



LEVEL

EKİM 2006 | 6,50 YTL (KDV Dahil) | 2006-10 | ISSN 1301-2134

GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ STRATEJİ Mİ?

COMPANY OF HEROES

TEK KELİMEYLE: MUHTEŞEM!

İNCELEMELER

CALL OF JUAREZ
BROKEN SWORD 4
REZERVUAR KÖPEKLERİ
FACES OF WAR
JOINT TASK FORCE
EL MATADOR

İLK BAKIŞLAR

CLIVE BARKER'S JERICHO
TEAM FORTRESS 2
JADE EMPIRE

TAM ÇÖZÜMLER

BROKEN SWORD 4
CIVILIZATION 4 WARLORDS

... VE ÇOK
DAHA FAZLASI



ÖZLEDİK SENİ DUKE!

10 yıldır yapımı süren efsane oyunun yapım sürecinde dünya değişti ama Duke Nukem Forever hala yok.



AYRICA

- PS3 AVRUPA'DA ERTELENDİ!
DETAYLAR İÇERİDE...
- EFSANE OYUN DERGİSİ YAZARI
MURAT "MAC" ADANÇ'LA RÖPORTAJ
- DIABLO VE STARCRAFT'IN YAPIMCISI
BILL ROPER'DAN TÜRK OYUN
YAPIMCILARINA TAVSİYELER
- DONANIM ÖZEL DOSYASI:
YOUNCUNUN OVERCLOCK REHBERİ
- BATTLESTAR GALACTICA OYUNLARI

ALAMUT KALESİNDE KAOS

Prince of Persia'nın yapımcılarından
muhteşem bir aksiyon oyunu geliyor:
Assassin's Creed.

PS3 VİDEOLARI DVD'DE!

Devil May Cry 4, Call of Duty 3, MGS 4,
dahil 15 PlayStation 3 oyununun
HD videoları LEVELDVD'de.

HEM GEÇ HEM DE GÜC OLDU



Öncelikle tüm okurlarımızdan geçen ayki gecikme için özür dilemek istiyorum. Bu gecikmenin nedenleri ve sonuçları hakkında Level forumlarında uzun uzun tartışıldı. Bu yüzden konu hakkında uzun hikayeyi okumak isteyenler forumlara ve www.level.com.tr/haber/?id=1183 adresine bakabilirler. Hikaye kısaca şöyle: 10 yıldır birlikte çalıştığımız matbaa, tüm işlerimizi 7 gün kadar bekletti. Bu keyfi hareketin sonucu olarak da Eylülümüz Türkiye'nin bazı noktalarına ayın 15'sinde ulaşabildi. Tekrar tekrar bayilere kadar gidip eli boş döndüğüñüz için sizlerden özür diliyorum. Bu ay tüm işlerimizi yeni bir matbaaya aktardık. Bu bizim için önemli bir geçiş dönemi olacak (10 yıldır alıştığımız matbaadan ayrılmak kolay değil) ve bu aktarma işlemi yüzünden yine gecikmiş olabiliriz (henüz ayın 22'si olduğundan bunu bilemeyez). Ama yeni matbaamızda, geçen ayki gibi felaket senaryosu misali gecikmeler yaşamayı umuyoruz.

Biliyorsunuz, Level ayın 3'ü ile 7'si arasında çıkan bir dergi. Hangi piyasada olacağımız birçok değişkene bağlı ve her ay değişiyor. Bu yüzden sık sık bayilere gitmenizi önlemek için basit bir çözüm geliştirdik: Bundan sonra her ayın 1'inden itibaren, Level'in ana Yay-Sat şehirlerinde ne zaman çıkacağını Level Online'da görebileceksiniz. Bu sayede sizi sıkıcı bayii yolculuklarından kurtarmayı amaçlıyoruz. Derginin her bölgenin ana Yay-Sat dağıtım iline ne gün ulaşacağını web sitemizde görebilecek ve bu illere yakınılığına göre şehrinizde Level'i ne zaman bulabileceğinizi bileyebilirsiniz.

Gecikmenin haricinde, bu ay yüzümüzü güldüren seçme oyunlar var elimizde. Company of Heroes, tam bir şaheser. Kendinizi bir kaptırınız mı kurtulmanız mümkün değil. Son yılların en iyi strateji oyunu olan CoH'a hakkını vermek için 7 sayfalık özel bir inceleme dosyası hazırladık. Umarım siz de oyunu bizim kadar seversiniz.

Sizi Level'la baş başa bırakmadan önce World of Warcraft ve Auto Assault'tan sonra öümüzdeki ay için hazırladığımız sürprizi şimdiden açıklamak istiyorum: 2005'in en iyi 3. oyunu seçtiğimiz, World of Warcraft'la birlikte en iyi devasa online tahtını paylaşan Guild Wars'u, Factions ek görev paketiyle birlikte öümüzdeki sayımızda bulacaksınız! NCSoft'la uzun süredir görüşüğümüz bu çalışma, birçoğunuza merak ettiği Guild Wars gibi bir şaheseri deneme fırsatı verecek sizlere. Bizi sevin ve tekrar ediyorum: Geç çıktığımız zaman küçük bez bebeklerimize iğneleri batırmayı bırakın lütfen.

Eylemlerimiz sürecek!

Not: Gökhan Yanık isimli okuyucumun ricasını yerine getirmek istiyorum: Bu yıl ÖSS'ye hazırlanacak olan tüm okuyucularımıza başarılar diliyorum.



Sinan Akkol

KESİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

BU AYI SEVİYORUZ

Biz Eylül'ü uzun ve romantik bir ay olarak biliyoruz... Ama bu yıl kendisi Kasım kılığında çıktı karşımıza. Her yeri kaplayan kuru yapraklar yerine yağmurden sırlıksız sokaklar vardı, serin akşam saatlerinde hafif hafif üzümüz diyorduk ama daha ayın ilk haftasında soğuk alıp kalın hırkalara, naneli çorbalara mahküm olduk. Üstelik bu Eylül, her zamankinden çok daha kısa sürdü, sebebini bilmiyorum. Bir de şu var ki; bu hikâyeyi oyun dünyasına bağlayamayacağım.

Bu ay açılışı Jade Empire'la yapıyoruz. Bu Xbox harikasını PC'de de oynayabileceğimiz için cidden heyecanlıyız. Onun dışında Undying'in diken diken ettiği tüylerimizi bu kez kökünden söküp almasından koktuğumuz yeni Clive Barker projesi Jericho var, korkuyoruz.

Hah, Rayman var mesela. Wii versiyonu için hazırlanan videosunu büyük bir keyifle izledigimiz, şaşkınlıktan tavaşları avlamak için sabırızlığımız yeni bir Rayman geliyor, neşeliyiz. Valve'ın iki koldan üzerimize salacağı Team Fortress 2 ve Portal'a bir bakış yapıyoruz bu ay, merak ediyoruz. Son olarak; neyse ki bu ay sayfalarımız arasında Mehmet'in Valve'a aşkı ilan ettiği satırlar da göreceksiniz, Eylül romantizmini o bağlamda yaşamış sayıyoruz kendimizi.

Bir de bu Eylül nasıl bu kadar çabuk geçip gitti? Şaşkıınız... ■



JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

İLK BAKIŞ

İMPARATORLUĞU TELEVİZYONDAN BİLGİSAYAR EKRANLARINA TAŞIYORUZ. ZARARINA SATIŞLAR...



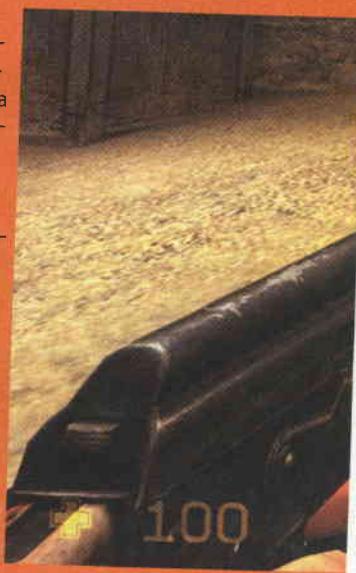
>> "Eskiye ne güzel sadece PC'ler vardı" demek istemiyorum ama gerçekten, eskiye ne güzel sadece PC'ler vardı... İki senede bir upgrade yapmayı doğanın kanunlarından biri kabul eder, alternatif olabileceğini düşünmez, bu durumu sorgulamadık. Bütün oyunlar sadece PC'ye çıktı. Bir oyunun PC'ye çıkmaması, zaten hiç çıkmaması demekti. Sega ve Nintendo bir şeyler yapıyordu elbette ama biz Türkiyeli "oyuncular" için pek de bir şey ifade etmiyordu... Ne zamanki konsollar yaygınlaştı, hatta konsol piyasasına büyük bir rekabet girdi, hatta oyunculuğun geleceğinin konsollarda olduğu söylenmeye başlandı, hatta

Level "PC oyunculuğu ölmeyecek!" konulu dosyalar hazırlamak zorunda kaldık, iste o zaman mertlik bozuldu. PC'ciler, konsol sahiplerine kıskanarak bakmaya başladı. Halklardı da: Adamlar (ve kadınlar) hem 5-6 sene aynı konsolda "yeni" oyunlar oynayabiliyorlardı, hem de oynadıkları birçok oyun sadece onlar için yapılan "özel" oyunlardı.

Bir Xbox mahrumu olarak benim de kiskandığım Xbox sahipleri ve oynamak için yanıp tutuşduğum oyunlar oldu. Jade Empire bunlardan biriydi... Aslında doğrulu söylemek gerekirse, değildi. O sırada kendimi aşk mesk bir durumlara kaptırıp oyun pazarasından uzaklaşmışdım, haberim olmamıştı.

CS'DE EKONOMİK REFORM

>> Bizde fındık fiyatları üzerine hararetli tartışmalar devam ededursun, dünyanın en popüler online oyunu Counter-Strike: Source serbest piyasa ekonomisine geçiş yaptı. Oyun içinde satın aldığınız silahların fiyatları bundan böyle sabit değil, her hafta değişecek. Peki, bu değişim neye göre olacak dersiniz? Yanıt küresel ekonomik sistemdekiyle aynı; talebe göre. Yani hafta boyunca Steam üzerinden CS oynayan tüm oyuncuların en çok satın aldığı silahlar, bir sonraki hafta fiyatları artmış olarak karşımıza çıkacak. Aynı kural rağbet görmeyen silahlar için de geçerli. Onların fiyatları da eskisine göre daha ucuz olacak. Ama her oyuncunun oyun başında sahip olduğu para miktarı bu dinamik ekonomiden etkilenmiyor, yeni dönemde de herkes 800 dolara talim edecek. Tüm dünyadaki Source oyuncularının alışveriş tercihleri doğrultusunda fiyatların her hafta yeniden hesaplanması karmaşık görünebilir ama her şey temel bir algoritmanın kontrolü altında. Hesaplama, her bir silah türünün o haftaki toplam hasılatındaki payı üzerinden yapılıyor. Sistem 11 Ekim'den itibaren etkin hale gelecek ama gerekli veriler haftalardır toplanıyor. Etiketlerdeki değişimleri www.steampowered.com/stats/csmarket adresinden takip edebilirsiniz. ■



Jade Empire'in ne menem bir şey
yavaş yavaş keşfettim Jade Empire'ı ve hayran oldum oyuna... Aslında bu da yalan, olmadım. Ben Jade Empire'in ismini biliyordum ama gerçek anlamda cismini de öğrenmem için bu yazıyı yazmam gerekiyordu. Hayranlık, işbu okudunuz satırlarla başladı... Aslında...

GÜNEŞ HEP DOĞU'DAN YÜKSELDİ

Jade Empire: Special Edition, Bioware'in Uzakdoğu temali RYO'sun PC sürümü. 2005 Nisan'ında şanslı konsolcuların televizyonlarında kendine yer bulan Jade Empire, Bioware'in oyun tarihi içinde önemli bir yer tutuyordu. Daha önce hep hazırda var olan evrenleri arkaplan olarak seçen firma, bu oyunla beraber ilk kez kendi evrenini yaratmıştı. Jade Empire evrenini özetleyen en güzel söz suyu herhalde: "Burası, Çin tarihindeki her efsane gerçek olsaydı Çin'in benzeyeceği yer." Tamamen fantastik bir dünyayı elbette bu, mekân Çin'e benziyordu (gitmedim, görmedim, görenlerin yalançısıyım) ama büyüler, yaratıklar, özel güçler, kısaca fantastik bir evrenden bekleyeceğiniz her şey vardı. Daha önce gördüğümüz Bioware RYO'larından en büyük farkı, dövüş sanatlarına verilen büyük önemi. Oyundaki neredeyse her aksiyon sahnesi, oldukça güzel işlenmiş yakın dövüş sekanslarıyla doldurulmuştu. Bu da oyuncun atmosferini büyük ölçüde değiştiren bir yenilikti.

Arkaplan ve özel dövüş stilleri dışında, bildiğimiz Bioware RYO'larından biriydi Jade Empire.

Yani çok iyi öرülü bir hikâye ağlığı, interaktif NPC'ler, yasayan, nefes alan bir dünya, iyilikle kötülük arasındaki büyük mücadele, istenilen tarafı seçebilme özgürlüğü - ki bu sefer Uzakdoğu felsefesiyle çok daha derin ve sürprizliydi bu taraflar - ve tüm dünyanın geleceğinin oyuncunun ellerinde olduğumu bilmenin verdiği büyük sorumluluk ve keyif... (Bütün bunları yaşamış gibi anlatıtmaya bakmayın, hepsini sağдан soldan kopya çektim.)

Jade Empire'i PC'lere daha önce de Activision'in birçok oyununu uyarlamış olan Gray Matter adlı firma çeviriyor. Elbette oyun Xbox sürümüyle temel olarak aynı, ne de olsa bu bir devam oyunu değil. Ancak yine de çeşitli ve önemli değişiklikler var, bunlardan bahsedelim biraz.

YENİLİK ŞAIRİN ELİNDE

İlk değişen şey, tahmin edilebileceği gibi kontrol sistemi olmuş. Jade Empire: SE, aynen klasik KOTOR kontrolleriley oynanacak. Biz bu sisteme "WASD ve farenin hükümdarlığı" diyoruz, siz ne demek istersiniz bilemeyeceğim. (Bu cümle Fırat mı koktu yoksa kakan başka bir şey mi çok emin değilim. - "Fırat?" - "Vosssss...." (adam böyle uyuyor gerçeken)).

İki yeni dövüş stilini hazırlanmış ayrıca, sırf kışkırtıcı PC'ciler Xbox'çılarına "Naberr?" diyebilsinler diye. Bu stillerden ilki, sumo güreşinden esinlenerek yaratılmış olan Iron Palm. İkincisi ise Viper Style adı verilen, 1978 tarihli meşhur The Fiend Venoms filminden alınmış bir stil.

Jade Empire'in en çok eleştirilen noktalarından biri aşırı kolay

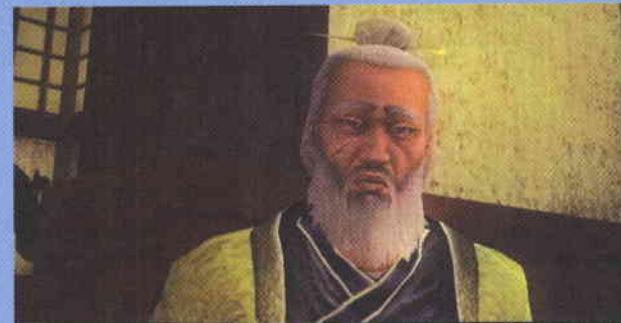
oluşuydu. Özellikle oyunun hayranlarından gelen yoğun talep sonucunda, Xbox sürümündeki zorluk versiyonunun PC'ye "kolay" seviye olarak adapte edilmesine karar verilmiş. Bunun dışında "orta" ve "zor" seviyeler eklenmiş ki dengeli bir oynanış mümkün olsun.

Elbette Xbox teknolojisi çok gerilerde kaldı, PC'lerin grafik teknolojisi onu çoktan geçti. Jade Empire, grafiklerine hiçbir makyaj yapılmadan PC'ye sürüleseydi bir buçuk sene sonra, pek de hoş karşılaşmazdı, hele ki yeni neslin içine kendini hissettirmeye başladığı bir dönemde... (Ben karşılardım gerçi, grafik dedigin nedir ki? Önemli olan ruh güzelliği.) Bioware de bunu dikkate almış ve özellikle ışık efektlerinde büyük iyileştirmeler yapmış. Bloom ve dinamik ışıklardırma efektlerine yoğun ilgi gösterildiğini, bu arada çözünürlüğün de arttığını duyduk. Doğrusu Jade Empire çok güzel gözüken bir oyundu, imparatorluğun mistik atmosferi çok başarılı biçimde yansıtılmıştı oyunda. Screenshot'lara bakınca aynı atmosferin Special Edition'da da devam edeceğini söylemek mümkün.

BULANA YA DA GETİRENE 100 BİN LİRÄ VERİYORUM

Orijinal oyunda olmayan birkaç mekân da SE'nin yeniliklerinden olacak. Ayrıca yapay zekânın da oldukça geliştirildiği söyleniyor. Bütün bunları üst üste koyduğum zaman, zaten başarılı olan bir oyunun daha da güzelleşerek PC'ye gelmesini beklemekten başka yapacak bir şey yok. Özellikle atmosferiyle beni oldukça meraklı做的 JADE Empire: Special Edition'i, bekledığım RYO'lar listesine üst basamaklardan sokuyorum ve oyun hakkında dedikodu bilgilerle yazısı bitiriyorum: Biliñdi gibi Bioware Xbox sürümünde yazar olarak Microsoft'a çalışmıştır. Ancak görünen o ki Microsoft'un yayincılığından pek memnun kalmamışlar çünkü Special Edition için yeni bir yazar arayışına girdiler. En sonunda Eylül başında 2K Studios'a anlaşıklarını açıkladılar. Bu birlikte in neler getireceğini görmek içinümüzde birazcık daha vaktimiz, ama iyi seylerin geleceğini düşünmek için şimdiden çok sebebimiz var... ■

- Mehmet Kentel



► Yapım Bioware ► Platform PC ► Tür RYO
► Web <http://jade.bioware.com> ► Çıkış Tarihi 2007 Ocak

GRAY MATTER

>> Yoksa adventure türü yeni bir "titre ve kendine gel" çağına mı giriyor? Önce Dreamfall, sonra eski ruhunun peşine düşen son Broken Sword oyunu ve şimdi de Jane Jensen'den yeni oyun haberi. Çok satan gerilim romanlarıyla da tanınan Jane Jensen ismi size tanıdık gelmediyse onunla bağlantılı bir başka isim verelim; Gabriel Knight. Sierra'nın bu adventure klasığını yaratılan Jensen şu sıralarda Gray Matter isimli yeni bir projenin senaryosunu üstünde çalışıyor. Oyun birkaç yıl önce karısını kaybeden bir bilim adamlıyla sokaklarda küçük gösteriler yaparak hayatını kazanan bir genç hanımının yollarının kesişmeyle başlıyor. Ve ortaya romantik değil, doğaüstü olayların gerçekleştiği, psikolojik deneylerin beklenmedik sonuçlarının ortalığı karıştırduğu son derece gerilimli bir hikâye çıkıyor. Runaway 2'yi de yayınlayacak olan Anaconda tarafından piyasaya sürülecek olan Gray Matter 2007 sonunda yayınlanacak.

Ecran görüntüsü sizin yanılmamasın, Dread Hill House isimli ve ismi kadar şirin bir kasa-bada geçen oyunda bu oda dâhil hiçbir yer o kadar da güvenli ve huzurlu değil. ■



► Yapım Tonuzaba Entertainment ► Dağıtım Anaconda ► Tür Adventure ► Çıkış Tarihi 2007 sonu

"YAZINI ZAMANINDA YAZMAZSAN CLIVE BARKER'I ÇAĞRIRIM!"

CLIVE BARKER'S JERICHO

İLK BAKIŞ

■ Saniyoruz bu arkadaş
ortaçağdan Jericho'nun
içinde sıkışıp kalmış.

■ "Yazılı teslim tarihine
uyumayan sen misin?"



>> Itiraf ediyorum: Korku oyunu oynamamışım. Sizin bayıla bayıla oynadığınız, oyun tarihinin en iyileri arasında koyduğunuz birçok oyuna ben tırsa tırsa "söyle bir bakıp", mekandan kaçtırmak istedim. Alerjim var. Hoşlanmadığım durumlarla birilerinin bana "böh" demesinden, hele de o birileri üç-beş kolu, birkaç tane kafası, en önemlisi de kocaman ağız ya da sıvı tırnakları olan abuk sabuk yaratıklar olduğunda.

Clive Barker's Undying'i de doğrusunu isterken pek oynamamışım ama söyle dersem belki Clive ustası beni bağışlar: Oynayamadığım için tek pişman olduğum korku oyunudur Undying. Bakmaya dayanabildiğim sahnelerdeki sanat yönetimi beni gerçekten çok etkilemişti oyundan, "keşke alerjim olmasaydı da oynasaydım şu harikayı" diye düşünmüştüm. Ama sonunda bu pişmanlık rüyalarına girmiş, rüyalarım kâbusa dönüşmüştür, sadece ağızdan ibaret bir canavar formunda bu pişmanlık beni yemeye kalkmıştır. Oynamış kadar olmuşum yani Undying'i. Ama bu sefer izin vermeyeceğim, pişmanlık beni yeniden tehdit edemeyecek, ben Jericho'yu oynayacağım (Söz vermiyorum, temenni ediyorum. Yanıma BİX desteği istiyorum.)

{ADINIZ-SOYADINIZ}'S JERICHO

Undying, ünlü korku yazarı Clive Barker'ın adını taşıyan ama etkisinin görece az olduğu bir oyundu. Beş sene sonra karşımıza çıkan Jericho ise tamamen Barker'ın içinde olduğu bir prodüksiyon. Bu, oyuncunun atmosferinin Barker'ın karanlık ve korkunç rüyalarına çok daha fazla yaklaşması anlamına geliyor.

Oyunda, doğaüstü olaylar üstünde uzmanlaşmış bir özel timi yöneteceğiz. Bu timin her üyesinin farklı doğaüstü yetenekleri ve bu yeteneklerin göre belirlenmiş bir silah bulunuyor. Hikâye boyunca her üyesi ayrı ayrı kullanılmamız gerekecek çünkü ekibin her özelliklene ihtiyaç duyacağız.

"Peki, bu özelliklere hangi konuda ihtiyaç duyacağız?" dediğinizini duyuyorum -benim de çeşitli özel yeteneklerim var elbet- ve hemen oyuncumuzun konusuna geçiyorum. Aslında daha önce çeşitli kereler çok sık anlatılan bir "durup dururken ortaya çıkan bir şehir" hikâyesi var önumüzde, ama şu unutulmamalı ki her türlü hikâyede, anlatılardan önce anlatan önemlidir ama her neyse.

Senaryoya göre özel timimiz Kuzey Afrika'nın bir yerinde aniden ortaya çıkan kocaman bir şehri, Jericho'yu araştırmakla görevlendiriliyor. Gittikleri zaman gördükleri şey, tüm dünyayı yok edebilecek bir kötülüğtür. İç içe duvarlarla birbirinden ayrılmış farklı ki-

"BUNLARI BİLİYOR MUYUZ?" KUTUSU

Jericho (Arapça: Eriha/ Türkçe: Ceriko) dünyanın en eski şehri olduğu düşünülen, 11000 yıllık bir yerleşim yeri. Şu an Filistin topraklarında bulunan Jericho, Tevrat'a göre Yahudiler tarafından 7 günlük bir kuşatma sonucu alınmıştır. Tevrat bu zaferi Yahudilerin Jericho duvarlarını lanetlemesi ve bu lanet üzerine duvarların yıkılmasına bağlar. "Jericho'nun Duvarları" Batı popüler kültüründe oldukça önemli yer tutan bir kavramdır. Clive Barker'ın da iç içe duvarlardan oluşan lanetli bir şehir için Jericho ismini seçmesi boşuna değil elbet.

sılardan oluşan bu şehirde (bir nevi matruşka), her kesimde farklı dönemlerden gelen askerler var. En dışındaki kısımda günümüz askerleri bizi beklerken, bir içteki kısımda 2. Dünya Savaşı'ndan fırlamış adamlar olacak. Her iç kısımda bir öncekinden daha eski ve daha korkunç olacak... Elbette bu geçmişten fırlayan askerlerin sadece dönemlerinin konvansiyonel silahlarını kullanacaklarını düşünmeyin, özellikle işin içinde Clive Barker varken. Bütün o askerleri oraya toplayan ve Jericho'yu yeniden ortaya çıkartan kötülük elbet geçmişten getirdiklerine de çeşitli özellikler katacaktır.

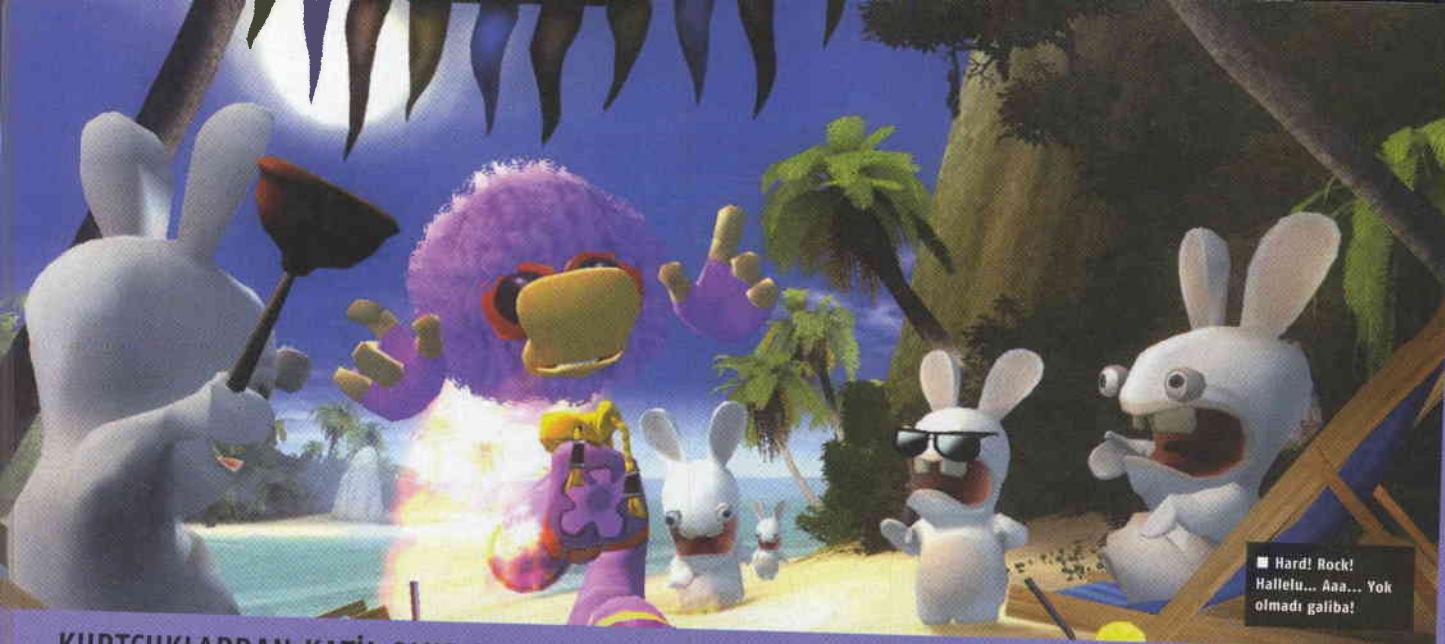
Oyunun bu "iceriye doğru gitme" durumu ilginç, özellikle çoğu korku oyundan amacın "dışarı çıkmak" olduğu düşünüldüğünde. Her sonraki bölüm tehlikeye daha yakın, kaçışa daha uzak ve pek tabii daha korkutucu olacak. Her aşama yeni düşmanlarla, yeni bir çevre temasıyla ve yeni korku-

larla örülmüş olacak. Bölüm tasarımları, yapımcıların en iddialı oldukları konu, bunları da yeni nesil grafikler ve seslerin atmosferik kullanımıyla destekleyecekler. Barker, "Şu aşamaya gelene kadar programcılar ortaya çikartıkları, benim hayal ettiğim gibi çok yakın, böyle bir şey daha önce olmamıştı" diyor. Eh be adam ne biçim şeyler hayal ediyorsun sen de?

HERKESİN JERICHO'SU KENDİNE

Ümit ediyorum, Undying'e gösterilmeyen ilgi Jericho'ya gösterilir de oyuna sanat olarak bakanların çabası ödüllendirilmiş olur. Sırf bu yüzden ben de oynayacağım Jericho'yu, korkuya açık olacağım. Açı yok Mehmet, açı yok!! (ANNEEEEEE!!!!)

- Mehmet Kentel



■ Hard! Rock!
Hallelu... Aaa... Yok
olmadı galiba!

KURTÇUKLARDAN KATİL OLUR DA TAVŞANLarda PSİKOPAT OLMAZ MI?

RAYMAN RAVING RABBITS

ILK BAKIŞ

» Söyle bir düşünün; kollarınız yok, beliniz yok, dizleriniz yok. Dirsek deseniz o da yok. Yani biri kaleminin arkasındaki siligile uzuşlarınızı birleştiren yerleri saka mahiyetine silmiş! Ve siz de dilenci olmamışınız da oyun dünyasının en eğlenceli karakterleri arasına katılmışınız... Käbustan öte saka gibi değil mi? Ama gelin görün ki Rayman bu

saygıklarımızdan ne bir eksik ne bir fazla (tamam, poposu da yok).

Yaklaşık 17 yaşında olan Rayman, yine tozu dumana bogmak için geliyor. Hem de bu sefer tek bir platform için değil, neredeyse mikrodalgı firınlarının ara birimine bile çıkacak. Michel Ancel (hem Rayman serisinin, hem Beyond Good & Evil'in, hem de King Kong'un yapımcısı, taktire sayan insan) hay-

rantlarını mesut ve bahtiyar eylemek için elinden geleni ardına koymamış gördüğümüz kadarıyla. RRR'ı bir parça daha garip kılan şey konusu. Meger tavşanlar yeraltında bir süredir insanlığı ele geçirmek için örgütlenmiş. Hem de büyük bir nefretle... Sonunda bu nefret onları ılgına dönüştürüyor. İnsanlığın sonu çok yakın! Hepimiz yok olmak üzereyiz!.. Derken kahramanımız Rayman

OYUN SEKTÖRÜNDEN

TIM SCHAFFER, VIVENDİ'YLE ANLAŞTI

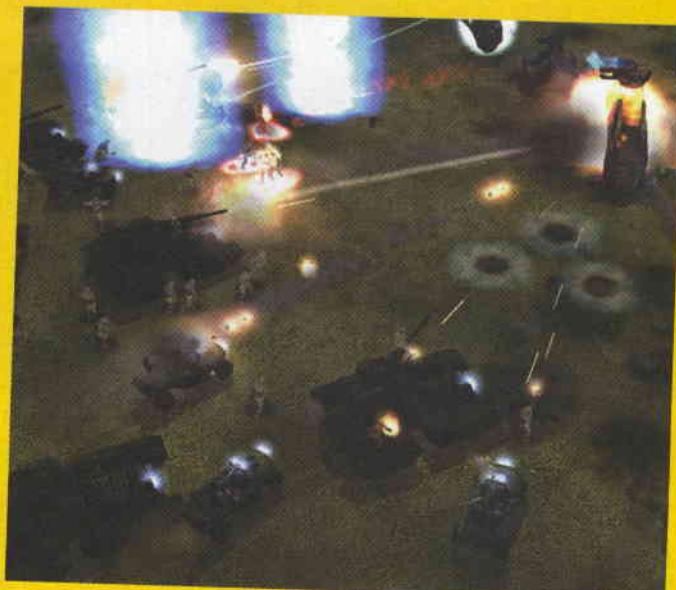
Geçen yılın mükemmel oyunlarından biri olmasına rağmen kıymetini bilinmeyecek ve adı "çok satanlar" arasına giremeyecek Psychonauts'un ardından Tim Schaffer yine kabuğuna çekilir diye korkmustuk. Ama yılların adventure usta (Monkey Island, Full Throttle, Grim Fandango) ekibi Double Fine'la birlikte yeni bir proje peşinde olduğunu açıkladı. Oyun hakkında en ufak bir bilgi olmamasına rağmen, projenin iş bağlantıları tamamlanmış durumda. Vivendi Universal tarafından satın alınan yeni oyun, firmanın Sierra kolu tarafından yayınlanacak.

Bu arada Vivendi, çok parlak birkaç oyun stüdyosuyla daha yeni oyunları yayınlamak konusunda anlaştı. Bu firmalar arasında Day 1 Studios (F.E.A.R.'ın konsol tasarımcısı), Starbreeze (Chronicles of Riddick) ve Mad Doc Software de var.



dar Microsoft'un herhangi bir destekle ya da köstekle müdahale olmadığı Halogen modunun koca devi neden şimdi rahatsız ettiğini merak konusu oldu.

"Bungie Studios'a ait bir ürünü kullanarak, eser haklarını ihlal ettigine" dair bir nota çalışmanın durdurulmasını isteyen Microsoft'a herkesten çok modu hazırlayan küçük ekip kızın tabii. Biraz da onların sorduğu sorular sayesinde (neden şimdi, neden biz, neden Halogen gibi basit sorular) akıllarda beliren yeni fikir, Microsoft'un Halogen'deki fikri kullanarak Halo evreninde geçen yeni bir GZS tasarlama maketi olabileceği yönünde. Bizce ise böyle bir yorum yapmak için çok erken... ■

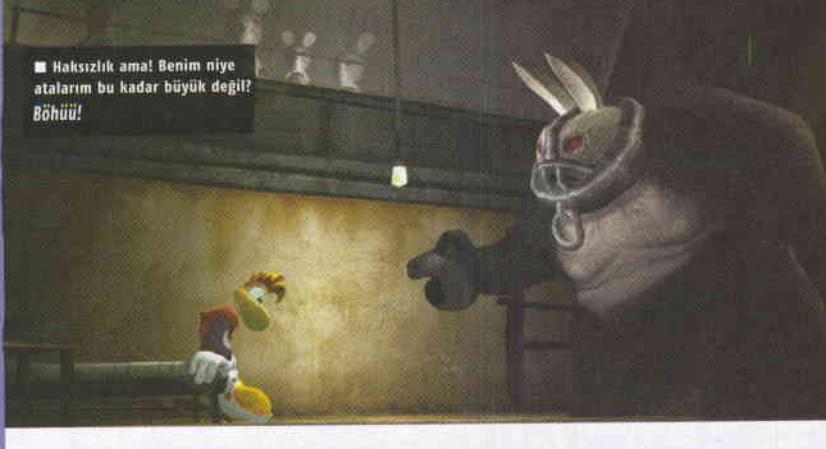


İŞKLARI KİM KAPATTI?

Microsoft, Halogen'i iptal etti

Son üç yıldır üzerinde çalışılan ve Command & Conquer Generals'a hazırlanan, Halo evreninde geçen çok iyi bir mod olan Halogen modu, Microsoft tarafından durduruldu. Son derece bilinen bir proje olmasına karşın, yapımına başlandığı günden bu ana ka-

Haksızlık ama! Benim niye atalarım bu kadar büyük değil?
Böhü!



devreye giriyor. Çılgın tavşanlar Rayman'ın ne, kim olduğunu bilmedinin den onun dediklerine kanyorlar ve Rayman de bunu lehine çevirmeye çalışıyor.

EN İYİS Mİ WII ALALIM

Neler mi yapıyorum? Yerden çıkan tavşanların kafasına saplak vurma, düzgün hedef alıp tavşanlara lavabo açağı atma, dans edip hipnotize etme, sahilde finish noktasına ilk varan tavşan olma... Gibi 10'dan fazla mini oyunla uguruyoruz. Bu oyunları PS2'de de oynayabileceğiz ama en eğlenceli olanı şüphesiz Wii'de olacak çünkü Ubisoft çoğu mini oyunu Wii'nin özel kontrol mekanizmasına göre tasarlıyor. Oyundaki multiplayer desteğiyle dört kişilik parti oyunları da kurulabilecek. Böylece TV

karşısında alle boyu eğlence garanti kapsamında.

Eski Rayman'ların aksine RRR platform türünde sıkışık kalmıyor. Yaklaşık 10 farklı mekan bulunacak ama oynanış "düşman bul, kombo yap"la sınırlı değil. Çok kez bahsettiğimiz türden mini oyunlar devreye girecek. Oynanışı zenginleştirilen bir diğer unsur da oyuna eklenen hayvanlar. Dört nala koşan bir inek (!) ile acil işleriniz görürken, bir şahinle ulaşılması zor yerlere çöküleceksiniz. Ya da bir örümcekin sırtında dag tepe demeden yol alabilecek, bir köpekbalığıyla deniz asırı mekânları ulaşacağınız. Bir soru çıkmazsa, 2007'ye girmeden önce tavşanları olaşavaşımıza başlayacağız (saka değil, evet). ■

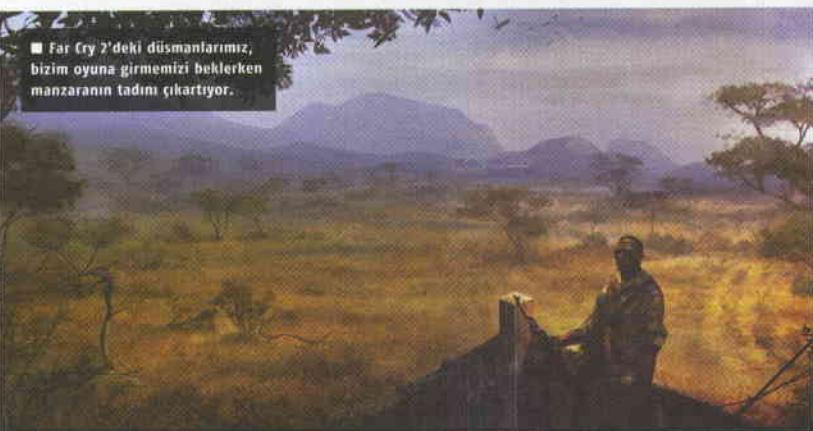
- Volkan Turan

• Yapım Ubisoft • Dağıtım Ubisoft • Tür Platform/Puzzle
• Platform Tüm sistemler • Çıkış Tarihi Aralık 2006

UBISOFT X-FILES'I KAPTIIRDİ

» Büyüklük firmaların, sıradaki büyük oyunlarıyla ilgili her türlü bilgi ve materyali nasıl cırmice "paylaştığını" siz de bizim kadar biliyorsunuz. Peki bu büyüklerden biri, henüz hiçbirini duyurmadığı bir sürü oyuna ait konsept çizimleri, videolar ve ekran görüntüleriley dolu 2 GB'lık bir klasör ortalık yerde bırakırsa ne olur? Bu şanslılığın kahramanı Ubisoft. Ortaya çıkan yeni oyunlar listesi ise doğrusu çok da sürprizlerle dolu değil. Sadece şu ana dek teşhiz edilmemiş olmaları önemli. Mesela

PC için Far Cry 2, mesela Splinter Cell 5, mesela Prince of Persia 4... Toplam 17 oyuna ait materyal içeren 2 GB'lık klasörde yer alan diğer oyunlar arasında Lost, Assassin's Creed, Rainbow Six: Vegas gibi tanıtımı yapılmış oyunlar ve Rocky (PSP), Teenage Mutants Ninja Turtles gibi öğrenmesek de çok bir şey kaçırımayacagımız yapımalar yer alıyor. FarCry'in Wii ile birlikte PSP'ye de çıkacağını öğrenmiş olduk bu sayede. ■



■ Far Cry 2'deki düşmanlarımız, bizim oyuna girmemizi beklerken manzaranın tadını çıkartıyor.

YÜKLENİYOR...

Önümüz kişi, erzakları toplayıp odaya kapanma vakti yavaş yavaş geliyor... Erzak derken?



PC

ÇIKIS	OYUN	TÜR
EKİM '06		
13 Ekim	Flight Simulator X	Simülasyon
13 Ekim	Scarface	Aksiyon
13 Ekim	Caesar IV	Strateji
13 Ekim	Stronghold: Legends	Strateji
13 Ekim	Warhammer 40K: Dark Crusade	Strateji
20 Ekim	Battlefield 2142	Aksiyon
27 Ekim	Runaway 2	Adventure

KASIM '06

3 Kasım	Medieval 2: Total War	Strateji
3 Kasım	PES 6	Spor
3 Kasım	Desperados 2: Conspiracy	Strateji
17 Kasım	Rainbow Six: Vegas	Taktik
24 Kasım	HoMMV: Hammers of Faith	Strateji

ARALIK '06

8 Aralık	Resident Evil 4	Korku-Aksiyon
8 Aralık	Limbo of the Lost	Adventure
8 Aralık	Rayman: Raving Rabbits	Aksiyon



PLAYSTATION 2

ÇIKIS	OYUN	TÜR
EKİM '06		
13 Ekim	Scarface: The World is Yours	Aksiyon
13 Ekim	Jaws Unleashed	Aksiyon
20 Ekim	Destroy All Humans! 2	Aksiyon
20 Ekim	One Piece Grand Adventure	Dövüş

KASIM '06

3 Kasım	Need for Speed Carbon	Yarış
10 Kasım	DF: Black Hawk Down - Team Sabre	Taktik
17 Kasım	Tony Hawk's Project 8	Aksiyon
17 Kasım	Test Drive Unlimited	Yarış

ARALIK '06

1 Aralık	King of Fighters XI	Dövüş
8 Aralık	Harley Davidson Motorcycles	Yarış
8 Aralık	Rayman: Raving Rabbids	Aksiyon



NINTENDO

ÇIKIS	OYUN	TÜR
EKİM '06		
13 Ekim	Barnyard	Adventure
27 Ekim	Legend of Spyro: A New Beginning	Aksiyon

KASIM '06

3 Kasım	Need for Speed Carbon	Yarış
---------	-----------------------	-------

ARALIK '06

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

ICON 2006 BAŞLIYOR

FRP VE BİLİMKURGU SEVENLER İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ'NDE BULUŞUYOR

» İstanbul Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü tarafından gerçekleştirilen ICON 2006 organizasyonu ile fantezi edebiyatının ustaları, fantastik eser sevenlerle buluşuyor. İstanbul Üniversitesi Beyazıt Kampüsü, Öğrenci Kültür Merkezi'nde yapılacak olan etkinlik 4-5 Kasım tarihlerinde "Yeni Bir Dünya Yaratmak" konulu sempozyumla başlayacak ve 11-12 Kasım'da ise masaüstü rol yapma oyunlarıyla devam edecek. Etkinlikler dahilinde katılımcılar, türün meraklılarıyla bir

araya gelerek fikir paylaşımında bulunabilecek.

Bu seneki konuşmacılar arasında İstanbul Efsaneleri'nin yapımcısı Özgür Özol, Penguen dergisi yazarı Altay Öktem, yazar İhsan Oktay Anar, öğretim görevlileri Züleyha Çetiner Öktem ve Büket Çalışlar da yer alacak. Sempozyum süresince ICON etkinlikleri dahilinde LARP oyunları düzenlenecek. Bunların yanı sıra, fantastik sinema ve Japon çizgi sinemasının örnekleri de gösterilecek. Etkinlik için ayrıntı bilgi, oyuncu kayıtları için www.istanbulcon.org adresini ziyaret edebilirsiniz.

ICON dahilindeki tüm etkinlikler ücretsiz ve herkesin katılımına açık olacak. Bu arada ICON 2006 öncesinde İstanbul Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü 31 Ekim akşamı Kadıköy'de kostümlü bir parti düzenleyecek, ilgilenenler www.iubkfk.com adresinden detaylı bilgi edinebilirler. ■



ICON 2006
4-5, 11-12 KASIM

TEKMİLİ BİRDEN CHIP ARŞİVİ

» Türkiye'nin en köklü bilişim dergisi Chip, 10 yıldır her ay yayınladığı ve okuyucularıyla paylaştığı bilgi birikimini tek bir DVD'de toplayarak Ekim sayısında

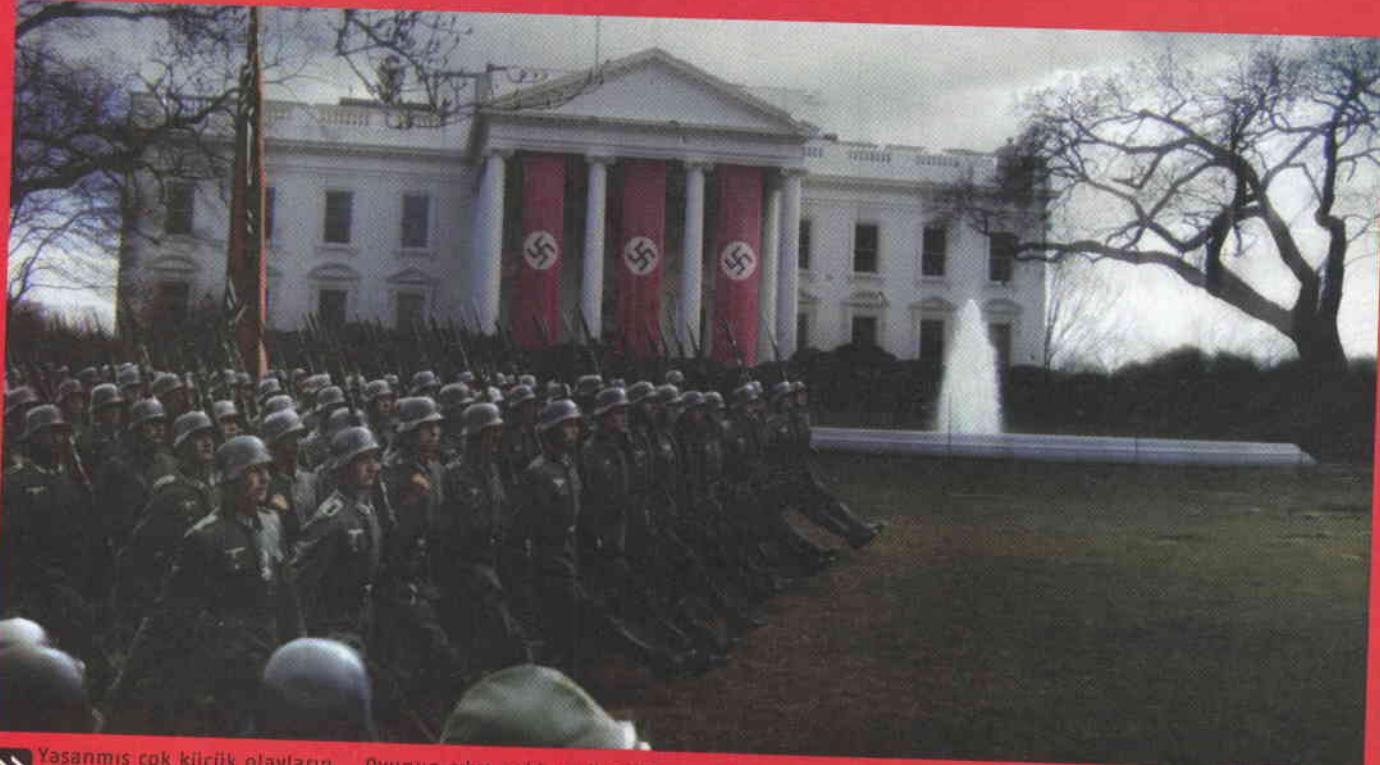
okurlarına armağan etmeye hazırlanıyor. On yıldır yayınlanan tüm sayırlara ait Chip dergisi içeriği, sayfa sayfa PDF formatta bir araya getirildi. Çalış-

ma, hem 1996'dan bu yana bilgisayar ve tüm teknolojik gelişmelerle ilgili sağlam bir arşiv niteliğinde hem de eski sayıları bulamayan sadık Chip okurlarını sevin-

direcek bir koleksiyon malzemesi özelliği taşıyor. Bize söyleyecek tek bir şey kılıyor: Chip'in Ekim sayısını tükenmeden alın! ■

FALL OF LIBERTY

CHURCHILL O TRAFİK KAZASINDA YA ÖLSEYDİ?



» Yasanan çok küçük olayların bile tarihte büyük değişimlere neden olabileceğiğini anlatan "kelebek etkisi" kavramını sanırım duymayan kalmamıştır, nitekim filmi bile yaptırdı geçtiğimiz yıllarda. Codemasters da simdi bu kavramı 2. Dünya Savaşı'na uyarlayan yeni bir oyun üzerinde çalışıyor: Fall of Liberty.

Oyunun çıkış noktası; "1931'de geçirdiği trafik kazasında ayağını sakatlayan Winston Churchill, kazayı o kadar hafif atlattırmadı, mesela Ölseydi ne olurdu?" sorusu. Spark Unlimited (Call of Duty: Finest Hour'u da yapan ekip) tarafından tasarlanan alternatif tarih konulu bir FPS olacak Fall of Liberty.

Oyunun öngördüğü bu alternatif tarih öyküsünde, 1950'lere gelindiğinde Naziller Amerika'yı işgal etmiş durumda olacak. Oyuncu olarak bizler ise Amerikan direniş gücüne katılarak Nazilleri New York'tan çıkartmaya çalışacağız (Amerikan güçlerine direnen Iraklı direnişçiler olup Bagdat'ı korumaşa çalışsaydık, bu bir terör oyunu

ilan edildi muhtemelen). Spark Unlimited ekibi, Fall of Liberty'nin tansiyonu ve temposu yüksek, sinema kalitesinde grafiklere sahip bir "next-gen" oyunu olağanlığını söylüyor. Ama merak etmeyein, oyun PS3 ve Xbox 360'la birlikte PC'ye de gelecek. ■

WCG 2006

TÜRKİYE'NİN EN BÜYÜK OYUN TURNUVASINDA BEŞİNCİ BULUŞMA



TÜRKİYE FINALİ



SAMSUNG

LEVEL



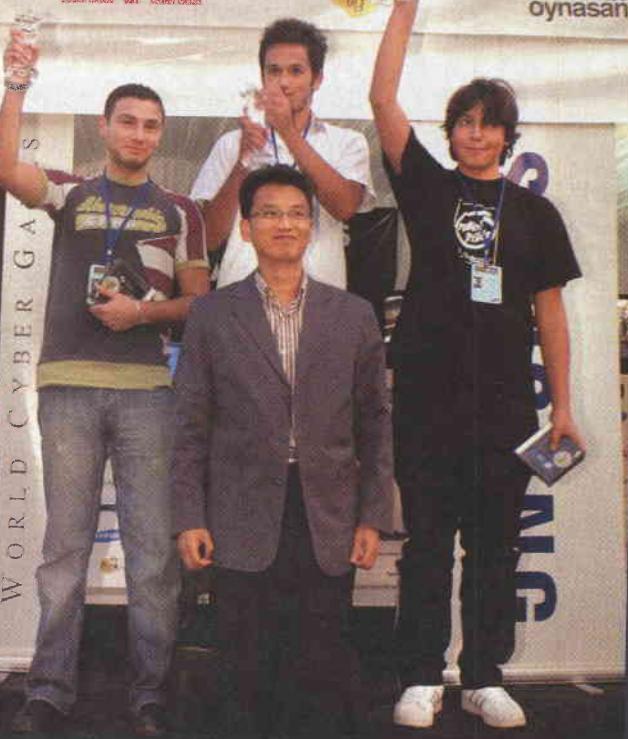
SAM

oynasana.com



WORLD CYBER GAMES

WCG



Bundan altı ay öncesi, Samsung Türkiye ofisinin toplantı salonu. Büyük masanın çevresine oturmuş 10 kişi hararetli bir tartışmanın içinde. Türkiye'de WCG'nin beyin takımı olan bu ekip alışveriş merkezlerinde WCG elemeleri yapmanın nasıl bir fikir olduğunu tartıyor. Fikir herkesin hosuna gitmiş gibi ama gözülmüş gereken çok teknik detay var. İlk WCG'den beri organizasyonda olan iki kişi var benim deşimda. Oynasa.com'dan Cem bunlardan biri ve Samsung'un ajansı Capitol'e alışveriş merkezinde neden Counter-Strike oynamayağı anlatma çabasında. Diğer ise Samsung'da IT ürünlerinin yönetici olan Barış ve o hiç ses çıkarmadan konuşmalarını dinliyor.

Barış'ın bu sessizliğinde bir is var. Sanki bu alışveriş merkezleri konusu tepkileri almak için ortaya atılmış, sanki daha ciddi bir seyler varmış aklında gibi... Sormadan edemiyorum "Peki internet kafelerde, alışveriş merkezlerinde ve internet üzerinden elemleri yaptı. Binlerce oyuncu finalere gelebilmek için yarıştı.

Finaleri nerede yapacağız?". Barış geldik iste konuya der gibi sinsiye gülümseyerek cevap veriyor "Ortaköy'de". "Hangi oteli düşünüyorsunuz?" diye soruyorum saf saf. "Ortaköy meydanı" diyor Barış. "Ne meydanı, nasıl yanı, meydanın ne resinde, ne şekilde?" diye afalıyorum. Çılgın planlarını anlatmaya başlıyor "Caminin yan tarafına çok büyük bir çadır kuracağız. Bütün bir hafta sonu boyunca oyuncular meydanda oynacak. Böylece hafta sonu Ortaköy'e gezmeye gelen binlerce kişi WCG'yi yerinde görebilecek. Daha fazla insana ulaşmış olacağız". Kulağa çok hoş geliyor elbette, ama WCG gibi büyük bir organizasyonu bir çadırda nasıl yaparsınız?

Bir otel salonunda turnuva yaparken hesap etmeniz gereken yüzlerce sey vardır. Ama Ortaköy Meydanının ortasındaki bir çadırda karşınıza çıkabilecek sorun sayısı bunun en az beş misli. Güvenliği nasıl sağlarsın bir kere. Birisi kenara bir teknə dayayıp içerisindeki 100 PC ve 4 LCD TV'yi kolayca götürübilir. Ya

çok soğuk ya da çok sıcak olursa... Çadırı nasıl ısıtip soğutmak gereklidir. Asıl bunları bırak elektriği nereden bulucaz, interneti nereden bağlatıcıız, ışık seviyesi dert olacak mı, bu kadar PC oraya sığacak mı, hakemler nerde yemek yer, oyuncular dağılmaya başlarsa maçı geleni Ortaköy'ün neresinde buluruz... Ölmekte olan bir adamın film seridi gibi gözümüzün önünden geçip gidiyor sorular ve gittikçe zorlaşıyorlar. Sonra yavaş yavaş felaket senaryolarına dönüşüyor gördüklerim. Sonunda çadır yanmaya başlayıp oyuncular can havläyle kendilerini boğaza atarken silkinip kendime geliyorum. "Emin misiniz, hiç de kolay olmayacak bu" diye soruyorum. "Elbette kolay olmayacak, ama el birliğiyle basaracağımıza süphem yok" diyor Barış.

ORTAKÖY'DE BİR SAVAS ÇADIRI

Bundan sonraki altı ay çılgın bir koşturmaca. Bu beş misli detayı çözmek için beş misli kosmak gerekiyor. Pilin bittiği anlarda "Abiçim Ortaköy Meydanında WCG mi olur?" geyiklerine giriliyor. Belediyeyle haftalarca süren görüşmeler işin en can sıkıcı yanı, bir metre-kare fazladan alan koparabilmek için günlerce kapı asındırıyor Capitol. Mekâni yerleştirmek için geceler boyu AutoCad başında sabahlamak ise en yorucu is. Üstelikylesmek için tek çözüm özel malarlar üretmek ve LCD monitör kullanmak. Ama jenaratör, internet, klima, ışık, strüktür derken bütün sorunlar bir bir çözülmüyor. Göz açıp kapayıncaya kadar 15 Eylül akşamına geliyor zaman. Yarın saat 20:00 WCG baslayacak ve benim karşılıkta ömrümde gördüğüm en teknolojik çadır duruyor.

Önce mekanı size biraz tanıtmam. Dört ana bölümden oluşuyor çadır:

- 1-Counter-Strike oyun alanı
- 2-Bireysel oyunlar alanı
- 3-Hakem ve yönetim bölümü
- 4-İzleyici alanı

Neredeyse mekanın yarısı 40 PC'nin bulunduğu CS oyun alanından oluşuyor. Bireysel oyunlarda oyuncu sayısı daha az olduğundan onlar için 16 PC ayrılmış. Her ne kadar 56 PC'de yarışılıyor olsa da sunucular, yayın PC'leri, yedekler falan derken mekanda toplam 90 tane sistem var. Bütün bilgisayarlar Crea'nın canavar PC'leri. Çadır

gibi onlar da bembeyaz. Samsung'un aynı renk LCD'leri ile birleşince bu beyaz teknolojik görüntü ortamı I-Robot filmine çeviriyor bir parça.

Hakemlerin alanı mekanın en dar alanı. Bütün sunucular burada, maç yönetimi buradan yapılıyor, aynı zamanda danışma masası olarak da kullanılıyor. Aynı anda üç ayrı ekranдан yayın yapılan izleme alanında da turnuvayı yerinde takip etmek isteyenler üç farklı maçı birden izleyebiliyor. Kisacası her şey yerinde, her şey hazır ve Ortaköy yarın sabah Türkiye'nin en iyi 180 oyuncusunu ağırlamaya hazır.

OYUNLAR BASLASIN

Cumartesi sabahı maçların başlamasına bir saat kala geliyorum mekâna. Oyuncuların neredeyse yarısı gelmiş. Genelde tanık yüzler. İçeride bir zamanların efsanevi takımı ONC'den Ahmet Baba ve Çatlı'yı görüyorum. Ayak üstü biraz sohbet ediyoruz. İlk WCG geliyor akıma. 0 zamanlar takımlar farklıydı, ortam çok daha güzeldi direğe geçiriyorum içimden. Sırf ONC mi? Sage, Wol, C4, DgTh, MT ve daha niceleri. Ünlü oyuncular ve ünlü takımların olduğu, herkesin birbirileyiçi geçindiği güzel günler. 0 günleri özlüyorum cidden. Geçen senenin birincisi TG bu sene yok. Önceki senenin şampiyonu TeamQuash burada ama kadro eksikler var. En son Kode5'i kazanan Dark Passage ise turnuvanın favorisi.

Warcraft ekibi ise tam kadro. Venom, Hero ve Oyma gibi iyi oyuncular yıldır mücadeleyi bırakmadılar ve seviyelerini artırrarak devam ediyorlar yollarına. Diğer oyunlarda da aynı profesyonellik seviyesini yakalasak dünya finalerinde daha çok başarı yakalayabiliriz.

Saat 10'u vurup maç başlama saati geldiğinde her şey hazır. Durun bir sahne sunumuz yok orta-

lukta. Sunucu nerede kaldı telisi sırıyor herkesi. Ama o da gelince maçlar yarılmış saati bir gecikmeye başlıyor.

İlk gün maçları içinde en çetin kışmeli olanlar CS'de Rache ile Feuer Frei, WC III'de ise Oyman ile Hero arasında yaşanıyor. Ankara ekibi Rache, FF'ı 19:16 yenirken Hero, Oymana bir oyun vermesine rağmen 2:1 yeniyor. İlk günün sonuna gelindiğinde kazananlar grubunda yarı finale kalan takımlar belli oluyor.

Counter-Strike 1.6

Rache
TeamQuash
DarkPassage
TeamDE

Warcraft III TFT

Hero
Highking
Venom
Blod

İkinci gün Fifa ve NFS'de mücadele başlıyor. Daha ilk maçtan geçen senenin Fifa şampiyonunu Ogün kaybedenler grubuna düşerek turnuvanın en büyük sürprizini gerçekleştiriyor. Şimdi şampiyon olmak istiyorsa grubun en altından final maçına kadar çok uzun bir yolu var.

Warcraft III'de ise Hero, Highking'e yenilerek günün ikinci sürprizini yapıyor. Böylece kazananlar finalinde Venom ile karşılaşıyor. Counter-Strike'da ise finalin ismi Rache vs Dark Passage.

Bütün oyuncular ilerleyip hepinin finali aynı anda yaklaştıkça heyecan artıyor. Kazananlar grubu maçlarında Venom (WC), Dark Passage (CS), Nicholas (Fifa) ve Enes911 (NFS) başarılı olarak ilk finalistler oluyor. Kaybedenler grubunda ise daha önce yenildiği Rache'yı yenen Feuer Frei ikinci finalist oluyor. Ancak Dark

Passage rakibinden daha güçlü ve FF'ı finalde kolayca geçerek milli takımın ilk beş oyuncusunu belirliyor.

Warcraft'da Hero kaybedenler grubunda yenildiği Highking'i yenerek finale çıkıyor. Böylece geçen senenin finali tekrarlanmış oluyor. Ama Venom rövanşı almakta ve ikinci kez WCG büyük finaline gitmekte kararlı. Bu kararlılık onun Monza biletini belli oluyor.

Geride kalan iki oyundan Fifa'da ise Ogün "Somb" en alttan gelip bütün maçları kazanarak ikinci finalist oluyor. Ancak bu yoğun maç trafigi ciddi bir dezavantaj ve geçen sene finalde yendiği Nicholas'a bu sefer yenilmekten kurtulamıyor. TechTV'den Serhat'ın sunduğu maçı onlarca kişi nefes almadan izliyorlar. Bu maçın devre arasında yapılan NFS finalinde Enes911, Psico'yu rahatça geçince milli takımımız su şekilde belirlenmiş oluyor:

Counter Strike

Dark Passage
Timuçin "Xylem" Argılı
Emir "Rumil" Keser
Ertug "Venza" Okçuoğlu
Erman "Cool 61" Eray
Umutk "Hadj" Bulut

Warcraft III TFT

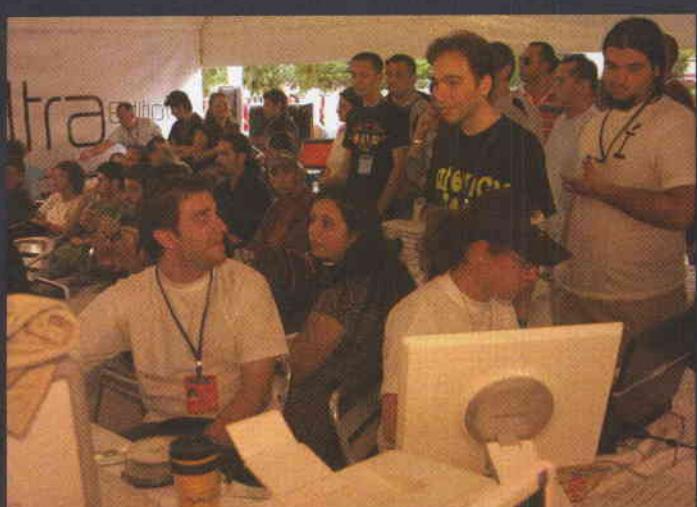
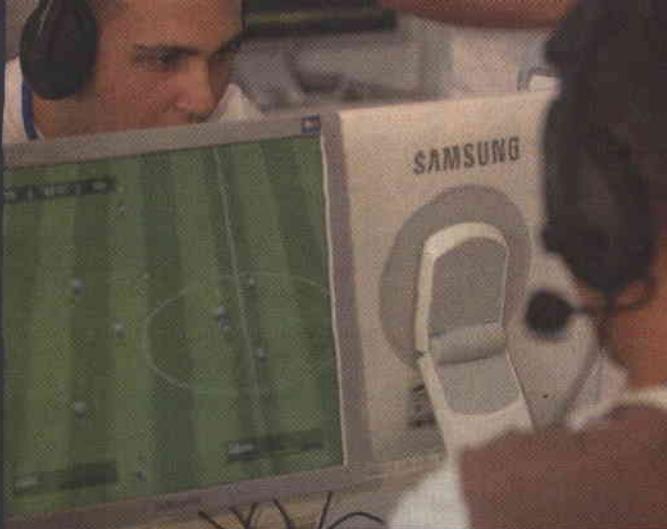
Kerem "xLo.Venom" Pulat

Fifa 2006

Okan "Nicholas" Deniz
Onur "Enes911" Aladağ

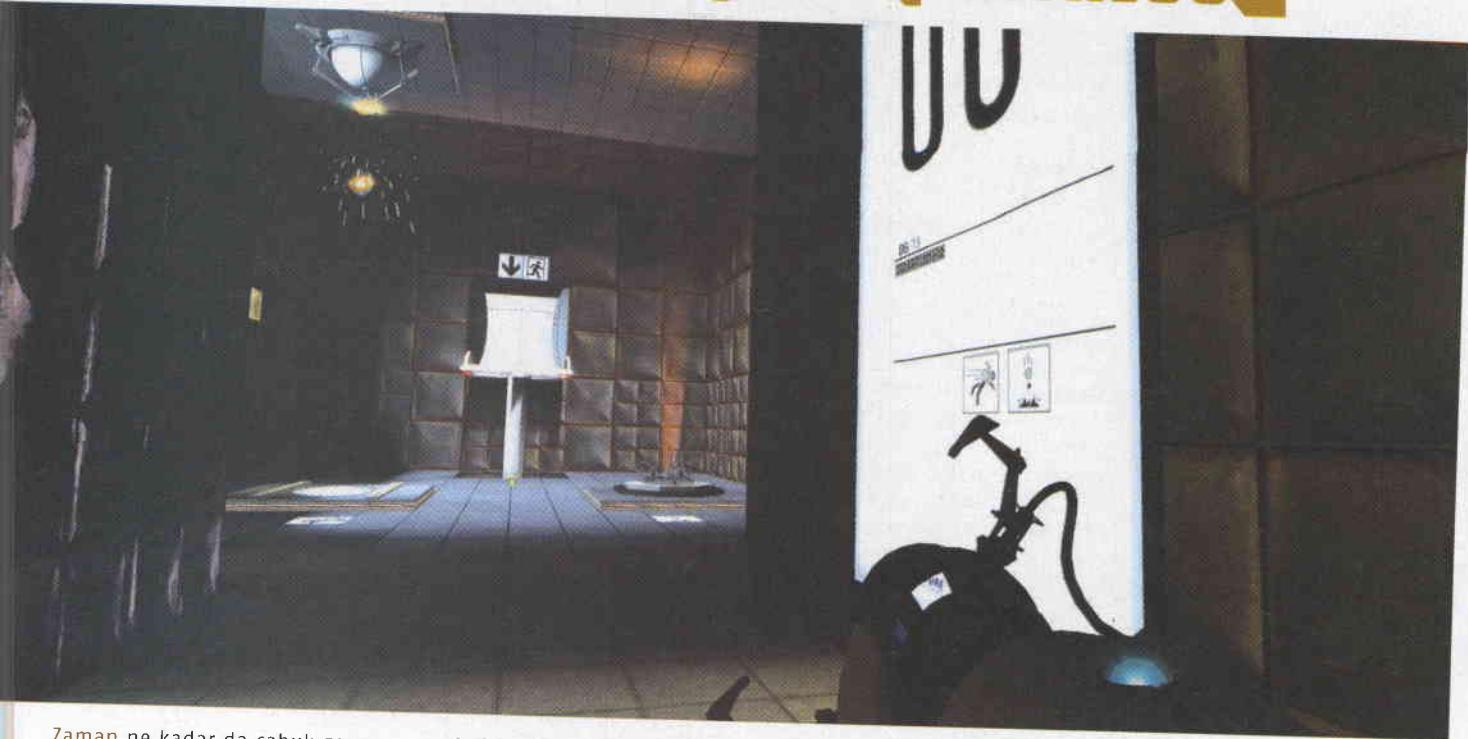
Takımımıza Monza'da başarılar diliyoruz. Onları orada da yalnız bırakmayacağız. İtalya'daki WCG büyük finalinde yaşanan her şeyi Kasım ayında yine Level'da okuyabilirsiniz. ■

-Tuğbek Ölek



PORTAL VE TEAM FORTRESS 2

İLK BAKIŞ



Zaman ne kadar da çabuk geçmiş, Steam ortaya çıktı dört yıl oldu demek. Ondan beri Valve'ın ne kadar hareketli olduğunu farkındasınız değil mi? Gelmiş geçmiş en iyi FPS'yi yapmaları yetmedi, ona harika bir eklenti paketi hazırladılar ve yenileriyle karşımıza çıkıyorlar. Elbette bu yaratıcılık ve üretkenliğin sebebi, Steam sayesinde oyunların yapılmış sonrası kısmıyla çok daha az uğraşmak zorunda olmaları. Sonuçta yaptıkları her şeyi dağıtabilecekleri bir ağa sahipler, yayıcı dertleri de yok.

Böylece, amiral gemileri Half-Life 2'yi bölüm bölüm devam ettirirken bir yandan da "yeni"

seylerle uğraşıyorlar. Half-Life 2: Episode 2'yle beraber, Steam'den iki oyun daha dağıtacaklar: Portal ve Team Fortress 2 (az önceki cümleyi yüksek sesle okumayın, bir cümle içinde kullanılabilecek maksimum iki limitini aşım maalesef). Bu paket şaka gibi bir fiyatta, 20\$ civarına satılacak. Episode 2 şuan benim konum değil ancak diğerlerini size tanıtmakla görevlendirdim. İki oyun hakkında da konuşulacak çok sey var, maalesef yayıcı kuruluşun (S.A & S.U) bana ayırdığı yer ise oldukça sınırlı, o yüzden geyiği kısa tutup hızla oyunlara geçiyorum.

Portal, oyun dünyasını üçe bölmüş bir oyun. Bir tarafta içinde portal silahı olan bir FPS'nin ilk Human Head Studios'un aklına geldiği ve bunu Prey'e uyguladığını savunanlar, bir tarafta ise bu fikrin Prey'den tamamen bağımsız olarak bir grup üniversite öğrencisinin aklına geldigine inanmak isteyenler var. Üçüncü grup ise, benim de dahil olduğum "Manyak misiniz kardeşim?" grubu. Biz oyunumuza bakalım.

KAPI AÇIK, ARKANI DÖN VE ÇIK

Portal çok basit bir oyun aslında. Her "çok basit" sey gibi aynı zamanda oldukça da karışık. Oyunda

bir kobayı canlandırıyoruz, adımız bile yok. Combine laboratuvarının içinde, her birine bubi tuzakları yerleştirilmiş deney odalarının içine hapsedilmiş duruyoruz. Elimize ASHPD adı verilen bir adet portal silahı tutuşturulmuş, başka hiçbir şeyimiz, hiçbir özelliğimiz yok. Bizi kobay olarak kullananların gözünde tamanen "harcanabilir" duruyoruz. Bir bulmaca oyunu Portal, elimizdeki muhtesem aletle çeşitli kapılar açıp ya biz bir yerlere gidiyoruz, ya da çeşitli objeleri bir yerlere gönderiyoruz.

İSTER İNAN İSTER İNANMA

SIRADAKİ! LEGO BATMAN?

LEGO ile bambaşa bir tat ve doku kazanan Star Wars'dan sonra aynı konseptin Batman'a taşınmasına dair düşüm aldık. Haberin tam da LEGO Star Wars II tamamlanıp piyasaya çıkışmasının ardından gelmesi, ellerinden Star Wars oyuncakları alınan İngiliz Traveller's Tales ekibinin, hemen yeni bir oyuncak bulduğunu düşündürüyor. Oyun hakkında konuşunda DC Comics'le görüşmelere başladığı söylenen Traveller's Tales, eğer anlaşma sağlanırsa Gotham şehrinin Legolarla yeniden baştan insa edecek. Dogrudan LEGO Batman hakkında konuşmaktan kaçınsa da Traveller's Tales ekibi "bundan sonra da LEGO temalı oyunlar yapmaya

devam edeceğimize emin olabilirsiniz ama bunların hangileri oiacagini zamanı geldiginde duyuracagiz" diyor.

UWE BOLL:1 - BİZ: 0

"Biz" derken Uwe Boll dışında kalan herkesi kastediyoruz (oyunların filmlerini yapip rezil eden yönetmen)... Birkaç ay önce burada da yazdigimiz gibi sıradaki filmi Postal'a da ekleyecegi bir turnuva düzenlemisti, "Kötü filmlerin unutulmaz yönetmeni" Uwe Boll. Kendisini eleştiren herkesi, boks ringinde hesaplaşmak üzere Vancouver'daki seite davet ediyordu. Ve beklenen gün geldi. Uwe, kendi seçtiği dört Uwe-sevmeye mac yapti. Ve ne yazık ki hepini kazandi... Haberi ister inan, ister inanma bölümune koymamızın nedeni ise, bizim buna inan(a)mamız. Kesin bir hile, bir pislik vardır işin içinde. ■





ASHPD hem bir ulaşım aracı, hem de dünyayı biçimlendirmeye yarıyor. Şöyle bir örnekle açıklayayım: Bir bölümde karşımızda bir adet silah tareti çevrilmiş durumda, yukarıda bir yerde de bir adet taş blok duruyor. Biz ASHPD'mizi önce taş bloğun altına atışıyoruz, ilk kapiyı orda açtıktan sonra da bu kez taretin üstündeki yüzeye yöneltiliyoruz. İki kapı da açılınca, taş blok taretin üzerine düşüyor, böylece si-lahtan kurtuluyoruz. Bu basit bir bulmaca, bunların çok daha zorları çıkacak karşımıza.

Source'un gelişmiş bir versiyonunu kullanan Portal oldukça güzel gözüken bir oyun. Tek bir çekincem var, her bölümün me-kân tasarımları olarak birbirine benzeme ihtimali. Umarım bu konuda titiz davranışın Portal'ın arkasındaki genç ekip, yoksa oyun bir yerden sonra sıkıcı hale gelebilir.

BU DA SENİN DOĞMADAN KAYBOLAN AMCAN

İkinci oyun ise Team Fortress 2. Daha önce bahsetmiş miydim hatırlıyorum, ortaokul 2 ve 3'te bir oyun dergisi çıkartıyordu arkadaşlarla. O dergide TF 2 ilk başı yazmıştım, beş-altı sene ol-

muş, ben hala TF 2'ye ilk bakış yazıyorum. Yazdığım yer açısından büyük fark var elbette, ama yine de insanda "Hala mı ya?" gibi bir tatminsizlik yaratmıyor değil.

O kadar uzun zaman oldu ki TF 2'yi ilk duyduğumuzdan beri. İlk oyun oldukça başarılı bir Half-Life moduydu, elbette Counter-Strike'in gölgelerinde kaldı (o değil de SK Ladies ne oynuyordu be kardeşim!?) ama o zaten her modun kaderiydi. Team Fortress 2 ise tüm zamanların en çok beklenen multiplayer FPS'siydi herhalde. İlk duyurulduğunda komutanın GZS oynar gibi savaşı yönetmesinden, takım içi iletişim kanallarının görülmemiş bir düzeye ulaşmasına, harika grafiklere, birçok heyecan verici özellikle ortaya çıkmıştı ve hepimiz me-rakla beklemeye başlamıştık. Zamanı için "olmaz canım öyle sey" vaatleri vardı, zamanla hepsi bir şekilde gerçekleştirildi (bu "bir şekilde"yi "Battlefield 1942 ve Battlefield 2" olarak algılayabilirsiniz aslında). Bu sırada Team Fortress ortadan kayboldu, adı sanı unutuldu. Sonra Valve ekibi fare alarmı üzerine mahzenlerine inince,

ekibin sarışın ve güzel olanı kapatılmamış dosyaların arasındaki "Tecn Torrcss 2" yazarını gördü. "Bu ne ki?" diye eline alınca kutuyu, üstü başı toz oldu güzeli kızın. Ve fark etti ki zaman kutunun üstündeki mürrekkebin akmasına ve böyle abuk sabuk iki kelimenin ortaya çıkışmasına sebep olmuştu. Valve'in tozlu mahzenlerinde unutulan kutunun üstünde Team Fortress 2 yazmaktadır.

Episode 2'yle beraber gelecek olan TF 2'nin eskisiyle ala-kası yok. Olamazdı da zaten, Battlefield anlamsız bıraktı çünkü eski projeyi. Karşımızdaki yeni bir Team Fortress. Eski oyunun gerçekçi grafikleri ve gerçekçi bir oynanışı olacaktı, bu ise "Incredibles" çizgi filminin oyunuymuş gibi duruyor. 60'ların casusluk filmlerinin havasını sağlamak için yapımcılar abartılı ve keskin çizgili grafikler kullanmış. Sonuç ise gerçekten çok etkileyici, mest oldum izledigim videolardan. Bu tip "karakteristik" çizimlerin bir yararı da, oyuncuların sınıflarının uzak mesafelerden bile belli olabiliyor olması. Elbette bu bir multiplayer FPS yine,

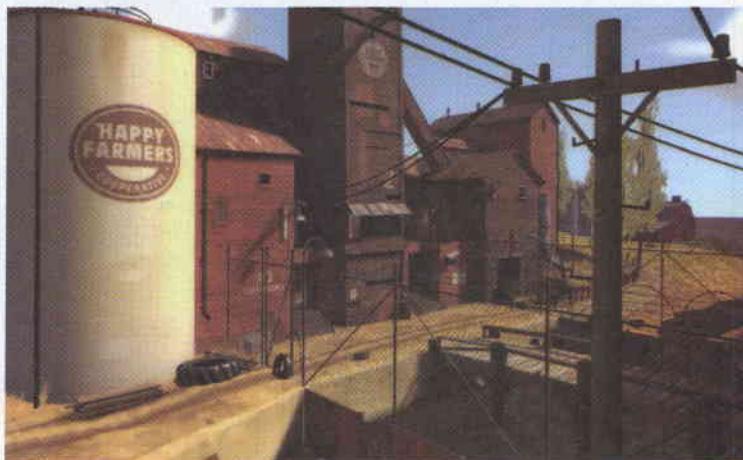
ekip çatışması olayın merkezinde olacak, 32 oyuncunun seçebileceği farklı sınıflar olacak. Ancak atmosfer olarak bildiğimiz hiçbir multiplayer oyuna benzemiyor TF 2, orası kesin.

DOLARLAR SİZE FEDA OLUSUN ASLANLARIM

Valve'a ne kadar saygı duysak az. Yaptıkları oyunlar zaten oyun dünyasına yön veriyor, trend yaratıyor, çağ kapatıp çağ açıyor. Üstelik bağımsız girişimciler destekliyor, onların kendilerini ifade edebilmeleri için platformlar yaratıyorlar. Bir de üstüne, hazırda yeme lüksüne en çok onlar sahip oldukları halde hala yeni fikirlerle geliyor, tüm oyun dünyasına örnek oluyorlar. Söylenecek tek bir şey var: Seni seviyoruz Valve!

Not: Söz vermiştim ama unuttum diğer yazılarında bahsetmemi, bu da bu ay yazdiğim son yazı olduğundan alakası da olsa söylemem lazı: Uğur'a, Call of Juarez yaradımları için teşekkür ediyorum. Oldu mu canım? ■

- Mehmet Kentel



► Yapım Valve ► ► Tür Puzzle-Multiplayer FPS ► Platform PC/PS3/X-BOX 360

► Web <http://www.valvesoftware.com> Çıkış Tarihi 2007 İlk Çeyreği

WEB'DE LEVEL'IN SEÇİMİ

www.finalfantasytr.com

Uçsuz bucaksız, dallı budaklı, çok kapsamlı bir evren Final Fantasy. Bugüne kadar çıkan 10'dan fazla Final Fantasy oyununa yetişmemiş olanlar için bu evreni tanımak hiç de kolay değil. Ama Türkçe içerikli bir Final Fantasy, işleri epey kolaylaştırır mıydı? Seriyle ilgili genel bilgilerden, sürekli güncellenen haberlere ve en köşede kalmış bilgilere kadar hemen her şeye ulaşabildiğiniz bu siteyi FF severlerin kesinlikle görmesi gerekiyor.



www.answers.com

Yanıtını aradığınız milyonlarca sorunuz var. Peki hiç bunları internette aramayı denediniz mi? Gerçi hayatın anlamını bulmanıza yardımcı olmuyor ama devasa bir İVIR-ZİVİR ansiklopedisi olarak ciddi bir bilgi içeriği sağlıyor. İçerik sadece yetkin editörler tarafından hazırlanıldığından Answers'in güvenilirliği de birçok siteye göre daha yüksek. Hem küçük bir uygulamayı bilgisayarınıza indirerek, tek bir tık ile herhangi bir sayfada gördüğünüz herhangi bir kavramın answers.com'daki karşılığını küçük bir pop-up'tan okuyabiliyorsunuz. Süper!

[Answers.com](http://www.answers.com)



www.armyoftrolls.co.uk

İngiliz bir oyun manyağınıñ minik ikonlara, pixel art'a, basit ama etkileyici grafik çizimlere, küçük oyunlara adanmış web sitesi. Buram buram retro havası solumak ya da üç-beş piksellik yetim bir ufaklı evlat edinmek için bile ugurlanabilir ki sitede bundan çok daha fazlasını bulacaksınız.



BILL ROPER'DAN TÜRK YAPIMCILARA TAVSİYELER

RÖPORTAJ

» LEVEL: Türkiye'de oyun sektöründe yer almak isteyen birçok genç bulunuyor. Onlar için tavsiyeleriniz var mı? Hayalleri için nasıl bir yol izlemeliler?

BILL ROPER: Bu oyun endüstrisinde ne yapmak istediklerine bağlı. Bu sektörde belki de işi en kolay olanlar artistler. Çünkü dijital-3D Art, animasyon ve texture üzerine eğitim veren harika okullar ve eğitim programları var. Bu konuda kullanılan ana programlar 3D Studio Max ve Maya.

Programlamayı seven hem hemen herkes oyun oynamayı sever. Çoğu programcı da oyun programlayarak para kazanmanın, rüyalarının işi olduğunu fark eder. Böylece bu ise bas koyan tonlarca aday çıkar. Fakat bir ekip yılda yalnızca 2 programcı işe alır ve buna rağmen ellerine her hafta 4-20 Özgeçmiş gelir. Bir oyun tasarımcısı olmak istiyorsanız oyun yapmayı yarına bırakmayın, herhangi bir oyun fikri olsun, bugün başlayın ve bu işte kabiliyetiniz olup olmadığını görün. İlk adım olarak kendi oyunlarınızı yapın. Okuyorsanız büyük projelerinizin bazlarını oyular üzerine yapın. Kendi oyunlarınızı programlamak, daha fazlasını öğrenmeniz için sizi motive edecek ve de oyun programcılığının tadını almanızı sağlayacaktır. Ayrıca bir oyun için başka insanlarla beraber çalışmak size çok sey öğretecek. Kendi oyununu yap-

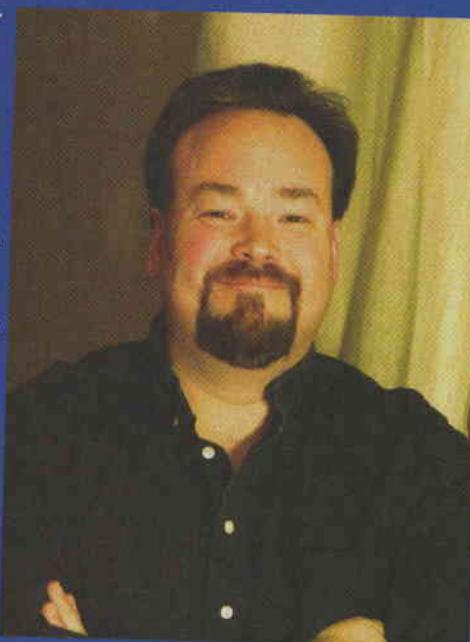
mak isteyenlere birkaç ipucu vereyim:

1) Oyunun kolayca çalışacağından emin olun. Unutmayın ki freeware bir oyun için kimse SDK ve sürücüyü çekmeye vakit harcamaz.

2) Eğlenceli olacağından emin olun. Bunun gerekliliği çok açık fakat bugüne dek baktığım demoların çok azı eğlenceliydi. Bana eğlenceli gelenlerse çok çok basit grafikleri olan, programcının oynanışa vakit harcadığı yapımlardı.

3) Basit olacağından emin olun. Kimse uzun oyun talimatları okumaya vakit harcamak istemez.

Programlama için C/C++ kullanıyoruz. Diğer programlar üzerine daha deneyimli birkaç kişi de işe alındı ama bir COBOL uzmanı olmanız ise girmenizi sağlamayacaktır. Eğer bir tasarımcı olmak istiyorsanız her şedyen önce oyun mekanigine dalmayı ve onu "olur" yapan seyleri analiz etmeyi sevmek zorundasınız. Tasarım ustalık isteyen bir olaydır çünkü bir oyunu eğlenceli yapan asıl kişi sizsiniz. En iyi oyular hemen oynamaya başladığınız ve 5 saat geçtikten sonra kendinizi eğlenceden kaybettiniz oyuncuları, Bu teşadüf eseri gerçekleşen bir sey değildir. Örneğin ödülleri nasıl dağıttığınız ve oyuncuları nasıl adım adım motive ettiğiniz son derece önemlidir.



oyun yapımcısının kalite güvence departmanında işe baslayarak endüstriyin iç işleyişini öğrenmektir. Sirketin iç politikalarına ve gelişim süreçlerine uyum sağladıkten sonra tasarımcıların fikirlerini duyması için fırsatlar bulabilirsiniz. Bundan sonra bir bölüm aşistanı olarak bölüm tasarımlarını desteklersiniz. Bu yol ÇOK sayıdaki kişinin endüstride merdivenleri çıkma yoludur.

İmkانınız varsa Las Vegas'daki D.I.C.E ve San Jose'deki Computer Game Developers gibi yapımcı fuarlarına katılın, oraya gelenlere kendinizi ve oyununuza satın. Bugüne dek yaptığım en iyi is görüşmesi buraya sadece CV'sini değil hazırladığı oyunu da getiren birine aitti. Yeteneklerinin ve yapabileceklerinin eğlenceli sunumu kendini bana kabul etti.

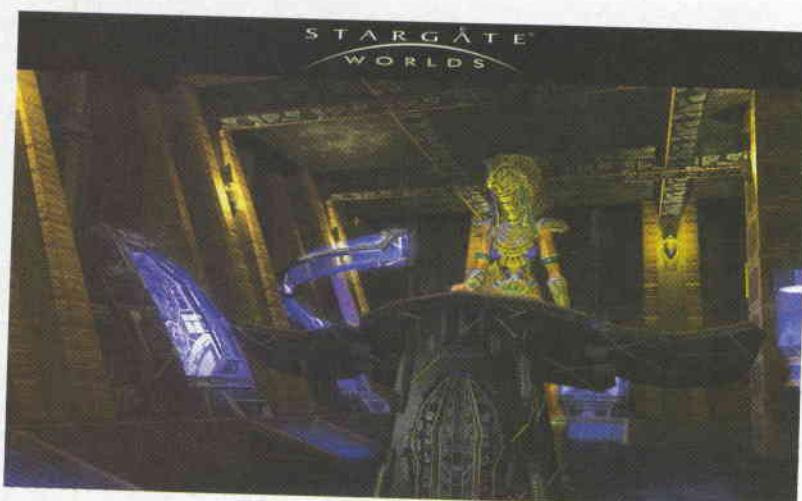
Herhangi bir pozisyon için diğer bir mutlak gereklilik de tonlarca oyun oynamanız. Bilgisayar, konsol, el cihazları vs. ne olursa. Buna hem çok sayıda farklı oyun oynamak hem de az sayıda oyun müptela derecesinde oynamak dahil. Oyunlar hakkında akıllı yorumlar yapabilmelisiniz. Onları iyi veya kötü yapan ayrıntılar nedir? Bu yorumları yaparken ve kendinizi anlatırken bahsetmek üzere favori oyunlarınızı ve betaları listeleyin. ■

STARGATE WORLDS

YENİ BİR UMAT!

» Stargate SG1: The Alliance'in iptal edilmesiyle kendini yarı yolda bırakılmış hissedilen SG meraklıları için yeni bir umut kapısı açıldı. Stargate Worlds ismi verilen oyuncu SG1: The Alliance'dan en büyük liste祈り Cheyenne Mountain tarafından tanıtılan Stargate Worlds, ister tek başınıza isterse de çeşitli birliklere katılarak SG evrenini keşfetmenize izin verecek.

Unreal Engine 3 kullanarak yaratılan bu devasa evrenin iki ana tarafı olacak; Stargate Command (SGC) ve System Lords (Goa'uld). Ve iki taraf da, tarafsız alien ırklarını kendi yanlarına katmak için mücadele edecek. Bunun dışında Ori gibi dış mihraklar da kurulan dengeleri alt üst etmek üzere oyundaki yerini alacak. Yapımcılar SG evreninin tamamen güz mücadeleni üstüne kurulu olacağını söylüyor. Tabii oyun iptal edilmezse... ■



İKİ KIZIN BİZİ TARUMAR ETME HİKAYESİ

LEVELCUP EPISODE #8 COUNTER STRIKE



Ben böyle bir komplot görmedim hayatmda! Arkadaş, çıplak kulakla dinlendiğinde kulak zarını patlatacak bir teknoloji müzik, önde durmadan sorular soran bir stand sunucusu. O kadar çok ses var ki, Tuğbek'in "açıkta gitse-nize içerde sıkışıyoruz!" diye haykırısını duyamıyorum, halbuki yanında oturuyor. Arkadaş "abi geçeyim mi, konsolu aç abi su kodu yaz silah sallanıyor,

bir dene istersen abi" diyen bıçkın delikanlıları. Her şey planlı bir şekilde, bir saat gibi işliyordu. Level'a komplot kurulmuştu... İşte bir LEVELCUP'ın daha özeti.

Son yapılan LEVELCUP'ta müdüriyet, çok yakında Counter Strike ayağını olacağını söylemişti ki müdüriyete karşı kıldan ince olan boynumuz nedeniyle bu ay CS oynadık. Oynamaz olaydık...

Geçen ay biziyle ber-

ber olacak dediğimiz Fragdolls ise müdüriyetten habersiz bir şekilde gelmemeye karar verdi. Artık korktular mı yoksa işleri mi çıktı, orası Allah kerim. Intel, Fragdolls yerine başka bir bayan klanı olan SK Ladies'i Ce-BIT2006'ya getirdi. Getirmez olaydı...

İŞLEYEN DEMİR İŞİLDAR

Paslandığımızı bir kez daha gördük. Yillardır CS oynamamanın sonucu olarak yenildik. Ama ezilmedi! Maça Sinan, Tuğbek, Olgay, Mehmet, Berkant ilk besieyle

çıkan Level ekibi, Christine ve Carol'dan oluşan SK Ladies ikilisine boyun eğdi. Aslında Level ekibi maça iyi hazırlanmıştı. Kolalar içili mis, "ehe ehe yeneriz biz bunları" nidaları Cebit kafeteryasını çınlatmış, Olgay ve Sinan'ın "abi biz en son 3 yıl önce oynadık CS, mir mir mir..." mırıldıları duylulmadan gelinmişti. Maça galibiyet parolasıyla çıktılar. Ancak de_dust yeri de_nuke haritası açıldığı için tüm planlar alt üst oldu.

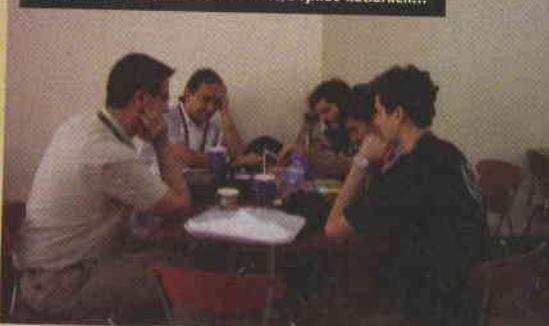
"ABI BEN ÖNDEN FLASHLIYORUM, SEN UZUNDAN SNIPE ET"

Maçın ilk ayağında Level ekibi Counter-Terrorist olarak oynadı. En başta haritaya alıp yeni takımlar bulana kadar Level takımı çok sayıda vesikalik (headshot) yediye de

Ağustos ayı puan tablosu

SERİ BAŞI	OYUN SAYISI	TOPLAM
Tuğbek	1	56
Volkan	0	36
Olgay	0	34
Sinan	0	26
Berkant	0	22
Mehmet	0	22
Serpil	1	12
Kaan	0	10
Rocko	0	6
Jesus	0	2
Fırat	0	0
Göker	0	0
Ant	0	0

■ Maçtan sonra üstün başarımızı nesne içinde kutlarken...



isınması uzun sürmedi. Arkadaki yoğun sesten dolayı iletişim haliinde olamayan Level ekibi zaman zaman flashbang'lerin içine rasgele ateş edip şansını denedi. Ancak Mehmet, Sinan'ı bacagından vurunca Sinan sinirlenip Mehmet'i kurşun manyağı yaptı. Ekibin bu saçma sapan hareketlerinden yararlanan kızlar düşman hattını yardımında ilk üç eli galip bitirdiler. Standdaki elemenin da gaz vermesiyle Level ekibi kendine geldi ve bir anda 4-3 öne geçti. Tabii bunda en büyük pay organize olmalarındaydı. Nasıl oldu onu anlamadık ama. Maçın ilk ayağının sonu 5-5 gibi dengeli bir skorla bitti.

İkinci ayakta ise Terrorist tarafında oynayan Level ekibi, ne yaptığı bilmez bir şekilde oyun alanına dağıldı. Sonuç; karambol. Tuğbek soldan bağıriyor, "abi içeri girmeyin sıkısıyoruz, dışardan dolaşalım birlikte". Ama duyan yok. Ekibin yarısı içerde, yarısı solda, yarısı çatıda. Dağınık bir oyun sergileyen Level ekibi çok mu kötü oynadı derseniz, hayır, ama ilk ayaktan sonra bekleneni veremedi. Berkant'ın son round'a tek frag ile girmesi ve oyun sunucusunun wallhack'i açması da tuz biber oldu. Level editörleri için skor 6-2 olduğunda yenilgi kesinleşti. Ancak sonuna kadar direnen skoru 6-4'e kadar çektiler. Yaradı mı, hayır yaramadı. Maç 11-9 bitti ve yenildik...

Hıç öyle bakmayın, kızlar durmadan CS oynuyor. Biz yılardır oynamamışız, suç mu yani. Suç mu ha suç mu! Ühühü gelmeyin üstüme...

LEVELCUP'ta bu ay üç birinci var, zira toplam fragları eşit. Tuğbek, Mehmet ve OlgaY. Buradan çıkarılacak sonuç, rakibi bayan olduğunda Mehmet dökürtüyor. Kendini astı bir ara. İkinci Berkant olurken, Sinan ise üçüncüüğe yerleştii (kulaklığım çalışmıyordu! Mouse'um fir fir dönüp durdu! En son 3 yıl önce CS oynadım ben! – Sinan). Bu arada sıralamanın masanın soldan sağına doğru olması da ilginç bir detay olarak karşımıza çıkıyor. Gelecek ay ne oynayacağımız hala muallakta. Bir kere de sürpriz yapmayalıım yani, olmaz ki böyle!

- Berkant Akarcan ■

SKLadies ile Röportaj

LEVEL: Merhaba, bize biraz buradaki deneyiminizden bahsedebilir misiniz? İstanbul'u görme şansınız oldu mu?

SKLadies: İstanbul'u daha görmedik, bu gece göreceğiz. Dünyanın birçok yerine gittik ama Türkiye'ye ilk gelişimiz bu.

LEVEL: Fuarı begendiniz mi?

SKLadies: Oldukça. Her şey çok iyi. Özellikle Intel standı.

LEVEL: Intel standında sıradan oyuncularla oynamak zevkli mi? Oyun yeteneklerini nasıl buldunuz?

SKLadies: Bizce gayet zevkli. İkinci soruyu cevaplamak zor, eğlenmek için oynuyoruz yani. İyi olduklarını düşünüyorum. Evet gerçekten iyiler. Olduğu kadar.

LEVEL: Hangisi daha eğlenceli; tüm gün sandalyede oturup öünüze gelen oyuncudan frag almak mı, yoksa ciddi bir turnuva serisinde takım halinde ciddi bir mücadele vermek mi?

SKLadies: Kesinlikle turnuvalar. Tamam, oynamak güzel ama turnuvaları heyecanı yaşamıyor. Ekibinizle beraberinizdir, herkes bağırrı, adrenalin pompalarsınız. Kazanmak istersiniz, bizce bu daha iyi.

LEVEL: Hangi etkinliğinizde önemli bir yeri var?

SKLadies: Geçen ay yapılan ESWC2006. Kazanmadık, dördüncü olduk ama çok iyi vakit geçirdik. Çok takım vardı, atmosfer çok iyiydi, turnuva mekanı ise müthişti.

LEVEL: Az önceki Level maçınıza dönersek, aldığınız onca frag arasında size en çok sıkıntıyı verenin rumuzu neydi? Hatırlıyor musunuz?

SKLadies: Ehm, hiç hatırlayamıyorum. Sanırım oydu [Level masasını gösterir, güller]. Beni durmadan öldüren birisi vardı ama rumuzunu hatırlamıyorum.

LEVEL: Bu maça çıkmadan önce bekletileriniz nelerdi? Size dergi editörleriyle maç yapacığınızı söylediğlerinde "ah, bir maç daha" mı dediniz yoksa bir oyun dergisi editörleri oldukları için daha mı temkinliydiniz?

SKLadies: Hayır temkinli değildik, eğlenmek için oynuyoruz burada. Profesyonel oyuncu olsaydınız bile yine rahat oynayacaktı.

LEVEL: SKLadies takımı olarak, hedefleriniz neler? Her takımın ilk hedefi kazanıp şampiyon olmaktır ama bayanlardan oluşan bir ekip olduğunuzdan başka hedefleriniz de var mı?

SKLadies: Bayanlardan oluşan bir ekip olmamız bizim için fark etmiyor. En iyisi olmaya çalışıyoruz. Erkeklerin dominant olduğu turnuvalarda da kazanıp oyuncuların erkek işi ol-

madığını kanıtlamaya çalışıyoruz. İnsanların bize "bir bayan klanı" demesi yerine "professionel bir CS klanı" demelerini istiyoruz. Yapmak istediğimiz bu, başarılı olup ismimizi duyurmak. Bu sırif SKLadies'in değil tüm SK klanının amacı elbette.

LEVEL: Birçok oyun turnuvası, artık bayanlar için turnuva içinde ayrı bir turnuva düzenliyor. Buna bakınız nedir, tüm bayanlar bir araya gelip oyun oynuyor diye destekliyor musunuz yoksa erkeklerle oynamalarına izin veriliyor diye teşkilimiz mi?

SKLadies: Cevabı zor bir soru bu. Sadece bayanlara özel turnuvalar olunca birçok bayan profesyonel oyunculuğa göz kirpiyor ve ayrıca birçok bayan klanına karşı kazanabiliyoruz, bu bakımdan iyi. Ama öte yandan erkeklerle ayrı tutulmanın ayrımcılık olduğu görüşündeyiz. Ama eğer bayan oyuncu sayısı artarsa böyle bir ayrim olmayacağı.

LEVEL: Profesyonel bir oyun klanı için organizasyon olup, onu kurmak gerçekten zor. SKLadies dört yıllık bir klan amabiliyoruz ki hepiniz farklı şehirlerde yaşayorsunuz. Bir arada olmayı ve organizasyonu nasıl başaryorsunuz?

SKLadies: Zor olduğunu söylemek istiyoruz. Toplam beş kızıma bir arada durmamızın tek nedeni arkadaşımızın sıkı dostluk. İlişkimiz sadece oyuncular üzerine değil, gerçek dostlar gibi yaşıyoruz. Aralarında dostluk ilişkisi olan bir çok klan hemen dağılıyor.

LEVEL: Sanırım SK'nın katıldığı tüm büyük organizasyonlara katılmıyorsunuz, SK'nın birçok alt ekibi var. Peki SK'yi bu kadar başarılı kılan nedir? Diğer klanlardan farkı nedir?

SKLadies: SK'da arkadaşlık çok iyi, herkes birbirile ilgilenebilir. Bizi başarılı kılan şey bu.

LEVEL: Bir bayan takımı olarak, sponsorluklar ve destek almak daha mı kolay, yoksa diğer erkek takımları gibi zor mu?

SKLadies: Emin değilim. Diğer takımlardakinden bir farkı yok bizce. En azından biz kendimizi öyle görmek istiyoruz. Sonuçta firmalar uzun süreli müzakerelere giriyorlar ve başarılı olan ekiplere sponsor oluyorlar. Birçok sponsorum bize bayan takımı olduğumuz için sponsor olmadı, ismimiz duyulduğu için sponsor oldu.

LEVEL: Sponsorlarınızdan ne gibi destekler alıyorsunuz?

SKLadies: Ana sponsorumuz Intel. Çok iyiler, her konuda bize destek oluyorlar. Diğer sponsorlarımız... Aslında Intel yetiyor bize *güler*. ■



FOTOFİLİ - TGS 06 ÖZEL

Eylül ayının son haftasında, Tokyo Game Show 2006 fuarı düzenlendi. PlayStation 3 ve Xbox 360'ın kaslarını sıkarak güç gösterisi yaptığı fuarda, birçok yeni ve eski nesil oyun vardı. Bu oyunlardan en güzellerini bu ayki Fotofili'ye konuk ediyoruz. ■



PS3

AFRIKA

HEYECANMETRE

MERAK UYANDIRICI !

» Muhteşem gözüken bu PS3 oyununun nasıl oynanacağı hala belli değil. Safari mi yapacağız? Fotoğraf mı çekeceğiz? Ne olursa olsun, çok farklı bir oyun olacağı kesin. ■



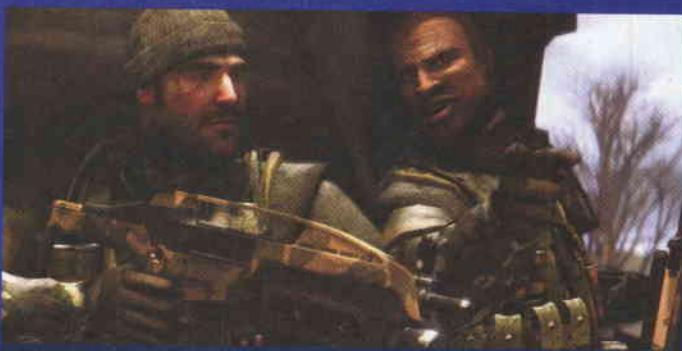
PS3, Xbox 360

HEYECANMETRE

İYİ OLABİLİR !

ARMORED CORE 4

» Dev Mech'leri yönettiğimiz aksiyon oyunu serisi Armored Core, yeni nesilde devam ediyor. ■



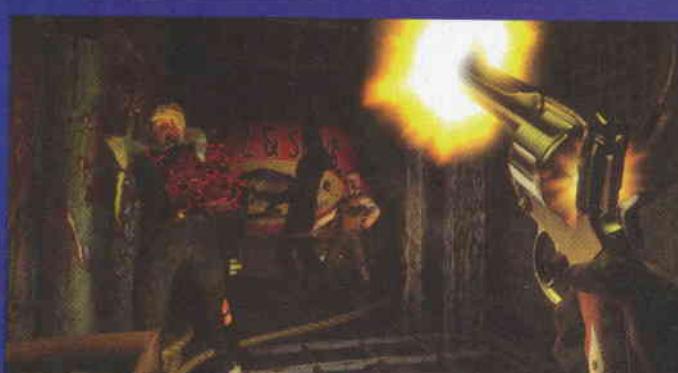
PS3, Xbox 360

HEYECANMETRE

BEKLEYİP GÖRELİM !

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

» Battlefield serisinin tek eksiği nedir? Mükemmel oynanışa yakışan mükemmel bir senaryo. Bad Company ile bu açık da kapanacak. ■



PC, Xbox 360

HEYECANMETRE

ÇOK İYİ OLABİLİR !

BIOSHOCK

» System Shock'un yapımcılarından gelen Bioshock, FPS ve RYO oynanışına yeni tanımlar getiriyor. ■



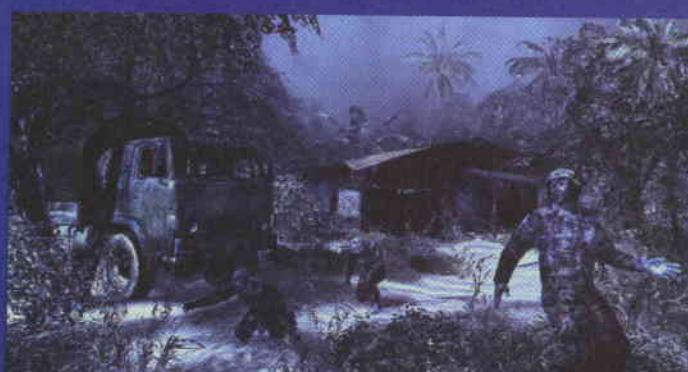
PS3, Xbox 360

HEYECANMETRE

YÜKSEK POTANSİYEL !

BLUE DRAGON

» Bu resim sizi hiç etkilememiş olabilir. Ama bir oyunun karakter dizaynını Akira Toriyama (Dragonball Z anime), müziklerini Nobue Uematsu (Final Fantasy serisi), takım liderliğini ise Hironobu Sakaguchi (yne Final Fantasy serisi) yapıyor, heyecanlanmaya başlayabilirsiniz. ■



PC, Xbox 360

HEYECANMETRE

YANIYORUZ !

CRYYSIS

» Heyecanmetre neden 7 değil de 6? Çünkü bu oyunu, bu grafiklerle oynatacak makinaya vereceğimiz parayı düşündükçe heyecanımız köreliyor. Çok değil ama, açık. ■



PS3

DEVIL MAY CRY 4

HEYECANMETRE

UMARIZ BOZULMAZ !

» Capcom'un aynı ana karakterden 3 farklı versiyon üretmesi biraz uyruklu gibi geliyor bize. Dante, Vergil, şimdi de Nero... DMC4'ü, ikinci oyunu yapan ekibin hazırlıyor olması da içimizi burkmuyor değil. ■



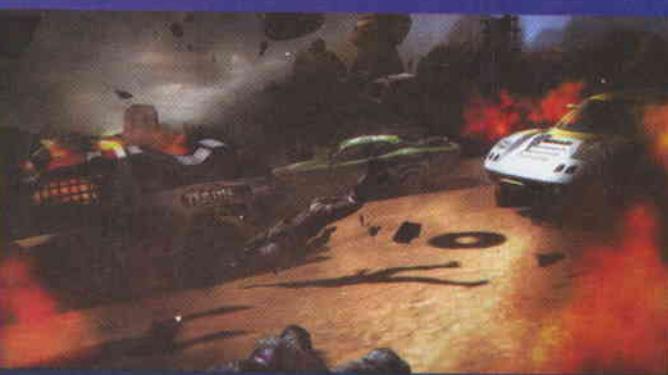
PS3

LAIR

HEYECANMETRE

BİR TUHAFLIK VAR AMA...

» Birlikte hareket eden binlerce askeri, havada kışan düzinelerce ejderhayı görüp de etkilenmemek elde değil. Umarız oynanış da bu kadar güzel olur. Videolar bize biraz "anlamsız" geldi şünkü. ■



PS3

MOTORSTORM

HEYECANMETRE

ÇOK İYİ OLACAK !

» Toz, toprak, çamur, tampon, jant, kaporta parçaları, kan, sofır... Motorstorm oynamak için sabırsızlanıyoruz! ■



PS3

RESISTANCE: FALL OF MAN

HEYECANMETRE

YÜKSEK POTANSİYEL !

» XBox 360'ın Gears of War'u Sony'nin cevabı sayılabilir Resistance. Bir FPS olarak fena gözükmüyor, umarız üstüne bu kadar gidildigine değer. ■



PS3

FINAL FANTASY 13

HEYECANMETRE

HEMEN ÇİKMALI !

» Henüz oynanısta ilgili bir şey söylemek için çok erken. Ama serinin önceki oyunlarını kıtas alıp, PS3'ün gücüyle birleştirince, FF13'ün düşüncesi bizi heyecanlandırmaya yetiyor. ■



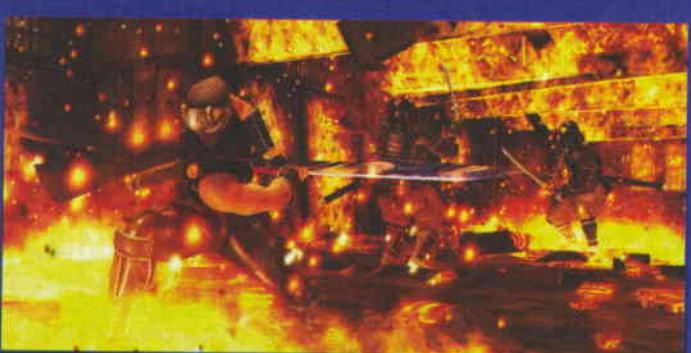
PS3

METAL GEAR SOLID 4

HEYECANMETRE

VANIYORUZ !

» Kojima? Bırak artık bizimle oynamayı! Nereye varacak bu işin sonu? Hepimiz akıl hastanesine yatırtacak mısın? Kimdi o fragmanın sonundaki öyle? Ha söyle?! ■



PS3

NINJA GAIDEN SIGMA

HEYECANMETRE

YÜKSEK POTANSİYEL !

» Xbox'ın en iyi oyunlarından biri olan NG, PS3 için yeniden yapılmıyor. Arada benzerlikler olsa da, her sahne ve her bölüm yeniden tasarılanıyor. ■



PS3

VIRTUA FIGHTER 5

HEYECANMETRE

BASARIYILI BİR SERİNİN DEVAMI !

» Virtua Fighter'in yeri ayrıdır. Daha farklı bir dövüş teknigiyle, daha gerçekçi bir oynanış hissi verir VF. ■



DUKE NUKEM NEVER

"Abi çok az kaldı, bitiyor. Sen şurada bekleyiver iki dakika."

Yıl: 1996... Sinan 20, Burak 21 yaşında, bense 16 yaşındayım. Her şey çok farklı... Sinan daha Level'a girmemiş, Burak halen okuyor ve gelişimi ni daha tamamlamamış; kafası normal sayılabilecek ebatlarda. Bense birkaç ay sonra is hayatına atılacağım. 90'lar, 80'lerin garipliklerinden hala izler taşıyor. Kaygısızlar, yetersiz teknik donanımıyla yanında; Kültüigin, Alper ve Kürsat'ın kabusu çevreye dehset saçıyor... İnsanlar mIRC ile günün ilk ışıklarına dek chat yapıyor, birbirlerine "A/S/L?" gibi anlamsız sorular soruyorlar... Metallica'nın Black albümü sadece altı yıl

geride... En önemlisi, daha kimse "Oha falan" olmamış. Her şey çok farklı... Her şey çok daha saf... Ve 3D Realms, Duke Nukem Forever'in üzerinde çalışmaya başladığını resmen duyuruyor. Yer yerinden oynuyor... Herkes bir kez daha Duke'la karşılaşacağı, bir efsanenin yeniden doğusuna tanık olacağı için çok heyecanlı... Internet'te yeni Duke hakkında yazılar yazılıyor, oyun dergileri hemen hemen her ay Duke'tan bahsediyor, heyecan artıyor... Sonra bir anda... Duke'un sesi kesiliyor. Oyun hakkında haber çıkmaz oluyor, tayfa inzivaya çekiliyor ve yayından oyunun çıkış tarihi konusunda o efsane açıklama geliyor: "Bittiğinde çıkacak!"

Hazırlayan: Fırat Akyıldız

Ama Duke Nukem Forever bitmek bilmiyor. Aradan yıllar geçiyor, yurta ve dünyada çarpıcı gelişmeler yaşanıyor. Politikada, sporda, yaşamda... Her şey değişiyor. 11 Eylül dünyayı sarsıyor, savaslar bitiyor, yeni savaslar çıkıyor, Galatasaray UEFA Kupası'nı kazanıyor... Ama Duke Nukem Forever çıkmıyor. Peki, Duke Nukem Forever duyurulduğundan sonra neler değiştii, neler yasandı, bilmek ister misiniz? Yaklaşın... Hayır, o mesafeden dergi okumak adamı sası yapar, biraz uzaklaşın. Tamam, baslıyoruz.

ODYUN DÜNYASINDA OLANLAR

19 yeni Final Fantasy oyunu çıktı.

Ana oyunlar:

Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, Final Fantasy IX, Final Fantasy X, Final Fantasy X-2, Final Fantasy XI

Cep telefonu oyunları:

Before Crisis: Final Fantasy, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, Dirge of Cerberus: Lost Episode

Final Fantasy Tactics Serisi:

Final Fantasy Tactics, Final Fantasy Tactics Advance

Crystal Chronicles Serisi:

Final Fantasy Crystal Chronicles

Yeniden Yapılan Oyunlar:

Final Fantasy Collection, Final Fantasy Anthology, Final Fantasy Chronicles, Final Fantasy Origins, Final Fantasy 1 & 2: Dawn of Souls, Final Fantasy III DS

Level'in yorumu: Her versiyonu yeni bir "final" olmasına karşın 20'ye yakın Final Fantasy oyunu çıkarılmış. Diğer yandan, Duke Nukem, "Forever" olmasına karşın 97'den bu yana rakip ağları hiç sarsamamış.

11 yeni Grand Theft Auto oyunu çıktı.

Grand Theft Auto, GTA Gameboy Color, GTA London 1969, GTA London 1961, GTA 2, GTA 3, GTA: Vice City, GTA: San Andreas, GTA Advance, GTA Liberty City Stories, GTA: Vice City Stories

Level'in yorumu: Sanki Tony ve CJ, kendilerine rakip olabileceğini düşündükleri için Duke'ü araya alıp tekme tokat dövmüşler. Ne var ki bu saldırının karşısında Duke soğukkanlılığını korumuş ve piyasaya çıkmamakta direnmış.

16 Sims oyunu çıktı (İvri zivir ek paketleri sayarsak bu sayıyı ikiye çarpmamız gereklidir)

The Sims 1: Sims, Livin' Large, House Party, Hot Date, Vacation, Unleashed, Superstar, Makin' Magic, The Sims Online, The Sims 2: Sims 2, University, Nightlife, Open for Business
The Sims (Konsol için): Sims Bustin' Out, The Sims 2, The Urbz: Sims in the City

LEVEL'in Yorumu: Duke'un duyurulması EA'yi de harekete geçirmiş olacak ki arda onlarda The Sims oyunu piyasaya çıktı. Buradan EA'ın yıllar boyunca o anı beklediği sonucuna varabiliriz. Duke'un duyurulduğu anı...

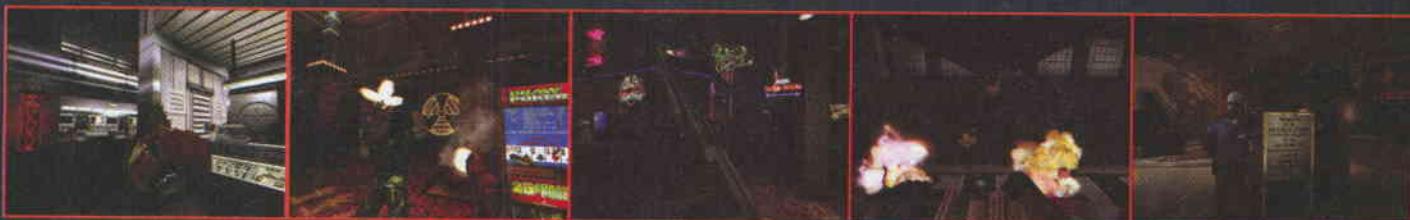
DÜNYADA YASANAN DİĞER GELİŞMELER

Dört ulus nükleer silah ele geçirdi.
19 savas basladı.
Beş savas sona erdi.
509.373.306 insan öldü ve 661.373.082 insan doğdu.
7 günün ve 8 ay tutulması yasandı.
ABD uzaktan kumandayı elinden bırakıp TV'nin yanına yaklaştı, "teröre karşı savas" terörü artırdı, "demokrasi için savas", demokrasiyi ve insan haklarını öldürdü.

LEVEL'in Yorumu: Duke Nukem Forever, kıymetin habercisi olabilir.

TÜRKİYE'DEKİ GELİŞMELER (KARISIK)

Roger Waters Türkiye'ye geldi.
10 yıl önce rock müzik "satanist müziği" olarak gösteriliyordu, ama şimdi çok popüler.
Galeriler, sergiler, müzeler (İstanbul Modern & Sabancı & Pera); sinema ve müzik festivalleri, rock festivalleri... Kültür hayatımız renklendi.
Zenginle fakir arasındaki uçurum akıl almadır boyuta vardı.
Krizler birbirini kovaladı.
Borçlar katlandı.
Level yoktu, artık var.
Onlarca BBG ve benzeri program yayınladı.
Tulin ve Caner Türkiye'ye dert oldu.
Eurovision'da ilk kez bir Türk sanatçısı, Sertab Erener, birincilik kazandı.
Metal müziğin kralları; Manowar, Yedikule Zindanları'nda, yağmur ve simsekler eşliğinde unutulmaz bir konser verdi, yer göklendi.



Yayınlanan diğer oyunlar

MegaMan evreninde geçen 75'ten fazla oyun, Star Wars evreninde geçen 50'den fazla oyun, Dance Dance Revolution serisi, Pokemon serisi, Unreal ve Unreal Tournament serisi, Quake 2, 3 ve 4, Tony Hawk serisi, Duke Nukem Forever'dan 10 gün önce yapımına başlanan Daikatana, Max Payne ve devamı, Half-Life, Half-Life 2, Counter Strike serisi, Thief serisi, Black Isle'in kapanmadan önce yayınladığı yedi oyun, The Elder Scrolls III: Morrowind ve IV: Oblivion, 3D Prince of Persia oyunları, Wolfenstein dahil olmak üzere İkinci Dünya Savaşı temali yüzlerce oyun, iki eklentisiyle beraber Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire ve WoW...

LEVEL'in Yorumu: Ohannesburger!

YENİ ÇIKAN OYUN SİSTEMLERİ

Microsoft Xbox, Microsoft Xbox 360, Nintendo GameCube, Gameboy Advance, Gameboy Advance SP, Gameboy Micro, Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Sega Dreamcast, Sony PSOne, Sony PlayStation 2, İnce PlayStation 2, Sony PSP

... Ve Amerika'da, tüm konsollarda yayınlanan 5000'e yakın oyun, toplamda 350.000.000'dan fazla konsol satışı.

DUKE NUKEM FOREVER'IN YAPIMINDAN DAHA AZ ZAMAN ALAN ŞEYLER

The Beatles'in kuruluşu ve dünya çapında defalarca turneye çıkması.
Led Zeppelin'in yedi albüm, dokuz single yayınıması ve dünya çapında 27 turne düzenlemesi.
Wright Kardeşler'in ilk uçağı tasarlaması ve uçurması.
İzafiyet Teorisi'nin bulunması.
Birinci ve İkinci Dünya Savaşı

LEVEL'in Duke Nukem Forever adına savunması:
Duke Nukem Forever karmaşık bir oyun, işçiliği fazla; yapımı zaman alıyor.



eglenceli bir şekilde bize sunulacak. Tabii ki Duke esprî anlayışından bir sey kaybetmediye...

Yeni oyundaki önemli farklılıkların biri ise kullanılabilecek araçlar; Vegas sokaklarında bir Harley Davidson kullanma sansı yakalayacağız. Ya da bir çölu aksak bir eşekle geçme şansı... Haklısanız, bu sans kapsamında değil. Ama Duke da normal bir oyuna dahil değil.

Duke Nukem Forever, teknik açıdan da çok tartışılan bir oyun oldu. Yapımına Quake (evet, Quake 1) motoruyla başlayan oyun için son olarak Unreal (evet, Unreal 1) motorunda karar kılındı. Tabii ki bugün için Unreal motoru da çok geride... Yapımcılar yeni bir grafik motoru için yeni oyunların olmasını bekliyor olmalılar. Mesela bir Half-Life 3 motoru iyi giderdi Duke Nukem Forever'a, ne dersiniz?



KAYNAK: <http://duke.a-13.net/>

POP KÜLTÜRÜ

Duke Nukem Forever'in yapım süreci Britney Spears'in tüm kariyerini kapsıyor. Colin Farrel'in kariyeri 1997 yılında başladı.

Bullet Time sistemi sinema ve oyun sektöründe kullanılmaya başlandı.

Altı Harry Potter kitabı ve dört filmi yayınladı.

Stephan King, 16 yeni roman yazdı.

13 Ağustos 1997'de South Park'ın ilk bölümünü yayınladı.

Survivor programı 12 sezon boyunca yayınlandı.

LEVEL'in Yorumu: Oyun piyasasında umduğumu bulamayan Duke, oyun işini bırakıp müzik isine girmeli. Britney Spears'la ortak bir çalışma fena olmaz hani.



■ GTA dokuz yıl içinde bu denli büyük bir değişim geçirirken, Duke Nukem Forever hala ortalarda yok. İlk ekran görüntüsündeki polislerin azmi de dikkatimizden kaçmıyor elbette.

Kutsal bir savaş, iki büyük tarikat ve gizemli bir savaşçı...
Tarihin derinliklerinden yeni bir efsane doğuyor!

Çıkış Tarihi
Mart 2007
Yapım Ubisoft
Platform PS3, Xbox 360

"ASSASSIN" KELİMESİNİN KÖKENİ

"Assassin", haçlı seferleri zamanında ortaya çıkan ve batı dillerine Arapça'dan geçmiş bir kelime. Hikayesi, gizli bir örgüt olan Hashasî Tarikatına dayanmaktadır. Ancak "El Dhava-i El-Cedidah" (Yeni Doktrin) ismi ile kurulan bu örgütün nasıl "Hashasî" olduğu, oradan da nasıl "Assassin" olarak batı dillerine geçtiği hakkında kesin bir görüş yok. Ancak en bilinen rivayetler:

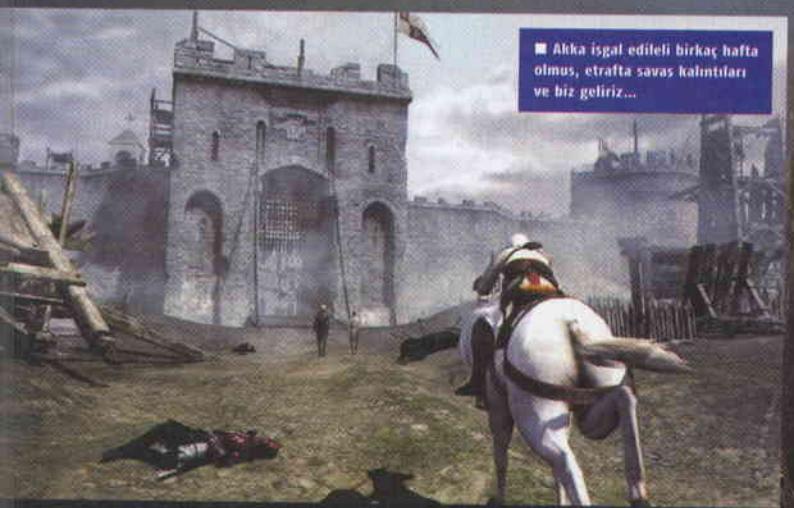
- "Hashasî" kelimesinin, tarikat mensubu fedailerin suikastlarından evvel hashas kullanmasından ileri geldiği;
- Halk arasında bu soğukkanlı fedailerin, suikastları ancak hashas alarak yapabileceklerine inanılmamasından ortaya çıktı;
- Kurucusu Hassan Sabbah'ın sözlerinin ve vaatlerinin inançları arasında hashas kadar etkili olması;
- Kelime kökeninin "Hashasî" değil, "Hassanî" olduğu ve bunun örgütün kurucusu Hassan Sabbah'in takipçileri anlamına geldiği iddia edilir.

ASSASSIN'S CREED



“Çöl şehrinde gün batımı huzur verir insana. Doğanın resminden değil, daha çok insanların ufak tablolarından bu huzur. İlk önce pazar yerindeki kalabalık yavaş yavaş dağılmaya başlar. Gün ortasında, hiç bitmeyecekmiş gibi gelen o insan seli durulur, ortalık tenhaşır. Kadınlar, pazar yerinde son alışverişlerini yaparlar. Yemekler çoktan hazırlırdır. İnsanlar evlerine çekilmeye başlar. Tenhaşan sokaklarda bir tek demircilerden yükselen örs sesleri yankılanır. Aksamın serinliği demir fırınları başındaki demircilere gülümser ve sahra demircisi, kızgın demire bir defa daha vurur, bir defa ve bir defa daha... Birkaç saat sonra şehrin kapıları kapanacaktır. Son tüccarlar çoktan şehre ulaşmıştır. Doğu kapısının üstünde yanmış mesalelerin ışıkları şehrin diğer ucundan görülmeye başlar. Günün son yemeği için tüm aileler avlularda toplanır. Bu sırada bir kadın pencereden çocuklarına seslenip, eve girmelerini işaret eder. Hava giderek soğumaktadır. Güneş bu çöl şehrin terk ederken kuzey kapısında bir yabancı belirir. Nöbetçi bağırrır, “Kimisin?”... Beyazlar içindeki yabancı, hafifçe kafasını yukarı kaldırarak cevap verir, “Altair”...

■ Akka işgal edili birkaç hafta olmuş, etrafta savaş kalıntıları ve biz geliriz...



HALKIN ALTAIR'E TEPKİLERİ

Altair bir grup sövayeden kaçmaktadır. Hemen önündeki sokağı belli bir insan gürusu kaplamıştır. Hiç tereddüt etmeden güruba doğru koşar...

a. Destek olursa: Kalabalık Altair'i aralarına alacak ve onu soran askerlere alakasız bir yere doğru gittiğini söyleyecek.



b. Köştek olursa: Altair gene kalabalığın ortasına atlar ancak açıkta kalır. İnsanların anlamsız bakışları ve askerler yetisti!



YETİM TOPRAKLAR

Bundan üç sene evvel Prince of Persia: Sands of Time biter bitmez oyunu yapan Ubisoft Montreal ekibi yeni bir proje arayışına girdi. Prince of Persia çok tutmustu ve serinin iki oyunu daha sevenleriyle buluşacaktı ancak Ubisoft'un da bildiği gibi hiçbir seri sonsuza kadar süremezdi. Yeni fikirler ortaya konmamıştı. Düşündüler, uzun toplantılarından sonra izleyecekleri yolu bulduklar. Prince of Persia serisinin bu kadar tutmasının nedeninin, içerdiği mistizm ve doğu efsaneleri olduğu fikrine vardılar. Daha mistik ve daha gizemli efsaneler aramaya başladılar, biraz da ciddi ve derin olmalıydı. "Project Assassins" bu temellerle ortaya çıktı. Zamanla yeni nesil konsollar bellirdikçe daha iddialı fikirler ortaya atılmaya başlandı. Başlarda çekinerek "Daha gerçekçi olsun" diyen ekib, yeni nesil konsolların gücünü gördükçe "Neden olmasın?" der hale geldi. Fikirler birbirini kovaladı, ofiste geçen yorgun geceler gündüzlerle karıştı. Aradan iki büyük seneyi aşkın bir süre geçmisti ve Ubisoft'un yeni prensi artık son şeklini almıştı. Ve 2006 Ej fuarında Assassin's Creed'in açıklanma zamanı gelmişti.

SONSUZ BİR SAVAS

Ubisoft, Prince of Persia serisinden çok daha ciddi bir hikaye ile karşımıza çıkıyor. Hem de Hacı Süfetleri ve Haşhaşî Tarikatı gibi iki ağır konuya, Kudüs'ü fetheden Selahattin Eyyubî'ye karşı III. Haşî seferi hazırlıyor. Millatçı somut tarihi yazısında haşhaşî ilk ko-

lu Kutsal Topraklar'a ulaşır ve bir kıyı şehri olan Akka'yı ele geçirir. O dönemdeki Haşhaşî lideri Sînan tarafından, Suriye'deki Masyaf kalesinde bulunan Altair adında bir fedai haçlılarla savaşmak üzere görevlendirilir ve hemen Akka'ya gönderilir. Görevi ise ölübürebildiği kadar Hâgh öldürüp, en az kayıpla Haçlılar'ı yıldırmaktır. Bunu da ilk önce basit subaylara halkın önünde vahşi saldırır yaparak, zamana daha üst düzey komutanlara gizli ama etkili suikastlar düzenleyerek yapacaktır. Ya da en azından biz böyle zannediyoruz. Çünkü Ubisoft bu konuda ser verip sırt vermez bir tavırla sadece şunu söylüyor: "Bu, çok büyük bir hikâyenin başlangıcı".

Assassin's Creed gizlilik ve taktik öğeleri içeren bir aksiyon oyunu. Öncelikli amaçımız; hedefi tespit etmek, suikast düzenlemek ve kaçmak. Hedefi tespit etmek çok önemlidir. Çünkü elinizde kurbanınızın isminden başka hiçbir sey olmayacak. Hedefimizdeki sınırlı bilgilere dayanarak halkın içinden seçmek ve fark ettirmeden yanına yaklaşmak zorundayız. Hedeflimizi ya çatılardan gizlice ya da halkın arasına sızarak fark edilmeden takip edebiliriz. Ama amacımız hedefi öldürmek olduğu içinden bundan daha fazlası gerekiyor. Çünkü en uygun zamanı, yeri ve sekli önceden planlamalıyız. Bunun için hedef hakkında daha fazla bilgi toplamalıyız. Alışkanlıklarını nelerdir? Ne zaman; nereye gider? Kimlerle konuşur? Bu soruların cevaplarına ya hedeflimizi takip ederek ya da etraftaki NPC'lerde iyi ilişkiler kurarak ulaşacağız. Karşımızda, gerçek karakterlerle dolu, yaşayan bir şehir olacak. Buntar göz dinbine alındığında Assassin's Creed, Prince of Persia temposunda, Hitman ve Splinter Cell temasında bir harmandan çok Elder

Scroll's Oblivion gibi daha derin ve özgürlükle bir oyun olarak karşımıza çıkarıyor. Tabii daha az etkileşimli ve rol yapma öğeleri içermeyen bir şekilde.

YAŞAYAN, CANLI ŞEHİRLER

Oyun yoğunluğuyla Akka, Sam ve Kudüs şehirleri ve bu şehirlerin arasındaki bölgelerde geçecektir. Şehirlerarası yolculuklarda at kullanabileceğiz. Yollarda tipki Oblivion'da olduğu gibi vahalar, çiftlikler ve köşkler olacak. Gizemli çöl şehirleri kadar şehir dışındaki bu küçük yerlerde de bizi bekleyen onlarca hikaye ve tuzak olacak. Şehrde varıp attan indigimizde karşımıza keşfedilmeye değer, dopdolu bir şehir çıkacak. Scimitar motoru, oyunda 60'ı aşkın NPC'yi aynı anda, detaylı olarak görmeme imkân tanıyor. Ama Ubisoft'un asıl iddiası karşımıza "yaşayan, birbiri ile etkileşimli ve yapılanları unutmayan bir şehir" olduğu. NPC'ler açıkacak, susayacak, pazara gidecek, günün belli saatlerinde şehrin meydanında toplanacak, belli saatlerinde ise evlerine çekilecek. Alışveriş yapacak, diyaloga girecek, birbirlerini soyaçak, hatta öldürecek. AC ekibi, özellikle yapay zeka ve onun karakteristik özellikleri üzerine odaklılaşmış durumda. Ellerinden geldiğince gerçekçi bir oynanış sunmak istiyorlar. En basit şekilde amaçlanan, yapay zekânın siz ona nasıl davranışlarınız ona göre bir tepki vermesi. Bu sizin hiç beklemediginiz şekilde de meyda-gelebilir. Mesela şehre geldiniz ve gi-

■ Stratejik bir noktadan olan biteni izlemek ve durum değerlendirmesi yapmak lazım.



■ Altair'in beyaz başlığı bir kartal andırıyor. Ayrıca sağ dudağınındaki yara izi de gözlerden kaçmadı.



rişte iki haydudun bir kadına saldırdığını gördünüz. Olaya müdahale edip kadını haydutların elinden kurtarıyorsunuz. Sonra beklenmedik bir şekilde kadın şehirdeki rahiplerle sizi tanıştırıyor ve bu cəsaretiniz rahipler arasında takdir toplamaya başlıyor. Zamanla şöhretiniz dilden dile yayılıyor. Ufak bir ayrıntı değil mi? Ama Assassin's Creed de bu tür ayrıntılar çok önemli.

SÖHRET PARA İLE KAZANILMAZ

Yeterli bilgi edindikten sonra planlı suikast aşaması başlıyor. Burada önemli olan, hasminizi öldürmekten çok, nasıl öldürdügünüzü. Çünkü fedai olarak amacınız, Haçlıları psikolojik açıdan yılmak, sakın unutmuyın. Hatta bazen şöhretiniz, cinayetlerden çok daha etkili olacak. Ölen her düşmanla birlikte hikâyeye daha da ilerleyecek ve bazı sis perdeleri aralanmaya başlayacak. Ancak her bölüm ille de bir cinalette sonuçlanmak sorunda değil. Ustaca planlanmış bir korkutma ve tehdit görevi de en az bir cinayet kadar etkili olabilir (mesela soylu bir şövalyenin uyurken yastığına hançerle tehdit mesajı sapmayı gizlice kaçmak). Bazen de hırsızlık görevleri alacağız. Çaldığımız paraları fakir halka dağıtıp şöhretimize yeni anımlar katabileceğiz. Buların hepsi halkın gözünde gözü kara, acımasız bir katil ya da karizmatik bir özgürlük savaşçısı olabilecek için...

Suikast öncesi bilgi edinmek ne kadar önemliyse, suikast sonrası kaçmak da o kadar önemli. Assassin's Creed'de, Altair'in kalabalığın içinde nazikçe ilerleyip, hedefini sessizce öldürdükten sonra gene aynı sogukkanlılıkla ortadan kaybolması da mümkün, kalabalık ite kaka ilerleyerek, paldır küldür hedefini öldürdükten sonra duruma uyanan muhafizlerla dövüşerek kaçması da. Ayrıca koşarak, insanları iterek etrafı dolasısanız hedefinize yaklaşmanın garantisisi yok. İtügeniz insanların size karşılık verebilir, hatta konfıantı çeker bilir. Yaşanın, işe de arızaında da ne-

definiz çoktan gözden kaybolacaktır. Oysa sessizce yaklaşırken, insanları omuz atsanız bile günlük işe devam edeceklerdir. Hadi diyelim bir sivil size kilicını çekti ve siz de onu hakladınız... Peki şimdi ne olacak? Koşarak oradan uzaklaşacaksınız. Hem de peşinize bir sürü askeri takarak... Kenardan beyaz cüppeli bir rahiç grubu çababilir ve size yardım edebilirler. Hani seyre girerken kurtardığınız kadınvarda, namınız rahipler arasında yayılmış ve size yardım etmek istemişler. Biz de yardımımızı geri çevirmeyip ortalarına girip başımıza önmüze eğiyoruz ve pazar ayının içinden çıkan diğer rahiplerin arasına karışıp büyülü kelleyi kurtarıyoruz.

İNSANLARLA İYİ GEÇİNMEK

Gördüğünüz gibi oyunda ciddi bir sosyal ağ olacak ve bu ağ size bir gizlenme ve kaçış sisteminin kapılarını açacak. Yazının başında beri üstüne basa basa "yaşayan bir şehir" ve "nam" kelimelerini vurgulamamın sebebi de bu. Damlarda gezersen ya da askerlerden kaçarken halkın size vereceği tepkiler onlarla aranızdaki ilişkiye bağlı olacak. Buna göre işler koyalasabilir de daha da zorlasabilir de. Bunun ciddi sonuçlarını en çok, şehrın en kalabalık sokaklarında anlayabileceğiz.

Kalabalıkta herkes çok çabuk kaybolacağını zanneder ama üzerlerine doğru koşarak yaklaşan birine ne tepki verecekleri de gene kalabalığın inisiyatifindedir. İsterse aralarından geçip gitmesine izin verir, isterse yolu kapatır ve olduğunuz yerde kalakalırsınız. Kalabalığın içindeki insanlar sizin nereye gittığınızı soran askerlere doğruyu da söyleyebilir,ylan da... Halkı yanınızda çekmek pek çok taktik avantajı sağlarken, halkın öfkesini kazanmak işleri oldukça zorlaştırır. Onlara kötü davranışın, itlin, saldırın, tehdit edin. İlk önce tüm bakışlar size çevrilir, sonra birisi askerlere haber verir. Hatta birisi sizin üzerine yürüür. Tabii ki herkes damlarda yürüyen bir adama, askerlerden kaçan bir katil teki verir ama bunun hangi şekilde olacağına ancak sizin onlara kurduğumuz ilişkilerin şekilde verebilir.

ÇÖL KARTALI

Bir çöl şehrinde dedikoduları ya kadınlarından, ya hancıdan, ya dilencilerden, ya da fahiselerden öğrenirsiniz. Namınız da bu dedikodular aracılığı ile yayılır. AC şehirlerinde de durum aynı. Dilencilere belli aralıklarla vereceğiniz altın kesecikleri size bazı kapıları açabilir. Ya da düşmanlarınızdan kaçarken kalabalık yaratarak daha rahat kaçmanızı sağlayabilir, hatta düşmanlarınıza tas dahi atabilirler.

Isteseniz biraz da yeni kahramanımız Altair'den bahsedelim. Altair, Arapça "uçan kartal" anlamına gelen bir isim. Kahramanımız ismine yarasır bir şekilde duvarlara tırmanabiliyor, damlardan atlayabiliyor, sokakların üzerindeki tahta çatınlıtlar üzerinde gezebiliyor. Altair'in bu hareketleri, günümüzdé İngiltere ve Fransa'da hayatı popüler olan Ekstremspor "Serbest Koşu" dan esinlenilmiştir. Şehir içindeki binaların tepeşinde yapılan bu spor, hayatı tehdit eder. Duvarlarda yürümek, bir damdan diğerine atlamat, düşmek, yuvarlanmak, hepsi

UBISOFT'UN GİZLEDİKLERİ

Siz bunu bizden duymus olmayın, ama oyunun yüzde 10'luk bir kısmı günümüzde, hatta gelecekte gececek. E3'te Şiman'ın da katıldığı, az sayıda basına özel olarak izletilen gösterimin sonunda "Game Over" yazısı çıkyor ve kahramanımız gözünden uyanışı görülmüyor. Camın arkasındaymış gibi duran, belirsiz bir kadın suratı da bize "hos geldin" diyor.

Dikkat ederseniz oyunun resmi sitesinde kahramanımızın resmi arada gidip geliyor. Hem oyunun tanıtım videosunda, hem de sitesinde gen simgeleri görülebiliyor, ayrıca video parazitleri ve tuhaf elektronik efektler dikkat çekiyor.

Diğer bir konu ise Assassin's Creed'in bir üclemeye olarak hazırlanması. Hatta burlardan birinin gelecekte geleceğine dair durumlar bile aldı.

Altair karakterinin geçtiği ise tam bir muamma. Pek çok spikülasyon var ama simdiçlik izleyip görelim...

bu sporun içinde. Yoğun akrobasi içeren bu spor Altair 1191'in Akka'sında hayatı kalmak için kullanacak. Ayrıca Altair'in "Assassin's Intuition" (suikastçı sezgisini) gibi özel bir yetenek olacak. Bu yetenek sayesinde uzaktaki damdan hedefini izlerken tipki bir kartal gibi görüşü değişecek ve çok yakındaymış gibi olayları görebilecek.

PRENSEDE BİLE YOK BÖYLESİ

Dövüş sistemi ise hayli gerçekçi. Kahramanımızın bir sağlık barı yok ve kolayca yara alabiliyor. Ancak bununla birlikte elindeki silahla savunma yapabiliyor, bloklar koyabiliyor ve tek bir ölümçül darbe düşmanını etkisiz hale getirebiliyor. Bu dövüşlerin tümü de oldukça gerçekçi gelecek. Zira Montreal ekibi Prince of Persia'da 800 karakter animasyonu kullanırken, Assassin's Creed'de 4.000 kadar animasyon kullanmış. Hareket çeşitliliğini varın siz düşünün. Ama bir konsol oyunu olmasına ve bu kadar zevkli dövüşler içermesine rağmen AC'nin bir multiplayer modu ne yazık ki olmayacak.

Kutsal topraklardan ve Assassin's Creed'den haberlerimiz simdilik bu kadar. Yaratıcı hikâyelere ve yeni nesil konsollara bu kadar aksen Assassin's Creed bizim istahimizi ve meraklımızlığını artırdı. Tüm oyun severlere sabır diliyoruz... ■

■ Her durumda saldırılabilir fedaihimizin en büyük özelliği.

■ Ne bu tripler... Hayret bir şey.



Bilen Adam

GERÇEK ZEKÂNIN YÜKSELİŞİ

Zor bir çatışmadan sonra nihayet NOD Temple'a ION Cannon Beacon'ı yerleştirdim ve nefes nefesiyim. Beacon biplemeye başladığında Stealth Tankla bir yerlere doğru gitmektedir. Tugbek ve birisi daha binaya koşturtmaya başladılar. Eğer istesem kaçabilirdim ama o zaman işaretleyiciye ulaşır ION Cannon saldırısını durdurabiliyordu. İşte, ön kapıdan girdiler! Kulucakya yatan tavuk gibi beacon'ın üstüne cömeldim ve rampadan ilk çıkan kafaya saydırıldım... Tugbek'in yanındaki kimdi hatırlamıyorum, pek iyi değildi sonu. Onun ölümünün üstünden bir el bombası geldi bana doğru. Tugbek tam bir gerilim gibi savasır demiş miydim? Tabii ben bunu beklediğim için yerimi değiştirmiştüm (biplemeler artık iyice tızeltiler). Tugbek'e kendiliğinden bir doz da ben gönderdim ve BAM! Nasıl olduysa yedi! Geri dönüp koşşmaya başlıyorum ve NOD üssünün camlarını tırayıp indiriyorum aşağı. Belki ikinci kattan atlasam kurtulabilirim... Tam bu sırada, gökten ince bir ışık huzmesi dolasmaya başlıyor önde. Hayır, cennetten inen bir melek değil. Sadece 20 saniyelik geri sayım bitti ve yöründeden 5 bin derece sıcaklığında Ion Cannon plazması iniyor NOD Temple'aya... Sanal bedenim NOD üssüyle birlikte buharlaşır, gökyüzündeki büyük Spectator noktasına doğru yükselişken kendi kendime "Ulan B.A.!" diyorum "Yine yaptın yapacağını."

Bir oyunun grafikleri, yapay zekâsı, hatta oynanışı yavan olabilir. Ancak en yavan oyun bile kafa birkaç kişiyle oynadığınızda inanılmaz bir zevk yumagına dönüşebilir. C&C Renegade'in tek kişilik oyunu ne kadar kuru bir tecrübeymi. Ama multiplayer'da böyle atraksiyonlara girerdik ki ne grafik, ne yapay zekâ kalındı. Oynamış, grafiklerden, yapay zekâ kısıtlarından sıyrılmış, birlikte oynadıklarınızın ne kadar yetenekli ve ne kadar yaratıcı ve eğlenceli olduğuna bağlanır.

Ne yazık ki çok az oyunun multiplayer zevkini yaşayabiliyoruz. Sadece CS, BF2 değil, bir simülasyonun, sıra tabanlı bir stratejinin multiplayer oynanışından da inanılmaz keyif alınabilir. Tabii yetenek emeği sarfetmeye hazır olmak şartıyla.

OYUNDAN ZEVK ALMA REHBERİ

Basit ama nedense yapmadığımız veya gözümüzden kaçan ufak tefek operasyonlarla oyunlardan aldatığınız zevki artırbilirsiniz.

- Her fırsatla role-play yapın. Shoot'em up oyunda bile o tepeyen gördüğünüz minik uzay gemisi gibi hissetmeye çalışın kendinizi.
- İlk ve ses düzenini iyi ayarlayın. Hem oyun içi OPTIONS'dan hem de odanızın Ses/müzik ortamını da, hangisi atmosferde daha çok katkıda bulunuyor öğrendikten sonra değiştirmek iyi olacaktır.
- Telefonu kapatın veya oynadığınız oyun korku oyunuysa, açık tutup bilgisayarın hemen yanına koymak da iyi bir "hoplatıcı" olabilir.
- Grafikten çok arka plana atılısa bile ses gerçekten önemlidir. Eğer hoparlörleriniz iyi değilse, en azından iyi bir kulaklık edinin. Stratejilerde gerekmek belki ama F.E.A.R. oynarken atmosferi iliklerinizde hissedersiniz.
- Ve lütfen, o "yasak meyve" misali asla tıklamadığınız Multiplayer seçeneğine tıklayın. Oynamak birisini bulamıyor musunuz? Girin www.level.com.tr/forum adresine, açın bir başlık ve multiplayer oynayacak birisini aradığınızı söyleyin. O kadar çok yardımsever kullanıcı var ki burada, mutlaka sizinle oynayacak veya yardım edecek birileri çıkacaktır. ■

NE OYNASAK ?

2. DÜNYA SAVAŞI OYUNLARINDAN SEÇTİKLERİMİZ

BROTHERS IN ARMS SERİSİ / 2005 / Gearbox Software

MG42 üzerimize mermi yağdırırken, yanı başımızdaki bir askerin altında bir can yoldası olduğunu gösteren ilk 2. Dünya Savaşı FPS'siydi Brothers in Arms. "Siper al, yandan sar, yok et" şeklindeki oynanışı bazen tedküzelesse de, çatışmaların gerçeklik hissi açısından benzersiz.



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT / 2002 / EA

Yıllarca PS1'de ismini duyup da deneme şansına kavuşmadığımız bir oyunken, o ünlü Omaha Beach çıkartması bir geldi ki hala o tank engellerinden seken mermiler kulagımızdadır. Daha sonra her 2.DS oyunu bir Normandiya çıkartması denedi ama hiçbirini Allied Assault'un verdiği hissi veremedi.



CALL OF DUTY SERİSİ / 2003 – 2005 / Infinity Ward

Allied Assault'u yapan ekibin çekirdeği ayrılp kendi oyunlarını yapmakla en güzel kararı verdiler. Çünkü Call of Duty, 2.DS FPS'leri arasında en iyisiydi. Call of Duty 2'nin ise multiplayer modu tam bir zaman katıldı. Sürünerek kaçsanız bile kurtulamazsınız.



SUDEN STRIKE / 2001 / Fireglow

Pırıltı büyülüüğünde askerleri, küçük toplara ve jiplere bindirip enince gerçek zamanlı takıtları uyguladığınız, zor bir oyundur Sudden Strike. Gerçekten çok iyi bir oyundu ve hala da öyle. İlk oyundan sonra birbirini kovalayan onlarca kopyası ve hatta Sudden Strike 2 bile ilk oyunun havasını yakalayamadı.



HEARTS OF IRON SERİSİ / 2003 – 2005 / Paradox Interactive

Close Combat gibi Wargame'lerin tür olarak oyun dünyasından çekilmesiyle, çok daha basit oynanışı olan oyular yerini aldı. Ancak koca ülkenin politikasından en ufak birliğin yönetimine kadar ilgilenmek isteyen detay manyakları, aradıklarını fazlasıyla HOI serisinde bulabilirler. Göz ardı edilmemesi gereken ama kesinlikle rahatlama için oynanmayacak bir oyundur.



SILENT STORM / 2004 / Nival Interactive

Yapımcısının sevgiyle yoğunluğu her yerinden belli olan müthiş bir sıra tabanlı strateji idi Silent Storm. Küçük ama çok özel bir timi yönlenderek Almanların üslerini başlarına yıkmayı gerekiyordu. Evet, kelimenin tam anlamıyla hem de... Çünkü attığınız her mermi ve bomba, etrafa kalıcı hasarlar veriyordu. Bir mermenin SS subayının kolunu delip, arkadaki lokomotiften sektiğini ve kenardaki benzin tankına isabet edip ortağının cehenneme çevirdiğini biliriz.



ALTIN KLASİKLER

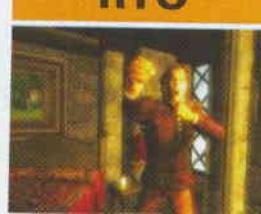
Hangi oyular zamanın asıma karşı durabiliyor? 6 ay boyunca bu sayfadaki yerini kaptırmayan oyunlar, Level Altın Klasikler listesine girmeyi hak ediyor. Tam Altın Klasikler listesini LevelCD'sinde EXTRA bölümünde bulabilirsiniz.

AKSIYON



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

RYO



TES4: Oblivion (PC %96)
Ve Oblivion Altın Klasikler'in beklediği bitiş çizgisine çok rahat bir şekilde ulaşıyor. Saade bir rol yapma oyunu değil, tüm zamantıların en iyi oyularından birisi.

FPS



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



LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL KLASİK

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



LEVEL HIT

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



LEVEL SHIT

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

DÜNYA'DA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- The Sims 2
- 2- The Sims 2: Open for Business
- 2- LOTR: Battle for Middle Earth 2
- 4- World of Warcraft
- 5- Football Manager 2006
- 6- Star Wars Empire at War
- 7- The Sims 2: Nightlife
- 8- Elder Scrolls 4 Oblivion
- 9- Civilization 4
- 10- Rome Total War Gold Edition

KONSOL

- 1- Dead Rising (Xbox 360)
- 2- Saints Row (Xbox 360)
- 3- Lego S.W. 2 (DS, GBA, GC, PS2, PSP, Xbox)
- 4- Test Drive Unlimited (Xbox 360)
- 5- Cars (PS2, GC, Xbox, DS, PSP)
- 6- New Super Mario Bros (DS)
- 7- Gangs of London (PSP)
- 8- The Sims 2 (DS, GBA, GC, PS2, Xb, PSP)
- 9- Animal Cros.: Wild World (DS)
- 10- Madden NFL 07 (GBA, DS, GC, PS2, Xb, PSP, X360)

★ yeni ✕ değişmedi ⚡ yükseldi 🔞 düştü

Kaynak: EISPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

HANGİSİ BANA GÖRE?

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

OYUN	SAYFA
Broken Sword 4	50
Call of Juarez	52
Company of Heroes	32
El Matador	40
Faces of War	54
Joint Task Force	46
PacMan World Rally	49
Pathologic	44
Pro Stroke Golf 2007	49
Sword of the Stars	42
Warpath	48

800 MHz işlemci, 256 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı

OYUN	SAYFA
Broken Sword 4	50
Call of Juarez	52
Company of Heroes	32
El Matador	40
Faces of War	54
Joint Task Force	46
PacMan World Rally	49
Pathologic	44
Pro Stroke Golf 2007	49
Sword of the Stars	42
Warpath	48

1.5 GHz işlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı

OYUN	SAYFA
Broken Sword 4	50
Call of Juarez	52
Company of Heroes	32
El Matador	40
Faces of War	54
Joint Task Force	46
PacMan World Rally	49
Pathologic	44
Pro Stroke Golf 2007	49
Sword of the Stars	42
Warpath	48

3 GHz işlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

ÇALIŞMAZ

YÜKSEK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

DÜŞÜK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

OYUNDA BU ÇÖZÜMÜNLÜK YOK

SPOR



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

YARIŞ



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

STRATEJİ



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

DEVASA ONLINE



ADAY YOK

ADVENTURE



ADAY YOK

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

COMPANY OF HEROES



Orduya yazılı, bedava Avrupa tatili kazan dediler...

-Gel biz seni paraşütü yazalım
Jack?

- Paraşütü ne ola ki çavuşum?
Olunca ne oluyor?

- Ayda fazladan elli papel alıyorsun
Jack, çocuk oyuncası, ne dersin?
- Yazalım çavuşum, elli papel elli
papeldir!

1 943'te yapacak başka hiçbir iş bulamadığı ve ülkesi de savasta olduğu için askere yazılımaya karar veren Jack'in hikayesi, aslında yirminci yüzyılda dünyanın herhangi bir yerinde, herhangi bir orduya katılmış olan onsekiz yaşındaki herhangi bir delikanının hikayesidir. Jack sıradan bir gencodur, taşrada bir çiftlikte doğup büyümüştür. Büyük ihtimalle hayatında gördüğü en gelişmiş araç kasabada öksürüp tıksırarak dolanan eski bir traktör, gördüğü en etkili silah ise başının ilk savastan kalma Lee Enfield tüfeğidir.

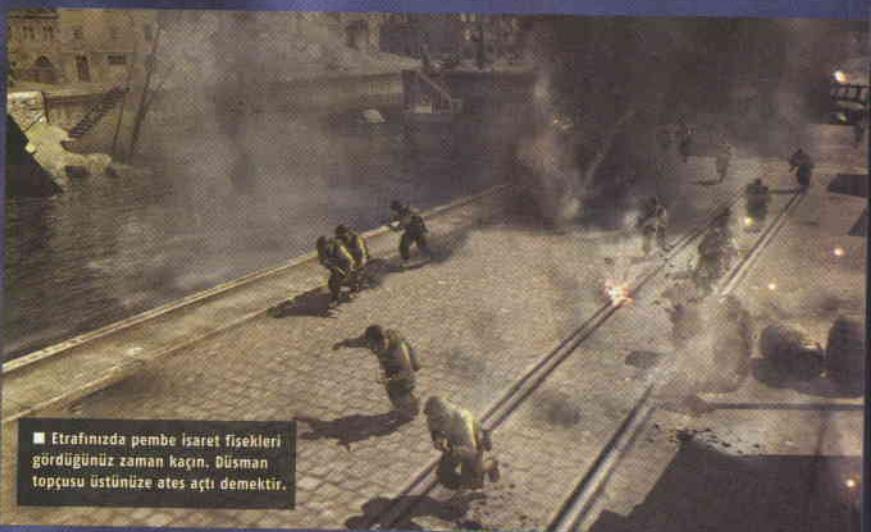
Kaldı ki bu gariban tüfek te senelerce ge-
yik vurmaktan bitap düsmüş, iki atısın
birinde tıkanıp kalmayı adet edinmiştir.

Haliyle Jack'in B-17'ler ve Stuka'lar, Thompson'lar ve MG-42'ler, Tiger'lar ve Sherman'lar, alev makineleri, el bombaları, tıhrip kalipleri, V2 roketleri, jet uçakları, fosforlu yangın bombaları, dev mermiler fırlatan obüs topları gibi seylerden haber yoktur. Jack insanların kaç farklı şekilde ölebileceğinden pek haber-

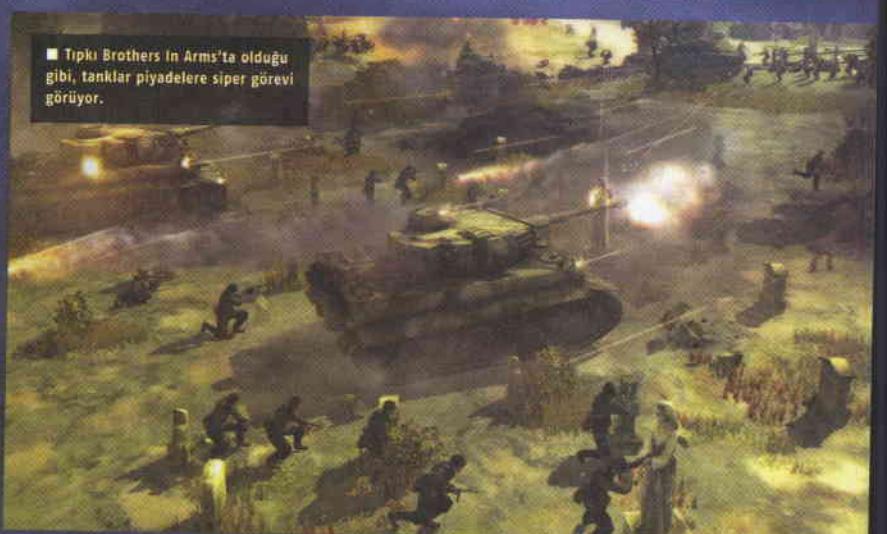




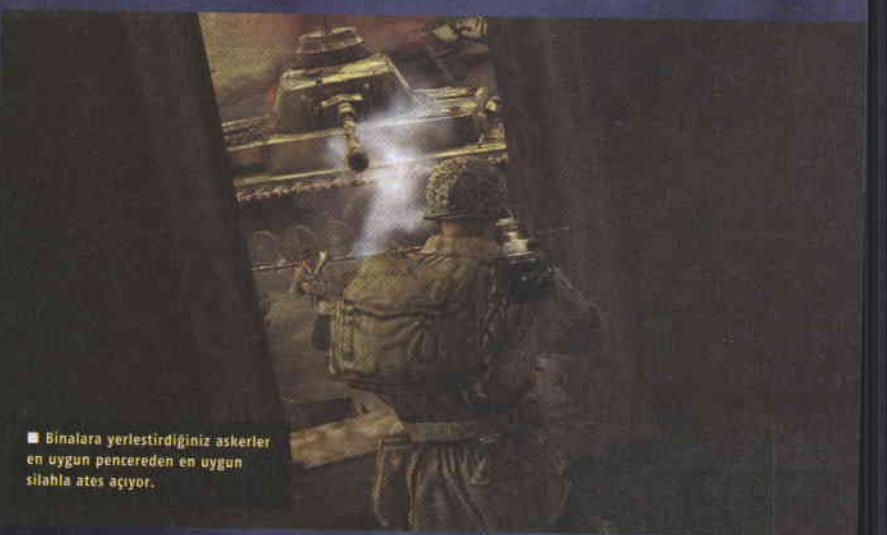
■ Jipler oyunun basındaki mühendis akınına karşı en büyük ilas.



■ Etrafinızda pembe işaret fışekleri gördüğünüz zaman kaçın. Düşman topçusu üstünüzü ateş açtı demektir.

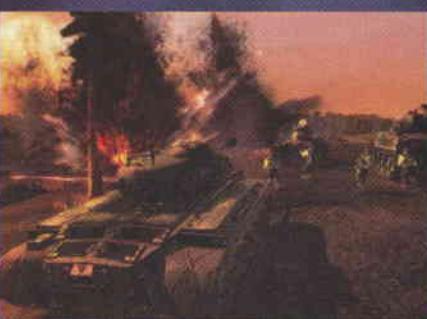
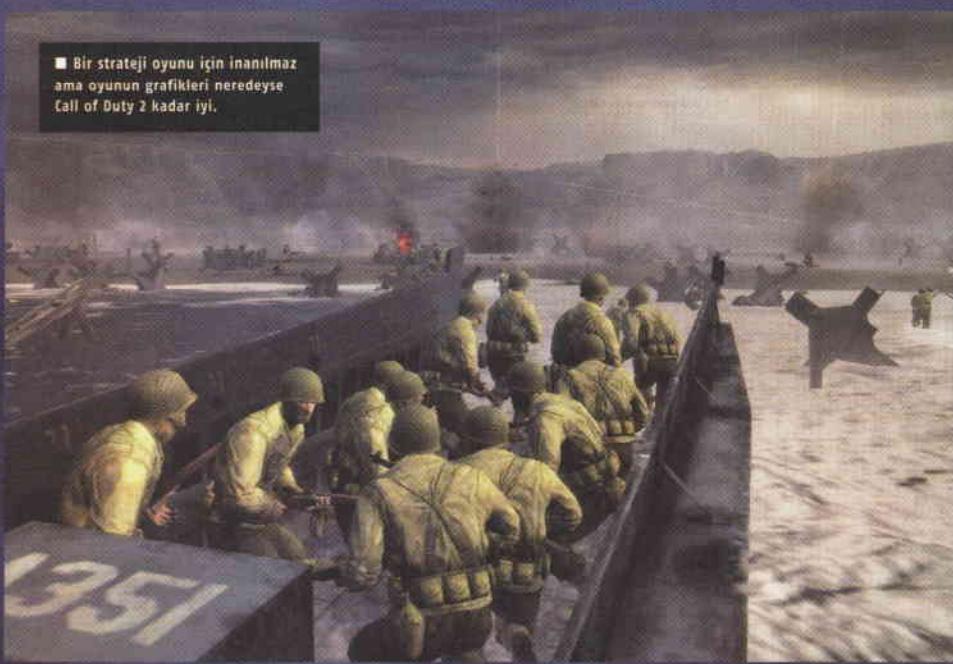


■ Tıpkı Brothers In Arms'ta olduğu gibi, tanklar piyadeler siper görevi görüyor.



■ Binalara yerlestirdiğiniz askerler en uygun pencereden en uygun silahla ateş açıyor.

■ Bir strateji oyunu için inanılmaz ama oyunun grafikleri neredeyse Call of Duty 2 kadar iyi.



dar değildir. Ayrıca savaşın insanı ne hale sokabileceğinden de pek haberi olduğu söylenemez. Adolf'e fanatizm derecesinde sadık Waffen SS taburlarından ya da sırı haritada önemli gibi görünen bir kasaba enkazını ele geçirmek için kaç kişisinin öleceğini hesap etmeyecek Amerikalı generallerden de haberi yoktur garibanın.

Jack'in tüm bildiği asker karavasının hiç de fena olmadığı, sivilde kazanma sansı olmayan bir ücreti kazandığı, karşılığında da sabah akşam ensesinde aya bağırtan eğitim çavusunun canını sıkırmaması gerektigidir. Ama ne derler bilirsiniz: Yasa ve öğren. Jack yaşayacak ve öğrenecektir. Bir geceyarısı izli memmilerle ışıl ışıl yanın Fransa göllerinde, bir parça bezin ucunda sallanmanın neye benzediğini öğrenecektir. Ağır makineli ateşinin kayaları ve insanları nasıl parçalara edebildiğini öğrenecektir. Yanan bir tankın içinde kışılıp kalan insanların çığlıklarının neye benzediğini öğrenecektir. Ve bir ihtiyalle, ölmekten neye benzediğini de öğrenecektir Jack...

HAMMERS AND NAILS

Evet, biliyorum, ikinci Dünya Savası'ndan fena geldi, doğru mu? Demek istedigim, Omaha sahilinde kaç kişi kaybetti ki bu herifler, ikibin mi, üçbin mi, nedir? 1945'te Almanya teslim olduğunda Avrupa'daki Amerikan askerinin sayısı yaklaşık olarak yüzübüñ kişiydi diye aklında kalmış, bilmem ne kadar doğru. Öte yandan söyle dönüp bir bakıyoruz, 1915'te Gelibolu'da, ufacık bir kara parçası üzerinde ve birkaç aylık bir sürede

ölenlerin sayısı yarım milyonu geçiyor. Yarım milyon insan! Tek bir cephede ve savaşın nispeten çok küçük bir bölümünde gitti bunlar.

Ama tabii Amerikalıların kalkıp bizimle ilgili bir oyun yapmalarını beklemek kerizlikten başka bir sey değildir. Bizim başımızdan geçenleri anlatmak bize düşer, başkasına değil. O yüzden yapılan her ikinci Savas oyununda Johnson, Jack, Conti isimlerini görmek bizi sarsıtmamalı. Hayır, bizi asıl sarsıtmış gereken sey, bilgisayar oyunlarının nasıl olup ta bu noktaya geldiğidir.

Sinan'la konuşurken bana dedi ki, "Topçu desteği kullanıyorum be Berker'im, düşman da olsalar, heriflerin havaya uçuslarını görmek içimi sizlətiyorum!" Evet, Sinan gerçekten de bunu demis olabilir. Ve ben ona pis bir sırrıla "Topçu desteği nin dibine vuruyorum hacim, düşmanı hallaç pa-muğu gibi atıyorum!" diye cevap vermiş olabırı. Ama bu diyalog Sinan'ın yufkayla arasındaki iyi olduğunu, benim ise dikenli tel yiyan ve napalm iseyen bir manyak olduğunu göstermez. Gösterse gösterse, Company of Heroes'un nasıl da ince işlenmiş, çarkları yağlanmış, kromajları parlatılmış, alay teftişine hazır bir oyun olduğunu gösterir! Ve tabii bir de en iddialı ordunun bile istihkamcılar olmadan savaş kazanamayacağını gösterir.

EYES AND EARS

Company of Heroes, görmeden inanılacak türden bir oyun değil. Evet, bu gerçek zamanlı bir strateji oyunu ve sonuca alır üstü bir bilgisayar oyunu, yani abartacak bir durum yok, sessizce dağılmı! Değil ama iste! Hmm, bunu nasıl anlaysam? Bakın simdi, Call of Duty ve Dawn of War tanışalar, anlassalar, nikah masasına otursalar, kendilerine mutlu bir yuva kursalı ve üstüne bir de çocuk yapsaları, iste o çocuğun adı Company of Heroes olurdu. Pek çok açıdan anne ve babasının özelliklerini taşıyan ama her ikisinden de çok ilerde olan bir çocuk. Call of Duty'nin konusunu, hareketliliğini, grafiklerini, Dawn of War'un ise atmosferini, şiddetini, takтик yeteneğini almış, ama ikisini de geride bırakacak denli gelişmiş bir yumurcak.

Kulağa tuhaf geliyor değil mi? Ama yapımcının Relic olduğunu düşününce pek te sasilacak bir sey değil bu aslında. Relic tipki bir zamanlar Blizzard ya da Westwood'un yaptığı gibi, pek çok yeni bakış açısı getirerek strateji oyunlarında devamlı yeni



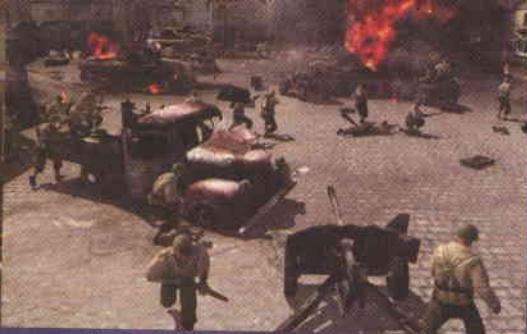
sayfalar açıyor. Homeworld ile strateji üçüncü boyutu katmışlardı, Dawn of War ise bu türü içine düştüğü tank basıp gönderilen oyunlar olma konumundan çıkarılmıştı. Company of Heroes daha da ileri gidiyor. Alışılmış strateji oyunu öğelerini yenileriyle harmanlayıp inanılmaz bir oyun olarak karşımıza çıkıyor.

Öncelikle konuya bakalım. Oyun Normandiya sahilinde başlıyor haliyle ve onbes görev boyunca Able Company'nin savaş maceralarını anlatıyor. Hazır yeri gelmişken, su Able, Bravo, Charlie, Dog, Easy Company muhabbetine bir açıklık getirelim. Olay kodlamaya ilgili, A bölümü, B bölümü yani. Birkaç "company" bir "battalion" oluşturuyor, battalion'lar da bir araya gelip bir "Regiment" oluşturuyor, daha da yukarıda ise "Division" var. Sizin kumanda ettiğiniz Able Company, temel olarak bir Rifle Regiment'in, yani standard bir piyade alayının parçası. Neyse, dediğim gibi siz savaş boyunca Able, yani A bölüğüne kumanda ediyorsunuz. Görev aralarında gayet güzel hazırlanmış kısa ara videolar var. Bunlar hem el çizimleri hem de oyun içi motorla hazırlanmışlar ve eğer grafikleri köküne kadar açtıysanız, oyuna hayat veren Essence adlı grafik motorunun gücünü sırıbura araya sahnelede bile rahatlıkla görebilirsiniz. Coğu FPS bu denli sağlam grafiklere ve efektlerre sahip değil. Ses efektlerine ve seslenmeye ise diyecek tek kelime yok, ama bu konuya tekrar değineceğim.

KILL ME, KILL YOU

Company of Heroes belli ağırlardan standart bir gerçek zamanlı strateji, askerlerinize kumanda ediyor, haritada verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Zaten Dune 2'den beri her GZS bunu yapar değil mi? Ama iste uygulamada Heroes bu işi daha önce görülmemiş bir şekilde yapıyor. Oyunun temel kuralları aslında Dawn of War'dan devşirme. Savaş alanı belli bölgelere ayrılmış durumda ve bir bölgeye ele geçirmek size hem kaynak, hem de taktik avantaj sağlıyor. Ama bunu söylemek, yapmaktan daha kolay.

Herseyden önce oyun haritası tamamen etkilesimli, ekranda gördüğünüz hersey, ki buna toprağın kendisi de dahil, olup bitenden etkileniyorlar. Top mermileri toprakta kraterler açıyorlar, binalar yanarak yıkılıp etrafa enkaz saçıyorlar, tank enkazları savaş alanının ortasında yanmaya devam ediyorlar. Hatta kaya parçaları ve variller gibi normalde dekor vazifesi gören unsurlar bile etrafı olup bitenlerden etkileniyorlar. Haliyle savaş



alanı asla sabit kalmıyor, buna göre sizin de devamlı taktik değiştirmeniz gerekiyor. Bu kesinlikle duvarların arkasına saklanıp, makineli yuvaları kurup düşmanın size gelmesini bekleyebileceğiniz bir oyun değil. Devamlı hareket halinde olmanız, savas alanında olup bitenleri gözden geçirmeniz, elinizdeki kısıtlı gücü uygun biçimde yönlendirmeniz lazım. Bir dakika önce düşmanın aranızda sağlam bir engel oluştururan, makineli tüfekçilerine sığınak olan binalar, bir an sonra üzerinden panzerlerin geçtiği bir enkaz yığını hâline gelebiliyor.

Haritadaki bölgeleri kontrol etmenin taktik avantajı tabii ki tartışılmaz, ama bunun yanında bir de o bölgelerden elde ettiğiniz "gelir" söz konusu. Tabii bu Warcraft değil, odun ve altın toplamıyorsunuz. Onun yerine insan gücü, cephane ve yakıt biriktiriyorsunuz. İnsan gücü hemen hersey için lazım, yakıt ise özellikle zırhlı araçlar için gereklidir. Cephaneyi de hem çarpışma esnasında takımlarınızın tıhribatı atmak gibi özel yeteneklerini kullanmaka, hem de onları bazuka ya da BAR gibi ağır silahlarla donatmak için harcıyoruz. Ayrıca harita dışından topçu ya da havadesteği çağrılmak için de cephane gerekiyor.

Savaş alanına sürebileceğini asker sayısı hayli kısıtlı, sonuçta ne de olsa siz sadece bir "company" ile çalışmak durumundanız,椭 tank ve besyüz piyade basmak gibi bir lüksünüz olamaz. Ama zaten işin özünde yatan sayı üstünlüğüne sahip olmak değil, elde olanı akılçılca kullanmak. Mesela karşınıza çıkan Alman tankı karşısında bir takım piyadenizin ne sansı olabilir? Eğer zemin müsaitsiz ve adamlarınızda herhangi bir antitank silahı varsa, birden fazla panzeri rahatlıkla durdurabilmeniz mümkün olacaktır. Aynı şekilde uygun bir şekilde konuşlandırmış makineli tüfekçiler, sadece bir MG 42 ile uzun süre düşman piyadesine çok ağır kayıplar verdirebilirler, yeter ki biri arkalarından dolanıp üzerlerine bir el bombası sallamasın!

I HEAR GERMANS ARE ALL 8 FEET TALL...

Company of Heroes gerçekten iyi bir oyun, ama bir konuda öyle başarılı ki, kafayı oyuna takmaktan kendinizi alamıyorsunuz. Askerlerinizin hareketleri, savasmaları, konuşmaları o denli canlı ki, bir süre sonra oları atese sürerken tereddüt etmeye başlıyorsunuz. Burada sadece animasyonlardan ya da rasgele kaydedilmiş esprili konuşmalarдан bahsetmiyorum, oyunda bundan çok daha fazlası var.

Bir takım adınızı savaş alanında hareket ettirdiğinizde, onların nasıl siper olarak yürüdüklerini, nasıl çatışırken kendilerini korumaya çalışıklarını, nasıl ağır ates altında paniğe kapıldıklarını görüyorsunuz. Tabii burada takımlara komanda etmek sizin işiniz, ama her adımlarında yol göstermeniz de gerekmiyor, en azından sağ kalmaya çalışmak konusunda ellerinden geleni

yapıyorlar.

Fakat sadece onları gözlemekle yetinmemeli, dinlemelisiniz de, çünkü bu oyunda sesler gerçekten çok önemli bir yere sahip. Askerleriniz çoğu oyundaki gibi sadece emirlerinize kısa ve basit cevaplar vermekle yetinmeyenler, size ve etrafındaki diğer askerlere de sesleniyorlar. Çatışma esnasında sif seslere kulak vererek durumun ne merkezde olduğu hakkında gayet sağlıklı bir fikir edinebilirsiniz. Tabii arada geçen diyaloglara katıla katıla gülmeniz de mümkün, askerler sık sık gayet komik sözler de sarfetmiyor değiller. Ama genellikle duyduklarınız bir savaş filminden hiç farklı değil. Hatta bazı replikleri daha önce filmlerden de hatırlıyorum gibime geldi diyebilirim.

DONT WE HAVE ENGINEERS FOR THIS?

Company of Heroes'un en hoş yanlarından biri de sizin birbirinize benzer görevlerle sıkılmamasi. Evet, sonuçta savaş savastır, en azından ilk bakışta yaptığınız seyler aşağı yukarı aynı gibi gelebilir. Ama Müttefik kuvvetlerinin Avrupa'da gerçekten karşılaşabilecek sorunları burada bulmak mümkün. Bir görevde çalışıklar arasında köşe kapmaca oynarken diğerinde açık bir alandan sağ kurtulmaya çalışıyor, bir başka görevde komando baskını düzenlerken bir sonrakinde şehir savaşının inceliklerini öğrenmek sorundan kalyorsunuz.

Bunu yaparken her zaman rahatça asker ve araç desteği alabileceğiniz bir karargahınız da olmayı bekliyor. Sık sık kendinizi etraftan malzeme ve ağır silah toplarken, eldeki kısıtlı imkanlarla çarpışmak zorunda kalmış bir durumda bulabiliyorsunuz. Neyse ki askerleriniz ölenlerin geride bıraktığı ağır silahları alıp kullanabiliyorlar. Ama yine de tecrübeün yerini pek az sey tutuyor.

Evet, hem siz, hem de askerleriniz çatışma süredükçe tecrübe kazanıyorsunuz. Takımlar tecrübe kazanıkça daha usta savaşçılar haline geliyorlar, bu yüzden onları ates altında eritmektense mümkün olduğunda sağ tutmaya çalışmak daha akılçılca oluyor. Sizin kazandığınız tecrübe ise oyuncunun en önemli noktalarından biri. Kazandığınız ilk tecrübe puanıyla, size 3 ordu tipinden birini seçme sansı veriliyor. Seçtiğiniz ordu tipine göre tüm stratejiniz ve yapabileceğiniz özel yetenekler değişiyor. Emrinize topçu ya da havadesteği verilmesi gibi özel yetenekler kazanmanıza imkan tanıyor.

Bu oyunda iki taraf var malum, Axis ve Allies, ya da daha doğrusu Almanlar ve Amerikalılar. Sahsen bir sonraki ek görev pakedinde Rusları ya da İngilizleri de görmeyi kesintikle bekliyorum, ancak simdiilk sadece iki orduya yer verilmiş. Her ne kadar tek kişilik senaryo sadece Amerikan gözünden anlatılmış olsa da, Alman ordusu multiplayer oyular için tamamen oynanabilir durumda, üstelik yapısal olarak Amerikan ordusundan çok farklı. Amerikalıların güçlerini ucuz ve çevik olarak tanımlayabiliyoruz, Almanlar ise pahalı ama çok daha gelişmiş birimleri cepheye sürebiliyorlar. Üstelik bu birimleri biraz daha kaynak harcayıp ustalaştırmaları da mümkün. Bunun üzerine bir de her iki tarafın da uzmanlaşabilecekleri üçer farklı alan olduğunu hesaba katın. Mesela Almanlar askerlerini savaş alanında tutmanızı zorlaştıracak bir propaganda savaşını başlatabilir ya da meydani tanklarla doldurabilirler. Özellikle ikiden fazla oyuncuya oynanan multiplayer oyullarda işlerin gerçekten de çok karışacağına hiç şüpheniz olmasın, özellikle karşınızda kiler koordinasyon sorunu yasamıysa işiniz zor olacaktır.

GIVE US SOME GAS TINY!

Company of Heroes kesinlikle GZS türüneambaşa bir boyut getiren bir oyun, her açıdan takdire şayan bir çalışma olmuş. Ancak eksikleri de yok değil tabii ki. Herşeyden önce bu kadar karmaşık bir kod yığını içinde bulunması kaçınılmaz olan irili ufaklı program hataları var. Mesela bazen bir takım askeriniz anlamsız bir biçimde dümdüz bir yerde takılı kalabiliyorlar. Ya da motorunu kaybetmiş bir tank etrafı dolasmaya devam edebiliyor. Süphesiz bu ve benzeri hatalar için çok yakında bir yama çıkacaktır.

Ama daha önemli bir sorun var ki, o da oyuncunun tam bir sistem canavarı olması. Bunun sorumlusu tek başına grafikler değil maalesef, yani grafikleri tamamen kısıp yine de oyuncu çok akıcı biçimde oynamanız mümkün olmayabilir. Sorun hem yapay zekanın, hem de fizik motorunun hayatı yetenekli olmasından kaynaklanıyor. Düşünün, haritadaki bir sürü birimi mantıklı bir şekilde hareket ettirmek ve savastırmak kolay değil. Bunun üstünde bir de içindeki varilden tüfek mermisine dek herseyin hesabını tutan, haritadaki tüm deşimlerin izini süren bir fizik motoru ekleyin. Özellikle görev ilerleyip te haritanın büyük kısmında olup bitenler ekranı serilmeye başladığında, oyuncunun gittikçe artan bir şekilde yavaşladığını göreceksiniz.

Ama yine de Company of Heroes oynaması elzem olan, mihenk taşı niteligideki oyullardan biri diyebilirim. İkinci Savas'tan ya da stratejilerden bıkmış olanları bile ekran başına bağlayabilecek kalitede, meraklısına zaten diyecek bir sözüm yok, onlar illa ki oynayacak! Şimdi düşünüyorum da, bu oyuncunun motoruyla yeni bir Warhammer ya da Star Wars oyunu gelirse, eh iste o zaman tadından yemez!



Madd

Level Karnesi

- ✓ GZS türüne tamamen yeni bir soluk getiriyor ve çitayı yükseltiyor.
- ✓ Mükemmel grafikler.
- ✓ Sıradışı oyuncu yapısı.
- ✓ Ses ve efektlər çok iyi.
- ✗ Bazı program hataları.
- ✗ Yüksek sistem ihtiyacı.

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

MÜKEMMEL BİR STRATEJİ,
KEŞİNLİKE ZAMANININ
ÖTESİNDE BİR KLASİK.

97

ORDUNU SEÇ, ZAFERE YÜRÜ

Company of Heroes'da başarıya giden yol ordulardan geçiyor.

Oyunda seçilebilir iki taraf olsa da, bunun çok geçerli bir sebebi var: Company of Heroes, her tarafta 3 çeşit tane izere, birbirinden çok farklı altı ayrı ordu tipine sahip. Savasarak ve üretecek elde ettinizin tecrübe puanları yeterli seviyeye ulaştığında ordunuzun türünü seçiyorsunuz. Seçtiğiniz ordu genelde üretebildiğiniz birimleri ya da oyundan temel işleyisini değiştirmiyor. Ama her ordunun altı özel gücü var ve savası kazanıp kazanamayacağınız tamamen bu güçleri nasıl kullanıǵınızına bakıyor. Senaryo bölümünde bazen oyun siz bu konuda sınırlasabile Skirmish ve çok oyunculu modda oyunu nasıl oynayacağını tamamen hangi orduyu seçtiğinize bağlı.

ALLIED ORDULARI

Infantry Company

CoH'un en savunmacı ordusudur. Oyunu

Amerikan piyadesi olarak oynamaya karar verirseniz kum torbaları ve dikenli tellerle boğuşup durmayı bastan kabullenmissinizdir. Geniş alanlarda savunma zorluluğu için oldukça zayıf kalıyor. Ama özellikle köprülülük bölgelerde çok etkili. Köprüleri havaya uçurup savunma noktalarını azaltın ve daların alanları anti tank topları ve makineli yuvalarıyla doldurun. Mayınlar, tank engelleri, dikenli teller... Düşmanın böyle bir müdafaya geçmek için gerçekten çok iyi olması gereklidir. Düşman tanklarına karşı sadece AT toplarını değil Sticky Bomb ve Ranger'ları da kullanın ve düşman kalabalık bir taarruz düzenlerse onu topçu bombardımanı ile cezalandırın.

Infantry'nin zayıf noktası güçlerinin taarruza müsait olmamasıdır. Ama cephe gerisine iki Howitzer yaparsanız satrançtaki merdiven matı gibi düşman arazisini temizler askerlerinize yol açarsınız. Tabii piyadelerin yanına en az bir Sherman eklemeyi unutmayın.

Infantry Company'nin en korkunç yanı, savun-

ma hattının çok gerisinden düşman üssüne bombalayabilmesi. Howitzer'leri haritanın ortasına kurar ve savunursanız kısa sürede düşman üssü diye bir şey kalmaz.

Armor Company

Oyunun en ikilemli ordusu Armor Company. Bir yandan oyun üstünlüğünüzü çok zayıf olan Sherman'larla kurmak gibi umutsuz bir yanı var ama diğer yandan Sherman'ların zayıflığını fazlaıyla kapatan 6 süper özelliğidir.

Öncelikle zırhlı orduların daima açık arazide daha kulanlı olduğunu unutmayın. Özellikle dar köprülerde tankların sıkışır AT toplarına yem olacağı haritalarda, Amerikan tanklarının bası çok sık belliyor.

Armor Company ile oynarken en çok ihtiyacınız olan iki özellik var Calliope Rocket Launcher ve Field Repairs. Calliope



TEK BİR KESKİN NİŞANCI BİR ÜSSÜ NASIL YOK EDER?

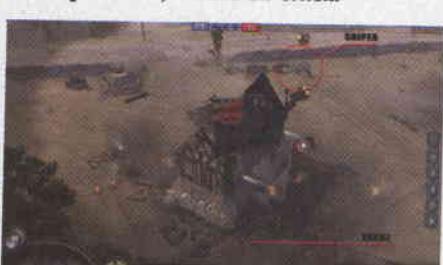
Company of Heroes bugüne kadar hiçbir oyunda olmadığı kadar yaratıcılık ve ince strateji imkanı sunuyor size. İşte buna bir örnek:



Keskın nişancımız görünmezlik özelliğini kullanarak sinsi düşman üssüne gider. Bombardıman komutunu verir (bu örnekte VI roket saldırmış)



Saldırı hiç beklenmediği bir anda düşman üssüne bir kabus gibi gider!



Keskın nişancımız üssü tamire çalışan mühendisleri de bir bir temizlince rakip ön cepheden üssüne birlik kaydırma zorunda kalır. Ama kahramanımız çoktan bir köşeye sinmiş ikinci saldırın ıgn sürenin dolmasını beklemektedir.

TAKTİK HARİTA



Oyundaki sıcak çatışmanın ortasında taktik haritayı açıp değerlendirmeye yapmak zor elbette. Ama ortalık durulduğu zamanlarda mutlaka açıp savunma hattınızı neresi, zayıf noktanız var mı diye bir göz atın. Taktik haritanın en önemli faydası bir seferde hangi bölgelerde ne kadar kaynak olduğunu görmeyiz. Özellikle hangi kaynağa binasının döküleceğine karar verirken buraya bakın, işe yüksek getirişi olanlardan başlamak lazımdır.

çaklı düşman savunmasını yerinden sökübilecek tek güç bu orduda. Çünkü onun roket saldırısında bir bombardımanı sansız yok. Field Repairs ise tanklarınızı pesinde bir mühendis ordusu kosturmadan da sürekli sağlıklı tutabilmeyizi sağlıyor. Eğer karşınızda Alman piyadeleri varsa bu iki güç onları alt etmenize yetecektir.

Ama karsınızda Alman tanklarırsa ya sayı üstünlüğünü elinize alırsınız ya da yol yakınından çıkışınız. Elbette çok tanka sahip olmak bazen çok tank kaybetmek anlamına da gelebilir. İşler sarpa sarasa oyunu kazanmanız tamamen Allied War Machine'i zamanında kullanmanızla bağlıdır.

Airborne Company

Oyunun belki de en çok yaratıcılık ve savaş alanına hâkimiyet isteyen ordusu bu. Her seyden önce çok, ama çok Ammunition'a ihtiyacınız olacak. Haritada sınırlı sayıda varsa Airborne'u hiç düşünmemek lazımdır. Elbette Supply Drops'u da çok etkili kullanmalısınız. Airborne'da bütün amaç piyade ve tankları dengeli bir ordu kurmak ve bunlara iyi hava desteği sağlamak. Supply Drops sayesinde çok ucuza bol bol havan ve makineli tüfekiniz olacak. Bunlarla iyi bir savunma hattı kurabilirsiniz. Sherman'larla da bir saldırı ekibi oluşturabilirsiniz.

Ancak Airborne'un en büyük özelliği düşman hatlarının arkasına indirme yapabilmeniz. Air Recon ile haritayı açıp paraşütü ve AT topçunuza düşman üssünün içine bile indirebilirsiniz. Üzerine bir de hava bombardımanı yaparsanız düşmanı fel etmeniz isten bile değil. Ama bunun için baya bir cephe biriktirmis olmanız gerekiyor.

AXIS ORDULARI

Defensive Doctrine

Oyunun en yüksek savunma gücüne sahip ordularından biri Defensive Doctrine ve savunmasını tam olarak kurduğu zaman aşmak çok çok zor. Ama dezavantajı bu savunmayı kurmanın çok uzun süre olması. En kısa sürede Phase'inizi yükseltip kilit noktalara makineli upgrade'i yapılmış bunker'lar yerleştirin. Bir yandan bütün deneyim puanlarınızı sol kanattaki Artillery Support'a ve-

TEMEL HAREKETLER

SURPRESSED / PINNED

Oyunda ağır ateş altında kalan askerler Surpressed olurlar. Yani kendilerini yere atıp sürünenek kaçmaya çalışırlar ve bu sırada ateş güzleri çok düşer. Eğer sürünenek kaçamıyorlarsa veya başka bir ağdan daha ateş açılsırsa Pinned olurlar. Yani o noktada kışılıp kalırlar. Bu durumda düşman askerlerine el bombası veya alev silahı ile saldırılmak fayda var. Ayrıca Amerikan piyadelerini BAR tüfeği ile donatırsanız düşman piyadesini önce Surpressed'leyip sonra el bombası ile temizleyebilirler.

SİPER ALMAK

Company of Heroes'un en temel kuralı: iyi siper alan asker siper almamayı yener. Askerlerinizi yerleştirirken gri kan kırmızı, sarı ve yeşil noktalara çok dikkat edin. Eğer askerleriniz açıkta yakalanmışsa hemen bir siperin arkasına çekiliin. Savunma noktalarna da bol bol kum torbası yerleştirin. Kayiplarınız yarı yarıya azalacak.

KANAT SALDIRILARI

Oyunda bütün birimlerin en sevmediği şey iki farklı açıdan ateş altında olmak. Özellikle tank savaşlarında iki tankla düşman tankının çevirirseniz bir tankınız sürekli zayıf olan arka zırhı vuracaktır. Piyadelerinizi bir arada tutmak yerine alana yayıp düşmanı sürekli farklı açılardan ateş altında tutun.



rin. Çünkü toplam 5 puana ulaşığınızda 88mm Flak 36 AT/AA topunu kurabiliyorsunuz. Bu 360 derece ateş edebilen ve Sherman'ları biri iki vurusta indiren canavar top aynı zamanda piyadeler karsi da çok etkili ve menzili çok uzun. 88mm Flak'ın kötü yanı çok fazla ürettiğinizde asker limitinizi doldurması. Bu durumda tank üretip saldırısı yapma sansınız da pek kalımız. Bu yüzden oyunu "iki Victory Point'i ele geçirip savunma" stratejisi üzerine kurmalı.

giyle düşman savunma hattına sinsiçe dalıp AT toplarını el bombası saldırısıyla etkisiz hale getirecek Stormtrooper'lar. İkinci tankların pesinden koşup onları tamir edecek Pioneer'lar. İki Panther ve bir Tiger'ınız olduğu an Blitzkrieg ilan edip düşman üssüne kadar fırtına gibi esebilirsiniz (bkz. Sinan) (birisi beni mi andı? – Sinan)

Blitzkrieg Doctrine

Oyunun tartışmasız en eğlenceli ordusu. En ufak bir savunma artınız yok. Bütün stratejiniz bir an önce Panzer üretip düşman üssünü yerle bir etmeden durmayacağınız büyük bir taarruza girişmek. Sizin için en büyük tehlike petrol kaynaklarının yetersiz olması veya elinizde tutamamanız. Çünkü Panzer'leri üretene kadar bütün savunma yükünüz Pioneer'lerde olacak.

Blitzkrieg'in en büyük avantajı size pahalı Alman tanklarını ürettirebilen Resource Blitz özelliği. Diğer Alman doktrinlerinde bu özellik olmadığı için gerçek bir tank gücü oluşturuları çok zor. Ama siz bu özelliğin doğru kullanırsanız durdurulması imkansız bir taarruz yaratılabilirsiniz.

Blitzkrieg oynarken sizin için çok önemli iki birim daha var. Birincisi kamuflaj yetene-

gi Temel Hareketler. Company of Heroes'un en özgün ordusu Terror Doctrine. Basta size güçlü görünebilir ama doğru kullanıldığında hiç de zayıf olmadığını göreceksiniz. Eğer düşman Infantry Company oynuyorsa sanslısınız. Çünkü Propoganda War ve Firestorm kullanarak onu hattan bezdirebilir, piyade hareketini kesebilirsiniz. Ancak asıl vurucu gücünüz oyundaki en güçlü bombardıman türü olan V1 roket saldırısı ve Tiger tankları. Keskin nisancılarınızın kamuflaj özelliğini kullanıp düşman hedelerini belirlemeli ve V1 roketlerini düşmanın en çok canının yanacağı yere atmalısınız. Çünkü V1'ler çok pahalı ve her kafaniza estiginizde kullanamazsınız. V1'in enkazını süpürme isini ise Tiger'a bırakın. ■

COMPANY OF HEROES

PERFORMANSI NASIL ARTTIRILIR?

Company of Heroes muhtesem görünen bir oyun. Ama her muhtesem oyunda olduğu gibi onu hakkıla çalıştırıbmak için ya çok iyi bir sisteminiz olması lazım, ya da görselliği en az etkileyeninden başlayarak grafik opsiyonlarını kısmanız lazım. İsinizi kolaylastırmak için biz oturduk ve CoH'daki tüm grafik opsiyonlarının performansı nasıl etkilediğini defalarca test ettik. İşte hangi opsiyonlarla performansı artturabileceğiniz ve bizim tavsiyelerimiz. - Sinan Akkol

Sıçrenmek	Neyi etkiliyor	Daha yükseliğe ne gerektiriyor	Ne yaptı?	FPS değiştirmi	Önemli notlar
RESOLUTION	Çözünürlük	Daha iyi bir ekran kartı	1024x768'den 800x600'e indirdik	28,6'dan 38,9'a performans %36 arttı.	Önerilen çözünürlüğün altına inmek %35 performans artısı sağladı. 1280x1024'e yükseltimde yine %35 lik performans kaybı oldu. Büyüklük bir hız farkı istiyorsanız, daha düşük çözünürlüğe geçin ve AA'yu açın.
SHADER QUALITY	Tüm ışık effekti, Diğer birçok effekt	Daha iyi bir ekran kartı	High'dan Low'a indirdik	28,6'dan 98,7'ye perform. %345 arttı.	Bilgisayarınız çok yavaşsa ilk duragini burası olmali. Shader'i da, Model Quality'yi de düşürmek mucitsem bir performans artısı sağlıyor. Jüniöre kendi dahil birçok şeyi kapatıyor! Tree, Reflection, Shadow, Terrain, Effect Fidelity ve Density, Object Sparring dahil hersey kapatıyor. Yüzey ve modeller çok kötü görünse de, su gibi effekter hala sarsıcı derecede iyi.
MODEL QUALITY	Tüm yüzeyler ve diğer birçok effekt	Daha iyi ve daha çok belleği olan bir ekran kartı	High'dan Low'a indirdik	28,6'dan 100,2'ye perform. %350 arttı.	Tuhafta bir şekilde AA'yi gönül rahatlığıyla kullanılsın. Performansınız olsunuz olduğundan, AA'yi gönül rahatlığıyla kullanılsın. Performansınız olsunuz etkilemeyecek.
ANTI ALIASING	Grafik kırıklıkları	Daha iyi bir ekran kartı	Kapattıydı, açtı	28,6'dan 29,6'ya performans %3 arttı.	Karakterler berbat oldu ama performansa da iyi bir artı sağladı. Víñede görsellik açısından sisteminiz el verdiğinizde yüksek turumakta fayda var. En son çateierden biri olmalı.
TEXTURE DETAIL	Doku ve kaplama kalitesini	Daha iyi ve daha çok belleği olan bir ekran kartı	High'dan Low'a indirdik	28,6'dan 32,9'a performans %15 arttı.	Gözle görüller bir performans artısı veriyor ve buna karşın görselliliği hiç de kötü etkilemiyor. İlk kapatılacak opsiyonlardan birisi.
SHADOWS	Gölgeleri	Daha iyi bir ekran kartı	Medium'dan Off'a getirdik	28,6'dan 33,8'e performans %18 arttı.	Shadows ile aynı performans artışı vermesi ve yine grafiklerde büyük bir kötüleme yaşamaması, yanında ilk "kurtuluşacak" ikinci opsiyon haline getiriyor (yani, kapatın).
REFLECTIONS	Su yansımamını	Daha iyi bir islemci ve ekran kartı	High'dan Low'a indirdik	28,6'dan 33,8'e performans %18 arttı.	Iyi bir performans artısı sağlıyor. Reflections ve Shadows'la birlikte kapatın, yarı yarıya fazla FPS almanız muhtemel.
POST PROCESSING	Şaderlerde ligili grafik effektilerini	Daha iyi bir ekran kartı	Açtıktı, kapatıldı	28,6'dan 32,9'e performans %12 arttı.	Dise dokunur bir performans artısı vermiyor. High'da kalsın mümkünse.
BUILDING DETAIL	Binaların yüzey detaylarını	Daha iyi ve daha çok belleği olan bir ekran kartı	High'dan Low'a indirdik	28,6'dan 30,2'ye performans %5 arttı.	Oyunun en eğlenceli yanı sağa sola sağlanan askeleler, bina parçaları ve silahlar, kapatılıncı çok büyük bir performans artısı sağlıyor. Mutlaka açık kalın.
PHYSICS	Fizik modellemesini	Daha iyi bir islemci ve sistem belleği	Medium'dan Off'a getirdik	28,6'dan 30,2'ye performans %5 arttı.	Effects Fidelity ile birlikte kapatılabilir.
TREE QUALITY	Ağaçları(?)	Daha iyi bir ekran kartı	Medium'dan Low'a indirdik	28,6'dan 29,6'ya performans %3 arttı.	Ne performans, ne de görsellikte bir değişiklik oldu. Açık dursun.
TERRAIN DETAIL	Yeryüzü effeklerini	Daha iyi bir islemci, ekran kartı ve sistem belleği	Medium'dan Low'a indirdik	28,6'dan 34,9'a performans %22 arttı.	Toprak ve yeryüzü şekilleri gavet keyifiz ve dümdüz bir halalsa da, %62'lik bir hız artışı hiç de yabana atın gibi değil.
EFFECTS FIDELITY	Pattama vs. gibi effektilerin kalitesini	Daha iyi bir islemci ve ekran kartı	High'dan Low'a indirdik	28,6'dan 30,9'a performans %98 arttı.	Görsel olarak bir sey değişimedi. Hız artısı isterseniz, diğer seçeneklerle birlikte kapatılabilir.
EFFECTS DENSITY	Pattalamalarda sırlayan patcık sayiları	Daha iyi bir islemci ve ekran kartı	High'dan Low'a indirdik	28,6'dan 31,7'ye performans %11 arttı.	"Pattalamalarda sırlayan patcık amma çok olmalı!" gibi bir takıntıınız varsa, Effects Fidelity ile birlikte kapatılabilir.
OBJECT SCARRING	Yüzeylerde kalan patlama ve mermi izleri	Daha iyi bir islemci ve ekran kartı	Açtıktı, kapatıldı	28,6'dan 31'e performans %8 arttı.	Relic Entertainment'in "nasıl yapsak da detayın dibine vursak" dediklerini gösteren bir seçenek. Strateji oyundan Decal'e ihtiyacımız yoktur! Yulanda ki ilk seçenekle birlikte kapatın.
MODEL DETAIL	Ne kadar urağın şıllığını, model kalitesi	Daha iyi bir islemci ve ekran kartı	4'ten 0'a indirdik, sonra 8'e getirdik	28,6'dan 31,5'e performans %60 arttı.	Default ayarlarında tam ortada (4) olan Model Detail'i 0'a indirmek %10 performans artısı sağlıyor, aynı zamanda (8) getirmek %5 performans artısı sağlıyor. Nasıl oldu diye sormayı, ayant köklevin.

TAVSİYE EDİLİZ:

- Hafifletici çok uzaklara kadar çizildiğinden, kameraları vere paralel hale getirtilmişinde en listedin sistemler bile zorlanıyor. Büzgünün bir şekilde, tepeeden oynayın.
- Automatic Settings'ı gorselik ve FPS konusunda kısıtlı ideal değil. Verdiğiniz tarihe ve performans ölçümlerine göre farklıdır.
- Şader ve Model Quality herhangi seçenek tek başına hissedildiğinde bir performans artısı sağlıyor. Birisi kapatıldığında hemen hemen tüm seçenekleri beraberinde kapatıyor.

1. Grup: Shadow ve Reflections (hız artısı: %37)

2. Grup: Effects Fidelity ve Density. Object Scarring (hız artısı: %10)

- Büyük oyunu iseniz performansı getirmeye yeterince. Sınderde performans artısı sağladığım yine hatırlatmak istenir.
- Özürlerini düşmenin üçte bir oranında performans artısı sağladığım yine hatırlatmak istenir.

EL MATADOR

Sana sadece şunu söylüyorum, iyi dinle: "OLLEE!"

Level Karnesi

- ✓ Grafikler iyi.
- ✓ Aksiyon tavan yapabiliyor.
- ✓ Maço erkek için kullanma kılavuzu niteligidir.
- ✓ Çatışma yoksa sesler süper.
- ✗ Birbirinin aynı mekanlar.
- ✗ Yapay zekanın IQ'su düşük.
- ✗ Kısa oyun süresi.
- ✗ Uzun yükleme süreleri.
- ✗ Rahatsız edici aksiyon müziği.

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

OYUNDA BİR TANE BOĞA
GÖRESEM 5 PÜAN DA ONA
VERECEKTİM.

65

■ İki satır uyutmadınız, yine ne var?

Oldukça iddialı ve karizmatik bir isim olsa da, hayvanseverler ve PETA tarafından lanetlenmiş bir meslek olan matadorluk bambasına bir kişiyle karşıma çıkmıyor. Şimdi su yuvarlak masanın etrafına oturun. El ele tutusalım, yavaşça konsantr olalım çünkü Max Payne'in ruhunu da çağırıyoruz bu oyuna beraber. "Ey Payne geldiysen neden İspanyol aksanlı İngilizce konuşuyorsun, anlat bize".

DEA ajanınız, yanı aynasızınız, narkotiksiz, belasız, ketumsuz, yaşıklıksız ama biraz öküztünüz. Neden bilgisayar oyularında tüm polisler son derece bedbaht, düzen düşmanı, basına buyruk, pervasız ve şiddet düşkünüdür? Eğer böyle birisiysem neden polisin kardeşim?

CARGAMENTO (YÜKLENİYOR)

Matador, İspanya'da can evde sıkılıncaya boğaların üzerine renkli bezler ve kılıç esliğinde giderek millete bir halt ediyormuşçasına hava atan, sonunda ya kendi hayalarından olan ya da boğanın kılıkleri kesen, genel olarak son derece kadınısına kıyafetlerle ortada salıp duran "maço" adamlara verilen bir isim. Bu oyunda karşımıza alıp beynini kalasnikof, magnum, el bombası gibi silahlar yardımıyla dağıtabileceğiniz bir boğa yok. Hayır amacınızın bu olduğunu sanıyorsanız büyük bir hayal kırıklığına uğrayacağınız.

Oyuna tüm uyuşturucu baronlarını yok etmek üzere görevlendirilmiş bir narkotik ajanı olarak başlıyorsunuz. Güney Amerika'da yeni bir uyuşturucu karteli oluşumunun engellenmesi gerekmektedir. Bunu önleyebilmekin tek bir yolu vardır. O da bu ise açıkça paçadan bile bulamus olsa, karşımıza kim gıkarsa çaksın hepsini yok etmek ve en tepedeki isme ulaşmak.

Küçük bir diskotek sahibinden baslayıp yukarı doğru iz sürenken arada öünüze çakacak olan kiralık katilleri ve her türden suç işlemis bir sürü adamı elimine etmek heyecanlı ve bol malzemeli bir senaryoya işaret etse de durum pek oyle değil.

Birbirine oldukça benzeyen mekanlarda hayatı kalabilmek

KAAN'IN ECZA DOLABI

Aynı üretimi yapan iki ya da çok sayıda işletmenin anlaşmaya yaparak oluşturdukları birlikte KARTEL denir. Uyuşturucu patronlarının bu yapılaşmadaki amaçları gerçek hayatı oluşturan kartellerden farklı değildir. Amaç rekabeti önlemek ve piyasada tekel oluşturarak daha çok kar sağlamak ve daha çok mal satmaktadır. Birı Bill Gates mi dedi? Ne, Türk Telekom mu?

Bolivya, Güney Amerika'da denize kıyısı olmayan iki ülkeden biridir (ki oyunumuzun çoğu burada geçmektedir). Bu handikap nedeniyle sahip olduğu doğalgaz rezervlerini satmak için her dem başka bir ülkeye ihtiyaç duymaktadır. Bolivya'nın ABD'ye olan bu bağımlılığı ülkede mantar gibi yetişen koka yaprağı dolayısıyla başka is (!) bağlantılılarıyla da deteklenmekte ve doğal olarak Bolivya, tüm dünyadaki uyuşturucu patronlarının istahini kabartan bir ülke konumuna gelmektedir.

Bunun yanı sıra Venezuela ve Brezilya'da narkotik sube polislerine genellikle halkın arasında "El Matador" denir. Bu polisler özellikle Brezilya'da kanunun üstünde durabilir ve radikal yöntemlerle uyuşturucu kartellerine karşı mücadele verirler. Meksika, Panama, Venezuela, Peru, Salvador gibi ekonomisinin bir bölümünü koka yaprağına bağlamış ülkelerde narkotik birimler, El Matadorlar tarafından ya Brezilya'da ya da kendi topraklarında eğitime tabi tutulurlar.



ve bölüm basında işaret edilen görevleri yerine getirmek için Max Payne'ne bakış açısı (Üçüncü tekil sahıs aksiyon tanrisının gözünden) ve tipkisiının aynısı olmasa da benzeri bir 'Bullet Time' yavaş çekim teknigiyle önmüze gelene kursun yağdırıldığı bir oyun El Matador. Üçüncü bölümünden itibaren monitör basında gördigimiz hayatı sorgulamaya başlıyoruz (ya da benim yas kemale erdi).

Max Payne'den pek de farklı olmayan El Matador, bazı bakımlardan Rainbow 6'i de andırmıyor değil. Takım halinde baskınlar düzenleyebiliyorsunuz. Ancak burada takınızı kontrol etmek ya da adamlarınıza emirler yağdırmak veya stratejiler yaratmak durumunda değilsiniz. Evet arkanızda poponuzu kollayan bir takım var ama aynı seyi siz onlar için yapmak zorunda değilsiniz. El Matador, bazı bölümlerde Splinter Cell'e de göndermeler yapıyor. "Aha!" di-

yorsunuz, "Yeni bir stealth action kahramanı mı doğuyor?" Elbette hayır. El Matador doğamıyor çünkü oldukça basit bir yapıya sahip, kivezde oynuyoruz oyunu.

HOMBRE ABURRIDO (SİKICI ADAM)

Komplike olabilmesi için zorlanılmış haritalar, yavaş çekimlerde anlaşılmaz bulanan görüntü, pek fena hazırlanan ragdoll ölüm efekleri, silah seferken yaşanan kaos... Bunların üstünde bir de kulaklarınızı patlatan ve yüksek tempoya sizi gaza getirmeye çalışan müzik eklenince uyuşturucu karteli karşısında savaşmanın olmanın ne kadar zor olduğunu kavriyorsunuz oyunda.

Tüm bunlar yetmezmiş gibi, grafik ve ses için gerçekten sağlam bir sisteme sahip olmanız gerekiyor. Ama elbette video opsyonlarına ayar çekerek oyunu daha düşük sistemlerde de oynamak mümkün. Oyunun genişliği olduğunu ifade ettim saniyorum ama sunu da itiraf edeyim ki ses oldukça başarılı. Son derece berrak ve 7.1 sistem ile oynandığında kursunların basınızı üzerinden uçuştuğunu hissedebiliyorsunuz. Ufak bir hatırlatma yapayım; kullanacağınız her silah kendi gerçek sesi ile oyuna dahil edilmiş. Ama bu durum oyunu kafalonik olmaktan kurtaramıyor. Çalışma baslığı anda kendi silahınızın sesini zor duyuyorsunuz ve size nereden ates edil-

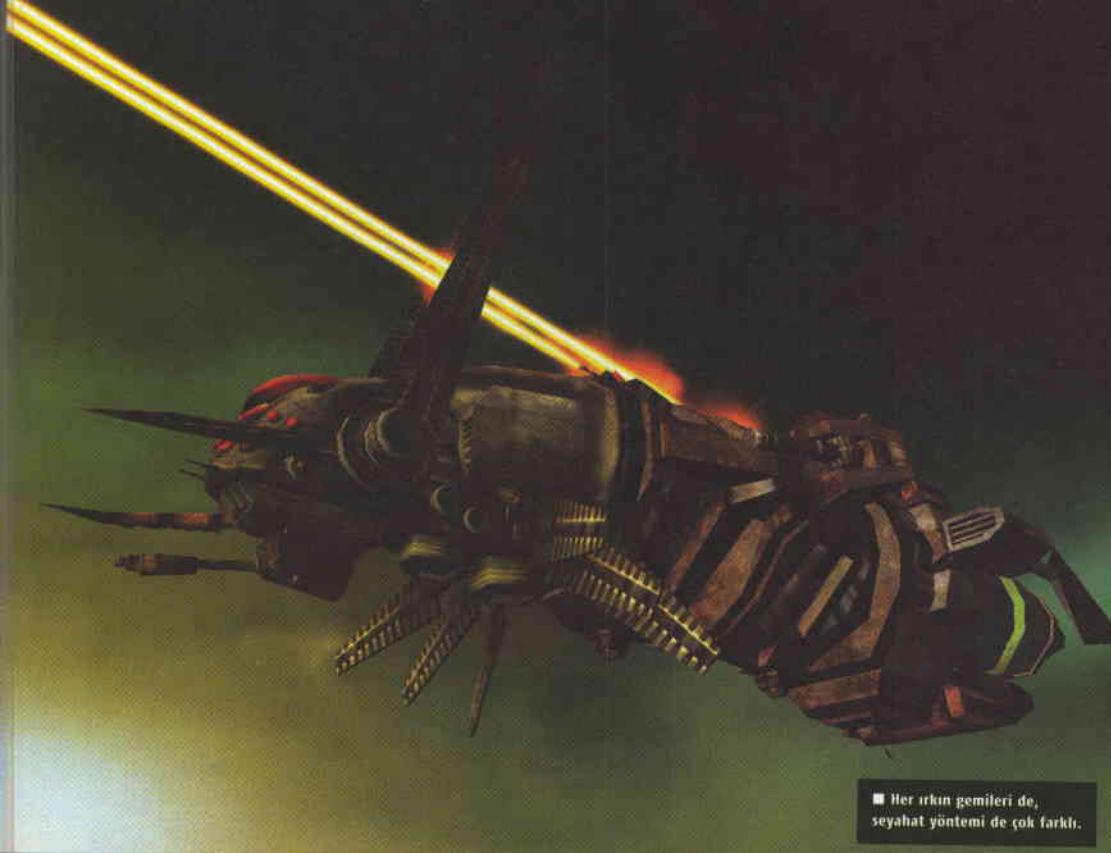
digini anlamakta son derece zorlanarak olduğunuz yerde ölüveriyorsunuz.

PALABRAS PASADAS (SON SÖZLER)

Uzun sözin kısaltı dostlar; El Matador gayet karizmatik ismi ve raflardaki durusuya PC için sıkı bir oyunmuş gibi gelebilir göze ve kulaga. Ama sonuç olarak üçüncü tekil sahıs bakış açısıyla A noktasından B noktasına giderken arada çıkan bazı engelleri yok etmekten baskaca yaptıgınız bir sey yok. Evet belki yolda biraz eğlensiniz, bunu yadsıyamazız ama yine de özlediniz türde bir heyecan ile karşılaşacaksınız gibi nefesinizi tutmayın bosuna. Bu arada ben oyunda boğaya falan rastlamadım. Eğer bir göreniniz olursa lütfen bana yazar mı? HASTA LA VISTA...



Kaan Egemen kaan@level.com.tr



■ Her ırkın gemileri de, seyahat yöntemi de çok farklı.



■ Tek tip gemiyle her işi yapmak mümkün değil, çeşitlilik elzem!

SWORD OF THE STARS

Savaşmak ah ne hostur, yıldızların altında!

Bazen insanlar kendi iyi niyetlerinin, ileri görüşlüüklerinin ya da zekalarının kurbanı olabilirler. Acaba tarihte kaç kişi alıtsılmışmış dinine çıkmak, diğerlerinden bir adım ileri gitmek için çabalarken kendi ayakkabı bağcıklarına basıp suratının üzerine düşüvermiştir? Süphesiz sayıları hayatı fazla dir. İşte benim kanaatice Sword Of The Stars'ın başına gelen sey tam olarak bu, kalbini kırmaya çalışırken yanlışlıkla kendi burnunu kırmak. Doğrusun epik uzay stratejilerini seven biri olarak bu oyunu merakla bekliyordum, ne de olsa günümüzde çok sık 4X oyunu yapılmıyor. Ama belli açılardan hevesim kursağında kaldı diyebilirim.

Bu oyun aslında ümit vaad ediyordu, çünkü içerik olarak benzer oyunlardan hayatı farklı bir yapıya sahipti. Olay galaksiye açılan dört farklı zeki türün aralarında geçen üstünlik savaşını konu alıyor. Ve her ne kadar ilk başta sadece dört tarafın varlığı azımsı gibi görünse de, her türün diğerlerinden çok farklı olması işi ilginç kılıyor. Sadece görüntüsü ya da ırksal istatistik farklılıklardan da bahsetmiyorum burada, her ırkın uzay seyahati için kullandığı yöntem bile diğerlerinden tamamen farklı. Haliyle uzayda yayılmak ve diğer ırklarla savasmak tamamen farklı taktikler geliştirmeyi gerektiriyor.

MY HIVE MIND

Ancak oyunu diğer benzerlerinden ayıran en önemli özellik oyuncuya bir sürü gereksiz bilgi penceresiyle boğmayıp, yüksek tempolu bir askeri kampanya yürütebilmesine izin vermesi. Gezegenlerde yapılacak pek az iş var, tek-

noloji araştırması gayet kolay, üstelik teknoloji ağacı her yeni yanında biraz farklı bir biçimde açılıyor. Oyuncuya düşen yegane iş birkaç tusa tıkmak, kocaman filolar üretmek ve galakside yayılmak. Sıra tabanlı oyunların kalitsal yaratılığına hayatı kesin bir çözüm getirmiş gibi görünüyor, değil mi?

Ama maalesef kazın ayağı öyle değil, hafif perdeli. Herseyden önce oyunu oynadıkça anlıyoruz ki, bürokrasi bir imparatorlupun ayrılmaz ve lüzmeli bir parçasıdır. Sıvastan geçmiş filonuzun durumu hakkında en ufak bilgi edinemedenizde, çünkü böyle bir bilgiye detaylı bir biçimde ulaşabileceğiniz bir pencere olmadığını gördüğünüzde, stratejik planlamanzıdaki

bir sonraki adım otomatikman suya düşmüş oluyor. Gezen savunmaları, üretim bütçeleri ve daha bir sürü lüzumlu bilgiye ulaşabilmek ya çok zor ya da imkansız, çünkü tempo düşmemeli!

CUTE LITTLE GALAXY

Ama bu oyunda esas karın ağrısı arabirim tasarımdan kaynaklanıyor. Menü tuşlarını ekranın dört yanına dağıtmak kötü bir fikirdir, bu bir! Onları mümkün olduğunda ufak tutmak daha da kötüdür, bu iki! Ve üç boyutlu galaksi haritaları ya da holografik teknoloji ağaçları iki boyutlu monitörlerimizde berbat sonuçlar verir, bu da üç! Bu oyunu yapanlar gerçekten de o dönüp durabilen üç boyutlu harita istedikleri gezegeni rahatça bulabiliyor ya da yıldız sistemleri arasındaki mesafeleri bir bakışta kestirebiliyorlar mı, çok merak ediyorum. Belki de ben onlar kadar katıksız bir deha olmadığım için zorluyorumdur, ama gerçekte bu oyunu alıp oynayacak çoğu insan da değil, olmak zorunda da değildir. Hele savaş ekranına değinmek bile istemiyorum. Savasa girsene bir türlü, girmesene bambasma. Kara bir boşlukta bir sürü minik noktanın ne yaptığıne görmeye çalışıp durmak tam karın ağrısı. Evet, belki savaş çok yakından hiç fena gözükmüyor, ama o kadar yakından bakmanın zarre taktik değeri yok. Tabii filonuzun nasıl patladığını görmek hosunuza gidiyorsa orası başka, çünkü yapay zeka genellikle fena oynamıyor, üstelik sizin gibi arabirimle boğuşmak zorunda da değil.

Lafi uzatmaya gerek yok, Sword Of The Stars, bu tür delicesine aksısanız ve tüm eksikliklerine rağmen oynamayı göze alıyorsanız altından kalkılacak bir yapıp. Belki birkaç yamadan sonra daha da iyi bir oyun olabilir, ama o 3D galaksi haritasına sahip olduğu sürece benim oturup onu oynamayacağım kesin.

Madd

Level Karnesi

- ✓ Grafikler fena değil
- ✓ İçerik sıradışı
- ✓ Menüler oyuncuyu bunaltmıyor
- ✗ Bazi ciddi program hataları
- ✗ Arabirim tasarımları tamamen yanlış
- ✗ Oyuncuya yeterli bilgi vermiyor
- ✗ Savaslar çok sıkıcı geçiyor

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

YÜKSEK TEMPOLU VE STRATİSİCİ
4X, AMA BÜYÜK EKSİKLİKLÉRİ
VAR.

60





Adventure / RYO / Aksiyon

PATHOLOGIC

"Diğerleri" mi? Ölüm bize onlardan daha yakın.

Pathology (Patoloji): Eski Yunancadaki "hastalık" anlamındaki 'pathos' teriminden türetilmiştir ve hastalıkların bilimsel yöntemlerle incelenmesi anlamında kullanılır. Daha geniş anlamıyla patoloji, hastalıklara yol açan nedenleri, bunların doku ve organları etkileme biçimlerini, hastalıklı doku ve organların özellikle morfolojik özelliklerini inceler. Bu anlamda patoloji, tıbbın temelini oluşturur.

Game, Video (Video Oyunu): Teknolojinin eğlence alanındaki en yaygın kullanımlarından biridir; vakit geçirme amaçlıdır.

İtiraf etmek gerekirse, kırmızı sözlükte arası çok açık olan bu iki kelimemin bir gün yollarının kesişeceğini hiç ihtimal vermedim; patoloji ve video ya da bilgisayar oyunu. Oynadığımız oyunlarda mutlaka birkaç kez bahsi geçmiştir elbette, patolojinin ya da bu bilimle ilgili olan birçok şeyin. Ancak Pathologic'te patoloji, oyunun teması. Ne var ki Rusya'da, 2005'te yılın oyunu seçilen bu oyunu bu kadar az sayıda harfle tanımlamak çok zor. Deneyeceğim harf kombinasyonları da Pathologic'in tanımlaması için zayıf kalabilir ama elimden geleni yapacağım.

"Burası "hiçbir yer"... Eski bir bozkırda yer alan, "diğerleri" tarafından unutulmuş olan küçük bir kasaba... Kapılarımız "diğerleri"ne kapalı, bu sayede bize zarar veremiyorlar. Yalnızca varoluşumuzu devam ettirmeye çalışıyoruz. Belirsiz olasak da... Bu şekilde varolmaya devam edebilirdik; bunu başardık. Siyah bulutlar bizi kaplasa da uzun süre nefes almayı başardık. Hala hayatı sayılırız. Ama o felaket... O kahrolası hastalık... Kasabaya yayıldı ve herkes bir bir ölmeye başladı. Tanındığımız... Neredeyse herkes... Oldü. Kasabamız can çekisiyor, günden güne ölüme daha fazla yaklaşıyor. Ölüm günden güne daha fazla canımıza yakıyor; hayatı olsak da, olmasak da... Daha da kötüsü, bilim de bu hastalık karşısında diz çöktü. Umutlarımızı ektığımız yerden toplama zamanı yaklaşıyor artık."

HİÇ BU DENLİ SOLUK OLМАMISTI; BU DENLİ UZAK DEĞİLDİ BİZE

Pathologic, -tam karşılığı bu olsa gerek- ölen bir kasabada geçiyor, ölümcül bir hastalık bu küçük dünyayı günden güne yok ediyor. Oyunun ismi de bu tanımlanamayan hastalıktan geliyor zaten. Aynı hastalık gibi oyunun türünü de tanımlamak oldukça zor. Hatta gereksiz... Adventure, RYO, aksiyon, korku

ya da her neyse... Pathologic'i varolan türlerden birine dahil etmek haksız bir eylem olur. Hayır, bu "Pathologic mükemmel bir oyun" demek değil elbette. Evet, radikal, çizginin dışında bir oyun ama bu oyunu belirli sınırlar içerisinde tanımlamak yazının akışını sekteye uğratır.

Oyuna bir tiyatro salonunda başlıyorsunuz. Aşağıda, sahnede üç kişi bir tiyatro oyunu oynuyor. Bir süre onları dinledikten sonra ilerideki kapıdan dışarıya çıkyorsunuz. Ardından karşınıza bir seçim ekranı geliyor: Ekranda, gerçek fotoğraflarla sunulan üç farklı karakter yer alıyor: Bachelor, Ripper ve isimsiz bir kız. Bunlar oyuna başladığınız salonda sahnede yer alan karakterler. Kızın dışındaki iki karakter arasında bir seçim yaptıktan sonra oyun başlıyor.

Tahmin edebileceğiniz gibi her karakter farklı bir hikayeye sahip. Tahmin edemeceğiniz gibi ise, her karakter hikâyeyinin bir parçasını oluşturuyor ve bu parçalar bir araya geldiğinde hikaye tamamlanıyor. Her biri farklı bir amaç için bu kasabada. Kimi biriyle tanışmak, kimi ise neden ve



■ Ne anlama geldiğinden emin değiliz ama bu "ekran görüntüsünü" Pathologic'in basın materyali CD'sinin "oyun içi ekran görüntüleri" klasöründen seçtik.

nasıl öldürdügüünü bulmak için... Yازının bu noktasında biraz durup derin bir nefes almak gereklidir mi? Bilmiyorum ama bu konuda size fazla detay verip oyuncun tadını kaçırmayacağım. Diğer yandan, verdığım bu bilginin, katilin usak olmasına hiçbir ilgisi olmadığını bilmemezi isterim. Bu, oyuncun sonunda ortaya çıkan bir gerçek değil.

Pathologic garip, karmaşık ve bir o kadar da güclü bir diyalog örgüsüne sahip. Hatta şimdide dek bir oyunda rastladığım en iyi diyalog örgüsü desem abartmış olmam. Bu, hikayeyi takip etmemi zorlaştırsa da kesinlikle sizi rahatsız etmiyor. Meşela ölümsüzlüğü araştıran Ripper'la oynarken, bir diyalog sırasında ölü olduğunu öğreniyor ve büyük bir hayal kırıklığı yaşıyorsunuz. İşin garibi, oyun bu ve benzer duyguları "size" yaşıyor. Bunda atmosferin ve karakter tasarımlarının payı oldukça fazla: Gri, bogucu bir atmosfer, gözlerinizin içine bakan ve maskelerini asla çıkarmayan insanlar ya da yaratıklar... Maskenin arındırıcı bu karakterler sadece sizle konuşuyor.

Yönettiğiniz karakterde değil. Sadece sizle... Bu yüzden karakteriniz olanlara anlam veremiyor.

"Diğerleri" mi? Onlar bize yardım edemez. Bunu istemiyoruz da; ölüm bize onlardan daha yakın. Ama bir gün, "diğerleri"nden üç kişinin yolu kasabamıza düştü: Bir kendisine "Bachelor" denilmesini

istiyor; kasabamızdaki olayı araştırmak için yollanmış. Diğer ise "Ripper"... Geldiği yerde ünlü bir cerrahmış. Babasının korkunç mirasını almak, onu bulmak için burada; bizim için değil. Ya o küçük, donuk kız... Büyücü olduğunu ve bizden birini iyileştirdiğini söylediler. Hayatta kalan herkesi iyileştirmecekti. Hayır... Buna inanmıyorum. Geçmişte yaşadığı her şey, donuk olmasına rağmen yüzüne yansıyor. Yaşadığı her korku hala ardında... Onu takip ediyor. Aynı gölgesi gibi. Ya da ölüm gibi..."

HER ZAMAN GÜLÜMSERDİ BİZE KIZIL KANATLARIYLA; SİYAH VE BEYAZA RAĞMEN

Söylendigine göre kasabada 12 gününüz var. Kasaba yalnızca sizin için yaşıyor. İnsanlar da öyle... Oyuncu olduğunuz siz de farkındasınız ve her gün size verilen görevleri yapmak zorundasınız. Ve "Maskeler" her günün sonunda yaşadığınız günü bir tiyatro oyunu olarak sahneliyor. Sadece gördüklerini değil, görürmeyen maskenizin ardında, kendi içerisinde yaşadıklarınızı ve kendinize karşı verdieneniz savaş da...

Hayatta kalmak ve aradığınızı bulmak için dinlenmeniz, yemek yemeniz ve hatta uyumanız gerekiyor. İhtiyaçlarınızı genellikle kasabada yer alan ve çoğunlukla terk edilmiş olan evlerde karşılayabiliyorsunuz. Zaman zaman kendinizi korumanız da gerekiyor. Bu da oyuncun aksiyon tarafını tamamlıyor. Ancak bunun ne kadar gerekliliği tartışılır.

Diger adventure ve RYO oyunlarında olduğu gibi bir menüye sahipsiniz. Mouse'la envanterinize eşya katabiliyor ve bu eşyaları gerektiğiinde kullanabiliyorsunuz. Bu noktada şunu belirtmek isterim ki adventure unsurları içermesine rağmen oyunda hemen hemen hiç bulmaca yok gibi. Zaten bulmacavari diáloglar kafanızı yeterince karıştırıyor ve siz sarsıyor.

AMA BİR GÜN, "ONUNLA" BİRLİKTE VEDA ETTİK ARDIMIZDAKİ ÖLÜ HAYATA

Grafik:;

Animasyon:;

Kontrol:

Level Karnesi

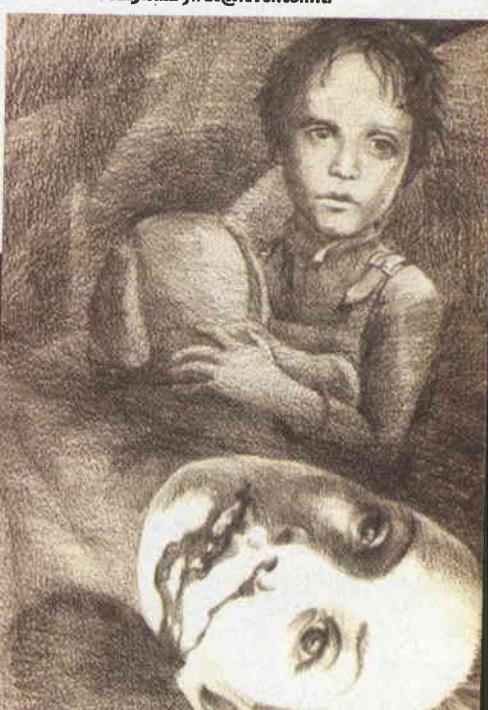
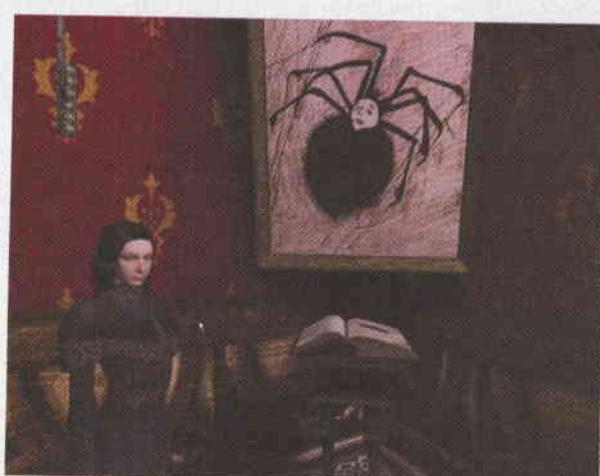
- ✓ Mükemmel atmosfer.
- ✓ Güçlü diyalog örgüsü.
- ✓ Yaratıcı senaryo.
- ✗ Küfü, çok kötü grafikler.
- ✗ Küfü, çok kötü animasyonlar.
- ✗ Küfü, çok kötü ses efektleri.

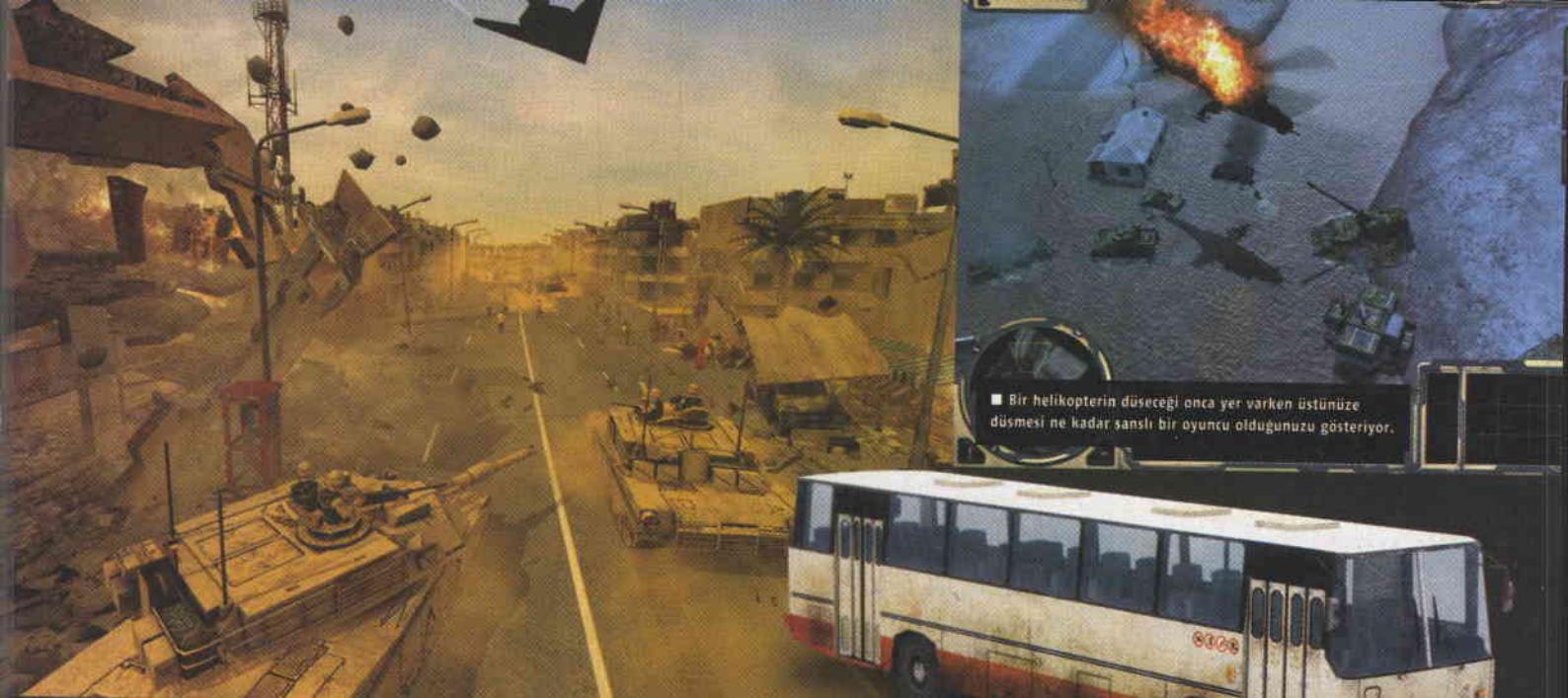
Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynamabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

OLASI HER TÜRLÜ TEKNİK YETERSİZLİKLERİNE RAĞMEN KESİNLİKLE DENENMELİ.

75

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr





■ Bir helikopter düşeceği onca yer varken üstünze düşmesi ne kadar şanslı bir oyuncu olduğunuzu gösteriyor.

Taktik Strateji

JOINT TASK FORCE

Savaş asla değişmez

War...War never changes..." Fall-out'u oynayan herkesin aklında ilk duyduğu, iz bırakmış bir söz. Sonuçlarıyla, "değismeyen tek şey değişimdir" sözüne kafa tutabilmek birkaç kişiyle birlikte kaldı. Yakın zamanların en büyük felaketlerinden II. Dünya Savaşı'ndaki çarpışmalara bakın. Müttefik hava kuvvetlerinin stratejik bir hedefi yok etmek için o bölgeye binden fazla bomba atması gerekiyordu. Bombardımanları sonucunda sadece hedef değil içindekilerle tüm bölge yok oluyordu. Günümüzde aklılı(!) bombalar, vurması gereken hedefi tam onikiden vurarak imha ediyorlar. Fakat nasıl(?) oluyorsa hala hedef bölgelerde tas üstünde taş kalıyor, siviller ölüyor. Ne yazık ki az bir miktar gerçektan anlamda

bağımsız olan dünya medyası, orada olanları gözler önüne getirirken dünyanın geri kalanı vahseti soğukkanlılıkla izliyor. Joint Task Force (JTF) olan bitene dünyanın kayıtsız kalmadığı, bizimkinin kopyası bir gezegende geçiyor.

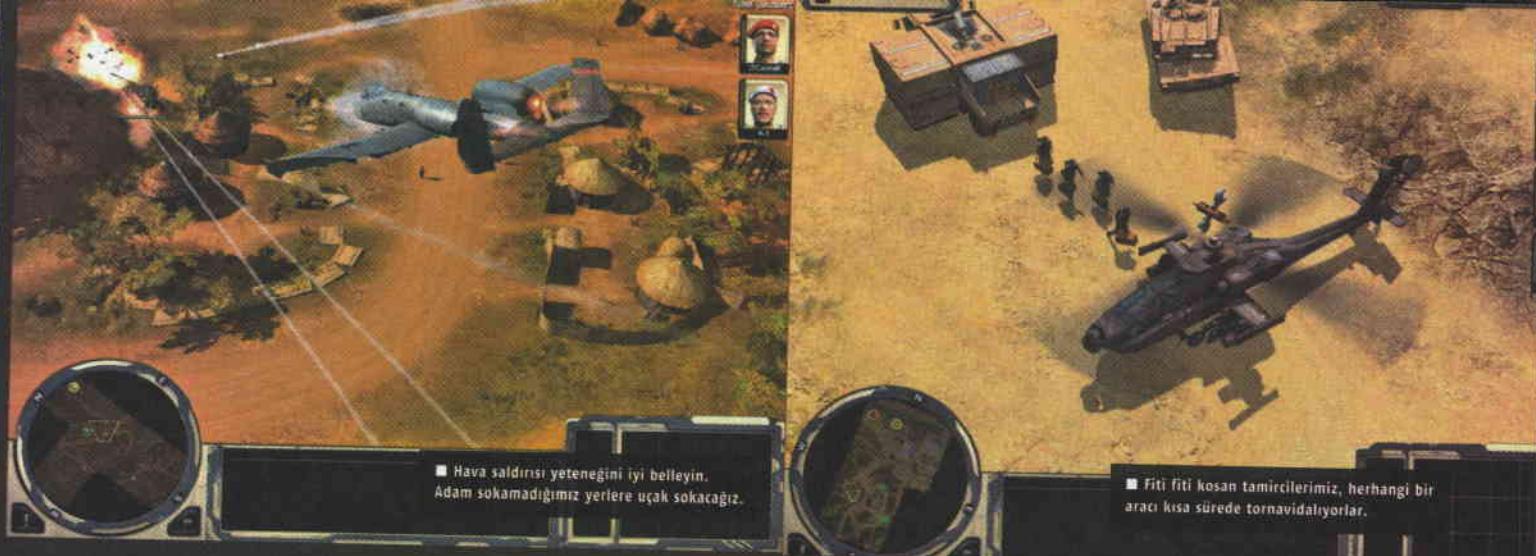
BM 2007'DE TERÖRE SON VERİYOR

Macar yapımı Most Wanted (eski adıyla Mithis, Imperium Galactica 2'nin yapımcısı) yeni taktik stratejisi JTF'de savaşa medyanın gücü ve dünyanın insafı da ekleniyor. Terorizmin gittikçe artan global bir problem halini alması nedeniyle Birleşmiş Milletler 2007 yılı itibarıyle Joint Task Force adında özel bir anti-terör timi oluşturuyor. Bu ekibin özelliği bürokrasiden uzak, yüksek donanımlı ve dünyanın her noktasına en kısa sürede ulaşabilen bir çevik kuvvet olması. Bu nedenle JTF'de kalabalık askeri birlikler yönet-

miyor ve üs kurmuyoruz. Bunun yerine küçük ama son derece deneyimli birliğimizle Somali, Bosna Hersek ve İran gibi kriz bölgelerine yerlesiliyoruz. Bu nedenle ilk görevimizde Binbaşı O'Connel, 2 Humvee ve birkaç askerle birlikte soluğu Mogadis'u alıyoruz. Kahramamız adet olduğu üzere savaştıkça deneyim puanı kazanarak level atlıyor ve biz de gelen puanlarla mini yetenek ağacından (fidan?) yetenekler seçiyoruz. Bunlar savaş gücünü ve sağlığı artırma veya yandaslara bonuslar ekleme gibi yetenekler. Askerlerimiz roketatar, el bombası ve gaz maskesi gibi ekipmanlarla donanmış durumda. Bu donanımları bir askerden diğerine aktarabiliyoruz. Fakat donanımımız limitli olduğundan saldırımızı Serious Sam tarzında gerçekleştiriyoruz. Zaten oyuncunun mikro yönetimi bu şekilde gerçekleşiyor.

İlk bölümde baslamamızı birlikte Mogadis'u'nun dış bölgelerine giriyoruz.





Humvee ve askerlerden oluşan ekibimiz belirli bir tempoda birbirlerinden çok uzaklaşmadan ilerliyorlar. Oyundaki formasyonlar dengeli ve canlı(!) bir ekipte gerçekten işe yarıyor. Havaalanına gelmemizle beraber liderleri Abbas önderliğindeki Somalili gerillalarla karşılaşıyoruz. Piadeleri dikkatli bir şekilde düşmanın üzerine sürerken, Humvee'ler ile destek atesine başlıyoruz. Bu arada İlkyardım elemanı tedaviye ihtiyaç duyan her askere kosturup duruyor. Düşman tankının yaklastığını farkederken askerlere roket atarlarına davranış emri veriyoruz. Fakat disiplini kısa süreligine elden bırakmamız felaketle sonuçlanıyor. Görev sırasında diğer oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir medya unsuru da görüyoruz: Uluslararası basın da olup biteni aktarmak için gözlerini oraya dikmiş durumda. Basın sivillerin zarar gördüğünü farkettiğinde bunu dünyaya paylaşıyor ve görev başarısız sayılıyor. Zaten oyun sırasında ekranın sol üst köşesine gelen TV ekranıyla son haberleri ve yaptıklarımızı medyanın gözünden takip ediyoruz.

KAHRAMAN ASKERİN SİHİRLİ TÖRNAVIDASI

Askerlerimiz bu işi dostluk, kardeşlik, barış gibi kavramların yanında ekmek parası kazanmak için de yaptığından her başarılı görev sonrası hesabımıza tatmin edici paralar yatırılıyor ve birligé ayrılan bütçe artıyor. O'Connell da bu bütçeyi yeni askerler ve hafif savas araçları almak için kullanıyor. Binbasının aldığı araçlar ve askerler kısa süre sonra helikopterle kriz bölgesine, görüş sahamız içinde istediğimiz noktaya indiriliyor. Bunun dışında ağır zırhlı savas araçları ve tamir araçları da kısa süre içinde nakliye uçağıyla havaalanına getiriliyor. Tamir aracını Humvee'lerin yanına getirip tamir modunu aktif hale getirdiğimizde araçtan mühendisler çökerek hasarlı araçlara füti füti kosturuyorlar ve oynayan(?) vidaları sıkıştırıyor baslıyorlar. Yetenekli mühendislerimiz ağır hasarlı tankları bile kısa sürede eski haline getiriyorlar (acaba bu tornavidaların aksak Xbox 360'ımız çalışır mı?). Hasarlı aracı tamir edip iki tane de asker bindirdik mi trafik ve park problemini kökünden çözecek bir tanka sahip oluyoruz. Teknik elemanlarımızdan C4, mayın aracı ve tuvalet pompa gibi savas ekipmanları edinebiliyoruz. Fakat oyun boyunca en fazla envai cesit rokete ihtiyaç duyдум. Çünkü JTF'de düşmanın tuzağınıza gelmesini beklemiyorum, siz ona gidiyorsunuz. Bunun dışında fazla ekipmana ihtiyaç duyulduğunda O'Connell

telsizine başvuruyor.

Bir görevi tamamlayıp eksikleri giderdiğinde yeni görevler geliyor. Bir sonraki görevde iki kamyon mültecileri havaalanından Birleşmiş Milletler kampına kadar eskortlu ediyoruz. JTF'nin görev kapsamı bu şekilde değişsirken savaş alanında gittikçe büyüyor. Bulunduğumuz haritanın kenarları genelde yeni bir şehrin sınırı ve bir sonraki harekat noktamız oluyor. Yani bulunduğumuz haritanın boyutları katlanarak büyüyor. Görevlerin kilit noktası çoğunlukla teröristlerin elinde bulunma ihtimali(!) olan atom bombalarını bulmak oluyor. Bu nedenle Afrika'da, Bosna'da, Güney Amerika'da ve hatta çeşitli petrol platformlarında mücadele ediyoruz (bu arada Bosna'da bu kadar yoğun bataklık bölgeleri olduğunu bilmemiştim, muhtemelen Bosnalılar da hala bilmiyordur). Oyunda zaman ve iklim değişikliklerinin görüş mesafesi üzerinde büyük etkisi var. Özellikle yoğun yağış ve sis gafil avlanmanızı neden oluyor.

ADRESE TESLİM APACHE

JTF'de güçlerimiz yalnızca yer araçlarıyla sınırlı değil. İhtiyaçımıza göre Apache helikopterinden Harrier tipi uçaklara kadar geniş bir hava desteğine sahibiz. Gelelim JTF'nin mikro yönetimine. JTF'deki araçları ve araçlardaki silahları kullanmak için birer kişi gereklidir. Dolayısıyla genelde araç başına iki adama ihtiyaç duyuluyor. Hasar gören bir tank bizim için su anlama geliyor: Tamir aracına gidilecek, tamir ekibi harekete geçirilecek, yaralılar araçtan indirilerek sağlık ekibine gönderilecek ve işlemler bitinceye kadar beklenenecektir. Bu sürecin hızlandırılması için gerekli komutları vererek oyun hızını artırabilirsiniz. Bu olayı düşman mevzilerine yakın bir yerde yapmadıkça korkmanıza gerek kalıyor. Fakat bir yerden sonra mikro yönetimini abartıtmamak, aksiyonu ve heyecanı balalamaya baslıyor. Kendi seçtiğiniz askerler sonraki bölümlere sizinle birlikte gelebiliyor ve başarı kazandıkça bir kahramana dönüşerek özel yetenekler edinebiliyorlar. Bunnard favorilerim; düşmanın tek atısla indiren keskin nisancı ve hava saldırısı emri veren komutanı oldular.

JTF'de Ageia PhysX kullanılıyor. Fakat oyuncunun fizik motoru tek başına da yeterli ve kaliteli. Yani "Ageia'sız oynamak, oyuna hakarettir" diyeceniz bir sey yok. Oyunun çok oyunculu modunun daha eğlenceli olması için özel saldırı sayısı ve gücü artırılarak haritada görmediğiniz alanlara da saldırılabilir. Yapılabilmesi mümkün kılınmış 13 haritada JTF kuvvetleri, terörist veya asilerden olarak bayrak noktalarını ve havaalanlarını ele geçiriyor ve Deathmatch, Domination gibi klasik modlarda mücadele ediyoruz. Fakat çok

oyunculu oyunun en keyifli yanı görevleri başka bir arkadaşla yapmak.

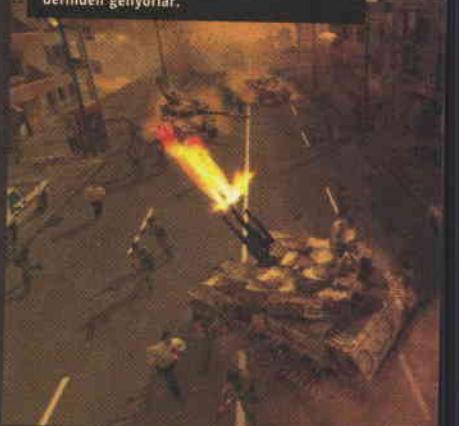
TAKTİKSEL DÜSÜNMELİ

JTF taktik strateji sevenlerin keyifle oynayacakları, iyi bir oyun. Oyunun en büyük sansızlığı Company of Heroes'la aynı dönemde gerçekleşti. Su an haril haril Company of Heroes oynayan taktik strateji sevenlere tavsiyem JTF'yi zulaya atıp oyunsuz bir dönemde sömürmeleri olacaktır.

Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr



■ Hafif zırhlı araçlarla düşmanın ilgisini çekerken, arkadan askerlerimiz sessiz ve derinden geliyorlar.



Level Karnesi

- ✓ Medya faktörü.
- ✓ Görev tasarımlı.
- ✓ Sağlam atmosfer ve gerçekçi oyun.
- ✓ Fizik motoru.
- ✓ Cooperative modu var.
- ✗ Yapay zeka savunmayı çok seviyor.
- ✗ Kamera açları.
- ✗ Mikro yönetim bazen bayıvor.
- ✗ Daha fazla ara video iyi olurdu.

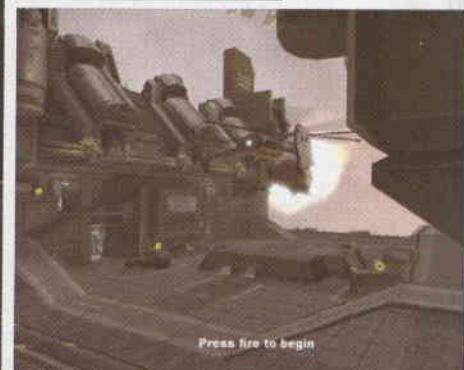
Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

DÜNYA SAVASI ÜZERİNE OLMIYAN GERÇEKÇİ BİR STRATEJİ.

77



■ O ateş tusuna hiç basmamanızı tavsiye ediyoruz.



FPS

WARPATH

Epic Games'e buradan sesleniyorum: Allah aşkına şu sözleşmeyi feshedin!



Grafik her seydir" diyenlerden seniz, bir daha düşünmenizde fayda var. Çünkü Warpath, ciddi bir antitez olarak abide gibi karşımıza duruyor. Aslında Playboy Mansion ve Pariah'ı oynadıysanız, yapımı firmadan fazla bir şey beklememenz gerektiğini biliyorsunuzdur ama bu kadar da olmaz ki! Valusoft isim değişikliği mi yaptı nedir?

Unreal Tournament'ın birebir kopyası diye bileceğim, ama UT'ye olan saygımdan diyeğim bu oyunu, ilk bakışta hevesli bir grup amatör tarafından hazırlanmış bir mod çalışmasına benzetiyoruz. Ama değil. "Pariah için UT motoru lisansına tonla para verdik, e bari bir seyler daha yapalım" diyerek tasarlanmış, CD kirliliğini artırmak dışında bir şeye yaramayan bir oyun var önmüzde. Oyunun hikayesinin üssatır bir metinle anlatıldığını söylemem bilmem yeterli olur mu?

BEN OLSAM O SÖZLEŞMЕYİ BOZARIM!

Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag ve Assault gibi modların tek ve çok oyunculu oynanılmasına dışında, oyunda başka bir şey yok. Evet biliyorum, UT'de de bunun dışında bir şey yok ama burada durum biraz farklı. Zannediyorum UT lisansını alırken yapay zekayı sözleşme dışı tutmuşlar, oyundaki bütün düşmanların zeka yaşı yok gibi bir şey çünkü. Sniper tüfegini burunlarına dayasınız bile suratlarındaki "selamlıalar" ifadesi kaybolmuyor. Size ateş ettiğlerinde de, eğer tesadüfen merimeye doğru ziplamamışsanız, vurulmanız imkansız.

Bu tarz oyunlarda ilk kez gördüğüm "silah

ağma" özelliği iseambaşa bir yaratıcı zeka ürünü. Oyunca iki tane silahla başlıyorsunuz -biri birtakım mavi toplar fırlatıyor, diğeri de sniper tüfeği olmaya çalışıyor- ve ikisi de birbirinden kötü. Teorik olarak, oyunda ilerledikçe yeni silahların açılması gerekiyor. İşin komiği, on tane falan haritayı bittirdikten sonra halen diğer silahların açılmamış olması. Güzel kardeşim, silah çeşitliliği, oynanış kolaylığı FPS'lerin en önemli özelliğidir, ne yaptınız siz? Jeton atmıyoruz ki biz bu makinaya!

Oynanış kolaylığı demiesen, farının hassasiyet ayarlarına kesinlikle akıl sır erdiremediğimi belirtmek zorundayım. Siz ayarı kaça getirirseniz getirin bazen hevesli bir keçi gibi elinizin altından kaçıyor, bazen de çoktan tekaüt olmuş bir kaptumba ile yarışıyor.

Level Karnesi

✓ UT grafik motoru.
✗ 0 grafik motoru için imzalanan sözleşmeden başlayalım...

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

TEK CÜMLE:
ZAMAN VE PARA KAYBI.

25

Ama yine de yapımcıları takdir etmek lazım, verdikleri paranın karşılığını almak için "ellerinden geleni" yapıyorlar. UT'nin araç kullanabilme özelliği buraya da birebir aktarılmış. Yalnız söyle bir problem var, araçlar çok büyük, koridorlar ise çok küçük! Esas çalışmaların olduğu bina içlerine sızmıyor yanı! Arkadaşlarınızın bina içinde savaşırken siz dışarıda Taksim-Kadıköy hattı minibüsü gibi anlamsızca bekleyebilirsiniz.. Muazzam deha ve parlak fikirler silsilesi ile dolu oyunun yapımcısına John Romero bir şekilde dahil olmuş mudur acaba diye düşünmedim değil.

"Peki bunun multisi nasıldıracaba?" diye düşündüğünüz farkındayım, siz kafanızı bu tür şeyle takmayın diye ben denedim ve sunucularda yankılanan çekirge sesinin huzur veren yankısını duyдум. Bir Allah'ın kulunun olmadığı oyun sunucularının kamu hizmetine aktarılmasında -mesela kimlik numaramızı öğrenebilme gibi- büyük fayda olacağı kanaatindayım. Herhalde online olarak Solitaire oynayan insan sayısı, Warpath oynayan insan sayısından daha fazladır.

KABUSLARINDAN HARİTA YAPMIŞLAR

UT motoru sağolsun, grafikler güzel de mekan tasarımları bir mimarın kabuslarından çıkmış gibi. UT moturunun niyeti bozduktan sonra ne kadar kötüye kullanılabileceğini Warpath'de görebilirsiniz. Ucubik tasarımlar, sigara paketinden halice büyülüğe sahip haritalar, hiçbir yere varmayan yollar... Harita tasarlamaya başlayanların ilk öğrendiği şudur: Asla sonu çıkmaz olan bir koridor yapma. Maşallah burada hemen her koridor çıkmaz!

Kısaçısı, Warpath bir FPS'nin nasıl olmaması gereğinin en güzel örneği. Zamanınızı ve sabırınızı boş yere harcamayın, onun için kullanabileceğiniz bir sürü televizyon programı var.



Ant Köksal ant@level.com.tr

PAC-MAN WORLD RALLY

Hayatımızdan çıkmak bilmeyen küçük sarı daire, şimdi de trafik canavarı, iyi mi?

Belki de dünyanın en tanınan oyun kahramanı Pac-Man, 20 yıldır bir şekilde oyuncuların arasında o küçük sarı kafasını gösterip durdu bize. Onuna beraber tâustumiz pek çok kahraman ortadan kayboldurken o çat burada, çat kapı arkasında bir belirip bir kayboldu. Kendini unutturmadi.



Simdi de fantastik bir dünya turuna çıkarıyoruz Pac-Man ile. Tüm yapmamız gereken, 15 farklı pistte eskiden pesimizde koşturulan hayaletlerle yarışmak. "Haddinden fazla hoplamalı zıplamalı, uçmalı konular parkurlarla bezenmiş olan Pac-Man World Rally, yarış sevlerle yeni ne verebiliyor" diye sormayın. Çünkü yeni bir sey vermiyor ve olabildigince basit ama eğlenceli. Belki de bir şekilde içimizdeki çocuğun kaybolmaması için Pac-Man'ı ihtiyacımız var. Ben Pacman World Rally oynarken bunu hissettim.



Grafik uygulamaları başarılı olan oyun beni bir şekilde etkiledi, bazı parkurların grafikleri ve zorluk dereceleri 'tadından yemiyor'. Son derece sevimli oyunun müzikleri de 80'lardan kalma nostaljik etkileri olan kupelerden oluşuyor ama birazcık teknolojik modifikasyon görmüşler. Ben sevdim, buyrun yarışalım.



Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Basit ve neseli oynanışı küçük kardeş için ideal
- ✗ Geri kalanlara hiç hitap etmiyor

SARI KAFALI PACKMAN'ı
LABIRENTLERİN DISINDA
GÖRMEK DE EĞLENCELİYİMİZ.

65

■ Yapım Namco Bandai ■ Dağıtım Namco Bandai ■ Yaş sınırı Yok ■ Türkiye dağıtıçısı Yok ■ Minimum Sistem 1 Ghz CPU, 512 MB Ram, 64 MB GFX ■ Önerilen Sistem 2.0 Ghz CPU, 1 GB Ram, 128 MB GFX
■ Zorluk Pek eğlenceli ■ İngilizce gereksinimi Olmasa da olur ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler PS2, GameCube, PSP ■ Web <http://www.namco.com/games/pacmanworldrally/> ■ Alternatif Micro Machines V4

Golf simülasyonu

PROSTROKE GOLF: WORLD TOUR 2007

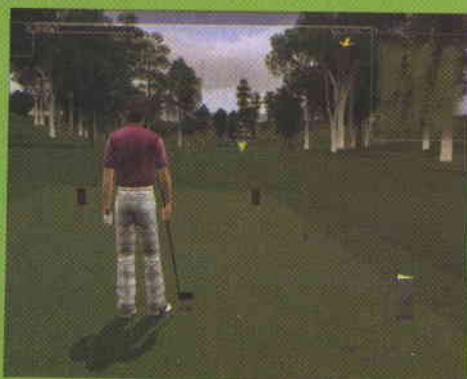
3 numaralı sopayı versene, kafana çakacağım

Tiger Woods'u bilir misiniz? Bu oyunun danışmanlığını da yapan dünyaca ünlü bir golf oyuncusudur kendisi. Bu kadar profesyonel bir adamın bir kenarından bulaştığı bir oyunda, doğal olarak benim gibi golften anlamaz biri de bir topa vurmak için 2 saat harcamayı bittabii. Evet, bir oyun dergisine editör olmak böyle bir sey iste, yeri gelir dünyada hiç ama hiç liginizi çekmeyecek bir spor dalı oyunu kargoya masanıza konuverir.

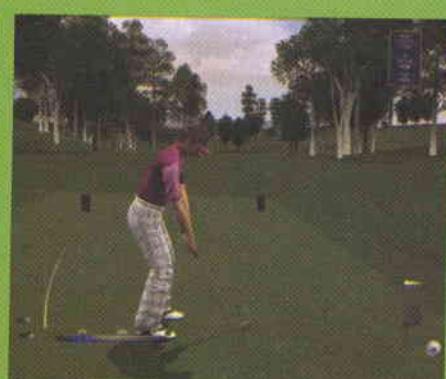
Bir golf oyunuyla ilgili yazı yazmak için ilk önce bu sporla ilgili bilgi edinmek lazım. Yoksa hakikatten cahil cahil bu oyunu oynamanın alemi yok. Nedir bu golf arkadaşlar? Golf, küçük bir topun özel sopalarla, belli deliklere sokulduğu bir açık hava sporudur. Uzunluğu 100 metre ile 600 metre arasında değişebilen bir golf alanında 9 ya da 18 delik bulunur. Oyunu, en az vurus yaparak bitiren kişi kazanır.

Prostroke öyle bir oyun ki, profesyonellerin destegini aldığı için bir uçuş simülasyonu kadar zor ve karmaşık olabiliyor yeri geldiğinde. Topa öyle "haldırz" diye çakamıyzsunuz. Ve yukarıda tarif edildiği gibi "az vurus" fala da yapamıyzsunuz.

Kalçanızın durusu, falso hesapları, ayak pozisyonları ve buna benzer topa fiziki olsun



olmasın, bir dolu değişkeni hesaplamamanız gerekiyor ki topu belki istediğiniz yöne gönderebilisiniz. Oyun yaptığınız tüm hesaplamaların sağlamalarını da yapabilmeniz için kuş bakışı açıları topu nereye



gönderebileceğinizi size gösterse de ben o gösterilen yere hiç ama hiç ulaşmadım. Olağanüstü detaylı grafikleri, sit com misali kahkahaları andıran ve nereden geldiği belli olmayan alkışlarla hoş bir oyun. Ama beceremedim ben. Yapamadım. Vurun beni.

Golf oynamanın tadına varabilmek bir yana, açık havada yapılan bu sporun biraz stres atmaya yaradığını savunanlara buradan sesleniyorum. Ellerim titriyor. Sinir küpü oldum. Böyle sporlardan oyun yapmayı arkadaşlar, rica edeceğim. Olmasın bir daha. Bana yarıştırıcı biseyler de kargola derhal Sinan'ım!

Level Karnesi

- ✓ Ultra gerçekçi oynanış...
- ✗ ...kesinlikle herkese göre değil

BİR SOPAYLA BİR TOPA
ABANMAK NE KADAR ZOR
OLABİLİR Kİ?

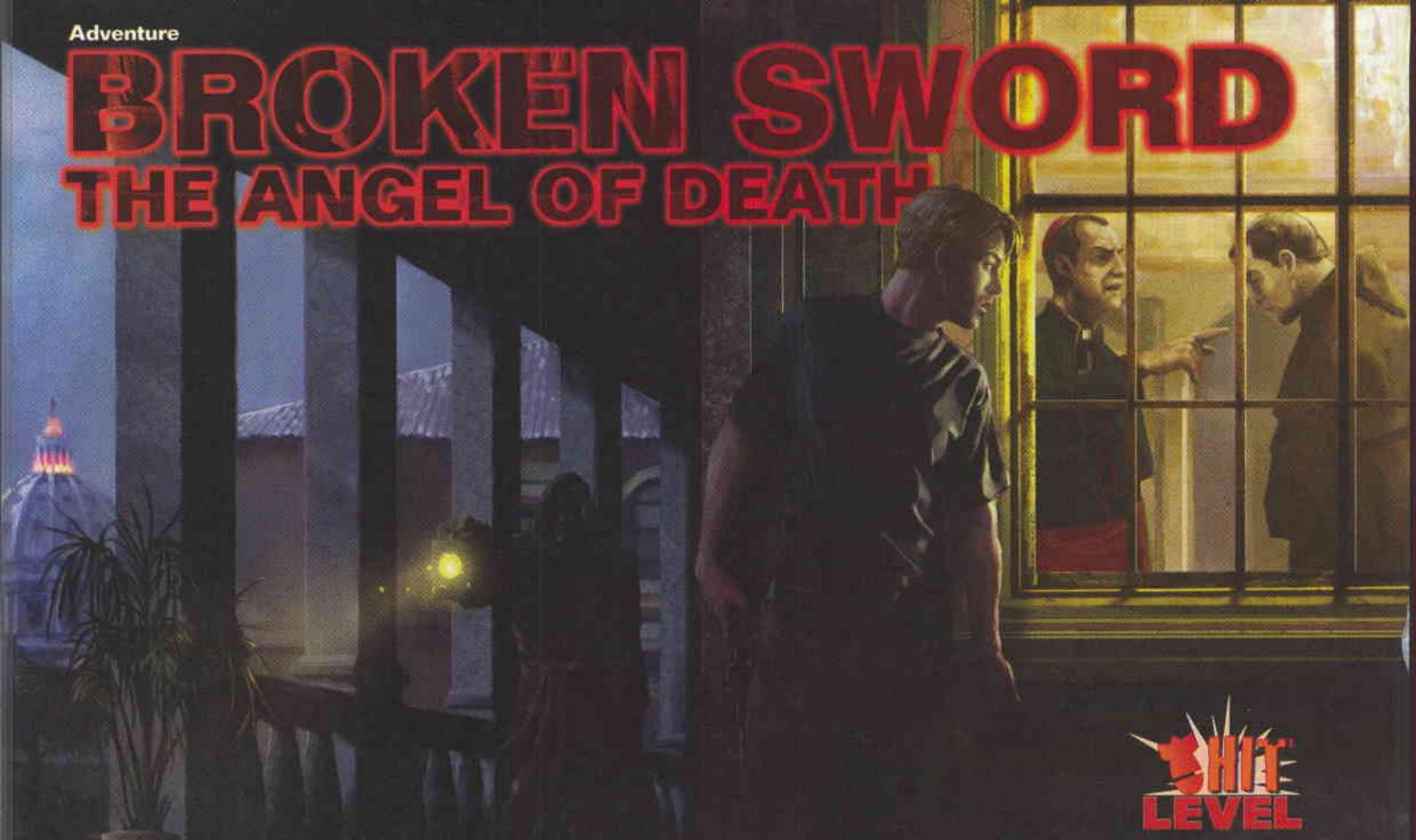
70

Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr



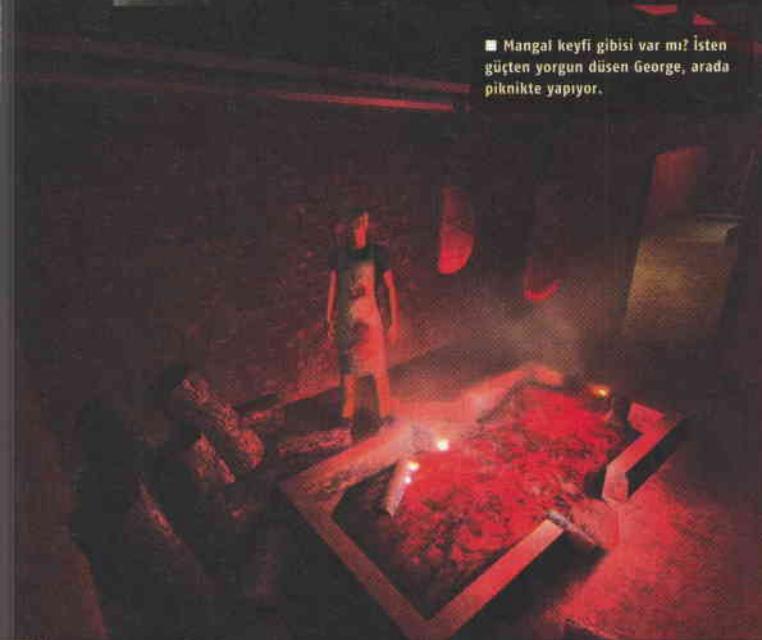
■ Yapım Oxygen Interactive ■ Dağıtım Gusto Games ■ Yaş sınırı Yok ■ Türkiye dağıtıçısı Yok ■ Minimum Sistem 1.8 GHZ CPU, 512 MB Ram, 128 MB Grafik Kartı ■ Önerilen Sistem 2.5 GHZ CPU, 1 GB Ram, 256 MB Grafik Kartı ■ Zorluk Yüksek ■ İngilizce gereksinimi Daha çok yetenek ve golf bilgisi lazımlı ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler PS2, PSP ■ Web <http://www.prostrokegolf.com/UK/> ■ Alternatif Tiger Woods 07

BROKEN SWORD THE ANGEL OF DEATH



**HIT
LEVEL**

■ Mangal keyfi gibisi var mı? İsten gütten yorgan düşen George, arada piknikte yapıyor.



2 003'ün son ayları, Broken Sword'un nazik, komik, gevezeliğe kahramanı George Stobbart (çift t, çift b) soğuk bir kış gününde, The Sleeping Dragon ile geri dönüyor. İlk iki oyunda çok eğlennmiş herkes gibi ben de bu oyunu sevmeye hazırım. Ama oyunun başına geçince bunun o kadar da kolay olmayacağı ortaya çıkmıyor. Broken Sword'u harika bir oyun yapan neredeyse her şey gitmiş, yerine "magandayım ama para bende" misali havalı grafikler, kullanışsız ama atraktif bir kontrol sistemi gelmiş. En kötüsü de, sen sakrat karakterimiz George yemeden içmeden kesilmiş, sessizleşmiş, yaşamını oradan oraya boş koli taşıyarak sürdürür bir sosyopata dönüştüm... Broken Sword 3'ü sevmek kolay değil ama elimizden geleni yaptık. Oyunu bitirdikten sonra da, özlediği BS'yi bulamamış kırık duygularımızı kış uykusuna yatırdık. Ve aradan geçen üç yıldan sonra nihayet uyanma zamanı geldi.

Dört numaralı Broken Sword'umuz The Angel of Death, kendini son teknolojiye adamış tasarımcılar ve oyuncular açısından bakıldığına hayli cesur bir oyun. Üçüncü oyunda yaptığı geliştirmelerin çoğunu geri alan, bugüne ait görünme kayısını bir tarafa bırakıp yerine ilk iki BS'yi sablon olarak kullanan, gerçekten cesurca geri hamle yapan bir oyun. Gözünüz,

Kayıp elyazmalarını bulacak, esnek çalışma saatlerine uyum sağlayabilecek, seyahat engeli bulunmayan, prezantabl eleman aranıyor

kulağınız, eliniz, zihniniz "yeni" oyunlara bu kadar alıstıktan sonra BS4'ün karşısına geçmek bir çeşit test gibi. İşte size bir test: Acaba eski oyunların hasretle anıldığı o "ah ah, nerede o eski oyunlar" mühabetlerinde, sadece laf olsun diye mi konusuyordunuz, yoksa gerçekten de size hâlâ bir seyler ifade ediyor mu eskiler?

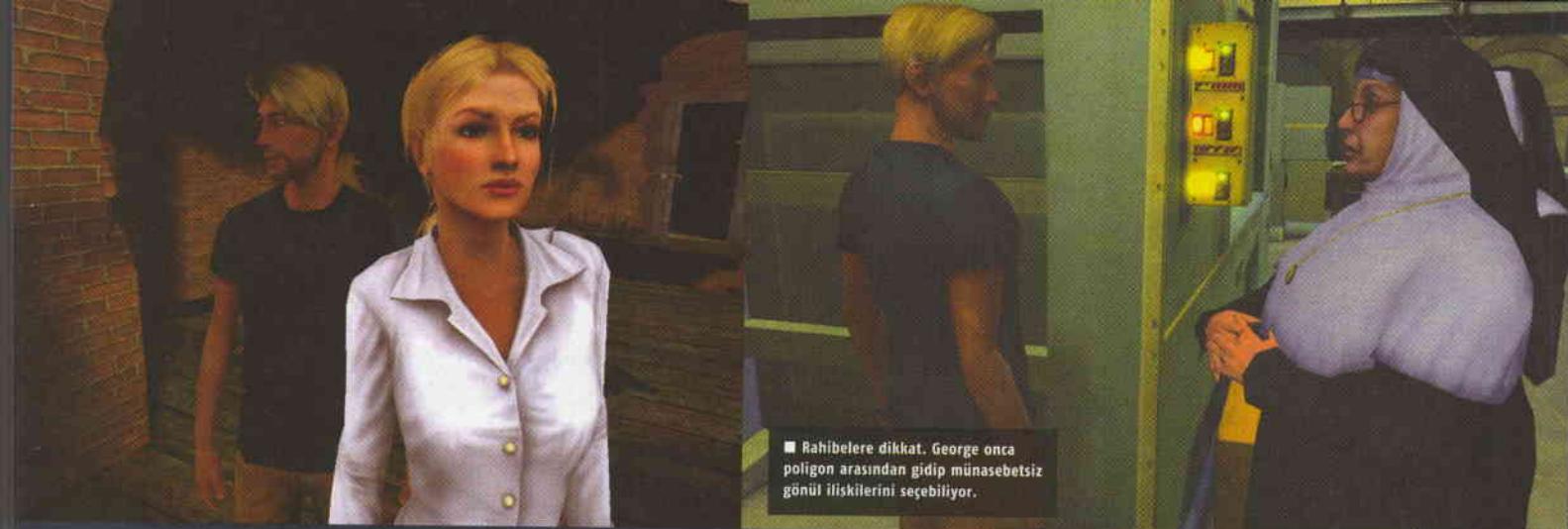
Oyuna bakınca bunun cevabı kendiliğinden ortaya çıkmıyor. Kendi adıma bu testi tam puanla geçtiğini söylemem. Bazı seyleri hatırlayıp, "n'olacak ki, eskiden standart buydu" diyebilmek için oyunla biraz vakit geçirirmek gerekti. İlk baştaki "bu ne be?!" tepkimi ise pismanım. En azından kimseye duyurmadan söylemeyeceğim.

KILICIN KIRIK UCU

BS4'ü güzel bir oyun yapan birçok özelliği var ama ben kötü yanlarıyla başlamak istiyorum, zira oyuna başladığınızda da iyi yanlarından önce kötüler çarpacak gözünüze. Mesela karakter animasyonları... iletişim kurarken sırtını sürekli bize dönen karakterlerden, merdiven inerken oyuncak ayısımı cezalandırmak için üstünde tepinen küçük bir çocuğu andıran George'dan, van trolog adayı NPC'lerden bahsedebiliyim.

Ya da oynanısta ilgili hatalar... Zipla komutuna sola strafe'le cevap verip bir de "beğenemedin mi" bakışı atan, bir mekâna girdiğinde makul bir noktada durmak yerine önce gidip bir duvarı yalanı, yürürken civarda masa, sandalye, nota sehpası (o derece) ne varsa hepsine takılan ve su an hatırlayamadığım türlü şebekliklere imza atan bir George'dan bahsedebilirim.

Ya da teknik hatalardan... Oyunun belli bir sebebe bağlı göründemeyen bir hata mesajıyla kendini kapatması, ekranın donup kalması ve mecburen sizin oyunu kapatmanız (kaydedemeden elbette), sisteminizin kalitesine alırmaksızın oyunun yavaşlaması, farenin ölü taklidi yapması, dokuların kısmen ya da tamamen kaybolması... Kalabalık bir liste oldu ama emin olun ki oyunla biraz vakit geçirdikten sonra bunları kabullenmekte o kadar da zorlanmıyorsunuz. İlginiz daha ziyade "yıllar sonra eski tadı veren bir adventure ha, nihayet!" noktasında takılı oluyor. Giderek artan bir istahla oynamaya devam ediyorsunuz. BS4'ün en iyi yanı da bu, her halükarda oynamaya devam ediyorsunuz.



■ Rahibelerde dikkat. George onca poligon arasından gidip münasebetlerini gönül ilişkilerini seçebiliyor.

İSTANBUL'DA BİR NEW YORKER

Manuscript (el yazması) sözcüğünü sanırım ilk kez Broken Sword'de duymustum. Ondan sonra da serinin her bölümünde karsıma çıkmaya devam etti. BS4'te de durum değişmiyor. Oyun, aileden yadigar bir elyazmasını mafyaya kaptıran Ann Marie isimli alımlı bir kadının George'dan yardım istemesiyle başlıyor. Tehlikeli tarikatlar ve bunların tarihsel bağlantıları peşinde macera üstüne macera yasamaktan çoktan vazgeçip, sıkıcı avukatlık işleriyle para kazanmaya çalışan George için bu cazip bir teklif. Direk basladığımız macerada önce canımızı, sonra da elyazmasını mafyadan kurtarmaya çalışıyoruz. İlkini de başarınca, sıra el yazmasının şifresini çözüp bahsettiği hazineyi bulmaya geliyor. Sonraki durak, İstanbul!

Neredeyse bütün hikâyeyi açıklamışım gibi görünebilir ama bu sadece giriş. BS4 son derece uzun bir oyun. Çok sayıda mekâni arastırıldığınız, bir sürü bulmaca gördüğünüz, durmadan insanlarla konuşmuşsunuz, tıktı kaldığınız odalardan çıkmaya çalışığınız, tam gözüm kullanmadan bitirmeye kalkarsanız çok uzun saatlerinizi harcayaçağınız gerçekten uzun bir macera var öünüüzde. En son Dreamfall'u oynadığında, "bir adventure için kısa sayılabilceğini" düşünmüştüm

Level Karnesi

- ✓ Güzel hikâye
- ✓ Özlediğimiz tarza bir oynanış
- ✓ Bol bol turistik gezi, sürüle karakter
- ✓ Seslendirmelerde müzikler de nefis
- ✗ Save almadan çökmeseydin bari ya!
- ✗ Animasyonlar dökülüyor
- ✗ Fazla zor. Her şeyi de biz akıl edeceksek!...)

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

SÖNÜT KATALARI DİĞERLER
AMA BÖYLESI KIRK YILDA BİR
GELİYOR

82

ama BS4'ten sonra oynasaydım "2. chapter yok mu?" diye söyleyebilirdim. İki oyunun uzunluk farkı benle Jesuskane arasındaki boy farkına esit...

Broken Sword 4 birçok açıdan serinin ilk iki oyununa benzeyen. Bu benzerliklerin basında, çok merak edilen kontrol sistemi ve arayüz geliyor. BS1 ve 2'deki kontroller klasik point&click adventure kontrolleriydi. Burada da öyle. Arayüz ise alabildiğine sade. Bunun sebebi yapabildiklerinizin çok az olması değil, sistemin iyi kurulması. Her şey son derece basit... Sadece oyunun ilk iki saatinde George'u koşturmayı başaramadım, ona yanıyorum (çift tık değil, CTRL+ tık imis).

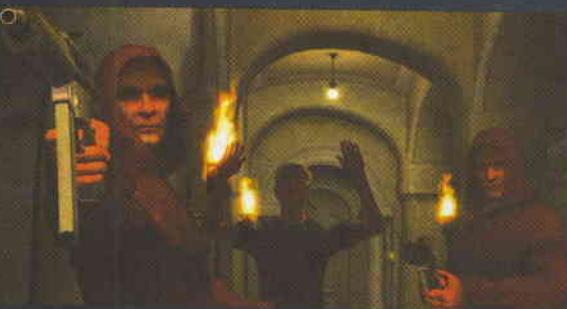
Oynamışla ilgili her şey de geçmişten geliyor. Beklenmedik anlarda karşınıza çıkacak eski yüzler, bir muhabbetin içine sıveren eski anılar falan çok hoş. Ayrıca George yine çok bilmiş, tasasız, eğlenceli karakterine bürünmüştür. Konusmayı seviyor ve sizin bol bol laf salatası dinlemek zorunda bırakıyor ama sıkıyor. Oyundaki bulmacalar cidden zor ve her defasında "ya ama ya!" dedirtiyor. Çünkü çoğunlukla bin defa baktığınız bir yerdeki ufak bir detayın içinde saklı oluyor çözüm. Sahsen günlerce takılıp kalmamak için tam çözüme başvurmak zorunda kaldım, yoksa hala üçüncü bölümde debeleme olabilirdim, incelemeyi Bakırköy'den yazıyor da olabilirdim.

Eski bulmaca tarzına eklenmiş tek yenilik avuçlu bilgisayarımız. Belli problemleri aşmak için (telefon numarası bulmaktan bomba imhasına kadar) bilgisayarımızla bazı online sunucuları hack'lememiz gerekiyor ki bu başı başına bir oyun gibi... Bu arada BS3'ün kutuları it, üst üste diz tarzı sonu gelmeyen hamallığı tamamen bitmiş sayılmaz ama çok daha anlamı ve makul miktarda kullanıldıklarına emin olabilirsiniz.

MUTLU SON

BS4'te beni en memnun eden şey ise eski ses ve müziklerin geri dönmesi oldu. Sıradaki isimizin ne olduğunu ve çözüme dair hiçbir ipucu vermemeyle mesur ilk iki BS'nin bir özelliği, siz doğru hamleler yaptıkça değişen müziğidi. Saatlerce bir bulmacada takıldıktan sonra bu müziğin arka planda hafifçe calmaya basladığıni duyuncu içinzizi huzur kapladı. O duyugu yeniden hissetmek pek bir hosuma gitti.

İçinde tonla gevezelik ve gören gözler tarafından fark edilmeyi bekleyen tonla ayrıntı olan böyle bir oyun için daha sayfalarca yazabilirim ama böyle bir sansım yok. Tek bir cümle söyleyeyim: Eski adventure'lari iyi-kötü demeden tüm



yanlarıyla özlüyorsanız The Angel of Death'in kanatlarına atlayıp hasret giderebilirsiniz ama "zaman değişti, e tabii Çelik de değişti" diyorsanız bu oyun feci halde gözüne batacak.



Serpil Ullutürk serpil@level.com.tr

BS4 HURAFELERİ

Oyun çıkmadan önce çok fazla reklamı yapılmadığı için BS4'ün kapsamını ve özelliklerini açıklaymak büyük oranda "tahmin guruları"na kaldı ve sağdan soldan okuduklarında bakılırsa bir sürü insan da bunları doğru bilgiler olarak kabul etti.

1. BS4 de ilk iki oyun gibi 2D olacakmış, çizgi-film tadında. Süper!

Yanlış. Oyun, bir önceki bölüm The Sleeping Dragon gibi üç boyutlu ama görsel olarak önceki oyulara çok daha yakın. 2D hissi verebilmek için tüm planlar elle çizilmiş. Bu açıdan yine super!

2. Tamam belki de 3D'dir ama yeni nesil ses ve görüntü teknolojilerine hiç yaratım yapılmayacakmış.

Sen öyle san, yapıldı bile... BS4, Philips'in gelişirdiği amBX sistemini kullanan ilk oyun. amBX ise oyundaki sesleri, ışık efektlerini, rüzgarı ya da isıyı bizzat odaniza taşıyan bir sistem. Yani gerekli donanımları alıyorsunuz (fan, hoparlör ve ışık seti) ve oyun sırasında ışık, ses ve hava değişimleri bizzat odaniza yansıyor (alet yağmur ve kar yağdırıyor ama rüzgar ve sıcak hava yapıyor).

3. Nico olmuş, George başka kızlara yazılacakmış.

Nico'lar olmez! Oyunun başında bir süre Ann Marie ile takılacağım ama Nico yine maceramızın deşismezleri arasında.

4. George'un hiçbir işe yaramayan uğurlu kömür parçası geri dönüyormuş.

Kömür parçasıyla golf sopasını bir tutuyorsanız, doğru. BS2'de George'un anlata anlata bitiremediği o kömürün yerini bu kez katlanabilir (ama bazen katlanılmaz hale gelen) bir golf sopası alırsınız.

5. Oyunda İstanbul yokmuş.

Bu hurafeyi ben uydurdum, kabul ediyorum ama bir şekilde oyun içinde İstanbul'a gittigimizi, Topkapı'dan sanat hırsızlığı yaptığımizi belirtmem ve sözde bellboy'umuz Mevlüt'le bekçi köpeğimiz Zeki'yi anmam gerekiyordu.

CALL OF JUAREZ



Juarez Kimi çağrıyor?

Çok uzaklara gitmenizi istiyorum. Her şeyden arının, dününün acısından, bugünkü korkusundan, yarının endişesinden... Şu an bir dergi sayfasına baktığınızı unutun, Level sizin için bir şey ifade etmesin bir süre için. Siyah ya da beyaz, bir renk(sızlık) seçin, ondan başka hiçbir renk kalmasın ışığı yansıtacak. Zihninizdekiiler bir kenara itin, asıl gerçek ortaya çıksın. Boşluğun kütlesi, sessizliğin sesiyle dolsun içiniz. Sonra hayal etmeye başlayalım hep birlikte.

SİYAH VE BEYAZ

Bir oyun düşünün. Tutorial bölümü sizi kendinden soğutmak için her şeyi yapısın. Gereksiz bir zorlukla ambale etsin sizi, adeta "beni oynamama hiç gerek yok!" desin. Bir oyun düşünün, ana kahramanlarından birinin kaçmaktan başka yapabileceği hiçbir şeyi olmasın, bir de üstüne öyle bir ses tonu ekleyin ki adama kaptığınız gıcık katlansın. Saçma bölüm tasarımları yüzünden kafanızı masalara vurun, garip akrobasi görevleri yüzünden Hugo oynadığınızı sanın, Küfredecek kimseyi bulamadığınız için hayal "Tolgahan Abi'ler" yaratın. Geçemediğiniz bölümler için etrafınızda teker teker monitörünze kafa uzatıp "Sen bu işten anlamıyorsun galiba" desin. Sonra kafanızdan bir not verin bu oyuna. O notu bir yerlere yazın, ilerde lazım olacak.

Şimdi tekrar o boşluğa dönmenizi istiyorum. Uzaklardan gelen o çağrıya kulak verin. Çağının ne olduğunu fark edin. Çağrı, boşluğun çağrısı. Hic'in hep'e karşı zaferi. Hic'in hep'i içine almasının ilanı... Yeniden boşluğınızda zihninizi, yeniden o engin duyguya ulaştığınızda, tekrar hayal edelim...

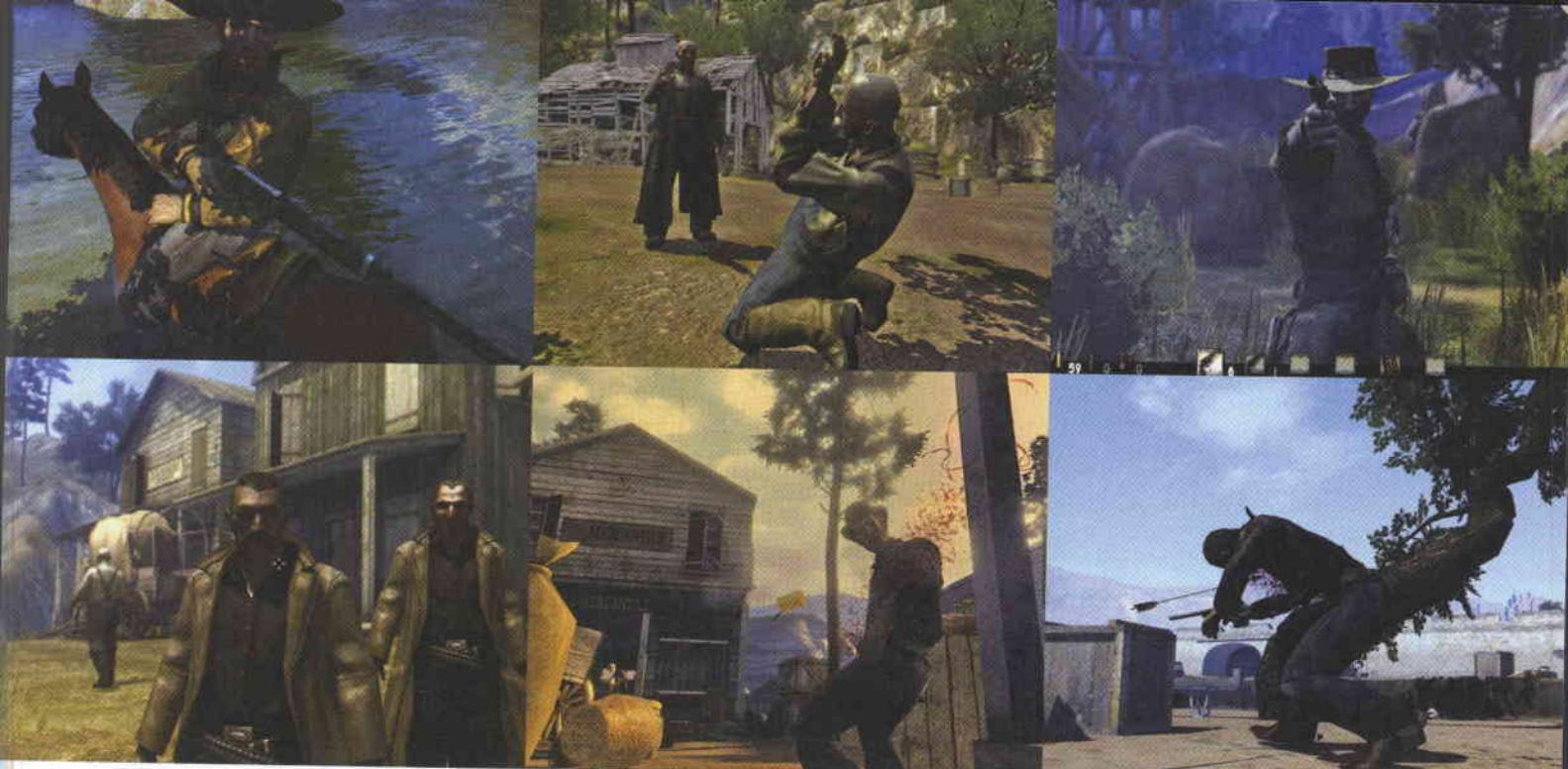
Öyle bir oyun düşünün ki, yıllardır alamadığınız o eşsiz Vahşi Batı duygusunu yeniden tattırsın sizlere. Aksiyon sahnelerinde bir an olsun düşmesin temposu, çok yaratıcı fikirlerle çıksın karşınıza, şaşırtsın. Hiçbir şeyden gerçek anlamda emin olamayacağınız bir senaryosu, çok karizmatik ve yetenekli kahramanının etrafında dönsün. Şimdi bu oyuna da bir puan verin.

3.... 2....1....

Şimdi uyanın. Hayal âleminde yaşıyorsunuz. Hayatta siyah ya da beyaz yoktur, bunu biliyorsunuz. Gerçek gridir. Bazen pembe, zaman zaman mor ama hep kızıl. Call of Juarez de öyle. Çok renkli. Bazı renkleri sevmiyoruz. Bazılarına tapirozuz. Call of Juarez, oynayanı şizofren eden, -insaflı olalım-ımızdeki şizofreniyi açığa çıkartan bir oyun.

Gün incelememi hatırlıyor musunuz? Lütfen gerçekçi olalım, benim bile hatırlamak için 2006 Ocak sayısını elime almam gerekti. Bakın hazır laf açılımken "Desperados 2 incelemeni hatırladık," derseniz onu anlayabilirim, ne de olsa daha birkaç ay oldu sadece. Şimdi bütün bu oyunları benim incelememini bir sebebi olmalı. Aynı tür degiller: Birincisi 3. şahıs aksiyonu, ikincisi bir stratejiyi aksiyon esintileri taşıyan, bir türlü bahsetmeye başlayamadığım son oyunumuz ise bir FPS. Peki, nedir bu bütün Vahşi Batı oyunlarının bende toplanmasının sebebi? Oyunlar çıkmadan 3-4 ay önce Sinan'ı mail bombardımanına tutmam? Gün incelemesinde Vahşi Batı hayranlığını dağa taşa duyurmam? Belki... Sebebi her ne olursa olsun, dergide online editörü, strateji ustası, FPS hastasının yanına bir de Vahşi Batı'cı eklenmiş oldu.

Outlaws'u, ona hayran kalacağım bir zaman diliminde oynamadım ben, teknolojisi maalesef çok geri kalmıştı. Ama farkındayım elbette, ya-



rattığı etki öyle büyük ki oyunun, içinde Vahşi Batı geçen her yapım onla kıyaslanmaktan kurtulamıyor. Call of Juarez de, Gun'ın yarattığı hatalı kırılgınlıktan sonra, kitlelerin "Outlaws" beklenişinin üzerine çevrildiği oyun oldu ve bu bekleniyi karşılamaktan Gun'dan çok daha başarılı olduğunu da söyleyebilirim.

İKİ KİŞİLİK DEV KADRO

İki kahramanlı bir oyun CoJ. Birinci kahramanımız Billy Candle adında yarı yerli yarı beyaz bir genç. Saklanmak, kaçmak, bir de saga sola kırbaç fırlatmaktan başka pek bir yeteneği yok. Bir kaybeden Billy, ses tonu bile buna uygun ve bu ruh halini oyun boyunca hissedecik, çoğu zaman sinir olacaksınız -bu tiplere özel bir zaafınız yoksa elbette-. İki senelik ayrılmaktan sonra evine döndüğü gün üvey babası öldürülüyor ve ona yine kaçmak düşüyor. Çünkü peşinde bir Rahip var.

İkinci kahramanımız Rahip Ray. Kardeşinin, yani Billy'nin üvey babasının öldürülmesiyle intikam için yollara düşen ve kendisinin "Tanrı tarafından seçildiğine" inanan bu adam, müthiş bir silahşör. Silahlı yapabildiği şeylerin ne redeye sevdiği sınırları yok. Dünyayı kötülükle arındırmak için "Tanrı'nın öfkesi"ni kustuğunu söyleyen Ray, kardeşini Billy'nin öldürdüğünden emin ve ona ulaşmaya çalıştığı yolda kendisi de eli kanlı bir katile dönüşüyor.

Oyun tam ortasından ikiye ayrılıyor aslında. Billy'i yönettiğimiz, tamamen gizlilik içinde hareket ettigimiz, aksiyona neredeyse hiç dalmadığımız, çoğu zaman akrobatlıkla uğraşır kafamızı gözümüzü yardımımız bölgeler var bir yanda. Bu bölgeler maalesef sıkıcı, çünkü gerçekten sifir yer doldursun diye konmuş birçok görevle dolu. Mesela 8. bölümde, tavşan avlamakla yükümlü Billy. Haydi Tutorial'a koyun anlarımla böyle bir görev, ama 8. bölüme gelen bir oyuncunun karşısına böyle çıkmak hiç de akıllica değil.

Diger yanda ise Ray'in görevleri var. Aksiyonun bir an bile düşmediği, kurşunların havada uçuştuğu, Vahşi Batı'nın o tarif edilemez atmosferinin her yanınızı kapladığı, çölde, trenlerde düelloların yaşandığı, at arabalarını

kovaladığınız görevler bunlar. O kadar keyifli ve şenlikliler ki, gerçekten bir Clint Eastwood filminin içindeymiş gibi hissediyorsunuz kendinizi.

Bazı bölümlerde ilginç bir yöntem izlemiş yapımcılar. Önce Billy'le bir yerlere geliyoruz. Ve bölüm sonunda, karşımıza Ray çıkarıyor. Bir sonraki bölüm, Ray'ı yönetiyoruz ve az önce karşılaşışları ana nasıl geldiğini görüyoruz, daha doğrusu Ray'ı oraya getiriyoruz. Şimdi bu ilginç bir deneyim elbette, önce sürüne sürüne geçtiğiniz mekanlardan sonra her tarafı kan gölü haline getirerek geçmek. Ancak bir yandan da yapımcıların tembelligine işaret ediyor: Bir tane harita çiz, sonra daha değişik bir bölüm tasarımlı yapmamak için aynı haritada bir bölüm daha oynat. Techland numarasını yapmış ama buralarda pek yemiyorlar bunları, benden söylemesi...

GÜNES HEP BATI'DAN ALÇALDI

Chrome motoru kullanılarak yaratılan, teknolojik açıdan çok üstün olmasa da atmosfer yaratmada çok başarılı olan grafikleri var oyunun. Gayet dolu bir Vahşi Batı görüntüsü var karşınızda: Kanyonlar, vadiler, nehirler, köprüler, madenler... Belki 1-2 tane daha kasaba bölüm koyulsu ve biraz çeşitlilik yaratılsa daha iyi olurdu ama, bu hali de Vahşi Batı hayranlarını memnun etmeye yetecektir. Ayrıca kahramanlarımızın ölüm animasyonları, benzerini görmedigim kadar iyi yapılmış.

Atmosfer seslendirmelerle de destekleniyor. Her karakterin karakteristik bir sesi var ve bu sesler teknik açıdan kusursuzu yakınlar. Ancak maalesef müzik çoğu zaman sınıfta kalıyor. Çok az sayıda tema var ve bunların çok azı atmosferi tamamlayıcı nitelikte. Özellikle Billy bölgelerinde çalan "gerilim" müziği ve benim Billy'nin "kil tüy" peşinde dağda kostuğu bölümü geçmemekteki israrım ofis ahalisinde toplu bir infiale sebep oldu.

Eksikleri olan bir oyun Call of Juarez, "keşke"leri ise daha çok. Keşke Billy ve saçma sapan görev tasarımları hiç olmasayıdı, keşke bütün oyunu Ray'le oynasaydık. Ama şuna da emin olun ki, böyle keşke'li cümleler kuralımlı sebebi, Ray'ı yönettiğimiz bölgelerin başka herhangi bir Vahşi Batı oyununda görülmemiş kadar iyi olması. O atmosferi o kadar iyi sağlıyor ki, tek başına oyunu kurtarmaya yetiyor Ray. Üstelik oyunun sonundaki Billy bölgeleri de, adventure duygusunu öne çıkardığın- dan keyif vermeye başlıyor. Ve oyunun sonu gerçekten etkileyici bitiyor. Oyun boyunca kafayı sıyrılmış gözüyle baktığımız Ray'e, oyun sonunda bir kıyak geçiyor Tech-

Oyuna verdigim puanı, asıl olarak Ray'lı bölgelere verdigimi tekrar hatırlatıyorum, sadece Ray olsayı LEVEL HIT'in aşısının kurtarmayaçığını da belirtiyim. Zaman zaman sabrınızı zorlayacak bir oyun Call of Juarez, özellikle ilk bölümne dayanamama ihtimalinizi ne kadar yüksek olduğunu biliyorum ve "god mode"u açmanızı anlayışla karşılıyorum. Eğer bu tip zamanlarda iradeli olursanız, Call of Juarez çok sık rastlanmayan bir oyun deneyimini ve atmosferi yaşatacaktır size, emin olun.



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr



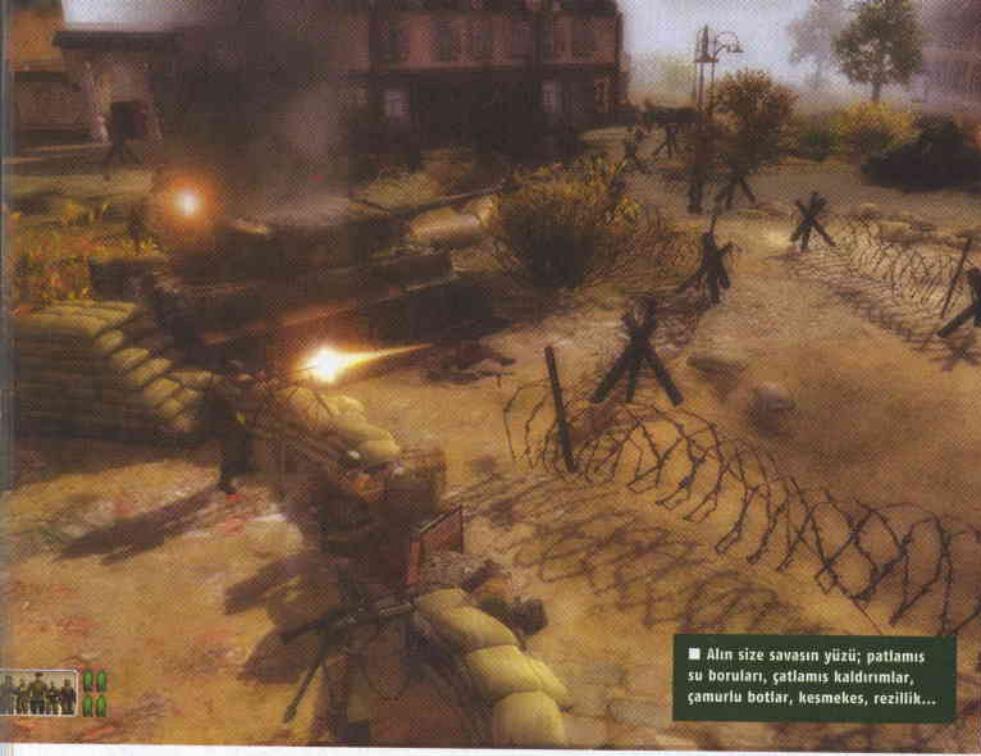
Level Karnesi

- ✓ Filmlerdeki çok yakın bir Vahşi Batı atmosferi.
- ✓ Ray'ın bölgeleri heyecan kasırgası şeklinde geçiyor.
- ✓ Senaryo çok detaylı.
- ✓ Seslendirmeler kaliteli.
- ✗ Billy'nin görevleri çok zorlama olmuş.
- ✗ Mekanlar daha çeşitli olabilirdi, aynı haritada iki kere oynamak sıkıcı.
- ✗ Müzikler çok yetersiz.
- ✗ Gereksiz bir hayvan katılımı var.
- ✗ Oldukça kısa.

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

HATALARIYLA SEVAPLARIYLA SEVMESİ GEREKEN BİR VAHŞİ BATI MACERASI

79



■ -Bence buraya gittiler...
-Hayır, hayır bence su tarafa gittiler.
-Bence hepimizi ektiler!



Gerçek Zamanlı Strateji

FACES OF WAR

Üç günlük dünyada birbirimizi kırmaya değer mi?

Vaktı geldi değil mi? Ne de çabuk
geçti zaman?
Öyleyse çayımdan bir yudum,
simidimden bir lokma, memleketimin ha-
vasından son bir nefes alayım. Sonra söz,
çıkacağım yola.

Bakma öyle bana ne olur. Her şey hazır,
bir alınmadık helâller ve bir de hatırlar.
Onlar da geridekilere naçiz mirasıdır ka-
lan.

Ne ilk ne de son İkinci Dünya Savaşı
oyunudur bu... Geri dönenem belki, ama
bu sözdür sana Sinanım, çıkışım yola..."

OlgaY'ın "Sinan ver de şu Faces of War'i
oynayalım hele" adlı kasidesinden...

Efendim, havaların soğumasından da anlaşla-
cığı üzere gene İkinci Dünya Savaşı temali oyunların
mevsimine girmiş bulunmaktayız. Balkanlardan ge-
len soğuk hava dalgası her sene İkinci Dünya Savaşı
oyunlarını ülkemize getirir, bir kâse sıcak çorba, bir
de İkinci Dünya Savaşı oyunları sonbaharın degiş-
mezi olur. Sakın yakınıyorum sanmayın, zira Si-
nan'dan bin bir rica ile Faces of War'ı almış bulun-
maktadır (Göker'den hızlı davranışarak). Aylardan
beri elime İkinci Dünya Savaşı temali, adam gibi bir
strateji geçmediğinden bünyeme ilaç gibi geldi di-
yebilirim (tabii OlgaY FoW oynamaktan, Company of
Heroes'a dalma şansı bulmadı henüz – Sinan) .
Ama dozaj ve kalite bakımından Codename Panzers
ile aynı etkiyi yapıp yapmayacağı konusunda ciddi

şüphelerim var. Zira İkinci Dünya Savaşı
stratejilerinde CDV markasını aramak ben-
de kronik bir hal aldı.

BROTHER IN ARMS EZGİLERİ

FoW, Panzers gibi saf, su katılmamış bir
askeri strateji. Birim basmak ya da bina
kurmakla uğraşmadan kendimizi çatışma-
nın ortasında buluveriyoruz. Çatışmalar
belli mevzileri ele geçirmek üstüne kurulu.
Oyundaki her tür materyali kendimizi siper
edebiliyoruz. Bir siperden diğer siperde hız-
lıca ilerlemek, düşmanı kuşatmak ve hızla
imha etmek temel yapıyı oluşturuyor. As-
lında bize düşen sadece askerlerin gitme-



■ Çocuklar, üsenmeyeip zile mi bassaydık?
Boyle topia kapı mı calınır?



■ Hakemler de sahaya çıktı. Hava açık, zemin müsait.
Milli mars okunduktan sonra takımlar maça başlayacak.

TAKIM KURMA SANATI

Ağır Makineli: Bir takımda en az bir adet ağır makineli piyade olmalı. Tercihen MG-34 ya da MG-42 gibi fazlaca cepheye alabilen silahlar tercih edilmeli (Browning ise çok daha sukela olacaktır, ancak onu kim piyadeye vermeye kiyabılık ki). Yoğun ateş desteği bir takımın bel kemiği olacağinden takım kurmaya bu sınıfla başlanmalıdır.

Keskin Nişancı: Her takımda bir tane olması yeterlidir. Niceligidenden çok niteliği önemli olduğundan takımdan evvel olay yerine intikal ettirmeli, evlerin üst katlarındaki ve tankların tepesindeki ağır makinellere kurulmuş savunması düşman piyadeleri süratle etkisiz hale getirilmelidir. Bir adet dürbün ve makineli tüfek her ihtimale karşı sırt çantasında bulundurulmalıdır.

Saldırı Birimleri: Bu arkadaşlarından bir takımda üç ya da beş tane olabilir. Ellerinden makineli tüfek ve başlarından migferlerini eksik etmeyein. Bol bol kurşuna besleyin. Yanlarında bolca da el bombası olsun. Anti-Tank türü bombaları tercih edin. Beser tane de ilk yardım çantası attık mı saldın timiz hazır demektir.

Anti-Tank ve Alev Timleri: Anti-Tank görevini bir adama bazuka verip tek bir kişiye indirmektense, her bir tim elemanın anti-tank bombası vererek gözümek daha mantıklı ama gene size kalmış. Alevciler ise kısa mesafede oldukça etkili birimler ancak hem uzun mesafede işlevsizler hem de kullanımda çok riskli. Gene takıma almak ya da almamak size kalmış.

İeri gereken mevzileri belirlemek. Aynen Brothers in Arms da olduğu gibi doğrudan düşmanı hedef almak yerine, ilk önce sağlam bir mevzi buluyor, düşmanı yoğun ateş gücü ile sindiriyor, varsa ikinci bir takımla çeviriyor ve işlerini bitiriyoruz. Alıştığımız adam adama çatışmalardan biraz farklı. Ayrıca istediğimiz zaman birimlerimizin atışlarını yönetip, kendimiz ateş açabiliyoruz. Bunlar da türün yapıcı 1C'ye has yorumları.

Ama değişmeyen klişeler de var tabii. Mesela bölgülerin başında belli miktarda birim verilmesi ve bunların bölgülerde önceden belirlenmiş olması... Panzers'de en çok sevdigim özellik, bölgülerde ilerledikçe birimlerimizin nitelğini ve nicelini seçmemizdi. FoW'da maksat azla zorlu başarı mak olduğundan elimize en fazla 18-20 kişilik birlikler tutuşturuluyor. Zaman zaman etrafımızda sürü sepet müttefik birlikler oluyor ama belli bir kontrol limitimiz olduğu için onları yönetemiyoruz. Ancak sapır sapır adam kaybetmeye başlayıncaara menüdeki "Call for ally" özelliğini kullanarak bu müttefik kuvvetlerinden yardım alabiliyoruz. Bu da yetiş sorunu bir sistem.

AZICIK ROL YAPALIM

Sıra geldi FoW'un en can alıcı özelliğine. Bayilar, bayanlar FoW'da belli asker sınıfları yok! Her askerin kendine ait bir envanteri var. Envanterde hangi silah ya da cepheye varsa askerler ona göre bir rol üstleniyor. Bu noktada da FoW, Panzers'den kesin olarak ayrılıyor diyebiliriz. Hatırlarsanız Panzers'de piyadelerin belli sınıfları vardı ve bölüm içinde bu sınıflar değiştirilemezdi. Mesela her askerle boştaki

bir tankı ele geçiremezdi. İlle de görevde başlarken yanımızda belli sayıda tank mürettebatı olması gerekiirdi. FoW'da böyle bir olay yok. Envanter sistemi olduğundan standart bir piyadeye ne verirsek, ya da neyin içine bindirirsek, rolü oyuncu içinde gerçek zamanlı olarak degisiyor. Yani bir piyadeye keskin nişancı tüfegi verdigimizde o artık sniper oluyor. Kurşunu bitince de yerden ya da düşman cesetlerinden mühimmat arayışına giriyor ve kendi rolünü kendisi belirliyor. Ya da boş bir tanka normal bir piyade soktuğumuzda artık o tank mürettebatı oluyor. Bu esnekliği şapka çaktırtıyorum.

BİR TABURU 88'LİKLE DIZE GETİRMEK

Envanterlerdeki çeşitlilik de gayet yeterli. Çeşit ağır makineler (efsanevi Browning de dahil), anti-tank silahları, el bombaları, tüfekler ve diğer bir sürü ivr zivir... Bınların Alman, Rus, İngiliz ve Amerikan orduları için muadillerinin de olduğunu hesaba katarsak cidden geniş bir cephanemiz olduğunu söyleyebiliriz. Bunun haricinde taşıtlar da en az silahlar kadar çeşitli. Ama en çok sabit topları ve uçak savarları begendigimi itiraf etmeliyim. Uçak savarlar piyadeleri, toplar ise toplu birlikleri ve zırhlıları affetmiyor. Özellikle 88 mm toplarının altını çizmek istiyorum. Güzel bir yere tezgâh açtıktan sonra çok rahat savunma yapılyor.

Top mermisi ile vurulan bir manga ilk önce afallar ve yarı bayığın bir şekilde etrafı sağılır. Sonra kendini toparlar. Ancak ya migferi ya da elindeki silah çöktükten üzerinden uçup gitmiştir. Bu çaresiz durum es-

Level Karnesi

- ✓ Yenilikçi envanter sistemi
- ✓ Çarpıcı fizik motoru
- ✓ Hiç bitmeyen aksiyon
- ✓ Taktiksel oynamış ve etkileyici çatışmalar
- ✗ Kendini tekrar eden müzik
- ✗ Zayıf seslendirme
- ✗ Vasat bölüm ve görev tasarımları
- ✗ Ara menüye itinayla saklanmış aksiyon komutları

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynamanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

YENİLİKLERİYLE
GAYET KEVİFLİ
BİR OYUN

78

nasında da keklik gibi avlanır. Baştan aşağı ağır makinalı, keskin nişancı tüfegi, ilk yardım ekipmanı ve anti-tank bombaları ile donattığım takımımdan bir top mermisi ile darmadağın olmasına, migfersiz ve silahsız oradan oraya koşuşturmasına hayli üzülmüştüm (ama en çok oyunun en cıcvıllı yerinde benzini biten Tiger'ıma üzülmüştüm, o da ayrı). Ama oyuna çok tatlı bir gerçekçilik katıldığı kesin. Ayrıca kasasın bir cesetten aldığı Alman migferini, eline bir ağacın dibine savrulmuş olan bulduğu bir başkasının tüfegini alan askerler görmek, oyuna olan sayınızı artırıyor.

YEMİŞİM SAVAŞINI

Yine de Faces of War, sevmesi zor bir oyundur. Bir kere, 2. Dünya Savaşı konulu stratejilerden sıkılmamış olmanız gereklidir (ben sıkılmam, sıkılamam) Envanter sistemi, fizik motoru, doğrudan hedef kontrol sistemi ve bunun gibi onlara ırılı ufaklı artısını söyleyebileceğim halde "şu bölümü muhtesemdi" demek içimden gelmiyor. Oyun teknik açıdan çok iyi olmasına karşın bölüm tasarımlarındaki kilit yüzünden potansiyelinin yarısını bile oyuncuya hissettiremiyor. Brother in Arms tadındaki heyecanlı çatışmaları, Commandos gibi ince taktiklere izin vermesi, Codename Panzers kadar ciddi oynaması ile çok daha iyi bir yeri hak ediyor olsa. Tek tesellişim şu haliyle bile iyi bir oyundur.

Olgay Ertez olgay@level.com.tr



■ Kaç defa söyleyeceğim buraya
araba park etmeyecek diye?! Rotatataaaaa!

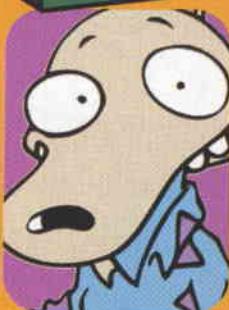


■ Bir National Geographic belgeselindeki kaplan da ceylana
aynen böyle pusu kurmuştur... Da bu ne birim kaplan?

LEVEL FORTE

Level
forte

Oyunlardan sonra, tok karnına



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Dünyadaki World of Warcraft ve Auto Assault oynayan Türk nüfusuna yaptığımız katkıdan mutluyuz. Ama iki aydır süren devasa online furyamıza bu ay ara veriyoruz.

Ekim ayının en önemli materyallerinden biri Company of Heroes demosu. Şu an itibariyle piyasada da bulabileceğiniz oyunu satın almadan önce test etmek ve sisteminizin performansını görmek istiyorsanız, DVD'deki devasa boyuttaki demoyu denemenizi öneririm. Tabii ona da bir DVD'deki diğer demolarımıza da unutmayın: F.E.A.R.: Extraction Point, Joint Task Force, Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade.

Birçok okurdan çeşitli yama ve mod istekleri alıyoruz. Tüm bu istekleri karşılamak da birer materyal ile gönül almaya çalışalım istedik. Mod bölümümüzde FarCry için hazırlanan ve PlayStation 2'nin en iyi oyunlarından Ico'yu andıran içeriğle Tuesday & Ark modunu bulabilirsiniz. Yamalar bölümümüzde ise Battlefield 2'de büyük değişiklikler sağlayan 1.4 yamasına yer verdik.

DVD içeriği dışına çıktığımızda ise Mart ayında dokuzuncusu düzenlenecek Independent Games Festivalındaki yazımları ve festivale katılan oyunlardan bazılarının tanıtımlarını bulabilirsiniz. Önümüzdeki aylarda festivalin ana kategorisinde yarışacak oyunları CD ve DVD'mizde bulacaksınız. ■

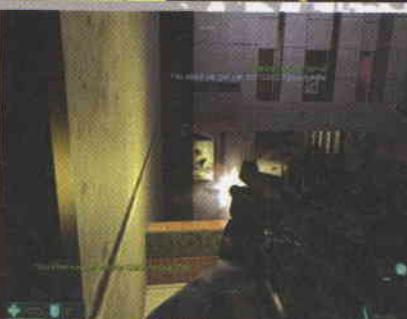
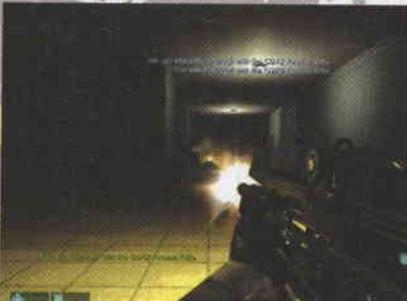
BİZE NASIL ULAŞABİLİRSİNİZ?
DVD ile ilgili bütün soru ve sorularınızı levelcd@level.com.tr adresine iletebilirsiniz

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM F. E. A. R. COMBAT

Biraz da birbirimizi korkutalım



■ "Kontrolsüz güç ve duvara yedirilmis düşman" adlı çalışma.



>>> F.E.A.R. duyurulduğu tarihten itibaren birçok oyuncunun dikkatini çekmiş ve takip listesine girmiştir. Görisel kalitesi, konusu, son dönemlerin popüler "küçük kız dayalı korku" teması ile ilgi çeken oyun, piyasaya çıktıktan sonra da o güne kadar görülmemiş yapay zeka seviyesi ile hem begeni topladı, hem de zaman zaman zorluğundan şikayet etti. Sonunda bir şekilde bu oyun da tüketildi ve tozlu raflar daki yerini aldı. Ancak oyunun sonunu getiren çoğu oyuncu tek bir fikre kapılıyordu; "çıkması gereken bir ek paket olmalı".

Bir yıl önce piyasaya çıkan ve F.E.A.R.'in bu ek paketi, Ekim ayının sonuna doğru piyasada olacak. Ekim DVD'sinde de ek paketin demosuna yer verdik. Ancak oyunun yapımcısı Monolith hem aradaki bu boşluğu değerlendirmek, hem de oyuncuların F.E.A.R.'in multiplayer tecrübesinden mahrum kalmalarını engellemek için FEAR Combat ile yeni bir çıkış yaptı.

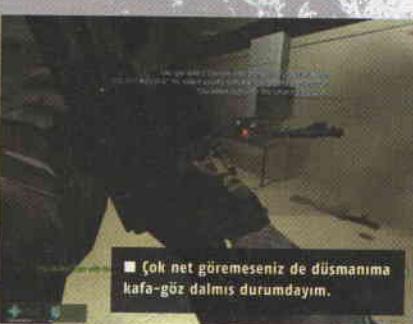
Ağustos ayında duyurusu yapılan ve bir hafta gibi kısa bir sürede yayınlanan FEAR Combat sadece multiplayer içeriğli bir oyun. Üstelik çok önemli bir özelliğe sahip; ücretsiz! Piyasaya sürülen birçok oyunu multiplayer olarak oynamak için orijinaline sahip olmak gerekiyor. Ülkemizde de orijinal oyun kültürünün su ya da bu sebeple pek yaygın olmadığını düşünürsek FEAR Combat tam bir piyango. Oyunu oynayabilmek için www.joinfear.com adresine girerek 1.8 GB boyutunda bir download yapmanız gerekiyor. Sonrasında ise sitenin gereken bölg

müne girerek ücretsiz "key" talebinizi yapabilirsiniz. Bu "key" kurulum sırasında sizden istenecek.

Biraz da oyunun içeriğinden bahsedelim. FEAR Combat asıl oyundaki multiplayer özellikleri içermesinin yanında ekstra haritalara da sahip. Böylece sadece F.E.A.R.'dan sökülp alınmış bir multiplayer mod olmaktan biraz olsun sırlıyor. Oyunda 19 haritanın yanı sıra Slowmo Deathmatch, Team Deathmatch, Slowmo Team Deathmatch, Elimination, Team Elimination, Capture the Flag, Slowmo Capture the Flag ve Control dahil olmak üzere 10 multiplayer mod bulunuyor. Harita ve mod konusunda getirilen yeniliklerin aksine silah yelpazesinde herhangi bir gelişme yok. Zaten böyle bir ihtiyaç da duymadım açısından. Son olarak FEAR Combat ve F.E.A.R., oyuncularının aynı sunucularda oynama şansına sahip olduğunu belirtiyor, sizi ücretsiz ve kaliteli bu multiplayer tecrübesine davet ediyorum. ■



■ Çok net göremeseniz de düşmanıma kafa-göz dalmış durumdayım.



AYIN MODLARI

Bu ay Forte'de yer verdigim üç mod da birbirinden başarılı yapımlar.

Tamamlanmis ve DVD'de yer verdigimiz tek mod olan Tuesday & Ark ve Fransız yapımı Drawn to be Alive, konuları, tasarımları ve özgünlükleriyle dikkat çekerken, Knight of the Force ise bir Türk yapımı olmasının yanında Jedi Knight'a sağladığı zengin içerik ile karşımıza çıkıyor.

AYIN DEMOSU (DVD'DE)

TUESDAY & ARK

Gereksinim: Far Cry ve 1.3 yaması

Hazırlayan: Tom Mountfort

Web sitesi: Yok

» Far Cry için hazırlanan Tuesday & Ark modu kimileri tarafından PlayStation 2'nin en etkileyici oyunlarından biri olan Ico'ya benzetiliyor. Ico'yu anlatmaya bu satırlar yetmez ancak kısaca bahsetmek gerekirse; küçük bir erkek çocugunu kontrol ettigimiz oyunda kafese kapatılmış bir kız buluyor, onu kafesten ve bulunduğu adadan kurtarmaya calisiyoruz.

Tuesday & Ark modu da bir kız ve bir erkegin arkadasligi üzerine kurulmus. Modda erkek karakteri kontrol ediyor ve Ico'da oldugu gibi kiza yol göstermeye calisiyoruz.

Kurulum:

- 1) LEVEL DVD arayüzünden kurulumu yapin.
- 2) "C:\LEVEL\Modls\Far Cry - Tuesday & Ark" dizinindeki Tues-

day&Ark klasörü-
nü Far Cry klasö-
rünün içine taşı-
yın.

3) Düzgün kamera açisi ile oynaya-
bilmek için modu
ayni klasörde bu-
lunan kısa yol ile
çalıştırın. Eğer Far
Cry oyununu ken-
di klasörde disinda
bir yere kurduya-
sanız bu kısa yol-
da değişiklik yap-
manız gerekecektir. Kısa yolun özelliklerine girek dizini de-
ğiştirebilirsizsiniz. ■



DRAWN TO Be ALIVE

Gereksinim: Unreal Tournament 2004

Hazırlayan: SUPINFOGAME

Web Sitesi: <http://www.drawntobealive.com/>

» Drawn to be Alive modu UT2004 için hazırlanan belki de en ilginç mod. Adventure türündeki modun hikayesi ve oynanışı gizlilik gerektiriyor. Drawn to be Alive'da kağıda çizilmiş çöp adam benzeri bir karakteri kontrol ediyoruz. Aslında kağıt üzerinde kalması gereken bu karakter, bir profesör tarafından hazırlanan sihirli bir mürekkep ile çizilmiş ve uyanması ile macerası başlar.



Bu ufak kağıt karakterimiz yaşadığımız dünyada kabulur. Artık tek amacı bu dünya-
dan kaçarak kendi çizgi dünyasına geri dön-
mektedir. Ancak bazı koşullar onun bu geri dön-
üş çabasını zorlaştırmaktadır; küçüktür, kı-
rlıgandır ve farkında olmasa da pahali bir
murekkepten yaratılmıştır. Bu nedenlerle geri dönme-
meye çalışırken dikkatli olması gereklidir.
Öte yandan yapısı gereği kolay saklanabilmesi
tek avantajıdır. Dtba'nın ilgi çekici konusu ve
görselliği karşısında sabırsızlanmamak elde
değil. ■

KNIGHTS OF THE FORCE

Gereksinim: Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

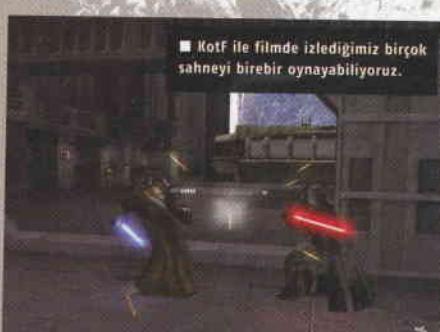
Hazırlayan: Osman Günyaz

Web Sitesi: <http://www.kotf.com/>

» 2003 yılında piyasaya çıkan Jedi Knight: Jedi Academy için bu ay tanıtacagımız mod bizden bir yapım. Osman Günyaz'ın hazırladığı Knight of the Force modu hem yurtdiçinde hem de yurtdışında oldukça iyi çıktı; üstelik henüz tamamlanmadan.

Büyük ölçüde tamamlanan Knight of the Force modu ile birlikte oyuna 70 Star Wars karakteri, 100 skin, 25 ışın kılıcı, 80 harita, 20 araç, filmlerde yer alan 30 yeni bölüm ve 70'in üzerinde NPC ekleniyor. Listeye baktığımızda oldukça zengin bir içerikle karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirim. Özellikle filme sadık kalınarak hazırlanan bu içerik Jedi Academy'yi tekrar kurmamız için fazlaıyla geçerli bir neden.

Knight of the Force bir yandan tek kişilik oyuncunun içeriğini zenginleştirirken diğer yandan multiplayer modu için de yenilikler getiriyor. Modda birlikte gelen haritaların tümü bot destekli olacak. Böylece sunucu



bulamayanlar ya da yeterli bağlantı kalitesine ulaşamayanlar botlara
karşı mücadele edebilecek. Multiplayer bölüm hazırlanırken dost ka-
rakterlerin birbirleriyle karşı karşıya gelmemesine de dikkat edilmiştir.

Aynı zamanda Jedi Outcast'i de destekleyen modun kurulumunda
hangi oyuna sahipsek bunu seçme şansımız olacak. Modu kurduktan
sonra oyunu açtığımızda artık yepyeni bir Jedi Knight oyunu bizi bekli-
yor olacak. ■

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 2007

» Bağımsız Oyunlar Festivali IGF, her yıl düzenlenen ve geleneksel hale gelen bir festival. 6-9 Mart 2007 tarihleri arasında dokuzuncusu düzenlenecek organizasyonun amacı, bağımsız oyun ve mod yapımcılarına destek olmak, onları teşvik etmek ve oyun piyasasına biraz olsun katkıda bulunmak. Bu vesileyle her yıl IGF tarafından çeşitli kategorilerde para ödülülarının dağıtıldığı yarışmalar düzenleniyor.

IGF 2007 kapsamında üç ana kategoride yarışmak mümkün. Bundan ilki olan ve 8 Eylül itibarıyle başvuruların sona erdiği kategori Ana Kategori olarak isimlendiriliyor. Bağımsız yapımcılar tarafından

yapılan oyunların yarıştığı kategori için IGF'e son başvuru tarihine kadar 141 oyун gönderilmiş. Geçtiğimiz haftalarda bu oyunların tümü IGF resmi sitesinde yayınlansı. Şimdi çalışma sırası jüri. 141 oyун tek tek incelenecek ve kazananlar belirlenecek.

IGF 2007'ye katılan 141 oyунun tümünü inceleme ve değerlendirmenin sansı olmadığından listeden rasgele seçtiğim bazı oyunları size tanıtım istedim. Aralarında geçtiğimiz aylarda CD ve DVD de yer verdigimiz oyunların da bulunduğu listenin tümünü merak edenler, IGF'in resmi sitesini (www.igf.com) ziyaret ederek tüm oyunları deneyebilirler. ■

FIZZBALL

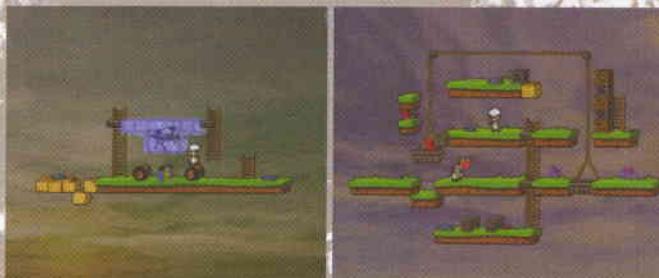
» Diger ismi Professor Fizzwizzle olan Fizzball eğlenceli bir bulmaca oyunu. Oyunda bir dahi olan Profesör Fizzwizzle'ı kontrol ediyoruz. Profesörümüz her ne kadar dahi biri olsa da, bulunduğu platformları aşmak için bizim yardımımıza ihtiyaç duyuyor. Biz de kazan-kazan prensibi gereğince bu yardım çağrısına karşılık veriyoruz.

Demosu sınırlı özelliklere sahip olan oyuncun tam sürümünde 230'un üzerinde bölüm bulunuyor. Her bölümde bir başlangıç ve bir bitiş kapısı var. Bu kapılar arasındaki çeşitli engelleri aşarak, zaman zaman da engel olabilecek objeleri kullanarak diğer kapiya ulaşmaya çalışıyoruz. Oyunun kontrolleri oldukça basit. Demoyu indirip beğeneler, 27 YT kalınlığında tam sürümü Internet üzerinden satın alabilirler.

Yapımcı: Grubby Games (Kanada)

Web sitesi: grubbygames.com

Yapım süresi: 11 ay ■



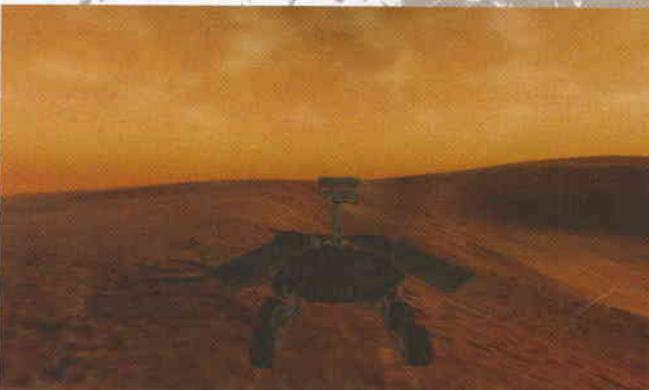
MARS TIME-EXPLORE

» IGF'e katılan ilginç oyulardan biri Mars Time-Explore. Oyunda Mars gezegenine gönderilen bir aracı kontrol ediyoruz. Amacımız, bize verilen görevler ışığında gezegende yol alarak önemli ve değerli materyaller bulmak. Daha sonra bulduğumuz materyaller hakkında NASA'ya bilgi göndererek karşılığını almak mümkün. Mars'ta hayat olmadığını bulmak da bu oyundan sayesinde bizim görevimiz oluyor.

Yapımcı: Winking Entertainment (Çin)

Web sitesi: www.marstime.net

Yapım süresi: 9 ay ■



RACING PITCH

» Katılımcılar arasında bir otomobil yarışı oyunu olduğunu söylesem şaşırmasınız herhalde. Ancak daha önce böyle bir yarış oyunu oynadığınızı sanmıyorum. Racing Pitch yapımcıları genellikle klavye ve mouse'a hapsolan PC oyuncularına yepen bir oynanış sistemi sunuyor.

Oyunda parkura sabitlenen ve yol çizgisi belli olan bir otomobili kontrol ederek parkurları en kısa sürede bitirmeye çalışıyoruz. Bunun için tek kontrol aracımız ise mikrofon! Oyundaki farklı ses frekanslarına sahip karakterlerden birini seçerek yarışa başlıyoruz. Başlama işaretini verildiğinde sesimizi artırrarak aracımızı hızlandırıyoruz. Virajları daha rahat alabilmek içinse sesimizi azaltarak hızımızı azalttığımız oyun, bu oynanış sistemi ile büyük ödüllü kazanamasa bile kesinlikle özel bir ödül almalı diye düşünüyorum. Siz de oyunu indirerek motor sesi çıkarmakta ne kadar başarılı olduğunuzu test edebilirsiniz.

Yapımcı: Skinflake (Finlandiya)

Web sitesi: skinflake.com/games/prototypes

Yapım süresi: 1 ay ■

BANG! HOWDY

» Festivale katılan oyular arasında bir çok online oyun da yer alıyor. Buna bir de taktik strateji üzerine kurulu, Vahşi Batı temali ve eğlenceli bir oyun olan Bang! Howdy. Su sıralar ücretsiz beta kayıtları açık olan oyun Windows, Mac OS X ve Linux platformları için geliştiriliyor. Henüz deneme fırsatı bulamasanızda oyuncun ekran görüntülerine bakarak oldukça renkli ve eğlenceli bir yapıp olduğunu söyleyebilirim.

Yapımcı: Three Rings Design (A.B.D.)

Web sitesi: www.banghowdy.com

Yapım süresi: 16 ay ■



INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 2007

AVEYOND

» Klasik RYO oyunları tarzında hazırlanan Aveyond, Orta Dünya temalı bir oyun. Oyunda Orta Dünya'da yol alacak ve karsımıza çıkan canavarlarla savaşacagız. Elbette bu süreçte esas olan, alacağımız 60'ın üzerinde görevi başarıyla yerine getirmek. Aveyond için yapımcıları tarafından 50 saatin üzerinde oynaması süresi vaat ediliyor. Oyunun hikayesi ise kısaca söyle: Oyunun dünyasında yer alan Ahriyan adındaki tanrı, kötüüklerin dünyaya geçişini sağlayan kapıyı açar. Bu kapıdan geçen sayısız zararlı canlı da Aveyond'u tehdit eder. Amacımız Ahriyan'ı ve neden olduğu saldıruları durdurmaktır.

Yapımcı: Amaranth Games (A.B.D.)

Web sitesi: www.aveyond.com

Yapım süresi: 16 ay ■



Not: Bugüne kadar CD ve DVD'de yer verdigimiz oyunlardan yarışmaya katılanların bazıları şunlar: Armadillo Run, Bone: The Great Cow Race, Gumboy Crazy Adventures, Kudos, Penumbra, Plasma Pong, The Blob.

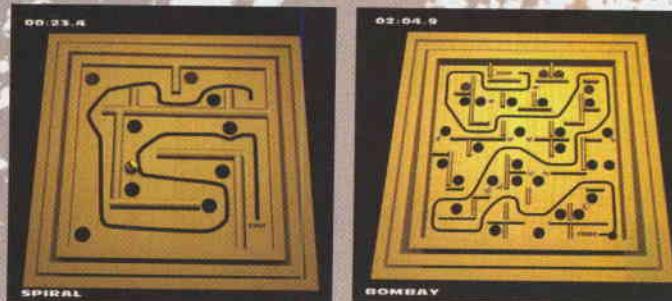
LOST IN THE LABYRINTH

» Daha önce benzerlerine rastlamış olabileceğiniz oyunlardan biri Lost in the Labyrinth. Oyunda üzerinde labirent bulunan bir platformu kontrol ediyoruz. Dört yönde egebildigimiz bu masada, başlangıç noktasında bulunan topu istenilen yolu takip ederek bitiş noktasına ulaştırmamız gerekiyor. Ancak bu yol boyunca topun düşebileceği birçok delik ve gidebileceğimiz kısa yolları kapatan birçok engel bulunuyor. 30 bölümün bulunduğu oyunun tam sürümü 20 dolara satılmaktadır.

Yapımcı: Red Rover Games (A.B.D.)

Web sitesi: www.redrovergames.com

Yapım süresi: 5 ay ■



GÖZDEN KAÇABİLECEKLER

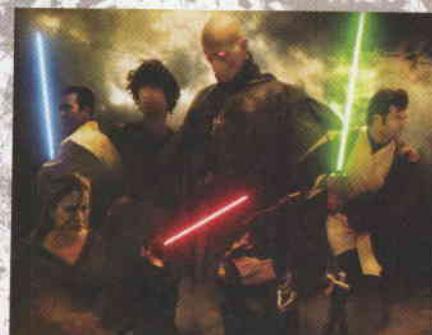
BATTLEFIELD 2 1.4 YAMAŞI

» Ekim DVD'sinde en çok yer kaplayan dosyalardan biri de Battlefield 2 yaması. Aslında bir önceki yama ile Battlefield 2 büyük değişim geçirmiştir ancak o yamayı verme şansımız olmamıştı. Şimdi ise 1.0'dan 1.4 versiyonuna yükseltlen yamaya yer veriyoruz.

1.3 yaması ile BF2'nin en önemli eksiklerinden kooperatif mod oyuna eklenmiştir. Hem tek kişilik oyun, hem de multiplayer oyunlar için hazırlanan bu mod, oyuncunun içeriğini oldukça zenginleştirmiştir. Bunun yanı sıra oyundaki bazı hatalar temizlenirken oynanabilirlik sistemi üzerine de bazı ayarlar yapılmıştır. 1.4 yamasıyla ise oyuna Road to Jalalabad adlı bir bölüm ekleniyor. Ayrıca sunucu ayarları için "No Vehicles mode" (araç yok) seçeneği ekleniyor. Bunu nedeniyle kurumakta zorlanabileceğiniz yaşıy় önce bilgisayarınıza kopyalayarak kurulum hızlandırılsınız. ■



SÖNÜN BAŞLANGICI



» Aslında Sonun Başlangıcı için bir röportaj yayımlamayı amaçlıyorduk ancak gecikme dolayısıyla bunu gerçeklestiremedik. Sonun Başlangıcı'nı bir süre önce televizyonların ana haber bültenlerinde de görmüş olabilirsiniz. Sonun Başlangıcı, İzmirli bir grup Star Wars hayranının kurduğu İzmir Fan Film Ekibi tarafından hazırlanan bir film. Görsel efektleri ile göz dolduran yapım hakkında hiçbir fikri olmayanlar, Ekim DVD'sinin Ekstralar bölümünden filmin fragmanına ulaşabilirler. ■

DEMOL PROBLEMLERİ

» Birkaç aydır demoların kurulumu ve çalışması ile ilgili birçok şikayet alıyoruz. Bu nedenle kısa bir açıklamaya ihtiyaç duyuyorum. Öncelikle boyutu büyük olan demoları kurarken

yaşadığınız problemler, bu demoların büyük boyutlarının yanında tek bir dosyadan ibaret olmalarından kaynaklanıyor. Özellikle 1 GB'ın aşan demoların DVD'den okunma, geçici dosya oluşturma ve kurulum aşamaları uzun sürebiliyor. Kurulumda problem yaratılan demoları önce bilgisayarınıza kopyalarsanız işlem hızlanabilir. Bazi demolar ise kurulmalarına rağmen çalışmamayıyor; kısa yola tıklandığında hiç tepki vermeyenler, hata raporu uyarısı verenler, açıldıktan sonra problem yaratırlar... Bu problemlerin tamamını çözecek ortak bir yol yok ancak işe bilgisayarınızın kuracağınız demoların sistem ihtiyaçlarını tam olarak karşılayıp karşılamadığını kontrol ederek başlayabilirsiniz. Hatta raporу veren demolar için bir çözüm yolu ise Windows'un KB917422 kodlu güncellemesini silmek. Her oyunda çalışacağı garanti değil ancak bu ayki El Matador ve Just Cause demoları için sonuç verdiği söyleyebilirim. Son olarak demolar hakkında yaşadığınız tüm problemler için bana mail atabileceğinizi hatırlatmak istiyorum.

Ayrıca birçok demonun kurulumunun başlaması için, Kullanıcı Sözleşmesi (her oyunun kurulumunun başında çıkan, NEXT deyiş geçilen uzun yazı) aşağıya kadar kaydırılması gereklidir. Bu ayki FEAR Extraction Point ve Joint Task Force demoları böyle mesela. ■

GUILD WARS FACTIONS TAKTİKLERİ -1-



■ Assassin'in büyük bir yaratığı vereceği en güzel selam Golden Lotus Strike'dır.



■ Bu arkadaşın Temple Strike'sı olsaydı Monk'la trencilik oynamak zorunda kalmayacaktı.

LONCALARI BOŞ BIRAKMAYA GELMEZ

Bu aydan itibaren Factions taktiklerine baslıyorum. GW rehberimde ana paket sınıflarından bahsettiğimden açılışı paketin yeni iki sınıfı Assassin ve Ritualist'le ilgili püf noktaları vererek yapıyorum. Bu kadar çok kombinasyonun ve taktığın olduğu bir oyun elbette iki sayfaya sığmayacaktır. Bakalım öümüzdeki aylarda kaç sayfayı nüfusuma geçireceğim.

Not: Destekleri için Bülent, Anıl ve Arda'ya teşekkür ederim.

HIZLI VE ÖLÜMCÜL: ASSASSIN

Assassin ilk olarak Dual Wield (her elde bir silah) hançer kullanmasıyla ilgili çeken bir sınıf. Ayrıca zincirleme saldırularıyla da diğer sınıflardan ayrılıyor. Çabuk öldürültüldüğünden GvG'lerde (Guild versus Guild) hedef bazlı olarak kullanılıyor. Örneğin rakip loncanın işini iyi yapan Monk'u temizlemek gibi. Assassin olarak Lead Attack, Dual Attack ve Off-hand Attack şeklinde bir zincirleme saldırısı sırasına sahipsiniz. Sıralamada hata yaparsınız iskalarsınız. Saldırılardan birinin başarısızlığı da komboyu bozar. Oyunda her başarılı Critical Hit, sahibine enerji olarak döner. Bu güzelliklere ve çatır çutur hasar vermesine rağmen düşük HP ve zırhı nedeniyle Assassin kolayca harcanıyor. Bu nedenle ikinci sınıflar genellikle bu açıkları kapayacak yeteneklere sahip olanlar arasından seçiliyor.

ASSASSIN'İN YETENEKLERİ AĞAÇLARI

Critical Strikes: Verilen puan başına Critical Hit vurma ihtimali %1 artar. Ayrıca CS'ye puan verdikçe başarılı vuruşlar sahibine daha fazla enerji sağlar.

Dagger Mastery: Ana silahla verilen hasarı ve Critical Hit vurma ihtimalini artırır. (Ben senin Critical Hit vurma ihtimalini sev-

dim.) Bunun dışında puan verdikçe her iki silahla vurma şansı artar.

Deadly Arts: Bazı saldıruların etkinliğini artırır, düşman savunmasını zayıflatır.

Shadow Arts: Hız ve savunma tabanlı yetenekler. Rakibin yanına isınlanmak gibi avantajlı özellikler içeriyor.

TAVSİYE EDİLEN İKİNCİL MESLEK

AW: Warrior'un Tactics ağacı altındaki yeteneklerle Assassin'in daha uzun süre ayakta kalmasını sağlar. Yani Stance ile ayakta kal, zincirleme atakları öldürür.

AIN: Assassin ile düşmanın yanına isınlandıktan sonra dokunma tabanlı bir büyülü sağlık çalmabiliyor. Favorilerinden biri.

AIE: Bu da pek hoş bir ikili. Conjure büyülerile hançerlerinizi <sıcak> veya <sıcak> servis yapabilirsiniz. AIE seçip Earth Magic ile savunmasını artıran oyuncular da görmedim değil.

Savunmayı ne kadar artırırsak artralımlı birileri gelip kafamızı kafamızı vuracaktır. Bizim yapmamız gereken sey doğru yatırımları darbenin etkisi ni azaltmaktır. Öncelikle nasıl bir karakter oynamak istediğimize ve onu nerede (PvE-PvP) kullanacağımıza karar vermeliyiz. Tabii ki oyundaki GW'de sayısız build kurma şansı var. Yer problemi nedeniyle bu ay başarılı bir PvE build'i ile baslayacağım. Mantiği kaptıktan sonra benzer build'ler kurabilir, hazır build'leri deneyebilirsiniz.

PvE – AlMo GOLDEN STRIKE

Söylediğim gibi bir puan dağılımıyla başlayalım:

- Dagger Mastery: 15 (12 +2 Major Rune +1 Başlık)
- Critical Strikes: 14 (12 +2 MR)
- Healing Prayers: 3

Bunun yanı sıra düşmandan HP çalan Shiro's Blades gibi bir hançer öneririm. Gelelim yanımıza alacağımız yeteneklere:

- Golden Lotus Strike (GLS): Bu Lead Attack'ın en

güzel yanı enerji açığını kapatması. Dagger Mastery puanları hasar kapasitesini ve calınan enerjiyi artırır.

2) Temple Strike (TS – Elite): Rakibi Blind ve Dazed ettiğinden her düşman tipine karşı uygulanabilir. Dazed'de rakibin büyük tamamlama süreleri katına çıkıyor ve herhangi bir darbe yerse büyüsü yarılmaktadır. Bu da TS'yi Caster-Savar yapıyor. Bunun dışında Monk'unuzun peşinde koşan Melee'lere Blindness yerleştirerek Monk'un rahatlaşmasını sağlayabilirsiniz. Yüksek Dagger Mastery Blind-Dazed'de süresi de artıyor. Yüksek enerji ihtiyacını Critical Strike ve GLS karşıyor.

3) Death Blossom (DB): Dual Strike ile iki darbe indirten, Armor'dan bağımsız AoE hasarı veren bir yetenek. Yani küçük bir alan içindeki düşmanlara Armor'un engelleyemediği bir darbe indiriyor.

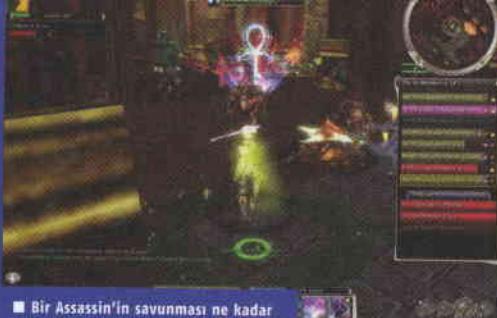
4) Golden Phoenix Strike (GPS): Lead Attack yerine bir Enchantment gerektiren Off-hand Attack.

5) Blades of Steel (BoS)/Twisting Fangs (TF): BoS, zayıf ve kalabalık yaratık gruplarına uygulanan bir Dual Attack. Önceliği yeteneklerin sona kullanılırla verdiği hasar artar. Yalnız takılan güçlü yaratıklara karşı ise TF tavsiye ediliyor. TF nispeten yüksek enerji gereksinimine rağmen saldırılara Bleeding ve Deep Wound ekliyor.

6) Dash: 5 enerji karşılığında 3 sn.ligine %50 hızlı koşutan bir Stance. Teleport yetenekleriyle birlikte kullanılabilir.

7) Mending: Rakipten HP çalan silahlı (Vampiric) HP'nin yavaş yavaş düşmesine yol açar. Mending ise dar-

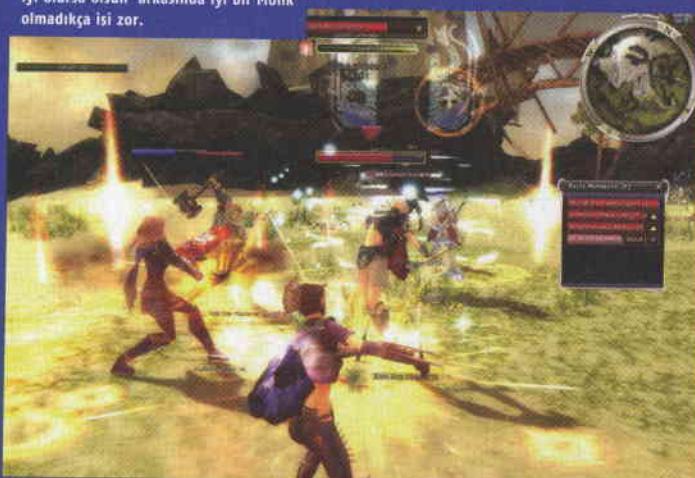
| Göker Nurbeyler |
gnurbeyler@level.com.tr |



■ Bir Assassin'in savunması ne kadar iyi olursa olsun arkasında iyi bir Monk olmadıkça işi zor.



■ Deadly Arts'a verdiği puanlar hemen hemen tüm yeteneklere bonuslar ekler.



be başına +3 HP rejenerasyonu verecek dejenerasyonu engeller.

8) Resurrection Chant: Res.'siz oyuna girmek intihardır, RC ile ölen yoldaşınızı, maksimum kendi sağlığı kadar HP ile kaldırılabildiğinizden HP'niz dolmadan kullanmayın.

Peki bunları nasıl bir kombinasyonda kullanacağınız? Öncelikle sunun altını çizmeli: Siz keskin kenarlı bir cam gibisiniz. Tank mantığıyla oynar, hedefe tek başına bodoslama dalarasanız kırılırsınız. Diğer dikkat etmeniz gereken sey, üzerinden Mending'in eksik olmaması. Bu karakter için aşağıdaki zincir hareketleri kullanıcasınız.

- GPS - DB
- GPS - TF/BoS
- GLS - TS - DB
- GLS - TS - TF/BoS

GLS ile gelecek enerjinin israf olması için enerji doluyken saldırılara GPS ile başlamalısınız. GPS-TF en fazla hasarı veren fakat en fazla enerjiye mal olan ikili. Öte yandan GLS-TS-DB düşük enerji gereksinimine rağmen ortalamanın üstündeki hasarla iyi bir başlangıç olabilir. Üzerine de TS'li bir saldırı lokum gibi olur. Bu zincirlemeleri yaratığına göre sırayla kullanıacaksınız:

Güçlü yaratıklara ilk saldırısı: GLS-TS-TFTB-(Bu arada enerji dolacak)-GPS-BoSDB

Standart yaratıklara ilk saldırısı: GPS-DB-GLS-TS-TF/BoS

RUHANI DÜNYADAN KONUĞUMUZ: RITUALIST

Uzmanlaşması kolay olmayan, gerçek bir destek elemanı. Bu sınıfın, akranlarından en büyük farkı yardımına hareket edemeyen ruhlar çağrısını. Tavsiyem Ritual Lord (Elite) ve Union gibi destek yeteneklerini bir an önce edinmeniz. Weapon ta-

banlı Heal ve buff sağlayan yetenekler de gözden kaçırılmamalı. Bir oyuncu üzerinde aynı anda yalnızca bir Weapon of bulunabiliyor ve klasik bir Spell sayılmalıdırlardan kaldırılamıyor.

RITEALIST'İN YETENEK AĞAÇLARI

- Communing: Çağırığınız ruhların gücünü ve aktif kalma süresini artırır.
- Spawning Power: Spawn ettığınız her türlü yaratığa (kendi ruhlarınız ve ikinciniz Necromancer ise Bone'larınız) puan başına %4 HP ekliyor.
- Channeling Magic: Düşmana direkt hasar verme üzerine kurulu yetenekler.
- Restoration Magic: Savunma bazlı buff'lar, Weapon of yetenekleri üzerine kurulu yetenek ağacı.

TAVSİYE EDİLEN İKİNCİL MESLEK

Ri/N: Spawning Power'a verilen puanlar tüm çağrılan yaratıkları etkilediğinden yüksek HP'li bir ruh-bone orduzu kurabiliyorsunuz. İdeal bir ikili.

Ri/Me: Mantra of Resolve ve Mantra of Concentration ile huzur içinde ruhlarınızı çağrırlırsınız. Şefin tavsiyesi.

R/Mo: Monk'un iyileştirme gücüyle grubu katkıınız olur. Ayrıca güzel buff build'leri kurabiliyor.

KONTRA ATAKLARLA GOLE ÇIKAN SAVUNMA: RİTİSİ

Şimdi Ritualist'e savunma tabanlı örnek bir build hazırlayalım. Build'in amacı karsıdan gelecek hasarların azaltılması. Bu build'de Rit.ımız kesinlikle sıcak savasa girmiyor, takımının pozisyonuna göre anahtar noktalar belirleyerek mümkün olduğunda çok ruhu ayakta tutuyor. Bu build'le birlikte herhangi bir ikincil alabiliyorsunuz. Ben örnek için Sinan'ın Si'sini seçtim. Oynarken canınızı sıkabilecek tek şey size takan bir Ranger'in Spawn'larını paso yarım bırakması olabilir. Fakat arkadaşlarınız tarafından savunularak yeterli sayıda ruha

ulaştıktan sonra pek problem olmayacağı

- Communing: 12 (3+1 Major Ruhe +1 Başlık)
- Spawning Power: 12+1 (Rune)

- 1) Union: Yandaşlarınıza gelen hasarı emen büyülü bir kalkan.
- 2) Shelter: Yandaşların bir seferde aldığı hasarın %10'u geçmemesini sağlar.
- 3) ShadowSong: Menzilindekilere Blindness atar, pek faydalı.
- 4) Displacement: Menzilindekiler düşman hasarından korur.
- 5) Ritual Lord (Elite): Ritallerin şarj süresi kısalır. Ruhsever bir Rit. için olmazsa olmaz.
- 6) Boon of Creation: Çağırılan yaratık başına HP ve enerji kazandırır, şarjlar hızlanır.
- 7) Res. Signet of Flesh: Resurrect büyüleri.

Bu build'de kabaca şöyle bir sıra izleyebilirsiniz:

- 1)Boon of Creation – 2)Rit Lord – 3)Shelter – 4)Union – 5)Displacement

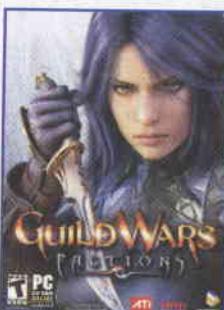
Bu sıraya göre çağrıcağınız ruh başına 1-HP-Enerji dolduracak, 2-Ruh çağrıma sürenizi azaltacak ve 3-4-5 paso ruh basacsınız. Yani bir nevi Spirit Factory olacaksınız.

Gelecek ay ikinci bölümde görüşmek üzere.



GELECEK AY GUILD WARS FACTIONS DENEME SÜRÜMÜ LEVEL'DA!

WoW ve Auto Assault'un ardından, gelecek ay Guild Wars Factions deneme sürümü veriyoruz. Bu muhteşem oyunu bedava denemek için Level'in Kasım sayısını kaçırmayın!



BURNING CRUSADE YAKLAŞIRKEN

WoW'un ek paketi Burning Crusade duyurulduğundan sonra akıllarda birbirine benzer sorular doluyordu. Hangi ırklar gelecek, farklı sınıflar olacak mı, level limiti ne olacak, güzeliş İzmir bırakılıp İstanbul'a gider mi? Zamanla bu soruların yanıtlarını aldı. Üst limit olan 70'e varınca kadar level 60'a harcadığımız zamandan biraz daha fazlasını harcayacağımızı öğrendik. Bu arada Blizzard sözünü tuttu ve herkesi dumur etti. Bloodelf Hor-

de'a geçerken, Alliance'a görmeyi hiç tahmin etmediğimiz bir Dreanai geldi. Fakat dumurumuz bununla kalmadı. Bloodelf'in Paladin ve Draenei'nin Shaman olabileceğini de öğrendik ki bunun tartışmaları hala sürüyor. Bunun dışında, oyunda geçmişe dönerken önemli savaşları tekrar yaşayacağımız, orkların anavatansı Outlands'e gidip burada uçan binekler (Nether Drake) kullanacağımız gibi haberler geliyordu. Bir de yeni mesleğimiz olacaktı: Jewelcrafting ile artık silahlarımıza soket açabilecek ve buraları değerli taşları doldurabileceğiz. Doğru, aynı Diablo 2'de olduğu gibi. Bundan sonra yeni bilgiler gelmeye devam etti. Bakalım daha neler göreceğimiz...

SONUNDA ONURUNU DA HARCADIN

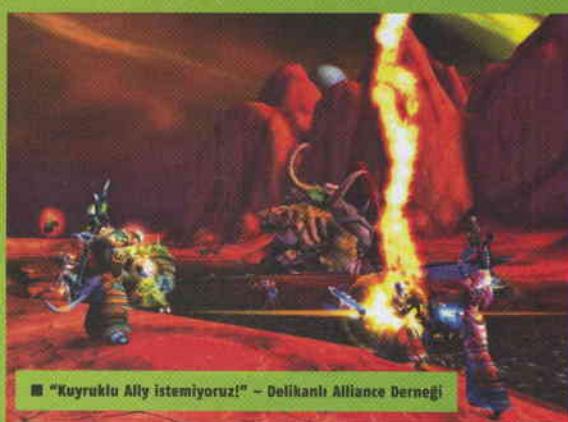
PvP'deki ana değişiklik onur sisteminin değişmesi. Onur artık harcanarak çeşitli ödüller alınan bir birim haline geliyor. İkinci olarak BC'ye arena tarzı PvP savaşları ekleniyor. Yani Guild Wars'da olduğu gibi mini takımlar oluşturarak arenalara girecek ve karşınıza çıkan takımlarla mücadele edeceksiniz. Rakibiniz karşı fraksiyondan olmak zorunda değil. Yani Horde vs Horde mücadelesi

| Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr |

de olabilir. Cross-PvP sayesinde rakiplerinizi başka bir sunucudan da olabilir.

Diğer köklü değişiklik instance'larda oluyor: Raid'ler artık 10 ve 25 kişilik olacak. Akıllardaki bir başka soru yüksek level'lara varınca düşük level instance'ların ne anlama kalacağıydı. Blizzard buna söyle bir çözüm bulmuş: BC'de gireceğiniz instance'daki yaratıklar sizle aynı level olacak ve düşen eşyalar da buna göre değişecek. Aynı olay ana paket için de geçerli olacak mı, henüz bilgi yok. Bu arada yeni bineklerimiz de açıkladı. Bloodelf'in bineği tavukluvekuşu kırmazı diyebeğimiz Cockatrice olacak. Dreanai ise iri bir savaş filine benzetilebilecek Elekk'e binecek.

Son dakika değişikliği olmazsa BC için bir açık beta test olmayacağı. Fakat kapalı beta her halükarda olacak ve muhtemelen ben de oradan bildirmeye devam edeceğim. Bu nedenle ayrıntıları beta teste saklıyorum. Bir erteleme olmazsa BC Kasım-Aralık gibi bilgisayarlarımıza olacak.



■ "Kuyruklu Atlı istemiyoruz!" - Delikanlı Alliance Derneği

EVERQUEST 2

FAYDWER'DEN HABER GELİR BİZLERE...



■ EQ2 insanları aksamüstüleri klasik müzik dinlemek için piyano kenarına inerler.

Everquest 2'nin Echoes of Faydwer sürrümü için geri sayım başladı (sürümüyorum, zira eklenen paketi olarak da kullanılabilese de, level 1 ve 70 arası için ilk EQ2'nin %75'i kadar bir alanda geçiyor diyebilirim). Tabii kulağımıza takılan dedikodulara her gün bir başkası ekleniyor. İşte bunlardan birkaçı:

- Üzerimizde taşıyabileceğimiz bir pelerin slotu ve yeni bir küpe slotu olacak. Guild'ler kendilerine özgü pelerinlere sahip olabilecekler.
- Mitigation / Avoidance mekanığının de-

gisceği söyleniyor. Su anda plate zırhların üstünlüğü su götürmez bir gerçek ama aynı zamanda yüksek avoidance değerlerine sahip olmaları dengeleri biraz etkiliyor. Benim gibi light armor tanklar için güzel haber ;)

Yeni bir Fae çıktıktan sonra kulağımıza ismi "Arsai" olan ikinci birirk söyleşisi gelse de, bu haberlerin gerçekliği tartışırlar.

- İnşaat sistemi, tanrıların geri dönmesiyle tekrar başlıyor. Oyuncular kendi durumlarına göre (iyi, kötü) tanrılarından birini seçebilecekler. Tabii taraflı tanrılar da var. İyi tanrılar Mithaniel Marr, Tunare ve Quellious, taraflı tanrılar Brell Serilis, Solusek Ro ve kötü tanrılar Rallos Zek, Innoruk ve Cazic-Thule.
- Varolan eşyalarımızı parçalayıp tekrar birleştirmemi öğreneceğiz. Evet, yanlış okumadınız. Varolan eşyaların nasıl yapılabildiğini öğreneceğiz, slotlarına yeni eklenenler yapabileceğiz diğer eşyaların. Bambaşka bir zırh, silah vb. ortaya çıkabilecek artık.

| Selçuk İslamoğlu sislamoglu@level.com.tr |

- Artık sınırlar kalkıyor. Yani level'iniz x 7'den daha fazla stat'ınız size fayda sağlayacak, Item'larınızı saklamınızı öneririm.
- 20'den fazla "zone" olacağı söyleniyor. Everquest 1'cilerin özlediği birçok yerin artık keşfedildiği söyleniyor. Castle Mistmoore, Kelethin, Greater Faydark, Butcherblock Dağları, Stemfont dağları bunlardan sadece birkaçı.
- Solo oyunculara özel, uzun quest serileri de yeni paketin bir parçası.
- Kingdom of Sky'la gelen achievement yetenekleri aynı alt sınıfı paylaşılan yeteneklerdi. Simdi sadece sizin sınıfınıza özel yetenekleriniz mevcut olacak. Böylelikle alt sınıfınızdan da farklı olabileceksiniz.

Bir devrim niteliğinde olabilecek bir paket bizleri bekliyor. Açık beta başladı bile. 13 Kasım 2006'da yeni paketimize ve yanında getireceği birçok değişikliğe hazır olun derim.



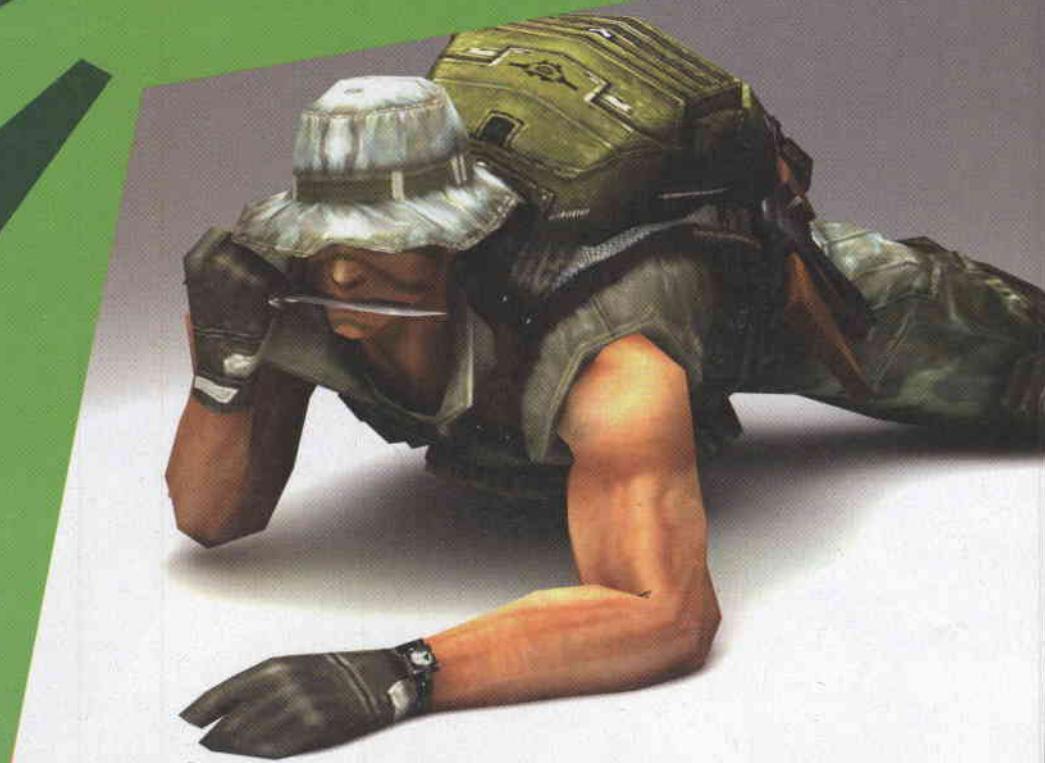
WARROCK

Geçen ayki Warrock'un temel tanıtımından sonra bu ay Warrock'a derinlemesine bir dalış yapacağız. Oyun modları, silahlar, haritalar ve araçları daha yakından inceleyip, karakterinizi geliştirirken tereddüte düşmeyip kendinize en uygun karakteri oluşturmanızı sağlayacağız. Oyunda üç adet ana oyun modu var. Bunları sırasıyla tanıyalım.

Mission Mode: En fazla 16 kişi oynayabildiğiniz, küçük boyuttaki haritaları içerir. Bu modun temel mantığı Bul ve Yok Et fikrine dayalı bomba kurma / çözme üzerine kuruludur. Ayrıca haritalar küçük olduğundan en sıcak çatışmalar bu modda yaşanır. Haritanın herhangi bir yerinden her yere hakim olduğunuzdan, kilit noktalara yerleşmiş takım galibiyete kolayca ulaşabilir. Ayrıca hızlı hareket edip bombalanacak noktalara hakim olmak da büyük önem taşıyor, hem savunma hem saldırısından. Bu modda araç kullanılmıyor, engineer'a gerek olmadıgından da medic'lerin önemi artıyor.

Infantry Combat: En fazla 24 kişi oynayabildiğiniz, orta boy haritaları içerir. Bu modun mantığı Battlefield serisinden hatırlayacağımız bölge / bayrak ele geçirme sistemi üzerine kuruludur. Ayrıca bir çok hafif aracı kullanabilirsiniz. Çetin sniper çatışmalarının yaşanacağı bu oyun modeında zaferle giden yol ekip halinde hareket etmeyecektir. Yani bayrağı savunacaklar ve diğer bayraklara doğru yol alacak kişiler iyi organize olmalı. Çok fazla araç olmadığından takımda bir veya iki engineer yeterli olacaktır ama keskin nişancılar önemli bir nokta teşkil etmekte.

Vehicle Mode: En fazla 36 kişi oynayabildiğiniz, büyük boy haritaları içerir. Adından da anlayacağınız gibi bu modda araçlar büyük önem taşıyor. Tanklar, uçaklar, botlar... Hatta bu araçları kullanmadan kaybetmeniz isten bile değil. Haritalar büyük olduğundan yürümeye kalkarsanız sabaha karşı düşman tarafına ulaşırınsız. Infantry Mode'da olduğu gibi bayrakları ele geçirmeye çalışıyoruz. Araç sayısı fazla olduğundan her ekipte 3-4 tane Heavy Weapons Unit olmalı.



WARROCK COĞRAFYASI

Oyun modları hakkındaki püf noktaları öğrendiğimize göre haritalar hakkında bilgilere gelebiliriz. Şimdiyik oyunda toplam on iki harita var. Üç yeni harita da yakında oyuna eklenecek.

Marion: Mission Mode haritası. Yakın çatışmaya en uygun harita. Yukarı kısımlara yerleştirilen keskin nişancılar oyunun dengesini belirleyecektir.

Cadboro: Mission Mode haritası. Alışana kadar biraz karışık gelebilir. Hızlı hareket eden takım bu haritada kazanır.

Velruft: Mission Mode haritası. Tünel giriş ve çıkışlarını kontrol eden takım bu haritada kazanır.

Xauen: Mission Mode haritası. Temkinli ilerlemesiniz gaflı avlanabilirsiniz. Keskin nişancılar bu haritada da önemli bir rol oynuyor.

Montana: Infantry Combat haritası. Küçük araçları efektif kullanan kazanır. Yakın çatışmalara hazırlıklı olun ve kör noktalarda konuşlanmış keskin nişancılar dikkat edin.

Harbor IDA: Infantry Combat haritası. En serbest ve açık haritalardan biri. Keskin nişancı olmak bu haritada işinize yarayacaktır.

Harbor Elia: Infantry Combat haritası. Harbor IDA gibi gayet açık bir harita. Siperler bol olduğundan daha çok yakın çatışmaya karşılaşabilirsiniz.

Ravello: Infantry Combat haritası. Tipik bir şehir savası yaşamaya birebir. Ara sokaklar bol olduğundan dikkatli olmanızda yarar var. Haritaya iyi yayılmak büyük avantaj sağlayacaktır.

Ravello 2nd Street: Infantry Combat haritası. Ravello'daki her şey bu haritada da geçerli.

Ohara: Vehicle Mode haritası. Harita gayet geniş olduğundan araç kullanmaya özen gösterin. Ayrıca harita dar, bu yüzden düşmanı kışırıp yakın çatışma-ya girebilirsiniz.

Engrene: Vehicle Mode haritası. Ohara gibi ince uzun bir harita. Ancak bu haritada uçak kullanmak çok çok önemli.

Pargona: Vehicle Mode haritası. Bol bol deniz olduğundan bot kullanmak şart. Adacıklardan oluşuyor ve bu adaların en ortasında bir kule var. Keskin nişancılar buraya konusun ve iyi vuruşlar yapabilir. Ayrıca helikopterler ve uçaklara karşı HWU'lar çok önemli.

Pargona East: Vehicle Mode haritası. Pargona haritasındaki aynı seyler burada da geçerli, ancak ortadaki ada biraz daha büyük olduğundan yakın çatışmaların sayısı daha fazla olabilir.

Cantumira: Vehicle Mode haritası. Tipik bir şehir haritası daha. Sokaklar dar olduğundan araçlar etkili olacaktır ancak kör noktalardaki HWU'lara dikkat.



WARROCK CEPHANELİĞİ

Haritaları da iyice tanıdıktan sonra size en çok yardımcı olacak bilgilere, yani silahlara ve eşyalara gelelim. Kendi karakterinizi silah ve eşya seçenekleriyle olabildiğinde özelleştirebilirsiniz.

Colt: Tüm sınıflarda bulunan, bildigimiz pistol. Oyunu başlarken kullanabileceğimiz silahlar arasında yer alıyor. 2. sınıf silah, yani ufak silahlar sınıfına giriyor. Bir sarjörde 12 mermi barındırıyor. 5 adet sarjörü mevcut.

Desert Eagle: Tüm sınıfların kullanabileceği, 2. sınıf ufak pistol. Bir sarjörde 7 mermi depoluyor ve toplam 5 sarjörü mevcut.

MP5K: Tüm sınıfların kullanabileceği, 2. sınıf silah. Bir sarjörde 20 mermi depoluyor ve toplam 5 sarjörü mevcut.

357 Magnum: Tüm sınıfların kullanabileceği, 2. sınıf silah. Bir sarjörde 6 mermi depoluyor ve toplam 5 sarjörü mevcut.

MP-5: Medic ve Engineer sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf, yani büyük silahlar sınıfından. Bir sarjörde 30 mermi depoluyor ve toplam 5 sarjörü mevcut.

AK-47: Combatant sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir sarjörde 35 mermi depoluyor ve toplam 5 sarjörü mevcut.

K-2: Combatant sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir sarjörde 30 mermi depoluyor ve toplam 5 sarjörü mevcut.

M24: Scout sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir sarjörde 5 mermi depoluyor ve toplam 5 sarjörü mevcut.

M4A1: Engineer sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir sarjörde 30 mermi depoluyor ve toplam 5 sarjörü mevcut.

P90: Medic ve Engineer sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir sarjörde 50 mermi depoluyor ve toplam 3 sarjörü mevcut.

UZI: Medic ve Engineer sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir sarjörde 32 mermi depoluyor ve toplam 5 sarjörü mevcut.

PSG1: Scout sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir sarjörde 10 mermi depoluyor ve toplam 3 sarjörü mevcut.

SSG: Scout sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir sarjörde 10 mermi depoluyor ve toplam 3 sarjörü mevcut.

M-60: Combatant sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir sarjörde 100 mermi depoluyor ve sadece 1 sarjörü mevcut.

Panzerfaust3: Heavy Weapons sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. En fazla 4 roket atabiliyor.

RPG-7: Heavy Weapons sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. En fazla 4 roket atabiliyor.

Stinger: Heavy Weapons sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 3. sınıf silah. En fazla 4 roket atabiliyor.

K40 Grenade: Scout ve Combatant sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 4. sınıf esya. Bu bombadan en fazla 2 adet taşıyabiliyoruz.

Smoke Grenade: Tüm sınıfların oyuna başlarken kullanabileceği, 4. sınıf esya. Bu sis bombasından en fazla 1 adet taşıyabiliyoruz.

TMA-1A: Heavy Weapon sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 4. sınıf esya. Bu mayısından en fazla 3 adet taşıyabiliyoruz (Bilgi: TMA-1A'lar, tank, cip gibi büyük araçları patlatmada ise yarıyor).

Spanner: Engineer sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 4. sınıf esya. Spanner sayesinde Engineer sınıfı, harsar alan araçları tamir edebiliyor. Spanner'lardan her Engineer'da sadece 1 tane bulunuyor ve Engineer bu Spanner'i sürekli kullanabiliyor. Ancak fırlatıp düşmanın kafasını yaramıyor. Özücü.

Medic Kit: Medic sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 4. sınıf esya. Medic Kit sayesinde Medic sınıfı, yaralanmış takım arkadaşlarını ve kendini iyileştirebiliyor. Bu iyileştirme kitinden en fazla 10 adet taşıyabiliyoruz.

WARROCK GARAJI

Oyunda sık sık kullanacağınız araçların detayları ise şöyle:

Humvee: 3 kişilik bir cip. Bir kişi arabayı sürerken, diğer kişi üst kısmada bulunan silahı kullanabiliyor. 3. kişi ise şoförün yanında oturarak yardımcı asker rolünü üstleniyor.

Motorcycle: Tek kişilik bir motosiklet. Oyundaki en hızlı araç.

Covered Truck: Büyüyük taşıma aracı. Ön kısma 2 kişi, arka kısma da 6 kişi alabiliyor. Oyundaki rolü ise, bir bölgeden diğer bölgelere asker taşımak.

Gepard: Hava araçlarını vurmaya yarayan tank.

Wiesel: Tek kişilik, hafif tank.

K1A1 Tank: 4 kişilik, büyük tank. Oyundaki en sağlam tank.

Lynx: Büyüük, hem karada hem de suda giidebilen zırhlı araç.

A10 Warthog: Tek kişilik savaş uçağı.

Blackhawk: 6-kisilik büyük savaş helikopteri.

LSSC: 2 kişilik ufak savaş botu.

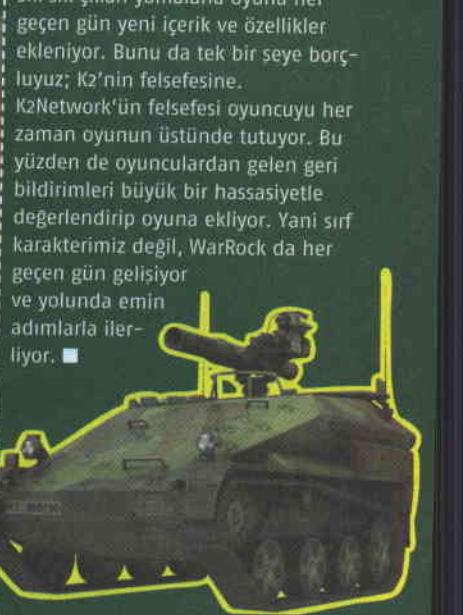
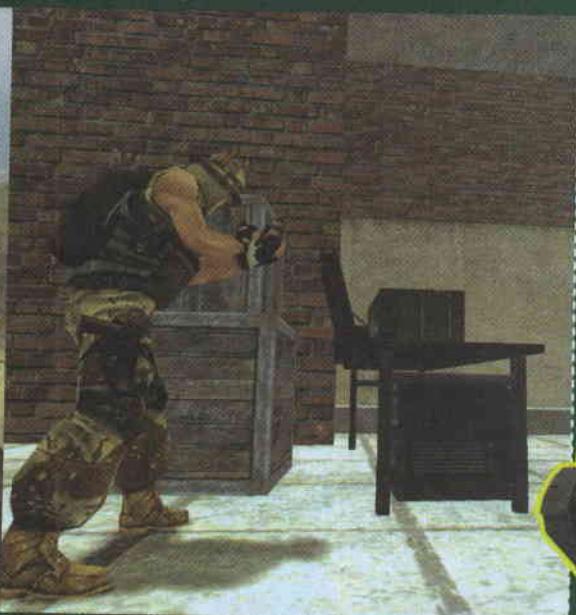
Mark V: Büyük savaş botu. En hızlı ve en güçlü savaş botu.

"OYUN OYUNCUNUN OYUNU, BİZİM DEĞİL"

K2Network

Oyunun artık her detayını öğrendigimize göre artık en önemli detayına gelebiliriz. WarRock, diğer tüm online FPS'lerden çok farklı çünkü dinamik olarak gelişen bir yapıya sahip. Sık sık çıkan yamalarla oyuna her geçen gün yeni içerik ve özellikler ekleniyor. Bunu da tek bir seye borçluyuz; K2'nin felsefesine.

K2Network'ün felsefesi oyuncuyu her zaman oyunun üstünde tutuyor. Bu yüzden de oyuncuların gelen geri bildirimleri büyük bir hassasiyetle değerlendirip oyuna ekliyor. Yani sırf karakterimiz değil, WarRock da her geçen gün gelişiyor ve yolunda emin adımlarla ilerliyor. ■



TEKKEN: DARK RESSURECTION

PSP SAHİPLERİNİN ŞANSI GERİ Mİ DÖNÜYOR YOKSA?

TÜR: Dövüş YAPIM: Namco Bandai Games DAĞITIM: Namco Bandai Games PLATFORM: PSP



Sony'yi eleştiriyoorduk ya hep, "Neden PSP'ye PS1'den kalma oyular çıkarıyor, neden layık olduğu oyun projelerine girilmiyor" diye. Dikkat ettiğiniz birkaç aydır sesimiz çıkmıyor bu konuda. LocoRoco'yu nihayet oynamaktan vazgeçtiğinden sonra tam "Ne yapıyor bu Sony, nereye gidiyor bu vatan?" demeye hazırlanırken Namco elliğimize Tekken DR'ı tutuşturuyordi, sustuk. Şekerine kavuşmuş çocuklar gibi sevindik.

GÜZELİN DE GÜZELİ

Tekken 5'in ardından bir yıldan fazla süre geçti. Ama kalbimizin ve elliğimizin bir kösesi hala onu arıyor, onu soruyor. Namco da bu gerçeği bildiğinden Tekken 5'in modifiye edilmiş halini sadece PSP için çırkıma kararı aldı ve sonuç tek kelimeyle mükemmel oldu. Oyunda T5'deki karakterlerin

yanında iki adet yeni dövüşü ve bir de Armor King bulunuyor. Yeni-lerden Lili ilk göründe Dead Or Alive'dan çıkma bir bayan gibi gözükse de yetenek bakımından hepsinden daha iyi. Bir Rus askeri olan Dragunov'a çok gizemli biri ve dövüş stili bana biraz uyduur geldi, beğenmedim. Tüm karakterlere söyle bir baktığımızda hepsinin elden geçmiş olduğunu görüyoruz. PS2'yle PSP arasındaki hız aynı olmadığından, güçlü ve hızlı hareketler yontulmuş veya kaldırılmış. Yerine yenileri gelmiş. Görünüş olarak her karaktere en az iki yeni kostüm eklenmiş. Bazıları komik bazlarıysa gayet karizmatik olmuş (özellikle kil yumağı Marduk).

Peki, PSP'de dövüş oyunu oynanır mı? Cevabımız "Eğer doğru el-den gitmişsa evet, bal gibi oynanır". Bunun da en iyi örneğini TDR'da görebiliyoruz. Yüzlerce irili ufaklı combo ve zor hareketler doğru yapıldığı takdirde büyük bir hızla kendini gösteriyor. Tekken'in egemen olduğu hava kombolarında mesela, eliniz çabuksa yapılacak komboların haddi hesabı yok. Her bir karakterin haftalarını alacak kadar derin olduğunuzu düşünürsek, 34 karakterle ne kadar zaman geçirirsiniz, isterseniz hesaplayın!

T5'deki kuşak sistemi TDR'de yerini Dojo'ya bırakmış. Burada en az altışarlı lig maçı yapabilir ve tek maçtan oluşan kuşak maşlarını gibilebilirsiniz. Kazanacağınız paralarla videoları, müzükleri, yeni kostüm ve aksesuarları açabilirsiniz. Yetmedi mi? Online olarak sahip olduğunuz her şeyi diğer oyuncularla paylaşabilir, para üstünü vermeyenlerin kafalarını kırabilirsiniz. PS3'de Tekken 6'yi görene kadar başka dövüş oyunu oynamayacağınız da garantiyoruz. ■

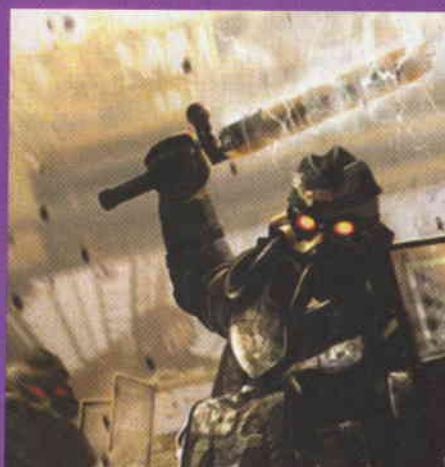
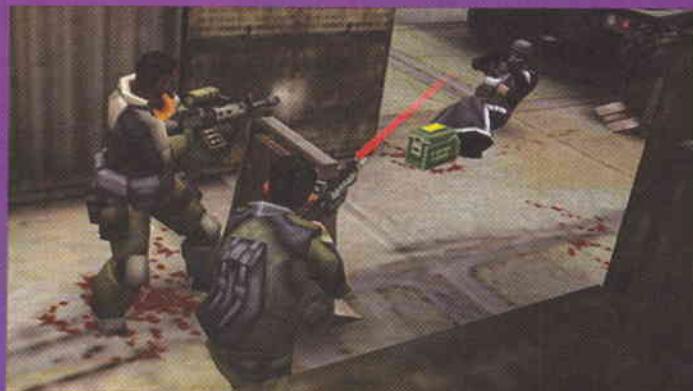
Volkan Turan

LEVEL NOTU: 7

KILLZONE: LIBERATION

NEYSE Kİ BU GERÇEK ÇIKTI...

TÜR: Aksiyon/Shooter YAPIM: Guerrilla DAĞITIM: SCEA WEB: <http://www.killzone.com/> PLATFORM: PSP



Geçen sene E3 fuarında gösterilen Killzone 2 videosunu unutan olmamıştır sanırım. İnanılmaz bir görselliğe, oynanışa tanık olduk. Neyse ki üzümüzden o sahte videoonun etkisini çabuk attık. Hatta daha realist yaklaştık, "Öyle sey olmaz ya-hu" dedik. Sony de bunu doğruladı zaten. Liberation da bunun kanıtlarından biri. Asmış bir oyun değil kendisi ama en azından gerçek. Sükrede lim değil mi?



SANKİ CONTRA GİBİ?

Liberations, ilk Killzone'nun iki ay öncesinde geçiyor. Yine Templar'ı kontrol ediyoruz ve düşman komutanı Metrac'ı yenmek için o operasyon senin, bu operasyon benim sek-

linde görevlere atılıyor. Liberation'da FPS görünümünde değil de TPS yani üçüncü şahıs kamerasından oyunu oynuyoruz. Hal böyle olunca kontrol sistemi de değişmiş. Kontrolü sadece analog düğmeye sağlıyor. Döndüğümüz yönə ates edebiliyor, ateş ederken de anca eğilebiliyoruz. Hareket sıkıntısı olduğu bir gercek. Bu açığı da çevreye arkasına saklanacak şeyler ekleyerek kapatmışlar. Saklan, vur taktiğiyle düşmanları haklayabiliyor olسا da bir süre sonra bu iş zorlaşıyor. Çünkü yapay zeka oldukça iyi. Bir kurşunu bile isabet ettiremeđen ölecek askerleri unutmalısınız bu oyunda.

Bomba atmaktan tutun lazerleri çözmeye kadar toplam 20 yeteneğimiz var Liberation'da. Her bölümde sona bazı krediler kazanıp, bu kredilerle silahları ve yetenekleri açıyor, sonraki bölmelere daha sağlam gidiyoruz. Görevlerden sıkılanlar da altı kişiye varan multiplayer özelliğini kullanarak oyunun eğlencesini sürdürürler. Ne yazık ki PS3'e Killzone 2 gelene kadar da Liberation oynayacağınız, garanti kapsamımızda değildir. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 7

BATTLESTAR GALACTICA ÇYÜNLARI

| Volkan Turan volkan@level.com.tr |

Uzayın sessizliği "Artık başlıdı!" sözleriyle bozuldu... Komutan Adama ve gemisi Galactica, ilk kez bir Saylon saldırısıyla karşılaşmıyordu ama bu, onların görüp görebileceklerinin en acımasız ve en şiddetli olanydı. "Tanrıçılık oynayıp, sonra da ellenizi yıkayarak yarattığınız seylerden kurtulamazsınız. Er ya da geç, yaptıklarınızdan saklanamadığınız gün gelir." Adama filosuna sesleniyordu ve konuşmasını bitirip kürsüden indiğinde her seyin eskisinden çok daha zor olacağını biliyordu. Kendi yarattıkları Saylonlar artık daha güçlüydü, insanlara daha çok benziyorlardı ve insanların arasına çoktan karışmışlardı. Her güvenlik sisteminde kodları bulunuyor, her zaman saldırılacak bir fırsat kolluyorlardı. Kobol tanrılarına dua etti komutan Adama, yok olan 12 kolonisi ve hayatı kalan 50 bin insan için. Çünkü artık gidecek bir evleri ve son suza kadar tüketebilecekleri kaynakları yoktu. Ya göcebe gibi yaşayacak, saldırılara göğüs gerecekler ya da yeniligi kabul edip yok olacaklardı... Dünya mı? O, Galactica için hiçbir zaman umut ve efsaneden fazla olmadı.

Son yıllarda yabancı dizilerin hem sayısında hem kalitesinde gözle görülür bir yükseliş var. Yapım, senaryo ve oyunculuk bakımından harika diziler birbirinin peşi sıra geliyor, hatta sinema filmlerini solluyorlar (simdi burada "Lost" için parantez açsak bu sayfalar az gelir, o yüzden iyi mi kapatalım biz o parantezi).

Battlestar Galactica da başarılı bir TV dizisi. Ama Galactica'nın geleceği, Eylül ayında CNBC'de de ilk sezonu gösterilmeye başlayan 2004 yapımı diziden çok daha eski yıllara dayanıyor. İlk olarak 1978'de Glen A. Larson tarafından yaratılan Galactica, önce film olarak çıktı. 1972'de dünyayı sarsan Star Wars'tan etkilenen film, kendisine has bilim-kurgu atmosferiyle büyük bir izleyici kitlesi

edindi. Daha sonra dizi halinde televizyonlarda boy gösterdi. 80'lerden sonra kabuguşa çekilen Galactica, uykusunu 2003'te bozup üç saatlik aşırı süreye sahip bir filme geri döndü. Filme büyük paralar harcamış değildi ama Galactica'yı zaten önceden sevmiş kitleyi tavlaması zor olmayacaktı. Ama sürükleyici kurgusu ve iyi-kötü savasına dayalı basit formülü çetrefilli hale getiren başarılı senaryosuyla yeni neslin de ilgisini çekmeye başardı.

Her başarılı bilim kurgu evreninde olduğu gibi, Battlestar Galactica'nın çıkış ve çıkış oyunları da bulunuyor elbette. Bazlarında evrenin ekranı yansımayan tarafları öğrenebilir, kafanızdaki soru işaretlerine cevap bulabilirsiniz. Çıkmış oyunlara söyle bir göz atalım:

BATTLESTAR MUSH

Yazarak kendilerini ifade edebilenlerin oyunu

Kendisi bir video oyunu değil. 1995'ten beri aktif olan bir internet sitesi üzerinden oynanan bir FRP. İzin ilginç tarafiyla, oyunu yazarak oynamanız. Site ilk çıkan Galactica dizilerini izlemiş olanlara hitap ediyor. Dizinin bittiği son bölümünden sonrası, kurallara göre oynuyor ve birçok Galactica hayranıyla tanışıyorsunuz. Yeterli İngilizcesi olanların log'lara göz atmasında fayda var.

Web: <http://www.withoutadue.com/bsm2/>

BATTLESTAR GALACTICA SPACE ALERT

"El atarısı" dediğimiz seyler buna benziyordu



PSP'ye gelene kadar dünya neler gördü neler...

1978'de dünya BSG'yle tanışmıştı. O zamanlar Mattel Electronics'in el oyunları oldukça popülerdi. Auto Racing, Soccer, SubChase ve Football'un ardından Mattel, BSG Space Alert'ü de ürün yelpazesine kattı. Oyun aleti 4 inch kadar bir boyuta sahip olmasına rağmen oldukça eğlenceliydi. Kocaman bir kırmızı ates tuşu, sağ ele göre düzen-

lenmis bir yön çubuğu ve kalkanları açıp kapamayı sağlayan bir düğmeye sahipti alet. Oyun biraz simülasyon tadında yapılmıştı. Bir shooter görünümünde olmasına karşın benzerlerine göre daha fazla dikkat gerektiriyordu. BSG Space Alert, Blitz BASIC ile yapılan ilk simülasyon oyunu da sayılmaktadır.

Web: <http://www.miniarcade.com/mattel/spacealert.htm>
Platform: El oyunu
Yıl: 1978

BATTLESTAR GALACTICA GAME

En yeni Galactica oyunuyla tanışalım

2003 yılında Warthog'un yapımında Vivendi Universal Games tarafından geliştirilen BSG oyuna karanlık uzayı silah ve motor atesyle aydınlatlığımız, simülasyona yakın futuristik bir savaş oyunu da diyebiliriz.

Oyun, BGS'nin film hikayesinin basıldığı tarihten 40 yıl öncesinde geçiyor. Komutan Adama 21 yaşında, gelecek vadeden bir Viper pilotudur. Ekibiyle Galactica'yı Saylonlara karşı koruyacak ve insanlığı bekleyen ölümcül sonu değiştirecektir (gördüğünüz gibi 40 yıl sonra bile durum değişmiyor).

DETAYLARA İNELİM

Konu bakımından oyun, bazı güzel detayları vermekten geri kalmıyor. Örneğin karakterlerden biri olan Iphi, Adama'nın sevgilisi. Ama yine dizilerde Adama'nın ilk önce Caroline'la (yani Il'a) sonra da Anna'yla evlendiğini öğreniyoruz. Adama'nın eşi Caroline ve çocuklarından Zak, bir

Saylon saldırısında öldürülüyor. Oyundaysa bu kez Iphi bir Saylon saldırısında öldürülüyor (kafalar biraz karıştı galiba). Iphi'yi önemli kılan seyse, Galactica'nın büyük büyük kumandanı olan Magnus'un kızı olması (bazı yerlerde Magus diye de anılır). Magnus'un kaderi oyundaki senaryoya göre pek iyi gitmiyor. Oyunu hala bulabileğinizden bu sürprizi açıklamıyoruz.

Oyunu simülasyon yapan özelliği, kontrol ve hedef alma sistemi. İstediğiniz anda, istediginiz hızda çakamıyor ve kolay kolay milimetrik manevralar yapamıyorsunuz. Bu, elinizin altında bir Viper'in olduğu hissini verdiği gibi, yerçekimi olmayan

Web: <http://www.battlestargalacticagame.com/>
Platform: PS2 - XBOX
Yıl: 2003

bir alanda çarpışığınızı da hatırlatıyordu. Hedef alma sistemi gerçekten zor. Hedef tahtasının açısı çok geniş olmadığından bir hedefe kilitlenmeye alışmak zaman alıyor.



FREESPACE GALACTICA

"Sakla samanı, gelir zamanı" diyen atalarımız haklı çıktı

İki yıl kadar önce yayınlanan ve yenişi üzerinde çalışılan bir mod FG. Descent Freespace 2'yi oynamışsanız, az çok nasıl bir oyunla karşılaşacağınıza biliyorsunuzdur. Zamanına göre gayet güzel bir görselliğe sahip, uzay savaşlarının bol olduğu güzel bir oyundu kendisi. Mod çok detaylı değil ama Galactica evrenine has modelleri içeriyor ve bunları güzel efektlerle destekliyor. Viper, Raider ve Galactica'nın kullanımına izin veren FreeSpace Galactica'yı Freespace 2'ye sahipsiz, denemenizi öneririz.

Yakında çıkması beklenen bir diğer mod ise BSG Beyond The Redline. Yine Freespace 2 moturu kullanılarak yapılacak olan mod, TV dizisindeki sesleri kullanacak ve uzay gemileri, fizik kurallarına harfiyen uyararak daha çok simülasyon severlere hitap etmeye planlıyor.

Freespace 2 demo download:
<http://www.freespace2.com/downloads.cfm>

Freespace Galactica Mod download:
<http://tinyurl.com/hm6km>



HOMEWORLD 2 MODU BATTLESTAR GALACTICA

Homeworld ile Galactica bir araya gelirse

Homeworld 2 moturu kullanarak yapılmış, güzel bir Galactica modifikasyonu. Modun en güzel yanlarından biri, uzay gemilerinin gerçeklerine oldukça yakın bir biçimde modellenmesi ve uçuş hissini verebilmesi. Bir diğer güzel özellik de Saylonların tarafında savasıyor olabilmemiz. Mod birçok TNS gemisi, Cylon Heavy Raider, Colonial Raptor ve Colonial Flattop'larıyla dikkat çekiyor. Modun en son versiyonunda konular da bulunuyor. Hem single hem de multiplayer şeklinde oynayıp, güzel bir zeminde 3D olarak savaş stratejiler kurup kolonilerinize hükmütmek istiyorsanız bu modu tüm Galactica severlere öneririz.

Not: Bu modu Eylül 2006 DVD'mizde vermistik.

Download sitesi: <http://tinyurl.com/g9k46>



RISE OF KOBOL

Kobol tanrıları duaları kabul edecek mi?

Battlefield 2 moturu kullanılarak yapımı süren Rise of Kobol, bir süre öncesine kadar EA'den destek alıyordu. Battlefield'in gücüyle ve EA'in teknik desteğiyle ortaya güzel bir mod çıkmadan umutluyız.

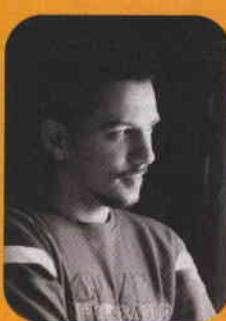
Web: www.riseofkobol.com

■ Bunun adı Desert Viper Mark II. Yemen'den içmeden aylar boyu çölde gidebilir. Devenin uzaydaki hali de diyebiliriz.



DİKKAT

Serinin yaratıcısı Ronald D. Moore, yakın zamanda Vivendi'yle birlikte devasa online türünde bir Galactica oyunu yapacaklarını bildirdi ve içinden "World of Warcraft'ın tahtında gözümüz var" dedi.



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Wii WISH YOU A MERRY X(BOX360)-MAS

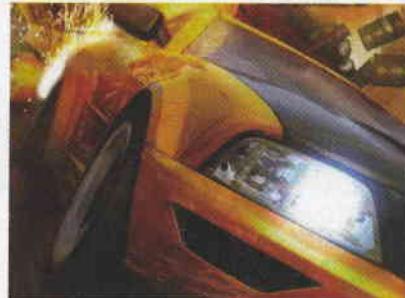
Sürekli "her şey yolunda, hallederiz canım, panik yok, herkese yetecek kadar var" açıklamaları yapan Sony cephesinde sonunda kiyamet koptu. Avrupa çıkıştı Mart ayına ertelendi, diğer bölgeler için ise üretilicek olan konsol sayısı dörtte birine indi. Yıl-başındaki alışveriş çoğluluğundan nasibini almak isteyen rakipleri ise zilleri takip oynamaya başladılar bile. Sony yeni yıla girişte pembe PS2 ve PSP'lerinden medet umarken, bu kez Nintendo ile Microsoft başlıdı ukalalık yapmaya; ileri geri konuşup Sony'ye sataşmaya. Konu ile ilgili detayları bu ay başladığımız "Yeni Nesil Kapıda" köşemizde bulabilirsiniz.

Bu ay bir değişim içerisinde hissediverdim kendimi. Mayodan cekete geçtik. Üniversite kayıtları yapıldı, okullar açıldı, şehir doluverdi. Tuna'nın da dahil olduğu bir grup arkadaşım askerden döndü (önümüzdeki ay burada yazacak). Yaşlandım herhalde, kolay adapte olamıyorum artık anlık değişimlere. Bir de ayın 22, 23 ve 24'ünü Tokyo Game Show aldı. Yazlarını geç vermekten dolayı Level tarihinde bir kara leke oluşturan bendenizin bu fuardan bahsedebiliyor olması çok da ilginç olmasa gerek. Şanslı Japonlar oyun dünyasının kodamanlarını yine bir arada görebildiler. Fuarın beni ilgilendiren tarafı ise yeni Metal Gear Solid 4 videosu oldu. Hideo Kojima yine çok sık bir iş çıkarmış ve bu kez oyun içi ile ilgili çok daha fazla detay vermiş. Fakat o sondaki sürpriz neydi öyle? Kojima ne demek istiyordu? MGS Kojima'dan sonra da devam mı edecek? Bu anlamsız çıkışın sonu hayrolur umarım. Buyurun konsol ustasına... ■

MegaEmin™

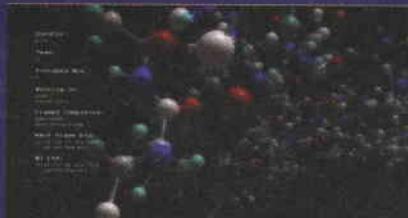
BURNOUT 5 DUYURULDU

» Electronic Arts, Burnout 5'in PS3 ve Xbox 360 için yapılmakta olduğunu açıkladı. Çimlerin yeşil, kızların çitir ve arabaların parçalanmaya aç olduğu Paradise City'de geçen yeni oyuna başlar başlamaz direksiyonda yaptığınız tüm yaramazlıklar kaydeden bir ehliyet alacaksınız. "Kurallar çiğnenmek içindir" deyip fazlaca zararlı olmaya başladığınızda ise kendinizi şehrin "kimin bitişe önce ulaşlığı" ile pek de ilgilenmeyen "yakıcıları" ile karşı karşıya bulacaksınız. Oyun yeni nesil için tepeden tırnağa yeniden inşa ediliyor. Bu kez çok daha hızlı, daha yoğun, her pikseli eğlence yüklü olan Burnout'ta en büyük zincirleme kazaları görecek, hatta arabaları ortadan ikiye bile bölebileceğiz. 2007'ye ne kaldı şunun şurasında... ■



DR. PLAYSTATION

» Sony'nin konsolunun neden bu kadar pahalı olduğunu düşünmüştürüz? Çünkü makine sadece film, müzik ve oyun oynatmakla kalmıyor, aynı zamanda hastalıkları da iyileştiriyor. BBC News'ün folding@home projesi ile ilgili haberine göre Amerikalı bilim adamları binlerce PC'yi birbirine bağlayıp elde ettikleri işlem gücüyle, proteinlerin nasıl yanlış diziliip de Alzheimer, Parkinson ve Huntingtons gibi hastalıklara yol açtığını bulmaya çalışıyorlar. BBC'ye göre bu bilim adamları şimdi de 10000 adet PS3'ü birbirine bağlamayı ve bu sayede saniyede bir trilyar hesaplama yapmayı planlıyorlar. Sony de bu projeye yardım için

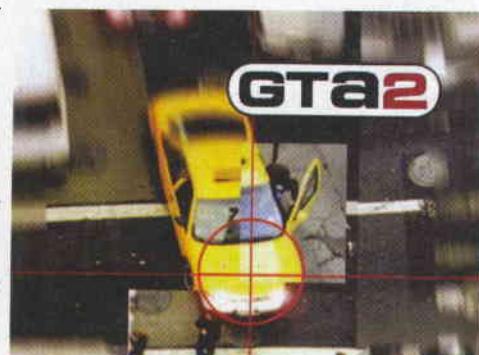


proteinlerin değişik açılardan görülmüşini sağlayan bir arayüz tasarlayacakmış... Bundan sonra da sunuları duyarızı sanırızı: Microsoft da önemizdeki ay ölümsüzlüğün sırrını Xbox Live üzerinden satışa çıkaracak. Nintendo ise harekete duyarlı görünmezlik peleğini üretmeyi planlıyor. ■

SONY ONLINE İŞİNDEN NE KADAR ANLIYOR?

» Ünlü Grand Theft Auto serisinin yaratıcısı Dave Jones, Sony'nin online oyunculuk konusunda Microsoft'u alt etmek adına elinden geleni yaptığına ikna olmadığını söyledi. Jones, bir dergiye verdiği röportajında Sony'nin her online oyunu, oyunu yapanların inisiyatifine bırakma politikasını ciddi şekilde eleştirdi. Jones şöyle devam etti: "Bu stratejiye katılmak mümkün değil, hiç kimse birkaç indirilebilir içerik için kredi kartı numarasını beş farklı firmaya vermek istemez. Sony PS2 sayesinde büyük bir güç elde etti. Ama şimdilik yarış başa basa gidiyor, ben ise yavaş yavaş Microsoft'u benimsemeye başladığımı söyleyebilirim."

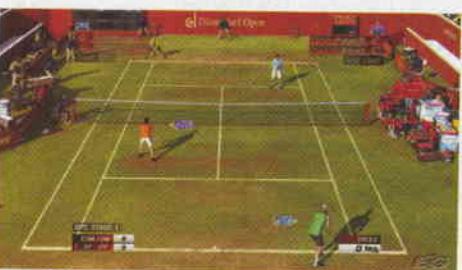
GTA 2'de seriyi bırakan ve şu anda



Crackdown adlı Xbox360 oyunu üzerinde çalışan Jones'a göre GTA serisinin zirve noktası da Vice City olmuş. Sebebide mükemmel zamanlama, müzikler ve esprî seviyesi tutturulan Vice City'ye göre San Andreas'in fazla karanlık ve hikâyeye çok bağımlı kalmış olması. ■

İŞTE İLK 1080p

» Vrignaud geçen ayki iddiasını kaybetti ve Sony'ye ortaya koyduğu başını borçlandı. Sega, Tokyo'da düzenlediği basın toplantısında Virtua Tennis 3'ü 1080p ekranlarda gösterdi ve oyunun PS3 versiyonunun piyasaya bu çözünürlükte sürüleceğini açıkladı. Şu ana kadar 1080p çözünürlükte çalışacağını açıklayan çok az yapımcı oldu; denemek isteyenler de yok değil. Bir Sony sözcüsüne göre 1080p listesinde Insomniac ve Resistance: Fall of Man de yer alıyor. Virtua Tennis 3, Kasım ayında PS3, Xbox 360, PC ve PSP platformlarına çıkacak. ■



DEVIL MAY CRY 4 HAZIR

» Capcom, Tokyo Game Show için hazırladığı standlarına yeni PS3 oyunu Devil May Cry 4'ü de ekledi. Siz bu yazıyı okurken şanslı Japonlar çatır çatır oynamıştır bile DMC4'ü. Ayrıca söz verildiği gibi DMC4 resmi web sitesi de açıldı. PS3'e pek de yakışan oyunda Nero adlı yeni ama şüphe çekicek kadar Dante'ye benzeyen bir karakteri yönetiyoruz. ■



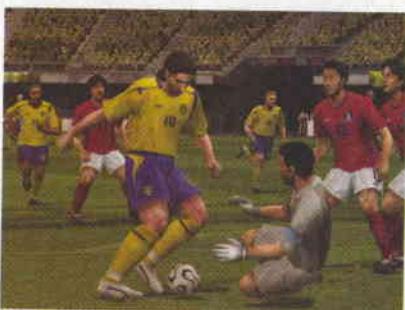
VICE CITY STORIES SERVİSE HAZIR

» Yeni hastalığımız olacak Grand Theft Auto: Vice City Stories, bir kez ertelenmenin ardından 3 Kasım'da piyasaya çıkıyor. Oyunda multiplayer özelliğinin olup olmadığı konusunda henüz bilgi yok. Rockstar'a göre Vice City Stories 1984'de geçecek ve başrol oyuncusu Vice City'deki Lance Vance'in kardeşi Vic Vance olacak. Vic ile uyuşturucu ticaretinin kök salmaya başladığı bir dünyaya girecek ve yeni maceralar yaşayacağız. ■



PES PS3'E GELİYOR (MU?)

» Microsoft geçtiğimiz ay Leipzig Games Convention'da FIFA 2007 ve Pro Evolution 6'nın en az 12 ay kendi konsoluna özel olacağını duyurmuştu. Pro Evo serisinin yaratıcısı Shingo Takatsuka ise yaptığı açıklamada Microsoft'un oyunu tekeline almayla çalışarak işleri karıştırdığını söyledi. Konami ise kendi web sitesinde bazı yayın organlarının Microsoft'u yanlış anladıklarını, oyunun Xbox360'a özel olmayacağındı duyurdu. Firma, tüm oyuncuların bu oyundan tat alması adına multiplatform çalışmalarını, hatta PS3 versiyonunun hali hazırda yapım aşamasında olduğunu, oyunu 2007 baharında satışa sunmayı hedeflediklerini açıkladı. Microsoft ise yeniden PES 6 ve FIFA 07'nin en az on iki ay kendi konsollarına özel olacağı açıklamasını yaptı. Birisi çıcip adam gibi açıklama yapana kadar durumlar karışık anlayacağınız. Futbol hastası Japonlar'ın Xbox'ı pek sevmediklerini hesaba katarsak bu özellik ancak Avrupa ve Amerika'yı bağlayabilir diye düşünüyorum. ■



YENİ PSP GÜNCELLEMESİ

» SCE Europe 2.8'e ek olarak ufak bir güncelleme yayınladı. Sürekli yapılan güncellemeler sıkıcı olsa da bu 2.81 sürümü 4GB üzeri hafıza kartı kullanmak isteyenler için hayatı önem taşıyor. Bu güncelleme kaçırlırsa yüksek boyutlu kartlardaki dosyaların doğru tanınmaması ya da bozulması riskleri bulunuyor. Güncelleme resmi PSP sitesinde yer alıyor ve herkese açık. Gerçi henüz bu kadar büyük boyutlu hafıza kartı yok, lakin demek ki adamların bir bildikleri var. ■



BAY "GRAN TURISMO" KONUŞTU

» Gran Turismo serisinin yaratıcısı Kazu-nori Yamauchi, PS3'ün web sitesinde yeni konsola olan beğenisini ve GT ile ilgili yeni fikirlerini anlattı. Bay Gran Turismo sonunda istediği derecede fizik modellemesi yapabilen bir konsola kavuştugunu, gerçek simülasyonu insanlara asıl şimdi gösterebileceklerini söyledi. Yamauchi: "HD grafiklere geçilmesi bir devrimdir ve oynanışta şaşırıcı derecede farklılık yaratacaktır. Yapımcılar için yüksek çözünürlükte çalışmaz zordur, çok daha fazla detay kullanmanız gereklidir. Ama içeriğin sağlayıcılarının da en sansılıları oyun tasarımcılarıdır, çünkü filmlerin bile ötesine geçebilecek serbestlikleri vardır. Bizim istedigimiz zaten detay verebilmek, toplumu değiştiren ürünler üretmek. İste PS3 bizim bu yoldaki en büyük silahımız olacak" dedi.

Bu arada Polyphony Digital, henüz PSP piyasaya çıkmadan önce duyurulan ama bir daha sesi soluğu çıkmayan GT Portable'ın



iptal edilmediğini, şu anda GT4 ayarında bir oyunun bu donanımında çalışır halde olduğunu açıkladı. Polyphony'ye göre su anda öncelik başarılı bir PS3 oyunu yapmaya verilmiş durumda ve bunun hemen ardından GT Portable'ının çalışmaları kaldığı yerden devam edecek. Bir diğer açıklamada ise Aralık ayında Japonya'da Gran Turismo HD adında demo niteliğinde bir disk'in satılacağı söylendi. Diskte iki mod olacak;

biri E3'de gösterilen multiplayer demo, diğeri ise daha çok GT5'in Prologue'u gibi düşünülmüş. Bu modda ise bulunan iki yolu (birisi Eiger Nordwand) 30 araç ile denenebilecek. PS3'ün gücünü göstermeyi hedefleyen bu oyunda yarış esnasında hava koşulları değiştirebilecek. 2008'den önce beklemememiz söylenen Gran Turismo 5'de ise baziları paraya netten indirilebilecek 750 araç ve 50 yol bulunacak. ■

RESIDENT EWİLL

» Mayıs ayında Wii için bir Resident Evil oyunu yapılacakı duyurulmuştu. Geçtiğimiz günlerde ise oyunun adı RE: Umbrella Chronicles olarak belirlendi. Oyun, Resident Evil 4'ü de PS2'ye port eden Masachika Kawata'nın ekibi tarafından正在被制作。Nintendo, bu oyunu da Wii'nin hareket algılayan sistemi yoğun kullanacak şekilde tasarlıyor. ■



CLOCK TOWER'IN YÖNETMENİ BELLİ OLDU

» Capcom'un gerilim oyununu Clock Tower'ın filmi için Şili'li yönetmen Jorge Olguin'in imza attığı açıklandı. Olguin bundan önce de Angel Negro ve sağlam bir vampir filmi olan Sangre Eterna da çalışmıştı. Senaryosunu da Todd Farmer'ın (Jason X), Jake Wade Wall ve David Coggeshall'ın yazdığı filmin çekimlerine zaman kaybetmeden bu Aralık'ta başlanacak. Filmin daha çok üçüncü oyunda, kötü ruhlardan kaçmaya çalışan on beş yaşındaki Alyssa'yı konu alacağı düşünülüyor. ■



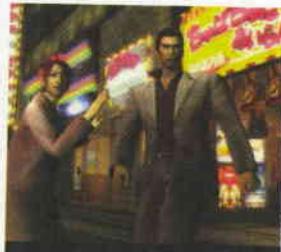
PS4'E DAHA ÇOK VAR

» SCE Amerika Başkanı Kaz Hirai, PlayStation3'ün ömrünün en az on yıl olacağını, yani PS4'ün en az beş sene uzakta olduğunu söyledi. Hirai "eski konsollarımızdan da deneyim ettiğimiz gibi PS3 için de yatırım ve planlarımızı bu süreye göre yaptık. İnsanlara birdenbir yeri konsol aldırmayacağız." Dedi. Ayrıca yüksek fiyat konusunu PS3'ün göstereceği "nihai yeni nesil gücü" yanında öneksiz kaldığını belirtti. ■



YAKUZA'YA DEVAM

» Sega, Yakuza'ya (original ismiyle Ryu ga Gotoku) bir devam oyunu yapma kararını aldı ve bu kararını açtığı web sitesi ile pekiştirdi. Hala PS2'de hayat olduğunu ispatlamaya çalışan 18 yaş sınırı suç simülasyonu henüz 15 Eylül'de piyasaya çıkmıştı. Satışlar iyi giderse ikinci oyunu da görmemiz çok uzun zaman almacak gibi görünüyor. Sega bu işi biraz fazla ciddiye alıyor olsa gerek ki bu oyuna dayalı bir filmin çekimlerine başlandı bile. ■



YENİ NESİL KAPIDA

Dokunup hissedene kadar, tüm detaylar!

Yeni nesil geldi, gelecek derken kapımızın esigidenden içeri adım atmaya başladı bile. Biz de sizlere her konsol cephesinden en güncel, en doğru bilgileri en yoğun şekilde verebilmek için bu köşeyi yeni jenerasyona ayırmaya karar verdik. Yeni neslin en son temsilcisi olan PS3'ün ülkemizdeki çıkışına kadar bu köşe ile yeniliklerden anbean haberdar olmanızı ve sizin için uygun olan konsolu seçme konusunda zorlanmadan karar vermenizi sağlamaya çalışacağız. İşte mücadelede son durum...

SONY PlayStation 3

PS3 - En ateşli beş oyun

- 1- Heavenly Sword
- 2- Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots
- 3- Final Fantasy XIII
- 4- Devil May Cry 4
- 5- Tekken 6

Oldukça kararlı ve kendinden emin bir pazarlama stratejisi yürüten Sony şimdilerde oldukça sıkıntılı. Firmadan yapılan açıklamada BluRay sürücülerinin hayatı parçası olan mavi lazer diyonollarının seri üretiminde gecikmeler yaşadığı ve bu yüzden konsolun Avrupa, Rusya, Orta Doğu, Afrika ve Avustralya çıkış tarihini Mart 2007'ye ertelendiği belirtildi. 11 - 17 Kasım olan Amerika ve Japonya çıkış tarihleri değiştirmemesine rağmen, söz verildiği gibi iki milyon değil, toplamda 500 bin adet konsolla çıkış gerçekleşecek. Bunun 400 bin adedi Amerika, 100 bin adedi Japonya için ayrılmış durumda. Yeni şartlara göre toplam üretilen konsol sayısı yılbaşı kadar bir (aynı sürede Xbox 360 yarı milyon satılmış), Mart'a kadar ise iki milyona ulaşacak.

Firmanın geneline göre daha alçakgönüllü olan SCEI Başkanı Ken Kutaragi durumu toparlamak için "dürüst" bir açıklama yaptı. Aslında tek sorunun mavi diyonolar olmadığını, Sony'nin donanım gücünün genel anlamda zayıflamaya başladığını söyledi ve yakın zamanda laptoplar için hatalı üretilmiş, aşırı ısınmaya neden olan pilleri de piyasadan çekmek zorunda kaldıklarını da ekledi. Diğer elektronik ürünlerde kayıplar veren Sony, her zamanki gibi PlayStation'ı can simidi olarak görüyordu. Aksaklıklara rağmen 2007 sonuna kadar 6 milyon konsol üreteceğini belirtti.

Öte yandan PS3 Avrupa çıkış için "This is living"(yaşamak budur) sloganı ile açılan web sitesinde konsolun BluRay, HD ve Cell gibi önemli teknolojilerini ön plana çıkarın altı kısa film yer alıyor. Küresel kampanya çerçevesinde bu filmler televizyon ve sinemalarda gösterilecek. Yine sitede yer alan bir bilye göre HDMI çıkış bulunan 60 GB'lık PS3'lerin yanında HDMI kablosu verilmeyecek. Bunun sebebi olarak herkesin HD-Ready televizyonunun bulunmaması, bulunanların da zaten bu kabloya sahip olmaları belirtildi. Bunun yerine büyük ihtimalle tipki PS2'lerde ol-

duğu gibi kompozit kablo ve skart adaptörü

verilecek. Alet 5 Kg ağırlığında, 4 USB portlu ve standart ATA sabit disklerle uyumlulu olacak. PS3 ile çok eski konsol ve PC oyunları da PlayStation Network Platform'dan indirilip emüle edilebilecek. BluRay filmlerde bölge kodu olurken, oyunlarda ise kod bulunmayacak. Sony Japonya'da fiyat kirdı ve 500 dolarlık 20 GB'lık PS3 versiyonunu 415 dolara satacağını açıkladı ama bu indirim ne yazık ki bize yansımacılığını ve konsolun ülkemize Mayıs ayında geleceğini ve en az 1500 TL olacağı tahmin ettiğimizi şimdiden belirtelim.



Bu oyuncu PS3 Aldırır: Heavenly Sword

Artık PlayStation'ı GT ve MGS serilerinden başka oyunlar da sattıracak. Şimdiye kadar bunun görülen en kuvvetli örneklerinden birisi Heavenly Sword oldu. Önümüzde gelen herkesi kesip bıraktığımız oyuncularla ilgili fikirlerimizi tamamen değiştirmemizi sağlayacak olan oyunun ana karakteri kırmızı saçlı, seksi ve son derece tehlikeli bir hatun kişi. God Of



War'un dişi tabir edebileceğim abla, fragmanda bir arenada üzerine dalga dalga gelen düşmanları ara vermeksinin hunharca doğrular ve bu işi mükemmel hareketler ve kombinelerdeki yumuşacık, kulak memesi kıvamındaki geçişlerle yapıyor. Karakterlere ve çevre elemanlarına verilen detay inanılmaz boyutta. Üstelik bu kırkıncı video oyun içi grafiklerle hazırlanmış ve PS3'ün gücünü fena halde yansıtıyor. Oyundaki yüz animasyonları için bile hareket yakalama tekniği kullanılmış. Özetle oyuncu bu fragmandada gösterildiği gibi gelirse ayaklarını yerden keseciktir. ■

Yapım: Ninja Theory | Dağıtım: Sony | Tür: Aksiyon | Çıkış tarihi: 2007

MICROSOFT Xbox360

Xbox360 - En ateşli beş

- 1- Lost Odyssey
- 2- Gears Of War
- 3- Dead Rising
- 4- Saints Row
- 5- Halo 3

PS3'ün içine düştüğü kötü durum kuşkusuz en çok Microsoft'u sevindirdi. Bir yıldır piyasanın kaydığını yiyen Xbox360 yılbaşı alışverişinde sadece Wii ile rekabet edecek. Xbox360 İngiltere Patronu Neil Thompson dünya başında bir girişin ne denli zor olduğunu bildiklerini, Sony'nin ispatlanmamış teknoloji kullanmaya çalışarak işini güçlendirdiğini ve planlarının sapmasının sürpriz olmadığını söyledi. Thompson "Xbox360 160 oyun, etkili ve büyüğün bir online servisi, HD-DVD opsiyonu ve uygun fiyatı ile 2007'ye on milyon konsol satmış olarak girecektir" dedi.

Bu ay kulağımıza çalanın dedikodular arasında, Microsoft Türkiye'nin 360'ı 2008 yılında Türkiye'ye getirmeyi planladığı da vardı.

Uzun zamandır sözü edilen HD-DVD aksesuarının fiyatı da belli oldu. Cihaz yanında iki HD film ile beraber 293?ya satılacak. Xbox360 ile beraber satılan paketin

ise BluRay'lı rakibi PS3'den en az 74 Euro daha ucuz olacağı söylendi.

Sony'nin kötü durumuna rağmen Microsoft mücadeleşini tüm gücüyle sürdürüyor. TGS öncesi düzenlenen basın toplantısında Xbox360'ın 1080p desteklemesini sağlayan bir yazılım güncellemesi hazırladıklarını anıttılar. Böylece Sony'nin üstün olduğu bir alanda daha iddialı hale gelmek istiyorlar. Hazırlanan yama tipki 420p'lik Xbox oyunlarının 720p çözünürlüğe yükseltilmesi mantığıyla çalışacak ve 360 oyunlarını 1080p'de (1920 x 1080) çalıştıracak. Bu sisteme eski DVD filmleri bile yüksek çözünürlükte izlenebilecek. Fakat Xbox360 çözünürlüğünün 1080p kaynaklı olmaması bir yana, cihazın bir HDMI çıkışı bile yok. Gerçek 1080p sinyallerinin ise televizyonlara HDMI protokolü olmadan iletilmeleri mümkün olmamasından dolayı, Sony "gerçek HD" iddiasında hala yalnız gibi görünüyor. Bununla beraber Microsoft tarafından yalanlanmasına rağmen yeniden tasarlanan Xbox360'larda dahili HD-DVD ve HDMI portu olacağı dedikoduları doğasıdır.

Son dakika: Sony bu ataga karşılık verdi ve Xbox360 yamasının gerçek HD kaynağı olmadığını, sadece 1080p uyumluluğu sağlayacağını iddia etti. Ardından 50GB'lık blu-ray yerine 9GB kapasiteli DVD kullanan Microsoft'un gerçek HD içeriği süzgerek yeri bulamayacağını savundu.



NINTENDO Wii

Wii - En ateşli beş oyun

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

Eski nesilde pazar payı nispeten daha az olan Nintendo ise fiyatını düşük tutarak rekabet etmeye çalışıyor. 500 dolarlık yeni nesil PlayStation'ın 2007'ye kalması ise tek yeni ürün olan Wii'nin çok isine yarıyor.

Amerika'da 19 Kasım'da çıkacak olan Wii 250\$'dan ve "Wii Sports" ile beraber satılacak. Japonya çıkış ise 2 Aralık'ta ve fiyatı (oyunsuz) 212\$ olacak. Wii Avrupa'da 8 Aralık tarihinde 250\$ fiyat ile boy gösterecek. Ufukta Red Steel, Rayman: Raving Rabbids, Need For Speed: Carbon, Tony Hawk's Downhill Jam, Super Monkey Ball: Banana Blitz, Call of Duty 3, Cars, Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bear, Harry Potter, Mario Party 8, Metroid Prime 3 Corruption, Mobile Suit Gundam, SpongeBob SquarePants ve Super Mario Galaxy gibi oyunlar var. Oyun fiyatları 50\$ olarak düşünlüyor.

Türkiye durumu için ise Nintendo Türkiye Genel Müdürü Hasan Çolakoglu tarafından açıklama yapıldı. Wii, ülkemizde de Avrupa ile aynı anda, yani 8 Aralık 2006'da piyasada olacak. Kurların durumuna göre tahmini önerilen satış fiyatı 749-799 TL arasında olacak. Wii, "Tek renk, tek konfigürasyon ve tek fiyat" prensibiyile piyasaya çıkacak. Fildisi beyazı konsol ve konsol standı ile birlikte bir adet Wii-mote (Kumanda ve Nunchuk), hareket sensörü, sensör standı ve beş adet spor oyununu içeren Wii Sports (beyzbol, tenis, bowling, boks, golf) da fiyata dahil olacak. Wii piyasaya çıktığında kendisine ait 20, Gamecube geri uyumluluğu ile birlikte ise toplam 100 oyunu bulunacak. Cihaz ek aparatla ihtiyaç duymaksızın kablolu/kablosuz ev ağından interneete bağlanabilecek.

Wii Online servisindeki WiiChannels sistemi ile haber ve hava durumunu öğrenebileceğimiz gibi, ekleni paketleri ve "sanal konsol" uygulaması sayesinde geçmişen günümüze tüm klasik Nintendo oyunlarını da download edebileceğiz. Bu alışverişlerde kullanılacak olan Wii Puanları ise kredi kartınız ya da satın alacağınız kontör kartları ile sisteme yüklenebilecek. Avrupa'da 2000 Wii puanı için 20? ödemek gerekecek. Oyunlar dünya çapında aynı puanlara satılacaklar. NES oyuları için 500 puan, Super NES oyuları için 800 puan, N64 oyuları için ise 1000 puan düşünülmeli. Sega ve TurboGrafx sistemlerine ise yakında karar verilecek.



kontör kartları ile sisteme yüklenebilecek. Avrupa'da 2000 Wii puanı için 20? ödemek gerekecek. Oyunlar dünya çapında aynı puanlara satılacaklar. NES oyuları için 500 puan, Super NES oyuları için 800 puan, N64 oyuları için ise 1000 puan düşünülmeli. Sega ve TurboGrafx sistemlerine ise yakında karar verilecek.

Mii adlı yazılım sayesinde kendi sanal görüntüüzü yaratarak hem oyunda, hem de mesajlaşma programında kullanabileceksiniz. Avatar ve profilinin Wii-mote'da saklanması ve böylece misafirliğe gittiginde sorun yaşanmaması sağlanmış.

Wii üzerindeki Opera Browser yazılımı ile Internette gezilebilecek, alışveriş ve bankacılık işlemleri yapılabilir. Wii'nin bir de gelişmiş bir fotoğraf kanalı olacak.

Ve kısaca diğer detaylar... Wii'nin yazılımlarında bölge kodu olacak. Nintendo, cihazında DVD desteklemekten son anda vazgeçtiğini, sebebin ise DVD oynatıcıların çok ucuzlaşması ve orijinalliklerini kaybetmesi olduğunu açıkladı. Wii 12 cm çift katmanlı disklerini yanı sıra 8 cm Gamecube diskleri ile de uyumlu. Wii'nin IBM tarafından üretilen "Broadway" isimli işlemcileri Nintendo'ya ulaşmaya başladı. 2007 Mart ayına kadar yedi milyon konsolun üretilmesi öngörlüyor. Nintendo Amerika Başkanı Reggie Fils-Aime satılan her konsoldan ilk günden itibaren kar edeceklerini açıkladı. Wii ile Nintendo bu kez sessiz ve derinden gelen büyük bir gibi görünüyor.

Bu Oyun Wii Aldırır:

The Legend Of Zelda: Twilight Princess

Nintendo'nun en büyük kozları yine vazgeçemediği kendi kahramanlarından olacak. Super Mario Galaxy bu yıla yetişmeyecek fakat 20 yıllık Zelda serisinin en son oyunu Wii'de çok iş yapacak gibi görünüyor. Kurt çocuk Link, büyülü kız Midna ve Zelda ile beraber topraklarının üzerine çökken karanlığın sebebi bulmak ve ışığı geri getirmek için Twilight boyutunun altını üstüne getiriyor. Aksiyon, macera, ryo gibi birçok özelliği bünyesinde toplayan oyunun en büyük artısı kuşkusuz Wii-mote'un nimetlerinden bütünüyle faydalanan olması. Wii-mote'u kah oltası yapıp gölün ortasında balık tutacak, kah kılıç yapıp düşman doğrayacağız. Bol boss'lu ve bulmacalı bu eğlenceli maceranın sonunda bizi çeşitli eklem ağırları beklese de bu heyecana degecektir. Tutulan balıkların pişirilememesi ise oyunun tek eksisi. ■

Yapım: Nintendo | **Dağıtım:** Nintendo | **Tür:** RYO | **Çıkış tarihi:** 8 Aralık 2006



Aslında Microsoft cephesinde de her şey yolunda sayılmaz. Ofisimizdeki Xbox360'ın da nasibini aldığı "Ölümün üç ışığı" problemine somut bir çözüm bulunamadı. Cihazı ağırtığınızda güç düğmesinin etrafındaki üç ışık kırmızı yanıp sönenmiş olsun" demek oluyor. Bu hata kodunun açılmasına "genel donanım arızası" ve grafik işlemcisinin aşırı isımasından kaynaklanıyor. Problem daha da ileriye gidip işlemcinizin yanmasına dahi sebep olabiliyor, tipki bizimkine olduğu gibi. Somut çözüm bulunanına kadar bu konsolu edinmeden önce biraz daha düşünübilirsiniz; uyarmasi bizden.

TGS'den son dakika haber: Microsoft 1 Ocak 2006'dan önce satılan bir grup konsolunda problem olduğunu kabul etti ve tamir masraflarını bir ay içinde geri ödeyeceğini açıkladı.

Bu oyun 360 aldı: Lost Odyssey

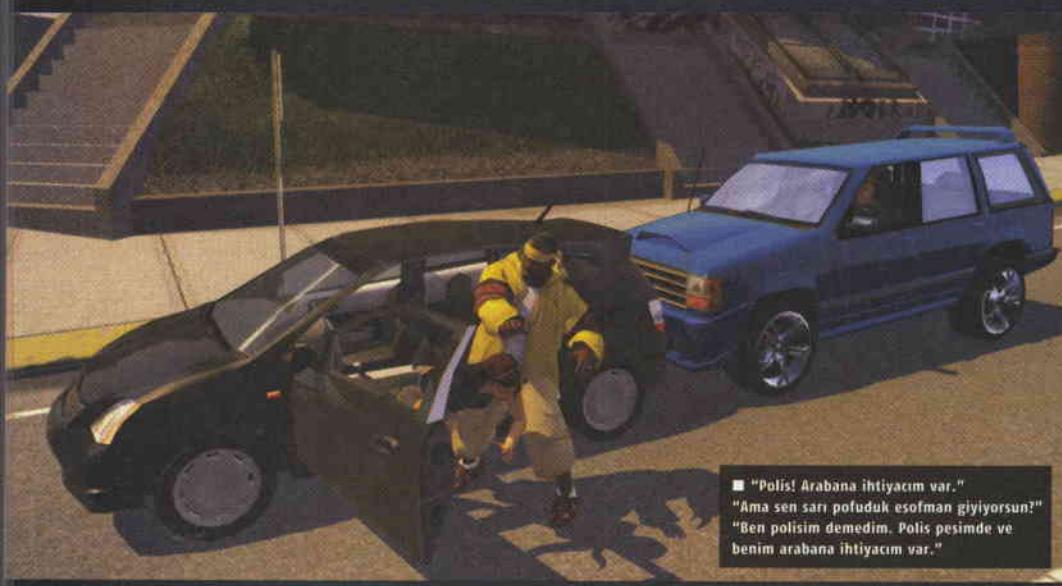
Microsoft'un Xbox360 yıldönümünde oyunculara sunacağı oyunların en önemlilarından birisi de Mistwalker'in sira tabanlı RYO'yu Lost Odyssey olacak. Final Fantasy serisinin yaratıcısı Hironobu Sakaguchi'den gelen oyunda FF ve Shadow Hearts oyunlarında da görev alan 100 kişi çalışıyor. Senaryo ise Japon romancı Kiyoshi Shi-

gematsu'nun kaleminden çıktı. Oyunun ana karakteri olan 1000 yaşındaki Kaim'e Sess adındaki manvi saçı kiz eşlik edecek ve beraberce uzun yaşamını sırrını bulmaya çalışacaklar.

Unreal Engine 3 ile hazırlanan oyunun grafikal kalitesi yüksek ve oynanış oldukça kolay olacak. Ekranda devasa ordular olmasına rağmen çerçeve oranı 30'dan aşağıya düşmeyecek. 2007'de piyasaya çıkacak olan Lost Odyssey'i beklemek yerine bu yıl içinde Mistwalker'dan gelen bir diğer RYO olan Blue Dragon'u deneyebilirsiniz. ■



Yapım: Mistwalker | **Dağıtım:** Microsoft | **Tür:** RYO | **Çıkış tarihi:** 2007



Aksiyon (XBOX 360)

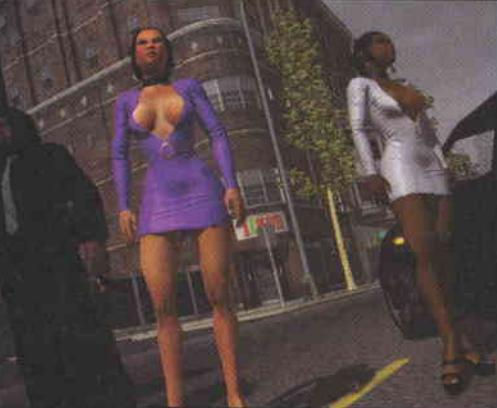
SAINT'S ROW

Xbox 360'ın GTA'ya verdiği cevabı merak edenler: Atlayın Stillwater otobüsüne...



G, T ve A harfleri yan yana gelince aklımızda beliren ilk çağrımlar şiddet, çete, haydutluk, uyusturucu ve arabalar oluyor. İlk iki oyun hadi neye, ancak üçüncü oyun ile GTA, hayatımıza yepen bir kavram kattı. Zaman içinde bu oyun altyapısını taklit eden / kullanan bir sürü oyun piyasaya çıktı ancak çoğu taklitten öteye gidemedi. Taa ki Saint's Row'a kadar.

Evet, THQ'nun "GTA Türü" diyebileceğimiz oyun türüne son katkısı olan Saint's Row en sonunda Xbox 360 için piyasaya çıktı ve elbette ki Türkiye'de ilk incelemesini dergimiz Level'da okuyorsunuz. Ana tema olarak bu oyunda da aynen GTA'larda olduğu gibi koskoca bir şehirde elimiz bos, gözüümüz yas olarak basladığımız maceramıza elimizde silahlar, gözümüzde külahlar ile (olmadı biliyorum, çaktırmayın) devam etmeye çalışıyoruz. Bunun içün de onlarca insan katledeceğiz, düzinelere aracı kaçıracagız ve etrafı yüzlerce kursun sıkacağız.



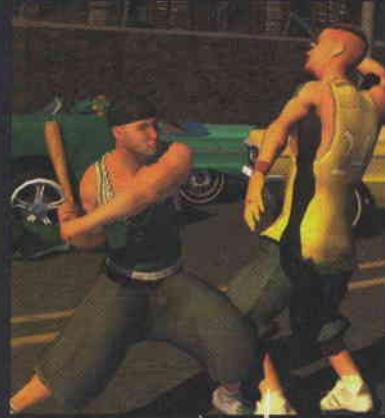
Oyunla aynı isimdeki çete (Saints) ilk önce çete mensupları ile dövüşerek kendimizi kanıtlayıp katıldıktan sonra görevlere başlıyoruz. Çoğumuzun GTA 3 veya sonrası oyunlardan birini oynadığını varsayarsak, bu oyun türünün neye benzediğinden bahsetmemize gerek kalmıyor. Elbette ki bu kadar detaylı bir oyunu bir sayfalık bir incelemeye sığdırmamın imkâni yok, o yüzden yazı işleri müdürumün de tavsiyesi üzerine sizlere kısaca oyunun GTA serisi ile farklarından bahsedeceğim.

Silah çeşitlerinden tutun, kullanabildiğimiz araçlara kadar oyuncun GTA'dan eksik kalır bir yanı yok arkadaşlar. Hatta şahsi fikrimce oyun GTA San Andreas'ı rahatça geride bırakabiliyor. Elbette GTA San Andreas, bu oyun türünün yaratıcılarının basyapıtlarından biri idir ancak Saint's Row grafikleri ile ve oyun motoru (arti Havok) ile şartı daha da yükseltmiş gözükmektedir. Özellikle patlamalar ve ısı efektleri çok hoş bir sunuma sahip. Tabii ki Xbox 360'ın gücünü ve de yüksek çözünürlük kapasitesini de hatırlatmak gerekiyor.

Saint's Row, aslında GTA'yi neredeyse tamamen kopyalıyor. Arabalarla bindiğimizde çalan radyo istasyonlarını değiştirebilmemizden tutundan, oyundaki karakterlerin tavırlarına kadar her şey GTA'nın değişik bir isim ve firma altında Xbox 360 içindeki versiyonu. Ancak silah seçme sistemi (aynı firmanın bir diğer oyunu olan The Outfit'deki gibi), daha yüzeysel görevler, kısmen değişik bir "respect" kazanma gibi bazı özellikleyle oyun GTA'dan ayrılıyor.

Saint's Row'u GTA serisinden farklı kılan bir diğer özellik ise online oyun modları. Zaten bildiğiniz üzere Xbox 360'da çıkan "bütün" oyunların çoklu oyuncu desteği oluyor. Bu oyunda da "Deathmatch" den tutun da "Protect The Pimp" e kadar bir sürü online mod var. Oyunu bitirirseniz, geri satmamanız için bir sebep size...

■ "Oldum olası su beyzbolunda kural nedir, puan nasıl alınır öğrenemedim. Bir de böyle deneyelim bakalım. Ahmet sakın kırımda..."



HIT LEVEL

FPS'ler kadar zevkli olmasa da salın ortamda çete kurmanın da kendine has zevkleri olsa gerek.

Aslına bakarsanız GTA türü oyulara gönülden bağlı biri değilimdir. Bir oyuna 180 saat harcamak benim yapabileceğim (veya yapacağımı) bir sey değil. Ancak Saint's Row'u severek oynadım. Gerek grafikler, gerek araçlar, gerek oyun motoru ve gerek oyuncunun genel havası olsun, hakikaten bence GTA serisini bir adım daha ileri götürmüştür. Xbox 360'ın gücünü yeniden görmemiz için bu oyun bire bir. Artık GTA 4 çıkışa kadar istahınızı Saint's Row'a köreltebilirsiniz.



Göküçük Yüksel
motorbreath@goktug.com

Level Karnesi

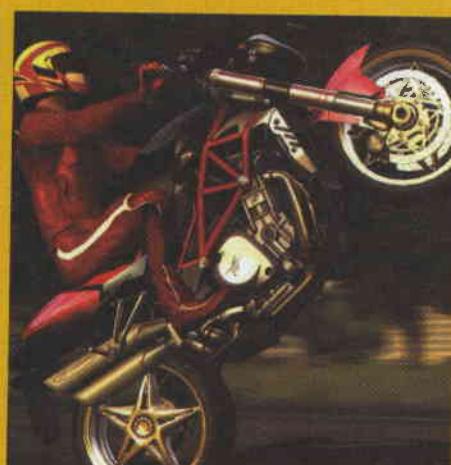
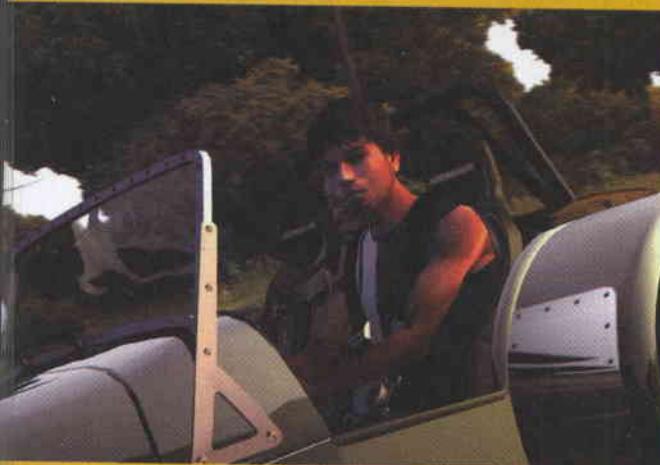
- ✓ Hemen hemen her şey GTA'dan daha gerçekçi görünüyor ve hareket ediyor.
- ✓ Yükleme süresi yok denenecek kadar kısa.
- ✗ Clipping ve kaplamaların yok olması gibi sorunlar var.

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

GTA'NIN YENİ NESİL BENZERİ
OLAN, EN ÖNEMLİ XBOX 360
BOMBALARINDAN BİRİ...

85

TEST DRIVE UNLIMITED



Senelerdir bocalayan Test Drive serisinin muhteşem dönüşü!

Cök iyi hatırlarım, Commodore 64 yıldından Test Drive 2'de camın kırılması, yağmur yağması gibi seyler bana hatta ilkleri yaşamıştı. Ne yazık ki sonradan çıkan envai çeşitli Test Drive oyununun çoğu hezimetten öteye gidemişti. Neyse ki bu son Test Drive oyunu ile seri tekrar eski (15-20 sene önceki!) kalitesine dönmiş gibi gözüüyor.

Lüks arabalar, yüz binlerce dolarlık evler ve tas gibi hatunlar ne yazık ki çögümüzün ancak rüyasında görebileceği şeyler. Hatun kısmı gerçek hayatı bir ihtimal olabilir (yazılık yerlerde gözümüzü dört açın mesajı veriyor) ama aramızda sadece bir milyon kişiden birinde Enzo Ferrari olacağını sanıyorum. O da bir ihtimal! Ama işte bu noktada da Test Drive devreye giriyor ve rüyalarımızı ekrana taşımamızı sağlıyor.

PGR 3'E RAKİP Mİ GELDİ?

PGR 3'ü oynadıktan ve de ister istemez mest olmaktan sonra açıkçası diğer yarış oyunlarının bundan böyle bana pek fazla zevk vermeyeceğini düşünmüştüm. Her ne kadar Test Drive Unlimited (TDU), PGR 3 kadar güzel olmasa da yanıldığımı anladım. Yine kısa bir inceleme yazısı hazırladığımdan ötürü, TDU'nın PGR 3 ile benzerlik ve farklılarından bahsedeceğim sizlere.

En büyük fark, hiç şüphesiz ki TDU'da kişisel leştimenin daha bir plana çıkartılması ve Oahu adasında sanal bir hayat yaşamaya başlamamız. Adaya 200 bin dolar para ile inip, ilk olarak güzel bir araba kiralıyoruz ve kendimize

kalacak bir yer baktırmaya başlıyoruz. İşte TDU'ı diğer yarış oyunlarından farklı kılan da bu zaten. Oyun koskoca bir adada geçiyor. Bir sürü müstakil ev, bir sürü lüks araba, bir sürü çırır hatun oyunda bizleri bekliyor. Ayrıca ada, bizim gibi yüzlerce oyuncuya da açık. Yani adamlar resmen gerçek, canlı bir ada yapmışlar ve yüzlerce kişi o adada yaşıyor, para biriktiriyor, ev alıyor ve birbirleri ile yapıyor. Zaten oyunun türü sadece "Racing" olarak değil, "Massively Open Online Racing" diye geçiyor. Yeri gelmişken; bu türün ileride oldukça yayılacağını sezmemekteyim. Sezisim kuvvetlidir, göbek adım da Sezer'dir.

CORVETTE – OFFICIAL CAR OF YOUR DREAMS

Oyundaki araçlardan bahsetmeye pek gerek yok aslında. PGR 3 kadrosunu hatırlayın, artı eksi birkaç araba ile Test Drive Unlimited araç listesini çıkartabilirsiniz. Bildiğimiz, fiyatı yüz binlerce dolar olan en lüks arabaları oyunda bulabiliyoruz. Ferrari koleksiyonundan tutun da gizli kod girerek unlock ettiğiniz Saleen'e kadar. Yalnız TDU'ı PGR 3'den farklı kılan bir diğer özellik daha var. O da, oyunda motosiklet kullanabileceğimiz. Kawasaki, Ducati ve Triumph marka motosikletler bizleri bekliyor.

Grafiksel açıdan PGR 3'ün sadece birkaç adım gerisinden gelen TDU'da bir sürü kamera açısı,

Level Karnesi

- ✓ Capcanlı, gerçek gibi bir ada ortamında sanal bir hayat yaşamak
- ✓ Oyun içindeki değişik türden görevler
- ✓ Çok gerçekçi grafikler, harika bir sürüş motoru
- ✗ Bazen sürdürümüz araba olmadık yerlerde takılı kalabiliyor, arabayı resetlemek gerekiyor
- ✗ Kokpit kamerasında sağa sola daha hızlı bakılabilir

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynamabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

VİLLAR GEÇE DE
SİKİLMEYACAGINIZ, EN İYİ
TEST DRIVE OYUNU...

87

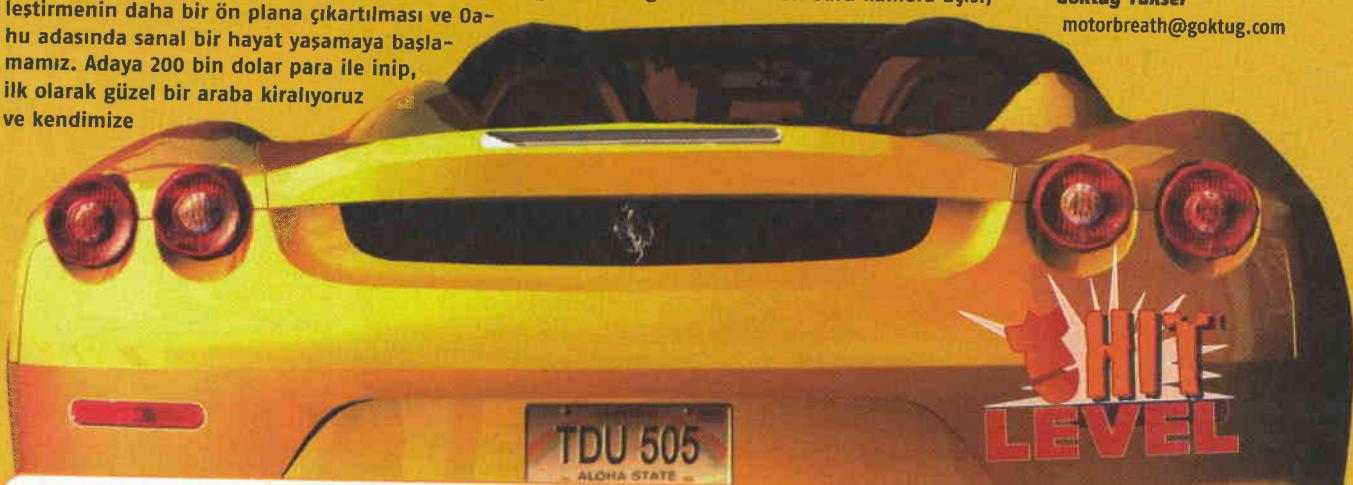
çok gerçekçi kokpit kameraları ve de kişisel tercihlerinize göre değiştirebileceğiniz görsel efektlere mevcut. Aynı PGR 3'de olduğu gibi bu oyunda da en zevkli kamera açısı elbette ki kokpit kamerası.

Sesler ise PGR 3 kalitesi ve zenginliğinde. Bütün araçların kendine has motor sesleri var. Artık çoğu oyunda moda olan arabadan radyo dinleme özelliği bu oyunda da kullanılmış. PGR 3'de olduğu gibi bir sürü değişik müzik kanalı var. Kafanızda göre takılın. Ben Enzo'ma binip klasik müziğimi açırm, yavaaaas yavaş sağdan ilerlerim hocam.

KISA KES KAZIM

Yazının da oyunun da tadı damga kaldi. Bu oyunu Xbox 360'ı olan herkese içtenlikle tavsiye ediyorum. Emin olun beğenecisiniz. Test Drive serisinin kötü gitidine son noktayı koyan harika bir yarış oyunu olmuş...

Göktug Yüksel
motorbreath@goktug.com





RYO (PS2)

XENOSAGA EPISODE III ALSO SPRACH ZARATHUSTRAS

Star Wars'u, Final Fantasy'yi, Yüzüklerin Efendisi'ni ve biraz da Nietzsche'yi karıştırırsak karşımıza çıkan oyun

Lilk Xenosaga'yı gecikmeli olarak 2004'te oynamışım ve doğrusunu söylemek gerekirse oyunu o kadar da derin bulmamışım. Oyunun büyük bir kısmı sinematiklerden oluşuyordu. Ben de hem hızla akan altıyazılıları kaçırımadım hem de o anda ekranada neler olup bittiğini görebilmek için gözlerimle güresiyordum (arada da X'e basıyordu, yalan söylemeyeceğim simdi!) Oyunun "şig olmadığını" anlamamasa geçen sene ikinci bölümü oynamamla mümkün oldu. Artık Xeno evrendeki karakterleri ve mekânları tanıtmış, ki-me niçin karşı olduğumu öğrenme zamanım gelmişti. Tabii belki de siz benim kadar şanslı olamayın Xenosaga'yı yeni duymus olabilirsiniz. Bunu düşünen Monolith, Xeno-Bible dedikleri ve tüm Xenosaga'yı anlatan veritabanını –ikinci oyundakinden daha kapsamlı olarak– oyuna eklemis bulunuyor.

Üçüncü oyunda da ana kahramanımız, güzel güzeli Shion Uzuki'yi kontrol ediyoruz. XE3'den bir yıl sonrasında geçiyor oyun. İşçi oldugumuz Vector Industries'in düşman saflarından Gnosis'le olan ilişkisini öğrenince, Doctus'un patronluğunu üstlendiği anti-Vector şirketi Scientia'ya geçiyoruz. Bu sırada nano-teknoloji harikası olan KOS-MOS projesinin (Kosmos Obey Strategical Multiple Operation Systems) iptal edildiğini öğreniyor ve bu olayın arkasında nelerin olup bittiğini öğrenmek için eski dostları toplayıp üçüncü maceraya atılıyor. Göründüğü gibi oyuna yabancı biri, oyun hakkında kafasında pek bir sey canlandırmıyor. Ama oyunu oynamaya başladığınızda taslar yavaş yavaş yerine oturacak.

NASIL OYNANIR?

Neyse ki bu derin ve kompleks alt yapıya sahip

oyun, oynanış olarak o kadar karışık değil. XE3 tür olarak Final Fantasy tarzı bir RYO. Üçüncü sahnesinden oynayıp çevreyle az da olsa etkileşime girebiliyorsunuz. Yolunuza çoğu zaman kırılabilen nesneler çıkıyor ve bunları normal bir aksiyon oyunundaki gibi tuşlara basarak kırabiliyorsunuz. Düşmanlar yerden bir anda bitmiyor, her birini karşınızda görebiliyorsunuz. Bu, savasa girmeden önce ne tip bir strateji izleyeceğinize karar vermede oldukça faydalı. Hatta savasa avantajlı bile baslayabilirsınız bu yolla. Hareket halindeki düşmanların rotası üzerine tuzaklar yerlestirebilir, devrelerini bozup öyle savasa girebilir veya düşmanı arkasından yakalayıp ekstra atak şansı yakalayabilirsınız. Savaslar üç kişilik parti şeklinde yapılıyor (sira tabanlı). Eski oyunlarda olmayan bir boost gücü var bu sefer. Bu güç ataklara göre doluyor ve dolduguunda size ekstra bir turn (bir atak hakkı daha) kazandırıyor. Bu güç oyuncunun başlarında pek etkili gibi gözükmese de, oyuncun ortalarında, güçlendikten sonra bir hayli kullanışlı. Normal saldırılardan yanında her karaktere özel saldırı ve teknik güçleri bulunuyor. Bunlar klasik RYO'larda olduğu gibi MP gücünü kullanıyor ve normal ataklara göre daha fazla hasar veriyor. Kendinize veya takım arkadaşlarınıza verebileceğiniz Ether kısmında da enerji verme, zehirleri önleme gibi iksirler bulunuyor.

Bu normal dövüş sistemi yerini bazı bölümlerde robot dövüşlerine bırakıyor. Gerçekten çok keyifli olan bu dövüşleri, Zone of Enders oynamış olanlar başına basacak ve bitmesini istemeyecektir... Merak etmeyein, zaten "bitmiyor"! En iyi oyuncuların bile 50 dakika kesintisiz oynayacağı boss mücadeleleri var oyunda. Uzun ömürlü oyunları sevenler bu özellikle bayılacaktır.

(ki 50 bölümden oluşan bir de mini oyun bulunuyor) ama çok hızlı gelişen oyunlardan hoşlanıyorsanız XE3'ten uzak durmalısınız (sinematiklerin süresi bile üç saatten fazla).

W.GIBSON SAĞOLSUN

Hayal edilmesi zor, buram buram bilim-kurgu kokan, içine anime kâtilmiş ve sanal olmasına rağmen sosyal mesaj veren, inançları ve tutkuları sorgulayan, yer yer dramatik, yer yer de kan kaynatın cinsten bir RYO oyunu kısaca XE3. Neuromancer'dan sonra bu oyunu da türün sevenlerine kesinlikle öneririm.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Sıkmayan ve eğlenceli sayılabilir RYO elementleri.
- ✓ Harika ses, seslendirme ve müzikler.
- ✓ Bir serinin bitişine yakışır konusu.
- ✗ Grafiklerin eski olması.
- ✗ Uzun sinematikler.
- ✗ Bozuk kamera açılari.

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

XENOSAGA'YI
JÜBİLESİNDE YALNIZ
BİRAKMAK OLMAZ.

82

Aksiyon (PS2)

REZERVUAR KÖPEKLERİ

İçi elmas dolu, küçük, yeşil bir çanta göreniniz oldu mu?



"Bu lanet olsası bir tuzak değilse nedir? Onca polis nerden gitti? Bir saniye önce ortada yoklar, bir de bakmamış her yerde. Siren sesi duyan oldu mu? Çünkü ben duymadım. Tek hatırladığım lanet olsası kuyumcuya girer gitmez Mr. Blonde'un sağa sola ates ettiği ve çığlık atan kadını vurduğunu. Tanrı askına buna cittden gerek var mıydı? Lanet olsun! Oyunu getirdik beyler, hem de çok fena..."

Bir Tarantino klasiği, 90'ların unutulmazı, ustaca planlanmış bir soygunun ka-

ra mizahla karışık dramatik hikayesi, Rezervuar Köpekleri... Ortaya o kadar mükemmel bir iş çıkar ki Rezervuar Köpekleri sinema tarihinin unutulmazları arasına girer. Senaryosu, replikleri, karakterleri, sıra dışı kurgusu ile tam bir basyapittir. Ama izleyiciyi en çok da birbirinden bağımsız karakterleri ve aralarındaki diáloglar etkiler, iste şimdi bu karakterlerin yeniden izleyici ile buluşma zamanıdır. Ancak bu sefer beyazperdede değil, kon sollarda bulusacaktır sevenleriyle Tarantino ve Rezervuar Köpekleri...

REZERVUAR KÖPEKLERİ'NİN BİLİNMEYEN İKİ KÖPEGİ

İste Level'in araştırmacı dergicilik örneği! Sizler için Tarantino ile görüştük ve kimsenin bilmediği iki Rezervuar Köpeği'ni bulduk. İşte karşınızda Mr. Gray ve Mr. Green...



Mr. Gray: Son anda takıma alınmasının karar verildi ancak her zamanki gibi soygun günü toplantıya geç kaldı. Filmin sonundaki yazılmış dikkatlice okursanız Mr. Gray'ın Mr. White'a attığı "Abi simdi Besiktas'tayım, 450K, sonra geliyorum." mesajını görebilisiniz. Su an Level'da donanım=oyun yazan ve hâlâ toplantılarına geç kalyor.



Mr. Green: Takımın en genç ve en dinamik üyesi. Görevi, takım toplantısında Hacı Usta'dan 18 lahmacun kapıp gelmek olacaktı. Ancak telafi sınavları olduğu için babası tarafından hünharca sınava sokuldı. Lahmacunlar olay yerine geldiğinde artık çok geçti. Polislerle "Sizin de isiniz zor be abicim" muhabbeti yaparak paçayı sıyrdı. Su an Level'da oyuncu yazarı ve hâlâ telafi sınavlarına giriyor.

WHY AM I MR. PINK?

"Joe tüm ekibi eski bir depoda topladı ve takımı isimleri belirledi. Joe hariç kimse kimseyi tanımiyordu ve kesin bir kural vardı. Kimseye gerçek ismini söyleme, kimsenin hakkında kişisel sorular sorma. Bu yüzden grup toplantıca aramızda sadece geyik muhabbeti dünüyordu. Bu arada, tanrı asına, neden benim adım Mr. Pink?"

Ve oyun başlar, başlar baslamaz da bir patırıtı, bir gürültü. Neler oluyor? Mr. Blue kuyumcu soyuyor. Peki nasıl buraya geldik? İşte bu da Tarantino farkı. Bilen bilir, Rezervuar Köpekleri kurgusu ile ün yapan filmler arasındadır ve alışılmış bir kurguya ilerlemez. Neyse biz Mr. Blue ile soygunumuza geri dönelim. Dönelim de bir soygun nasıl yapılır ki? Sanıyorum ilk önce herkesi etkisiz hale getirmem gerekiyor. Hey sen! Suraya geç ve ellerini basının üstüne koy.



■ Michael Madsen, filmde oynadığı Mr. Blonde karakterini oyunda da yine kendi seslendirdi.

REZERVUAR KÖPEKLERİ'NİN UNUTULMAZ MÜZİKLERİ

70'lerin unutulmaz şarkıları bir soygun hikayesine bu kadar mı yakışır... Filmini izlerken hayran kalmışım, oyunun da müptelası oldum ve şimdi de diyorum ki bu şarkıları herkes dinlemeli. İste bu lezzete doyamayanlar için 70'lerin tinisi, Rezervuar Köpekleri'nin unutulmazları:

- 1) George Baker - "Little Green Bag"
- 2) Stealers Wheel - "Stuck in The Middle With You"
- 3) Blue Swede - "Hooked on a Feeling"
- 4) Joe Tex - "I Gotcha"
- 5) Bedlam - "Harvest Moon"
- 6) Sandy Rogers - "Fool for Love"
- 7) Harry Nilsson - "Coconut"
- 8) Bedlam - "Magic Carpet Ride"



■ Oyunun müziklerini sadece arabayken dinleyebiliyoruz. Böyle is mi olur!



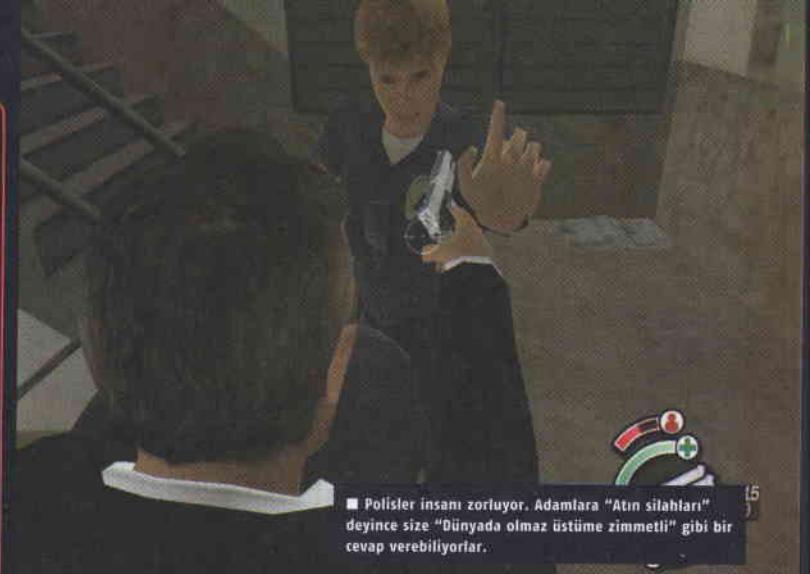
Herkesin duvarın yanında diz çökmesini istiyorum, hemen! Kasıyer masanın arkasına saklanır, müdür desen arka odaya kaçar. Peki ya polisler? Onları hesaba katmadım. Lanet olsun! O zaman herkesi öldürürüm. Yok... Olur mu öyle sey... Ne yapsam ki? Bayan siz gelir misiniz? Evet, evet siz. Arkadaşlarla düşündük, taşındık sizi rehin almayı karar verdik. Derten polis beyler de geldi.

BIRAKIN SİLAHLARI YOKSA REHİNE ÖLÜR!

Polislere "Rehine ölü!" diyorum, "Kıyarız, acımayız!" diyorum, adamlar orası olmuyor. Ne biçim polis bunlar yahu? Benden günah gitti, rehineye usturuplu iki tane çok da anlaşınlardır ciddi olduğumuzu Mr. Blue. Derken Mr. Blue, rehinenin kafasını öndeki masaya sertçe vurur. Ya patlat iki tane dedik, sen ne yaptın? Zaten kızağınız iki gidiş canıvardı. Neysse ki polisler ciddi olduğumuzu anlayıp silahlardan biraktı. Şimdi duvara doğru yürüyen bakalım. Silahımla işaret ettiğim noktaya doğru ilerleyin. Ellerini başlarınızın üzerinde birleştirin ve diz çökün. Rehine fenalaşmadan onu da polislerin yanına oturtalım. Bu rehine tayıfası da pek bir çırıltırdım oluyor üstümdem. ister silah zoruya bir seyler yaptırır (kapı, kilit veya kasa açtır ya da oradan oraya yürüt), isterse rehin al. Rehin alınca nedense yavaş yavaş sağlık, sıhhatları düşmeye baslıyor ama. Sanıyorum yüksek tansiyon çarpıntı yapıyor. Hiç unutmadım bir gün etrafımı SWAT elemanları sarmış, ters bir hareketimi bekliyorlardı. Ben de elimdeki rehineye güvenerek atıp tutuyordum. O sırada rehine fenalaşıp bayılmazı? Oradan nasıl sağ kurtuldum anlatamam...

BAM, BAM, BAM!

Boyle bir durumda sizi ancak yüksek adrenalini, yeterli cephe ve sağlam bir duvar kurabilir. Soygun anında yasanantlar (polisle



■ Polisler insanı zorluyor. Adamlara "Atın silahları" deyince size "Dünyada olmaz üstüme zimmetli" gibi bir cevap verebiliyorlar.

15

çatışmak, rehineleri etkisiz hale getirmek vs.) yavaş yavaş insanın adrenalin seviyesini yükseltir. Sonra öyle bir seviyeye ulaşırız ki o an her şey yavaşlar ve görüntüler bulanıklasır. Birkaç saniye içinde bir kişiye can alıcı noktalardan vurur, sanki dakikalarda o an sürmüştür gibi hissedersiniz. Bu duruma "Bullet Festival" denir. Bazen de gözünüz kararın ve kontrolünüzü kaybedersiniz, elinizdeki rehineye öyle berbat seyler yaparsınız ki etrafınızda kim varsa sizden korkmaya başlar. Bu etkiye de "Signature Move" denir. Gene hiç unutmadım, Mr. Blonde rehinenin birini almış, yarımdüzine polise laf anlatmaya çalışıyordu. Birden tüm salterleri attı ve zavallı rehinenin kulağını oracıkta usturaya kesti. Bunu gören polisler dehsete kapılıp, silahlarını yere bırakıverdiler. Biliyorum çok inandırıcı değil ama oluyor böyle seyler. Diğer bir tavsiyem ise adrenalini seviyeniz düşüncen hemen sağlam bir duvar bulup arkasına saklanmanız.

FIRST THINGS FUCK'IN LAST

"Mr. Blue'yu kaybettim çocuklar. Ama merak etmeye elmaslar bende. Eddie de birazdan gelir. Hey Mr. White söylesene Mr. Orange nasıl vuruldu?..."

Bir soygunun en önemli kısmı polise yakalanmadan hızla kaçabilmektir. Otobanda 70'lerin Amerikan arabalarını oradan oraya savurmadan kullanabilmek ayrı bir maharet, aniden önüne çıkan arabaları fark etmek ayrı bir maharet, kovalayan polis araçlarını iki-üç kurşunta saf dışı bırakmak ise apayrı bir maharettir. Tabii ki kaçan taraf biz olduğumuzdan bunları hızla yapmamız gerektiğini hatırlatmıyorum bile. Bunların hepsi bir araya geldiğinde ortaya gayet sıkı bir kovalamacaya çıkarıyor. Oyunda sıkça karşımıza çıkan bu arabalı kovalamaca bölümlerinde her şey iyi hos da pat diye öneyme çikan arabalardan, kullandığım arabanın hemen hasat olmasından ve hasat olan arabadan inip değıstirememekten şikayetçiymen.

MR. BLUE ÖLDÜ MÜ?

"Hey sakın olun çocuklar! Mr. White! Joel Eddie! İndirin silahları! Joe, Mr. Orange bizi satmış olamaz, baksana haline. Çocuklar... Lanet olsun!..."

Duyduğumuza göre Tarantino, oyuncuların hikâyeyi elden geçirmiş ve bazı ara sahnelerin de yönetime bizzat üstlenmiş. Filmde muallâkta kalan son da burada nihayete ermiş. Oynayış tarzımıza göre üç farklı son var ve karşımıza bunlardan hangisinin çıkacağını böülümlerde aldığımız puanlar belirliyor, aklınızda bulunsun.

Reservoir Dogs film olarak mükemmel olsa da oyun olarak bir GTA, Mafia ya da Hitman beklemeyin. Beklemiyorsunuz değil mi? Güzel, sürprizi pat-

latabilirim o zaman: Rezervuar Köpekleri 15 bölümden oluşan gayet kısa ama hiç beklememişimizde recede zevkli bir oyun. Neden bu kadar beğendigimi de hâlâ bileyorum. Tekrar eden mekanlar, çizgisel oynamanı, güllü olmayan atmosfer ve yer yer kopuk hikâye bile sıkmadı beni. Sanıyorum bunun en büyük nedeni Tarantino faktörrü. Ara videoları iple çektim diebilirim. Buna dayanarak, oyunu sadece filmi seyredenlere tavsiye ediyorum ya da oynamadan önce mutlaka filmi seyredin. Filmi benignseniz oyunu alın. Çünkü olumsuz yönlerine karşın insan oyun bitse bile bırakmak istemiyor. Tarantino iste böyle garip bir adam...



Olgay Ertez olgay@level.com.tr



■ -Dondurma istiyorum yoksa rehine öldür. Bu arada dondurma erirse bittiniz!

Level Karnesi

✓ Menü tasarımları ve ara videolar filme yakışan kalitede, birbirinden harika müziksler, yenilikçi rehin alma ve etkisiz hale getirme sistemi

✗ Kısa oyun süresi, kendini tekrar eden mekanlar, hafiften kopuk hikâye, aşırı çizgisel yapı, kısa otoban görevleri

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

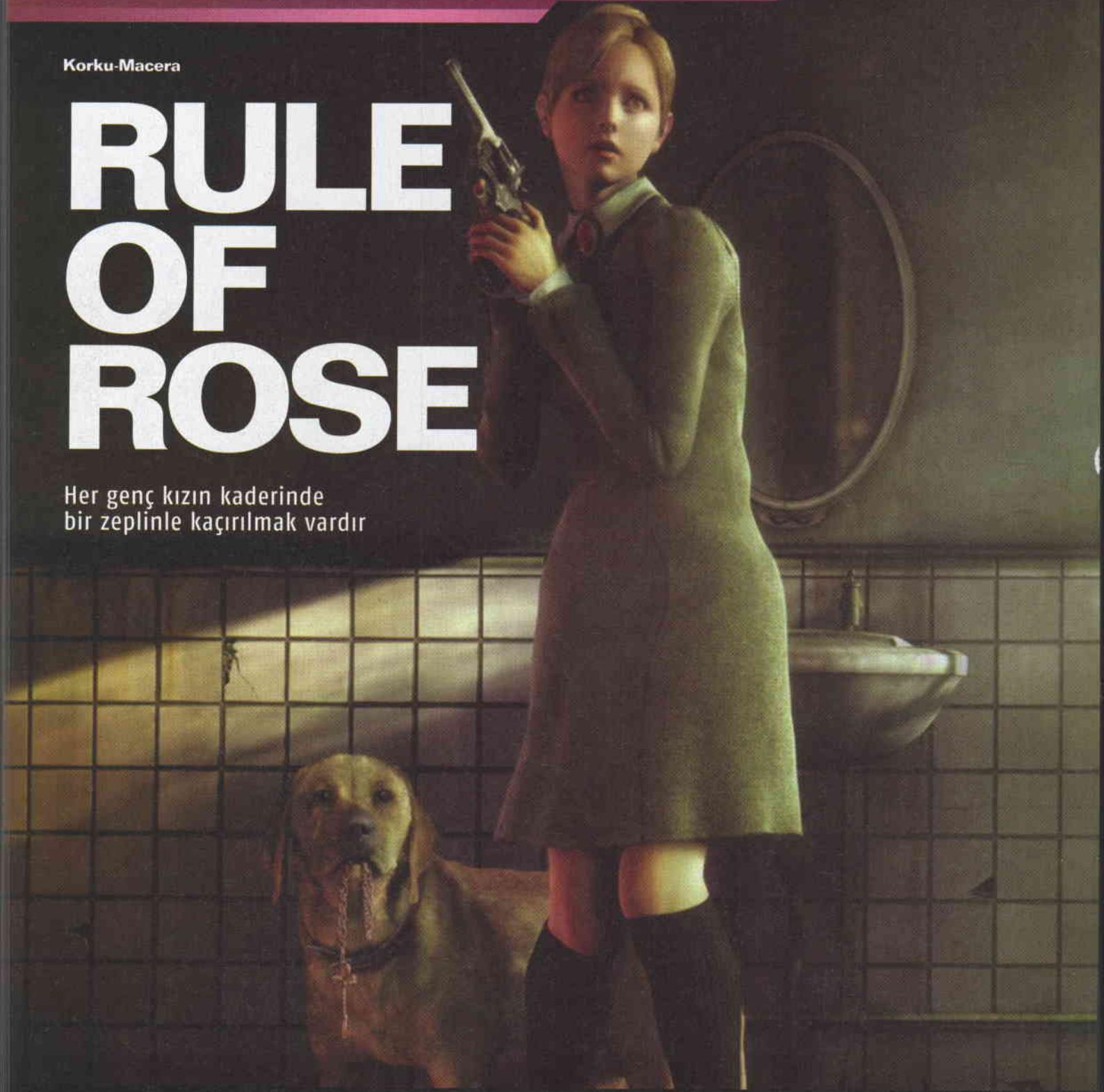
FİLMİ DE İZLENMELİ, OYUNU DA DİYANMALI. TARANTINO! SEN BİZİM! HER SEYİMİZSİ!

70

Korku-Macera

RULE OF ROSE

Her genç kızın kaderinde
bir zeplinle kaçırılmak vardır



Işte senaryonun, tasarımin, dünselerin yeterli olmadığını, pratikte çuvallamanın ne demek olduğunu bize gösteren bir yapım. Rule of Rose hakkında hepimiz çok umutluyduk. Hepimiz korkmayı, daha fazla korkmayı, yeri geldiğinde korkudan ağlamayı ve psikolojimizi bozmayı umuyorduk fakat onun yerine sadece sıkıldık. Kendi adıma konuşmam gerekirse de, ben bayağı bir sıkıldım, tarifini yapamayacağım.

Teoride oldukça sağlam fikirler taşıyan, sunumda da bunu başarıyla yansitan bir

oyun Rule of Rose. Gelin görün ki oyun o kadar yavaş ilerliyor, o kadar yavaş ilerliyor ki, oyunu oynarken rahatlıkla arada Lost'un bir bölümünü çıkartabilirsiniz. Ya da durun size hikayeyi anlatayım, kararı siz verin...

ARİSTOKRATLAR DÜNYASI

Kendisine Aristocracy of Red Crayon adını vermiş bir düzine veledin, Jennifer adlı kızımıza hayatı dar etmesine gerçek hayatı terbiyesizlik, görgüszlük veya hırsızlık diyebiliriz. Rule of Rose dilleinde konuşacak olursak, bunun karşılığı "olması gereken"dir. Jennifer bir otobüs yolculuğu sıra-

sında, kendini bilmez bir uafaklılığın peşine takılıp kendisini terk edilmiş bir yetimhanede bulur. Hayır ben sunu anlamıyorum; zaten gece olmuş, zaten bilmemişin bir ormanın ortasındasın, neden elin ne idüğü belirsiz çocugunun peşinden gidersin ki? Haydi bir hata yapın, kosturdun afacanın peşinden; elinde sopalar, kafalarında kese kağıtları olan birkaç çocugun, canlı bir varlığı sopalarla etkisiz hale getirdigini göre göre neden hala girmeye çalışıyorsun o tere edilmiş mekanı! Sen böyle suursuzca davranırsan Red Crayon Aristokratları senle oyununu da oynar, seni rezil de eder (vezir



■ "Ay ne güzel hamsteeeer! Su sırlınlı bak oy oy yırım seni!"
"Jennifer'cığım, nasıl desem, o hamster değil..."

etmiyor, oyunun sonuna kadar ilerledim). Yani anlayacağınız, Jennifer olarak içine düşüğümüz durum hiç de iç açıcı değil. Yetimhaneyi arşınlamaya başlayan Jennifer, kısa bir süre sonra daha neler olup bittigini anlayamadan bir zeline yollanıyor. Zeline de yaşamını sürdürürbilmesi için Jennifer ufkılıklarla ugrasmalı ve Red Crayon'un koyduğu kuralları yerine getirmeli. Bu iş o kadar kolay değil, zira hepsi 8'er saniyelik yükleme süresi taşıyan bir dolu kapıdan geçmeli, arada da oyunun son derece başarısız olduğu dövüs sistemini kullanarak bir dolu canavarla ugışmalı. Kısacası işimiz zor.

BROWN'IN FAYDALARI

Aynı Haunting Ground'da olduğu gibi Rule of Rose'da da bize sevimli bir köpek yardımcı oluyor. HG'deki gibi ona emirler veremiyoruz ama faydası yok da diyemeyiz. Hatta Brown olmasa ne yapacağımızı bilmez halde oradan oraya koşturup dururuz.

Oyunda ne yaptığımızı tam olarak anlatacak gerekiyor, çoğunlukla bir seyleri bulmak üzere bulunduğumuz mekanı arşınlayıp duraçız. Bulmamız gereken eşyaların izini sürmeye görevi Brown'da. Çoğunlukla ise yaramaz eşyalarla ulaşırılmamıza da oyun boyunca anlam veremedim. Bulacağınız üç eşyadan ikisi hiçbir işe yaramıyor. Tabii siz ise yaradığını sanıp ufak bir bilyeyi silah olarak kullanmayı, sağa sola atmaya çalışarak kendinizi rezil ediyorsunuz.

Başlangıçta size hiçbir şekilde zarar vermeyen çocuklar, bir süre sonra garip yaratıklara dönüştürülüp ve size sopalarla, kesici aletlerle satasına başlıyor. Köpeğiniz maalesef bir silah olarak kullanamıyzınız ama düşmanlarınızın dikkatini dağıtmakta hayli başarılı oluyor. Siz de bulduğunuz birçok esyayı menüden "Equip" seçeneğiyle bir silah olarak kullanabiliyorsunuz. Bu noktada yine Rule of Rose yapacağını yapıyor ve dövüs sisteminin ne kadar kötü olduğunu görüyoruz. Zaten Jennifer çelimsiz tek, eline aldığı catalı acemice karşısındaki yaratığa batırmaya çalışınca oyunun motoru bile bu komik durum karşısında kendini tutamıyor ve darbeler düşmanın içinden geçip gidiyor. Buradan da oyunun aslında dövüs için tasarlanmadığını anlıyor, Silent Hill'i özlümle anıyoruz. Açıksası oyunun başlarında bir seylerle dövüşmeyi hiç beklemiyordum. Rule of Rose açıklanğından

beri psikolojik bir savaş, oyunun geneli de daha maceraya yönelik olarak lanse edilmiş. Atmosfer itibarıyle içten içe oyunun sizin sarması sağlanmış fakat tekrarlayan dövüşler ve dövüs sisteminin zayıflığı oyunun ortada kalmamasına neden olmuş, deyip yazılı bitirebilirim. Ama hayır, daha anlatacağım var!

ÇOCUKLAR, ETRAFIMDA TOPLANIN

Başından sonuna kadar bir hikaye gibi anlatılan Rule of Rose, dedigim gibi atmosfer ve sunum açısından çok başarılı. Menüler, cisim ve eşyaların konuşması, gelisen olayların size bir çocuk masalı gibi anlatılması... Buntlar güzel düşünceler. Güzel olmayan sahnenin bile oyunun müthiş yavaş oynanışını kurtaramaması. Mesela Resident Evil'da da kapılarından geçerdik, oyun her mekanı bu kapıları yüklerdi. Ama orada bir aksiyon vardı, üstünde aniden atlayan yaratıklar vardı ve bu sayede göz kapaklarınızı açık tutabiliyordunuz. RoR ise sizin derin bir uykuya sürüklemek için tasarlanmış adeta. Düşündüm taşındım, bu oyunda uyumadan nasıl iterlenir? Arkaya söyle hareketli bir müzik (Children of Bodom, DJ Tiesto, Vivaldi (?)) koyarak ayakta kalabiliyorsunuz mesela. İkinci bir

■ Masum bir çocuk odasında korkudan tırırt titrememize neden olan oyuncuları kimiyoruz?



■ Ellerindeki firçalarla yerleri değil, sizi silip süprecekler, dikkat edin.



televizyonu kenara çekerek, sevdiginiz bir diziyi (Lost, Avrupa Yakası, Sihirli Annem (!)) takip edebilirsiniz. Üst üste birkaç bölüm ile rahatlıkla izleyebilirsiniz. Ya da daha da iyisi, sevgilinizi yanınız alıp bu oyunu birlikte çözün. Bakın bu konuda çok ciddiyim. Bir elin nesi var, iki elin... Hem arada bir seyler konuşursunuz, hem birlikte oturmuş olursunuz, hem de salak köpeğiniz Brown'ın neden o tahta parçasıyla ilgili olduğunu düşünmenize gerek kalmaz.



Bakın az daha unutuyorum. Grafik kalitesi daha iyi olsaydı, yine sıkıntımızı bastırdı. En azından dolaştığımız mekanlardaki detay-

lara hayran kalır, oyunun gerçekçiliği veya detay seviyesi sayesinde duruma katlanabiliriz. Eh, Punctionline bu konuda

da pek çaba harcamamış, bize de böyle kötü eleştiriler yapmak düşüyor ancak.

Maalesef beklenenin çok altında bir oyun olmuş Rule of Rose. Dilerdik ki korkalım, saklanma isteğiyle yanıp tutuşalım, yaşadıklarımızı anlatalım, eğlenelim, ama su oyunla ancak... Evet bir kez daha söyleyorum, aynı lafi tekrar ede ede canınızı sıktım zaten. Korku-macera türünün ılgıgin bir takipçisi degilseniz, başka bir yapımı hızla yonelin, bu durak sizin durağınız değil.

Level Karnesi

- ✓ Başarılı senaryo, iyi hazırlanmış sunum.
- ✓ Müzikler atmosferi tamamlıyor.
- ✗ Bozuk dövüs sistemi.
- ✗ Sıkıcı ve yavaş iterleyen oynanış.

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

DAHA SIKICI BİR
MACERA OYNU GÖREN
BERİ GELSİN.

60

Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr



Aksiyon (PS2)

SPYHUNTER NOWHERE TO RUN



Her şeye dönüşen bu araba siz köprü parasından kurtarabilir

Düşman ajanlarını yakalamakla görevli IES adındaki hükümet organizasyonuna ait olan dünyanın en karmaşık teknolojiye sahip ajan arabası The Interceptor, liderliğini Gomez amcanın yaptığı seytani Nostra Organizasyonu tarafından çalınır. Arabayı ve kayıp bilim adamını bulma görevi de Dwayne "The Rock" Johnson tarafından canlandırılan IES ajanı Alec Decker'e düşer.

ADI GOMEZ, ONA KOMAZ

Konu standart, SpyHunter'ı özel yapan ise tee arcade zamanlarından günümüze gelen Interceptor isimli süper araç. Oyunun açılış videosunda da hayli üstünde durulan Interceptor ile türlü çeşitli aksiyonlara dalınıyor. Güdümlü füzelerden lazere, tekerleklerinden çıkan bıçaklardan yola yağ dökmeye kadar çeşitli silahları olan araç arabadan bota, hatta saçma sapan şekilde küçük bir yarış motosiklette bile dönüştürüyor. Siz seçemiyorsunuz, uygun şartlara göre dönüşme kararlarını Interceptor veriyor. Sahne-

ler hızlı ve aksiyonla dolu, botun kullanılışı güzel, arabanın ki fena değil, motorsikleti kontrol etmek ise tam bir felaket. Hafif sola kırayım dedığınızda tünel duvarına yapışıyorsunuz. Tuş yerleşimleri de başarısız, oyun içerisinde man-yakça hangi tusa nasıl basacağımı düşündüğüm anlar hiç de az değildi. Yalnız nişan almak için oyunu yavaşlatıp çoklu hedefleri manuel olarak seçmenize ve ardından güdümlü roketler göndermenize imkân sağlayan Salvo modunu çok begendiğimi söyleyebilirim. Aynı anda bir cip, bir taret, iki de helikopteri parçalamak çok keyif verici.

Nowhere To Run, SpyHunter'ının bir anlamda bozuyor aslında. İlk kez bu oyunda Interceptor'dan inip hikâyeye üçüncü kişi kamerasında Alec'i yönlendirek devam edebiliyorsunuz. Hatta oyun deli dolu olan Interceptor yerine Alec'in yavaş ve sıkıcı tabanvay görevlerine daha fazla zaman ayırıyor. Adamımız iyi dövüşüyor, hatta bayıltan yumruklu oturttuktan sonra özel bitirme hareketini yapıp rakibi hasamata gevirebiliyorsunuz. Rakibi kaldırıp balkondan aşağı atmayı da tercih edebilirsiniz. Bunlar sizi açmıyorsa oyundaki envai cesit silahı da kullanabilirsiniz; el bombası, taraşça, roketatar, keles... Gereğinden fazla sayı ve cesitte olmak üzere her türlü mevcut. Gelin görün ki silahlının birbirinden farklılıklarını pek hissedemiyoruz. Karakterin kontrolleri de sıkıntılı ve tuslar kendinden açıklamalı değil. Duvara siper alma tusunu oyunun ortasına geldiğimde tesa-düfen buldum.

Neyseki yapımcılar zor kontrolleri çözmenin bir yolunu bulmuş ve oyuna yapay zekâ eklememişler. Siz adama ateş ederken o başka yöne bakabiliyor ya da salağın biri ayağının dibine attığı el bombası ile tüm takimini öldürürebiliyor. Alec ile benzer koridorlardan geçip aynı düşman modellerini defalarca kez öldürüyorsunuz. Interceptor'lı sahnelerde de mo-

"YEMİŞİM INTERCEPTOR'U"

Eski bir Kara Simşek vardı, üzerinde iki büyük tane led vardi ama bize gerçek teknoloji harikası



deller çok sık ve tedüze. Hatta dehse-tengiz mükemmel ötesi harika alet Interceptor'ın kendi oyun içi kaplamaları bile zayıf. 3500 YTL'ye alabileceğiniz iyidir bir spor araba gibi görünüyor.

URFALİYAM EZELDEN, HİC KORKMUYOM LAZERDEN

Elimizdekinin çok iyi bir oyun olmadığını kabul etmek lazım. Yine de oynarken zevk alındıم çünkü özellikle Interceptor ile bol aksiyon ve patlama sahneleri vardı, tabanvaya da robotlar ve dev örümcekler gibi güzel boss dövüşleri oldu. Oyunun heyecanlı yerlerinde giren ara videolar da heyecan katmış. Ama serinin daha önceki oyunlarının daha başarılı olduğunu söylememeliyim. Bu oyun sanki biraz daha cila-ya ihtiyacı varmış, daha böyle apar topar piyasaya sürülmüş izlenimi verdi bana, çünkü çok daha iyi olma potansiyeli var. Keşke üzerinde bir ay daha çalışılsaymış.

Level Karnesi

- ✓ Silah çeşitliliği
- ✓ Interceptor ile aksiyon
- ✗ Grafikler sıradan
- ✗ Yapay zeka IQ: 10 - 15
- ✗ Kontroller

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

VASATIN
ÜSTÜ BİR
AKSIYON

61

■ Yapım Terminal Reality ■ Dağıtım Midway ■ Yas sınırı 13+ ■ Türkiye dağıtım Yok ■ Dual Shock Var ■ 60 Hz modu Yok ■ Hoparlör desteği Stereo
■ Zorluk Normal ■ İngilizce gereksizimi Yok ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Xbox ■ Web <http://thespyhunter.com/> ■ Alternatif SpyHunter 2

MegaEmin™ megaemin@level.com.tr



MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX

Haydi arkadaşlar, Midnight Club 3'lerimizi çöpe atıyoruz!

Geçen sene Midnight Club 3 (MC3) çıktığında hep beraber yesil sahalarдан asfaltlara doğru bir gec başlatmıştık. Kendisine gerçekten minnettardık, çünkü bizi biraz da olsa PES'in başından kaldırıbmıştı.

Oyun gerçekten hızlıydı ve eğlenceliydi. Burnout da hızlıydı ama çabuk tükenmişti, hem iki kişilik oyunu o kadar da iyi değildi. Ama MC3 tam tersiydi. Uzun kariyer modu, araç modifiye (su anda Word beni inatla "kodifiye yaz" diye uyarıyor) keyfi ve onlarca çeşitli araç yelpazesile hatırlısayılır miktarda zamanımızı çalmıştı Rockstar'ın bu harika

oyunu. Aradan zaman geçti, oyun arşivlerimizde uyurken Rockstar MC3'ün remiksyle çıktı. Ama PES 6'ya daha vardi?

YENİİM, YENİSİN, YENİ

Rockstar San Diego'nun yaptığı Remix versiyonu, hali hazırda oyunun güncellenmiş ve genişlemiş hali. İlk gelişimi araç sayısında görebiliyoruz. 25 yeni ve farklı araç oyunda yerini almış bulunmakta. Bunların içinde beni benden alan ilk araç da Pagani Zonda. Kesinlikle denemenizi öneririm. Yeni araçlarla, oyunda toplam 50 kusur lisanslı SUV, motosiklet, spor araba vb. araç bulunuyor. Bunların dışında oyun mod bakımında da zenginleşmiş, uzamış. Kariyer modu biraz daha genişletilmiş. En büyük sürprize MC 2'nin son bölüm Tokyo'nun Remix versiyonuna dâhil edilmiş olması. Tokyo Challenge'i oynadığınızda, bu bölümün ne kadar güzel ve özel olduğunu anlayacaksınız. Eğer MC 3'ü yarılamışsanız ve Remix versiyonuna başlayıp kayıtlarınızı kullanmayı düşündürseniz endişelenmenize gerek yok. MC 3'te kaldığınız yerden devam edebilir hatta



■ Hep Tokyo'ya gitmek istemiyim. Duygulandım simdi!
■ Yapım Rockstar San Diego ■ Dağıtım Rockstar ■ Yaş sınırı Yok ■ Türkiye dağıtıcı Yok ■ DualShock Var ■ 60 Hz Modu Var ■ Hoparlör desteği Dolby Pro Logic 2
■ Zorluk Normal ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer 1-2 / 8 ■ Diğer sistemler Xbox ■ Web: http://www.rockstargames.com/midnightclub3/remix/ ■ Alternatif Burnout Revenge

Dövüş

SAINT SEIYA: THE HADES

Yunanlılar ne zamandır çekik gözlü?

Son yıllarda Japonya'dan güzel dövüş oyunları gelmiş, keyfime keyif katmışlardı. Özellikle Super Dragonball Z'den sonra beklentilerim kat kat arttı. Manga-anime karışımı çata pata şeklinde ilerlediğimiz, keyifli oyunları bunlar ama keyfim Saint Seiya: The Hades ile kaçmayı bırakın, yerin dibine girdi.

Bandai-Dimpz imzalı bu dövüş oyunu Japonya sınırları içerisinde oldukça popüler aslında. TV'de dönen anime filmleri, board oyunları derken geçen sene bu markayı PS2 piyasasına soktular ve soktular gibi kaldı. Aradan bir yıl geçmesine rağmen oyun hala ham ve eğlenceden eser taşımıyor. Yunan mitolojisinden etkilenmiş, orası güzel ama geri kalan her seyde sorun var. Oyunun grafikleri teknolojiyi üç yıl geriden takip etdiyormuş gibi gözüküyor. Animasyonlar hem yavas hem de estetikten uzak. Efektlerle laf bulamıyorum, Street Fighter II'yi arar oldum, o kadarmı söyleyeyim sadece. Bir dövüş oyununun klasik olması için üstün grafiklere sahip olması gerekmiyor tabii ama bununla da yetinmemis SS.

MARIO KADAR BASIT

Oynamış dört tuşla sağlanıyor (kosma ve gard hariç) ama karakter başına 10 hareket bile düşmüyor. Hem de bu hareketler her karakterde aynı. Kareye devamlı basınca dörtlü kombo, ileri/geri + X/O normal ataklar, üçgen tuşu da özel güç. Bu kadar! Karşınıza çıkan Hades'in korumalarını bu inanılmaz hareketlerle defalarca dövüyor ve dövüyorsunuz! Round sistemi yok ama zeki yapımcılar, düşmanı pa-



■ Kaş kardeşim kaş, Sana dedim Kratos'un
mekânına girmeyelim diye, dinlemedin ki...



■ Hepimiz birimiz için, birimiz... Siz kimsiniz oğlum?
Ne işiniz var benim ekran görüntümde. Kü kü!

takladıktan sonra ufak bir mini oyun sunuyor oyuncuya. Sol analog çubuğu yukarı doğru sağa ve sola doğru hızla oynatırken tuslara da deli gibi basmanız isteniyor. Eğer veterençe basamazsanız rakip tekrar ayağa kalkıyor ve %25'lük bir enerjiyle tekrar dövüslüyor. Ne kadar da eğlenceli değil mi? Az daha ölüyorduk keyiften...

Bu oyunun sevilebilecek tek tarafı, konusu ve karakterleri. Belki bir arkadasınızla da birkaç saat zaman öldürürsünüz ama o kadar. Damak zevkine sahip bir oyuncunun bu oyunu sevmesine olanak tanımıyor. "Piyasaya çıkan her dövüş oyununu oynarım" gibi bir prensibiniz yoksa bu oyun için harcayacağınız

zaman da, elektrik de yanınızda kârdır. Aha da buraya yazıyorum, yazdım.

Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Mitolojik öğeleri anime kültüryle birleştirmesi sayılabilir.
- ✗ Oynaması, kontroller, grafikler, sesler, multiplayer kısmı... Her şey çok kötü.

YUNAN MITOLOJİSİNİ JAPON
TARZINDA GÖRMEK İLGİNÇ,
GERİSI BOS.

48

■ Yapım Dimpz ■ Dağıtım Namco Bandai Games ■ Yaş sınırı 7+ ■ Türkiye dağıtıçısı Yok ■ DualShock Var ■ 60 Hz Modu Yok ■ Hoparlör desteği Dolby Pro Logic 2
■ Zorluk Kolay ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler - ■ Web: http://www.saintseiya.com/index2.html ■ Alternatif Naruto Ultimate Ninja



MC 2'deki upgrade'lerinizi dahil kullanabilirsiniz. Eğer MC 3'ü %100 bitirmiştiniz de, Remix'te %77'den oyuna başlayacak, oynayacak nice yarışlar bulacaksınız. Daha önce hiçbir MC oyunu oynamamışsanız da bu oyuna sizin için bir nimet! Hem çok ucuz hem de güncellenmiş haliyle Remix versiyonu kesinlikle oynamayı hak ediyor. Arşivinizden MC 3'ü gönül rahatlığıyla çıkarıp yenisiyle değiştirebilirsiniz.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Daha fazla ve yeni araç, mod, bölüm ve müzik.
- ✓ Tokyo Challange'ın eklenmesi.
- ✓ Yeni modifikasyon parçaları eklenmesi.
- ✓ Ucuz olması
- ✗ Görsel olarak bir senelik yorgunluğun belli olması.

SİMÜLASYON SEVENLERİ
EGLENÇLİRMEZ AMA GERİ
KALANLAR DELİREBİLİR!

91

GÜLER MISİN AĞLAR MISIN ADSL

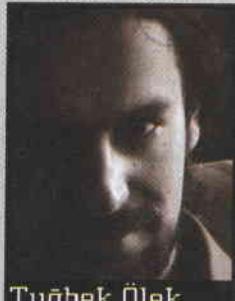
Dogan Online (DOL olmuş ismi), yeni bir ADSL paketi ile yeni kullanıcılarla ulaşma hedefinde. Aylık KDV

dahil 29 YTL'lik bu paket 3GB limitli 1024Kbps bağlantıya ek olarak Kablosuz Philips ADSL modem (Türkçe arayüzü de var), Skype mikrofonlu kulaklık, 60 dakika ücretsiz Skype görüşmesi, 1GB kapasiteli e-posta ve Türkçe Antivirüs yazılımından oluşuyor. Üstelik 7 gün 24 saat telefonla destek alabiliyorsunuz.

DOL'un hazırladığı paket gerçekten çok güzel. Hediye edilen modem de çok sık. Tek sorun DOL aldığınızda da Türk Telekom'un gelgitli internet bağlantısını kullanıyor olmanız. Yani servis kalitesi yerlerde sürünecek. Ayrıca 3GB limitli 1Mbit bağlantı duydukça hala gülmekten alamıyorum kendimi. Kısacası TT'den alacağınızda DOL'dan alın ama yine de TT'den kaçış yok. ■



DONANIM



SOĞUK YAĞIŞ

Geçen ay bu köseyi yazarken ne kadar heyecanlı olduğumu hatırlarsınız. Core 2 Duo'nun beklenmedik başarısı ve ATI'nın X1950 ile birlikte gelen yeni fiyat politikası beni kelimemin tam anlamıyla coşturmuştu.

Geçen ay hoplayıp zıplamaya bu kadar çok kalori harcayınca bu ay sessiz ve sakin geçer diye umuyordum.

Ama ne oldu... Bu sefer de dört bir yanımda farklı farklı oyun kontrol cihazları sardı. Sanki gök gümbürdedi de birbirinden enteresan ve güzel oyun cihazları yağmaya başladı. Ay boyunca her gün farklı klavye/fare kullanmaktan elimin ayarı bozuldu. Bu yüzden Sinan'a Quake'de beklenmedik bir iki frag verdigimi bile söyleyebilirim (20'ye 3 mü yenilmiş? Hadi canım). Bu ay bu ürünlerden sadece dördünü inceledik ama gelecek ay da bu yağmur tam hızıyla sürecek.

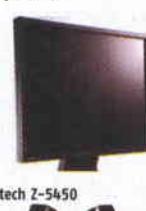
Ama yakınmayacağım çünkü bu sayede favori farem değişmiş oldu. Her ne kadar piyasaya çıkan her fare elime geçse de asıl kullandığım fareyi nadiren değiştiririm. Siz de bu iki ay Donanım bölümünü iyi takip ederseniz sizin de seçiminizin değişmesi kuvvetle muhtemel.

Bu arada bu ay Donanım El Kitabı dosya konumuzun sekizinci bölümü olan "Oyuncunun Overclock Rehberi"ni bulacaksınız Donanım'da. Bu dosyayı başta sadece 6 bölüm olarak düşünmüştük ama sizden o kadar çok ilgi gördü ve o kadar güzel fikirler geldi ki sürekli yeni bir konu ile tazeleniyor. Siz 8. bölüm okurken Olgay çoktan 9. ve 10. bölümler için kolları sıvamış olacak. Bir yandan 11. ve 12. bölümler için de fikirler üretiyoruz. Akliniza bir şeyler varsa olgay@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. ■

LEVEL EDITÖRÜN SEÇİMİ

EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

BenQ FP93GX



Creative Zen Vision



Samsung 960 BF



Logitech Z-5450



iPod Nano



Asus P5W



Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

Intel Pentium Core Extreme 6800

Intel D975BX Anakart

Kingston HyperX 1066MHz 2GB DDR2-RAM

Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)

Tagan 500Watt Güç Kaynağı

Zalman Fatal1ty FS-C77 CPU Fanı

Logitech G15 Klavye

Samsung SyncMaster 960BF



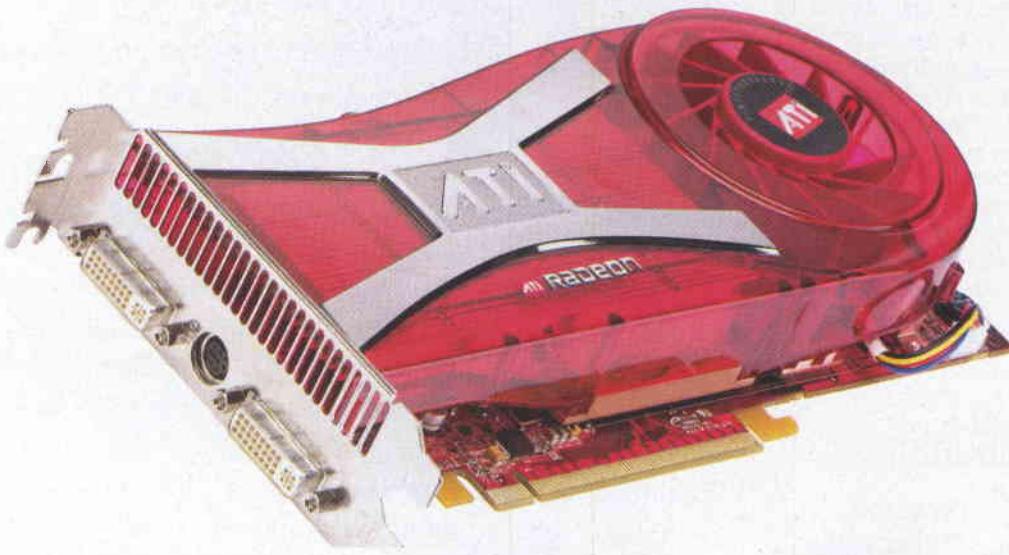
93 DONANIM HABER & İNCELEME

100 DONANIM ÖZEL

104 TEKNİK SERVİS

ATI X1950 XTX

Daha hızlı... Daha ucuz...



Geçen ay size ATI'in yeni hız canavarı kartıyla birlikte geldiğinin ve bu seride fiyatları düşüreceğinin müjdesini vermişik. Bu ay CHIP dergisinin biyonik test editörü Ecevit (bkz. Editörün Gizli Hayatı) Almanya'daki tanıtım toplantısından elinde bir X1950 XTX ile dönünce bu yeni bebeği en zor testlerde deneme şansımız oldu.

ATI X1950 XTX temelde bir X1900'den çok farklı değil. GPU hızı yine 650 MHz, 16 Pixel Pipeline ve 8 Vertex Pipeline'a sahip. GPU'nun mimarisinde hemen hemen aynı. X1950 ile birlikte gelen tek yenilik HDCP korumalı HD videoları performans kaybı olmadan oynatmaya yarayan HDCP-Key-Rom. GPU'da yer alan bu yeni devre, ilerde çıkacak kopya korumalı HD-DVD ve Blu-Ray filmleri sorunsuz izleyebilmenizi sağlayacak.

Peki X1950 XTX yapı olarak X1900'a bu kadar benziyorsa onu X1900 XTX'den daha hızlı yapan ne? İki kart arasındaki en önemli fark olan bellek kullanımına geliyoruz burada. İki kart da 256-bitlik 512MB bellek kullanıyor ama X1900 XTX'deki 775 MHz'lik GDDR3'ün yerine, X1950 XTX'de tam 1GHz hızında çalışan GDDR4 RAM'ler bulunuyor. Samsung'un ürettiği bu çığın RAM'ler sayesinde X1950 XTX'in bellek bant genişliği 49600 MB/sn'den 64000 MB/sn'ye yükseldi. Bu yaklaşık %25'lük artıştan tam olarak yararlanabilmek için ATI, X1900 XTX'deki hafıza kontrol sorunlarını çözüp, dar bogazlardan arınmış bir X1950 XTX yaratmış. Gelin kartın teknik özelliklerini rakipleri ile kıyasla-

Kartın bellek sistemindeki bu gelişime ek olarak ATI yeni bir soğutucu kullanmış X1950 XTX'de. Kartın çift PCI alanı kaplamasına yol açan soğutucu eskisine göre daha büyük ve performanslı. Alıştığımız gibi kasanın içindeki havayı ısı ızgaralarından geçirip direkt kasa dışına atıyor. Ama tek parçalık daha iyi gövdesi, daha fazla

hava akımına olanak sağlıyor. Oyun oynamadığınız zamanlarda soğutucu duymayacak kadar az ses çıkarıyor. Ama oyuna girildiğinde maksimum soğutmayı yakalamak için uğuldamaya başlıyor. Evet, biraz gürültülü ama görüntüsü gerçekten çok hoş. Bu yeni tasarım bir parça Amerikan Muscle arabalarını hatırlatıyor.

Benchmark Skorları

Kart üzerine bu kadar gezeli ettiğinden sonra gelin performans değerlerine bir göz atalım.

Uuuu sivilit mamaaa... Yani Türkçesiyile, vay anası ni sayın seyirciler! Biz daha

geçen aydan X1950 XTX'in iyi performans vereceğini tahmin ediyorduk ama X1900 XTX ve 7900 GTX'i böylesine pataklayacağını, 7950 GX2'yi bile gelebileceğini tahmin etmiyorduk açıkçası. Şu skorlara bakar misiniz? X1950'nin Quake 4'de testi nasıl domine ettiğine bir bakar misiniz? Geride kaldığı tek test 3DMark ama onda da sadece kendinden daha pahalı ve üstelik iki kartın bir araya getmesiyle üretilmiş 7950 GX2'ye geçiliyor.

Neymiş... Demek ki bugüne kadar ekran kartlarımız bellek dar bogazı yüzünden performanslarının %25'ini çöpe attığımız. Sadece bellekteki değişimler ile böylesine bir performans artışı sağlanması inanılmaz. Üstelik yukarıdaki diğer bütün kartlar piyasaya 600\$ ve üzerinde giriş yapmışken X1950 XTX sadece 450\$ (arti bilumum saçma vergi) fiyatla çıkmıyor. Gerçekten ama gerçekten inanılmaz bir güzellik bu. Neyse lafi çok fazla uzatmayacağım. Eğer bir yerlerde sakladığınız bir 450 dolarınız (arti bilumum saçma vergi) varsa yapmanız gerekeni biliyorsunuz. ■

	Radeon X1900 XTX	Radeon X1950 XTX	GeForce 7900 GTX	GeForce 7950 GX2
İşlemci hızı	650 MHz	650 MHz	650 MHz	500 MHz
Pixel-Pipeline	16	16	24	2 x 24
Pipeline Başına Shader Ünitesi	3	3	2	2
Bellek miktarı	512 MB GDDR3	512 MB GDDR4	512 MB GDDR3	2x 512 MB GDDR3
Bellek hızı	775 MHz	1000 MHz	800 MHz	600 MHz
Bellek arayüzü	256-bit	256-bit	256-bit	2x 256-bit
Bellek bant genişliği	49600 MB/sn	64000 MB/sn	51200 MB/sn	2x 38400 MB/sn

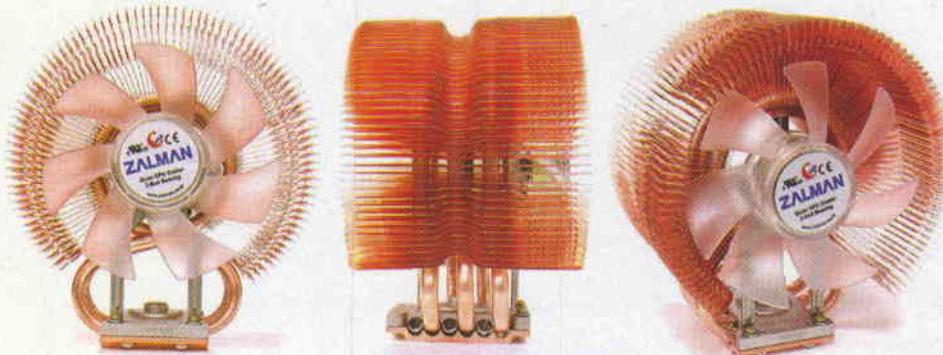
	Radeon X1900 XTX	Radeon X1950 XTX	GeForce 7900 GTX	GeForce 7950 GX2
3D Mark 06 (1280 x 1024)	5690	6153	6033	7772
3D Mark 06 (1600 x 1200, 4 AA, 8 AF)	4546	5192	4775	5810
Quake4 (1280x1024 HQ)	88,8	117,3	81,1	80,2
Quake4 (1600x1200, 4AA)	70,1	87	45,1	81,2
COD2 (1600x1200 HQ)	47,4	51,8	52,8	36,8
COD2 (2048x1536, 4 AA)	24,7	27,3	22,5	25,1

ZALMAN CNP S9500

Bakır gülün sessizliği



İNCELEME



Bu yılın en parlak CPU soğutucularına imza atan Zalman, yeni bir modeli ile karşımızda. CNP S9500 aynı önceki model Fatalıty gibi özgün ve etkili bir çözüm. Yarım kıloluk, tamamı saf bakır bu soğutucu, Fatalıty'nin tersine dikey olarak tasarlanmıştır. Bu sayede havayı kasa dışına doğru üfleyebiliyor. Soğutmayı sağlayan yüze yakın bakır plaka, 8 formundaki ısı kanallarıyla CPU'ya bağlanı-

yor. İsi kanallarının bu formu sayesinde üç ısı kanalı altı kanal etkisinde çalışıyor. Bu eşsiz çözümün bugüne kadar gördüğümüz en etkili soğutmayı sağladığını söylemek yanlış olmaz.

Hem Intel hem de AMD işlemcilerle kullanılabilen CNP S9500 ile birlikte kasa içinde kullanılabileceğiniz küçük bir hız ayar parçası da geliyor. Fan hızını sonuna kadar kısarsanız CNP S9500 sadece 1.350 RPM çalışmaya rağmen fazlaıyla yeterli bir soğutma sağlıyor. Böylece çok sessiz bir sisteme sahip oluyorsunuz. CNP S9500 tam güçte 2.600 RPM çalışıyor ve ideal bir overclock fanı haline geliyor. Üstelik ayın performanstan fanlara göre çok daha sessiz çalışıyor.

Mavi ışık veren LED'li bir modeli de bulunan CNP S9500 kesinlikle bugüne dek inceledigimiz en iyi hava soğutma sistemi. ■

Üretim: Zalman, www.zalman.co.kr
İthalat: Multimedya, www.multimedya.com.tr
Fiyatı: 62 \$ +KDV

Performans: 5/5
Fiyat: 3/5
Artılar: Sessiz ve etkili soğutma.
Eksiler: Yüksek fiyatı.

A4 TECH X7 G100

Spot: Half-Life'a Half-Klavye



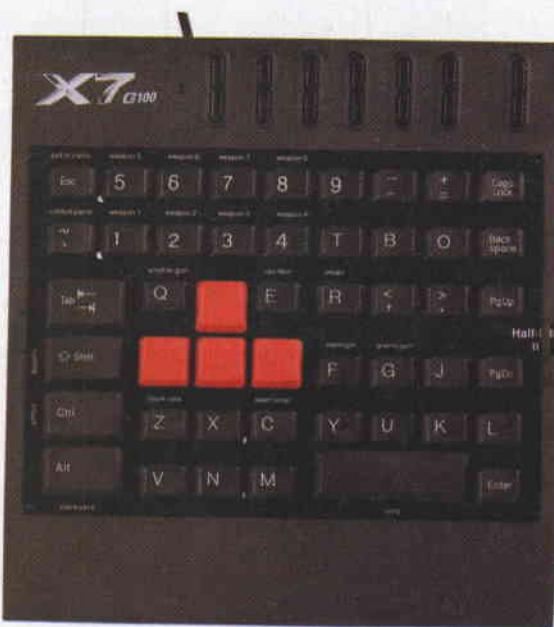
İNCELEME

Bu ay inceleyeceğimiz ilk oyun kontrol cihazı A4 Tech'in yeni oyuncu klavyesi. Aslında buna klavye yerine yarıklı klavye demek daha doğru olur. Çünkü G100 sadece bir oyunda kullanmak isteyeceğiniz tuşlardan oluşuyor.

Klavyenin WASD dörtlüsü, daha büyük ve yükseltilmiş yumuşak tuşlarından oluşuyor. Böylece elinize daha rahat uyum sağlıyor. Ayrıca rakam tuşları ve F tuşları iki sıra haline getirilerek daha küçük bir alana toplanmış. Böylece bütün silah tuşlarına kolayca ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca klavyenin sağ üst köşesinde ses ayar tuşu bulunuyor.

G100'un üzerinde tuşların hangi oyunda ne ise yaradığını gösteren kartlar takabiliyorsunuz. Klavyeyle birlikte üç oyuncunun kartları geliyor ve çok basit bir sistem olduğundan kendi kartlarınızı üretmeniz de hiç zor olmaz.

Klavyenin bütün tuşları bulunma-



dığı için bu klavyeyle yazışmak mümkün değil. Bu da devasa online'lar için bir dezavantaj. Ancak aksiyon oyunlarının hepsinde artık sesli iletişim olduğundan bu tür için çok dert değil.

G100 gerçekten iyi düşünülmüş, basit ama etkili bir ürün. Özellikle aksiyon ve strateji oyunlarında bu klavyeyle daha rahat ediyorsunuz. En güzel yanı ise küçük yapısı ve beraberinde gelen çantasıyla kolayca taşınabilmesi. Özellikle dizüstü bilgisayarlarında oyun oynayanlar için çok büyük bir kolaylık (inanmayanlar Sinan'a 20-3'lük hezimetin 20-0'lık zaferine nasıl çevirdiğini sorabilir =). G100 olmazsa olmaz bir ürün değil elbette ama klavyeniz oyuna uygun değilse daha çok frag almanızı sağlayabilir. ■

Üretim: A4 Tech, www.samsung.com.tr
İthalat: Macom, www.macom.com.tr
Fiyatı: 11.5\$ +KDV

Performans: 4/5
Fiyat: 5/5
Artılar: Kullanışlı, hesaplı, dizüstü bilgisayarlar için ideal
Eksiler: Oyun içinde yazışamıyorsunuz

YENİ IPOD PEK OYUNCU

But I love Zumaaaa

Apple yeni iPod serisini duyurdu ve haberler çok ama çok kötü. 0 yüzden bir çırıpta vericem hazır durun... Yüzde 60 daha parlak ekran, 80GB kapasite, 5.5 saat video izleme, 20 saat müzik dinleme, Pac-Man, Tetris, Bejeweled, Zuma! İçimden söyle bağırmak geliyor "Eski iPod'umu çöpe atmak istiyorum!!!". iTunes'un videopodcast'leri böylesine patlamışken hiç kesintisiz 5.5 saat video çok daha parlak

göstermek bütün dünya uygurlığını podcast müptelası etmek demek. Üstelik taze gelin editörümüz Serpil'i Zuma hastalığından kurtulması için daha yeni üç aylık terapi sokmuşken... Yeni iPod'lardan uzak durmak gerek, yoksa bilgisayar başında geçirmemişim her an onun ekrانına bakarak geçceğ. Buradan Apple'ı çok daha güzel yeni iPod yüzünden kınıyorum.

Bu arada iPod'un küçük kardeşi Nano'nun da 8GB'lik modeli geliyor. Ama o canım Nano tasarımını atıp iPod Mini'nin çirkin tasarımına geçmeleri kötü olmuş. Bana sorarsanız 4 GB olsun eski tasarım olsun çok daha iyi. Shuffle ise iyice küçülüp rozet ebadına inmiş. Yeni hali hem daha pratik hem daha sevimli. ■

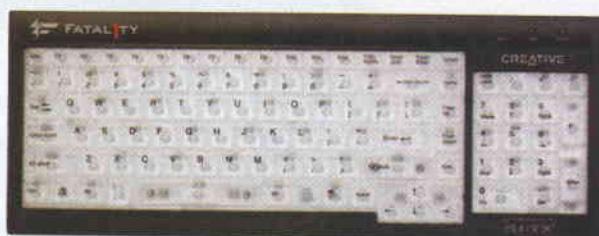


SAMSUNG'DAN EN HIZLI DVD YAZICI

Samsung Writemaster serisi DVD yazıcılarının eh hızlısı olan 18X Super-Writemaster SH-S182D'yi sundu. Biz DVD yazıcıların 16X hızında kalacağını düşünüyoruz ama SH-S182D ile Samsung çitayı bir parça daha yükseltip standart DVD yazma süresini bir dakika daha düşürdü. ■

FATAL1TY'DEN BİR DE KLAVYE

Kendi adına çıkarılan ürünlerle yakında bir PC'yi komple tamamlayabilecek olan Fatal1ty şimdi de Creative Fatal1ty klavyeyi duyurdu. Şık tasarım ve geri aydınlatması olan klavye oldukça derli toplu görünüyor. Aslında bu klavye yıllar önce Fatal1ty adıyla piyasaya sürülen ilk ürünü. Şimdi Creative üzerinden daha geniş kitlelere ulaşabilecek. ■



BENQ DC X600

Küçük ve güçlü

İNCELEME



BenQ piyasadaki rakiplerinin hepsinden daha genç bir firma. Buna karşın ürün verdiği hemen her dalda ilk üye oynayacak kadar iddialı. Siemens'i alıp P50 gibi muhteşem bir telefon ürettiler, dünyanın en hızlı monitörlerini, ilk 1080p destekli 32" HDTV'sini piyasaya sürdüler ve dizüstü bilgisayarlar konusunda rakipsizler. Ama bu başarılı tabloda iki istisna var MP3 çalarlar ve dijital kameralar. Bu iki ürün grubunda firma kendini bir türlü gösterememişti ama bu durum değişimek üzere.

BenQ'nun başarısız MP3 ailesi için bulduğu çözüm aslında çok basit, bu pazardan ufak ufak çekilmek. Rekabet çok çetin, kar marjları düşük ve bana sorarsanız ismi Apple olmayan her firma için bugünlerde en mantık tercih bu. Ama dijital kameralar konusunda BenQ'nun niyeti dönüp kavgaın ortasında olanca gücüyle atılmak. Bunu nasıl yapacaklarını merak ediyorsanız, işte 6 Mega piksellik DC X600.

Şu aralar çok popüler olan kompakt ve güçlü kameralardan DC X600, 8.55cm x 5.35cm x 1.9cm ebatlarında. Sony'nin miniklerine göre biraz daha küçük ama biraz daha kalınca. Ön tarafında 3x standart zoom'a sahip bir Pentax lens bulunuyor, arkada ise 2.5"lik hayatı büyük ve kaliteli bir LCD var. Dahili 23 MB hafızasına ek olarak SD kart takılabilir. CF, XD ve MS gibi saçma bellek for-



matlarından birini kullanmaması büyük artı. Li-Ion pil kullanıyor ve beraberinde ek bir şarj cihazı geliyor. Şöyle bir toparlarsak DX X600'ün kâğıt üzerindeki bütün özellikleri sanki bize ideal kamera tanımı yapar gibi. Peki, kullanımı nasıl?

DC X600'ü deneme şansı bulursanız işe mutlaka videodan başlayın. Çünkü bu konuda gayet başarılı. Doğru ışıkta DV kameraları aratmıyor. Elbette ışık azaldıkça gren artmaya, ters ışıkta insanlar kararmaya başlıyor. Ama video konusunda bugüne kadar gördüğüm en başarılı kompakt kamera.

Fotoğraf kalitesi de gayet iyi ama bir iki eksigi var. Öncelikle resim çekme konusunda pek seri değil. Ürünün flaş yükleme süresi ve deklanşör zamanlaması daha kısa olabilir. Ayrıca sadece farklı program modlarında çekim yapabiliyorsunuz. Tam kontrol sunan pro bir mod beklemiyordum elbette ama en azından enstantaneye kendim karar verebildiğim bir çekim modu hoş olabilirdi.

Genel olarak toparladığımızda DC X600 bir iki eksigine rağmen iyi yönleri daha ağır basan bir ürün. Bunlara sık ve sağlam görünüm veren alüminyum yapısını da ekleyin. İşte ideal bir kompakt kamera. ■

Performans: 4/5

Fiyat: 4/5

Artılar: Kompakt ve kaliteli, video çekimi iyi

Eksiler: Detaylı ayarlara sahip değil, deklanşör yavaş

Üretim: BenQ, www.benq.com.tr

İthalat: Koyuncu, www.mascom.com.tr, Penta, www.penta.com.tr

Fiyatı: 300\$ +KDV

MAHŞERİN ÜÇ FARESİ

Bu ay incelememiz için üç fare geldi test merkezimize. Bu farelerden Creative Fatal1ty ve Logitech G3'ü uzun zamandır bekliyordum. Ama üçüncü fare tam anlayışla bir sürpriz oldu benim için... Hem de çok hoş bir sürpriz.

MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER 3.0

Oyunculuk geçmişiniz gerilere gidiyorsa siz de benim gibi şasılmışsınızdır. Çünkü Explorer 3.0 bundan 4 sene önce çıkmış bir fare ve oyun tarihinin efsanelerinden. Uzun süre turnuvalarda en sık gördüğümüz farelerdendi. Bu modelin bu kadarraigbet görmesinin sebebi kendine has formunda yatıyor. Oldukça geniş tabanı ve ele tam oturmayı biraz daha rahat bırakması sayesinde büyük elli oyuncular için en rahat fare Explorer 3.0. Ayrıca kendi zamanında "sapıtma" derdi olmayan nadir farelerdendi. Bu yüzden oyuncuların optik farelere alışip güvenmeye başlamasında çok büyük payı olmuştur. Microsoft geçen sene modeli ürettimden kaldırınca kıymete bindi. İkinci elli misline satılmaya başlandı. Hala pek çok iyi oyuncu



Web: www.microsoft.com.tr
Fiyatı: 35\$ +KDV

ısrarla Explorer 3.0 kullanır ki bunların içinde Sinan da var. Peki, çikalı dört olmuş bir fareyi neden inceliyoruz? Çünkü Microsoft yaptığı hatayı anladı ve Explorer 3.0'ı yenileyerek yeniden piyasaya sundu. Ama korkmaniza gerek yok çünkü değişiklikler çok az.

Farenin rengi bir parça koyulaşmış, tabandaki plastik ayaklar teflonlarla değiştirilmiş. Hassasiyet hala 400 dpi. Yani rakiplerine göre düşük ama Microsoft performans açığını kapamak için tazeleme sayısını 9000 frame'e çıkarmış. Bu sayede Yeni Explorer 3.0 saniyede 10 metreden fazla alan tarayabiliyor.

Bunun dışında hiçbir değişiklik yok. Fare'nin ergonomik yapısı eski modelle birebir aynı. Bu yüzden eski modeli kullananlar yenisine hiç yabancılık çekmeyecek. Bu eski tasarımın hayranlarındansınız herhalde bundan daha iyi bir haber olamazdı. ■



CREATIVE FATAL1TY 1010

Creative dünyanın en iyi oyuncusu Fatal1ty ile ortaklaşa bir fare geliştirdiğini duyurunca heyecanlanmamak elde değildi. Üstelik farenin ayarlanabilir ağırlık sistemi ve 2000 DPI hassasiyeti olacaktır. Sonra ürünün resimleri internette yayılmaya başladı ve bu garip görünümlü farede Fatal1ty'nin dokunuşunu hissedeceğimize emin oldum.

Aylarca bekleyişin ardından nihayet Creative Fatal1ty'nin 1600 dpi'lik modeli olan Fatal1ty 1010 test alanımıza giriş yaptı. Ve sonuç... Tam bir felaket. Her şeyden önce üst seviye fareler içinde bugüne dek gördüğüm en kötü pakete sahip ürün. Birilerinin Microsoft'dan daha kötü paket yapabileceğini sanmadım. Ağırlık değişim sistemi Logitech G5'in yanında çok kaba ve aynı oranda ince ayar şansı vermiyor.

Fatal1ty 1010'un asıl sorunu ergonomisi. Sadece profesyonel oyuncuların kullandığı parmak uçlarıyla tutma sistemine yapılmış.



Web: www.creative.com.tr
Fiyatı: 42\$ +KDV

miş. Yani uzun oyun seanslarında parmak spazmları yaşamamanız asıl hedef. Üstelik fareyi bu şekilde tutmak sadece çok hızlı FPS'lerde yani Quake türvlerinde işe yarar. Ayrıca avucunuzun alt kısmına destek vermediği için elinizi havada tutmanız gerekiyor ki bu da yorucu. Bana en garip geleni yüzük parmağınızın farenin üst kısmında kalması. Her ne kadar Fatal1ty fareyi nasıl tutmanız gerektiğini anlatan broşürde bunun daha iyi kavrama sağladığını söylese de yüzük parmağını farenin yan tarafında tutmak hem daha iyi kavrama hem de rastalık veriyor.

Fatal1ty 1010'un en sıkıcı yanlarından biri de gereksiz derecede kalın ve sert kablosu. Hiçbir esnekliği olmadığı için sizi sürekli rahatsız ediyor.

Eğer ömrünüzü Quake ve Painkiller'la geçiriyorsanz ve bu işte dünya liderliğine oynuyorsanız sizin için doğru fare Fatal1ty olabilir. Ama geriye kalan biz %99.99999'luk kesim için Fatal1ty 1010'un kötü bir tercih olduğu açık. Keşke Creative kutuya fareyi nasıl tutacağımızı anlatan bir broşür yerine bizim yerimize Quake oynayacak bir Fatal1ty ekleseymiş. ■



LOGITECH G3

Geldik bu ayın son ve benim en için favori fareye. Daha yeryüzünde optik fareler yokken tercihim Logitech Pilot'du. Bu sade ve rahat tasarım bana daima bugüne dek hiçbir farenin vermediği konforu verdi. Optiklerin yaygınlaşmasıyla önce ForceFeedback destekli iFeel ardından da MX 300'e geçtim. Sadece ben değil o dönende turnuvalara katılan profesyonel oyuncuların çoğunun da tercihi MX 500 ve Explorer 3.0'la birlikte MX 300'dü. Ama Logitech nedense sonradan bu klasik tasarımını unuttu. G serisi oyuncu farelerinde sadece MX 500'ün ergonomik tasarımını devam ettiren modelleri üretti. Ama Microsoft gibi onlar da hatalarını fark etmiş olmalı ki eski tasarımını kullanan yeni G3'ü piyasaya sundular.

G3 aynı G5 gibi 2000 dpi'lik son teknoloji lazer algılayıcısını kullanıyor. Bu yüzden hassasiyetinin ne kadar iyi olduğunu anlatamıyorum bile. Yine G5'de olduğu gibi ayaklar Polytetrafluoroethylene'den üretilmiş ve biz bu maddeyi hala telaffuz edemiyoruz. Ayrıca farenin yanları kaymayı önleyen özel bir madde ile kaplanmış.

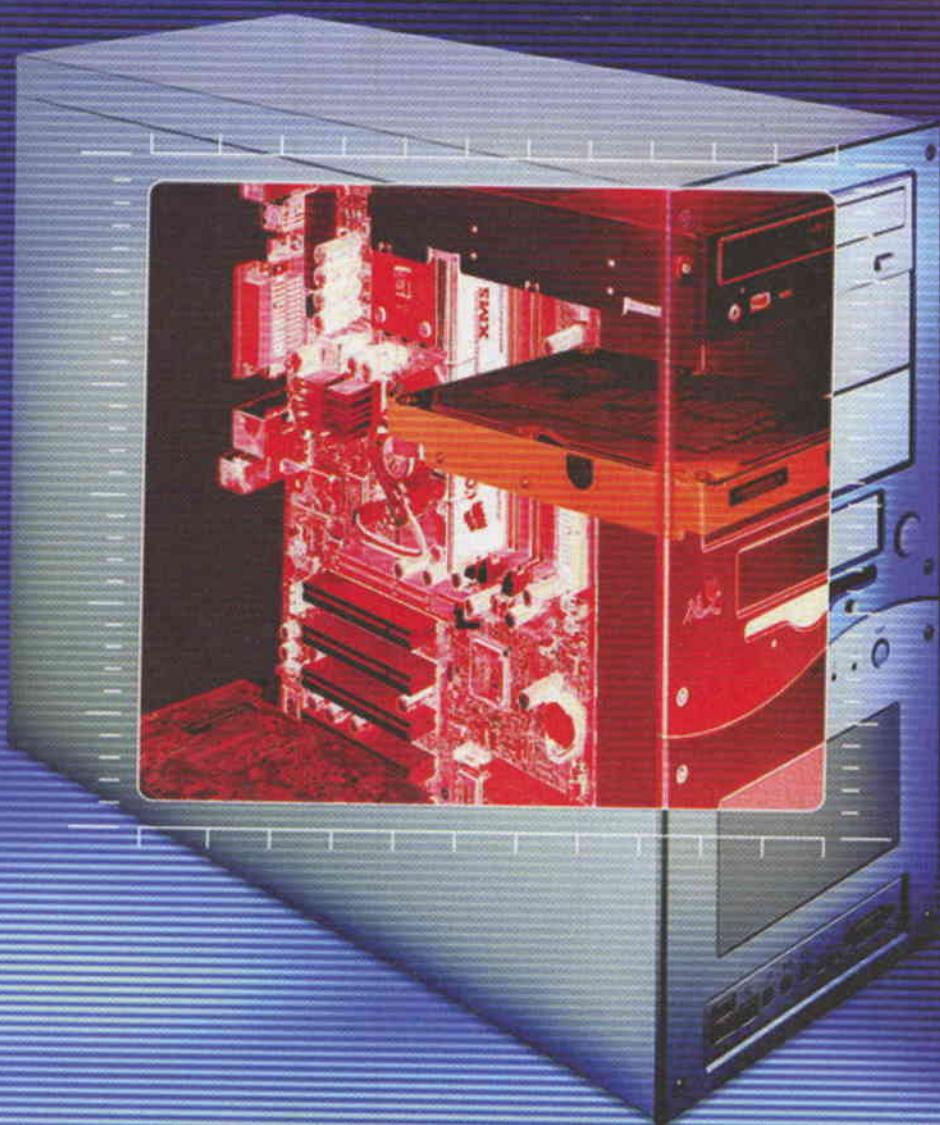


G3'ün tabanı G5'den daha küçük olduğu için çok daha seri bir fare. Yine G5'de olduğu gibi tuşların altında dpi ayarını değiştiren bir tuş var.

G5'de olup G3'de bulunmayan üç özellik var. Birincisi ağırlık değiştirme, ikincisi kumaş kaplı ekstra esnek kablo ve son olarak hangi dpi göstergesinde olduğunuzu gösteren ledler. G3 yapısı gereği hafif ve hızlı bir fare olduğundan ağırlık sistemi olmaması anlaşılabilir. Diğer iki özelliği G3'de görmek isterdim ama bunlar olmadan da yaşayabilirsiniz. G3'ün G5'e göre en büyük özelliği ise solaklar tarafından da kullanılabilmesi elbette. Bu yüzden sol taraftaki tek üçüncü tuşa ek olarak sağ tarafa da bir ek tuş konmuş. Böylece solakların hiçbir kaybı olmuyor.

Kısaçısı G5'i dünyanın en iyi faresi yapan özellikleri toplayıp Pilot'un rahat ve seri ergonomisine doldurmuş Logitech. Sonuç mu? Bana sorarsanız dünyanın yeni en iyi faresi. ■

Web: www.logitech.com.tr
Fiyatı: 69\$ +KDV



LEVEL DONANIM EL KİTABI

BÖLÜM 8: OVERCLOCK

İNDEKSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazılı altı ayrı bölümde, seri şeklinde hazırlamayı uygun gördük. Şimdien önmüzdeki aylarda anlatacağımız konular sizlerle paylaşıyoruz.

Bölüm 1:

İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2:

Ekran kartı seçimi

Bölüm 3:

Donanım kurulumu

Bölüm 4:

Windows kurulumu

Bölüm 5:

Performans ayarları

Bölüm 6:

Genel sorunları giderme

Bölüm 7:

Benchmark sanatı

Bölüm 8:

Overclock

Level Donanım El Kitabı'nda bu ay sizler için sıkça sorulan ve kimi zaman yanlış anlaşılan overclock konusunu masaya yatırıyoruz. Geçen ay irdelediğimiz benchmark konusu, bu aya biraz da olsa hazırlıkçı. Çünkü benchmark ile sınırlarını çizdiğimiz sistemlerimizi bu ay cidden zorlayacağız. Hazırlak, hep birlikte elimizin altındaki cevheri keşfetmeye başlayalım.

A) OVERCLOCK'UN TEMEL PRENSİPLERİ

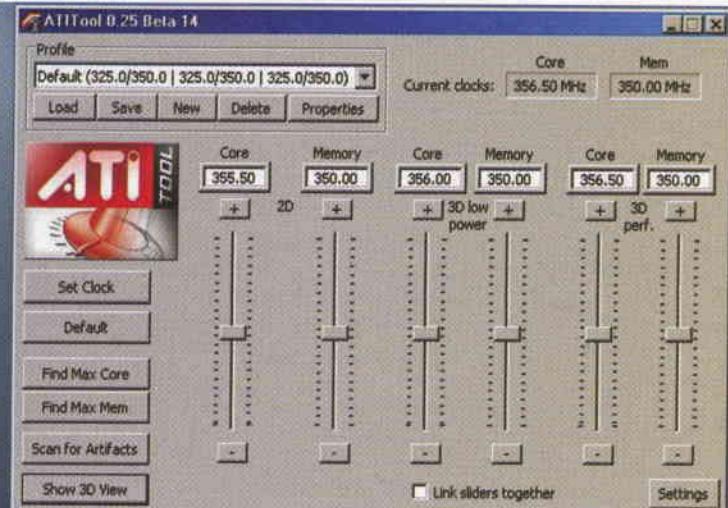
Sistemimize overclock yapmaya başlamadan önce, sizlerle bu işin temel terimlerini ve felsefesini paylaşmak istiyoruz. Baştan sona ne yaptığımızın farkında olmazsa, sistemimize ciddi hasarlar vermemiz, hatta sistemimizi tamamen kaybetmemiz işten bile değil. Hâl böyle olunca her adımıizi önceden hesaplayarak atmamız gerekiyor. Diğer yandan overclock, fabrika standartlarının üstüne çıkılarak gerçekleştirildiği, her parça ve modelde (mesela aynı model ama farklı çekirdek ve serilerdeki iki işlemcide) farklı sonuçlar verebilir, kesin limitleri ve ayarları olmadığı için de riskli bir işlem. Bu yüzden çoğu donanım sevре bu dosya konumuzu, donanım konusunda belli bir olgunluğa erişmeden kesinlikle uygulamalarını ve şimdilik

sadece bilgi mahiyetine değerlendirme melerini tavsiye ederiz.

a) Overclock nedir?

Overclock, bilgisayar birleşenlerinin daha fazla performans için standart hızlarının üzerinde çalıştırılmasıdır. Örneğin, elinizde P4 3.0 Ghz bir işlemci var, bu işlemcinin çeşitli ayarlarını değiştirek 3.2 Ghz bir işlemci haline getirdiniz ve stabil çalıştırmayı başardınız. Bu durumda başarıyla işlemcinize overclock yapmış oluyorsunuz.

Overclock genellikle işlemcilere, sıkça ekran kartlarına ve RAM'lere yapılan bir uygulamadır. Yeni nesil işlemcilerde ise hem yapılması kolay, hem de performans farkı daha fazla. Bunun üzerine "iyi de neden Intel ya da AMD overclock konusunda bir şeyler yapmıyor? Onlar overclock ile zarara uğramıyor mu?" ya da "tüketiciler aynı mimarideki işlemcilere sadece frekans-



ları farklı diye yüzlerce dolar fark ödüyor? O zaman herkes serinin en düşük modelini alınsın, overclock edip kullansın." diyebilirsiniz ama durum o kadar da basit değil.

Diyelim aynı mimarideki bir işlemciyi overclock ettik ve aynı segmentteki en üst model işlemcinin frekansına dayadık. Unutmayın ki bunu yaparken stabil çalışması için soğutma ve güç tüketimi gibi konularda ciddi harcama yapmamız gerekecek. Ayrıca işlemcinin fabrika ayarları, en uygun sıcaklık ve güç tüketimine ayarlı olduğundan bunu değiştirmek otomatik olarak elektrik faturamızı ve garanti durumumuza etkileyecektir. Halen overclock'un maliyetsiz ve risksiz bir işlem olduğunu mu düşünüyorsunuz? Standart fan yerine yeni soğutma çözümü, overclock için yeniden bir güç kaynağı almak ya da sıfırdan sistem kuruyorsak sırıf overclock için güç kaynağının fark ödemek, ayrıca overclock'lu kullanım boyunca ödenecek elektrik faturası farkı zaten ciddi bir maliyet. Diğer yandan bilgisayarlar normal ayarlarında sıkça sorun çıkarılan aletler, kendi başımıza yaptığı ayarlarda da illâki bir sorun çıkaracaklar ve unutmayın ki overclock'tan doğan sorunlar garanti kapsamına girmeyecek.

Hicbir sorun olmasa bile overclock, işlemcinizin ömrünü kısaltacaktır. Sorunsuz çalışmalar bile en fazla üç-dört sene sonra saçmamalıya başlayacaktır. Bu durumda fabrika ayarlarına geri döneniz bile kurtuluşunuz olmaya bilir. Uzun süre overclock'lu olarak kullanılan bir işlemci veya grafik kartının gene en uygun frekansı, artık overclock'lu olduğu frekanstır. Çünkü parça artık o aralıkta çalışmaya alışmıştır.

Tüm risk ve maliyetlerine rağmen overclock, zevkli bir uğraştır. Bu yüzden hobi olarak yapanlar da var, test maksatlı yapanlar da. Bazıları ise, gerçekten fazla hızı ihtiyaç olduğu için bu işi yapıyor. Tabi bizim de öncelikli amacımız bu olacak.

b) Overclock hangi sistemlere uygulanmalıdır?

Overclock işlemi, milâdını doldurmak üzere olan sistemlere ya da piyasadan özenle seçilmiş, düşük seviyede bulunan ama yüksek overclock potansiyeli vadeden parçalara uygulandığında bir anlam ifade eder. Zaten overclock'un çıkış felsefesi de buna dayanır; eldeki düşük seviyedeki parçaları mümkün olduğunda uzun süre ve yüksek performans alarak kullanmak. Diğer yandan en üst seviye ürünler alıp, bunlara da overclock yapabilirsiniz ama binlerce dolar verip aldığınız bu sistemi, riske sokmanın hiç bir anlamı olmayacağıdır. Zira zaten oyuncular en yüksek detayla oynatacak, benchmarklardan yüksek skorlar alabilecek bir sisteme sahipsinizdir. Bunun yerine vakitizi bol bol oyun oynayarak geçirmek daha keyifli olacaktır. Tabi bizim gibi donanım editörüğün ya da hobi olarak elinizdeki sisteme kafanıza estiğinde benchmark yapmıyorsanız.

B) Overclock İçin Soğutma ve Güç Tüketim Çözümleri

a) Overclock için uygun güç kaynağı seçimi:

Geçtiğimiz aylarda, bir sistemin ne kadar güç tükettiğini hesaplayabilmeniz için bir tablo vermiştık. Gene bu tabloya sadık kalarak sisteminizin tükettiği gücün hesaplayın ancak bunun üzerinde 100Watt ya da 120Watt arası overclock potansiyel tüketimini ekleyin. Çıkan sonuç size uygun güç kaynağının kapasitesini verecektir. Tahmini olarak ise size 500Watt-600Watt arasında bir güç kaynağı rahat rahat yetecektr.

Güç tüketimi konusunda diğer bir önemli nokta ise güç kaynağının verimlilik oranıdır. "Efficiency" olarak geçen bu oranın %70 veya %80 olması gereklidir. Bu oranı da ürünü üreten firmamın (ister Tagan, ister Thermaltake, ister Zalman ya da başka bir marka olsun) kendi internet sitesinden, almak istediğiniz ürünün bilgileri ile arasında rahatlıkla görebilirsiniz.

b) Overclock için soğutma çözümleri

1. Hava soğutma:

Hava ile soğutma yapan ürünlerde arayacağımız ilk özellik kesinlikle bakır alaşımından ya-

pılmış olmalıdır. Diğer bir özellik ise overclock için üretilip, üretilmediği. Çünkü piyasada, sessiz soğutma veya standart işlemci fanlarına alternatif gibi seviye olarak çok kaliteli olacağının olacak ama biz sadece overclock için özel olarak üretilmiş olanları tercih edeceğiz (Thermaltake Big Typ 120, Aerocool Dominator gibi...)

2. Su soğutma:

Su soğutma, hava soğutmaya güzel bir alternatif. Ancak standart su çözümlü soğutma sistemleri, normal ayarlardaki bir işlemciyi çok sessiz ve daha etkin soğuturken, overclock işlemi için yetersiz kalıyorlar. Overclock için uygun su çözümlü soğutmaların radyatör gürültüsü ise hava soğutmalı fanlardan çok daha fazla. Hal böyleyken su soğutma, overclock söz konusu olduğunda pek de iyi bir alternatif değil.

3. Termal Macunlar:

Standart bir işlemciyi montaj ederken bile olmazsa olmazlardan biri haline gelen termal macunlara overclock işlemlerinde ayrıca özen göstermek gerekiyor. Zira bu işin kamberlerinden biridir. Isı aktarımında havadan çok daha iletken olan bu macunların kendi aralarındaki iletşim farkı 20 dereceye kadar ulaşabiliyor.

Bu yüzden kaliteli bir macunu tercih etmek ve sanılanın aksine macunu bol değil, işlemcinin fanla temas eden yerini ince bir tabaka halinde kaplayacak şekilde dağıtılmış en doğrusudur. Bunun için mакet bıçağı ya da jilet kullanılabilir. Macun konusunda tavsiye isteyenler ise kendini kanıtlamış macunlardan Arctic Silver ve SGE Liquid Pro'yu önerelimiz.

C) İşlemcilerde Overclock

a) FSB nedir, çarpan nedir? RAM ve doğru anakart seçimi neden önemlidir?

Her işlemcinin bir çalışma frekansı vardır. Overclock da zaten bu frekansı arttırarak yapılmır. Ancak bizim duyduğumuz çalışma frekansları (3.0 Ghz, 3.4 Ghz vs.) tek bir şeridin hızı değil, aksine tüm şeritlerin toplam frekansıdır. Buna bağlı olarak FSB (Front Side Bus) yani önyüz veri yolunun MHz cinsinden bir çalışma frekansı vardır ve tek bir şeridi

ifade eder. Çarpan ise bu şartlarından kaç tane kullanılaçığını belirler (x_9 , x_{10} , x_{13} gibi). Kısaca FSB'nin katsayılarıdır ve çarpan ile FSB hızını çarptığımızda işlemcinin asıl frekansını bulmuş oluyoruz. Overclock işlemi de ya çarpan sayısını arttırarak, ya da FSB frekansını artırarak gerçekleşir. Ancak Intel işlemcilerin çoğu çarpan kilidi olduğundan ve AMD işlemcilerin de sadece Athlon 64 gibi bazı sınıfları çarpanla oynamaya izin verdiginden genel olarak FSB artırmı yöntemi kullanılmaktadır. Ancak FSB ile oynamak için de düzgün anakart ve RAM seçimi şarttır.

Anakartın desteklediği FSB değerinin yüksek olması gereklidir. Overclock esnasında kuzey ve güney köprülerinin ısınması hadisesi ise fazla sorun olmayacağındır. RAM cephesinde ise işler biraz daha çetrefilli. RAM'in frekansının FSB ile uyumlu olması için yüksek frekans iyi bir çözüm olsa da RAM'in (timing) zamanlamalarının da etkisi büyükdür. Hatta öyle ki 3.4 Ghz'den 3.8 Ghz'ye çıkarılan bir işlemci, düşük frekanslı ancak iyi zamanlamalı bir RAM'de, yüksek frekanslı ancak kötü zamanlamalı bir RAM'den daha iyi sonuç verebilir. Ancak ideal olan iyi bir RAM olarak frekansı yüksek tutarak zamanlamaları düşürmektedir. Bu da RAM'leri overclock anlamına getirdiğim için aslında işlemciyi overclock etmek RAM'lerden geçer. Bu yüzden çok sağlam RAM'lere sahip olmalısınız. Özellikle Corsair ve Kingston RAM'lerin belli serileri bu konuda kendini kanıtlamış durumlardır.

b) BIOS vasıtıyla overclock

BIOS üzerinden overclock yöntemini, sizlere Intel'in yeni Core 2 Duo serisinden E6300'ü birebir overclock işlemeye tâbi tutarak anlatacağız. E6300'u seçmemizin nedeni öncelikle Core 2 Duo ailesinin en alt modeli olmasına karşın overclock potansiyelinin oldukça yüksek olması. İşin ilginç yanı bu mini dostumuz biraz Overclock desteği ile Athlon 64 FX-62'yi bile devirebiliyor. Core 2 Duo sınıfındaki tüm işlemciler az ısı üretmekte ve buda tabii ki bize iyi bir overclock zemini hazırlamakta. Zira ısı overclock işleminin kilit noktası. Çok ısınan bir işlemciyi sağlıklı overclock edemezsiniz. Seçtiğiniz işlemci nispeten hem düşük freksalarda çalışmalıdır, hem çok az ısı üretmeli, hem de bunlara rağmen kendi seviyesinde yüksek performans vermelidir. Örneğin E6300'un sadece 1.86 MHz'lik saat frekansına rağmen yüksek bir potansiyele sahip olması gibi. BIOS'ta ufak tefek bir-iki ayarı değiştirdiğiniz zaman Core 2 Duo E6300'ün saat hızını yüksek olasılıkla yaklaşık yüzde 50 oranında artırabilirsiniz. Unutmayın bu freksalarda stabil çalışması için işlemcinin iyi soğutulması şart.

Unutmadan, Core 2 Duo'ya temel olarak uygun bir anakarta ihtiyacımız var. Biz bir çok nedenden dolayı Asus'un P5B Deluxe WiFi-AP modelinde karar kıldık. Asus P5B'de en son Intel yongaseti olan i965P bulunuyor, buna DDR2-800 desteği ve iyi bir soğutma sistemi de dahil. Dahası ürünün özel overclock yazılımları (Ai Booster, PC Probe II) ve mükemmel ekipmanlar (Wi-Fi Dahili) sunması bizi cezbetti. RAM olarak da iki adet 512 MB DDR2-800-Modülü, Corsair XMS2 bellek kullanmayı uygun gördük. Soğutmayı ise Arctic Cooling

nede yedi adımda basit bir Overclock işlemi yapılmayacak gibi değil.

1. Adım: İlk olarak BIOS sürümünüze dikkat edin. Biz aşağıdaki adımları sürüm 0405 ile gerçekleştirdik ve bir sorunla karşılaşmadık. Eğer karşılaşsaydık BIOS güncellemeye gitmemiz gerekecekti. Ama anakart üreticilerinin de sıkılıkla belirttiği üzere, BIOS güncellemesi sadece zorunlu olduğu zaman yapılmalı. Esasında bu çok doğru çünkü demek istenilen şey çok basit: "Var olan sisteminiz sorunsuz bir şekilde çalışıyorsa, BIOS güncellemesine gitmen." Eğer siz de sıkılıkla sorunlarla karşılaşıyorsanız son çare olarak BIOS güncellemeye düşünmelisiniz.

2. Adım: Bir başka önemli nokta ise Ram'lerin SPD ayarı. BIOS'ta bu menü "Advanced" - "Chipset" - "North Bridge Configuration" altında "Configure DRAM Timing by SPD" larak geçiyor. Burada u ayarı devre dışı bırakmanız ve tüm ayarları kendiniz yapmanız gerekiyor. RAM ayarlarında frekans yüksek, zamanlama (timing) ayarları düşük olması gereklidir. Bu değerleri yavaş yavaş artırtarak ve düşürerek ideal seviyeye ulaşabilirsiniz.

3. Adım: Burada "JumperFree Configuration" altındaki "Extended" a giriyoruz ve "CPU Frequency" yi 400 Mhz yapıyoruz. Tabi ki bu işlemi pat diye gerçekleştirmiyoruz. 266 Mhz'den 400 Mhz'ye 15-20 Mhz'lık ufak adımlarla ulaştık. Her defasında 15-20 mhz kadar yükseltip sistemimizi yeniden başlattık. Böylece bir sorun olup olmadığını rastgele gözlemeylebildik.

4. Adım: RAM'lerin rekanlarını "DRAM Frequency" yi "DDR2-800 MHz" yapıyoruz ve tekrar her şeyin düzgün olup olmadığına bakıyoruz.

5. Adım: BIOS ayarlarını bitiriyoruz ve ayarları kaydedip çıkışıyoruz. Sisteminiz açılıyor ve 2.81 Ghz yazısını görürsünüz kazandınız demektir. Eğer olmazsa paniğe gerek yok: biraz bekleyin ve sisteminizi yeniden çalıştırın, bu defa sistem eski ayarlarla sorunsuz çalışmaya devam edecektir. Daha sonra yine 3. Adım i izleyin fakat bu defa "CPU Frequency" yi en fazla 350 Mhz'e getirmeyi deneyin. Olmazsa da çok az işlemcinin voltajını yükseltebilirsiniz.



Freezer 7 Pro
ile sağladık.

Core 2 Duo E6300 özellikle bir overclock canavarı. Testlerde 1.86 Ghz'den 2.8 Ghz'e çok sağlıklı bir şekilde çıktı. Yaklaşık yüzde 50'lik bu yükseltmeyi FSB frekansı 266 MHz'den 400 MHz' e çıkartarak yaptı. Intel'in yeni nesil işlemcilerde bu değer 266 MHz olarak ayarlanmış durumda (Quad Data Rate, QDR). Sözü edilen işte bu frekans değeri, işlemci ile ilgili bir oranda çarpıldı, Overclock işlemi gerçekleşiyor. Core 2 Duo E6300 örneğinde biz 266 MHz'i yedi ile çarparak 1.86 GHz sonucuna ulaşıyoruz. Dilerseñiz bunun nasıl yapıldığını adım adım görelim:

Overclock düşünüldüğünden çok daha kolay yapılabiliyor. Tek bilmeniz gereken anakartın BIOS'undan hangi ayarlarını değiştirip, değiştirilmeyeceği. Tabi biraz da sabır gerekiyor. Yi-



Ancak unutmayın, voltaj artırımı ısı üretimini ciddi oranlarda artıtabilir.

6.Adım: Sorunsuz çalışıktan sonra Windows'u açın. Overclock'i doğrulamak için CPU-Z nin son sürümünü indirip çalıştırın.

7.Adım: Şimdi yapmanız gereken tek şey sisteminizin kararlılığını test etmek.. Bunun için aynı anda birkaç tane Benchmark yazılımını çalıştırabilirsiniz. Eğer bu esnada bir sorun çıkmazsa sisteminiz stabil demektir.

Bizdeki E6300, CPU voltajını fazla ısı üretimi engellemek için 1,425 volta çekince bile 3 GHz'te gayet stabil çalıştı (429 MHz FSB ile). Hatta şunu söyleyebiliriz ki bu saat frekanslarıyla E6300, neredeyse tüm Benchmarklarda Extreme X6800'ü geride bırakmayı başardı. Neticede Intel'in bu küçük Core 2 Duo'su sadece 1.86 Ghz'lik hızıyla mükemmel bir işlemci olduğunu gördük. Diğer yandan da BIOS ile hafif çetrefilli de olsa overclock nasıl yapılır öğrendik.

c) Windows altında çalışan programlarla overclock

BIOS'dan overclock bazlılarına karşı ve haddinden fazla riskli gelebilir. Pek de haksız sayılmazlar. Hele ki Windows altında başarıyla çalışan ve kullanımı çok daha kolay olan onca program varken. Bu programları kendi anakartımızın üreticisinin sitesinden rahatlıkla temin etmemiz mümkün. Download katagorisinde, genelde "Utility" başlığı altında bulunan bu programlar, isminin içinde geçen "AI Booster", "Overclocker", "Tuner" gibi kelimelerden kendini rahatlıkla belli edecektir. Bulup, indirdikten sonra Windows altında overclock işlemimize hemen başlayabiliyoruz.

Biz örnek uygulama programı olarak Intel Desktop Control Center'i tercih ettik ancak diğer tüm programlar da aynı prensiple çalışacaktır, bundan kuşkusuz olmasın. Programı açın ağzınız çıkan menünün sol tarafında Bus Speed başlığı altında FSB ve hafıza frekanslarını göreceğiz. İlk önce yapmamız gereken 15-20 mhz FSB hızını artırarak maksimum noktasına ulaşmak. Küçük adımlarla, yavaş yavaş FSB oranını arttırın, ayarları kaydedip, bilgisayarı yeniden başlatın. Bu konuda yavaş ve emin adımlarda ilerlemek çok önemlidir. İşlemcinizin dayanacağından yüzde yüz emin olmanız bile 100 Mhz-150 Mhz'lık bir FSB artırımından mutlaka kaçının.

Deneye deneye maksimum noktasına ulaştık. Eğer sistem dengesiz hale gelirse, program sorunsuz çalışan bir önceki haliley sistemimizi yeniden açacaktır. Bu sayede ne rede durmamız gerektiğini öğreneceğiz. FSB oranını belirledikten sonra hemen RAM frekansına ve hemen sol en altındaki bellek zamanlamalarına bakıyoruz. Bu zamanlamaların düşük olması gerekiyor. Bazen bunların düşmesi için FSB'yi az da olsa düşürmek gerekebilir. Mesela bizim maksimum FSB değerimiz 400 Mhz ama zamanlamalar çok yüksek. Bunun yerine 350 Mhz'de daha düşük zamanlamalarla çalışmak hem daha yüksek performans, hem de sağlam stabilité sağlayacaktır. Menünün hemen solunda ise işlemci sıcaklığı bulunacak. Sıcaklık normal seviyede, FSB oranı istenilen seviyede, RAM zamanlamaları düşük ve sistemimiz stabil ise hemen bir Benchmark yapıp skorumuzu öğrenebiliriz. Diğer tüm ayarlamalar ise programımız, bizim yeriimize başarıyla halledecektir.

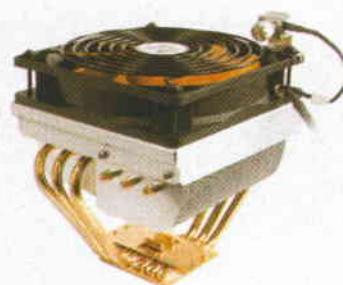
D) Ekran Kartlarında Overclock

Ekran kartlarında overclock da işlemcilerden prensip olarak çok da farklı değil. Ancak daha kolay ve daha risksiz diyebiliriz. Bu işlem için de gene Windows altında çalışan RivaTuner ve ATITool gibi programları kullanacağız. Overclock yapacağımız ekran kartında ise seçimimiz 7900GS oldu. Sahip olduğu yüksek potansiyel

ile fiyatının iki katı ekran kartları ile rahatlıkla kışabilecek güçte ancak bir kaç takviye yapmamız gerekiyor. İşe fanını sökerek başlıyoruz. Grafik işlemcisi üzerine termal macun sürdürdükten sonra kendi fanını takmak yerine, Zalman VF900-Cu fanımızı takıyoruz. Montajı bittikten sonra artık overclock işlemlerine başlayabiliriz.

Sizleri ekran kartlarının en kolay ve en zahmetsz overclock programı ile tanıştırmak istiyorum, karşınıza ATITool 0.25 Beta 14! Bundan evvel genellikle RivaTuner'ı kullanıyorum. Profesyonel ayarları, kapsamlı içeriği her zaman hoşuma gitmiştir. Ancak bu kadar yoğun ayar silsilesi içinde sıkıldığım olsa gerek ATITool'u keşfettim. İsmi sizin yanılıya düşürmesin bu programın 0.25 Beta versiyonuyla Nvidia kartlara da rahatlıkla overclock yapılabiliyor. İlk önce programı açıp hemen sol taraftaki "Find Max Core" tuşuna basıyoruz. Program yavaş yavaş çekirdek hızını yükseltecek ve artifact olup, oluşmadığını test edecek. Belli bir frekansta duracak ve burası bizim sınırımız olacak. Sonra "Find Max Mem" tuşuna basıp aynı işlemi grafik belleklerinde yapmasını bekleyeceğiz. Son bir kez daha "Scan for Artifacts" dedikten sonra eğer bir sorun yoksa overclock işlememiz bitmiş olacak. Ayarları kaydedin ve bu işi de başarıyla tamamlayın. Ne kadar kolay değil mi?

Şimdilik bu kadar donanım dostları, gelecek ay yeni bir konuya birlikte olmak üzere hoşçakalın... ■



TEKNİK SERVIS

Bu ay Level'in yan gelip yatma yeri olmadığını anlamış bulunmaktayım. CeBit ile başlayan yüksek tempo, WCG ile devam etti, arada sayısız defa dergiye gidildi, toplantılar, konuşmalar yapıldı. Eve gecenin bir yarısı gelinip sabahlara kadar, oradan da akşamlara kadar bilgisayar başında yazılar yazıldı. Derken okullar açıldı, Ramazan geldi... Asıl bomba ise özlenen soğuk havaların gelmesiydi! Artık yaparım overclockumu, oynarım oyunu, girerim pikemin altına sizarım bilgisayar karşısında. Yanında bir fincan kahvem. Guzzz...

-OlgaY Ertez

DDR II Anakarta DDR Takılmaz

SORU Merhabalar. Yeni bir bilgisayar toplamaya çalışıyorum. Büttüm kısıtlı ve olabildiğince az parça değiştirmek istiyorum. Elimdeki Intel işlemci ile çalışmaya uygun anakartlarda (örneğin GIGABYTE 8VM800PMD) bellek hızı 533/400 MHz olarak geçiyor. Bunlar benim emektar Kingston 266 MHz DDR belleklerimi çalıtırır mı? Şimdiden teşekkürler.

Mehmet GÜLERBAŞI

CEVAP Merhabalar Mehmet. Elindeki bellekler 266 MHz DDR, bakmış olduğun anakartlar ise DDR2. Bu yüzden elindeki belleği bu anakartlarda kullanamayacaksın. Keşke elindeki işlemciyi yazsaydın. O zaman sana uygun bir anakart öneremebilirdim. Ama DDR 400 MHz veren herhangi bir anakartı alman bir problem yaratmayacaktır. Sonuç itibarıyle bunlar destek frekansları. Elindeki 266 MHz'den yüksek olmaları pek bir sorun yaratmayacaktır. Yeter ki DDR2 olmasın. Kendine iyi bak, görüşmek üzere.

Bilgisayar Kızartması

SORU Selam değerli Level hanedanlığı, size bir sorum olacaktı. Geçenlerde Tom's Hardware'de gördüm, sistemi 30 litre yağda daldırıp çalıştırıyorlardı. Biz de bunu yapabilir miyiz? Ne sorun olabilir? Gerçekten de mükemmel bir şekilde hem soğuk, hem de sessiz bir çözüm olur mu? Cevap verisen çok sevinirim OlgaY abi.

Mehmet ÇETINKAYA

CEVAP Evet arkadaşlar, 30 litre bitkisel yağda stabil bir şekilde sistemler çalışabiliyor. Ancak bunu siz evde, ortalama bir bilgisayar ve elektrik bilgisile yapamazsınız. Çünkü kaçak olasılığı var ve yağ olduğu için kaçak durumunda sudan çok daha fazla tepki verecektir (yağ dediğin tutuşur, yanar mazallah demek istiyor yanı -TÖ). Neyse bu işin erbabları yapmış, çok da güzel olmuş. Ancak bu, sizin de evinizde açığın yağını lejene boşaltıp sisteminizi içine batırabileceğiniz anlamına gelmiyor. Kaldı ki 30 litre bitkisel yağ alana, onun temizliğiyle, kasanın yalıtımıyla uğraşana kadar bakır alaşımı sessiz bir hava soğutma da olabilirsiniz. O sizin için çok daha iyi ve sessiz bir soğutma çözümü olacaktır. Bu arada Tuğbek'üm, ıssınsın diye Intel test işlemcimize overclock yaptım, üzerine de sucuk attım. Baksana pişmiş mi? (Vuaaaa X6800'üm benim!!!-TÖ)

VirtualDrive'a Alternatif

SORU Selamlar tüm Level çalışanları. Derginizi yaklaşık dört yıldır takip ediyorum ve bu

size ilk mailim. Fazla uzatmadan soruma geçeyim. Ben oyunları CD'siz çalıştırılmak için VirtualDrive programını kullanıyorum. Fakat bu programı yükledikten sonra Daemon Tools programı çalışmıyor. Daha doğrusu çalışıyor ama Daemon Tools gereken oyunlara girmiyor (görünürde hiçbir sorun yok). Alternatif olarak Alcohol %120'yı denedim sonuç yine aynı. Acaba VirtualDrive'i mi silmeliyim, yoksa bunları birlikte çalıştırmanın bi yöntemi var mı?

Yardımcı olabilirseniz çok sevinirim. Hepinize iyi çalışmalar. Tugbek ve Serpil'e ömr boyu mutlulıklar...

PıraN@h

CEVAP Evet bu bahsettiğin programlar, özellikle de Alcohol %120 ve Deamon Tools birlikte çalışmayı kabul etmeyen programlar. Diğer benzer programlarla da çıkışma olasılıkları hayli yüksek. Benden sana tavsiye, ilk önce tüm bu programları kaldır, bunların oluşturduğu sanal sürücüler de Aygit Yöneticisi vasıtasıyla temizle sonra sadece Deamon Tools'un en yeni sürümünü yükle. O sana fazlaıyla yetecektir. Kolay gelsin.

Neden PS3'ü Kimse Sevmiyor?

SORU Tüm LEVEL ailesine selamlar ve hiç uzatmadan tek soruma geçmek istiyorum. Sorum şu; "Neden PS3, Xbox 360 denen garip konsol karşısında hep komik duruma düşürülüyor?" Daha bir ay evvel tüm internet sitelerinde PS3, 360'tan daha az poligon çizme gücüne sahip deniyordu şimdi de PS3, yükleme sürelerinde 360'tan daha yavaş diye bir sürü haber ortalıkta geziyor.

Bu haberlerin doğruluğu var mı? Allah aşkına biraz aydınlatın bizi. Ben bugüne kadar PSone ve PS2 kullandım ama bu haberler karşısında benim bile kafam çok karışır oldu. Koskoca SONY, PS gibi bir efsaneyi bitirecek mi, nedir bu olay?

Son şare sizin vereceğiniz cevaplara bağladık umudumuzu sizin görüşleriniz doğu zaman doğru çıktı, nedir bu soruma yapacağınız yorum? Sizlerden yardım bekliyorum lütfen tüm bilginiz ve öngörünüzle yardımcı olun ben ve benim gibi kafası karışmış insanlara lütfen. Şimdiden çok teşekkür ederim.

Yalçın YAMAN

CEVAP Cidden son bir kaç aydır Sony bakışları üzerine çıktı ve bunlar daha çok kan çanağına dönmiş gözlerden fırlayan öfkeli bakışlar. PS3 açıklanan sistem özellikleri ile yerekleri ağızlarla getirmiştir, ama sonrasında açıklanan fiyatıyla bu teknolojiye deyip deymeyeğini düşündürmeye başladı. Çünkü her piyasada olduğu gibi konsol piyasasında da görünmeyen bir üst fiyat limiti vardır ve bunu geçmek çok risklidir. Sony de bu fiyat limitini

geçeceğini açıklayarak risk alacağını belli etmişti. Biz de "ya sabır" diyip beklemeye devam etmiştik. Her fuarda yayınlanan ağızların suyunu akıtan o muhteşem oyunlardan sonra biraz da olsa zımparalanmaya başladı bu fiyat konusu. İnsanlar paşa paşa para biriktirmeye başladı ama sonra bu HDTV meşesi çıktı (Aleti HDTV'ye bağlamak için gereken HDMI kablosuna ayrıca para verip satın almamız gerekeceği ortaya çıktı yani - Sinan). Böylece işler çığırından çıkmaya başladı çünkü bu, PS3'ün zaten yüksek olan fiyatının üstüne eklenen ekstra bir maliyetti.

Ona da kabul dendi ama bu ay açıklanan, makinanın Avrupa'da 2006 sonu yerine 2007 Mart'ında çıkacağı haber bardağı taşıran son damla oldu. Teknik konularda ise Xbox 360 ve PS3'ü yan yana koyup karşıtmadan bir şey söylemem. Çünkü her haber bana azyak da olsa speküasyon içeriyor gibi geliyor. (Ben söyleşim valla PS3, Xbox 360'ı bir temiz döver. Almadım Xbox, PS3 bekliyorum -TÖ).

Sonuç o ki Sony kullanıcıları çok kırıcı ve Sony teknik arızalarдан, gecikmelerden çok pazarlama hatalarından zarar görecektir.

Ping Nedir?

SORU Merhaba tüm Level ailesi, ben Battlefield, UT2004, DoD ve CS Source gibi oyunları denemek için aldım. Sonra basıma ne geldiye su pingden geldi. "Your ping is too high" gibi mesajlar yüzünden hiç birini oynamıyorum. Ping nedir?? Bu problem galiba modemimden kaynaklanıyor. Bana lütfen birkaç tane güzel modem önerir misiniz? Siz bu oyunları hangi modemlerle oynuyorsunuz? Şimdiden teşekkür ederim.

Emir MURATHANOĞLU

CEVAP Merhabalar Emir, online oyunlar oynamak istiyorsun ama anladığım kadariyla bağlantıda ciddi sorunlar yaşıyorsun. Biz de üzerimize düşeni yapıp, sana hemen yardımcı oluyoruz. Ping, oynadığın oyun sunucusuna gönderilen bir veri paketinin gidiş geliş süresidir (Aslen Ping Pong'dur. Siz Ping diye mesaj atıyorsunuz, karşı taraf onu Pong'lıyor. Ping Pong eyleminin süresi de Ping değerini belirliyor -TÖ). Süre ne kadar artarsa ping değeri de o kadar artar, oyun oynanılmaz olur. Bu



senden çok internete bağlılığın hattan veya servis sağlayıcısından kaynaklanıyor olabilir. Bu hatalara 56K dial-up döneminde sıkça rastlanırdı ama artık kablo.net ve ADSL var.

Umarım 56K dial-up modemle nete girmiyorsundur (dial-up kaldı mı ya?). O zaman böyle bir sorun yaşamam doğal. Modemle alakalı bir sorun olsa hiç nete giremezdin diye düşünüyorum. Diğer yandan ağ ayarlarını alakalı da olabilir. Modemi değiştirmeden evvel servis sağlayıcısından bağlantının durumunu öğren derim. (Belki de yurtdışındaki sunuculara bağlanmaya çalışıyorum. Telekom sağ olsun yurtdışından oyun oynayamıyoruz. Senin yurtiçi sunuculara bağlanman lazım. Mesela www.oynasana.com adresinde bir dolu sunucu bulunuyor. -TÖ)

Spekulasyonlar

SORU Merhaba, çok yakın bir zamanda bilgisayar almayı düşünüyorum ve gerçekten yardıma ihtiyacım var. Öncelikle Vista gelecek, bilgisayar almayın diyenler

doğru mu söylüyor? Beklemeli miyim? Yani en azından beklemeye deyecek mi, yoksa Vista'ya göre şimdiden geleceğe yönelik bir bilgisayar almak mümkün mü?

Şimdi topladığım sisteme bir bakar misin? (Topladığım sisteme baktım, onun yerine dergideki İdeal sistemi almanın daha akıllica olacaktır. Ekran kartı olarak da X1900 serisinden bir modeli seçebilirsin. – OlgaY)

Bir de "Pentiumler'da çok isınma sorunu oluyor" dedi birçok arkadaşım. "AMD al." dediler. Pentium hep reklâmdan kazanmış fakan. Bu doğru mu, bunu da öğrenmek isterim. Her sey için şimdiden çok teşekkür ederim.

Erman DEMİRÇİ

CEVAP *Bundan birkaç ay evvel biz de insanlar "Vista geliyor! Aman bekleyin!" diyorduk ama AMD'nin 940 ve özellikle Intel'in Core 2 Duo serisini gördükten sonra bundan vazgeçtiğim. Çünkü Vista çıktığında bunlardan daha yeni bir seri olmayacak piyasada. Yani o dönemde göreceğin işlemci ailesi şu anda piyasada mevcut. DDR2 belleklerin frekansından bir yukarı yönlü hareket var, o ürünler de piyasada var. Sadece ekran kartı piyasasında DirectX 10 des-*

tekli kartlar gelecek ama onların da tarihi şimdilik meşhûl. Yani Vista çıktığında simdi piyasada olmayan bir tek ekran kartları olacak. Hal böyleyken Vista çırksa da, çıkışmasa da gene aynı parçaları satın alacaksın. Tek değişim fiyat bazında olabilir. Çünkü bu parçalıların hepsi yeni piyasa girdi ve stokları bol değil. Buna rağmen yine de fiyatları çok uygun. Elinde yeterli paran varsa bence beklemeye, eğer yoksa da bekle bu yeni nesilden bir sistem kur. Ama beklemen gereken de Vista değil, parçaların ucuzlaşması.

Intel'in daha çok isındığı, reklamdan para kazandığı fakan hurafe. Son Core 2 Duo işlemci serisi çok güçü ve Ahtlon'lardan daha az ısıtıyorlar.

Hava kapanıyor, yağmur yağacak herhalde. Postalarınız bittiğine göre, çayından da son bir yudum alıp kalkabilirim. Boğaz kenarındaki bir çay bahçesinde... Bir sonraki Teknik Servis'de görüşmek üzere kendinize iyi bakın, sıkı giyinin. Garson, heşap... (Sinaan! Laptop'umu bulamıyorum. Serpil sen gördün mü? Ya 10 dakka önce masamdaydı nereye gider koca bilgisayar... -TÖ) ■

DONANIM PAZARI

Bu ay ki özel dosya konumuzda overclock hadisesini masaya yatırdık. Hal böyle olunca "Peki hangi işlemci, hangi ekran kartı?" soruları gelecektir. Bu aralar ciddi overclock işine para yatırmak istiyorsanız ve hakikaten de bu konuda tecrübeyseniz Intel 6300 ve Nvidia 7900GS iklisine bir göz atın derim. Her şekilde verdığınız paraya değecektir.

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

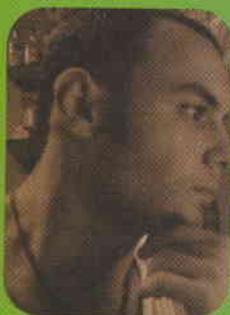
shop.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.hepsiburada.com
www.eksenbilgisayar.com

www.kangurum.com
www.gold.com.tr
www.vatanbilgisayar.com
www.hs.com.tr

	Ekonomin	İdeal	Süper
İşlemci	Intel Core 2 Duo 6300 \$205	Intel Core 2 Duo 6600 \$354	Intel Core 2 Duo 6700 \$594
Anakart	ASUS P5B \$167	ASUS P5B \$167	ASUS P5W DH Deluxe \$213
Bellek	512MB DDR2-800 Kingston \$119	1GB DDR2-800 Kingston \$212	1 GB DDR2-1000 Kingston \$302
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$52	Samsung 200GB SATAII 7200RPM 8MB \$78	2xSamsung 300GB SATAII (Raid 0) \$230
Ekran Kartı	Asus EAX1300Pro/TD/256MB \$98	Sapphire X1600 TX \$138	Sapphire X1950 XTX \$592
Monitör	Samsung 794 MB Flat 17" \$114	Samsung 997 MB Flat 19" \$167	BenQ LCD FP93GX \$449
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$27	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$36	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$36
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$139	Sound Blaster X-Fi Fataliti \$309
Kasa	Asus TA-211 \$51	Thermaltake Shark \$145	Coolermaster Stacker \$165
Klavye	Logitech Internet Pro \$15	Logitech G3 \$69	Logitech G15 \$86
Mouse	A4Tech X-750F \$24	Razer Diamondback \$65	Logitech G5 \$94
Floppy		\$6	\$6
Toplam	\$878	\$1,593	\$3,076

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 fiyatlarından farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemistiştir.

STRATEJİ USTASI



Erce Güven
erceguven@gmail.com

ZAFER ÇİĞLİKLARI

Uzun zamandır kaliteli bir Adventure oyuna hasret kalmıştık. Tamam, geçen ay tam çözümünü (PDF olarak ve DVD'deydi... görmüştünüz değil mi? – Sinan) verdigimiz Dreamfall, epik hikayesi ve akıcı konu anlatımıyla hepimizi yorucu hayatlarımıza bir türlü aşamadığımız sınırlarının dışına çıkarmayı başarmıştı. Ama sıkı Adventure oyunlarının istedigi sey tam olarak bu muydum acaba? Sağlam bir konusu olan Dreamfall, bir Adventure oyununun sahip olması gereken akıcı bulmacalara pek yüz vermemiş; hikayesini daha ön plana çıkarmayı tercih etmişti. Bu ay çıkar çıkmaz deliller gibi oynayıp tam çözümünü hazırladığımız Broken Sword 4'de ise durum tam tersi. Konu pek iç açıcı değil ama bulmacalar tam aradığımız gibi. BS3'de yapılan "sandığı çek, kendine yol aç" hatasının bir kez daha tekrarlanmadığını görmek bile BS serisinin yeni bir klasiske kavuşturduğunu müjdeler gibi. Evet, tam çözümü bu sayımıza yetişirebilmek için çok uğraştık ama size tavsiyem oyunu mümkün olduğunda kendi başına oynamanız. BS4 gibi Adventure oyunları o kadar az ki, onları bir kaç saat içinde hiç uğraşmadan bitirmeye çalışmak haksızlık olur.

Bu ay, strateji severleri de ihmali etmedik. Sid Meier'in Civilization 4'ü sanki yeterince büyük degilmiş gibi bir de Warlords'u çıkarıldılar başımıza. Bu genişleme paketiyle beraber gelen 6 yeni toplumu, genel özellikleri, eşsiz birimleri ve liderleriyle anlattığımız yazımız eminim kafanızdaki bazı soru işaretlerini ortadan kaldırılmaya yardımcı olacaktır.

Umarım Broken Sword'un son demosunu izlediginizde ve Warlords'da ele geçirilmedik tek karış toprak parçası bırakmadığınızda bu sayfaların yararlanmış olur ve zafer çığlıklarınızdan birini de bizim için atarsınız.

Gelecek ay görüşmek üzere... ■

CIVILIZATION 4 WARLORDS YENİ UYGARLIK STRATEJİLERİ

Civilization 4'de 18 farklı toplumu yönetebil我们应该已经熟悉了 Warlords bize tam 6 yeni toplum daha kazandırıyor. Öncükler gibi bu yeni toplumlardan da kendilerine has özellikler, artıları ve eksileri bulunuyor. İlerleyen saatlarda Warlords ile birlikte gelen 6 yeni toplumun can alıcı özelliklerine kısa da olsa değinmeye çalışacağım.

Öncelikle her bir topluma yol gösteren liderlerin sahip olabilecekleri özelliklerin ne işe yarıdığını görelim;

Agresif	:Ateşli silahlar ve iyileştirilmiş askerler %200 Kışla ve Drydock üretim hızı
Karizmatik	:Şehirlerde +1 mutluluk Birim gelişiminde -%25 XP Monument ve Broadcast kulelerinden +1 mutluluk
Yaratıcı	:Şehirlerde +2 kültür %200 Theatre ve Colosseum üretim hızı
Yayılmacı	:Şehirlerde +3 sağlık %200 Granary ve Harbor üretim hızı
Ekonominist	:En az 2 altınlık bölgelerden +1 altın
Emperyalist	:2 kat Büyük General sayısı %150 yerleşimci üretim hızı
Çalışkan	:%150 Wonder üretim hızı %200 Forge üretim hızı
Düzenli	:%50 hükümet giderleri %200 Lighthouse ve Courthouse üretim hızı
Filozof	:2 kat Büyük İnsan sayısı %200 University üretim hızı
Korumacı	:Okçu ve atesi silah birimleri Ücretsiz iyileştirme alır %200 Wall ve Castle üretim hızı
Ruhani	:Hükümet politikası ya da din değişiminde anası yaşanmaz %200 Temple üretim hızı



Carthage
Lider: Hannibal Barca
(Karizmatik & Ekonominist)
Carthage'in tek lideri olan Hannibal, zengin bölgelerde oldukça işinize yarayabilir. Gelir getiren yeni bölgeleri ele geçirme kabiliyeti ve ekonomist yapısı sayesinde, Carthage toplumunun ekonomiye dayalı stratejisini en iyi temsilcisidir.

Baslangıç: Balıkçılık ve Madencilik
Horse Archer'in yerini Numidian Cavalry; Harbor'un yerini Cothon alır.

Kendine has birimi ve binası:
Cothon Harbor sayesinde sahil seridle kurduğunuz şehirlerinizde daha çok gelir elde edebilirsiniz. Horse Archer'lara göre biraz daha güçsüz olan Numidian Cavalry, piyade birlikleri karşısında, savunmada ve açık alan savaşlarında ciddi avantaj sağlar.



Değerlendirme: Tüm stratejilerini ekonomi üzerine kurmuş olan Cartilage, savaşın daha oyunun ilk safhalarında başladığı durumlarda oldukça güç durumlara düşebilir. Bu yüzden Carthage'i seçmenler oyuna başlar başlamaz yeni bölgeleri ele geçirmeye çalışmalı, zaman kaybetmeden diğer toplumlarla çeşitli alanlarda ticaret yapmaya başlamalıdır.

Celtic

Lider: Brennus
(Karizmatik & Ruhani)

Brennus her ne kadar iyi bir lider sayılmasa da onun ruhani özelliğini kullanarak, zaten pek iyi bir seçim olmayan bu toplumda istediğiniz zaman hükmüet şeklini ve dini yapıyı değiştirebilirsiniz.

Başlangıç: Mistisizm ve Avcılık

Swordsman'in yerini Gallic Warrior; Walls'un yerini Dun alır.

Kendine has birimi ve binası:
Gallic Warrior'lar tepelik bölgelerde yapılan savaşlarda, savunma açısından avantajlı olalar da bu o kadar kısıtlı kullanım alanına sahip bir özellikdir ki, oyunun genelinde çok fazla işinize yaramayabilir. Ancak Dun sayesinde şehirlerinizde ürettiğiniz askerleriniz de aynı bonusa otomatik olarak sahip olacaklarından bir parça olsun avantajlı konuma gelebilirsiniz. Eğer oynadığınız haritada bol bol tepelik alanlar varsa, şehirlerinizde üreteceğiniz güçlü askerler oldukça işinize yarayacaktır.



Değerlendirme: Keltleri seçmeniz açıkçası size çok da fazla bir ekstra güç kazandırmayacaktır. Özellikle karşınızda rakipler, araştırma çalışmalarını hızla tamamlayabilen toplumlarda oluyorsa, kısa sürede alt edilebilirsiniz. Bu yüzden Keltlerle başarıya ulaşabilmek için teknolojik açıdan gelişmeye büyük önem vermelisiniz.

Korea

Lider: Wong Kon
(Ekonominist & Korumacı)

Savunma ağırlıklı bir oyun stilini en uygun liderlerden biri olan Wang Kon ile oyuna başladığınızda ilk yapmanız gereken şey,



tüm şehirlerinizde ciddi bir savunma kurmak olmalıdır. Savunmanızı iyi tutup bir yandan teknolojinizi ilerletebilirseniz başarılı olabilirsiniz.

Başlangıç: Mistisizm ve Madencilik

Catapult'un yerini Hwacha; University'nin yerini Seowon alır.

Kendine has birimi ve binası:

Hwacha, düşman piyadelerine karşı çok etkili bir silah olarak dikkat çekiyor ancak oyundaki tüm kuşatma silahlarında olduğu gibi bu silahın da çok ciddiye alınmaması gerektiğini söylemek yanlış olmaz. Seowon ise üniversiteye oranla çok daha ciddi bir araştırma artısı getiriyor. Kore bu sayede teknolojik açıdan rahatlıkla düşmanlarının önüne geçebiliyor.

Değerlendirme:

Genel olarak bakıldığından Kore'nin en büyük artısının, teknolojik açıdan gelişimini çok hızlı bir şekilde tamamlaması olduğu görülebilir. Ancak bu kadar ciddi bir avantaja sahip Kore'nin başka bir konuda yani askeri alanda çok da başarılı olmasını beklememelisiniz. Özellikle oyunun ilk safhalarında saldırıyla uğrarsanız kendinizi savunmakta ciddi zorluk çekebilirsiniz. Ancak belirli bir süre düşmanlarınızı dinleme能力和您的声誉。如果您有更多問題，請隨時向我諮詢。



Osmancılar

Lider: 2. Mehmet (Yayılmacı & Düzenli)

Civilization 4 Warlords'da Osmancı hükümdarının "yayılmacı" bir yapıda değerlendirilmesine kimsenin şaşrigini sanmıyorum. Yeniçerilerle dolu bir Osmancı ordusuyla birçok bölgeyi kolaylıkla işgal edebilecek olan Fatih Sultan Mehmet'in en büyük sorunu yeniçerilere ulaşmak olarak düşünülebilir. Bu birimleri elde edinceye kadar geçecek sürede, tüm oyun stilini, önüne gelen her bölgeyi ele geçirmek olarak belirlemiş olan Osmancıların düşmanları ciddi savunmalar kurabılır. Bu yüzden elinizi çabuk tutmalısınız.



Başlangıç: Teknoloji ve Tarım

Musketman'ın yerini Janissary; Aqueduct'ın yerini Hammam alır.

Kendine has birimi ve binası:

Yeniçeriler Musketeer'lerle eş güçlere ve hemen hemen aynı bedele sahipler. Ancak ateşli silahlar kullanmaya başlamamış düşmanlar karşısında Musketeer'den çok daha etkili olduklarını söyleyebiliriz. Eğer düşmanlarınız barutun gücünü keşfetmeden yeniçerilerinizle saldırıyla geçebolebilirseniz düşman askerlerini yerle bir etmeniz için saniyeler yeterli olacaktır. Aqueduct'ın aksine mutlu bireyler yaratılan hamamlar da Osmancıların avantajlarından biri olarak dikkat çekiyor.

Değerlendirme:

Civilization 4: Warlords'da Osmancılar askeri açısından gerçekten çok güçlü bir toplum olarak temsil ediliyor. Yeniçerilerin gücü sayesinde Osmancılar, oyundan ilerleyen safhalarına kadar tüm zaferleri bileklerinin gücüyle kazanabilirler. Füzeler ve uçaklar kullanılmaya başlamadan önceki dönemi değerlendirecek olursak Osmancıların karşısına Almanlardan ya da "Protective" özelliğine sahip liderleri olan topullardan başkasının çıkması mümkün değil gibi görünüyor. Ancak tüm bu yıkıcı askeri gücü sadece saldırı amacıyla kullanırsanız, geride bıraktığınız savunmasız topraklarınız yağmacı komşularınız tarafından kolaylıkla ele geçirilebilir. İşgal etme hırsınızı biraz olsun dizginleyebilirseniz Osmancılar sizin zaferden zafer koştururan bir seçim olabilir.



Viking

Lider: Ragnar Lodbrok (Agresif & Ekonomist)

Sert Vikinglerin sert lideri Ragnar'ı kullanarak daha oyunun başında istediğiniz yerleri ele geçirmenize yetecek güç ve paraya sahip olursunuz. Eğer Ragnar liderliğinizde ordularınızı çok fazla cepheye bölmeye ve tek bir güç olarak saldırısanız başarılı olmanız çok daha kolaylaşır.



Başlangıç: Balıkçılık ve Avcılık

Maceman'ın yerini Berserker; Lighthouse'un yerini Trading Post alır.

Kendine has birimi ve binası:

Berserker'lar amfibi özelliğine sahip birimler olmalarıyla dikkat çekiyorlar. "Amfibi de ne?" diyenlerin için, bu birimlerin gemilerden ya da dere boyalarından hiçbir kısıtlama ve cezaya maruz kalmadan saldırılabilirlerini belirtmek yerinde olacaktır. Yerlerini aldıkları Maceman'lerden farklı olarak şehir saldırılarda da bonus kazanıyor olmaları onları daha da vazgeçilmez kılmıyor. Trading Post'lar ise ürettiğiniz tüm gemilerinize +1 hareket özelliği kazandırıyor. Bu sayede düşmanlarınızdan çok daha hızlı bir şekilde tüm dünyayı dolaşmanız mümkün oluyor. Daha hızlı keşf, bol kaynağa sahip adaların daha çabuk bulunması anlamına geliyor ve ekonominize dolaylı yoldan ciddi bir katkı sağlamış oluyor.

Değerlendirme:

Vikingler gördükleri her düşmanı öldürmekten büyük keyif alıyorlar ve işin güzel tarafı, bunu yapabilecek güç sahipler. Diplomasıyi tamamen bir kenara bırakın Vikingler için varsa yoksa savaş. Dünya üzerinde kendisi dışında tek bir medeniyet bile kalmayınca kadar yok etmeye programlanmış olan Vikingler daha oyunun ilk safhalarında bile savaşa hazır durumlardalar. İlk bir iki şehrini geliştirmeden sonra ele geçireceğiniz diğer şehirleri sadece bir askeri üs olarak düşünün ve buralarda sadece askeri birim üretimi yapın.



Zulu

Lider: Shaka (Agresif & Yayılmacı)

Savaşçı bir millet olan Zuluların lideri Shaka, dünya teknoloji hakim olmadan önce oldukça iyi bir lider izlenimi yaratır. Ama teknoloji ilerledikçe lider olduğu toplum gibi o da kaybetmeye mahkum olur.



Başlangıç: Tarım ve Avcılık

Spearman'ın yerini Impi; Barracks'ın yerini Ikhana alır.

Kendine has birimi ve binası:

Impi'ler sahip oldukları ekstra hareket puanı sayesinde, bineğe sahip birimlerle aynı hızda ulaşıyorlar. Ayrıca belli bölgelerde hareket bonusları da kazanarak haritada istedikleri gibi at koşturabiliyorlar. Bu sayede düşmanın yerini erken bir safhada tespit edip onları hazırlıksız yakalama gibi bir şansları oluyor. Ikhana binalarının yapımı pahaliya patlaza bile şehrin bakım masraflarını düşürmesi, hazineye katkıda bulunması ve diğer şehirleri kontrolünüz altına almanıza yardımcı olmasıyla bu ekisini fazlasıyla teliafi ediyor.

Değerlendirme:

Vikingler gibi Zulu toplumu da doğuştan savaş için yaratılmış izlenimi veriyor. Zulu medeniyetini zafer taşımak isteyen oyuncular, oyunun daha ilk saniyesinden itibaren hareket eden her şeye saldırmalı ve teknoloji dünyaya egemen olmadan önce yeryüzünün yarısını ele geçirmeliler. ■

Erce Güven eguvan@level.com.tr

BROKEN SWORD 4

GÜZEL KIZLAR VE EĞLENCİ BULMACALARLA DOLU BİR TAM ÇÖZÜM



NEW YORK - BAIL BONDS

Kısa giriş demosu biter bitmez odanın sağ köşesinden golf sopasını alın ve odadaki diğer kapı üzerinde kullanın. İçeri girin ve çekmece dolabını kapının önüne itin. Çekmecelerin üstüne çıkıp tavandaki açıklıktan bir üst kata tırmanın. Kötü adamlar asansörü çağırınca Anna asansörün kapısını tutacak ve golf sopasını asansörün kapısında kullanmanız gerekecek. Anna ile birlikte odanın sağ ileri köşesindeki havalandırma izgarasını yerinden söküp (Anna'ya bir şey yapmak istediğinizde envanterinizdeki diğer eşyalar (!?) gibi onu da seğerek istediğiniz nesnenin üzerinde kullanmalısınız). Havalandırma fanını yerinden çıkarın ve asansör kapısının altına yerleştirin. Golf sopanızı alın ve havalandırma boşluğundan geçin. Pervazda ilerleyin ve merdivenlerden çatıya çıkışın. Vinç kolu benzeri yapıya çıkışın ve en ucuna giderek zinciri sarkıtın. Aşağı inin ve golf sapanızı zincir üzerinde kullanın. Karşı tarafa geçince diğer vinç kolu nın kontrol eden düzeneği kullanın ve Anna'nın yanına gelmesini sağlayın.

Binaya girdiğinizde boruya tutunun ve ilerlemeye başlayın. Boru kırılacak ve geri dönmek için başka bir yol bulmanız gerekecek. Borudan ilerlemeye devam edin. Merdivenlerin başındaki kapayı bağlı tutan ipi alın ve kapayı kapatıp sürgüsünü çekin. Kapıya sağ fare düğmesiyle tıklayıp etkileşim simgesini seçin. Kapıya tekmeleyecek ve Anna'nın geçmesi için bir köprü yapacaksınız. Anna yanına geldikten sonra bir alt kata inin ve buradan da bir alt kata atlayın. Elektrik kablolarına yaklaşın ve uyarı konuşmasından sonra bir üst kata geri tırmanın. Borunun düşüp de kırıldığı şalterin yanına gidin ve Anna'dan şalteri tutmasını isteyin. Yeniden alt kata inin ve elektrik kablolarının yanından geçerek kapının açılmasını engelleyen sandığı yana doğru devirin. Kapıyı açın ve Anna'yı içeri alın. Daha sonra Anna'dan büyük kapının kolunu çevirmesini isteyin. Anna'nın geçmesi için kapayı tutun ve birlikte buradan ayrılin.

NEW YORK - OTEL

Resepsiyondaki adamlı konusun ve bir oda istedığınızı söyleyerek broşürü alın. Broşürü inceleyip otelin telefon numarasını öğrenin. Çifte kapıya yönelik ve bu kapıdan geçebilmek için anahtar karta ihtiyacınız olduğunu öğrenin. Koltukta oturan adamlı anahtar kartı hakkında konusun ve ismini öğrenin. Tuvalete gidip oteli arayın. Salona geri dönün ve masanın üzerinden anahtar kartı alın. Kartı çifte kapının hemen yanındaki okuyucuda kullanın.

Üste kata çıkışın ve merdivenleri kapatan tabelayı inceleyin. Yerdeki böceklerden birini alın ve alt kata geri dönüp büyük saatin in-

celeyin. Alfonso'nun yanına gidin ve onunla tabela, böcekler ve saat hakkında konuşun. Böceği saate yerleştirin ve Alfonso'yla konuşun. Alfonso saate doğu koştugunda camı açın ve çakmağı alın. Üst kata çıkışın ve pencerenin yanına gidin. Kapıdaki adam dans etmeye başladığında camı açın ve çiçeğin yanına dönün. Adam pencereyi kapatmak için hareketlendiginde çiçekleri yakın.

Odaya girin ve banyoya gidin. Klimayı kapatın ve ipi üzerinde kullanın. Klimayı yeniden açın. Odaya geri dönün ve yatağın yanındaki kalemi alın. Koridorun başında sol taraftaki kapıya gidin ve inceleyin. Önce otel broşürünü sonra da kalemi kapının altından atın. Geri gelen broşürü alın ve kapının yan tarafından şifreyi girin.

NEW YORK - BAIL BONDS

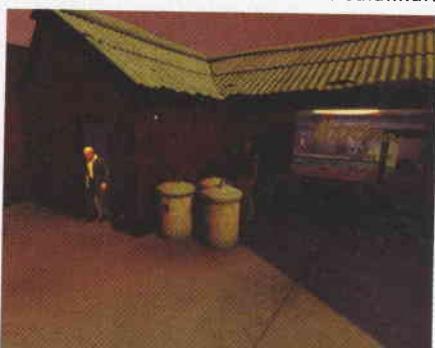
Kısa bir ara demodan sonra Bail Bonds'a geri döndüğünüzde odanıza girin ve masanın üzerindeki sigara paketini alın. Kapıya yönelik ve haritadan oteli seçin.

NEW YORK - OTEL

Otele ulaşığınızda polis memuruyla konuşun ve ona dövmeden bahsedin. Konuşmanız bittikten sonra sigara paketini gösterin. Polisle bir kez daha konuşun ve et fabrikasının yerini öğrenin. Kapıya yönelik ve haritadan Mama Martino'nun et fabrikasını seçin.

MAMA MARTINO'NUN ET FABRİKASI

Fabrikanın girişine yönelik ve önlüğünüz olmadan hiç bir şey yapamayacağınızı öğrenin. Salam dükkanına dönün ve salamları inceleyin. Tezgahın arkasındaki adamlı salamlar hakkında konuşun ve önlüğü isteyin. Konuşmayı sonlandırap adama sigara paketini teklif edin ve karşılığında salam isteyin. Dükkanın çıkışın ve çöp kutularının yanına gidin. Adam sigara içmek için dükkan-



dan çıkar çıkmaz geri gidin ve önlüğü alın.

Önlüğünü giydikten sonra fabrikaya girip sağ taraftaki kapıdan geçin. Duvardaki yanmaz battaniyeyi alın ve devam edin. Kemik öğreticünün anahtarını alın ve müzik sesi duyduğunuz alandaki forklift takın. Aynı alanın diğer ucundaki konteynırı forkliftin üzerine itin ve forklifti çalıştırın. Önce forkliftin sonra da konteynırın üzerine çıkıp konuşmaları dinleyin.

Fabrika girişine geri dönün ve bu sefer sol tarafa doğru ilerleyip kapıdan geçin. Elinizi yakın kapıyı açmayı bir de battaniye kullanarak deneyin. Aynı battaniyeyi kullanarak yerdeki sıcak odunları birini alın. Fabrika girişindeki kamyonun içinden bir parça buz alın ve hemen forkliftte geri dönün (Eğer yavaş davranışınız buz tamamen erir ve bu işlemi baştan yapmak zorunda kalırsınız). Forkliftte tırmanın ve önce sıcak odunu sonra da buzu pencereye yerlestirin.

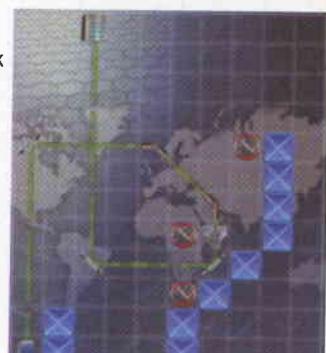
Fabrika girişine dönün ve etlerin bulunduğu bandın sol tarafındaki düğmeye basın. Toni'nin üstünü arayıp kartı alın. Üzerinden anahtarı aldığınız kemik kırıcı makineyle aynı odadaki kapıdan geçin ve duvardaki ilk yardım kutusunun içini açıp kartı kullanın.

Üst kata çıkışın ve masanın çekmecesinden mendili sarılı resmi alın. İnceleyerek resimle mendili birbirinden ayırin. Sıcak odunu aldığınız odaya geri dönün ve ateş üzerindeki yağ parçalarından birine mendili sürtün. Yeniden ofise dönün ve yağlı mendili dolap üzerinde kullanın. Pencereden aşağı bakın ve tüm ihtişamıyla kemik kırıcısını görün. Dolabı aşağı itin ve kemik kırıcısının yanına gidin. Forkliftten anahtarı alıp yeniden kemik kırıcısına yerleştirin. Makineyi çalıştırın ve manuscriptı alın.

NEW YORK - BAIL BONDS

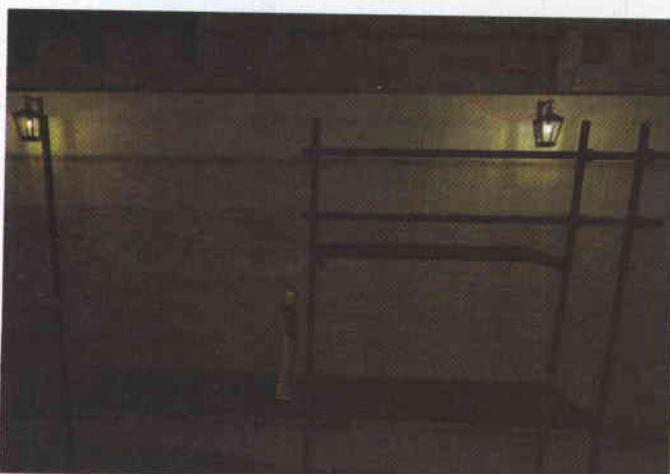
Öncelikle latince paragrafların ilkini inceleyin. Daha sonra sağ alttaki "Angel" simgesini ve yukarıdaki "Idol" simgesini inceleyin.

Vergil'in yanına gidin ve ona elinizdeki MP3 cihazını verin. Vergil ile PDA hakkında konuşun ve daha sonra PDA'ınızı kullanarak sisteme bağlanın Karşınıza çıkacak olan bulmacayı çözüktükten sonra kırmızıyla yazılmış olan her şeyi okuyun. Tüm önemli noktaları okuduğunuza emin olduktan sonra sistemden çıkışın ve yeniden manuscript'e bakın. Sağ taraftaki kaleyi, "Holy Man" ve "Knight" simgelerini inceleyip Broken Sword 4'ün bizi çok tanıdık bir yere görmesine izin verin.



İSTANBUL

Mevlüt'le çeşitli konulardan bahsedin ve aradığınız yerin Topkapı Sarayı olduğunu öğrenin. Masanın üzerinden meyve匕agini alın ve kapıdan çıkararak Topkapı Sarayı'na gidin. Kapıda güvenlikliyle Eamon'un adını duyana kadar konuşun ve otele geri dönün. Resepsyonist her konudan konuşun. Masada duran mektubun Eamon'a ait olduğunu öğrendikten sonra Anna'ya mektubu çalması gerektiğini söyleyin. Resepsyon masasında duran fotoğrafı inceleyin ve resepsyonistle golf hakkında konuşun. Konuşmanız bittiğinden sonra



Anna'dan mektubu isteyin. Kimlik kartı ve haritayı birbirinden ayırin. Masadan almış olduğunuz匕agi kendi kimliğiniz üzerinde kullanın ve çıkışlı olduğunuz resmi Eamon'un kimliği üzerinde kullanın bir kez daha saray yolunu tutun.

Kartınızı görevliye gösterin ve içeri girin. Anna'dan güvenlik görevlisinin dikkatini dağıtmamasını istediğinizde Anna'nın da içeri girebilmesi için bir yol bulmanız gereğini fark edeceksizez. Otele geri dönün ve duvardaki Topkapı Sarayı haritasını inceleyerek sağ üst kısmındaki "Lover's Vestibule" bölümünü bulun. Mevlüt'le bu bölüm hakkında konuşun ve yeniden saraya girin.

Anna'dan güvenlik görevlisinin dikkatini dağıtmamasını isteyin ve arkasında taraftaki inşaat iskelesine girin. İskeleye tırmanın ve duvarın üzerine çıkışın. Güvenlik görevlileri sizi görecek ve yeniden aşağı inceksiniz. İskelede sağ tarafındaki ikinci kata çıkış ve duvarın üzerinde duran telefonu alarak görevlinin numarasını öğrenin. Telefonu yerine koyun ve aşağı inin. Görevliyi arayın ve daha sonra yeniden duvarın üzerine çıkararak bir sonraki alana geçin.

Duvarın arkasına saklanarak görevliye görünmeden ileri doğru koşun. Bir sonraki alanda penceredeki taş kalıntılarını inceleyin ve匕agınızı kullanarak taşların aşağı düşürüp görevlinin dikkatini çekin. Görevlinin az önce bulunduğu yere koşup çayını için ve eski yerinize dönün. Görevli kendisine bir bardak daha çay yapmaya gittiginde pencereden bakıp çamaşır ipini çekin.匕agınızla bir dilim salam kesip ipe bağlayın ve böylece köpekten kurtulun.

Müzeye girdiginizde ilk yapmanız gereken şey sol taraftaki çift kapı kontrol etmek olmalı. Daha sonra PDA'ınızı çıkararak güvenlik sistemini devre dışı bırakın. Müzenin ana bölümüğe girin ve hemen kapının yanında bulunan havalandırma sisteminin mazgalını açın. Elinizdeki broşürü mazgala sıkıştırın ve çakmağınızla yakın. Duman sayesinde görebiliyor olduğunuz lazerlerin arasından geçerek odanın sonundaki kapıya ulaşın. Kapıya açmak için ilgili kolları AŞAĞI-AŞAĞI-YUKARI-AŞAĞI şeklinde ayarlayın ve Anna'yı içeri alın. Hemen karşı taraftaki kapı kollarından birinin üzerinde Anna'yı kullanın ve bahçeye çıkışın. Havuzu su pompalayan cihaza匕agınızı kullanarak kısa devre yapın ve havuz başında oturan koruma gittikten sonra Anna'nın da yardımıyla çeşmeyi iterek yer altı kanalına inin.

En sağdaki koldan başlayarak gösterdikleri yönler SOL-AŞAĞI-(üst)AŞAĞI-(alt)SOL-AÇIK-KAPALI olacak şekilde vanalar ayarlandığında su basıncını artıtabilirsınız. En son KAPALI konumındaki vanayı açın ve duvarda küçük bir deligin açılmasını sağlayın. Delikten geçin ve ilk bulmaca odasına girin.

Bu bölümde karşılaşacağınız tüm bulmacaların cevabı manuscripte üstü kapalı olarak anlatılıyor. İlk odada yapmanız gereken tek şey George'la odanın ortasındaki atlı şövalye figürüne üzerinde dururken, Anna'nın kapının yanındaki el simgesine dokunması. İkinci odadaki bulmacaların cevaplarını ilgili resimlere bakarak çözüktükten sonra Anna'dan açılan oyuklardan birinin içine girmesini isteyin.



Girdiginiz harita odasındaki bulmacayı çözebilmek için öncelikle yerdeki simgelerden ACRE-LONDON-PARIS ve CYPRUS isimli olanlarla etkileşime girmelisiniz. Bunu yaptıktan sonra kaide üzerinde duran heykeli alın ve kaide üzerindeki minik okun ön-

cé sola, sonra aşağı, son olarak da sağ yönü göstermesini sağlayın. Bunu yaparken her bir yönden sonra kaideye ekranda görünen aşağı ok simgesini kullanarak bastırın. Eğer her şeyi doğru yaptıysanız çok hoş bir ara demo siz bekliyor demektir.

Hapishaneden kaçmak için yapmanız gereken ilk şey fare deligine elinizi sokmak olmalı. İlk denemede acı bir deneyim yaşasınız bile ikinci denemeden çekinmeyin. Bulduğunuz metal nesneyi sağ taraftaki duvar üzerinde kullanın ve daha sonra duvardaki bu parçayı çekip çıkarın. Ziyaretinize gelen tatlı rahibenin verdiği bilyelerin paketini açın ve onları yerdeki kanala yuvarlayın. Diğer hücreye geçin ve gardıyanı çağırın. Yeniden kendi hücrenize dönün ve gardıyanın üzerinden anahtarını alıp kapıyı açın. Bezi ve ipi gardıyanın üzerinde kullanın ve bir sonraki odaya geçin. Küçük oyuncağını köpeğin üzerinde kullanın ve masadaki köpek mamasını alın. Oyuncak farenin kurma kolunu çıkarın ve mamanın kapağını açın. Mamayı tabakta kullanın ve kapıdan geçerek müzeye geri dönün.

Lazerlerin bulunduğu odanın kapısına gelin ve oyuncak fareyi kullanın. Merdivenlerden yukarı doğru koşun ve alarmın çalmasını bekleyin. Tüm güvenlik görevlileri gittikten sonra duvardaki sarıya tırmanıp çatıya çıkışın. Sol taraftaki duvarın kırık bölümünde elinizde kalan son oyuncu yerleştirin ve güvenlik görevlisinin yerinden ayrılmasını bekleyin. Görevliye görünmeden bir sonraki bölüme geçin ve tatlı rahibemizin aslında çok eski bir dostumuz olduğunu öğrenin.

Otele döndüğünüzde resepsiyoniste konusun ve Eamon'un oda anahtarlarını aldığtan sonra üst kata çıkışın. Pencereyi açın ve ulaşmanız gereken odayı görün. Pervazlarda ilerleyip ışığı yanınca pencerele-re dikkat ederek kendi odaniza ulaşın. Yerdeki haçı alın ve tuvaletteki çöp tenekesini karıştırın. Yeniden resepsiyona indiginizde bilgisayarı kullanarak Anna'nın ev adresini tespit edin.



Roma – Anna Maria'nın Evi

Roma'ya ulaştığınızda işe sokağı temizleyen Mark'la konuşarak başlayın. Mark'la işiniz bittiğinde Archie'nin yanına gidin ve yedek anahtarın yerini sorun. Kapıya geri dönün ve sol taraftaki saksıyı oynatmaya çalışın. Nico'dan rahibin dikkatini dağıtmayı isteyin. Rahip yerine Archie'nin dikkatinin dağıldığını gördüğünüzde ekmeği alın ve araba üzerinde kullanın. Saksıya çekin ve anahtarları alıp içeri girin. Balkona çıkışın ve pervazlardan ilerleyerek karşı taraftaki rahibenin yan balkonuna ulaşın. Kapıyı zorlayın ve rahibe içeri girince balkondan balkona geçerek yeniden kendinize tutunacak bir pervaz bulun. Anna'nın oda penceresinden içeri bakın ve golf sopanızı kullanarak kapının sürgüsünü açın.

Odaya girdiğinizde söminenin üzerinde fotoğrafı, mutfağın masasındaki bilet ve yatak odasındaki metro biletini alın ve kapıdan çıkışarak Vatikan'a doğru yola koyulun.

Roma – Manastır

Koruların bulunduğu kapıya gidip tabelayı okuyun ve içeri gitmeye çalışın. Daha sonra sağ taraftaki kapıya yönelik zili çalın ve kapıya çıkan rahibeyle her konuda konuşun. Kapının sol tarafındaki pencereye yaklaşın ve buradaki rahibeyle de tüm konularda konuşun. Yeterince bilgi sahibi olduktan sonra Anna Maria'nın evine geri dönün.

Roma – Anna Maria'nın Evi

PDA'inizi kullanarak Vatikan sunucularına girin ve Sisters of Mercy tarikatının telefon numarasını öğrenin.



Roma – Manastır

Manastırı geri dönün ve telefonunuza kullanın. Sister Angelica telefonla mesgul olurken ofise girin ve masadaki listeyi alın.

Yeniden kapıya yönelik içeri girmeyi başardığınızda ilk iş olarak kutuların durduğu yere gidin ve en üstte duran farklı renkteki kutuyu yere itin. Rahibe kutuya uğraşırken elinizdeki küflü ekmeği masadaki kutuya yerleştirin. Bir sonraki adım olarak sol taraftaki rafta bulunan kutu üzerinde bıçağınızı kullanın ve içinden bir şşe şarap alın. Merdivenlerden üste kata çıkışın ve karişürümün kapagını açıp şarabı içine boşaltın.

Gidebileceğiniz tek yönde ilerleyin ve bahçeye ulaşmak için sandıkların üzerine çıkip pervaza tutunarak duvarın kırık yerinden yukarı tırmanın. Bahçeye ulaştığınızda görünmemeye dikkat ederek üst sağ köşedeki saksıya ekmek kırıntıları serpin. Böylece kapıyı gözleyen keşten kurtulmuş olursunuz. Kapının önünde devriye gezen keşif sol taraftaki saksıyla ilgilenmeye gittiginde kapıdan geçin. Merdivenlerden çıkışın ve koridorun en sonundaki kapıdan girin. Masanın çekmecelerini açın ve içindeki dosyayı alın.

Roma – Anna Maria'nın Evi

Evden çıkışın ve koridorun ilerisinde bulunan kapayı çalın. Mark'la Anna'ya gelen paket hakkında konuşun. Mark'la rahip Gregor'dan aldığınız kartı gösterdikten sonra bir kez daha paket hakkında konuşun. Paketi açın ve içinden çıkan DVD'yi Anna'nın evindeki bilgisayara yerleştirin.

Nico'yu uğurladıktan sonra Mark'ın yanına gidin ve New York'taki otelden aldığınız kalemi gösterin. Mark'la Black Cat Club hakkında konuşun ve yerini öğrendikten sonra doğruca oraya gidin.

Roma – Black Cat Club

Kapıdaki görevliyle konuşun ve içeri sadece üyelerin alındığını öğrendikten sonra Anna'nın evine dönün.

Roma – Anna Maria'nın Evi

Mark ile üyelik kartı hakkında konuşun ve ona Lucy'nin resmini gösterin. Konuşmanız bittiğinden sonra kapıdan uzaklaşın ve resmin arkasını imzalayın. Mark'ın kapısını bir kez daha çalın ve Black Cat üyelik kartı karşılığında imzalı resmi verin.

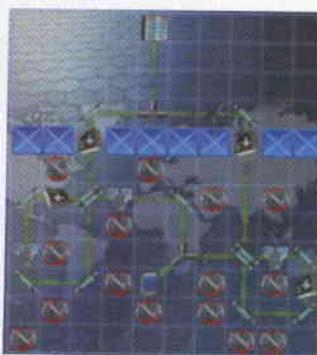
Roma – Black Cat Club

Üyelik kartınızı kapıdaki görevliye gösterip içeri girin. Duşa yolda nelin ve havluya almaya çalışın. Duştan çıkışın ve arkasında su vanası bulunan saksıya çekin. Vanayı çevirdiğinde sıcak su akmaya başlayacak ve duş alanı buhar içinde kalacak. Duşa geri dönün ve havluya alın.

Koridoran ilerleyin ve buhar odasına ulaşın. Burada eski dostunuz Duane ile mafya babası Spallachi hakkında sohbet edin ve konuşmanız bitince oradan ayrılmaya çalışın.

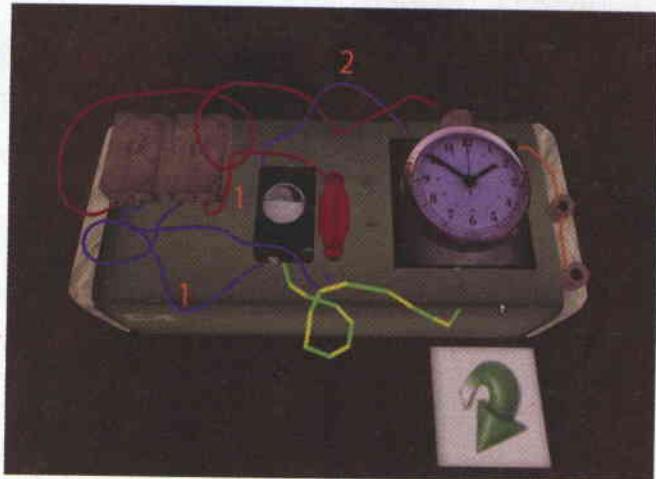
Duvardaki prize ayağınızla dokunun ve kancanın kafanızı düşmesini sağlayın (!?). Kancaya askıyı çekin ve yağ şişesine vurarak yere dökün. Askıyı bir kez daha çekerek raftaki şok cihazının devrilmesini sağlayın. Prize son bir kez dokunun ve serbest kalın.

Perdeyi çekin ve konuşmaları dinleyin. Penceredeki düğmeyi kullanarak gizli kapının açılması sağladıkten sonra buhar odasına gidin ve havuzun ortasındaki gider kapagından Duane'le Black Cat hakkında konuşun. Soyunma odasına gidip dolaptan giysilerinizi alın ve buhar odasına geri dönün. Anna'nın otel odasından aldığınız haç ile ataç ile birleştirip giderden içeri uzağın. Anahtarları ataçtan ayırin ve koridorun başındaki kapıda kulandırıcı çamaşırhaneye girin. Merdivenlerden çıkışın ve Anna'nın evine dönün.



Roma – Anna Maria'nın Evi

PDA'inizi kullanarak bomba imhasıyla ilgili bir kaç ip ucu edinin (PDA5) Mark'la konuşup las-



tik eldivenlerini aldıktan sonra bombaya ilgilenmeye başlayabilirsiniz. Resimde görülen 1 numaralı kırmızı kablonun olduğu yere atacı sokun ve daha sonra size sunulan seçeneklerden 5.sıradakini seçin. Daha sonra悲愴なを kullanarak 2 numarayla gösterilen kabloyu kesin.

Phoenix

Jipi inceleyin ve metal objeyi alıp kapıda kullanın. Çöp konteynirinin olduğu yere gelin ve sandıkları çekin. Konteynirin frenini devre dışı bırakın ve itin. Sandıklardan birini duvarın altına çekin ve yukarı tırmanın. Mazgalları ve pervazları kullanarak çatuya çatıya çıkışın. Yerden bir taş alın ve radar kolunu karşı çatıya bakar hale getirdikten sonra taşı kol üzerinde kullanın.

Aşağı indikten sonra yanın merdivenini kullanarak karşı çatıya çıkin. Sandığı itip aşağı düşürün ve daha sonra boruyu itip içinden geçirin. Bir sonraki deligin yanındaki taşları tekmeleyin ve aşağısının çok derin olmadığını gördükten sonra aşağı inin.

Masanın üzerindeki resmi inceleyin ve PDA'ınızı çalıştırarak kapının şifresini bulun. Kapıdan geçin ve birkaç tehlikeli manevradan sonra alt kattaki sandıkların üzerine atlayın. Yerdeki büyük deligin hemen yanındaki kağıt parçasını incelemeye kalkın ve aşağı düşün. Kapıdan çıkışın ve karşı odaya girin. Duvardaki kancayı ve masayı çektiğten sonra dolapların üzerindeki sakızı alın. Mutfaktan çıkışın ve soyunma odasına girin. Kancayı kullanarak dolabı açın ve yağ şişesini alın. Emektar PDA'ınızı çıkarın ve kapının şifresini bulun. Oda- dan çıkışın ve bir sonraki odaya geçip merdivenlerden inin. Açık olan tek kapıdan içeri girin ve arkanızdan kapanan kapıyı açmaya çalışın.

A screenshot from a video game showing a character standing on a dark, textured platform. The character is wearing a white shirt and dark pants. A blue rectangular case is positioned on the platform, and a green chain or cable is attached to its side. The background shows more of the game's environment, which appears to be a stone or metal structure.

Paneli kullanın ve makinenin işini bitirmesini bekleyin. Makineye girip yerdeki kağıtları alın. Maynard'ın anahtarlarını kullanarak kapıyı açın ve üst kata çıkıp kapı tutacağını yağlayın. Işığı söndürün ve kapıyı açın. Kapıdan girin ve koridorun sonundaki açık kapıdan geçerek kapıyı arkadan kilitleyip asansörü kullanın.

Roma – Manastır

Ana girişin sol tarafındaki çöp kutusunu karıştırın ve şampanya şişesini alın. Archie ile yanındaki metil şişesi hakkında sohbet edin ve ona şampanya takasını önerin. Metil şişesini alın ve az önce içinde şampanya bulduğunuz çöp tenekesine döküp yakın. Yan kapıya yönelin ve içeri girin.

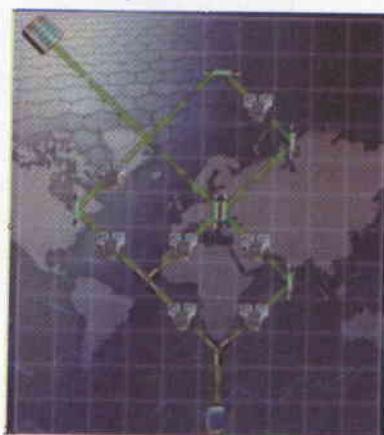
Gri renkteki kapıdan geçin ve Nico'nun Angelica'yla ilgilenmesine izin verin. Makineyi ve odanın uzak köşesindeki altın tozlarını inceledikten sonra Angelica'yla makine hakkında konuşun. Kardinali takip ederek bahçeye ulaşın ve keşşelere göründeden bahçeyi açıp kapıdan geçin. Merdivenlerden çıkış kordonda bulunan hafifçe aralık kapıdan içeri bakın. Kapıyı açıp içeri girin ve kardinalle yüzleşin.

Odadan çıkış koridorun sondakı odaya girin ve masanın arkasındaki tabloyu inceleyin. Ana girişin dönün ve yerdeki büyük kapakları açması için Mark'tan yardım isteyin. Golf sopasını kapaklar üzerinde kullanın ve aşağı inin. Heykellerin önündeki kum saatlerini soldaki saatlerin kumu aşağıda, sağdaki saatlerin kumu sağda olacak şekilde ayarlayın. Soldaki heykelin üstüne çıkış kafasını itin. Daha sonra aynı işlemi sağdaki heykelde uygulayın ve Mark'dan heykelin kafasını itmesini isteyin. Açılan pasajdan inerek oyunun son bölümünü adım atın.

Roma – Catacombs

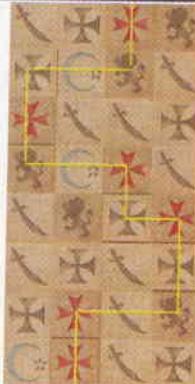
İŞİĞİ SÖNDÜRME
İşığı söndürün ve bıçakla sigorta kutusunu açtıktan sonra plastik eldivenlerinizi kutu üzerinde kullanın. Yanmak battaniyeyi kulanarak kapının yanındaki ampulü çıkarın. Ampulü çıkardığınız yere C4'ü yerleştirin ve geriye dönüp ışığı açtıktan sonra eldivenleri kullanarak kablolara dokunun.

Kapıdan geçin ve ara demodan sonra sol taraftaki açık kapıya ilerleyin. Bu kısımda karşılaşacağınız tüm bulmacaların cevaplarını Manuscript'de bulabilirsiniz. Size tavsiyem, çözmesi son derece eğlenceli olan bu bulmacaları önce kendi başına denemeniz. Eğer başarılı olamazsanız hazırladığım resimlere bakabilirsiniz.



İlk iki odadaki bulmacalardan sonra üçüncü odaya geldiğinizde Assassin, Türk, Mamluk, Templar sıralamasıyla George'u düşüğü delikten kurtarın. Şovalyenin bulunduğu odaya ulaştığınızda elinizdeki haritayı şövalyeyi eLINE yerleştirin ve çakmakla haritayı yakın. İceri girin ve elinizdeki hacı lahit üzerinde kulanan.

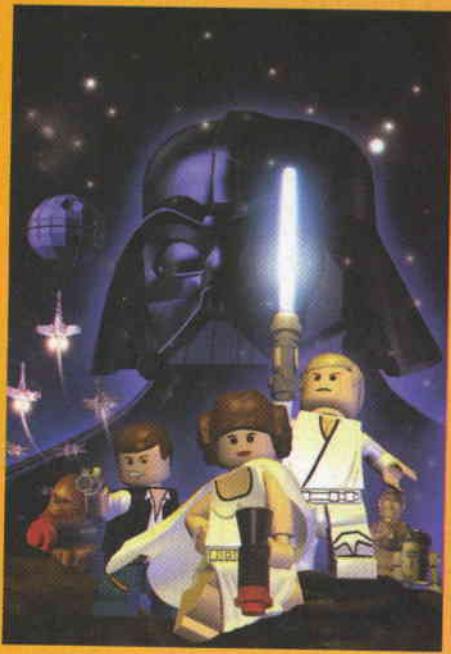
Oyunun son kısmında yapmanız gereken tek şey golf sopanızı lahit üzerinde 2 kez kullanarak kalbinizi kaptırdığınız güzel kızlardan birine veda etmek. Sanırım hangisi olduğunu biliyorsunuz.



LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY

(Tüm kodları PS2 versiyonuyla aynıdır)

Yenilmezlik: Free Play modunda Bölüm 4'te ilk kapıyı 3CPO kullanarak açın. Daha sonra Force gücü olan biriyle odanın içine budo-labını kaldırıp bırakmayı deneyin. Dolap açı-laçak ve içinden Super Red Power Block çi-kacak. Bu kantinden size 900.000 stud'luk Yenilmezlik gücünü almayı sağlar.
Bounty Hunter mod için: Boba Fett, Bossk, Dengar- Greedo, IG-88 ve 4-LOM'u alın.



CALL OF JUAREZ

Oyun içinde ~ tuşuna basarak konsolu açın ve kodları girin.

God Mod: Cheat.God(1 veya 0)

Cephane: Cheat.GiveAmmo()

Tam sağlık: Cheat.Heal()

Büyük cephanesi: Cheat.MagicAmmo(veya 0)

Tüfek verir: Cheat.GiveRifle()

Dinamit verir: Cheat.GiveDynamite()



FACES OF WAR

Yenilmez Birimler:

"ubisoft\faces of war\resource adresine gi-dip "game.pak" dosyasını bulun ve Win-RAR'la extract edin."

game.pak arşiv dosyasının içindeki "setdifficulty" altında bulunan "tacticas.dl", nor-mal.dl, hard.dl ve easy.dl dosyalarını da ex-tract edin. Notepad'i kullanarak bu extract edilmiş dosyaları editlemeniz gerek.

ally

healty_increase 40

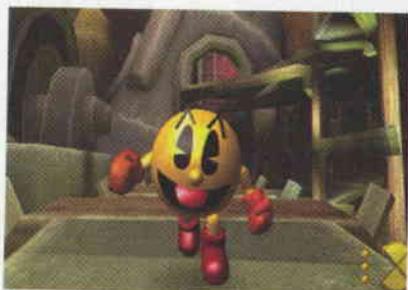
healty 40

Bu modifiye edilmiş dosyaları, dosyaları al-diğımız ana adrese "game.pak" dahil geri koyun (WinRAR ile).



PAC-MAN WORLD 3

Tüm bölümler ve 3D labirent oyunu: Ana menüde hızla Sol, Sağ, Sol, Sağ, C Yukarı ya-pın.



AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES

Gemi ismi olarak aşağıdaki kodları girip hi-leleri aktif hale getirin.

God mod: GodMode

10.000 tecrübe puanı: ExpBooster

10.000 altın: MoneyBooster

En iyi bıçak kullanan açılır: BestSaber

En iyi silah kullanan açılır: BestGun



PRISON TYCOON 2: MAXIMUM SECURITY

Kolay para için: "\prison tycoon 2\data\maps kla-sörüne gidin ve notepad'i kullanarak .FDS olan dosyayı

editleyin. Sayfanın aşağısında şu satırı bulun, <STATISTICS>

0,100000,0.....

</STATISTICS>

ortadaki sayıyı istediğiniz şekilde değiştirmek parınızı artırabilirsiniz.

THE SIMS 2: GLAMOUR LIFE STUFF

Oyun içindeki Ctrl + Shift + C tuşlarına basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

1000'den fazla Simoleon: Kaching

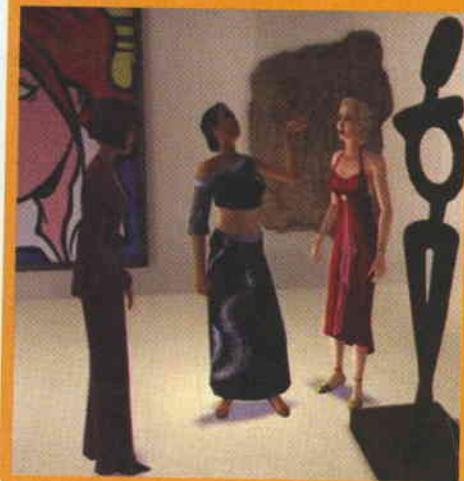
50.000'den fazla Simoleon: motherlode

Bebek doğumunda ikiz elde etme: twinsr2cute veya twinsr2cute

Partiye daha çok kişi gelmesi: intProp maxNu-mberOfVisitingSims <Bir sayı>

Yolları kaldırır: boolprop displayNeighborhood-Props <true veya false>

Seçilen katalogdaki tüm kariyer işlerine girebilir: unlockCareerRewards



BACKYARD SKATEBOARD 06

Start Game'den Load yapın. Yükleme ekranında uçan bir cisim gördüğünüz an, aşağıdaki kodu yazın, Enter'a basmanız gerekmeyecek.

Sınırsız Mega Ollie güçleri: hphi

Sınırsız yavaş çekim (slow-mo): slomo

Cift Speed Spin: dizzy

Tüm şifreler: getall ■



LEGO STAR WARS II: ORIGINAL TRILOGY

Mos Eisley Canteen'a ya gidin ve aşağıdaki kodları girin:

BBV889 Imperial Officer
 NNZ316 TIE Fighter Pilotu
 BNC332 Death Star Trooper
 UCK868 Beach Trooper
 CVT125 Imperial Ajani
 PEJ821 Tusken Raider
 YDV451 Sand Trooper
 JAW499 Jawa
 NAH118 Greedo
 VAP664 Imperial Shuttle Pilotu
 PTR345 Stromtrooper
 UUB319 Lobot
 UGN694 Ugnauht
 VHY832 Bespin Gard
 YZF999 Gamorean Gard
 WTY721 Bib Fortuna
 SGE549 Palace Gard
 GBU888 Skiff Gard
 HLP221 Boba Fett
 TTT289 Ewok
 MMM111 Imperial Gard
 HHY382 The Emperor
 NFX582 Gonk Droid
 BEN917 Ben Kenobi (Hayalet)
 NXL973 IG-88
 HDY739 TIE Fighter
 QYA828 TIE Interceptor
 CYG336 Rebel Pilotu
 YWM840 Han Solo (Hood)
 SMG219 Grand Moff Tarkin
 YDV451 Sand Trooper
 JAW499 Jawa
 PEJ821 Greedo

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

Archer'ı açmak: Her hangi biriyle, ok yeteneğini Level 5 yapın.
 Chaos askerini açmak: Oyunu bir kez bitirin.
 Yaratık Tamer'ı açmak için: Bir canavarı yakalayın.
 Druid'i açmak: 500+ Geo kombosu yapın.
 Tink'in sonu: Oyunu Tink'i seviye 1000'e getirerek bitirin.
 Axel'in sonu: Axel'le savaşırken bir kez Game Over olun.
 Etna'nın sonu: Etna'yı 3-4 bölümünde yenin.
 Laharl'in sonu: Laharl'ı 11-7 bölümünde yenin.



TOTAL DAMAGE 683

NASCAR 07

Aşağıdaki kodları Fight to the Top moduna girip adınız olarak yazın.
 Outta MyWay: %100 prestij
 AllBow ToMe: 10 milyon hayran.
 GiveMe More: 10 milyon Dolar.
 ItsAll For Me: Tüm Chase Plates.
 Walmart EveryDay: Walmart yolları ve arabaları.
 KeepCool SmellGreat: Eski Spice yolları ve arabaları.
 Ful takım prestiji: MoMoney BlingBling

NASCAR 07

WROAoR: #210'un Gold versiyonunu açar ve QB isabetini %100 yapar.
 XL7SP1: #200'un Gold versiyonunu açar ve size atılan pasları kaçırmasınız.
 SLAW0o: #199'un Gold versiyonunu açar ve rakip çok dengesiz paslar atar, topu kaptırır.



V-RALLY 3

Aşağıdaki kodları isim ve soy isim olarak girin (sayı olanlar isimdir):
 Hovercraft: 210741974 MARTY
 Mini araçlar: 01041977 BIGIIM
 Garip araçlar: 07121974 FERGUS
 Geniş araçlar: 21051975 PTITDAV
 Gerçek fizikler: REAL WHELL
 Narin araçlar: 2512975 PLOU
 Eğri büğrü araçlar: Gonzales SPEEDY
 Tiz sesli spiker: (bir adet boşluk) PALACH



DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

Ekstra son: Üç G-Report'u alıp oyunu bitirdiğinizde "The End" kısmından sonra ekstra bir sonla karşılaşacaksınız.
 Yan görevler: Bu görevlere ulaşmak için Extra Missions altında bulunan White Capsule'lerin yanına patlayıcı koyarak patlatmanız gereklidir. Her biri bir yan görev açacak. Kasüller de aşağıdaki bölümlerde bulunmaktadır:
 Görev 5: Deep Labyrinth, K-15

Görev 18: Badlands, F8

Görev 24: Contra Kalm, J-13

Görev 37: Gatling Shower, I-14

Görev 45: Stronghold Impervius, H-8



24: THE GAME

(NTSC versiyonu için)
 Yara almaz: 66BAUER
 Sınırsız cephe: 62ALMEIDA
 Tüm görevler: 72DESSLER
 Tüm bonuslar: 54PALMER

(PAL versiyonu için)

Yara almaz: BAUER066
 Sınırsız cephe: ALMEIDA062
 Tüm görevler: DESSLER072
 Tüm bonuslar: PALMER054

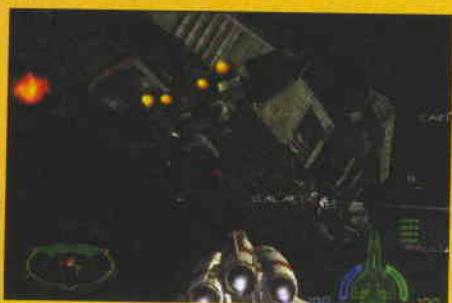


BATTLESTAR GALACTICA

Aşağıdaki kodları Extras menüsünde girerek dizide ait materyalleri açabilirsiniz.

- 1) Sol, Yukarı, Sol, Sol, Aşağı, Sol, Yukarı, Aşağı.
- 2) Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sağ, Aşağı.
- 3) Sağ, Sağ, Aşağı, Aşağı, Sol, Sol, Yukarı, Yukarı.
- 4) Aşağı (4), Sol (4)
- 5) Yukarı (3), aşağı (3), Sol, Sağ.
- 6) Yukarı, Sol, Yukarı, Sağ, Yukarı, Sol, Yukarı, Sağ.
- 7) Sağ (4), Aşağı (2), Sol (2)
- 8) Sağ (2), Yukarı (2), Sol (2), Yukarı (2).

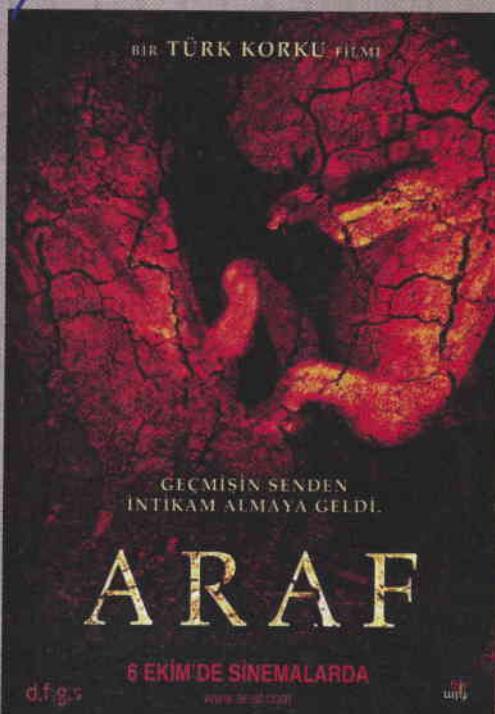
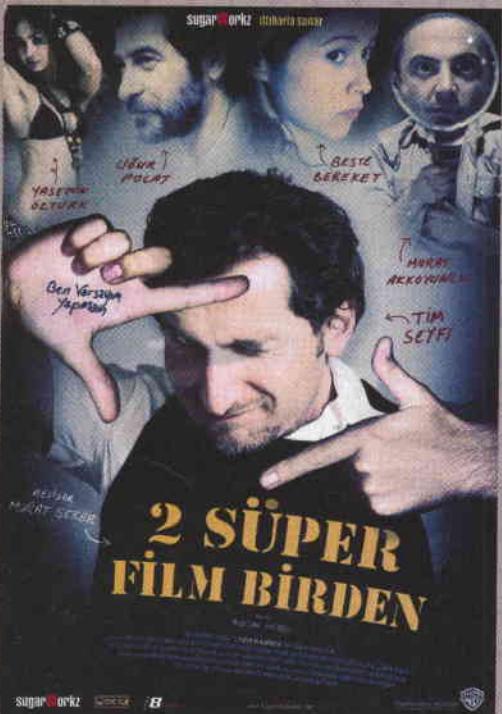
Starbuck'a ve Apollo'yu açma: Aşağı, Aşağı, Sol, Aşağı, aşağı, Yukarı, Sağ, Sağ. ■



SANALDAN GERÇEĞE

Türk filmleri tam gaz!

Hep oyun hep oyun
nereye kadar?



Bu ay birçok yeni Türk filmi vizyona giriyor. Zaten son birkaç yıldır gerek çekilen filmler, gerekse de organize edilen festivaller bakımından bir bolluk yaşamaktayız. Gerçi nicelek mi yoksa nitelik mi diye sorarsanız, nitelik derim ama bir yandan da hareketin bereket getireceğini düşünüyorum. Her gün daha fazla projenin hayatı geçmesi ve bunların birçoğunun genç yönetmenlere ait olması

ümít verici. İşte bu ayın filmleri de bu türden; genç, dinamik ve orijinal. İlk "Hokkabaz" öne çıkıyor tabii, bir Cem Yılmaz projesi olarak. Mazhar Alan'son'un da başrollerden birini aldığına hemen belirteyim. İkili daha önce "Her Şey Çok Güzel Olacak" filminde beraber çalışmış ve ortaya çok eğlenceli bir film çıkmıştı. Bu sefer abi-kardeşin yerini usta-çırak diyalogları alıyor. Özet geç-

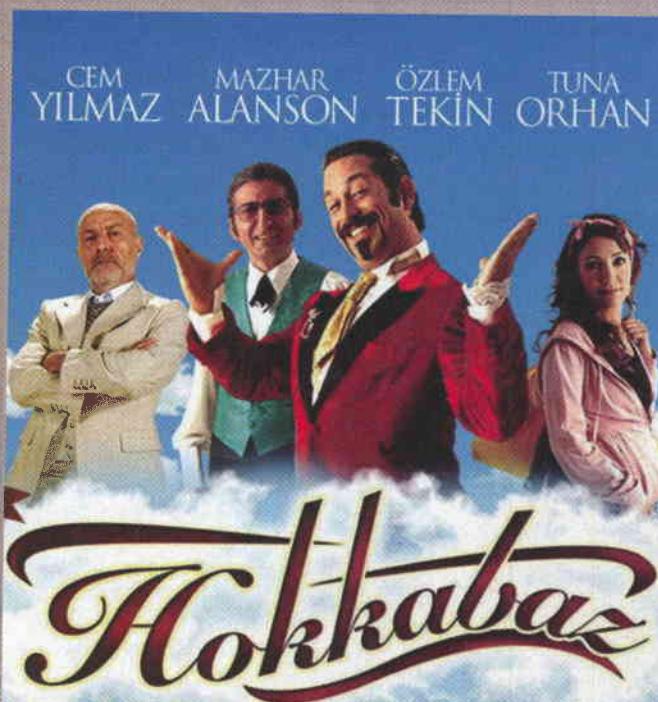
mek gerekirse, İşkender (Cem Yılmaz) hokkabazdır. Yani aslında sihirbazdır. Ama onun ve çocukluk arkadaşı Maradona'nın (Tuna Orhan) dışında herkes onun hokkabaz olduğunu düşünmektedir. İstanbul'dan hızla kaçmak zorunda kalan ikili, turne programına Sait'i (Mazhar Alanson) de dahil ederek büyük risk alırlar. Baba Sait, İşkender'i takdir etmeyi uzun yıllar evvel bırakmıştır. Turne üçlüyü kaynaştırırken, aynı zamanda

görkemli bir dağılmaya sebep olur... Filmin yönetmeni Ali Tañer Baltacı ile Cem Yılmaz. Meravla bekliyoruz "Hokkabaz"ı! (www.hokkabazfilm.com).

Ardından "Araf" geliyor. Biray Dalkıran'ın ilk uzun metrajlı. Kısa film ortamını takip edenler kendisini "Sis" adlı kısa filminden hatırlayabilir. Görisel efekt kullanımıyla gerilim yaratmak anlamında iyi bir denemeydi Sis. Anlaşılan Dalkıran bu denemeyi profesyonel bir şekilde sonuçlandırmaya kararlı. Çünkü Araf birçok görsel efektin yer aldığı bir korku filmi. Filmin ek seninde kurtaj teması var.

Geçmişinde kurtaj yaptırmış bir kadın tekrar hamile kalınca kabus bağılıyor. Cennetle cehennem arasında, yanı arasta sıkışık kalan kurtaj kurbanı ruh, dünyaya iniyor ve ailinin canına okuyor; ortalığa dehşet saçıyor. Konu, bu kadarıyla kulağa hiç fena gelmiyor; özgün bir yapısı var. Görisel olarak da iddialı. En azından fragmanı söyle. Eğer gerisini de getirebilirse, Türk korku sinemasının temelleri atılır belki. Tabii tekrarlıyorum, "getirebilirse". Görelim ve korkalım diyorum şimdilik (www.araf-film.com). "Sınav" ise beklenen bir film. Yani bunca yıldır ÖSS-ÖYS derdi çeken bir millet tabii ki artık bir sınav filmi izlemeli. Bu sınavı gişede verecek olan yönetmenimiz ise Ömer Faruk Sorak.

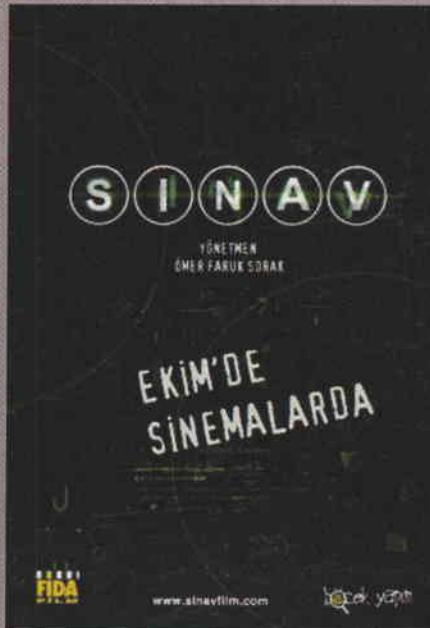
Kendisini G.O.R.A. ve Vizontele'den hatırlarsınız. Neyse ki bu sefer Cem Yılmaz Erdoğan'sız kamera arkasında. Sınav'ın Türkiye'nin ilk Türk gençlik filmi olma gibi bir iddiası var. (Bu arada nedir bu "ilk" meselesi, anlayamıyorum valla; ilk korku, ilk aksiyon, ilk gençlik, vs. Kardeşim ilk milk yapmayın, doğru düzgün film yapın yeter!) Filmin konusu anlaşıldığı üzere, gençliğimizin biricik izdirabı ÖSS'üne. Sınav'a hazırlanan bir grup liselim, "yetti artık" deyip işe orta öğretim başarı puanlarını yükseltmekle başlıyor, ardından ÖSS soru bankasını soymaya soyunuyorlar. Matrak bir film olacak gibi bir his var içimde. Sınav'da Jean Claude Van Damme da oynuyor, ne



alakaya. Eğer filmin geneli de teaser’ı gibi yanar dönerliyse, görsel açıdan da tatmin olacağınız galiba (www.sinavfilm.com).

Son filmimiz ve nedense en çok ilgimi çeken, Murat Şeker'in yönetmenliğini yaptığı "2 Süper Film Birden". Şimdi aklınıza eminim başka türlü "iki film birden"ler geliyor ama bu onlardan değil. Filmin konusu aslında bir anlamda oldukça klişe. Hayalindeki filmi çekmeye kafayı takmış bir adamın komik öyküsü (kendimle özdeşleştirdiğim için galiba bu kadar ilgimi çekti). Başroldeki Necati (Tim Seyfi), 33 yaşında bir sinema delisidir. En büyük hayatı Avrupa'yı sarsacak deneysel bir film diye tanıttığı "Yer Çekimi Sıfır" adlı projeyi çekip vizyona sokmaktadır. Tabii bu ha-

yalını gerçekleştirmek

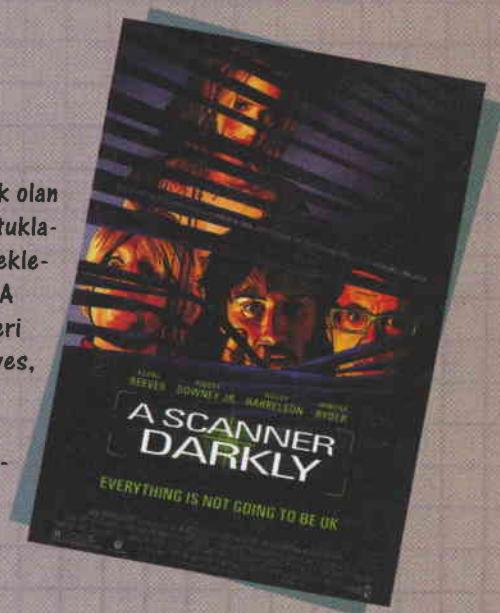


için düğün kameramanlığı yapmaktan, üçüncü sınıf türküclere video-klip çekmeye kadar çeşitli absürd ortamlara girmek zorunda kalır. Peki çeker mi en sonunda? İşte onu filmde göreceğiz. "2 Süper Film Birden" oldukça bağımsız bir 'film içinde film' projesi. Fragmanından bile bu samimiyeti anlamak mümkün.

80'ler kuşağının gerçekleşmemeyen hayallerine dokunuyor gibi. Yönetmen Murat Şeker, "2 Süper Film Birden" projesi, bugün dünyada 'x generation' olarak anılan bir kuşağın Türkiye ekseninden hareketle halet-i ruhiyesini gözler önüne sermek amacını güden bir ilk filmdir" demiş basın metninde ("ilk"lerden kurtulamıyor bir türlü). Umarım dediği gibi çıkar (www.2superfilmbirden.com). ■

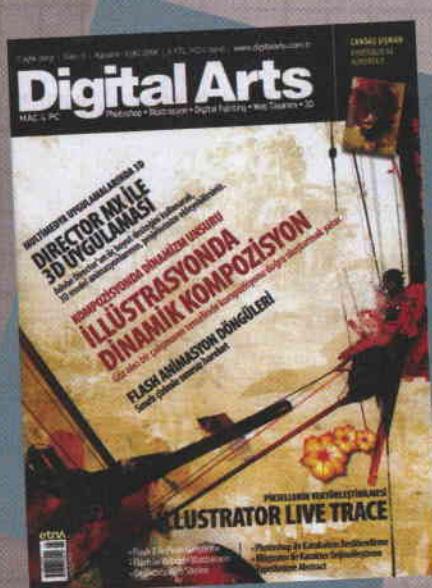
Ekim gelince

Filmekimi de geliyor neyse ki. Festivallere yetişmeyen ve muhtemelen vizyona geç girecek olan birçok iyi film yine bir haftaya sıkışıyor (13-19 Ekim) ve biz de yine Emek sinemasının koltuklarını dolduruyoruz. Programda birçok iyi film var ama gözüme ilk çarpan tabii ki merakla beklediğim aynı adlı Philip K. Dick romanından uyarlanan, Richard Linklater imzalı bilim-kurgu "A Scanner Darkly". Yönetmenin "Waking Life" filminde uyguladığı canlandırma tekniğinin ileri bir versiyonuyla kotarılan film oyuncu kadrosu bakımından da bir hayli zengin; Keanu Reeves, Winona Ryder, Robert Downey Jr. ilk akıma gelen isimler. Film listesi henüz oluştuğu için diğer filmlere www.iksv.org/filmekimi adresinden bakabilirsiniz (ama emin olun çok sıkı filmler var). Filmekimi, yönetmen Ümit Ünal'ın Nokia N93 ile çekeceği kısa filmi de ağırlayacak (süper bir alet, ben de istiyorum!). Bilet fiyatları geçen sene olduğu gibi 2.5 YTL (hafta içi gündüz seansları). Bu haftayı kaçırılmamak gereklidir. ■



Dijital ama basılı

Yani dijital sanat-tasarımla uğraşan yeni bir dergi çıktı demek istiyorum. Digital Arts, kendisinin de başlık attığı gibi "Photoshop, İllüstrasyon, Digital Painting, Web Tasarımı ve 3D" odaklı bir dergi. Adına aldanmayın, sonuna kadar yerli. Ele aldığı konular bakımından bir ilk sayılabilir. Günkü daha önce dijital sanat-tasarım alanında tutorial vb. öğretici olayları sadece birtakım başka dergilerin eklerinde bulabiliyorduk. Gerçi internet ortamında her türlü tutorial'ı bulmak mümkün ama Digital Arts'in içerdikleri çok daha samimi, çok daha bizden. Öncelikle konular bir-



birinden çok farklı. Ne ararsanız var. İster 3D, ister web, ister seniz de illüstrasyon. Ayrıca bu alanlardaki tutorial'ları okurken, yazar arkadaşları ve arka planlarını da tanıyor ve istersek bağlantıya geçebiliyoruz (yazarlar sağlam gerçekten). Tutorial'ların dışında sektörden haberlere ve tasarımcı portföylerine de yer veriyor Digital Arts. Önemli bir açığı kapatmak adına cesur bir girişim (www.digitalarts.com.tr). ■

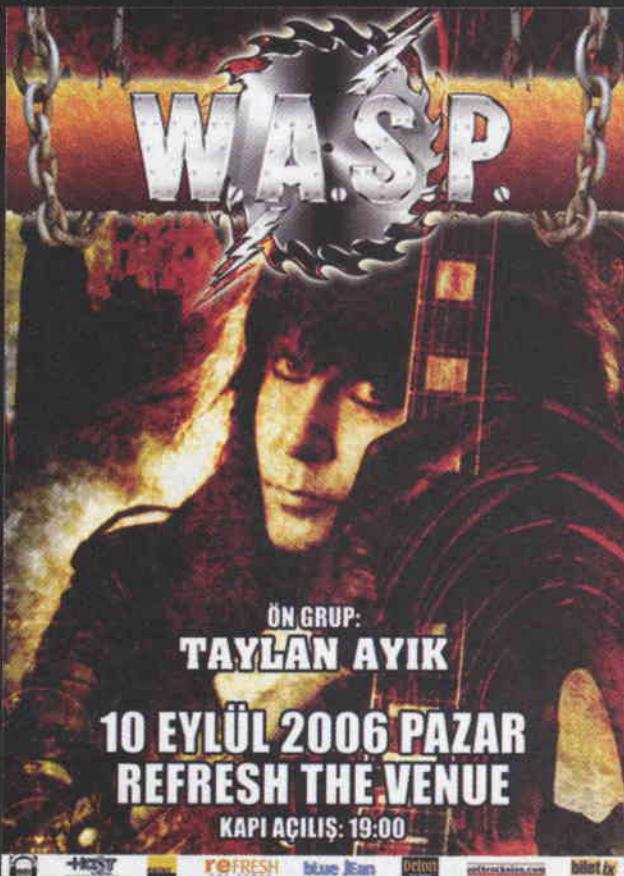
WASP KONSERİ

Yine sınırlı başladık yazıya! WASP konserine gittim en son, iyi diyeceğim, diyemiyorum, kötü diyeceğim, yine diyemiyorum. Öyle az insan vardı ki bara gelseler orta ebattaki bir bar kaldırdı seyirciyi! Havada yağmur vardı diyeceğim, yok; bir kere iptal oldu, hevesler kaçtı diyeceğim, yok... Nerede bu seyirci? Pink konserinde miydi? Parası mı yoktu? Ölmüşler miydi?... Evet ölmüşlerdi büyük ihtimalle. Hadi 20 yaşı altına pek lafım yok, nerden bilecek WASP'ı... Dinleyemediler ki, TV'de WASP mı gördüler? Ama o abi metalci geçinen adamlara kızgınım. "Biz zamanında dinlerdik" diyen, "87'den beri kasedi var" diyen adamlar gelmedi konsere biliyorum. Gelenlerin hepsine saygı duyuyorum. Sonuçta dünyanın en iyi konseri olmayacaktı, beliydi ama konsere gelmeyeip de evde bir daha WASP dinlemesinler.

3-5 insan kuyruğa girdik, içeri geçtik. Az adam olduğu için en öne geçtim, basladım beklemeye. Bilmiyordum alt grup da varmış: Taylan Ayık. Daha önceden Diken adlı grubu olan arkadaşımızı dinledik, inceden destekledik de Allah'tan biraz karizma diliyoruz arkadaşımıza -anladın sen.

Bekledik, biraz geç de olsa çıktı WASP sahneye. Blackie Lawless'i hiç böyle beklemiyordum. Tas gibi çıktı sahneye, çekmiş derileri, yapmış makyajını... On Your Knees ile girdi, Hate to Love Me ile bağladı şarkısı. Az sayıdaki seyirci koptu, zaten gelenler süzme oldukları için grubu, performansı, ses düzenini vs. ipleyecek durumda değillerdi; WASP izlemenin mutluluğu vardı. Ardından L.O.V.E. Machine ve Wild Child ile seyirci çığına döndü. Bu şarkıları canlı dinlemek gerçekten benim için inanılmaz. En az 15 yıldır hayalini kuruyorduk, bu yasta nasip oldu :) Sleeping in the Fire da ilaç gibi geldi. Bos yokki playlist'te, eksik bile vardı. Headless Children, The Idol, I Wanna Be Somebody derken bis oldu ve tekrar sahneye çıktıklarında benim en çok sevdigim şarki olan Chainsaw Charlie'yi çaldılar, delirdim. Sesim kısıldı, yanındaki elemanla birmirimizin üstüne çıktı, costuk heften! Sonra yine gittiler. Bu sefer baya uzunu gidisleri, bir 10-15 dakika gelmediler. O ara avazım çıktıktan kadar bağırdım, arkamda deli adamlı böğüre böğüre "Jonathan" diye bağırdık, sonunda geldiler geri. Bu hakiki bitsi sanırım... Blind in Texas son şarkydı. Gittiklerinde tekrar bağırdık ama yok, gelmeyeceklerdi, Seyirci de yavaş yavaş uzamaya başladı. Döndük evimize, çok kısa gelen, tadi damagımızda kalan bir konser oldu. Dedigim gibi bos yoktu ama çok eksik vardı playlist'te. Blackie'nin hastalığı ve seyircinin azlığına bağlıyorum bu durumu; bunu saymaz bir daha bekleriz diyorum.

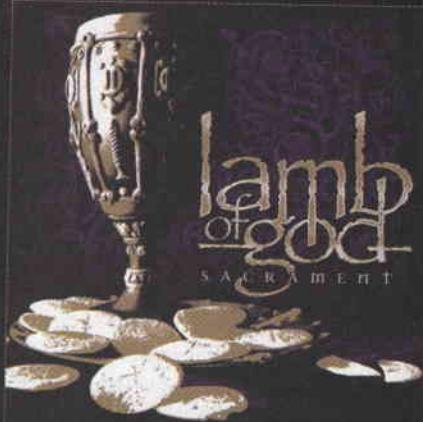
İşgal



Lamb of God - Sacrament

İhtiyarız ya! 2000'lerde çıkan çoğu grubu dinlemedim, eskilere devam ettim. Bazı grupların tadına yeni yeni bakıyorum. Lamb of God da bunlardan biri. Grubun 5. albümü, yeni de sayılmaz gerçi...

Amerikan tarzını pek sevmem, İngilizci, İşveççiyimdir genelde :) Ama Lamb of God ilgimi çekti. Dinlemeyenleriniz varsa biraz anlatmaya çalışıymam, İşveç metalı ile Amerikan "durak"ı arasında Lamb of God'in tarzı. Fazla abartı değil ama çok güçlü! Bir önceki albümleri Ashes Of The Wake'i dinledim



costuruyor. Sonrasi gına, Foot To The Throat, Forgotten ve Requiem mükemmel şarkıları albümün. Hele bir Pathetic şarkısı var ki dadından yinmez :)

Ben albümü çok sevdim. Son zamanlarda dinlediğim en güzel albüm diyebilirim. Bilenlere devam diyorum, bilmeyenlere de tavsiye ediyorum.

Slayer - Christ Illusion

Yillardır beklenen albüm sonunda kulağımızın pasını sildi. Ama ne zamandan beri paslı kulak onu da belirteyim: Valla benim kulağımın Slayer tarafı on senedir paslıydı. Seasons in the Abyss'ten sonra Lombardo'nun gitmesi, müziğin heften Amerikanlaşması, Divine Intervention filan bir yere kadar da Diabolus in Musica hakkaten tırtı bir albümdü. Akabinde çıkan God Hates Us All'a da tırtı diyorum. Sonra Lombarda geçti davulun başına, bekledik ve gördük ki keramet Lombarda'daymış :) Albüm Reign in Blood olmasa da Divine Intervention ayarında bir albüm -hatta daha thrashvari diyebilirim.

Ama aklıma başka seyler de gelmiyor değil. Simdi bu adamlar 90'lar sonuna doğru bir bayıldılar, o sırada zirve yapan hardcore, groovy tarza ayak uydurdular, sevdiler herhalde böyle bir tarz değiştiklerini. Sonra Diabolus, GHUA filan derken tutmadı, dinleyici eskiyi istediler (öyle değil mi?) babaların da matematikleri iyi zaten, kurdular denklemi, çözümler problemi: Fanların istediklerini yaparız, eski tarz, sert, Lombarda da geldi, oh...

Yukarıdakini bir parantez içi olarak düşünürsek albümü düşünüyorum ben yine. Dedigim gibi Slayer'in son zamanlarını düşünürsek mükemmel bir albüm diyebilirim. Doğruya doğru, Slayer dinlemiyordum bir süredir, geçen seneki konserine bile gazzanmamıştım ama bu albüm gazımı geri getirdi. Flesh Storm ile giren

ilk, simdi de bu albüm... ikisi de mükemmel albümler. Sacrament'i iPod'a attıktan sonra uzun süre çikaramadım (gece uykuya dalınca ziplatıyor adamı ama olsun). "Rö!" diye yürünyör, mükemmel bir yol müziği olmuş bence :) Albüm ilk şarkısı Walk With Me in Hell oldukça melodik girmesine rağmen mükemmel riff'ler ve davullarla adamı

With Me in Hell oldukça

melodik girmesine rağmen

rüyayı gerçekleştirdi.

İşte bu yüzden bu

albümde 10 şarkı var.

Az daha kassalarım Reign in Blood kadar kısa bir albüm yapabilirlermiş, zira albüm RIB kadar hızlı ve sert. Catalyst, Consfearacy ve albümün ilk singeli Cult ilk dinlemenizi tavsiye ettiğim şarkılar. Yine Slayer'in son dönemlerine benzeyen tarzda Jihad ve Catatonic şarkıları var. Ama albümde bir şarkının süpersonik hızda: Supremist. Soka girmeyelim diye en sona koymuslar sanırım, mükemmel...

Albümu dinlediğimde eski Slayer aklıma geldi, adamlar ne yapmışsa iyi olmuş. Birkaç şarkının çıkışını göründüğünde de zaten kısa olan albüm bir kerede dinleniyor bastan sona. Sanki Seasons in the Abyss'ten sonra sırada bu albüm olmalıymış gibi geliyor bana.

Lordi - The Arockalypse

Lordi'yi bilmeyeniniz yoktur artık. Anneler, babalar bile biliyor :) 2003 ve 2004 tarihli Get Heavy ve The Monstercian Dream adlı iki albüm bulunan Lordi'nin 3. albümü Arockalypse.

İlk önce sunu söylememeliyim ki 2000 sonrası, hatta 2006 yılında böyle bir albümün çıkması inanılmaz. Safkan Hard Rock! Ve 80'lerin gruplarının bu yılda suyunun suyu albümleri çıkıyor arada ama yeni bir grubun bu tarzda müzik yapması çok iddialı bir is bence.

Albümu muhteşem! Almı'nın Radyo Tiyatrosu tadındaki introda Twisted Sister'dan Dee Snider mükemmel bir seslendirme yapmış.

Albümin sunumunu yaptıktan sonra albüm bomba gibi basılıyor. Kesintilikle albümde bos şarkı yok. Hard Rock seven biri her şarkıyı bas tacı yapacaktır eminim. Albümden illa ki örnek vermek gereklisi Who's Your Daddy ve They Only Come Out at Night şarkılarını öneriyorum. Ki TOCOAN şarkısında UDO Dirkschneider vokal yapmış ki mükemmel olmuş şarkı. Vokalist Lordi ve UDO'nun sesleri birbirine çok güzel karışıyor şarkida. Ayrıca yine Twisted Sister'dan Jay Jay French, Chainsaw Buffet şarkısında gitarları çalmış, iyi de etmiş; şarkındaki gitar riff'leri gerçekten muhteşem. Albümdeki en öne çıkan şarkıyı unutmayalım, Eurovision'da birinci olan şarkısı Hard Rock Hallelujah da albümde yer alıyor. Hard Rock ve Heavy Metal severlere kesin tavsiye ediyorum albümü. Hayatında hiç Hard Rock dinlemeyenler bile denesin bence, albümün enerjisi çok yüksek; siz içine alacaktır. ■



KONSERVAR

My Dying Bride 7 Ekim İstanbul

Jon Oliva's Pain / Savatage
12-14 Ekim İstanbul/Ankara
KONSERLER İLERİ BİR TARİHE ERTELENMİŞTİR

Lord Belial 21 Ekim İstanbul
İPTAL

Winger 24 Ekim İstanbul
HENÜZ KESİN DEĞİL

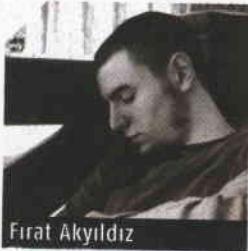
Gorefest 2-4 Kasım İstanbul/Ankara

The Gathering 24-25 Kasım
İstanbul/Ankara

Whitelion 1-2 Aralık İstanbul/Ankara

Vader 9-10 Aralık Ankara/İstanbul





SERBEST ÇAĞRISIM

HASAT

Rasgele dizilmişti her şey; gökyüzü, siyah bulutlar, buz tutan nehir, boşlukta çırınan kuzunlar... Ne gökyüzü siyah bulutların içinden geçiyordu, ne de siyah bulutlar gökyüzünün... Her şey birbirine teget geçiyordu, her şey dagınıktı; birbirinden çok uzak olmasına rağmen. Gökyüzüne doğru uzanan dev ağaçlar dahi dagınık, siyah bulutlara uzaktı. Hiçbir bulutları parçalayacak, kuzunların kaçışını engelleyecek kadar acımasız değildi. Ya da hiçbiri cesur değildi, soluk gökyüzünün nefes almasını engelleyen siyah bulutları dağıtarak kadar. Kırmızı toprak gibi, buz tutan nehir gibi dev ağaçlar da rasgele dizilmişti her yere; kuzunların gölgelerini dağlıcalar da, canlarını açıtsalar da bu onların ellerinde degildi. Rasgele dizilmişti her şey; ama her şey birbirine uzaktı. Hiçbir şey birbirine çarpmıyordu; renkler bile... Ne siyah, beyaza; ne de kırmızı, griye dokunuyordu. Ne de yağmur, gözyaşlarına... Her yerde gözyaşı vardı. En az dev ağaçlar kadar fazlaydı sayıları... En az onlar kadar yaşlı şehrin canını açtıylorlardı. Siyah bulutlarsa birer birer yağmur damalarını unutuyorlardı; tek tek, ağır ağır... Ama kimse ıslanmıyordu. Her şey gibi yağmur damaları da boşlukta asılıydı ve kimseyin gözyaşları karıştırmıyordu yağmur damalarına. Kartondan evlerin bacalarından çıkan dumanlar, siyah bulutlara çarpmadan boşlukta eriyordu; ayını, şehirden kaçmaya çalışan, göç eden kuzunlar gibi. Gitgide azalarak, gitgide solarak, gitgide parçalanarak... Gökyüzüne doğru uzanan dev kapıları herkese kapaklıydı yaşı şehrin; kimse içeriye giremiyordu, kimse dev kapıları açacak kadar güçlü değildi ve kimse yoktu yaşlı şehirde. Evlerin içlerindeki plastik insanların dışında... Çevreye saçılan, havada asılı duran gözyaşları gibi, onlar da sahteydi, onlar da donuktu; her şey gibi, herkes gibi ve içinde yaşamalarına rağmen ne siyah bulutlara, ne soluk gökyüzüne, ne de kırmızı topraga dokunmalarına izin veriliyordu. Her şey gibi, herkes gibi, buz tutan nehir gibi... Güneş, bulutların ardındaydı ve nehir gibi o da buz tutmuştu; kırmızı, uzun, parlak kanatları ıshıdıyordu. Nehre teget geerek... Buz tutan nehrin tek şansı güneşti, ama tek bir ışıklık güneşin kırılması, paramparça olması için yeterliydi.

Günden güne ölüyordu yaşı şehir; kimse yardım edemiyordu ona. Kimseden yardım istemiyor gibiydi o da... Dev kanatlarını iki yana açarak korumaya çalışıyordu içinde yaşayan her şeyi, herkesi; nefes almaktan zorlandıklarını unutarak. Gitgide daha fazla soluyordu gökyüzü bu yüzden; gitgide daha fazla uzaklaşıyordu kuzunların kulak tırmalayan ışıklarından. Ama dev ağaçlardan

başa kimse uzun, kimse güçlü değildi dev kapıları aşacak kadar. Ya da kimse şehrin dev kanatlarının arasından gebeleceğe kadar küçük değildi. Herkes derin uykudaydı ve herkes kaybolmuştu şehrin içinde, gözyaşlarının arasında. Herkes, her şey hareketsizdi... Her şey

Kırmızı toprağa uzak olmasına rağmen... Bir adım daha attı Vosviddin, renksiz boşlukta; kollarını iki yana açarak. Bulutlar yer değiştirdi, köşe kapmaca oynar gibi; güneş, donuk kanatlarına karşın gülmüşti; dev ağaçlar gölgelerini savurdu gökyüzüne doğru. İleriye doğru baktı Vosviddin, dikkatlice. Plastik insanlar, çevreye saçılan gözyaşlarını toplayordu. Onlarca, yüzlerce gözyaşı saçılımıştı çevreye. Şehir, günden güne ölüyordu. Birer birer toplayordu donuk gözyaşlarını. Yağmur damalarını atlayarak... Ürkükçe yanlarına gitti Vosviddin;



Güneş, bulutların ardındaydı ve nehir gibi o da buz tutmuştu; kırmızı, uzun, parlak kanatları ıshıdıyordu. Nehre teget geerek...

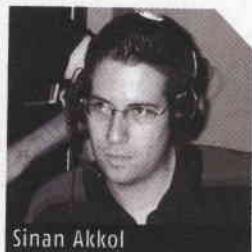
önceden belirlenmişti çünkü; dev ağaçların gölgelerine kazınmıştı. Bu yüzden hareketsizdi herkes; boşlukta asılı halde ve hiçbir şey birbirine dokunmuyordu. Güneş, bulutların ardındaydı ve her an kırılabilirdi. Plastik insanlara birbirlerinin ardındaydı ve her an düşebilirlerdi; bu yüzden uzaklardı birbirlerine. Ama yakınlamalarına, birbirlerine dokunmalarına izin vermiyordu yaşlı şehir. Her şey belirlenmişti, her şey hareketsizdi... Kapana kışılmıştı Vosviddin. Hiçbir şey elinde değildi. Yalnızca şehir değil, herkes onun nereye gideceğini, ne zaman düşeceğini biliyordu. Dev ağaçlar, göç eden kuzular bile... Bir adım attı, boşlukta asılı duran gözyaşlarına çarpmamaya çalışarak; soluk renkler, kum tanelerine karşıtı.

yüzleri donuktu. Gözyaşlarından daha fazla... Ve çok hızlıydı, çok hızlı hareket ediyorlardı. Şehrin hiç alışık olmadığı kadar... Dizlerini toprağa koydu Vosviddin, toprağa dokunmadan; yerden bir gözyaşı aldı. İki eliyle dikkatlice tuttu gözyaşını, düşmemesi için, ya da düşmemek için.

İleride, dev ağaçların arasında bir tarla vardı. Savunmaz... Kuzunlar uzaktaydı, ama ışıkları hala yankılanıyordu. Bu bile devrik korkuluğun huzursuz olması için yeterliydi. Tarlada yüzlerce insan ekiydi; her biri plastiktı ve her biri donuktu. Hasat zamanıydı... Yavaşça yaklaştı Vosviddin, iki elinde gözyaşıyla; diz çöktü ve gözyaşını tarlaya ekti. Küçük bir kızın üstüne... Gözyaşı, kırmızıyla karıştı ilk defa. Ağaçlar, gökyüzünü deldi hızla; yağmur damaları toprağa dokundu; göç eden kuzunların ışıkları dev ağaçlara çarptı; siyah, beyaza boyandı; güneşin kanatları kırmızıya... Yaşlı şehrin haykırısı yankılandı gökyüzünde. Ve dev kanatlarını açtı yaşlı şehir; ağaçların gölgeleri gökyüzünde kayboldu. Herkes hareketsizdi; boşlukta asılı olmasalar da. Rasgele dizilmişti her şey; beyaz gökyüzü, dagınık bulutlar, nehir, boşlukta çırınan kuzunlar... Rasgeleydi her şey... Ve birbirine uzaktı. ■



GÜZLERİ SOĞUK VE YAĞIŞLI



Sinan Akkol

Karanlık arka sokakta yürüyorum. Saat akşamın daha altı buchuğu, ama günler artık iyice kışaldığı için karalıktır. Başımı yere eğmişim, altından geçip giden yolu seyredivorum. Ve en yakın arkadaşımın evine gidiyorum. Ama nedense bir sıkıntı var içimde. Yerler ıslak, hafif soğuk havası. Tipik İstanbul Ekim'i işte. Türkçe'ci birkaç kitap almamızı istemişti. Kirtasiye de alıman gerekiyor, ama nedense daha bu saatte bütün kirtasiyeciler kapalı. Onların da canı sikkın herhalde... Erken-den gitmişler evlerine.

Benim başım gibi öne eğik duran sokak lambalarının, yağmurun koyulduğu asfalttaki flu yansımalarını görüyorum. Burnuma çok hafif bir yanmış kömür kokusu geliyor. Birileri kalorifer yakmaya başlamış. Demek yine kış geliyor ha? Ne çabuk? Haberlerden sonraki hava durumu daha yakından seyretmeye başlamak lazım artık. Her an "Akdeniz üzerinden yağışlı", "Balkanlar üzerinden soğuk" hava dalgası gelip İstanbul'un üzerinde kucaklaşabilir. Bunu duyunca bilirsiniz ki yarın kar yağacak. Ama hava durumu da yanlışlıyor işte. Yine de "bu gece bulutlar kırmızı mı?" diye bakırm her gece.

Hiç keyfim yok benim. En yakın arkadaşım karşımızdaki daireden önce yan apartmana, birkaç ay önce de semtin taa diğer ucuna taşındı. Artık onlara gitmek için izin almam gerekiyor. Ama kış geliyor ve okulum var. Orta son ne kadar zormuş böyle? Daha bir ay oldu okullar açılılı, dayadılar yine quzleri, sözlüleri... Yarına miydi o ödev yoksa? Ffffff....

Karanlık akşamüstünde, ince su birkintilerine kazılı olarak basa basa, kömürlü havayı kokuya kokuya arkadaşımın evine gidiyorum. Canım sıkılıyor...

Böyle anlatınca ne kadar kasvetli geliyor değil mi kulağa? Evet, bu benim geçmişimden, anılarımın seçerek çekip çıkarttığım birkaç dakikalık bir "an". Ama bu anı çekip çıkartan bilincim değil, bilinçaltımdır. Size de olur mu bilmiyorum, belki de insan 30 yaşına ulaştığı zaman çocukluk günlerindeki o saflığa, o vurdum duymazlığa, o tatlı cahilliğe duyduğum özlemin dürtmesinin sonucunda oluyor bu, bilemiyorum. Nedeni ne olursa olsun, zamanlarda böyle birkaç "an"ımlı olanca gerçekliğiyle hatırlamaya başladım. "Olancı gerçekliğiyle" demekten kastım, renklerden kokulara, etrafındaki "NPC"lerden, o an tam olarak neler hissettiğime kadar tam bir bütünlük içinde hatırlamak. Eski, güzel bir anı hatırlamak gibi değil bu, bu şekilde "seçilmiş anları" tastamam olacak hatırlamak çok

hoşuma gidiyor. 14-15 yaşlarındaki o sıkkınlı ruh halim, hiç bitmeyecekmiş gibi gözüken okul, üstüme üstüme gelen dersler, bir türlü içimi açamadığım sınıfımızdaki kız, harçlığımın kit kanaat yetmesi... 0 dönem içimi buram buram sıkın şyelerin oluşturduğu ruh halim o kadar

onu söyle bana? Yaşı 30 oldu, ömrümle yapmak istediğim şeyi mi yapıyorum? Dergiden eve dönünce 2 saatim var yatmadan önce, bir film mi izlesem, söyle güzel bir yemek mi hazırlasam kendime, yoksa kitabıma devam mı etsem?... Sorular, tilkiler ve kuyrukları... Ah o kuyrukları...

O dönem içimi buram buram sıkın şyelerin oluşturduğu ruh halim o kadar güzel, o kadar saf ve sevimli geliyor ki şimdidi bana...

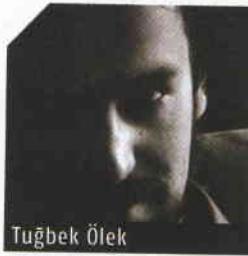
güzeli, o kadar saf ve sevimli geliyor ki şimdidi bana... Az önce derginin merdivenlerini çıkarken yine bilinçaltımda derinlere uzattı elini ve bunu çekti çıkardı... Morale +2 aldım :)

Şimdiki düşüncelerime ve kafamda sorunlarına döndüne... Hiç dönmek istemiyorum aslında, çıkış yok çünkü: Bu dünya niye boka sarmış? Bu ülke nasıl bu hale geldi ve kurtarmak, ucundan tutmak için nereden başlamak lazım? Yahu, 10 yıldır çalıştığımız matbaa nasıl olur da böyle bir kazık atabilir bize!? Hayatındaki herkesin hakkını tam olarak verebiliyor muyum? Herkesi boşver, hayatının hakkını verebiliyor muyum

Eminim 10 sene sonra başka sorunlar bunların yerini almış olacak. Eminim geri dönüş baktığımdaysa "yahu" diyeceğim "ne kadar rahatmış kafam 30 yaşında!". Her yaşı, insan ömrünün her döneminin güzellikleri ve zorlukları var. Ama ne yazık ki mermere gibi kalın kafalarımız, kösele gibi duyarsız ruhlarımız bunu ancak o güzel dönemde geçiktan 10 yıl sonra fark ediyor.

Dilerim Allah'tan, hayatımın sonuna geldiğimde, hayatımın her gününün değerini bilmış, iyi insanlara ulaşmış, daha da önemli, insanların iyi olmasını sağlamış birisi olduğunu bilerek gözlerimi yumarım. Evet, iyi bir dilek bu. Ha, bir de, o kömür kokan arka sağrı asla unutmamayı... ■





Tuğbek Ölek

CESUR YENİ DÜNYA

OYUNLARIN KUTSAL DOKUNULMAZLIĞI

İnsanın inancına, dinine söz geldiğinde ayaklanması çok doğal. Ama oynadığı oyun hakkında birileri bir parça negatif bir şey söylese neden dellenir hemen? Ama dünyaca tanınan önemli birisinin Blizzard'a laf etmesi durumunda sunların yaşanabileceğine inanıyorum: Cathedral of Light'in önünde binlerce kahraman toplanmış. Ellerinde Blizzard logolu bayraklar, flamalar. Alliance'ı Horde'u demeden omuz omuza gelmişler, "Blizzard'a uzanan dillere biber sürelim" diye bağırlıyorlar (protesto içinde hayli yeniler).

Bakın bir de söyle anlatayım: İki odalı özel bir deney düzenegi hazırlayalım. İlkine Britanya'dan getirilmiş bir Protestan İngiliz ve bir de Katolik İrlandalı koyalım. Bunlar on yıldır didişir billyorsunuz. Geçmişlerinde meşhur bir kanlı Pazar vardır. Diğer odaya da bir World of Warcraft bir de Everquest 2 oyuncusu koyalım. Sizce ilk tartışma hangi odada alevlenir? İsterseniz İngiliz ve İrlandalı yerine Fenerbahçeli ve Beşiktaşlı koyalım. Benim tahminim yine de ikinci odanın, oyuncuların odasının daha hızlı isınacağı yönünde.

Geçtiğimiz aylarda Prey'e düşük not verince pek çok okurumuz "Prey'e 65 verilir mi!?" diye ayaklandı forumlarda. Kimileri ciddi bir suç işlemış gibi tavır aldı, GameRankings linkleri havalarda uçuştu. Ama durum bu. Biz oyunu sevmedik. Bana sorarsanız 65 bile bol keseden verilmiş bir not. Açıkçası yakıştıramadım Berker'e, ben 50 seviyesinde bırakır diye düşünüyordum.

EN SEVDİĞİNİZ OYUN HANGİ?

Merak ediyorum acaba okurları Sevin Okyay'a "Sen Titanic'i nasıl beğenmezsin?!" mailleri yolluyor mudur? Madonna'nın son albümü kötü diyen eleştirmene MusicRankings linkleri yolluyor mudur? Yanlış anlamayın, bu sorun Level okuruna ait değil. Yakındığım da sizlerden gelen yorumlar değil. Sorun oyuncuların nedense her seyi hep birlikte sevip hep birlikte burun kıvrıma güdüsü. Nedense Starcraft iyidir ve hepimiz beğeniriz. Half-Life'ı beğenmemek gibi bir hakkımız yoktur. Üstelik bir avuç oyundan biri olmalıdır en sevdigimiz oyun. Psychanouts değildir o oyun ya da Home-world.

Mesela "benim en sevdigim oyun Postal" diyeni hiç duymadım. Herkes Postal'ın vasat bir oyun olduğunda hem fikirdir. Ama geçen gün bir arkadaşım en sevdigi grubun Mayhem olduğunu söylüyordu. Şimdi Mayhem, müzik endüstrisinin Postal'ı degildir de nedir? Neden müzik severlerin Mayhem sevebilme lüksü oyuncularda yoktur?

Bir süredir karşıma çıkan herkese Company of Heroes oynadığım en iyi strateji oyunu diyorum. Hemen herkesin cevabı aynı: "Starcraft'dan iyi degildir". Oyunu görmeyenler için bile böyle. Sanki oyun değil,

kutsal bir öğreti Starcraft, oynamayanlar bile CoH'dan iyi olduğundan emin. Bir daha asla bu güzellikte bir oyun gelmeyecek ya nasıl olsa. Bir tek Sinan anlıyor beni, hak veriyor. Ben de "Bu oyun dünyasında bir gariplik mi var, yoksa Level'in iki yöneticisi olarak biz oyundan anlamıyor muyuz?" diye düşünmeden edemiyorum.

Diger yandan birinin de çikip "Company of Heroes'u oynadım, çok karışık ve yorucu geldi bana. Hiç sevmedim. Hem ben gerçekçi stratejileri sevmem" demesini bekliyorum. O da yok. Herkes oyunun güzel olduğunda hem fikir.

FALLOUTU NASIL BİLİRSİNİZ?

Requiem for a Dream ömrümde izlediğim en güzel filmlerden biriydi. Ama o kadar çok insandan beğenmediğini duydum ki. O kadar çok insan Fight Club'a, Matrix'e

gicik olduğunu, yavan bulduğunu söyledi ki bana. İstiyorum ki biri de çıksın "Fallout saçma bir oyundu" desin, "Unreal Tournament vasatti" desin, bir Allah'ın kulu da PES'i beginmesin!

Yok... Oyun dünyasında zevkler ve renkler hiç değişmiyor, biri açık aykırı bir şey söylese çok tartışılıyor. En fazla "PES mi Fifa mı?", "EQ mu WoW mu?" tartışmasına girebiliyoruz. En fazla oyun türlerine olan ilgilerimiz değişiyor. Ama bir türü az buçuk oynayanla, o türün hastası olanın zevkleri de değişmiyor. Hâlbuki sıkı bir Rock dinleyicisi ile ara sıra radyoda caldıkça dinleyen müzikseverin bırakın en sevdiklerinin aynı olmasını, dinledikleri seylerin alakası bile yoktur. İşte bu yüzden "acaba biz oyuncular çok tek düz, çok sıkıcı bir topluluk muyuz?" diye düşünmeden edemiyorum. ■





Serpil Ulutürk

SEVGİLİ SÜRÜ, BENİ DE AL...

Saatin tik-taklarını, bir de mut-fakta vinlayan kettle'ı duyuyorum, boş sayfaya kendini dök-meyi bekleyen iç sesimi saymazsa. Sonunu getirmeye fırsat bulmadan yenisi başlayan, hiçbir yere bağlanmayan, tam sayfalık bir metin oluşturacak gülcen yoksun bir sürü kırık dökük, yarılm yama-lak cümle... Hepsinin bir anlamı var el-bette ama o anlamı kaybetmemek için söylememeleri, bir şeke sokulmamaları gerekiyor. Çünkü hissedilenler, girdiği kabın şeklini alabilen, söylendiği dile ra-hatça uyum sağlayabilen şeyler olmuyor her zaman. Havada uçuşmalarına izin vermek gerekiyor, sıkıştırıp şeke sokul-duklarında başkalasıyorlar, çırınleşiyor-lar bazen de. Saatin tik-takları... Ben bir sıkımlık düşüncelerimi doğru düzgün anlatamamaktan yakınırken, basit bir me-kanizmadan ibaret bir saatin "zaman" gibi uçsuz bucaksız bir kavramı bu kadar kusursuz bir dille anlatması umudumu kırryor. Her tik bir ana denk düşüyor, her tik'le bir yerlerde çağlar kapanıyor, yeni-leri açılıyor. Saatin tik-takları "her şeyin ilacı" oluyor, benim düşüncelerim aklımdaki engelleri aşıp gecenin kalanını bile kurtaramıyor. Neyse ki kettle'a karşı bu kadar güçsüz degilim. Altı üstü yarınl litre su kaynatıyor! Ne olacak ki, benim kafa-mın içinde de boza pişiyor... Bir boza da-ha? Hayır, kettle'daki suyla hazırlanmış bir kahve lütfen.

Az önce henüz ilk sayısı yayınlanma-mış bir e-derginin adı konmamış mani-festosunu okudum. Hepimizin aynılaşmasından bahsediyordu. Özel olmanın, öz-gün olmanın kutsal sayıldığı lise yıllarımdan bu yana ne çok şey değişmiş. Şekil şemal olarak neyi temsil ettiğinizden hangi mekânlara takıldığınız, izlediğiniz dizilerden ve o dizilerdeki favori karak-terlerinizden iletişim alışkanlıklarınıza kadar her şeyinizle sürünen terchilerine uyum gösterdiğiniz ölçüde kıymetlisiniz artık. Belki eskiden de böyleydi de ben umursayamayacak kadar kendimi ortaya çıkartmaya çalışmakla meşguldüm. Kula-ğşa mantıklı geliyor. Mantıksız gelen, o günlerde hiçbir şeye uyum göstermeye çalışmıyorum halde insanlardan rahatsız olmazken, son birkaç yıldır sürü stan-dartlarını tuttururan biri olarak kendimi hiç de günlerdeki kadar rahat hissetmeyi-sim.

Sürüye katılmak, herkesin gözünde "normalleşme" mertebesine erişmek ga-riп ve sinsi bir süreç. Artık hangi biriyle uğraşacığınızı bilemediğiniz tonla derdi-niz karşısında yelkenleri suya indirmekle başlıyor her şey sanırım. Daha fazla in-sanla, daha az karmaşık ilişkiler kurabil-mek için yüzeyselleşmeyi gözle alıyo-nuz önce. O zamana kadar çok da ciddiye

almadığınız ve "sürü" de-mekten çekinmediğiniz o ko-caman topluluğun aslında hayatınızda ne kadar önemli bir yeri olduğunu fark ediyor-sunuz. Hep kendiniz gibi ol-manın aslında kendini fazla ciddiye almakla alaklı oldu-ğunu düşünmeye ve kendinizi bu yüzden yargılama ya Başla-dığınız noktada, oryantasyon çalışmalarınız da başla-mış oluyor. O güne kadar di-şarıda tuttuğunuz (ya da ara-larına katılmadığınız) insan-lar ve yaşam biçimleri, kur-dugunu her yeni ilişkiye sizden bir parça haline gel-iyor. "Onları" kabullenerek ne kadar yüce gönüllü olduğunu

nuzu falan sanırken, bir süre sonra dehset içinde aslin-da kendinizi kabul ettirmeye çalışığınızı fark ediyorsu-nuz. Burası sizin geri dönüşsüz noktanız. "Çemberin ya içinden ya dışındasın" fikrine karşı "ne içindeyim ne di-şında" diyemeyecek kadar iplerinizi bıraktığınız bölüm-desiniz... Bir sonraki bölümden itibaren, hiçbir zaman dikkat çekmeyecek bir "ve mutlu ve sıradan ve kendin-ce bir hayat yaşadı" hikâyesinin isimsiz karakteriniz.

Yukarıdakileri üçüncü şahıs bakış açısından anlatma-liydim belki de. Zira hâlâ bu hikâyeyi deneyimlemiş gibi hissetmiyorum. Belki de bu kadar "kaçınılmaz bir son" yoktur işin ucunda. Hem, çok mu fena bir şey, da-ha sıradan ve yüzeysel ama daha az dertli, daha kaygı-sız bir hayat sürmek? Bu tercihi kendiniz yaptığınız sü-rece, sonradan pişman olmayacağı sürece belki de hiç hayıflanacak bir şey yok ortada... Bilemedim. Saatin tik-takları değişmez, istikrarlı, kararlı, otoriter, kendin-den emin tiplamaya devam ediyor. İnsanlar o arada kimbilir kaç kez değişiyor, değiştiriyor... Kahvemi içebi-lirim artık. ■



İllüstrasyon: by suetliliangiz@deviantart.com

inbox

KORKMAYIN, OKUYUN BIR HELE

Az önce Eylül sayınızda Kafa Ayarı bölümünde yayınlanan, eski dergileri tanıtan yazınızı okudum. Saat sabahın 04:30'u olmasına rağmen bu yazıyı sizlere yazıyorum. Yayınlayıp yayılmamak sizlere kalmış. İmla ve yazı dili olarak kusura bakmayın, mümkün olan en ham halini gönderiyorum, düşüneler bugulanmasın diye.

İlk bilgisayarım 1987'de aldığım C64'tü. Ve ilk gördüğüm dergiler ise bilgisayarımlımadan önce, kuzenimin bilgisayarı ile takılırken karıştırduğum Commodore dergileri idi.

Ardından kendi bilgisayarımlı aldıktan sonra, Commodore dergisinin "Amiga özel sayısı" olan 20'nci sayısının TV'de reklamını gördüm ve satın aldım. Sonrasında dergi kapanana kadar düzenli olarak takip ettim. Commodore dergisi ile birlikte 1-2 sene içinde 64'ler de çıktı. Onu da sürekli olmasa da takip edebildim. Sonrasında sizin de yazınızda belirttiğiniz, 90'ların başlarında Commodore Business Machines, piyasasını yitirmeye ve dergiler de kapanmaya başladı.

Commodore dergisi kapanıktan sonra çıkan bir Amiga dergisini Amiga'm olmamasına rağmen, sırı içinde C64 yazarlarından bazıları var diye satın aldığımı hatırlıyorum. Ardından C64'ümün yanına 386'mı kattım. C64'üm ise asla rafa kalkmadı, hala PC'min yanında, düğmesine bastığım an kullanıma hazır.

Bir gün vapur iskelesinde beklerken, küçük bir dergi gördüm. Adı Gameshow'du, satın aldım. Ve uzun süre (kapanana kadar) o dergiyi takip ettim. 64'lerden tanıdığım MAC'in de başlangıçta katkısı oldu tabii. Derginin kapanışını

ise bence çok yerinde gerçekleştirdiler, öyle bir dergi böyle bir sonu hep çok takdir etmişimdir. Sonra tekrar açıldıklarında satın almamıştım. Zaten bence Matrix 2 de çevrilmemeliydi...

Arada diğer dergilerden de karıştırdım tabii. Ancak Gameshow'un ardından uzunca bir süre herhangi bir dergiyi almadım. Bir gün gene canım dergi okumak istedim ve eskiden beri gördüğüm, ancak hiç denemedigim Level'i satın aldım (2000 falandı galiba). Ve o zaman bu zamandır da Level'i takip ediyorum.

Geçen sayadaki yazının bana anımsattıklarına gelince... Eski dergilerin, hatta bilgisayar kullanım kılavuzları ve kitapçık gibi materyallerin en olumlu yanı, bu materyallerin her satırında size "elinizdeki bilgisayara her şeyi yapabileceğiniz" hissettiğine havvalarıydı. Her şeyi... Artık kullanım kılavuzlarında "İngilizce, Hintçe, Tayvanca" kurulumdan başka bir şey anlatılmıyor. O zaman BASIC'le başlayan, makine diline göndermeler yapan kitaplar vardı. Ben 1987 yılında bilgisayarda "Killzone"un demosunu oynamam şasırmazdım. Çünkü bilgisayarları her şeye muktedir diyordum. Tek sınırın bizim hayal gücüne olduğuna o kadar ikna edici yazılar vardı ki kılavuzlarda ve dergilerde. Commodore dergisinde ilk olarak piksel grafik yapılması düzenlendığını hatırlıyorum. Sprite'ları kağıda çizip Data çıkardığımız, Simon's Basic'le "circle" çizip "Test Drive" yapmaya çalıştığımız dönem geride kalmış. Bir piksel programı (Art Studio) bulup çizim yapmaya başlamışım. Ve o yanlışlıkla grafiklere bakıp, "bunları ben de yaparım" demiştim, hatırlıyorum. Şu anki piksel grafik bilgimi ona borçluyum.

İlk 3D oyular çıktığında, diğer oyulara göre grafikleri kötü geldi çünkü "wireframe" di bir çok oyundur. İşte o grafiklerin aslında süper grafik olduğunu belliignerden ögrenmek zamanında. Sonra aynı vektörün "Hidden Face"ini (arkadaki çizgiler saklı) ve "Filled"ini (bir renkle kaplı vektör) görünce ağzımız açık kaldı tabii. Şimdi artık hiçbir şeye ağzımın açık kalmamasını o dergilere borçluyum.

Ve üsttalar konuşuyordu Commodore dergisinin bir sayısında. Fighter Bomber'ı, Midwinter'ı ve bir çok efsane "3D" oyunu yapan kişiler... Birisi diyor ki "Poligon cipi lazım bize. Poligon cipi olan bir makine işleri çok kolaylaştıracak". Bir başkası söyle diyor "poligon cipi olan bir makine programcılığın zevkinin yarısını götürecek". Ve o poligon cipi olarak benni kazınmış sey aslında bugünün 3D işlemci kartlarından başka bir sey değil (sene 89). Demek ki ben bugünkü meslegimin temellerini o zamandan atmışım.

"Macera Peşinde" gibi köşelerde adventure türü nedir tanımıştık. FRP oyular ise her açıldığında, bir kez daha baştan "Elf İri nedir? Cure Light Woods büyüsü ne işe yarar?" tekrardan yazarlardı ve her seferinde de okurdum. "Vay be, ne geniş kap-

saklı oyular!" derdim. Çünkü aynı şeyi yazsalar da, her yazar, o türü bambaşa bir şekilde tanımlar, o türü oynayanın ayıralıklı hissettirirdi. 5 disketlik oyun alırken korkmamayı oradan ögrenirdik. Bugün oyun açıklamalarında "RYO" deyince her şey açıklığa kavuşuyorsa, elf, druid nedir açıklanmıyorsa bunun zemini o zaman hazırlandı. Keza aynı şey simülasyonlarda da geçerli.

Zamanla dergiler değişti. Uzun bir süredir PC dergilerinin çoğu, bence Commodore gibi dergilerin etkilerinden çok uzakta, donanım ağırlıklı içerik sunuyorlar. Artık "Ace" olmuş kullanıcılar hitap edecek içeriğten "bence" yoksunlar. Ancak oyun dergilerinin bazıları eski gelenegi sürdürdü. 64'den Gameshow'a geçti bu gelenek. Şu anda ise Level'da daha profesyonel bir anlatım, ama eski havayı yakalama uğraşı seziyor. Aksi halde satın almazdım zaten.

Bunları anlaturken, sizlere bilgisayar geçmişimi sunmak değil amacım. "Magazin" (dergi) oyununun aslında göründüğünden ne kadar daha fazla önemli olduğunu belirtmek. Scene'den (Bkz. eski Level, eski Commodore sayılarında açıklanan oluşum) arkadaşlarla bu konuya tartıştık. Bilgem Çakır ve Hüseyin Kılıç arkadaşlarının hallerini burada vereyim, çünkü "mag" ile ilgili aşağıda yazdıklarım, birçok konuşmanın akabında şekillendi. Onların fikirlerinden de alıntılar yapacağım. Şu anda yapığım meslegen, hobilerimin, yanı edindiğim kültürün, hiç de pişman olmadığım hayatımın bazı bölümlerinin, hamurunda bu magazinlerin mayası da vardır.

Bir mag'ı önemli yapan şey, aylık bir dönemi detaylı anlatan, gazete ve internet aceleciliğinden uzakta ve daha da önemli, bir köşede koleksiyonunu yapmanın mümkün olduğu, özenle hazırlanmış bilgi hazineleri olması. Şu anda "1998'de bilgisayar oyunculuğu nasıldı?" diye merak edeniniz varsa, iki tane 98 tarihi Gameshow veya Level dergisi okumanız yeterli olacaktır. Ancak internetin her şey olduğuna inanan kurtlara sormalı, 98'deki hangi internet sitesi şu anda açık durumda? "İçeriği çok iyi de olsa, çoğu bir düzene sokuymamış, kaybolmaya mahküm bilgiler yığını" internet ortamını tanımlıyor. Hâlbuki bir magazin, aynı zamanda geçmişe ışık tutan, bilginin kaybolmamasını sağlayan çok önemli bir kaynak. Sayesinde Amerika'yı yeniden ve yeniden keş-

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanımlı ilgili konular danışacaksunuz, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanız sağlanacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Dergisi - Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayan Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

fetmiyoruz. Daima biriken bir kültür oluşuyor. Aynı zamanda, iyi bilgisayar dergileri, konuları ne olursa olsun, belirli bir birikim ve kültür seviyesindeki yazarlarıyla, zamanının gençlerinin ufuklarını genişletiyorlar.

Teknolojinin getirdiği şeylelerden biri bu, artık maalesef daha erken demode oluyoruz. İnanın "eski magazinler" yazısını okurken, gözlerimden birkaç damla yaş geldi. Ancak yine de çok güçlü duygularımı, tam olarak açıklayamadığım bir metin oldu bu.

"Level" dergisinin şu ana kadar yayında bence en anlamlı yazı bu "geçmiş magazinler" yazısı oldu. Retro modasının çok çok ötesinde bir hava var içinde. Her şeyin rekabet sayıldığı bu dünyada, aynı işi yapan karşılıklı iki dükkân sahibinin, birbirine verdiği selamdaki samimiyet, saygı ve en önemlisi sevgi ve kadirbilişlik hissediliyor bu yazda.

Birçok yayın organı, vaktiyle rakibi olmuş dergilere karşı böyle bir saygı duruşunda bulunmaz. İşte "Level"i gerçekten farklı kılan da şimdî bu oldu bence. Bize düşense, yıllar önce hak edilmiş bu saygıyı, meslektâşlarına, onları onurlandırarak iade eden sizleri selamlayarak, tebrik etmek. Teşekkür ederim.

Kürşad Karamahmutoğlu

Selam Kürşad... Her şeyin hızlandıgı bir zamanda yaşıyoruz. Bir yıl öncesine kadar tek istediğimiz, dün olmuş bir oyuncunun incelemesini bugün favori internet sitemizde okumak idi. Bugün ise, artık internetten yazı okumaya bile zamanımız yok. 4 dakikalık "inceleme videolarına" ve sitelerin oyulara verdiği notların ortalamasını tutan sitelere bakıp geçiyoruz. Ne zaman bu kadar hızza ihtiyaç duymaya başladık? Ne zaman "hobimiz" hobi olmaktan, her yönüyle keyfinin çıkarılması, keşfedilmesi gereken bir bilinmez olmaktan çıkış, kuru bir "oyun notu"na endeksleni? İnsanlığın huyu kurusun, bir şeyin hızlısına alıştı mı, geri dönüsü olmaz.

Ne yazık ki ayakta ve hayatı kalmak istiyorsak, bu hız bizim de ayak uydurmamız gerekiyor. Lakin, bu sırada insanlığımız örseleniyor, ruhumuz yetişemiyor bu hız. Belki de bu yüzden geçmişe bir özlem duyuyor, sürekli hasret çekiyoruz. Geçen ayki Kafa Ayarı'na yazdığım "Dergi Oyunu" yazısı da bu hasretin sonucu belki.

Nostaljinin her insana hissettirdikleri çok farklıdır. Sen zamanında bilgisayarların her şeyi yapabileceğine olan inancını özlü-

yorsun, ben de o zamanlardaki çocuk ruhum, örselenmemiş insanlığımı. Babamın dükkânında oturup, soğuk limonatam içip, 64'lir'in en son sayısını okuduğum o anlar ne kadar değerliydi meğer! Ne kadar da güzelmiş!

Internet sayesinde, bilgiye para vermenin gereksiz görülmeye basıldığı bir dönemde yaşıyoruz. Herhangi bir oyun hakkında ister seniz 50, ister seniz 500 sayfa yazı, 100 tane resim, 50 tane video bulunabilir, okunabilir, izlenebilir. Ama her sitenin içerik yetiştirmek için diğerleriyle yarışmak zorunda olduğu bu zamanda, 30 gün boyunca derlenmiş, süzülmüş bir içerik sunan dergiler, hala değerini koruyor. Bir nevi, sallama çay ile demlenmiş çay arasındaki fark gibi internet oyun siteleri ile oyun dergileri arasındaki fark (yabancı dergilerde daha net görülmüyor bu). Ve nasih senin gözünden bir damla yaş geldiye o yazıyı okurken, ben de hazırlamak için eski dergileri karıştırırken, sayfalar arasında dolaşırken kendimi zor tuttum. Yaş olu 30, öyle ulu orta ağlamamak lazım :)

Baba, bana limonata ısmarlicak misin?

BANA FRAGDOLLS DEMEYİN!

Sevgili Level ekibi,

Fragdolls'la ilgili yazınız üzerine, bayan bir oyuncu olarak "ben de buradayım" deme vaktimin geldiğini anladım. Yoksa sizi uzaktan takip etmek de oldukça güzel. Sizi hazırlan ayından beri doğru düzgün takip ediyorum. Önceden bir arkadaşa gördüğümde alıp okuyordum. Ama bir gün (yani hazırlan ayında) siz o büyülüyeli Heroes 5 kapagini yiyindiniz...

O kapagi gördüğümde sanki etrafındaki sesler ve insanların kayboldu. Tam kalbimden vuruldum yani (Heroes serisini oldum olası çok sevmişimdir de :))

İste ben de artık abone olma yolunda ilerliyorum. Ayrıca o kapak için çok teşekkür ederim.

Size 2 sorum var. Ben RYO oyunlarını çok severim. Genelde 6 saat başından kalkmıyorum. Dikkatimi çekti de bayanlar genelde RYO'ları tercih ediyor. Sizce neden?

Bir de Hellgate London için 2007 demişsiniz. Ay olarak bir sey söyleyemez misiniz?

Son bir sey daha eklemek istiyorum. Lütfen, erkek arkadaşlar bir kaza yenilince o kadar sinirlenmeyin! Biz sizin birbirinize yaptığınız gibi dalga geçmiyoruz ki. Bosuna bu stres ya.

Fragdolls'la olan maçınızda iyi şanslar (ihiyacınız olacak gibi :)), hepiniz bu başarını-

zin devamını dilerim...

Hazal

Ah Hazal ah, keşke daha önce dileseydin o şansları bize. Fragdolls gelmedi ama onların yerine SKGaming takımından 2 kız geldi ve bizi öyle bir yendiler ki, bir daha değil "kızlara yenilince sinirlenmek", kız gördüğümüz yerde klavyeyi bırakıp kaçacağız. Kendine bu kadar güvenince olacağı budur... En son 3 yıl önce CS oynamış halde gerine gerine oyun oynamaya gidersen olacağı budur! Headshot manyağı oldu Hazal!

"Kızlar neden RYO'ları tercih ediyor" sorusuna vereceğim cevap, herkes gibi benim de RYO'ları sevme nedenimden başka bir sey değil: Genellikle en derin hikayeleri, sindire sindire işleyip, oynayanı bu dünyadan alıp götürmeyi beceriyorlar da ondan. Onun haricinde, kızlar çoğunlukla RYO'ları sever diyemem ama genellikle ağır ağır oynanan, kreatif düşünmeyi gerektiren oyunları tercih ettiğiniz kesin. Bakınız Serpil, ne zaman bir adventure, bir şehir kurma oyunu gelse tüm sevimliliğiyle (Shrek 2'deki Çizmeli Kedi'nin sevimliliğini üçle çarpın, Serpil'i bulursunuz) "Sinaan! Bunu ben yazdım mı?" diye üstüme gelir. Hadi o bizden biri, ofiste bize "ehehe, hem oyun oynuyor, hem para kazanıyorsunuz. İyi valla!" diyen hatun milletine ne demeli? Bizim oyun oynadığımız zamandan çok Zuma, Jewel Quest oynuyorlar. Yani siz kızlar da bir tuhafınız, her oyunu oynuyorsunuz. Benim hep söylediğim bir sözüm vardır: Herkesi sabahlatacak bir oyun vardır. Bir insan oyun oynamayı sevmiyorsa, onu esir edecek oyunla henüz karşılaşmamış demektir. Aynı şey evlenecek insan için de söylenen ama konumuz o değil... Pardon, konu neydi?

Hah, Hellgate London. HL çıkış tarihini 2007 olarak yazdık çünkü Flagship Studios oyunu sürekli geliştiriyor. Haliyle kesin bir çıkış tarihi vermekten kaçınıyorlar. Ama merak etme, ikinci bir Duke Nukem Forever vakası olmayacak bu. Al sana oyunu beklerken bakıp bakıp iç geçiresin diye "Hellgate" yöreninden bir görüntü...



DELİSİN SEN!

Merhaba sevgili Level

Yakın bir geçmişte akılma çığlığında bir fikir geldi. Hem ucuzlamıştı, hem küçüğü çıkmıştı. Benim için çok absürttü ama yine de denedim. Bir PS2 alabilirdim belki. Babamdan rica ettim, bir iki yeri araştırdı. Hem pahalı geldi, hem de planımı uymadı. O gün evime üzgün olarak döndüm. Akşama doğru babam bana: "Ben kendime tıraş makinesi aldım da arabada kaldı, onu bir getirsen" dedi. PS2'sizliğin acısı üzerine bir de akşam akşam dışarı gönderilmek tepemi attırmıştı. Küfrede küfrede arabanın kapısını açtım. Paketi gördüm. Elime almadan önce: "Şu tıraş makinesi ne menem bir şeymiş bakayım" dedim. Paketi açmamla gözümün önünde o sarı kutuyu, o PS2 yazısını buldum. Dünya alfabelerinde bulunmayan insanlık dışı seslerle bağırdım ve eve gidipli PS2'mi kurdum. Babam iki tane de oyun almıştı yanında: Winning Eleven 8 ve GTA San Andreas (maalesef oyunları kopya alıyorum, zira çok pahalılar. Ben 120 YTL'ye oyun alsam ailem bana 6 ay oyun alırmaz. Ama Platinum falan çıkışına atlıyorum). Önce Winning açtım, en iyisini sona saklamalıydım. Geçen yıl San Andreas'a başladım. İnanılmazdı. Erman Kayhan'ın evinde GTA San Andreas oynanıyordu! Level'in bayıldıği su oyun!

Şimdi ise abartmıyorum ama bana oyun dayanıyor. GTA San Andreas'ı dünyada en hızlı bitirmesem de ilk elliye girerim. İki gün önce Shadow of The Colossus'u aldım. Toplam oynama sürem 5 saat 18 dakika ama 14 tanesini indirdim. "Bu oyun beni bir ay oyalı" diyerek alıyorum ve 3-4 gün sonra bitmiş oluyor! Hem de hikayesini anlayarak, ek görevleri yaparak bitiriyorum, öyle böyle değil! Ama artık okul açılıyor, oynamaya çağım oyun falan.

Şimdiki soru(n)larına geçeyim.

1- Ben bu oyuların hakkını vermeyenlere nedense gicik oluyorum. Hitman'de önüne geleni çat çut vurup, sonra da "ehe eha ben Hitman'ı bitirdim oglum!" diyenlere gicik oluyorum. Ara demoları gördükleri anda X tuşuna basan bu zihniyete de gicik oluyorum. Bazılarına MGS oyna diyorum, birkaç gün sonra aldığım cevap söyle oluyor: "Oğlum o MGS ne igrenç bir oyun? Karşıma bi adam çıktı, Aletr mi ne yazdı sonra bisürü adam geldi öldürdüler beni. Igrenç, sen nasi oynuyosun onu?"

1- Bırak, dövme o arkadaşlarını. Bugün X'e basa basa oynarlar, yarın "yaw bu oyunda bir de hikaye varmış, dur şunu izleyeyim" demeye başlarlar. Oyun eğlenmek için değil midir sonuçta? Çat çut oynayan da eğleniyor bir şekilde, sonuçta hikaye umurunda değildir. Ayrıca, sevmeyene de hayatı MGS oynatamazsin. Bizim ağızımız açık dinlediğimiz Codec muhabbetleri, hi-

kâye dinlemekten hoşlanmayan birisine saatler süren Cin işkencesi gibi gelecektir.

2- Global olarak oyunların hakkının verilmemesi de kötü. Beyond Good & Evil gibi muhteşem bir oyunun bu kadar az ilgi görmesi nasıl bir iştir ya? O değil kafamda da bir sürü soru kaldı. Michel Ancel ne güzel üclemeye yapacaktı onu. Onu da ucuzlamışken PC'ye orijinal almıştım, bitirmiştim ama sonra kaybetmiştim, geçen gün doğum günümde geldi, nasıl mutlu oldum bileyemezsiniz. Hemen tekrar bitirdim. Hikayesi muhteşemi özelliğle.

3- İlk söylediğinden apayı bir konu bu. Bir oyunun satması, bizim gibi kendisini oyuncu olarak tanımlayan insanların haricinde ne kadar bilindiğle birebir ilişkili. Bir FIFA, bir Need for Speed tüm dünyaca bilinen isimler, bu yüzden her yıl satışta başarılı oluyorlar. BG&E ise Ubisoft'un sıfır reklam yapması yüzünden patladı. Ama Michel Ancel'in oyunun devamını yapmak gibi bir düşüncesi var. Nereden biliyorum sorma ama, var.

3- Türkiye'de çok az meraklısına karşı ben bu Amerikan güreşini bayağı seviyorum.

WWE Smackdown! vs. RAW 2007 tam olarak ne zaman çıkacak?

3- Kasım ayında çıkacak. Tam olarak 10 Kasım'da.

4- USA TV, UPN TV ve Sci-Fi Channel izlemek için ne yapmalıyım? 9/8 PM CT, 8/7 PM CT ve 2 AM CT Türkiye saatleri olarak kaç oluyor?

4- Bu kanalları Türkiye'den izlemen imkânsız. Sadece Amerika içine yayın yapan, paralı kanallar bunlar. Verdiğim saatlerde rakamlar saat, PM öğleden sonra olduğunu, CT ise Amerika'nın ortasının saat ayarına göre olduğunu, yani "Central Time" olduğunu gösteriyor. Bu verdiğim saatlerin üstüne 8 saat eklersen, Türkiye'ye göre hangi saat olduğunu bulursun.

Her şey için teşekkürler Level.
Erman "RVD" Kayhan

KÜÇÜK NFS

Selamlar herkese. Yaptığınız işi her okurunuz gibi takdir ediyor ve hatta iyi ki varsunız diyorum. Benim ufacık bir sorum olacak: PS2'de NFS: Most Wanted oyununu çok sevdim ve hala oynuyo-

rum. Ama malum OSS denen bir şey var ve bu sene oynamayacağım. Ancak yolculuk, 20-30 dakika mola gibi aralarda PSP oynama hayalleri ile yaşıyor. PSP'ye sadece PS2 ve PS3'de en begendigim oyunları almak istiyorum. Bu yüzden MGA 2 aldım ama maalesef çok memnun kalmadım. PSP'deki Most Wanted 5.1.0 da PS2 versiyonundaki HER ŞEYI bulabilecek miyim? Gamespot'taki inceleme ve videolarda değişiklikler yapıldığını, polis falan da olabileceğimi gördüm. Ama benim aradığım ekstra değil. Olanların yine olması. Örneğin 32 araba hala var mı? Tüm upgrade'ler mevcut mu? Blacklist? Drag? (çünkü vites nasıl olacak tam gözemedim). Aynı şehir? Eger "evet PS2'dekinin aynısının tipkisi" diyorsan veya "çok az bir değişiklik olmuş şikayetçi olmasın" diyorsan alacağım. Lütfen bilmiyorsan, oyunu oynamadıysan da bilen birine sorup bana cevabı iletebilir misin? Çok fazla zamanım yok. Teşekkür ederim hepiniz iyi çalışmalar ve başarılar. Ha bir de DMC PSP ye de çıkacak diye biseyler var. Nedir hocam işin aslı? :)

Cenap Turan

Selam Cenap, Most Wanted 5-1-0'ı Wireless üzerinden multiplayer olarak oynayabilirsin. Ama onun haricinde PSP versiyonu, PS2'den hem daha kötü, hem de içeriği daha az. Her seyden önce hikâye yok, gezebileceğin tamamen açık bir şehir yok. Sadece Blacklist'te üst sıralara gitmeye çalışırsın. PSP versiyonu, arabanı modifiye edebildiğin, yarış seçerek kariyerine devam ettiğin düz bir yarış oyunu olmuş. Ve hayır, tahmin ettiğin gibi Drag Racing de yok. Bence PS2'de Most Wanted'in varsa, PSP'de para verme, kalite olarak daha düşük bir versiyon会有. Onun yerine Wipeout Pure veya Burnout Legends gibi iki klasik yarış oyunu var PSP için. İkisini de gözün kapalı alabilirsin, üstelik fiyatları da oldukça ucuzladsı.

Devil May Cry 1 PSP için yeniden yapılıyor, evet. Ya siz hoşlanıyor musunuz PS2 ve hatta PS1'in eskilerini kırıp kırıp sürekli PSP'ye oyun yapmalarından? Ben çok kızıyorum... Bir diğer yandan da "herkesin PS2'si yok, bu oyuları PSP'de görmekten hoşlanıyor olabilirler" diye düşünüyorum. Siz ne düşünüyorsunuz? Kırılmış PS1 ve 2 oyularını PSP'ye full oyun fiyatından çıkartmaları size iyi mi değil mi?

ETKİLEYİCİ BİR KONUŞMA VE...

Tüm Level ailesine selamlar öncelikle... Ben birkaç düşüncemi paylaşmak istiyorum oyuncularla, yayınlarıza memnun olacağım.

Yaklaşık 10 senedir oyun oynuyorum, annem de herhalde bıkmış ki dün Level'i eline aldı ve "ben bu dergiyi okudum ve faydalı hiçbir şey bulamadım" dedi. Babam da yanımızdaydı, benimle oyular hakkında konuşmaya başladılar. Ve bir saat sonunda bazı düşüncelerimin gerçeğinden degişini fark ettim.

* Eğer oyun oynarken, o oyun bana bir şey katmıyorsa yani hayatı dair faydalı bir yön yoksa -ki buna zaman kayipları da dahil- oyun oynamak gerçekten zararlı bir seydir.

* Level'ı çok seviyorum ama Eylülkapında "çifte aksiyon, duble şiddet" diye bir tanım vardı. Oyunlar insanı şiddete yönlendirmiyorsa bile size hangi anne-baba böyle bir kapağı gördükten sonra oyun oynamayı normal görebilir?

* Annem babam oyun oynamama kızıyorlar fakat bilgisayar başında saatlerimi geçirmedikçe ve vahşi (çok mu sert oldu?) oyunlar oynamadıkça... Settlers gibi bir oyuna hayır demezler elbette.

* Ben hayatın ciddi bir mesele olduğunu düşünüyorum ve bu yönde kendimi kitap okuyarak ve yazarak geliştirmeye çalışıyorum. Günde 3-4 saatimi bilgisayar başında geçirdiğim zaman sizce de bir şeyler eksiliyor mu?

* Eger İngilizceyi geliştirmek için oyun oynanıyor; hem eğlenip hem öğrenmenin daha bir sürü yolu var diye düşünüyorum.

* Bir de naçizane buradan oyun yapımcılarına bir soru yöneltmek istiyorum: Warcraft gibi oyunlar yerine (çok kızacaklar ama...) insanlara hayatı dair bir şeyler veren oyunlar yapılısa daha iyi olmaz mı? Biz eğlenmek ama aynı zamanda da öğrenmek istiyoruz.

Simdiden çok teşekkürler herkese... İnsallah tatmin edici cevaplar alabilirim, hem annem ve babam da dergi hakkındaki düşüncelerini değiştirebilirler belki...

Ammar Kılıç

"Fayda"nın tanımı, bu kelimeyi kullanarak neyi kastettiğini ne bağlı olarak değildir. National Geographic okumaya zaman harcıyip, hayatın boyunca belki hiç kullanmayacağı bilgiler edindiğinde, bu sana faydalı mıdır, faydasız mı? Veya Penguin'de Yiğit'in sayfasını okumak moralini düzeltebilir. Evet, belki birkaç dakikanı gider hayatından ama sana başka şeyler katar mı katmaz mı? Düzelen moralin insanlara, hayatı bir arṭı olarak yansımaz mı?

Hem senin, hem de ailenin gözden kaçıldığı önemli bir nokta var: Oyunlar her seyden ve her şeyden önce, eğlenmek içindir. Bir oyun asla eğlendirirken öğretmek zorunda değildir. O zaman ismi "oyun" değil "eğitim programı" olur. Ha, ama su da var ki, her oyun belli bir alt yapıya ve bilgi birikimine sahip, seçilmiş insanlar tarafından hazırlanır. Brothers in Arms'a bakan tecrübesiz birisi, askerlerin birbirini vurdugu beyinsiz bir oyun göreciktir. Ama o oyunu oynamasam, 2. Dünya Savaşı hakkında bazı bilgiler bende eksik kalacaktı. Veya Age of Empires oynamasam, Civilization'a ucundan bulaşmasam tarihe ilgili normalde hiç ilgimi çekmeyecek bazı bilgilerden yoksun kalacaktım.

En abuk subuk diyecisinin oyunlarda bile kendine katabileceğin bir şeyler bulabilirsin. Psychonauts oynayan birisi "emotional baggage, figments of memory" gibi terimlerin ne anlam geldiğini öğrenecektir. Veya Beyond Good & Evil oynayan birisi fotoğraf kadrajları hakkında temel bir bilgi sahibi olacaktır... Bu örnekler sonsuza kadar gidebilir. Geçmiş sayılarından birinde Tuğbek'in de söylediği gibi "oyunlar insanların ufkunu ve vizyonunu genişletir."

Zamanını değerlendirme konusuna gelince... Hayatta her şey böyledir: Bir şey almak için başka bir şey vermelisin. Eğer oyun oynamayı seviyorsan, bu hobine "zaman" yatırman gereklir. Ama oyuna ayırdığın zamanı abartırsan, gerçek hayatla ilgili bilgi, beceri ve tecrübe birikimine ayırmam gereken zaman dan yemeye başlarsın. Bu yüzden ne oyun oynamayı kes, ne de "illa bir şey öğreneceğim" diye oyna. Eğlendiğin sürece merak etme, o bilgiler bir şekilde sana ulaşacaktır. Unutma ki önemli olan, dengedir. Yaptığın her işte dengeli olmalısın. Oyun oynarken de, insanlarla yakınlık kurarken de, ders çalışırken de. Kendine ayırdığın zaman, sosyal ilişkilere ayırdığın zaman ve kendini eğitmeye ayırdığın zamanın dengesi tüm hayatını şekillendirecek. Bu dengeyi de ancak ve ancak sen belirleyebilirsin. ■

INBAKSCIK



"Nerede aylardır bu inbakscik?" dediğinizi duydum. Merak etmeyin, inbakscik ölmeli, yürekimde yaşıyor. Sadece aylardır bu kutuya girecek sorular gelmiyor. Bir ara kasıtlı olarak inbakscik'a hedeflenen sorular gelmeye başladı ama makasından kurtulmadılar ;)

...Donanıma mail attıktan hemen sonra, baktığında Caps Lock açık olması rağmen ışığı yanmıyordu klasik bir Türk olarak ışığın olduğu noktası bir iki kere dokundum hay dokunmaz olaydım Google Earth tan tut Office'e kadar açıldı tüm programlar. Sonradan açtığında baktım bisi kalmaşı...

- **Baturalp Petekoğlu**

Bir donanım sorununu daha böylece çözmüş olduk. Bir şey değil.

Sim Sinan abi, nasılın keyfin yerinde mi? Yerinde değilse (kız arkadaşını düşündürersen çok git) sıkma o tatlı canını. Geçmiş olsun, psikolojik sorunları atlattığına göre sorularına gelelim...

- **Yunus Emre Demirhan**

Lan oğlum, n'ooluyo??!

Oblivion'da ölenler bütün oyun yerde mi kalıyor? Yok olmuyor mu bunlar? Bir anda kalırken yerdeki ölülere basmadan ilerlemek istiyorum!! (ziplamak çözüm değil!!!)

- **PsychoMonkey_RC**

Bazen bizi korkutuyorsunuz...

Metal Gear Solid 3 ve 4'ün PC ye çıkış şansı yok mu?

- **Çeşitli okuyucular**

Maalesef.

Annen bıkmadan usanmadan hergün ortalama 4 saat solitaire oynuyor. Bu durumu nasıl açıklarsınız? Misafirler neyin falına bakıyorsun diye sorunca ben de'beni gicik etmeye çalışacak mı diye' cevaplıyorum. Hiçbir şeyin falına bakmaz, sadece oynamak için yapıyo...(hayır anne birşey demedim)

- **Çihan Yavuzcan**

Ehe ehe, ben de gidiyordum zaten...[KAÇÇÇ!]

Eylül sayısında Nintendo DS'si olmayan ama NintenDOGS'da itleri dövüp dövemediğimizi soran arkadaşa cevap vermek istiyorum :D

Kalemle sert sert vararak dövmeyi değil ama rahatsız etmenin birkaç yolunu biliyorum: Köpeği severken önce oturtup sonra yan yatırıp, sonra sırtüstü yatırınca karnını fazla sallarsanız rahatsız oluyor =) Banyo yaptırırken kuyruğunu çekince havlayıp isirmaya yeteniyor.. Burnuna sürekli vararak onuhapsırtırsanız alışkanlık oluyor, vurmadan bilehapsırrır =) Gezmeye gitkartınca kuyruğuya bel arasında bi noktaya dokunup basılı tutarak(baska bir terim varmı ki) kafasına doğru bi yarım daire çizince sırtüstü düşüp debeleiyor o sırada tasmasından tutup çekersen hem kalkmasına engel oluyorsun hemde sırlıklıyorsun :D

- **Hayriyettin Devrikgaya**

Bazen bizi çok korkutuyorsunuz! ■