

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

YENİLENDİK!

LEVEL

MART 2006 • 6,50 YTL (KDV Dahil)
2006-3 • ISSN 1301-2134 • Sayı 110

TOMB RAIDER LEGEND

Beni özlediniz mi?

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Death Star'ı parmaklarınızın ucuna getirene strateji

PC OYUNCULUĞU ÖLMEYECEK!

Bunu 40 maddede ispatlıyoruz

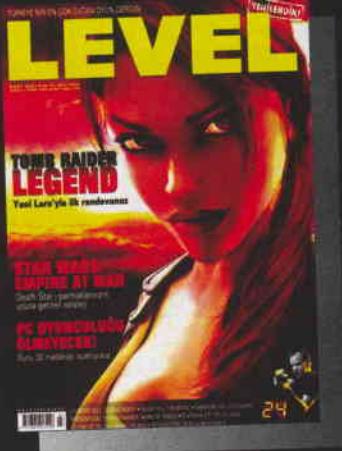
K.K.T.C FİYATI 8,25 YTL



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT • SILENT HILL THE MOVIE • RAINBOW SIX: LOCKDOWN
RESIDENT EVIL 5 • WARHAMMER: MARK OF CHAOS • ELVEON • CITY OF VILLAINS
FIGHT NIGHT ROUND 3 • GEARS OF WAR • INTERNETTEN OYUN ALMA REHBERİ

24
THE GAME





Derin bir nefes almama lütfen izin verin... Çünkü yorulduk... Bir iş tamamlamanın verdiği, tatminkarlık içeren bir yorgunluk bu. İki ay önce bu satırlarda 2005'te hazırladığımız hiçbir sayıtı tam anlamıyla begenmediğimizi, ama bunu telafi etmek için son hız çalışmaya başladığımızı yazmıştım. Sanırım istediğimi basardık.

Sayıları çevirdikçe göreceksiniz ki, Level okuması çok daha keyifli, aradığınızı çabuk bulduğunuz, içerik olarak daha doyurucu bir hale geldi. Font ve renk seçimleri, bir bütünlük sağlayacak, yazı/resim alanını daha verimli hale getirecek şekilde yapıldı. Bu tasarım tek başına üstlenen sevgili grafikerimiz Oğuz'a teşekkür ediyorum, gerçekten güzel bir iş çıkarttı ortaya.

Ama sadece tasarım değil içerik ve o içeriğin size sunum tarzımız da değişti. Yeni birçok bölüm ekledik. Etkinliğini yitirdiğini düşündüğümüz tüm bölümleri gözden geçirip geliştirdik. Şubat 2000'den bu yana yaptığımız en büyük değişimi bu sayımızda bulacaksınız. Ve her zaman olduğu gibi, sizin de bu değişiklikler hakkında ne düşündüğünüzü öğrenmek istiyoruz. Olumlu ve olumsuz, her türlü eleştirilerinizi bize gönderebilirsiniz.

Az kalsın DVD'yi unutuyordum. Evet, bundan sonra her ay DVD'liyiz. İki farklı versiyon değil, tek versiyon olarak çıkacak, her ay DVD ve CD vereceğiz. Çünkü bir oyuncu olarak siz, oyuncu olmayan bir ADSL kullanıcısının bir ayda yaptığı dosya indirimini, belki de bir günde yapıyorsunuz. Bu yüzden DVD içini sizin için özenle belirliyoruz. ADSL kotanız size kalsın diye.

Şimdi sizi içeriye davet ediyorum. Bakalım sizin için hazırladığımız yeni Level'i begenecek misiniz?

(Derginin sağına soluna serpiştirdiğimiz vinyetler için Emrah ve Emre Çıldır'a, patates kafa Vader için de Ertan Ergil'e teşekkürler).

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr



KESİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

HOŞGELDİNİZ

Çok Kıymetli Level Okurları,

Eski Level'in "Haberler" ve "İlk Bakış" sayfalarına biz Keşif Birliği olarak el koymuş bulunuyoruz. Memleket sathında süren kargaşa ve kaosa bir son vermek üzere, kahramanca at sürerek ve klavye tıkırdatarak (at nali sesinin yerini tutmuyor ama olsun) yaptığımız bu müdahalenin hepimize hayırlı olmasını diliyoruz. Bundan böyle, havadaki haberlerin kokusunu alacak, ufuktaki oyunları gözleyecek, hain yapıcıların bıraktığı izleri sürerek gizli kodları çözeceğiz...

Keşif Birliği olarak bu ayki icraatlarımız arasında Splinter Cell: Double Agent projesiyle karanlık islere bulasın Sam Fisher'i sorgulamak, gece 12'den sonra sokağa çıkma yasağına riyet etmeyen Voodoo Nights ortamlarında dönen dolapları kuralamak, Guild Wars: Factions'a dailik kimlik kontrolü yapmak ve yasa dışı dernek ve ioncaları kapatmak, Heroes V'in liderlerini saptamak var. Ayrıca Level Cup sırasında bas gösteren Doom 3 çatışmalarında ele geçirdiğimiz roket atarlarla "Keşif Birliği" yazıp basına sunduk, tutanak ilerleyen sayfalarda. Fotofili bölümünde ise çeşitli olaylara karıştığı tespit edilen ve aranan oyunların fotoğraflarını ve kimlik bilgilerini yayınladık. Kendilerini gördüğünüz yerde bize bildirmenizi, aksi takdirde sizin de suçu durumuna düşeceğini belirterek sözlerimi noktalıyorum, sizleri Hasan Mutluçan'ın kahramanlık türkülerileyi baş başa bırakıyorum.

KORKU KILIK DEĞİŞTİRİYOR F.E.A.R. 2



» F.E.A.R.'in yarattığı gerilimi Condemned'le tiz bir çıglığa dönüştüren Monolith, oyuncuları korkutma işini sevmiş olmalı. F.E.A.R. yapım asamasındayken Warner Bros. tarafından satın alınan firma, PC ve yeni nesil konsollar için F.E.A.R.'ın hikâyesine yeni oyunlarla devam edeceklerini açıkladı. Ancak oyunun isim hakları Vivendi Universal'da kaldığı için Monolith oyunun atmosferini, dünyasını ve ruhunu korurken ona yeni bir isim uydurmak zorunda. Bu arada VU Games, oyunun Xbox 360 portu üzerinde çalıştığından ismi kimselere verecek gibi görünmüyör.

Monolith'in başkanı Samantha Ryan, isim dışında kalan her şeyin (karakter seti, evren, hikâye, vs) kendilerinde olduğunu ve bunları kullanarak henüz adı konmayan bir devam oyunları serisi yaratmayı planladıklarını söylüyor. ■

ORTAÇAĞIN İNŞAAT TEKNİKLERİ STRONGHOLD LEGENDS

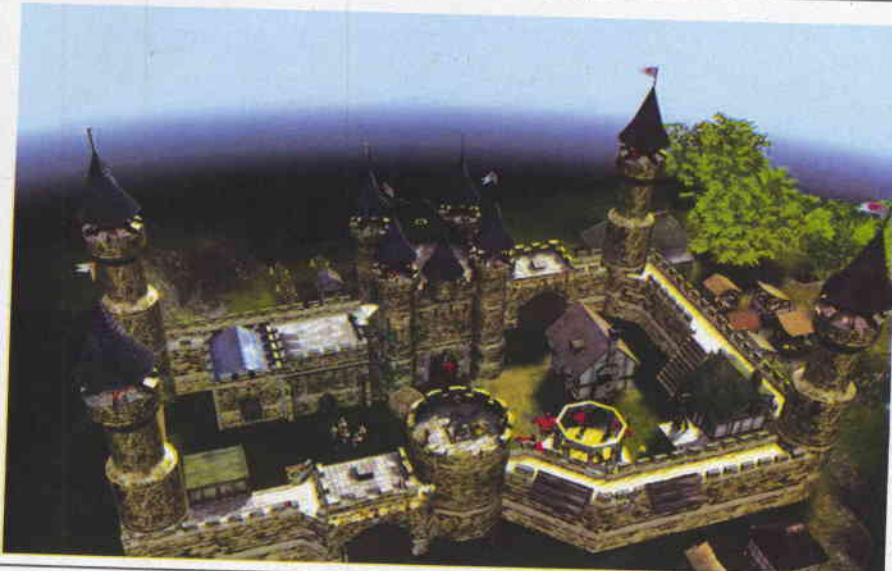
» 2K Games'in gerçek zamanlı strateji serisi Stronghold, yeni bir oyunla yola devam etme kararını verdi. Geçtiğimiz Nisan'da yayınlanan Stronghold 2'nin pek de olumlu tepkiler almaması ve birçok açıdan oyuncuları çıldırtan bir yapılmaması sebebiyle Stronghold Legends ismi verilen yeni oyun büyük önem taşıyor. Legends ya seviyi sonsuza kadar tarihe gömemecek ya da yeniden dirilmesini sağlayacak.

Önceki oyun gibi yine Firefly Studios tarafından geliştirilen Stronghold Legends oynanışta önemli değişikliklere maruz kalmış olarak çıkacak karşımıza. Kral Arthur, Kont Dracula ve Soul Calibur'dan tanındık Siegfried karakterlerinden birini seçerek oynayacağımız SL, her bir karakter için 23 görevlik senaryolar içeriyor. Oyunun seride



ne gibi "dramatik" değişiklikler getireceği konusunda henüz ayrıntılar belli değil ama kale inşa edip savunmanın Stronghold 2'dekinden çok daha ilginç ve etkileyici olabileceği şüphemiz yok. Bunu 2K Games'in de fark etmesini umuyoruz. ■

► Yapım Firefly Studios ► Dağıtım 2K Games
► Tür Strateji ► Web www.fireflyworlds.com
► Çıkış Tarihi Sonbahar 2006



HER LEVEL'DA YENİ BİR CAN

>> Baştan itirafımı yapayım; siz kışkıryorum sevgili okuyucu. Şu an elinizde duran dergi bütünüyle yenilenmiş durumda, sayfaları çevirdikçe tek tek tüm yenilikleri göreceksiniz. Oysa, ben bu saatları yazarken henüz ortada printer çıktıları, bilgisayardan okuduğum yazılar, sürekli güncellenen sayfa planları, tıkırdayıp duran klavye sesleri ve yorgun bakan gözlerden fazlası yok... Garip bir durum.

Level'ın yerinde duramayan, sürekli yeni bir şeyler arayan karakterini zaten biliyorsunuz. Bu ay derginin bu yönü her zamankinden fazla öne çıktı ve topyekün bir tazelenme yaşandı. İsgal, Sanaldan Gerçekçe ve Kafa Ayarı dışındaki tüm sayfalarımızda değişiklikler yaptı. Örneğin Haberler ve İlk Başlıklar bölümünü yeni bir başlıkla,

Keşif Birliği çatısı altında topladık. Örneğin yeni eklenen Level Forte bölümümüzde, Level DVD içeriğine eklediğimiz mod ve demolara ait bilgilerin yanı sıra henüz çıkmamış modlarla ilgili haberler, yine Level DVD'de yer alan machinima'lar (oyun grafikleri ve videoları kullanılarak hazırlanan kısa filmler) hakkında yorumlar bulabilirsiniz. Yeni bir anlayışla baştan düzenlediğimiz Strateji Ustası bölümümüzde artık tek bir oyunun adım adım çözümü yerine çok sayıda oyunun zorlanacağınız noktalarının açıklamaları yer alıyor. Sadece kısa çözümler değil, her tür oyun için özel taklitler, belli durumlarda işe yaracak spesifik stratejiler, kolay kolay bulamayacağınız gizli görevleri ortaya çıkarmak için yapmanız gerekenler de Strateji Ustası

TANIŞTIRALIM: YENİ YÜZÜMÜZ



nin uzmanlık alanı içinde.

Bunlar dışında artık Level sayfa-larına bakarken içinizin açılacağını, yazı uzunluklarından kirpmadan daha büyük ekran görüntüleri kul-lanmanın sırrına erdигimizi (Oğuz'a saygılar), ek bilgi kutucukları, kısa röportajlar, her ay farklı dosya ko-

nuları ve
daha zengin bir içe-
rikle tam da bahar havasına
girdiğimizi belirtmek istyo-
ruz. Zaten ne diye buralarda
vakit harçyorsunuz ki, bek-
leme yapmayın, ilerleyin,
sayfalar sizi bekliyor. ■

Half-Life 2: Episode Two

BİRİ BİTMEDEN BİRİ BAŞLIYOR

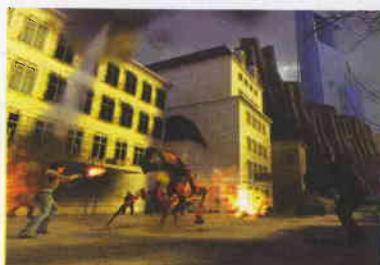
Half-Life 2'nin çıkışından kısa süre sonra duyurulan ilk genişleme paketi Aftermath'in ismi birkaç hafta önce Episode One olarak değişmişti. Sayı saymayı bilen herkes bunun arkasından bir Episode Two geleceğini (hatta ileri matematik bilgimle Episode 3'ün de çıkışını söyleyebilirim) biliyordu elbette ama Valve yine de şaşırtmayı başardı. Çünkü daha Epi çıkışından Ep2larındaki bilgiler ortalığa dökülmeye başladı. Çünkü Valve, Aftermath için yaptığı tek parça ve çok geniş bir genişleme paketi stratejisini, çok sayıda ve küçük küçük paketçiklerle değiştirdi. Böylece Aftermath için hazırlanan birçok şey Epi ve Ep2 arasında bölüstürülerek bir yerine iki paket için çalışılmış oldu.

Valve'in tasarımcılarından Robin Walker, oyuncuları her devam bölümü için uzun uzun bekletmek istemedikleri için birkaç ay aralarla yayınlanacak bölümleri tercih ettiğini söylüyor. Bu durumda, Half-Life 2'nin sonunda



karanlıkta kalan tüm soruların Epi'de yanıtlanması beklemek saflik olur. Hikâye Half-Life'ın karakterine uygun olarak, bölümler ilerledikçe yavaşça açılacak ve muhtemelen yeni düğümler oluşacak.

24 Nisan'da yayınlanacak olan Episode 1'i çabucak bitirmeye bakın, ikincisine yolun yarısında yakalanmayın. ■



Oyun Programcılığına Giriş

PROGRAMCI ADAYLARINA TÜRKCE KAYNAK

Oyun tasarımcılığına merak saran ama Türkçe kaynak konusunda sıkıntı çekenler için Seçkin Yayıncılık'tan oyun programcılığına giriş niteliğinde bir kitap yayınlandı. OpenGL ve Glut ile Oyun Programcılığına Giriş ismindeki ve Şerif Gözcü imzalı kitap C++ dilini en az orta seviyede bilenlere yönelik. Kitabın önsözünde Şerif Gözcü "Kitabı eksiksiz olarak bitirdiginizde, çok daha güzel oyunlar yapacak cesaretiniz olacaktır"

diyor. Seçkin Yayınevi'nden çıkan, 169 sayfa ve 1 GBP'den oluşan Oyun Programı'ndan, Sıra



Capcom'un hit oyunları PC'de

OYUN DÜNYASI DA KÜRESELLEŞİYOR

Derginin ilerleyen sayfalarında okuyacağınız Sinan'ın hazırladığı dosyada

bütün detaylarıyla tartışılan

"PC Oyunculuğu Ölüyor mu?" sorusuna

Capcom da kendi usulunce bir yanıt verdi: "Resident Evil 4, Devil May Cry 3

ve Onimusha 3'ü PC'ye taşıyacağım". Yani demek istiyor ki, "hayır, ölümedi". Oyunların dağıtımını ise Ubisoft üstleniyor. İki firma arasında imzalanan anlaşmanın müglakta bıraktığı tek sey, oyunları PS2'dan PC'ye uyarlama işini Capcom'un mu yoksa bir başka firmanın mı üstleneceğini...

Onimusha 3: Demon Siege, geçen ay çıktı, Resident Evil 4 için belirlenen tarih Mart sonu. Devil May Cry 3: Dante's Awakening ise henüz bir tarih açıklanmadı. ■



İKİ PORSİYON ESKİ MODA ADVENTURE ÇEK!

İki yıl önce çıkan Black Mirror'i, sizleri bilmem, ama ben zevkle oynamışım. Eski moda point-and-click adventure türündeydi, rahatça oynanıyordu ve güzel de bir hikayesi vardı. Yapımcı firma Çek firma Future Games, iki yeni adventure oyunu üzerinde çalışıklarını duyurmasına mutlu oldu. Bu oyunlardan Retrobates, yine insan psikolojisine dalan bir oyun. Oyunun ilginç yanı, zamanın aksısanlığı. Kıyafetlerin eskidigini, karakterlerin yaşandığını oyunda görebileceksiniz ki bir adventure oyunu için bu bir ilk.

Diğer oyunları Limbo ise, biraz Silent Hill, biraz Dreamfall kokuyor. Ölmüş arma iki dünya arasında sıkışmış Richard ile, normal dünyada, normal yaşamını sürdürmektedir Klara'nın hikayesi anlatılıyor. Birbirlerinin başta farkında olmayan bu iki karakterin kendi dünyalarında yaptıkları, diğerinin dünyasını etkilemeye başlıyor. Oyunun sonunun da her karakterin verdiği kararları bağlı olarak farklı noktalara ulaşacağını söyleyip, bu ilginç adventure'i gözlem altına alalım. ■

İSTER İNAN İSTER İNANMA

JOHN ROMERO İŞ BAŞINDA

Eski id Software tasarımcısı ve eski Ion Storm başkanı John Romero'nun simdilerde World of Warcraft'a rakip bir devasa online (DVO) üzerinde çalışmakta olduğunu biliyor muydunuz? Biz de bilmiyorduk, hâlâ da bilmiyor gibi yapmayı tercih ederiz çünkü Romero her zamanki gayet mütlak ifadelerle anlatıyor projesini. Oyunun isminin ve yapımcısının şimdilik gizli olduğunu söyleyen Romero, dört aydır bu firmada çalıştığını ve "şimdide dek gördüklerimize hiç benzemeyen" bir DVO oyunu hazırlayıdığını söylüyor. Oyunun farklılığının hangi özellikten kaynaklandığı konusunda da bir açıklaması yok ama "projeye şimdiden 10 milyon dolardan fazla para harcadım" diyerek ne beklememiz gerektiğini yine hayal gücümüze bırakıyor...

BUNGIE PC'YE HALO 2 YAPAR MI?

Halo 2'nin tüm haklarını Microsoft'a sattıktan sonra Bungie'den PC için Halo 2 yapmasını beklemek saçma görünebilir (PC'deki ilk Halo, Gearbox tarafından port edilmişti). Fakat Bungie'nin resmi web sitesindeki "eleman aranıyor" ilanları ister istemez bu soruyu uyandırıyor.

Bungie, PC platformu için çalışacak grafik, ses ve network programcılar arıyor. Başından beri sadece Xbox'a yönelik çalışan firmanın ilanlarından özellikle şu cümle dikkat çekici: "Microsoft Games Studios'un en tanınmış serilerinden birinde çalışmak ister misiniz?" Herhalde Age of Empires'i kastetmiyorlar...



WCG 2006

BU YILIN OYUNLARI BELLİ OLDU

Ekim ayında büyük finali İtalya'da yapılacak olan World Cyber Games'in merakla beklenen yarışma oyunları belli oldu. Yarışmada bu yıl iki tane Xbox 360, altı tane de PC oyunu olacak. Katılımcılar PC'de StarCraft: Brood War, Warcraft: Frozen Throne, Half-Life: Counter-Strike 1.6, Warhammer 40K: Winter Assault, FIFA 2006 ve Need for Speed: Most Wanted için yarışacak. Xbox 360'da oynanacak oyunlar ise; Dead or Alive 4 ve Project Gotham Racing 3.

Oyunların hangi haritalarda oynanacağı ve hangi kuralların geçerli olacağı ise önemizdeki günlerde WCG web sitesinden (www.worldcybergames.com) duyurulacak. ■



DUKE NUKEM FOREVER YOLDA

Artık adı eğlence olsun diye anılan Duke Nukem Forever'da gelişmeler var! En azından 3D Realms'in başkanı ve projenin lideri George Broussard oyunun çıkış tarihini "bittiğinde çıkacak"tan, "domuzlar uçtuğunda"ya güncelledi... Bir röportajında bu sözleri gerçekten de kullanan Broussard "ama merak etmeyin, işler iyi gidiyor" diyor (evet, genis bir insan kendisi). Oyundaki tüm silahları ve düşman yaratıkların da büyük bölümünü tamamladıklarını söyleyen Broussard, "aslında parçalar tek tek bakıldığına hazır, su anda hepsini bir araya getirmekten ve eğlence faktörünü öne çıkararak şekilde oyunu cılamaktan başka işimiz kalmadı" diyor.



■ Burası Vegas ve ekranı sığmasa da sağda kumar makinalarının orada birkaç 3D Realms çalışanı oyunun atmosferiyle ilgili veri toplama bahanesiyle para kaybetmeye mesgul.



BİR OYUN KAÇ AYRI TAKTİK İÇEREBİLİR? **GUILD WARS: FACTIONS**

BETA TEST

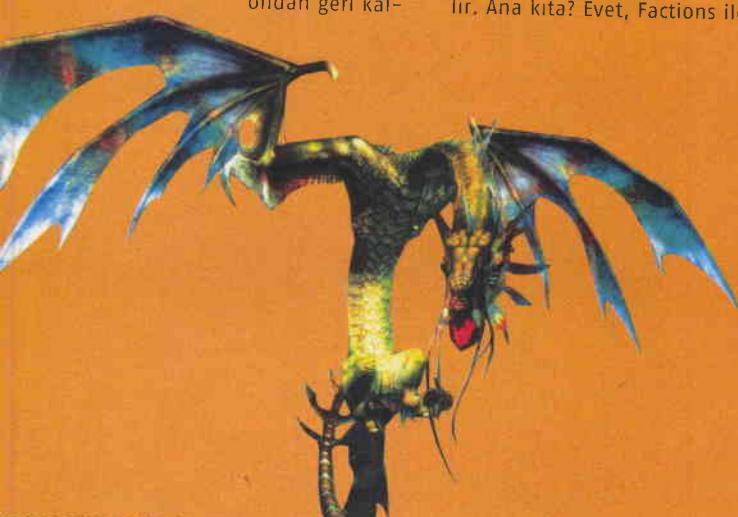
>> Guild Wars, tamamen PVP (Player versus Player) üzerine kurulu yapısıyla farklı ve çok iyi bir online oyundu. Zaten "Level yılın en iyi DVO'su" ödülünü bu nedenle World of Warcraft'la paylaştı. Factions ek paketi de ondan geri kal-

mayacak gibi gözüküyor. Ek paket dedigime bakmayın; Factions, Guild Wars olmadan da oynanabilecek. Böylece oyunu ek paket fiyatına alıp beğenenler diğer karakterler ve ana kira için Guild Wars'a hücum edebilir. Ana kira? Evet, Factions ile

Tyria'nın güneyine yeni kira "Cantha" ekleniyor. Üç ayrı topluma ev sahipliği yapan bu kıtanın tasarımda büyük ölçüde Doğu Asya kültüründen esinlenilmiştir.

leri" sayesinde müttefik ioncalar Cantha'da fethen çırıp bazı şehirlerin ve kasabaların kontrolünü ele geçirecek. Bu fetihler birden fazla grubun birleşip belli kaynak noktalarını kendi kontrollerine almalıları olacak.

Paketin adından anlaşılıcığı üzere Factions ile oyuna hızipler, yani ioncalar tarafından belirli görevler için kurulan özel takımlar ekleniyor. Bunlardan Challenge Missions'da sınırlı sürede ve

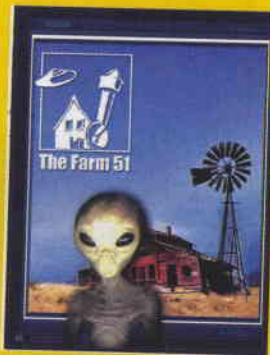


OYUN SEKTÖRÜNDEN

TARLADA YETİŞEN OYUNLAR

>> Men of Valor'ın yapımcısı 2015 ve Painkiller'in yapımcısı People Can Fly ekipleri bir araya gelerek Farm 51 adında yeni bir oyun stüdyosu kurdu. Farm 51'in ilk projesi, PC ve Xbox 360 için geliştirmeye başladığı bir aksiyon/korku FPS'si. Ancak ekip şimdilik ne kendileri ne de projeleri hakkında konuşmak istemiyor.

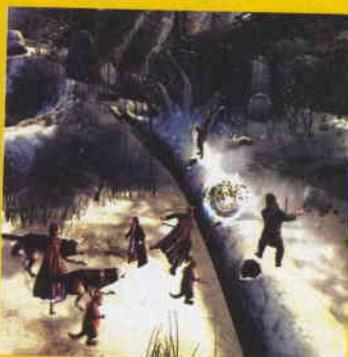
www.farm51.com adresine girdiginizde ise sizi yeşil dostlarınızdan biri karşılıyor. Ateş etmek serbest...



HİPNOTİZE İNCELEME

>> Oyun dergisi yazarlığı kolaydır sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. İngiltere'nin Official Xbox Magazine editörü Mark Robbins, The Chronicles of Narnia incelemesini yapmak için hipno-

yöntemiyle 10 yaşına döndü ve oyunu 45 dakika "içindeki çocuğa" oynattı. Profesyonel bir hipnozcu tarafından çocuklukuna döndürulen Robbins'in Narnia izlenimleri Xbox Magazine'in Mart sayısında, hipnoz anından fotoğraflarla ve DVD'de bir videoyla birlikte yayınlanacak. Derginin yazı işleri müdürü, Robbins'e oyun verirken bundan böyle iki kez düşündürdü diye tahmin ediyoruz.



GERONIMO GUN'I SEVMEMEK

>> Bu günlerde Activision'ın başı Gun'la belada. Association of American Indian Development (AAID) (Kızılderili Amerikalılar Birliği), aştığı bir web sitesiyle (www.boycottgun) herkesi Neversoft'un tasarlayıp Activision'in yayınladığı kovboy oyunu Gun' boykot etmeye çağrıda. Sitede yayınlanan açıklamada Gun'ın "Kızılderili kökenli Amerikalıları rencide eden, soykırımı dair veırkî öğelerde yer vermesinden" yakınılıyor. Oyunun hangi safhasında neyin rahatsız edici olduğunu listelendiği yazida yer verilen kimi noktalara katılmamak elde değil. Neversoft ve Activision'ın kasıtlı bir saldırırda

rişen görevi tamamlayıp en yüksek puana ulaşmaya çalışacağız. Chal-lange Missions sırasında eşlik edecek detaylı bir istatistik penceresi sayesinde hüsran ve zaferlerimiz rakamlara dökülecek. Bunun dişinda eklenen "Elit görevler" ile oyuncunun en güçlü halklarına karşı beraber mücadele edeceğiz.

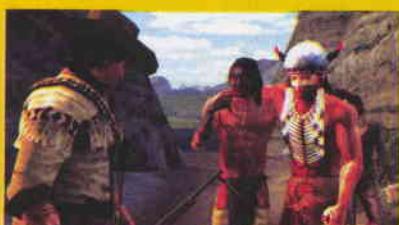
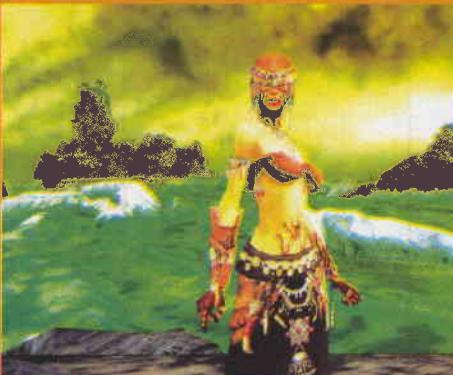
PVP DENİZİNDE BALIK OLMAK

Bunlar dışında oyuna iki yeni sınıf, 90'ı elit 300 yetenek, 50 görev bölgesi, 100 yaratık ve sayılış esya geliyor. Yeni sınıflardan Assassin çift hançeriyle hızlı hamleler yapan, hileleriyle göz boyayan bir vur-kaç elemanı. Çabuk ölebiliyor ama ölmenden önce hafif zırhlı sınıflardan en az birini yanına alıyor. Önden yolluyor demek isterdim ama şu anki haliyle bir Caster, Assassin'in kulagini kolayca çekebiliyor. Katılımınızın yetenekleri genelde belli bir sırayla yapılması gereken, birbirini ateşleyen hareketlerden oluşuyor. Kendisi bu haliyle yeni başlayanların kısa sürede alışlabilceği bir sınıf. Diğer yeni meslek Ritualist ise çağrıldığı ruhlarla grubuna avantajlar sağlayan bir meslek. Her biri savaş alanında en fazla 1-2 dakika kalabilen bu ruhlar türünde göre rakibe saldırıyor veya dostları iyileştiriyor. Ruhları savaş alanında doğru yerlestirmek son derece önemli. Ritualist aynı zamanda hızlı bir Healer. Bu haliyle "Resurrect!" diye inleyenlerin sevgilisi olacak. Ayrıca çağrıldığı ruhları yok ederek etrafındaki kiler hasar da verebiliyor.

Yeni sınıfların yetenekleri eski karakterlerle bir araya geldiğinde

bir çok yeni kombinasyon ve taktik doğuyor. Zaten GW'nin beni çeken tarafı da bu taktiksel zenginlik. Üç günlük Beta süresince Rt/Mo ve Rt/N'nin pek tutulduğunu ve Tombs gruplarında anında yer bulduğunu fark ettim. Fakat yeni ikililerden en hoşuma giden Rt/R oldu. Bu ikiliyle yayılım atesi şeklinde ok atarken düşenleri Monk'tan daha kısa sürede kaldırabiliyordum. Bunun dışında Assassin'in Shadowstep'inin (kısa mesafe deparı) Elementalist'e ne kadar yakıştığını fark ettim. Açıkçası üç günlük Factions diyeti beni fazlasıyla umutlandırdı. Hem ellerim hem de klavyem kasılmaya başladı. - Göker Nurbeylar ■

► Yapım NC Soft ► Dağıtım NC Soft ► Tür Devasa Online
► Web www.ncsoft.com ► Çıkış Tarihi Nisan 2006



bulunmadığı ve boykot çağrısının oyuncunun satışları üzerinde hissedilir bir olumsuz etki yapmayacağı kesin ama biliyorsunuz artık dünya yüksek gerilimli bir yer. Hassasiyet göstermek lâzım...

EA VE UBISOFT ÇEKİŞMESİ

Oyun dünyasının iki devi Electronic Arts ve Ubisoft'un Montreal stüdyoları arasındaki gerginlik geçtiğimiz ay açıktan kavgaya dönüştü (paparazzi tadi yakalandım sanırım haberber). Olayın patlaması noktası, Ubisoft'un programcı ve tasarımcılarına imzaladığı kontrat oldu. Kendisi için çalışan programcılara, içinde "bir yıl boyunca rakip bir firmada çalışamaz" mad-

desi de bulunan bir sözleşme imzalatan Ubisoft Montreal'e, sektörün gelişimini ve serbest çalışan yetenekli insanların özgürlüklerini kısıtladığı için EA bir mektupla teessüflerini bildirdi. EA Montreal başkanı Alain Tascan'ın imzasını taşıyan ve basına da dağıtılan mektupta "bu insanların üzerinde çalıştığı projeler birçok şekilde ve yasal düzenlemelerle zaten korunuyor, Ubisoft'un ekstra bir düzenleme yapmasına gerek yok" deniyor. Benzer bir sebeple daha önce mahkemeli olan iki stüdyonun davasında kazanan taraf Ubisoft olmuştu. ■



YÜKLENİYOR...

Önümüzdeki dönemde çıkacak oyunlardan en önemlilerinin kesin çıkış tarihleri.



PC

ÇIKIS	OYUN	TÜR
MART '06		
20 Mart	Elder Scrolls IV: Oblivion	RYO
21 Mart	The Godfather	Aksiyon
24 Mart	Call of Cthulhu	Aksiyon
24 Mart	Act of War: High Treason	Aksiyon
28 Mart	Desperados 2: Cooper's Revenge	Strateji
31 Mart	Resident Evil 4	Aksiyon
NİSAN '06		
4 Nisan	Outrun 2006: Coast to Coast	Yarış
7 Nisan	Hearts of Iron II: Doomsday	Strateji
11 Nisan	Condemned: Criminal Origins	Aksiyon
14 Nisan	Auto Assault	DVO
18 Nisan	FF XI: Treasures of Aht Urhgan	DVO
24 Nisan	Half-Life 2: Episode One	FPS
28 Nisan	Spellforce 2: Shadow Wars	Strateji
MAYIS '06		
12 Mayıs	Prey	FPS
26 Mayıs	FlatOut 2	Yarış

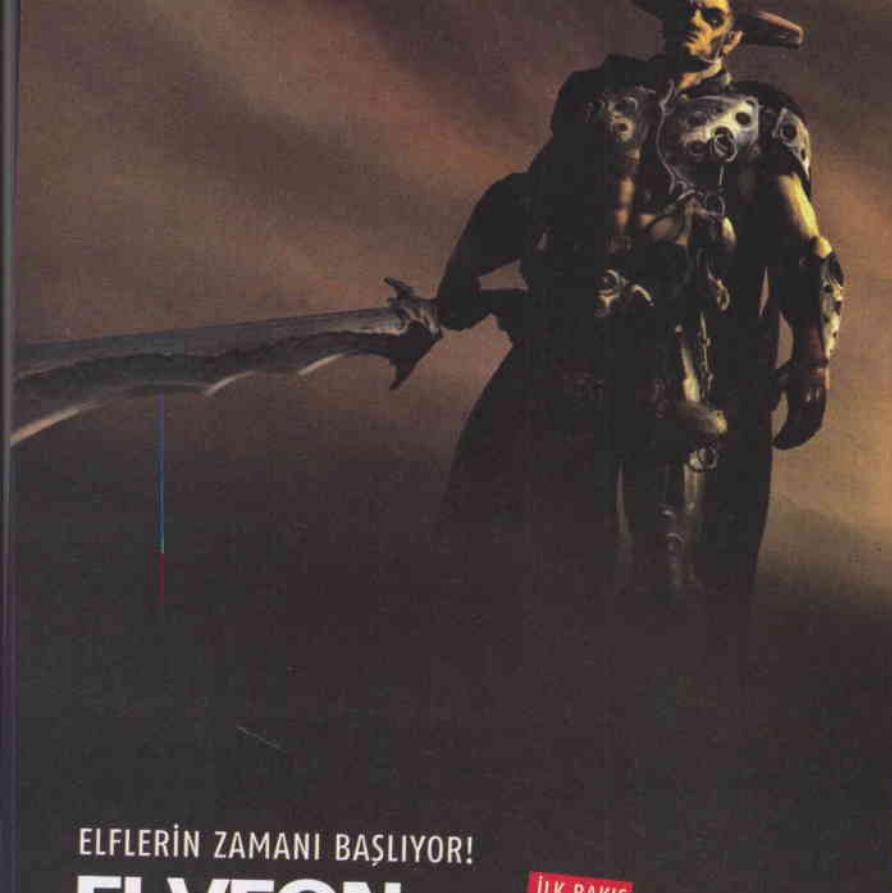
PLAYSTATION 2

ÇIKIS	OYUN	TÜR
MART '06		
3 Mart	Sega Rally 2006	Yarış
3 Mart	Swords of Destiny	Aksiyon
NİSAN '06		
7 Nisan	Tomb Raider: Legend	Aksiyon/Macera
25 Nisan	GTA: Liberty City Stories	Aksiyon
28 Nisan	2006 FIFA World Cup	Spor
28 Nisan	Rampage: Total Destruction	Aksiyon
MAYIS '06		
19 Mayıs	Da Vinci Code	Aksiyon
26 Mayıs	FlatOut 2	Yarış



NINTENDO

ÇIKIS	OYUN	TÜR
NİSAN '06		
7 Nisan	Ice Age 2: Meltdown	Aksiyon/Macera
28 Nisan	2006 FIFA World Cup	Spor
MAYIS '06		
23 Mayıs	X-Men: The Official Movie Game	Aksiyon



ELFLERİN ZAMANI BAŞLIYOR!

ELVEON

» Nerdeyse bütün Tolkien sonrası fantastik evrenlerin yaratılış hikayesi birbirine benzer: Tanrılar tüm evreni yarattıktan bir süre sonra gökteki yerlerine dönmeye başlamıştır ve elfler de yavaş yavaş dünyaya hakim olmaktadır. Büyüülü elfler, dünyanın tek egenen irki olarak tarih sahnesindeki yerlerini alırlar. Fantastik dünyaların bu eski hikayesi, çok sık bir arkaplan öğesi olarak kullanıldı ama oyuncu olarak hiç davet edilmemişti o zamana. Alman yapımcı 10TACLE Studios, bizi tanrıların ve elflerin gücü paylaştığı o büyülü günlere görmeye karar vererek bir ilki gerçekleştiriyor.

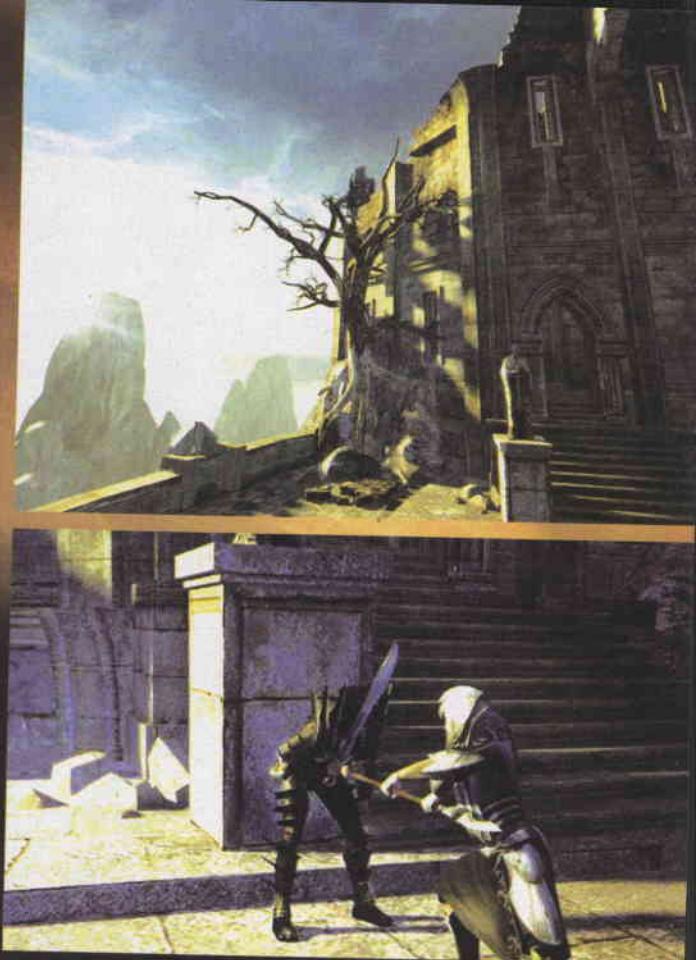
10TACLE Studios, ismini gün geçtikçe daha sık duymaya başladığımız bir firma. En son GT Legends'i çıkarttılar, gelecek sene de Elveon'dan önce, bir korku-adventure oyunu olan Black Buccaneer'i çikartmayı planlıyorlar.

Elveon, yapımcıların yaratıkları Naon adlı dünyada geçiyor. Naon,

İLK BAKIŞ

yukarda söylediğim gibi klasik Tolkien-sonrası fantastik evrenlere çok benzeyen bir yer. Ancak yapımcılar, etkilendikleri en önemli kaynaklardan birinin de Yunan mitolojisi olduğunu vurguluyorlar, ve de diyorlar ki "Eğer bu evreni Tolkien'le kıyaslayacağınız, Yüzüklerin Efendisiyle değil, Silmarillion'a kıyaslayın." Biz de, vauvvv diyoruz tabi. Bu, çok derin bir arkaplan, iyi kurgulamış, kocaman bir evrende karşı karşıya olduğumuzu gösteriyor. Hikaye tamamen elflerin ekseninde dönüyor. Oyuncuların önceden yaratılmış bir karakteri oynayacakları oyunda amaç, Naon'un en büyük savaşçısı olarak elf şehri Nimathar'ı kurtarmak. Önceden yaratılmış bir karakter RPG oyunlarında özgürlük arayanları üzebilir, ama yapımcılar, karakterin gelişime ve degişime çok açık olduğu konusunda temin ediyorlar bizi. Açıklayan hikaye biraz mudiak, bize çok fazla bir sey söylemiyor; ama bunun nedeninin sürüprizler bozmamak olduğunu düşünüyorum (iyiniyetli ve saf editörü oynamıyorum bu yazıcıda...).

Elveon'da hikaye ve oynanış çok paralel gidecek, atmosfer üstünde en çok durulan temalardan biri. Bir kez Naon dünyasına giren oyuncunun, o dünyaya bütünlmesi hedefleniyor. Elflerin büyülü ama hep anlatıldığı gibi "saf iyili" olmayan, çelişkiler, karmaşıklıklarla dolu,



kaotik bir dünyaları var Naon'da, bu da oyunun her aşamasına yediştiriliyor.

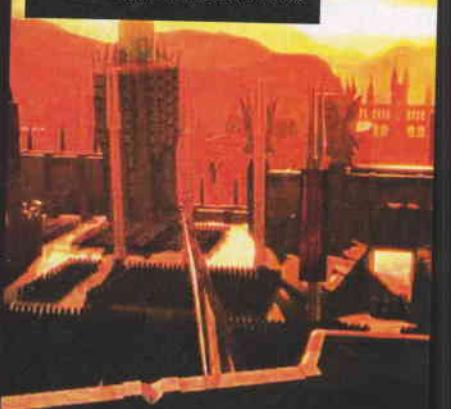
DEVRİMSEL TEKNİKLERLE ADAM DÖVMEK

Yapımcıların yine ağızımıza bir parmak bal çaldığı ama daha fazla konuşmadığı konulardan biri de, devrimsel nitelikte olduğunu söylemekleri dövüş sistemi. Uzman bir ekip, elfler için yeni bir dövüş teknigi yaratmış ve bu teknigin çok başarılı biçimde oyuna yedirildiği söylüyor. Ayrıca çok çeşitli silahlar, hareketler ve stratejiler de dövüşün bir parçası olacak. Hatta oyuncular kendi dövüş stillerini de yaratabilecekler zamanla. Tabi bunlar çok havada sözler, 10TACLE Studios da haklı olarak ser verip sırmıyor, fikirlerinin oyun çikanaya kadar eskimesini istemiyor.

Dövüşleri çekici kılan başka bir özellik de görselllige verilen önem. Dövüşler oyuncuya sinema teknikleriyle sunulacak. Grafiklere genel olarak çok özen gösteriliyor ve Unreal 3'ün mucizevi grafik motoruyla Naon'un atmosferi en güzel biçimde yansıtılmaya çalışılıyor. Ekran görüntülerinden görüldüğümüz, Elveon'un harika grafiklere sahip olduğunu. Ama 2007'nin 2. çeyreğinde bu grafikler nasıl gözükecek, orası belli olmaz.

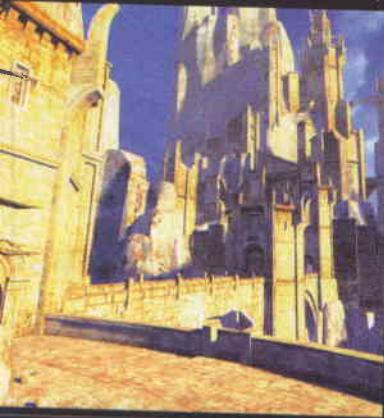
Elveon, 2007'den beri üstünde çalışılan bir oyun ve çıkış tarihine de neredeyse 1.5 sene var. Yapımcılar bu uzun sürenin onlar için bir dezavantaj olmadığını söylerler ve

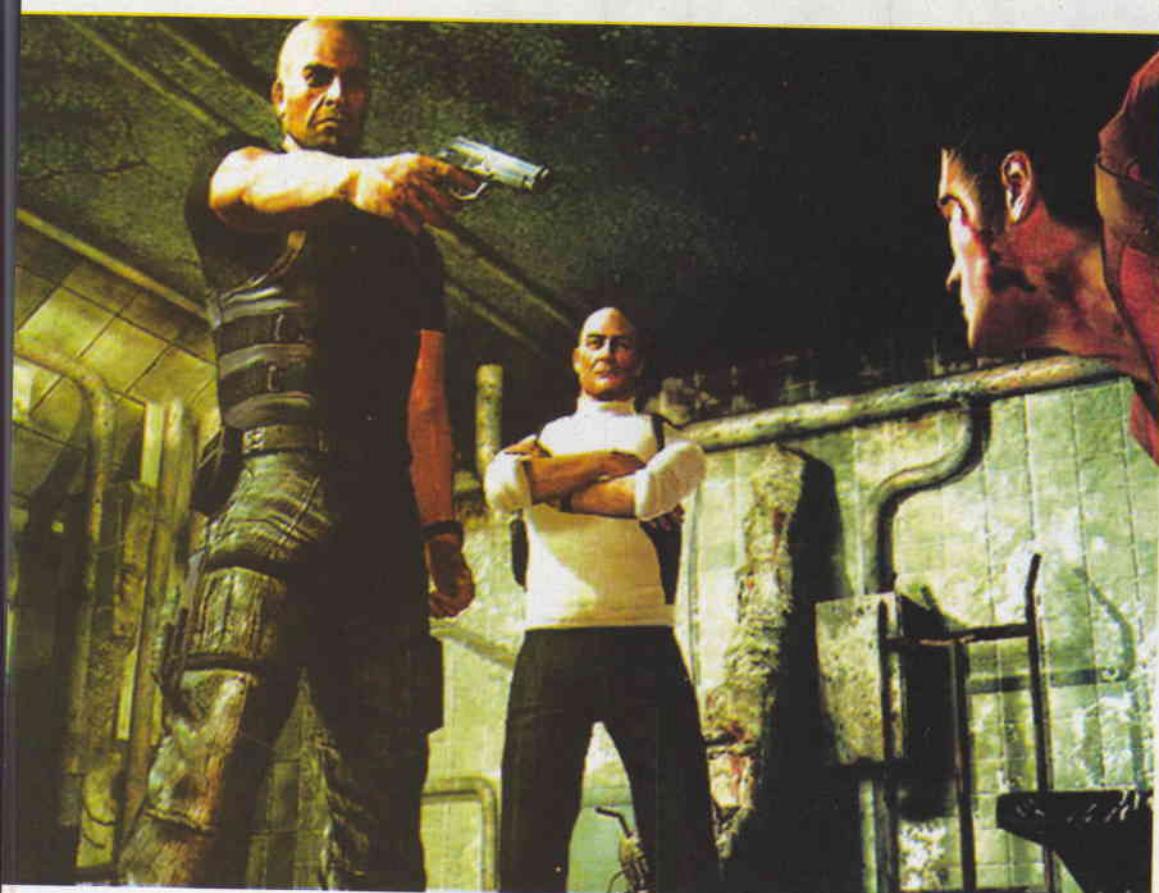
■ Oyun içi grafikler olabilir mi? Olabilir, su motoru değil, Unreal 3 motoru bu...



trendi takip etmek yerine yaratacaklarını belirtsever de, buna zaman ve oyuncular karar verecek. Su ana kadar 10TACLE Studios'un bizle paylaştığı bilgi çok az, bu da oyunla ilgili net bir yargıya varmamızı engel oluyor. Yine de daha önce işlenmemiş bir zaman dilimini, "devrimsel" bir dövüş sistemi ve Unreal 3 motoruyla sunduğu için, oyun ajandamızın bir kenarına not etmeye fayda var Elveon'u. - Mehmet Kentel ■

► Yapım 10TACLE Studios • Dagitim 10TACLE Studios
► Tür RPG • Web www.10tacle.de
► Çıkış Tarihi 2007 İlkbahar





SAM'İN YÜREĞİNDE EVLAT ACISI, AKLINDA İNTİKAM VE BİR DE GİZLİ GÖREVİ VAR

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

İLK BAKIŞ

>> Fisher için hayatının en acı tecrübesiyle başlayan Double Agent, kahramanımızın hayatı yeniden sorgulamasını ve NOC (Non Official Cover) ajanı olup geçmişiyle olan tüm bağlarını koparmasını hikâye ediyor. NOC ajanları gittikleri görevlerde sadece hedefe odaklanan ve arkalarında hiçbir bağlantı bırakmadan görevi kendi başına yapmaya çalışan ajanlar olarak da tanımlanabilir. Bir NOC ajanının arkası ve sosyal hayatı olamaz. Tüm hayatı görevidir. Sam geçmişle olan bağlarını ve acılarını derinlere gömmek için tam

anlayımla bir "hayata sünger çekme" operasyonuna dahil oluyor. Ancak bu kez gözlerinde görev aşkıının yanı sıra intikam atesi de var ve sorgulaması gereken sadece kendi hayatı olmayacak. Double Agent oynarken Fisher'in zaaflarıyla da karşılaşacaksınız.

SAM FISHER BU KEZ ARAMUYOR, ARANIYOR

Fisher'in özel hayatına girmeye hazır olun. Şimdiye kadar gölgelere saklanıp karanlıklar arasında türlü komploları engelle-

yen ve ulusal güvenlik için canını hiçe sayan bu adamın bir aile başı olacağı hiç aklınıza gelmedi mi? Zırhının içinde nasıl bir insan olduğunu kaçımız merak ettik?

İste şimdi Sam'in zırhı yok. Son derece kırılgan ve savunmasız. Üstelik bu görevinde yapayalnız. Büttün alet edevatı bir kenara bırakın kahramanımız, kontrolü elden kaçırmadan bir hayat memat meselesi çözmeye çalışıyor.

DA'da Fisher üç mercekli gece görüşü gözlüklerini ve süper teknosilahlarını bir kenara bırakmak zorunda kalmış. Düşman içine sızabilmek için yüksek güvenlikli bir hapishanede silahlı soygundan hükm giymiş bir suçlu olarak hayatın geri kalanını idame ettirmek zorunda.

SUÇ VE CEZA – ARALARINDA BİR SINIR YOK

DA, Sam Fisher'in federal bir hapishaneye bilerek ve isteyerek girmesileyi başıyor. Plan çok basittir; hapishaneye girdiği andan itibaren John Brown's Army isimli terörist grubun elemanlarıyla kontağa gelecek ve daha sonra burada bir örgüt üyesinin kaçırılmasına yardımcı olarak örgüt bünyesine sizacaktır.

Buraya kadar her şey kolay görünüyor. Ama Fisher bu görev için

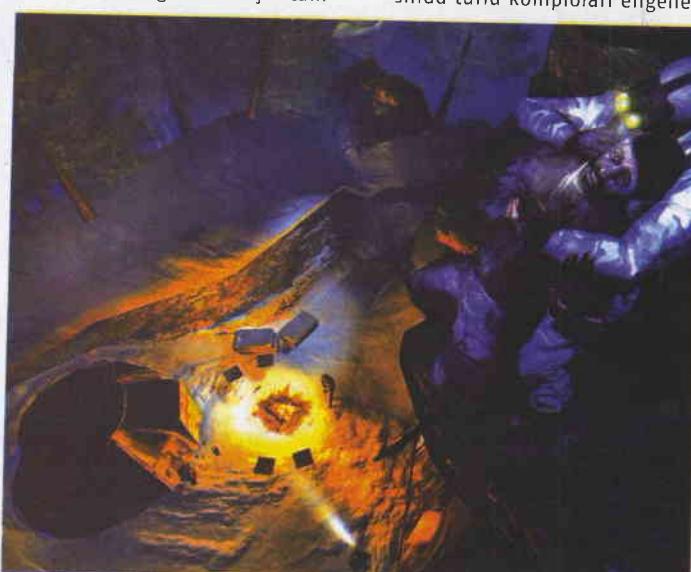


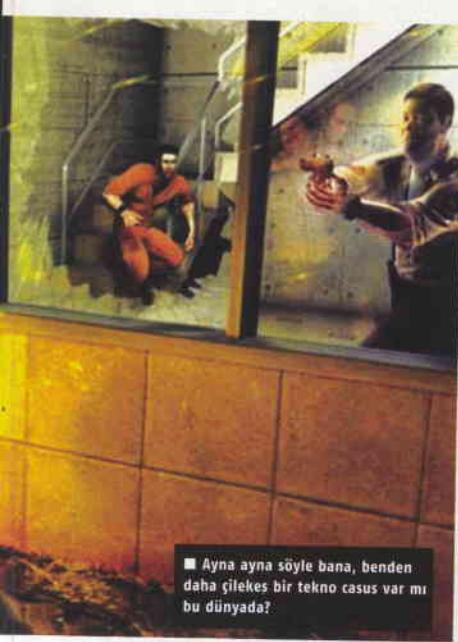
geçmişle olan tüm bağlarını koparmak zorunda. Bu yüzden en yakın arkadaşları dahi onun bir suçlu olduğunu ve kızının ölümünden sonra iyile kötüy ayırt edemediğine kanaat getirmelidir. Herkes "biz bu adamı bağırmaza bastık senelerce" diye hayıflanıp lanet etmeli ve onu terk etmelidir ki senaryo gerçekçi olsun.

Olay bununla da bitmiyor. Sam'in görevi o kadar gizli ki hapishaneden kaçtıktan sonra tüm Amerikan güvenlik birimleri onun peşine düşecek. Sam bir yandan kendisini yakalamaya çalışanları ensesinden uzak tutacak ama bir yandan da bunu bir avantaj olarak kullanacak. Hem de içine sızdığı terörist birliginin çekirdeğine ulaşıp onu çökertmeye çalışacak.

Oyun burada siz çok ciddi seçimler yapmaya zorluyor. Ahlaki değerlerinizi bir kenara bırakmak zorunda kalabilir ve yaptığınız seçimlerle ölü bir adam ya da kızının intikamını almış bir baba olarak tekrar kahraman olabilirsiniz.

Bu durumu hapishaneden kaçmak için JBA tarafından kaçırılan helikopterin pilotıyla karşılaşığınızda iliklerinize kadar hissedecəksiniz. Önünüzde diz çökmuş hayatı için af dileyen zavallı bir adam ve hemen yanınızda elindeki silahı size uzatarak "bitir şunun işini" diyen bir terörist var. Gruba dahil olmak ve görevinizi tamamlamakla inandığınız değerleri korumak arasında karar vermenin size neler kaybettirip neler kazandıabileceğinizi düşünen.





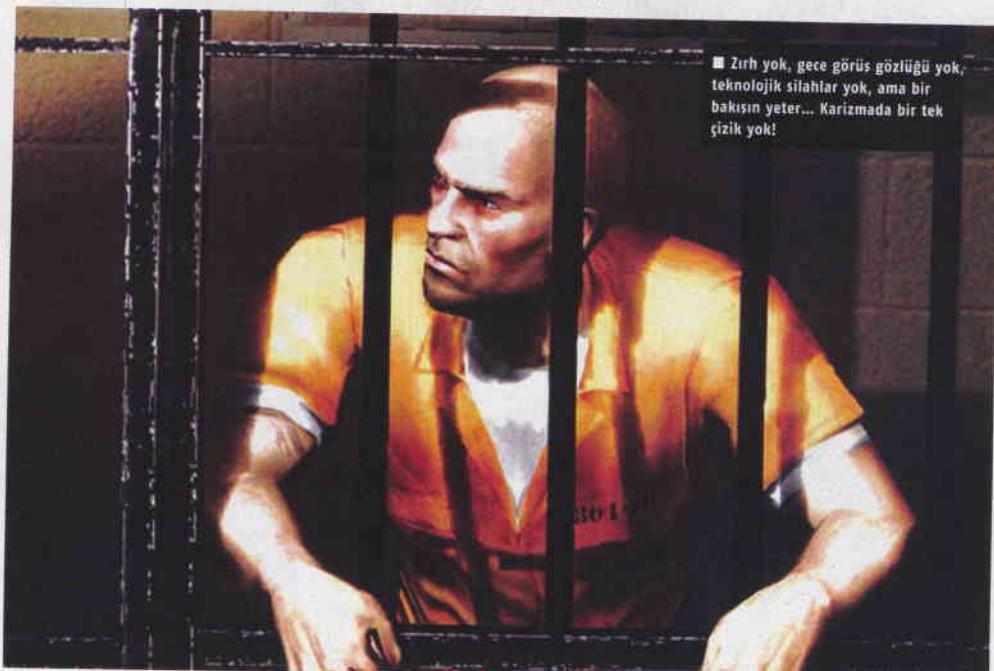
■ Ayna ayna söyle bana, benden daha şikes bir teknoloji casus var mı bu dünyada?

Bu noktadan itibaren oyunda verdığınız her karar pek çok insanın hayatını değiştirecek.

GÖREVİ KADAR OYNU DA GİZLİ

Oyunun fragmanlarını izlerken yüksek bütçeli bir 'Hollywood Komplot Teorisi' filminin parçalarını izlemiş gibi oluyorsunuz. Aksiyon o kadar tadında verilmiş ki bu tanıtım filmlerinde, insan hemen oturduğu yerden kalkıp bir kopyasını edinmek istiyor. Ama malesef Nisan ayında çıkması beklenen SC:DA Eylül ayına ertelendi.

DA ile ilgili bazı görüntü ve bilgilere daha çok Xbox 360 platformu için çıkan resim ve demo-



■ Zırh yok, gece görüş gözlüğü yok, teknolojik silahlar yok, ama bir bakışın yeter... Karizmada bir tek çizik yok!

lardan ulaşılabiliriyor ki bu platformun vaat ettiği tüm özellikler bu oyun için sonuna kadar kullanılmış. Oyunun çevresel grafik ve ses düzeninin muhtemel olduğundan bahsetmeye gerek bile yok çünkü Splinter Cell serisinin kültür olma sebebi bu. Bu sefer oyunda 176 etkileşimi karakter mevcut. Evet yanlış okumadınız tam 176. Her biri kirpiğinden ayakkabı bağına kadar özenle tek tek modellenmiş. Yani bir karakterin kafasını bir başka karakterin vü-

cuduna ekleyerek çoğaltma teknigine gidilmemiş.

Bu karakter modellemelerinde heykeltıraşların kil ve algı modeller üzerinde çalışıklarını söylesem sanırım SC:DA'nın biraz ciddiye alınmış bir oyun olduğunu ifade edebilmiş olurum.

ESKİSİNDEN 3 BİN POLİGON DAHA KARİZMATİK

Karakter modellemelerinden bahsederken tabii kahramanımızı es geçemeyiz. Önceki modellemelerinde Fisher yaklaşı 3-4 bin poligon üzerine inşa ediliyordu. Şimdi sıkı durun: Bu oyunda ise Fisher'in sadece kafası 3 bin poligondan oluşuyor. Şimdiye kadar görmemiş olduğum surat ifadeleri ve detaylarıyla, Sam yepyeni biri gibi. Bu durum karakterin yüzündeki ifadelerin duygu yansıtması bir

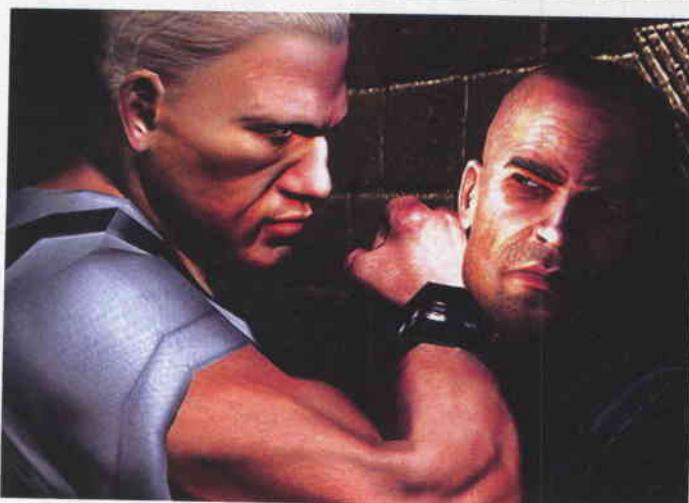
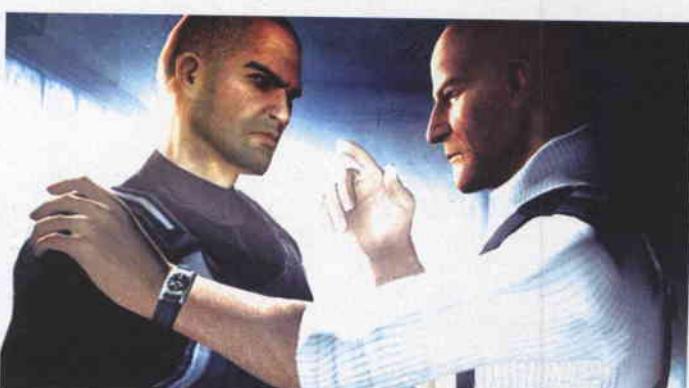
yana, değişik ışık altında farklı bölgelerin vurgulanabilmesinde de önemli rol oynuyor.

Bu arada merak etmeyin, gece görüşü gözlüğü bir ya da iki bölümde kullanılacakmış. Hani belki içinizde su serper diyerek söyleyorum bunu.

Kısa bir bilgi olarak şunu da eklemek istiyorum ki; animasyonların yönetimi ve grafik detaylandırımları Oscarlı animasyon filmi Les Triplettes de Belleville'i yapan ve yöneten takıma emanet edilmiştir.

SC:DA oynarken, gerçek Fisher'in kim olduğunu unutabileceğiniz bazı anlar olacak. "Seninle az mı komplot teorileri çöktük, yani şimdi inanamıyorum bu mu oldun sen?" diye ağlayarak bilgisayarı kapatacaksınız. Benden söylemesi. – **Kaan Ezgimen**

► Yapım Ubisoft ► Dağıtım Ubisoft ► Tür Aksiyon
► Web www.bewarefisher.com ► Çıkış Tarihi Eylül



HOSÇAKALIN ONLINE OYUNLAR, SİZİ OYNAMAK GÜZELDİ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Yukarıdakiler gayet iddiyalı sözler, özellikle de benim gibi bir online delisi söylüyorsa. Ama konu Heroes, yani yüzlerce saatimin katili ise olay bambaşa bir hal alıyor. Çünkü aşık olduğumuz oyun özüne dönüyor, hem de harika yeniliklerle.

H5'in son betası güvenlik nedeniyle yalnızca çoklu oyuncu desteği sunuyor, o da sadece resmi sunucular üzerinden. Heroes olsun taştan olsun diyerek oyuna girdiğimizde harita, kontrol menüsü ve hammadde gibi elemanların ekranın köselerine dağıtıldığı yeni arabirimle karşılaşıyoruz. Grafikler artık en küçük ayrintiya kadar 3D. Betadaki binaların hepsi önceki oyunlardan troidik. Buna rağmen yapımcı bu binalara yeni yaratıklar serpiştirmiş. Ekonomi ise yine hammadde ve altın etrafında dönüyor.

İNİSİYATİFİNİ KULLAN

H5 ile her yaratık en az bir özel yeteneğe kavuşuyor. Örneğin Griffon havalandıktan sonra savaş alanını üzerinde turlamaya başlıyor ve savaş

devam ederken bir düşmanın üzerine hızla dalaş geçiyor. Kahramanlar H3'te olduğu gibi savaş alanının kenarına dönüyor. Fakat grubu büyülerle desteklemek dışında, sırası geldiğinde bulundukları yerden saldırıyla da gecebiliyorlar. Artık savaşa hazırlık safhasında hangi birimlerin savaşa girme-yeceğine de karar verebiliyor-sunuz, böylece öünüüzdeki savaşta çok kayıp vereceğine inandığınız okcular bir sonraki kuşatmaya saklanabiliyor.

Gelelim oyundaki en önemli iki yenilikten biri olan İnisiyatif Sistemi'ne. Bu sisteme bir bırimin tempusu ne kadar yükseksse, saldırı sırası o denli sık geliyor. Örneğin Iron Golem ilk adımını atıncaya kadar Elf okçular ilk iki atışı yapmış oluyor. Böylece güdü birimleri öne alıp rakibe sıra gelmeden ordusunu ezmek tarihe karışıyor. Bunun dışında birimin o anki sayısından yaptığı harekete kadar hemen her şey İnisiyatif'i etkiliyor.



NİCELİK Mİ NİTELİK Mİ?

H5 ile gelen yetenekler arasında bazıları özellikle dikkat çekiyor. Bunlardan Trainer ile yaratıklar daha ucuza mal olurken, Rage ile birimlerin hasar kapasiteleri 1 artıyor ve Tenacity ile her yaratık 2 ilave HP alıyor. Elinizde birkaç yüz birim olduğunu düşününce rakamları küçütmeyi size sunuyor. Böylece güdü birimlerin yanı sıra ucuz olanların da üzerinde durulması ve güçlü birimlere karşı sayı avantajının daha iyi kullanılması sağlanıyor. Zaten İnisiyatif de bir yerde bu amaca hizmet ediyor. Denge problemine (Necromancer'in yüzlerce iskeletle kulağını çeksme?) karşı fraksiyonlara çeşitli avantajlar verilmiş. Örneğin Demon açtığı portal ile belli bir miktar yaratığı direkt savaş alanına indirebiliyor.

oyuncu oynarken diğerlerinin boş boş beklemesi alışıldık bir olaydı. H5'de ise bekleyen oyuncular kahramanın hayaletini yönetikleri bir gölgé dünyasına alınıyorlar. Hayalet ile bir taraftan haritayı açarken bir taraftan düşmana türlü pislikler yapabiliyorsunuz. Örneğin düşman kahramanını yavaşlatabiliyor, özelliklerini düşürebiliyor veya tarafsız bir yaratık grubunun kontrolünü ele geçirerek üzerine salabiliyorsunuz. Hayaletin ihtiyacı olan enerji diğer oyuncu oynadığı sürece artıyor. Bu, oyunu hızlandırmayan yanı sıra bekleyen taraf için harika bir fikir.

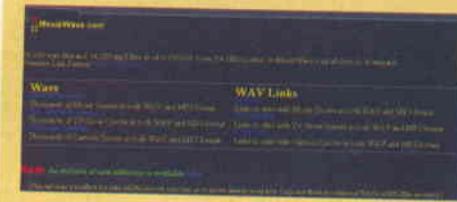
Daha söyleyeceğim o kadar çok sey var ki... En iyisi H5 çıkışında (ilkbahar 2006) beni sınırsız şarj olan bir bilgisayar ve H5 ile issız bir adaya bırakın. - Göker Nurbeylar ■



LEVEL'İN SEÇİMİ

www.moviewavs.com

"Söz uçar, yazı kalır" derler ama artık sesler ve sözler de kaybolmuyor. Moviewavs, sevdiginiz filmlerin, dizilerin, çizgi filmlerin tema müziklerini ve çeşitli karakterlerin unutulmaz repliklerini bulup dinleyebileceğinizin devasa bir arşiv sunuyor. Ayrıca eksik gördüğünüz filmler varsa siz de kaydettiğiniz sesleri sitenin kullanıcılıyla paylaşabilirsiniz.



www.fretplay.com

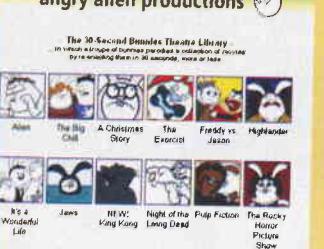
Internetten her tür şarkının notalarına ulaşmak mümkün artık ama oyun müziği söz konusu olduğunda kaynaklar o kadar da fazla değil. Fretplay.com da aslında sadece oyun müziğine adanmış bir site değil ama içinde Final Fantasy, MGS, Zelda gibi önemli serilerin temalarına ait notaları bulabilirsiniz. Çoğu, kullanıcılar tarafından gönderilen bu içeriğe siz de katkıda bulunabilirsiniz. Doğrudan oyun müziğine sayfasına ulaşmak için; www.fretplay.com/tabs/m/misc_comp_games/



www.angryalien.com

Pulp Fiction'da Uma Thurman yerine bir tavşan oynaydı? O neye de King Kong'daki goril rolünü bir tavşan üstlenseydi? Angryalien.com'da birbirinden ünlü filmlerin tavşan karakterler tarafından oynamış 30'ar saniyelik flash animasyonlarını bulabilirsiniz. Son derece komik ve eğlenceli. İçerik sınırlı oldukça sınırlı ama Angry Alien Productions yeni filmler için çalışmaya devam ediyor. Ayrıca, Darth Vader'i daha önce hiç böyle görmediniz...

angry alien productions



-ÜÇ DEYİNCE GİRİYORUZ, TAMAM MI?
-BEKLE, BEKLE. İKİ DEDİKTEM HEMEN SONRA MI YOKSA ÜÇ DEYİNCE Mİ?

VOODOO NIGHTS



Soldan sağa: İri, toplu ve zayıf.
Bir saniye, en sağdaki arkadaşın olayı
bambaskaymış!

» Amerikalıların "Buddy Movie" dedikleri bir konsept vardır. Birbirile iyi geçinemeyen iki kişiyi (genellikle polis) yanyana konur. Film boyunca atışırlar ve filmin sonunda da ayrılmaz dostlar olurlar. Duruma göre devamı da çekilir. Böyle bir şeyi bilgisayar oyunlarına uyarlayabilir misiniz? Mindware Studios evet diyor. Peki, nasıl olacak bu iş?

Öncelikle oyuna iki adet baş karakter koyarak başlayabiliriz. Birinin ismi Jack, diğerininki Samuel olur. Oyuncu birini kontrol ederken diğerini bilgisayar kontrol eder. Oyuncu istediği zaman diğer karaktere geçiş yapabilir. Ama hep yanyana olmayacaksınız. Bu durumda ekranın bir yerlerine ufak bir pencere koyar ve o anda diğer karakterin gördüklerini gösterirsiniz.

Konu olarak da söyle bir şey se-

çersiniz: Bir şahidi bulup kurtarmak zorundasınız... Evet, konuyu anlatan cümlenin bundan ibaret olması siz şaşırmasın, yapımcı firma "şu an için" başka bir şey söylememeyi uygun buluyor. Ancak çizgisel bir oynayış olmayacağı da özellikle vurguluyorlar, örneğin önemli bir ipucunu ele geçirmek için bir hastaneye veya depoya gitme seçeneği sunuluyor size. Ancak en çok önem verilen şey, "iki kişi birlikte çalışma" özelliği. Bulmacaları çözmek ve çatışmalardan sağ çıkmak için arkadaşınıza güvenmek zorundasınız. Dolayısıyla, işin içine multiplayer da giriyor.

Bu noktada Voodoo Nights'in en ilginç yanı devreye giriyor: Oyunda voodoo büyüsü de kullanmanız gerekiyor. Sistem "bez bir bebeğin çeşitli yerlerine igne batırma-batırıldığınız yere göre



büyü yapma" gibi tuhaf bir şekilde işliyor ve tuhaf olsa da, oldukça eğlenceli olacağı benziyor. Ayrıca karakterinizin özelliklerini geliştirebileceğiniz basit bir rol yapma sistemi de içeriyor. Oyun MENG adında kendine özgü bir grafik motoru kullanıyor. Yapımcılar kendi motorlarından "çok gösterişli değil belki, ama işimizi görüyor" diye bahsediyor. Dürüstlükle sapka kartları.

Oyun PC ve Xbox 360 için gelişt-

riliyor. Tüm bunlar iyi hoş da yapımcı Çek bir firma, halen bir yapımcı bulabilmiş değil. Diğer bir deyişle, oyun "hiç gün yüzü görmemiş ürünler" kataloguna da postalanabilir. Ama piyasaya sürülsünse, oldukça değişik ve eğlenceli bir oyun olacağa benziyor.

- Ant Köksal ■

► Yapım Mindware ► Dağıtım Mindware
► Tür Aksiyon ► Çıkış Tarihi 2006 sonu

32 KISIM, TEKMİLİ BİRDEN

STAR TREK: LEGACY

» Star Trek Armada II'nin yapımcısı Mad Doc Software ve yayıncı Bethesda, zorlu bir telif hakkı satın alma sürecinin ardından PC ve Xbox 360 için yeni bir Star Trek oyunu için harekete geçti. Star Trek: Legacy'i, Star Trek evrenine herhangi bir köşesinden ilisen önceki oyunlardan ayıran önemli bir farkı var. Oyun, Atılgan'ın yapılışından Voyager'ın karşı karşıya kaldığı sorunlara kadar bu devasa evrenin tüm çağlarını (Next Generation, Deep Space Nine, Voyager ve Enterprise) kapsıyor. Tabii bununla da kalmayıp kolay kolay bitmeyecek, zorlu bir hikâyeye davet ediliyoruz.

Küçük bir filonun kumandanı olarak başlayacağımız Legacy'de,



zamanda yolculuk yapma yeteneğine sahip yeni bir düşmana karşı mücadele edeceğiz. Tek kişilik seyahatosu gerçek zamanlı ve 3D bir taktik/savaş oyunu olan Star Trek: Legacy'de birbirinden farklı multiplayer seçenekleri de dikkat çekici.

Bire-bire ve tek gemilik kâşşamalardan birden fazla yıldız sisteminde geçen devasa savaşlara kadar hem farklı ölçekte hem de farklı stratejiler isteyen ama henüz detayları açıklanmamış multiplayer hataları Star Trek hayranlarını ihya edecek. ■

► Yapım MadDoc ► Dağıtım Bethesda Softworks
► Tür Aksiyon ► Web www.bethsoft.com/games/
► Çıkış Tarihi Eylül 2006

MİRAS BETHESDA'NIN OLDU

Activation ve Paramount arasındaki Star Trek'in on yıllık oyun hakları sözleşmesinin daha beşinci yılında feshedilmesini kimse beklemiyordu. Ancak birtakım sevimsizlikler sonucu anlaşma bozuldu. İnsanlar henüz ne olup bittiğini anlamaya çalışırken Bethesda elini çabuk tuttu ve şimdilik iki oyunu kapsayan ama genişlemeye açık bir anlaşma ile Star Trek'in oyun haklarını ele geçirdi. Mad Doc'a birlikte geliştirilen Legacy'nin yanı sıra üzerinde çalışılan diğer oyun ise Quicksilver'in DS ve PSP için hazırladığı taktik strateji projesi Star Trek: Tactical Assault. İki oyun da Eylül ayına yetistirilmeye çalışıyor.

SEKİZ EDITÖR GİRER, TEK BİR EDITÖR ÇIKAR... GERİSİ NEREDE BUNLARIN YAHU?

LEVEL CUP #1 - DOOM 3



■ Duvardaki ofcm'den arta kalanlar mı yoksa?



■ Yenilgisi mağrur bir şekilde karşılar. Genellikle.

>> Kapıdaki "PES'de 5 kereden fazla yenilen giremez" yazısı nı görünce kan beynine sıçradı. Fırat'ın kendisini sevmediğini biliyordu ancak onu dergiye sokmak için bu kadar ileri gideceğini tahmin etmemīti. Kağıdı alıp yırttı, buruşturdu ve içeri girdi. Zaten sevgilisinden ayrılmış, sinirleri tespitseymīdi. Kağıdı çöpe attı ve Sinan'ın yanına gitti. Normalde ofise girince herkese selam verirdi ama bu kez sessizdi. Tuğbek şaşkınlıkla başılarla piposunu söndürdü ve olayları izlemeye başladı. 0, Sinan'ın masasına gitti ve birseyler hormurdandı. Sonra arkasını dönüp Fırat'a 3 numaralı nefret dolu bakışını attı. Sinan, "hmm" dedi ve halledeceğini söyledi yavaşça.

Ayağa kalktı, ofisin ucuna geçti ve tüm yazarları bir anda ofise ısrınladı (ismini vermek istemediğim bir yazar tam banyodayken ısrınladığı için ofiste gergin anlar yaşandı).

Herkes oturduktan sonra, Sinan elini Napoleon gibi ceketine sotku, arkasından ışık saçılmaya başladı, Sezar gibi havaya bakan dedi ki: "Bundan gayrı, sadece PES oynamayacaksınız. Her oyunu oynayacaksınız. Lig usulü olacak. Adı da LEVEL CUP olaçak!". Sinan'ın kayıtlara geçmeyen konuşmaları dahil, dedikleri o kadar etkilemişti ki dergi ahaılısını; herkes kilitlendi, sağ gözler seğirdi. Tam o sırada arkadan sessizliği yaran bir gofret çitirtisi: OlgaY! Yine geç kalmıştı... (yahu kardeşim insan ısrınların bile geç mi kalır?).

KİM KİME DOOM DOOM'A

Gel zaman git zaman oyunlar kararlaştırıldı, fikstür çekildi, sike iddiaları ortaya atıldı. Toplamda 14 oyun olacak ve sıfıh

Karakteristikler

Sinan: Haritada girmediği delik yok. Rumuzunu "Köstebek"le değiştirmeli.

Tuğbek: Hep arkadan, hep arkadan. Sinsi oynuyor, dikkatli olmalı.

Jesuskane: Silahı bırakıp yumruklarla düşmana girmesi kanının deli olduğunu bir işaretti.

OlgaY: Bir an olsun elinden roketatarı düşürmüyor.

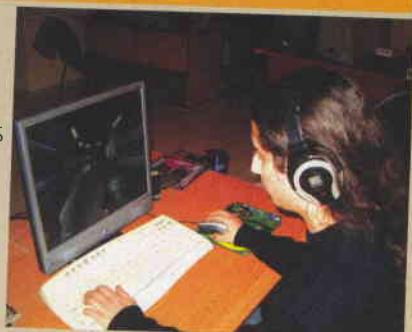
Berkant: Chain Gun'dan şaşmıyor, oyunda seslere çok önem veriyor.

Yenilen cemaat: "Abi ben pastaneye gidiyorum, bir sey isteyen var mı?"

(niyeysse) Doom 3 ile yapılacaktı. Şubat ayının ilk haftası ismini vermek istemediğim bir gün, 9 insan ofiste toplandı, çay içti, PES oynadı. Birden kapıdan içeri büyük bir gong sokuldu. Sinan çekmecesinden bir tokmak çıktı. Yine herkes susmuştu. Işıklar söndü, tüm bilgisayarlarla aynı anda Doom 3 açıldı.

Herkes birbirine bakıp "vay be, teknoloji bak" dedi. Fırat hariç, o karanlıktan korktuğu için kilitlendi ve buzdolabına kaldırırmak zorunda kaldık. 8 yazar er meydanına.

İlk mağlar hızla geçilirken, ilk frag'ı de Volkan aldı. Mehmet, haritanın kaç oda kaç salon olduğunu saydığı için düşmanla ilgilenmedi bile. Askerden izne gelen Jesus anladı ki; Plasma Gun kullanmak G3 kullanmaya benzemiyormuş. Doom 3 ile yıldızının barışmadığını söyleyen Jesus, her指导意见de "Abi Allah aşkına Quake 4 oynayalım!" lafını tekrarladı. Sinan, Rocko'yu 9-3'lük skorla elerken, Berkant da OlgaY'a 15-1 yenildi. Zaten benden hayır gelmeyeceği, oyunun başında ASL sormak gibi alakasız işler yapmadan belliymīdi.



Jesus'u yenen Tuğbek ve onun çırayı OlgaY yarı finalde karşı karşıya geldiler. Tuğbek her zamanki gibi arkadan çalıştı, ancak bu da işe yaramadı ve sürpriz bir şekilde çırak, efendisini yendi... Tipki bir Sith gibi... Volkan da bir konsolcudan beklenmeye bir performans gösterip Sinan'ı zorlamasına rağmen elenmekten kurtulamadı. Doom 3 finali için taraflar belliymī: Sinan vs. OlgaY! Herkes finali Tuğbek vs. Sinan beklerken OlgaY sürpriz bir çıkış yakaladı. Final maçı boyunca çekişme devam etti. Her ölüsünde Sinan'ın masasını kırma girişiminde bulunması ne kadar hırs yaptığının bir göstergesiymīdi. FPS ustası Tuğbek'i eleyen OlgaY, diğer FPS ustasına kafa tutabilecek miydi? Tuttu mu? Evet, tuttu! Doom 3 serisinin galibi OlgaY olmuştu. Beklenmeyen bu sonucu izleyiciler arasında, "OlgaY çalışmış da gelmiş" spekulasyonlarına yol açtı.

Büyük kupanın ilk ayağı böylece biterken, herkes rahat bir nefes aldı (OlgaY hariç, o temiz bir dayak yedi). Ama daha yeni başlıyoruz. Gelecek ay Civ4 var. Civ4 finalinde Serpil ve Tuğbek olacak gibi gözükyor ama kim bilir, belki OlgaY yine dersine çalışır da gelir. (çift Settler hilesi neydi abi?... Abi?) - Berkant Akarcan ■



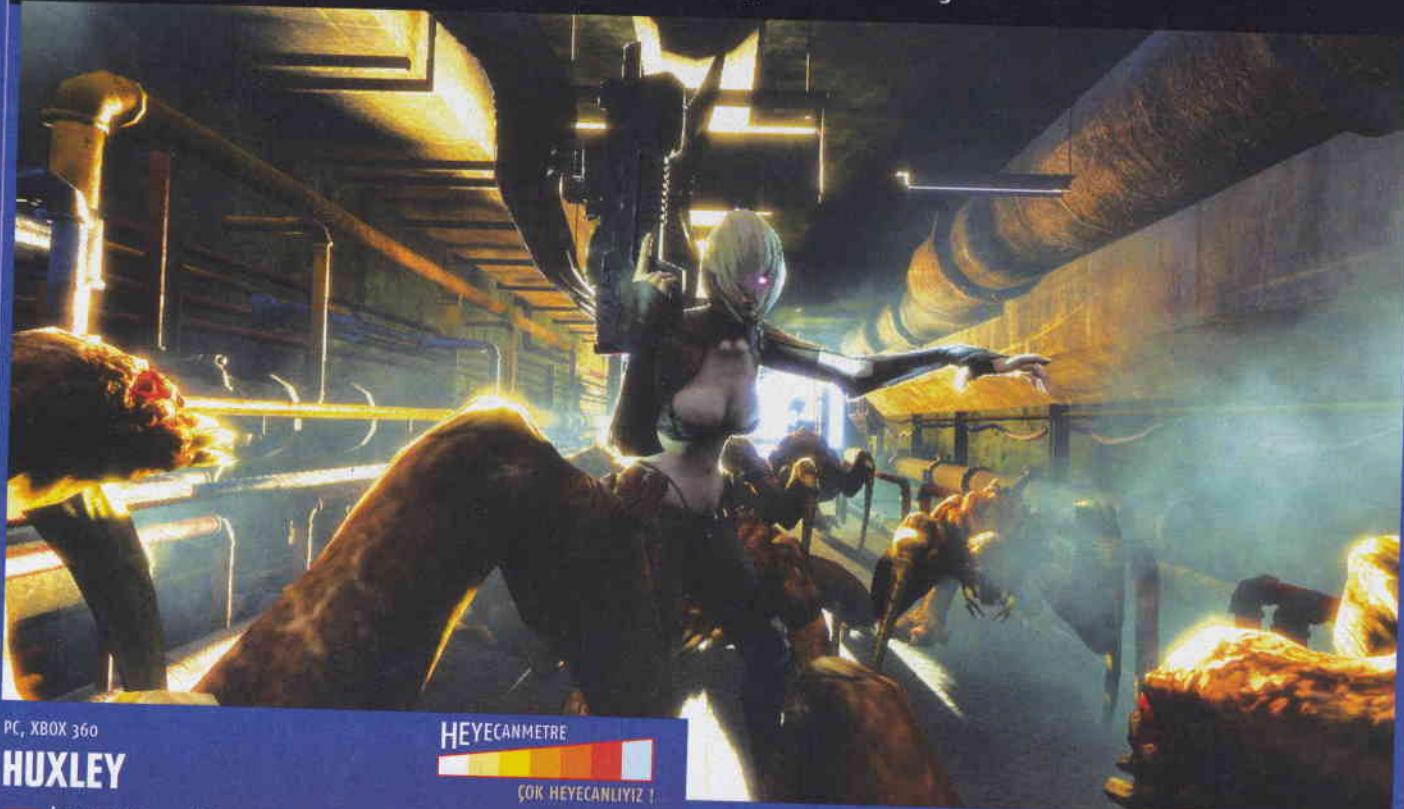
Mart ayı puan tablosu

OlgaY "Gara"8 puan
Sinan "Blaxis"6 puan
Tuğbek "ofcm"4 puan
Volky "Volky"4 puan
Berkant "a.smurf"	..2 puan
Kaan "Firkateyn"	..2 puan
Mehmet "Drgn"	..2 puan
Sefik "Rocko"2 puan



FOTOFİLİ

Büyük resimler, küçük ilk bakışlar.



PC, XBOX 360

HUXLEY



ÇOK HEYECANLIYIZ!

>> **İçindeki oynak karakter**, aynı anda kaç devasa online oyuna üyeliği bir arada yürütebiliyor? Eğer üst limitinize ulaştığınızı düşünüyorsanız yakında hayatı bir tercih yapmak durumunda kalmaksızın demekti. Çünkü Huxley geliyor... Öncelikle ismiyle ilgimizi çeken bu devasa online FPS'nin, İngiliz yazar Aldous Huxley'le ya da onun kurguladığı ütopiyaya bir ilgisi olmadığını belirtelim. Ama bu durum, oyundan çok sey beklememizle engel değil. Yakın geleceğin nükleer felaket senaryosuna maruz kalmış bir dünyada geçen Huxley, insanlarınla (Sapiens) mutantlar (Alternative) arasındaki savaşı konu alıyor. Tarafların hem hayatı kalmak hem de sınırlı enerji kaynaklarını ele geçirmek için mücadele edeceğini oyun için öyle bir PvP sistemi tasarlanmış ki bire bir girdiginiz çatışmalar, tüm ırkınızın başarısını etkileyebiliyor. Savaştıkça hem yeni yetenekler kazanan hem dünya dışı silahlara ulaşma şansı olan hem de kendi savaş tekniklerini geliştirebilen karakterler, FPS'nin sınırlarının genişleyeceğini habercisi. Yayınlanan ekran görüntülerini ve videolar ise Huxley hakkında başka hiçbir sey bilmeden de oyuna hayran kalmanızına neden olacak güzellikte. Nükleer savaş sonrası büyük depremler, tsunamiler, iklim değişiklikleri ve medeniyetin çöküşünü alabildigine etkileyici bir şekilde yansitan bu kaotik görüntüler, Huxley çıktığında (2006 sonu) ortalığın gerçekten karışmasına neden olabilir. ■



HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ!

CAESAR IV

>> Pharaoh ve Zeus'un da yapımcısı olan Impressions Games'i hatırlarsınız. 2004'te kapanan Impressions, bilinen en huzurlu strateji serisi Caesar'ı da yanında götürdü sanıyordu ama sonbaharda dördüncü Caesar geliyor. Coğunu Impressions çalışanlarının oluşturduğu Tilted Mill tarafından hazırlanan oyunun üç boyutlu, parlak grafikleri ilk bakışta "Caesar ruhunu güzellik için satmış olabilir mi?" diye bir kuşku yaratıyor ama diğer özelliklerine bakılırsa öyle bir şey yok, serinin sevdigimiz tüm özellikleri yerli yerinde duruyor: Roma'da sağlığı, güvenliği ve ekonomisi dengeli, insanları mutlu bir şehir kurmak için yönetime gececeksiniz ve Sezar olmaya çalışacaksınız. İzometrik haritalar üzerinde düz yollar ve kutu binalar yerleştirerek kurduğumuz eski şehirlerin yerini Caesar IV'te daha organik, daha özgün şehirler alıyor. Çünkü artık kıvrılabilen yollarımız, farklı formlar verebildiğimiz binalarımız var. Oyuna eklenen yeni şehir mobilyaları ve dekoratif nesneler de bu farklılığı besleyen yeni oyuncaklarımıza. Türlü kumpaslarla süslenmiş senaryoyu tamamlayıp Sezar'ın tahtına kurduktan sonra da işiniz bitmiş sayılmaz. Sıklıkla kadar oynayacağınız bir miktar senaryo (sayısı henüz belli değil) ve imparator baskısı hissetmeden hayalinizdeki şehri yaratıp geliştirebileceğiniz serbest bir mod da oyuna eklenecek. Caesar IV'ün tek sınır bozucu yanı, yıl sonundan önce çıkmayacak olması... ■



PC, PS2, PS3, XBOX, XBOX 360, PSP

THE GODFATHER



ÜMİTLİYİZ!

>> Bir sinema klasiği olan Godfather'ın oyunu hakkında açıklanmadık bir sey kaldı mı? Seslendirmelerinden mekânlarına, oynanış özelliklerinden Corleone'lerin küçük aile problemlerine kadar her seyiyle konuşulan oyunun çıkışmasına bir aydan az bir zaman var artık. İçimden geriye doğru sayarken, iki ekran görüntüsüyle bu bekleyışı renklendirelim istedik. 20, 19, 18, 17... ■



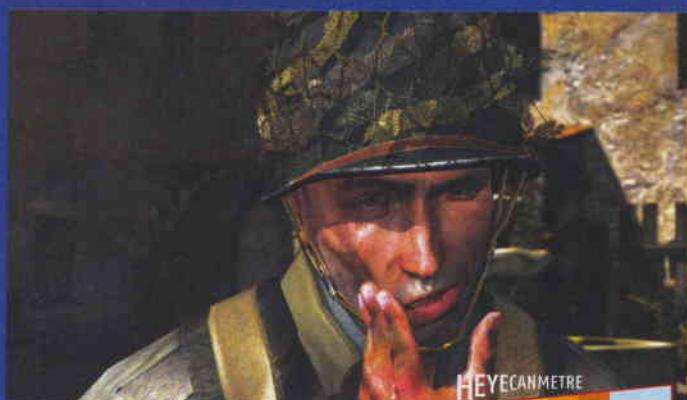
PC

AUTO ASSAULT

HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ!

» Burnout'ta yarışırken karşı seritten üstünüze doğru akan yüzlerce arabanın içindekiler de sizin gibi kendi yoluna gitmeye çalışan gerçek insanlar olsaydı? Auto Assault yaklaşık olarak böyle bir oyun. Şimdiye dek devasa online bir rol yapma/sürüş oyunu görmemişiz için Auto Assault'ta binlerce trafik canavarının aynı anda yollara dökülmesinin ne kadar eğlenceli olabileceğinden emin değiliz. Ama oyun tabii ki direksiyon sallamaktan fazlasını vaade ediyor. İnsan, mutant ve biomeklerin, istenildiği kadar geliştirilebilten ve silahlarla donatılan esnek araçları içinde birbirlerine meydan okuduğu, bol egzozlu bir dünyada geçiyor oyun. Hareket eden her şeyi yok edebildiğiniz ve Havok fizik motorunun tüm nimetlerinden faydalananabileceğiniz AA'nın ekran görüntülerinden bile enerji fiskiriyor. Özel yarış alanları, macera dolu yolculuklar yapmanızı neden olacak görevleri, her an karşısına çıkabilecek küçük senaryoları ve tabii yaratıcılığınız ölçüsünde ilginçleşecek araçlarıyla AA yılın en merak edilen oyunlarından biri. Auto Assault, NCSoft etiketiyle ve Nisan'da çıkıyor. ■



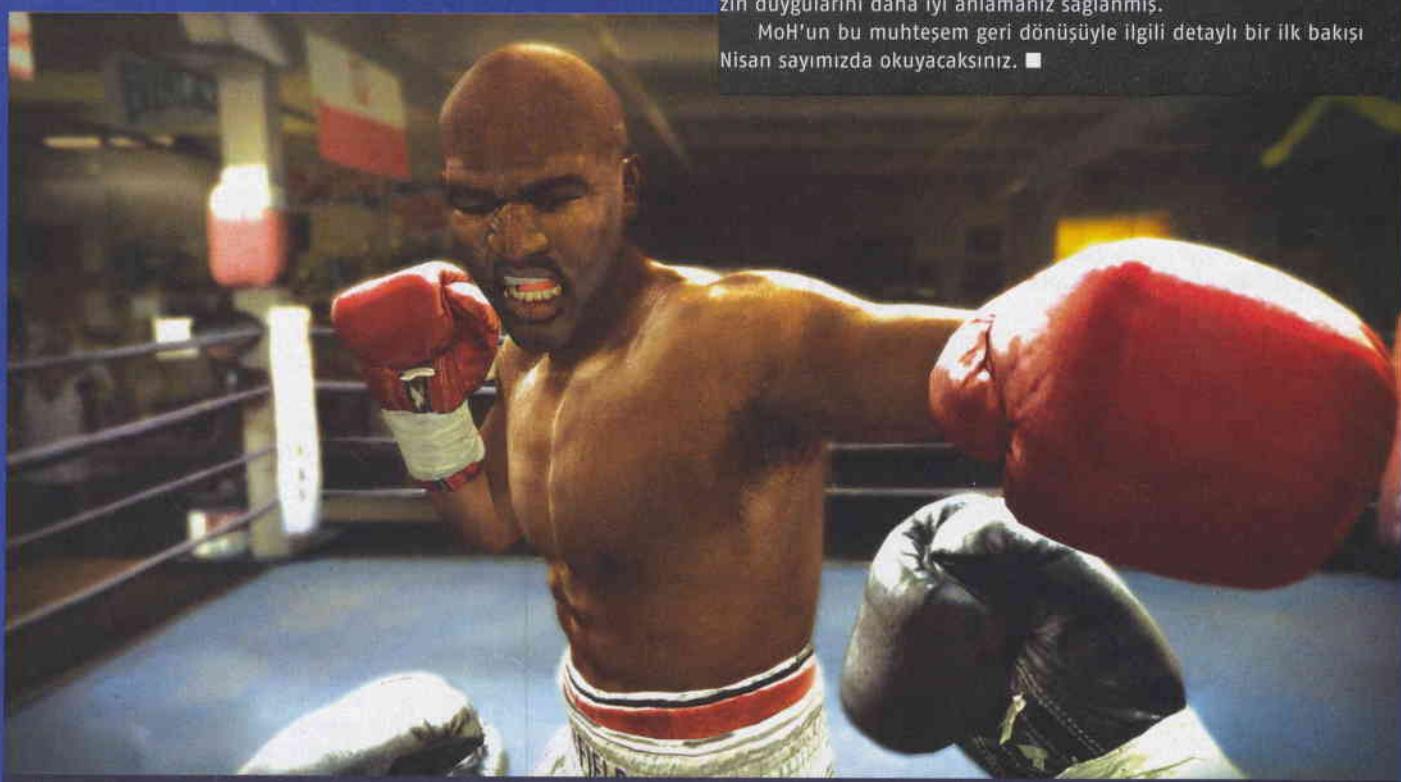
HEYECANMETRE

HEYECANLIYIZ!

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

» Ne kadar uzak kalsak da vazgeçemeyeceğimiz oyunlardan birisi Medal of Honor. Airborne ise, serinin şimdiye kadar geçirdiği en büyük değişimini sağlıyor. Bu ekran görüntülerinden de anlayacağınız üzere, karakter ve yüz animasyonları inanılmaz! "Facial blending" adlı özel bir teknikle yüzlerin daha gerçekçi görünmesi ve askerlerinin duygularını daha iyi anlamaları sağlanmış.

MoH'un bu muhteşem geri dönüşüyle ilgili detaylı bir ilk bakış Nisan sayımızda okuyacaksınız. ■



XBOX 360

FIGHT NIGHT ROUND 3

HEYECANMETRE

ÇOK HEYECANLIYIZ!

» Xbox 360'ımız gümrükten hopluya zıplaya geldiğinden beri, en çok oynadığımız oyun Fight Night Round 3 demosu oldu. İnanmaka zorlanıbilsiniz biliyorum ama, burada gördüğünüz ekran görüntüsü (biz inanmaka zorlandık, oradan biliyorum). Gördüğünüz üzere, oyun esnasında herhangi bir gösterge yok. Dövüşünüzün halini yüzünün aldığı biçimden, vücudunun dişli veya çökmüş haldeki durusundan ve derisindeki terden anlayabiliyorsunuz.

Oyunun bir diğer güzel yanı da, "Impact Punches" denilen, Türk-

çe'ye "ambole eden yumruk" diye çevirebileceğimiz yumruları. Dövüşün orta yerinde dayak yerken bile bunlardan bir tane indirirsenez, büyük avantaj elde ediyorsunuz. Bu ekran görüntüsünde, karşısındaki boksör biziz. Esaslı bir yumruk attığınızda, rakibinizin gözlerinden kendinizi görüyor ve bitirici yumruğu indirmeye çalışıyorsunuz.

FNR3 şu anda tüm konsollar için piyasada. Grafikleri bu kadar iyi olmasa da, tüm versiyonları oynamış açısından aynı. Oyunun PlayStation 2 versiyonunun incelemesini 80. sayfada bulabilirsiniz. ■

WARHAMMER MARK OF CHAOS



Bu sefer gelecekte değiliz: Klasik Warhammer evreni, Total War ile buluşuyor.

Amaç, bir şeyleri havaya uçurmaktan zevk alan herkesin oynayabileceği bir oyun yapmak! GZS'lerin ve savaş oyunlarının en iyi ögelerini birleştirip her düzeye oyuncunun zevk alabileceği yepyeni bir oyun türü yaratmak istiyoruz. Warhammer evreni, oyun için gereken tüm tarihsel, kültürel ve politik zeminin sağlıyor bize. Tabii Warhammer evrenini hiç bilmeyorsanız oyundan bir şey anlamazsınız gibi bir iddiamız yok. Hatta iddiamız şu: Warhammer evrenini hiç bilmesiniz bile bu oyundan sonra hastası olacaksınız...

...diyor yapımcı Chris Wren ve üstüne de pis pis sıritiyor. Ülkemizde sınırlı bir grup dışında ilgi çekemediyse de Warhammer gerçekten de bası başına bir "evren". Gün geçtikçe oyun yapımcılarının ilgisini daha fazla çeken bu evren aslında ikiye ayrılıyor: İkinci Warhammer 40.000. Bu evren, Warhammer diyarının uzak (çok uzak!) gelecekteki hali. Diğer ise (yazının ve bu oyundan konu edildiği) bildığınız ork, elf ve cücelerin bulunduğu fantastik evren. 40.000 evreniyle ilgili oyun yapımcıları THQ'nun elinde. Klasik Warhammer oyunlarının yapımcıları ise Namco'da. Mark Of Chaos, işte bu klasik dünyada geçecek. Ve iddiaya göre, gerçek zamanlı strateji türünü yeni baştan yaratacak!

HAYIR, DAWN OF WAR DEĞİL

Dawn Of War'u hatırlıysınız herhalde. Güzel, o halde unutun! Mark Of Chaos'un, Dawn Of War ile uzaktan yakından ilgisi yok. Tamamen değişik bir evren, değişik bir oynanış ve grafikler söz konusu. Azıcık sayidakı birimleri, küçük çaplı savaşları akılınızdan çıkarın. Mark Of Chaos'ta savaş,

en az birkaç yüz birimin birbirine girmesi anlamına geliyor! (Ant'çigim, Dawn of War oynadığını emin misin? Sen hiç Land Raider nedir, ne boyuttadır, gördün mü? – Sinan). Bu yönde oyun, Total War'daki savaşları epey bir andırıyor. Grupları seçip dizilişlerini belirlemeniz, emirleri vermeniz ve savaşı bizzat yönetmeniz gerekiyor. Diger bir deyişle, bina inşa etmek, altın çıkarmak gibi şeyler öncelikli hedefiniz olmayacak. E hic mi olmayacağı derseniz, Chris diyor ki;

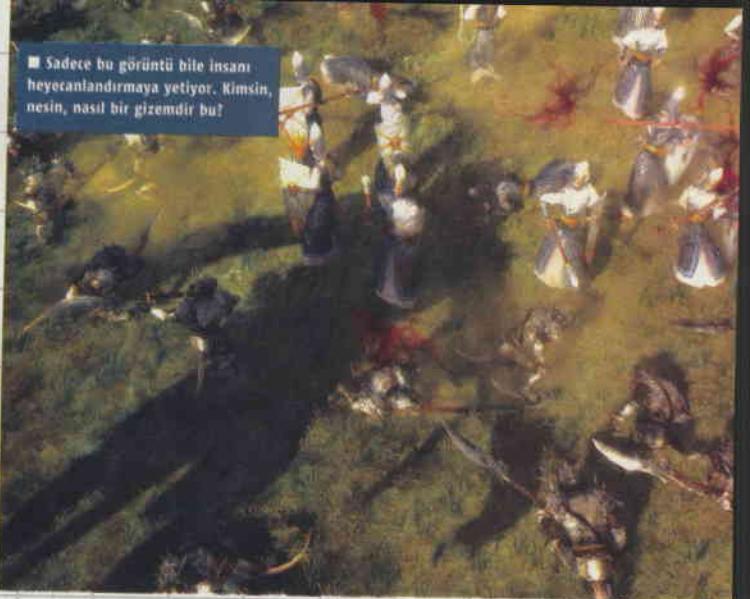
Bunları hiç kullanmayacak değiliz.
Sadece oyuncunun bunlara ayrıldığı zamanı azaltıyoruz. GZS oyunlarının yüzde 70'ini bina ve birim inşa etmekle, teknoloji araştırmalarla geçirirsiniz. Savaşlara ve bölgelerinize komuta etmeye ise sadece yüzde 30 zaman-kalır. Biz savaşa ve savasa yapılacaklara daha fazla ağırlık veriyoruz sadece. Bu bağlamda rütbe sistemine, diziliş çeşitlerine, verilebilecek komutlara özel önem veriyoruz.

Hikâyeye, Hordes Of Chaos'un Kuzey İmparatorluğu ile kapıldığı Büyüük Savaş'ın hemen sonrasında baslıyor. Kuzey bölgeleri tamamen kaos içinde. Hordes Of Chaos bölgelerde hüküm sürüyor. İmparatorluk ise politik hesaplaşmaların içine gomildüğünden müdahale edemiyor. High Elves bölgelerden göç etmeye redded-





■ Vee temsilci düşman iyagli için
güney kapısından giren birlikler...
Bir saniye... Hani temsilcisi?



■ Sadece bu görüntü bile insanı
heyecanlandırmaya yetiyor. Kimsin,
nesin, nasıl bir gizemdir bu?

derek savunmaya geçmis. Böyle bir ortamda, ordunuzun komutasını alıyzınız. İlk görevlerde çok az birime komuta ediyorsunuz ve düşman sayısı da az. Ancak ön cephelere doğru ilerledikçe korkunç büyülükté bir ordunuz ve çarpışacığınız daha da fazla sayıda düşmanınız oluyor. Chris'e dönersek;

Yüzlerce birimin kaptıracığı bazı savaşlar olacak, oyuncu isterse savası bulutların üstünden seyredecek, isterse askerlerinin sakal telini görebilecek kadar yakından! Düşmanın yakın temasına geçtiği nizde savaşı yakından izlemek önem kazanacak. Bu mesafeden komutlarınızı verip kamerası uzaklaştırarak savaşın tadına varacaksınız.

NELER VAR PEKİ?

Bu noktada Chris'in psikopat olduğuna kanaat getirmiş olsak da, görev askıyla devam edelim: Oyun kontrollü edebileceğimiz dört taraf olacak: Hordes Of Chaos, Empire, High Elves ve Skaven. Oyun Hordes Of Chaos olarak başlamamız zorunlu olsa da, ilerleyen görevlerde taraf değiştirebilirsiniz. Ayrıca baslı basına oynanabilir bir taraf olarak değilse de, Orc, Goblin, Vampire Count, Giants gibi birimleri de kontrol edebileceksiniz. Degil mi Chris?

The Hordes of Chaos, yakın dövüş uzmanları olacak. Zırhları ve dövüş şekilleri sebebiyle, oyuncunun en güçlü birimleri onlarda. Birimler ilerledikçe mutasyon geçirecek ve değişik güçler kazanacaklar. Empire, oyundaki en dengeli taraf olacak. Top ve süvari gibi birimlere sahipler ve savaşçı büyütüler en kullanışlı birimleri olacak. High Elves büyüğe ağırlık veren bir taraf. Çok güçlü olmasalar da, vur-kaç görevleri ve geniş bölgelere zarar veren büyütüler var. Ayrıca ejderhaları da kullanabilecekler. Skaven ise sayı üstünlüğünde güvenen bir taraf olacak. Birim maliyetleri çok düşük olduğundan yüzlercesini üretebileceksiniz ve yeterince sağ tutmayı başarabilirseniz, birimleri oldukça ciddi güçler kazanacak.

Bu noktada Heroes sistemi de devreye girecek. Her tarafın kendine özgü bir kahramanı olacak ve bu kahraman diğer birimlerinize bağlanabilecek. Kahramanınız deneyim kazandıkça yeni yeteneklere sahip olacak. Kullanılan grafik motoru ise (ekran görüntülerinden de anlayabileceğiniz gibi) çok kaliteli ve ayrıntılı grafikler sağlayacak. Ayrıca tek ve çok oyunculu oyunlarda birimlerimizi istedigimiz gibi özelleştirileceğiz. Birimlerinizin dış görünümü



■ Bakın huşu küçükler, frizbi atlığında pesinden giderseniz çok kötü olur ona göre.

sünü tepe'den tırnağa değiştirmeniz mümkün olacak. Peki, bu kadar kaliteli grafikler (hem de yüzlerce birim aynı anda ekran dayken) hangi sistemde sorunsuz görüntülenebilecek? Chris bu konuda "PC teknolojisi istediğimiz düzeye geldi" gibi soru derece bastan söyle bir cevap vermekle yetinmiyor ama bizim tahminimiz "Age of Empires 3'ü oynadığınız makine, Warhammer'ı da oynatır" şeklinde. Black Hole Games, nispeten yeni bir firma olsa da oyun içi filmler ve ekran görüntülerinden sonra oldukça umutlu olduk. Üstelik Total War tarzı oynayıp Warhammer'ı evrenle birleştirmek harika bir fikir. Vaadilenlerin hepsi de oyunda olursa, Level editörlerinin yüzde 90'ı hayatı bağlantısını keser. İnadına mı yapıyorsunuz böyle oyuntarı nedir?

Ant Köksal ant@level.com.tr



QUAKE WARS ENEMY TERRITORY

Dünyalı, canınıza okumaya geldik!" dedi ve Strogg'lar dünyaya indi

Lafi dolandırmayacağım. Quake Wars, görüp göreceğimiz en iyi online aksiyon oyunu olarak raflarda yerini almaya hazırlanıyor. Battlefield 2'nin belki de tek rakibi olacak olan bu oyun bilgisayarlarımıza kurulduğu andan itibaren takım ruhunun ne demek olduğunu anlayacağız. Simdiden Quake tutkunlarının ellerini ovusturarak beklediği, multiplayer sevdahılarının da "bakalım gezegende multiplayer adına daha neler göreceğiz" edasıyla büyük altından sırtarak baktığı bu oyun için bir dergide "zevkten dişleriniz dökülecek" yazıyordu. Ben şahidim.

HANIM ÇİFTESİ KAP GEL, EKİNLERE STROGG DADANDI

Oyunun hikayesi, Quake 2'den öncesine götürüyor bizi, Strogg'ların dünyayı ilk istila etme girişimlerinin başladığı zamana. Bündan dolayı insanırının kullandığı silahlar hem pime oldukça tanındık gelecek emrin olun. Ancak elbette yaradılış olarak Strogg'ların silahları ve de sağlık durumları diğer oyunlardan biraz daha farklı. Ama merak edilecek bir şey yok. Düşman o eski düşman ve arada bir "yıldırım tabancası" ve "hyper blaster" ile sizi nostajik bir havada kızartıyorlar.

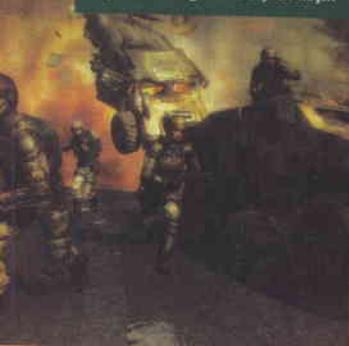
Enemy Territory: Quake Wars, aslında Battlefield 2'nin çıkışından neredeyse 2 yıl öncesine dayanan bir yapılmış aşamasına sahip. Yani, BF2'ye rakip olsun diye yapılmış bir oyun değil. Castle Wolfenstein'in Multiplayer eklentisi olan Enemy Territory'i oynamış olanlar, bu oyunun arkasında duran, mod yapımcısından oyun firmasına dönüsmüş Splash Damage adını duymuşlardır. Splash Damage, Doom 3 motorunu da从中 tanıyan bir takım olarak yine id Software ile bir araya geldi ve Quake Wars bu birlikteki çıktı.

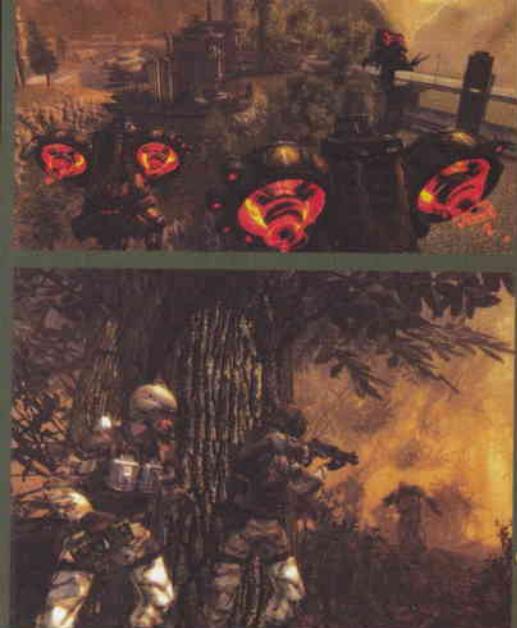
Quake Wars "Node-Based Capture" denilen yeni bir savaş moduna sahip. Bu mod, hedefe ulaşmak için arkasından dolanmak değil de, direk saldırmanın zorunlu olacağı cepheler içeriyor. Bu da 32 kişilik takımlarla göğüs göğüse savaşmak anlamına geliyor. Yani yapayalnız bir sey yapıp kahraman mertebesine kolaylıkla yükselmek yok. Hepimiz birimiz, birimiz hepimiz içim!

HATALIYSAM ARAYIN: 555-BENSTROGG

Oyunun bir diğer özelliği değişik arazi şartlarına uygun araçların, doğru kullanıldığından taraflara kazandırdığı stratejik üstünlük. Gerçekten çok gelişmiş bir araç kullanma stratejisi var oyunun. Bir aracın asfalta veya değişik başka zeminde yapacağı hareketler yeni fizik motorunda o kadar güzel düzenlenmiş ki, aracınıza bir el freniyle spin attıracak karşısına çıkan Strogg askerlerini altına alıp, sürüklemeniz söz konusu. Tabii bunu yaparken gerçekten aracın altındaki zemini göz önüne almak dumundanız yoksa başına geleceklerden kimseyi sorumlu tutamazsınız. Unutmayın patikada spin atıp uçuruma

■ Oyunun grafik motorunu anlatmak istiyorum ama gözüme toprak kaçı.





■ Takım halinde hareket etmezseniz kısa bir süre sonra hiç hareket edemeyebilirsiniz.



yuvarlanan cipteki ölüler konuşamaz...

Araçların bir yerden bir yere nakli için çoğu zaman başka araçları da kullanabileceksiniz. Yani dev bir helikopterle tankları bir cepheden alıp bir baskasına destek olarak yollamak söz konusu.

HERKES GÖREV BÖLGESİNE

Quake Wars'da en önemli ve belki de en kul lanlı sey mevzilerde hemen herkesin yapacak bir seyinin olması. Örnegin insanlar için Mühendis Sınıfı mevziinin en önemli birimi olarak tanımlanabilir. Çünkü radarlar, tarterler, cephe, stratejik füzeler ve hava saldırılırları bu arkadaşların planlamaları üzerinden yönetiliyor. Bir asker roket atarını veya sniper tüfegini bir başka sınıfından birine vererek savaşın devam etmesini sağlayabiliyor. Bir başka önemli nokta ise bir asker eğer yakında bir Mobil Kumanda Merkezi varsa oraya giderek sınıfını değiştirebiliyor (hayır, sivil olup teşkere alamıyorsunuz...)

Strog'lara gelince, onlarda da önemli bazı stratejik ve taktik yenilikler söz konusu. Bunların en önemli infiltrator birimleri. Bu birim olmuş askerlerin bedenlerini kullanarak insan hatırlarına sizabiliyor ve sabotajlar yapabiliyor. Bunları ayırt edebilmek için çok dikkatli olmak gerekiyor. Strog askerlerinin bir kimlik sorunu olmadığı için hepsi bir şekilde insan vücutlarından "faydalananlıyorlar". Bu da insanlar için durumu biraz yoksula sürümüyor değil, ölen bir insan askeri ölmekle kalmıyor, aynı zamanda Strog'lara fayda da sağlıyor. Korkunç!

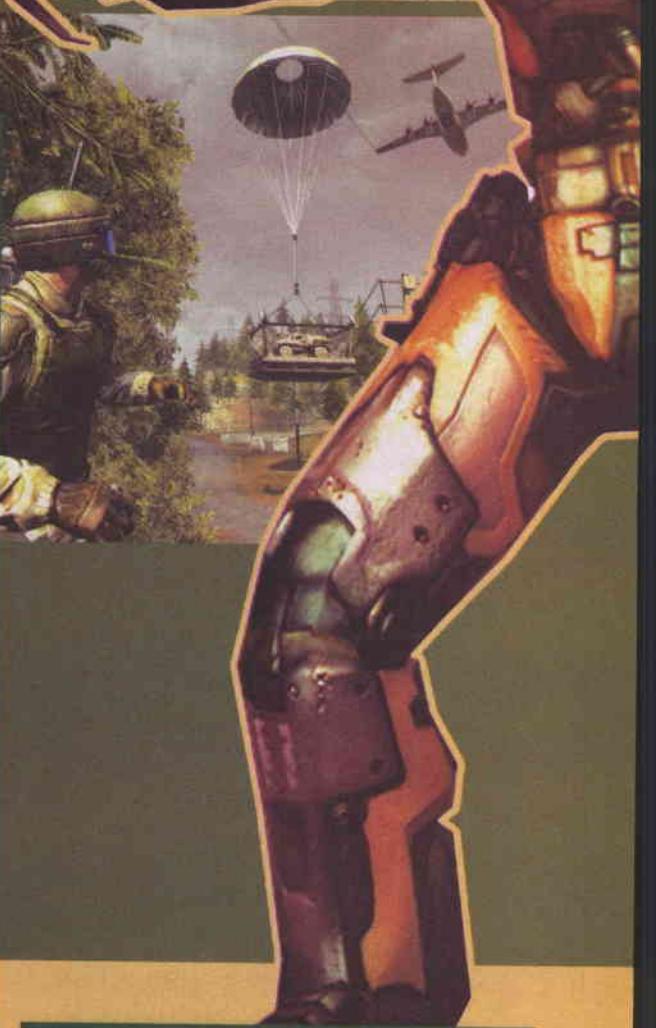


UNREAL 3 MOTORU HASEDİNDEN ÇATLAYACAK

Quake Wars'da kullanılan Doom 3 motoru için "oldukça geliştirilmiş" demek, "atom bombası patlarken etrafını biraz ısıtır" demek kadar etkisiz kalıyor. Eğer ekran görüntülerini burnunuza yapıştırarak bakarsanız, grafiklerdeki detaylara ıldırıtmamak elde değil. Ve şimdi siz esas ıldırıtarak detayı vereyim: Quake Wars, Doom 3'ü çalıştırabilen bir bilgisayarda, aynı performansla çalışabilecek! Yoo, dalgı geçmiyorum. Bana inanmazsanız kod cambazı John Carmack'a sorun, çünkü bu oyun da kullanılan yeni grafik teknolojisini icat eden deha ondan başkası değil.

Carmack'ın yeni bebeği "Mega Texture" adlı kaplama teknolojisi, Bildigimiz bütün oyunlarda, bütün nesneler ayrı ayrı dokularla kaplanır. Ama Quake Wars'da bütün savaş alanı ve sabit olan her sey tek, inanılmaz çözünürlük ve devasa bir doku ile kaplanıyor. "Nasıl oluyor, ne oluyor da oluyor?" soruları bizi aştıktan, cevapları C++ ve makine kodu programlamayı bilen arkadaşlara bırakıyor ve bizi ilgilendiren tek seye geliyoruz: Sıfır performans kaybıyla insan gözünün görebileceği en hoş savaş ortamını vermesi.

Splash Damage oyunu yaparken detayları sadece dış mekan kaplamalarında kullanmış. Yarattığı yarı-yeni motor her ırka değişik şekilde hareket etme yeteneği de katmış. Strog veya insan ırklarının ikisi de silahları tutusundan, sarjör değiştirmeye kadar her seyi tamamen kendilerine has bir şekilde yapıyorlar. Yani her ırkın kendine özgü olarak canlandırıldığı bir durum söz konusu. Bu durum dikkatli

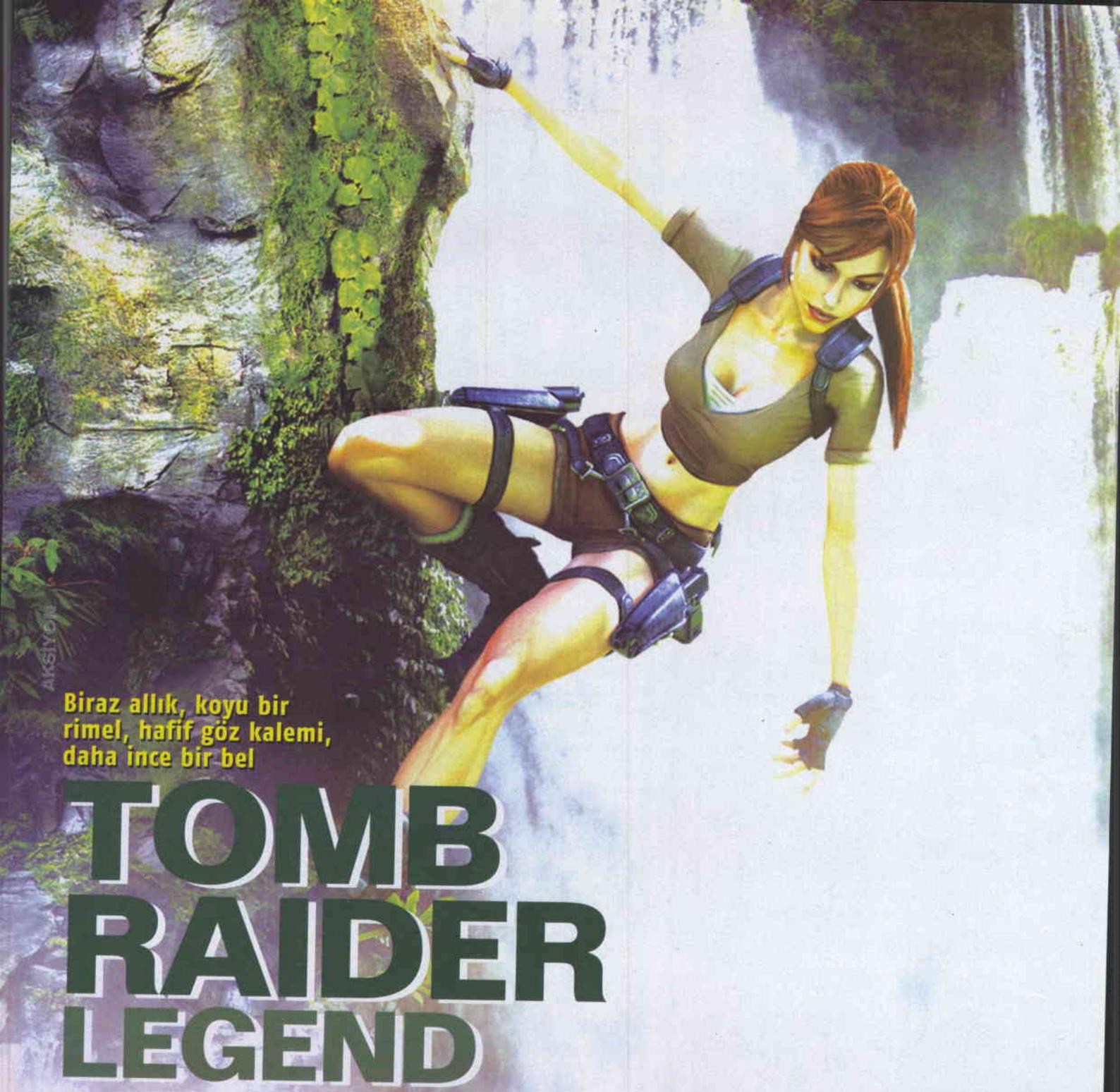


gözler için Strog'lar tarafından kullanılan piyade askerlerinin vücut lisansları sayesinde tanımalarını sağlıyor.

Üzgünüm, ama henüz bu oyunun ne zaman çıkacağına dair elimizde resmi bir tarih, belge, dedikodu falan yok. Bu yıl çıkması kuvvetle muhtemel. Ancak bilinen şu ki, id Software ve Splash Damage oyun üzerinde habire değişiklikler yapıp yeni özellikler ekliyor. Ve diyorum ki, bu oyunu bence gözden kaçırımayın. Çünkü kendi türünü yepen bir boyuta taşıyacak. Ve belki World of Warcraft'in devasa online oylarla yaptığı gibi, online oyunlarında "Quake Wars'dan öncesi ve sonrası" diye bir tabir kullanmaya başlayacağız.

Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr





AKTİYON

Biraz allık, koyu bir
rimel, hafif göz kalemi,
daha ince bir bel

TOMB RAIDER LEGEND

Her başarılı oyun yapımcısının arkasında bir kadın vardır mantığıyla, on sene içinde tam yedi kere Core Design Studios tarafından isitilip isitilip piyasaya sürülen, oyun dünyasının, hakkında en çok konuşulan kahramanı Lara Croft, bir kez daha huzurlarımızda. Ancak bu sefer sıkı durun çünkü Lara Croft, Sam Fisher ve Prince of Persia'dan daha kıvrak, daha atık ve daha sessiz... Bunu onun kadınlığına mı vermemeliyiz dersiniz? Yoksa Stealth-action türü kralicesini buldu mu?

Core Design'in yaratığı Croft, şimdi Crystal Dynamics tarafından bir "efsane"ye dönüştürülmüyor. Dynamics, Lara'nın yeniden yaradılışı aşamasında karaktere gerçekten evrim getirmiş gibi görünüyor. Da-ha önceleri çizgi film karakterini andıran

ama her nasılsa yüregimizi hoplatan Croft, artık bir balerin edasıyla ve oldukça gerçekçi bir modellemeyle arz-ı endam ediyor. Hem de ne baleerin... Birdenbirde çektiği iki Desert Eagle ile 360 derece dönerken etrafında ne var ne yoksa yerle bir edecek kadar tehlikeli ve evet itiraf etmeliyim ki GÜZEL.

GÜZEL, UKALA, SPORTIF VE SILAHLI

Önceki bölümlerde vakur edasıyla ve tamamen kendi çabasıyla gönüllere taht kuran Lara Croft, bu kez daha avantajlı. Çünkü artık sanal bir karakterden çok Angelina Jolie'nin ete kemije bü-ründürdüğü bir kahraman olma ayrıcalığına sahip. Hatta benimi naçizane gözlemlerime göre Lara Croft bu oyunda, Jolie tarafından canlandırılan karakterle çok büyük benzerlikler gösteriyor.

Birinci; son derece ukala ve züppe. İkinci; filmde de olduğu gibi Bluetooth kulaklığı yardımıyla, en tehlikeli anlarda bile bir Hollywood kahramanının yaptığı gibi esprî yapıp durumu hafife almaktan geri kalıyor. Üçüncü; Jolie filmlerde ne kadar kıvraklıysa, Croft da bu oyunda o kadar kıvrak. Bu kıvraklılığı ile düğünlerde çiftetelli çalarken yanınızda yaklaşır "hadi oynasana biz billyoruz da mi oynuyoruz?" derse karşı konulamaz. Bilmem anlatabildim mi?

Tamamen benim paranoidam da olabilir ama Crystal Dynamics yeni Croft'ta bu Hollywood modelinin üzerinden hareket etmişse benzeyor. Ha...! Bu kötü müdür? Bilemem... Ortada Lara Croft var, ileri geri konuşmak olmaz. Ne de



olsa tam on yıldır o muazzam kâçalarını seyrederek arkasından (bazen lanet okuyarak da olsa) koşup durmadık mı? Internet üzerinden Nude Patch aramamış Lara hayranı var mıdır? Delikanlı olun beyler... Kaçmayın er meydanından... Erkek oyuncuların libido ile Lara'nın satış rakamlarının orantılı olduğunu iddia ediyorum, o kadar. Ama neyse bu baska bir mesele, biz "efsane" mize dönemlim.

BATI AFRIKA, PERU, HIMALAYA YOLCUSU KALMASIN

Crystal Dynamics'in iddiası oyunu ilk parladığı o noktaya geri götürmek ve Croft'u ait olduğu mekânlara iade etmek. Yani egzotik yerlerin görmeye hazır olun. Özellikle serinin daha ikinci bölümünden itibaren daha çok şehirlerde geçmeye başlayan maceralar işlenmeye başlamış ve bu da "Mezar Soyguncusu" kavramını biraz zedelemiştir. Buna, seyahatlerin ele alınış şıklından işin kolayına kaçmaya kadar bir dolu sebep sayabiliriz tabii ama şimdi eski defterleri açmanın bir lüzumu da yok. Lara hayatımda beyaz bir sayfa açıyor... (bkz. sevgilisinden ayrıldıktan sonra kadınların kullandığı ifade kalıpları).

Dynamics, Croft efsanesinin yerdeği ortamların, kahramanın giziminden, kullandığı alet edevata kadar her seyiyle ilk oyundaki gibi olmasına özen göstermiş. Ama yine de araya birkaç şehir aksiyonu da katmış. Bu, Lara'yı şehirde mücadele ederken de severek oynayan ya da 'bu kadar kurt, timsah ve hasatla ugrasmak yetti' diyen oyuncular düşünülererek geliştirilmiş bir

■ Ankara'nın miskef havası geldi akıma, bu resmin altına başka bir sey yazamam.



"bogustugunuz cangila bir süre ara veriyoruz daha sonra tekrar bekleriz" politikası da olabilir.

Maceraların geçtiği mekânlara bakıldığından medeniyetin en 'medeni' olduğu yer olarak Rusya'yı görüyoruz. Oyunun şehir içi aksiyonları ağırlıklı olarak bu ülkede geçiyor. Geri kalan ülkelerde Croft maceralarına şehirden başlasa bile sonunda balta girmemiş ormanlara veya bir labirenti andıran devasa tapınaklara giriyor ve bizi o ilk Tomb Raider'daki gibi bir dolu bulmacaya ve akrobatik-kauktik hareket kombolarıyla baş başa bırakıyor.

Hatta Crystal Dynamics bu konuda söyle bir de meç vermiş: "Evet biz Lara'yı ait olduğu yere, mezarlara geri götürdük. İnsanlar onu orada tanıdı ve orada sevdı. Şimdi uzun süren hasretin biteceğini düşünüyoruz. Lara'mız yine mezar yağmalayacak".

Evet, "Efsane", ilk Lara Croft çizgisini hem yeni nesil oyunculara, hem de eski hayranlara bir kez daha sunmaya hazırlanan bir yapıya sahip. Demo bölümlerinden bir tanesinde bunu gayet net görürüm.

Oynadığım bölüm, Lara'nın eski bir tapınak mezarında kilitli olan bir geçidi açmak için çözümü gereken bir "objeleri yerine yerleştir, kilidi aç" bulmacasından ibaretti. Yerdeki bazı hassas noktaların üzerine konulacak ağırlıklar kilidin açılmasını sağlayacak ve diğer bir bölüme geçilebilecekti. Hepsini anlatıp yazılı "tam çözüm" havasına sokmak istemiyorum elbette, siz noktalı yerleri birleştirip çözümü



bulursunuz. Benim anlatmak istedigim, bulmacanın oluşumundan, çözümün bulunup uygulanmasına kadar ilerleyen aksiyonun gerçekten Lara severleri memnun edecek gibi duruyor olması.

YEDİ YILDIR GELİŞEN LARA'YDI, OYUN DEĞİL

Su gerceği kabul etmek gerekiyor ki 1996 yılında Tomb Raider ilk çıktığında insanlar sadece iki şeyden bahsetti: Birisi Lara'nın göğüsleri ve kalçaları, ikincisi oyunun hareket komboları. Ancak yine gözden kaçan bir şey vardı, kombolar her ne kadar sıradan olsa da Lara'nın her harekette zorlanmadan dolayı çıktıığı "lh" sesiyle birleştiğinde çok "çekici" oluyordu.

Tomb Raider, belki de bu özelliklerin çekiciliğinden olsa gerek, on sene içinde neredeyse sadece Lara üzerinde değişiklikler yapılarak defalarca piyasaya sürüldü. Göğüsleri biraz daha büyütüldü, kalçaları daha yuvarlaklaştırıldı, yani kısaca Lara'nın "fizik motoru" ile bayağı bir oynandı. Ancak oyunun 'kimyası' için aynı seyi söylemek mümkün olamadı. Croft serpiliş güzellesirken, oyun senaryo ve oynamabilirlik açısından kendini tekrar etti. Doğal olarak da fanatiklerini de kaybetti.

Crystal Dynamics bu noktada "oyuna artık bizim müdahale etmemiz gerekiyor" derken, kadın ruhundan anladıklarını değil, oyunun gelişinin artık tikandığını ve mutlaka yeni bir ruh katılması gerekliliğini işaret ediyor. Ve ekliyor: "Biz Lara'nın bir top model gibi ortalarda dolaşmasını değil, oyuncunun macerayı derinlemesine hissetmesini istedik."

Bu noktada Dynamics'i tebrik etmek lazımlı. Geçen oynlarda neyin tökezlediğini anlamış olmak zaten işin yarısını bitirmiş olmak bence.

EFSANE YENİDEN YAZILIYOR

Lara, Crystal'in elinde yepyeni bir oyun moturu kavuşmuş. Oyundaki fizik motoru (ve Lara'nın) tamamen yeniden yapılmıştır. Bir iddiaya göre Lara, simdiye kadar hiçbir TR oyundan olmadığı kadar hareketli ve kombolarda son derece kabiliyet-

li.

Legend, yepyeni silahlar ve araçları da tanıştırıyor Lara severleri. En önemli araçlardan birisi de kulaga takılan, telsiz telefon ve kamera görevi gören bir cihaz. Bu tip bir cihazın Angelina Jolie tarafından TR filmlerinde de kullanıldığını biliyoruz. Bu cihazla Lara, evinde bulunan ya da bölgeye yakın konuşanmış olan teknik ekibiyle sürekli irtibat halinde. Adamlara sürekli ukalalık yapıp duruyor. Örneğin cihazdaki ses Lara'nın yanından gümberdeyerek geçen dev bir kaya parçasının ne kadar tehlike yarattığından, durumun ucuz atlattığından falan bahsederken Lara "Hiç de bile. Hiç korkmadım... Bunlar basit şeyler, beni kazamaz!" gibi yorumlarla adamı bozup duruyor. Ben olsam bu kadınla iki dakika daha konuşmam o cihazdan, ne hali varsa görsün. Yaşıandıkça şirketleşmiş.

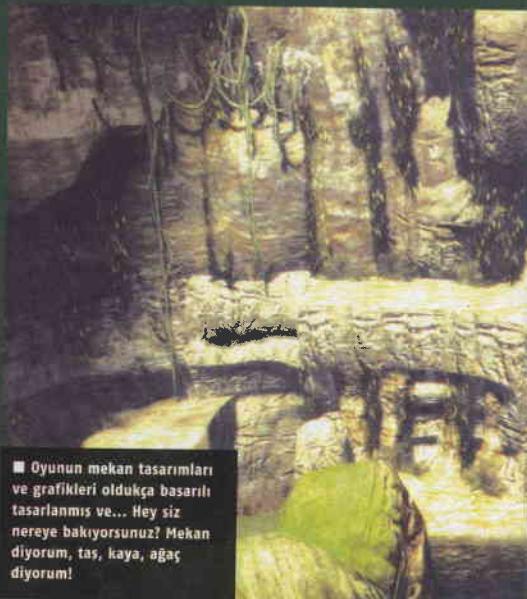
Bu cihaz, oyun içinde yalnız kalmamanızı sağladığı gibi bulunduğunuz ortamla ilgili uyu bilgilere erişmenizi de sağlıyor. En zor anlarında ya da bir bulmaca karşısında sıkıştığınızda takımınız size bilgi ve fikir verebiliyor. Hoş Lara bu önerilere türülü kulpler takıp kulak asımı yapabilir ama oyunun en önemli karakterleri aksiyonun gerisinde duran teknik takım sankı.

Lara'nın yeni oyuncaklarından birisi de manyetik bir kement. Bu alet çok uzakta bulunan çelik esyaları yakalayıp kendinize çekmeye ya da bazı tutunacak yerlere ulaşabilmekte çok işinize yarıyacak. Manyetik kement bazı bulmacalarda objelerin yerlerini değiştirmek için de kullanıyor.

Bunların yanı sıra Lara alt ettiği düşmanların neredeyse tüm malzemesini kullanabiliyor. Bu yüzden silah ve cepheye konusunda sınırsız bir üstünlüğü var gibi.

SOK SOK SOK! LARA "SARIŞIN OLMAÐIÐIM İÇIN DAHA ZEKİYİM" DEDİ!

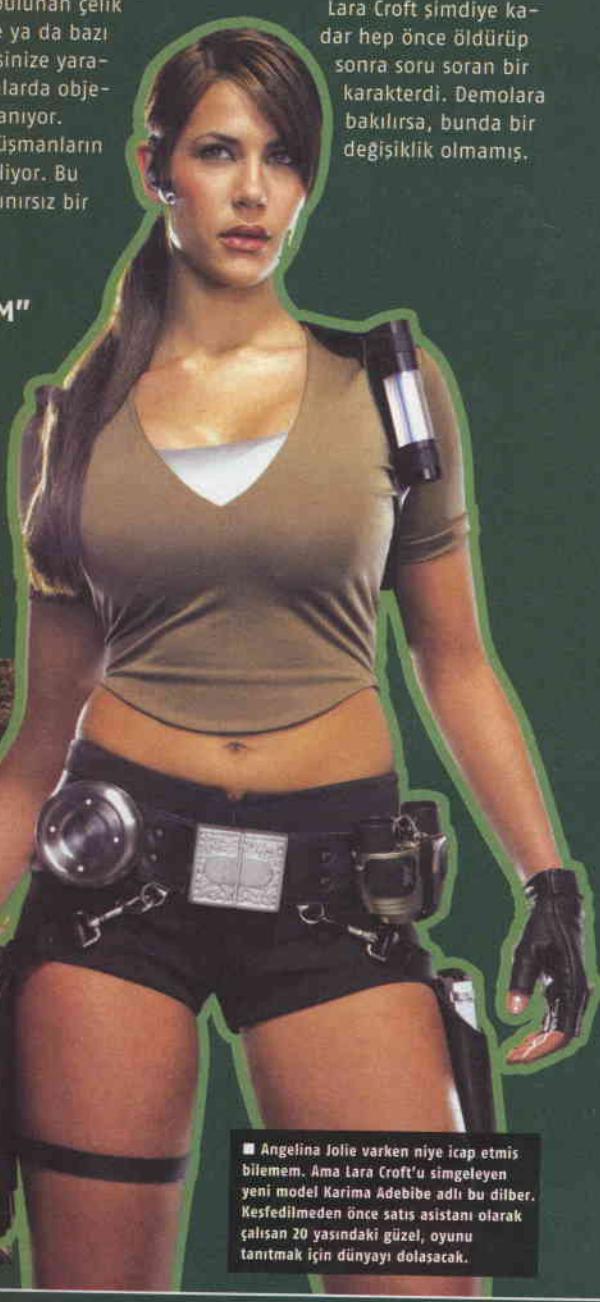
Oyunun yapay zekasının "kesinlikle" geliştirildiği söylüyor Crystal Dynamics tarafından. Hareket kontrollerinden tutun da, düşmanların davranışlarına kadar her sey o eski TR'lerden farklı olacak. Bu noktada kontroller için Crystal Dynamics ile yapılan bir söyleşide şu satırları okudum: "Lara'yi kontrol ederken, hareketlerindeki akıcılık ve kararlılık sayesinde hem oyuna



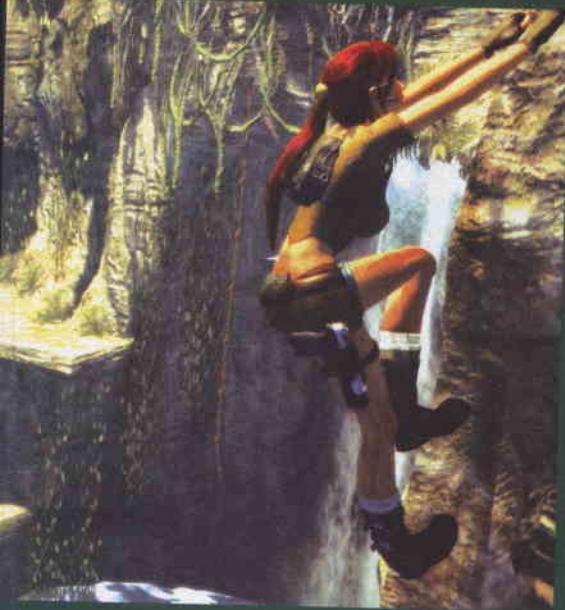
■ Oyunun mekan tasarımları ve grafikleri oldukça başarılı tasarlanmış ve... Hey siz nereye bakıyorsunuz? Mekan diyorum, taş, kaya, ağaç diyorum!

daha kolay adapte olacak hem de kendinizi Lara gibi hissedeceksiniz." (Bir dakika! Bu oyunun hedef kitlesi kim ya-hu?.. Kendimizi Lara gibi hissetmek bizi bozacak biraz, ama kimseye anlatmayız artık "hissettiklerimizi".)

Lara Croft simdiye kadar hep önce öldürüp sonra soru soran bir karakterdi. Demolara bakılırsa, bunda bir değişiklik olmamış.



■ Angelina Jolie varken niye içap etmem bileyem. Ama Lara Croft'u simgeleyen yeni model Karima Adebibe adlı bu diller, Kesfedilmeden önce satış asistanı olarak çalışan 20 yaşındaki güzel, oyunu tanıtmak için dünyayı dolasacak.



Ancak düşmanlarını alt ederken biraz "stil" kazanmışız. Manyetik kemendi düşmanların boynuna dolayarak onları kendimize çekebilmek ve kafataslarına kursun doldurabilme bir yana, kemendi iyi kullanmayı becerirsek yüksekte ya da bir uçurumun öteki yakasında duran düşmanları da cehenneme yollamak isten bile değil.

Lara sessizce yaklaşımayı basardığı düşmanlarını da uçan tekmeyle sersemletebiliyor. Vücutunu da bir silah gibi kullanmaya başlaması Lara için önemli bir yenilik tabii. Yoksa sadexe sağa sola silah sırip yer jımnastığı hareketleriyle hayat kazanmak nereye kadar yani?

Oyunda "hedefleme" mekanığı de değiştilmiş. Bölümler arasında ilerlerken bazı objelerin üzerinde, "ates edilebilir" oldukları gösteren işaretler beliriyor. Bunlar, büyük kamyonların benzin depoları, gaz varilleri gibi birbirinden farklı ve ateş ettikten sonra seyretmesi şenlikli seyler.

Lara'nın düşmanları kahramanımızı fark ettiklerinde onu olduğu yere mihlamak için yayım ateş açmaktan hiç kaçınmıyorlar. Hatta "laser pointer" silahları bile var ve ortamı kolaylıkla cehenneme çevirebiliyorlar. Ancak Lara artık hareketlerinde o kadar özgür ki (bence Orkid bayan milli voleybol takımımızı rahat bırakıp bu kadına bir konuşmalı) kendi üzerine sıkılan kurşunlardan kurtulmak için çığın kombolar yapabiliyor.

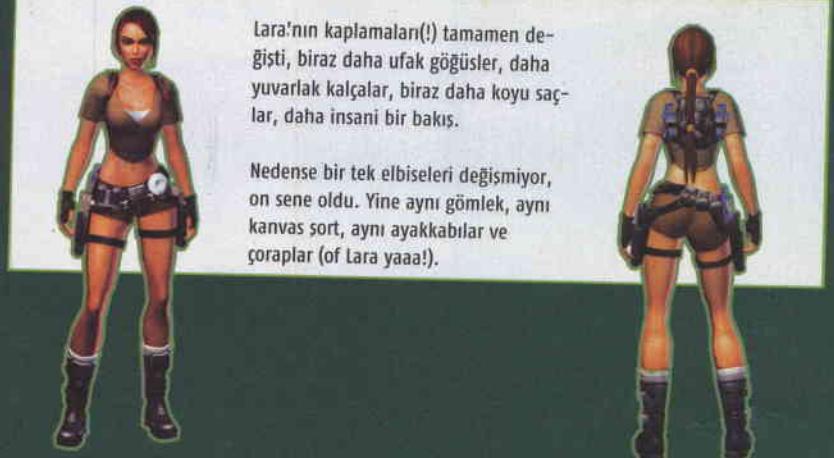
BİR KADININ GARDIROBU HAKKINDA ÇEŞİTLEMELER

Benim tek merak ettiğim budur: Bir oyun karakteri bizleri on sene kadar mesgul ediyor, Kadının her şeyi hakkında atıp tutuyoruz ama bir Allah'ın kulu da çırıp "su kadını artık bir çarşıya pazara çıkarın, üzerine bir iki takım elbise alın" demiyor.

Bunca maceradan sonra Lara yine aynı kreasyonla karşımızda. Gençsin, güzelsin, akıllısan, bu kadar paran var... Hepsi silahlanmaya mı yatırıyorsun nedir? Yok, aynı seyler iste.

Buradan sesleniyorum Lara'yi yeniden yaratınlar ve bundan sonra yaratacak olana: Oyunun motorunu, hareket kombolarını, kahramanın silahlarını ve oyuncaklarını değiştiren bu zeki, yaratıcı zihniyet ne olur pa-

DEĞİŞEN LARA VS DEĞİŞMЕYEN LARA



Lara'nın kaplamaları(!) tamamen değişti, biraz daha ufak göğüsler, daha yuvarlak kalçalar, biraz daha koyu saçlar, daha insanı bir bakış.

Nedense bir tek elbiseleri değişmiyor, on sene oldu. Yine aynı gömlek, aynı kanvas sort, aynı ayakkabılar ve çoraplar (of Lara yaaa!).

raya biraz kıysın, su kadına bir "imaj maker" mi her ne ise ondan bulsun. Bana fenalık geldi. Hayır yanı anlamıyorum söyle bir durup bakıyorlar mı "ya bir şey eksik. Bir şeyi değiştirmeyi unuttuk" demiyorlar mı?

Tomb Raider: Legend, simdilik oldukça hoş ve albenili bir oyun gibi duruyor. Hem karakter modellemeleri, hem çevresel etkileşim faktörleri, hem ses ve oynanabilirlik olarak gerçek bir evrim geçirmiş olduğu su götürmez bir gerçek. Artık daha bir insana benzeyen Croft, PC, Xbox ve PS2 platformlarında artistik pu-

anları toplayacak gibi.
Xbox platformunda oyunun 30 FPS'den fazla hızlı oynanamayacağı konusunda bazı dedikodular olsa da bu platformda oyun muazzam bir oynanabilirlik ve görsel şölen sunacakmış. Bu görsel şölene, Lara'nın bir göl ya da su birikintisinden çıktıktan sonra elbiselerinin ıslak yüzüğuna yapılması ve zaman içinde kuruyarak eski haline dönmesi gibi detayların da dahil olduğunu ekle-

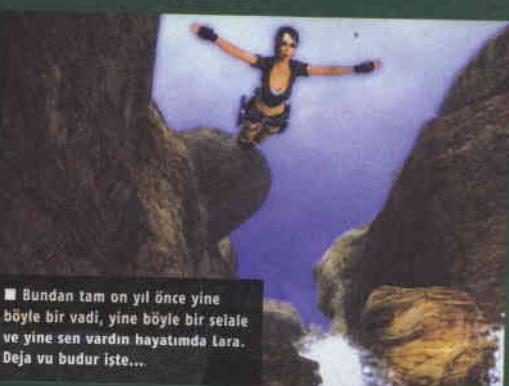
mevi bir görev addediyorum kendime.

Yurtdışında yayımlanan bazı haberlerde, oyunun PSP platformunda bile mükemmel göründüğü yorumlarını okudum. Neredeyse konsol versiyonuna yakın netlik ve çözünürlükte oynanabilmesinin mümkün olacağından bahsediliyor.

Şimdilik nefesimizi tutup avuçlarımızı birbirine sürterek Nisan ayının 11'ini beklemekten başka bir şey yapamıyoruz. Bu tarihten itibaren Lara'nın hakkını Lara'ya vereceğiz ya da bir daha ömür boyu Tomb Raider ve Lara'dan bahsetmeyeceğiz.

Yoksa bu hızla, bu kadın benim mezarımı bile yagalayacak!

Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr



■ Bundan tam on yıl önce yine böyle bir vadide, yine böyle bir selale ve yine sen yardım hayatımda Lara. Deja vu budur işte...



■ 18 yaşından küçükler lütfen oyunu bırakınlar, büyükler de monitör ayarlarıyla oynamasınlar. Sudan çıkmak üzereyim čünkü...

PC OYUNCULUĞU



ÖLMEYECEK



Son yıllarda rol yapma oyunları, simülasyon ve adventure gibi PC'ye özgü oyun türlerindeki kaliteli örneklerin giderek azalması, PC oyuncularını kötümser düşüncelere itiyor. Üstüne bir de sadece konsollara özgü hazırlanan çok iyi oyunların sayılarının artması ve de yeni nesil konsollar eklenince, haklı olarak her PC oyuncusunun aklına su soru geliyor: Acaba PC oyunculuğunu sonuna mı getiyoruz?

"PC oyunlarının sonu geliyor!" Bu çığlığı son bir yıldır giderek daha fazla duyuyoruz.

İşte, bu ay burada toplanmanın nedeni, hızla üstümüze çöken "yeni nesil konsollar çıktı, mertlik bozuldu" ve "PC oyunculuğunu, yeni nesil konsollara karşı hiç şansları yok!" fobisinin aslında yanlış olduğunu sizlere anlatmak.

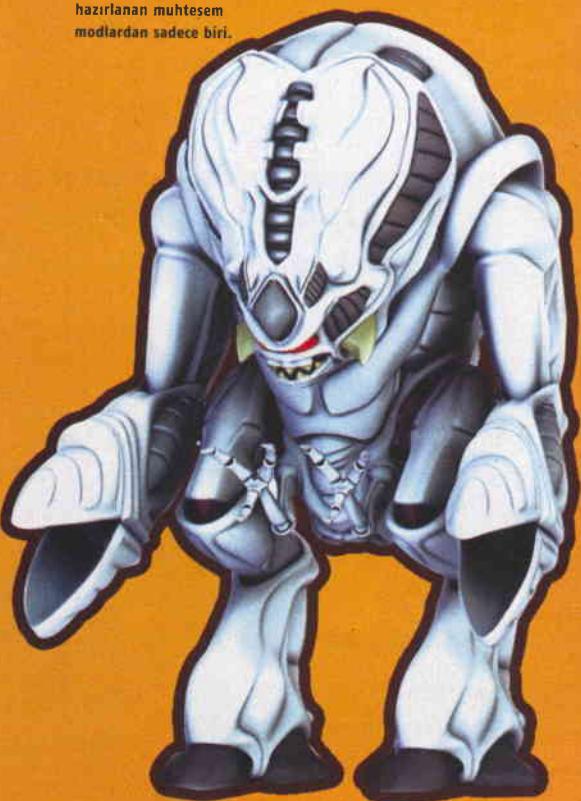
Kabul etmeliyim ki, ilk başlar da biz de bu düşüncenin ağırlığı altında kaldık. Ama oyun endüstrisi yuvarlak ve maç 90 dakikayı dı. Ortamın ne yönde gelişeceğini

görmek için bir süre beklemeye karar verdik. Ve gelişmeler gösterdi ki, korkularımız yersiz. Birazdan okuyacağınız sayfalarda sizlere de PC oyunculuğunun sonundan aslında ne kadar uzakta olduğumuzu ispatlayacağız.

Yanlış anlaşılması, bu dosya konusunda amacımız "PC'nin konsollara üstün olduğunu" ispatlamak değil. Sizlere açık ve net gerçekleri sunarak, PC'lerin oyun piyasasında kalıcı olduğunu ve gelecekte de bu piyasayı şekillendirecek kadar güçlü olacağını göstereceğiz.

Eğer gözünüz gibi baktığınız PC'nizden soğumaya başladığınızı hissediyorsanız, kendinizi hazırlayın. İlerleyen sayfalarda göreceksiniz ki, tíká soldaki Rocky Bilboa gibi, son yılda PC oyunculuğu sağlam birkaç yumruk yemiş olabilir. Ama hala dimdik ayakta.

■ Black Mesa, Half Life 2 için hazırlanan muhteşem modlarından sadece biri.



1 ÇEVİRİM OYUNLARIN SAYISI VE KALİTESİ ARTTI



■ Chaos Theory'nin bu ilk bölümünden itibaren PC versiyonunun teknik avantajları kendini göstermeye başlıyor.

Bir oyunun çevrilmesi yani "port edilmesi", bir sistem için hazırlanan oyunun daha sonra başka bir sisteme de uyarlanması anlamına geliyor. Son yıllarda önce konsollara çıkıp, daha sonra PC'ye uyarlanan çevrim oyunların sayısında ve kalitesinde büyük bir artış oldu. Chronicles of Riddick ve GTA: San Andreas buna en iyi iki örnek. Hâlâ akılıniza "konsoldan devşirme" gibi olumsuz

bir kavram kalmış ise, bilin ki bu trend Xbox 360 ve ardından PS3'ün piyasaya girmesiyle daha da güçlenecek.

Bu arada, çevrim oyunları "multi-format" oyunları da karıştırmamak gerekiyor. Birçok oyun sistemi için aynı anda yapılan oyunlara multi-format oyunlar deniyor. Ama çevrim oyunlarından farklı olarak, bunlar PC'nin teknolojik üstünlüklerinden faydalanan kod ve tasarım farklılıklarını içeriyorlar. Bu yıl çıkan Splinter Cell Chaos Theory, multi-format oyunlara en iyi örnekti belki de. PC versiyonu, sistemin teknik üstünlüklerini çok iyi kullandığı için grafik ve tasarım olarak PS2 versiyonundan oldukça üstündü. Bu tür multi-format oyunlar da, çevrim oyunları birlikte, PC oyun pazarının ölmekten çok uzak olduğunu en önemli göstergelerinden. ■

SON BEŞ YILDA NE DEĞİŞTİ?

Son beş yılda PS2 ve PC'ye çıkışmış oyunlar üzerinde bir araştırma yaptım. Aşağıdaki 85 puan ve 90 puan üzeri almış, başarılı oyunların sayısına bakın. PS2'nun üstünlüğü neredeyse her yıl yenisi gitikan, tekrarlanan seri oyunlardan ve sisteme özgü oyularlardan kaynaklanıyor (PES, MGS, Gran Turismo vs.). Ayrıca görülmüyor ki PC'de büyük bir gerileme yok, hatta WoW ve Half Life 2'nin de çıktıığı 2004'te PS2'yle neredeyse aynı sayıda başarılı oyun çıktı.

2005'in durgun geçmesinin tek sebebi donanım firmalarının bu yıl biraz saçmamaları (yenilenmiş konsollara büyük miktarda üretim yapmak onları biraz yordu). Ayrıca oyun yapım ekiplerinin de yeni konsollara nasıl oyun yapacağını öğrenmek için çok daha fazla zaman harcaması gereki, bir kısmı da yeni oyun projelerine basmadan önce piyasanın ne şekilde gelişeceğini görmek istediler. Benim tahmine göre 2006 ve özellikle 2007'de çok başarılı PC oyunlarının sayısında büyük bir patlama göreceğiz.

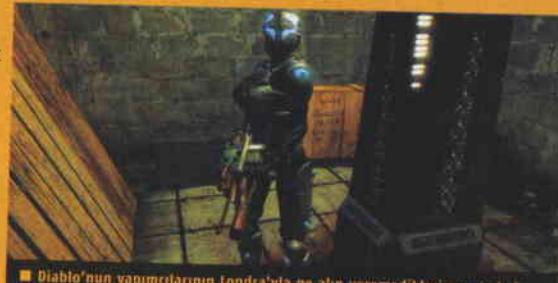
YIL	85+	90+	KONSOLDAN PC'YE ÇEVİRİLEN BAŞARILI OYUN SAYISI
2001 PS2	21	10	
2001 PC	16	2	0
2002 PS2	23	7	
2002 PC	22	6	2
2003 PS2	33	10	
2003 PC	23	5	4
2004 PS2	22	7	
2004 PC	20	6	3
2005 PS2	24	7	
2005 PC	17	4	4

3 ...AMA BAZILARI ÇOK DAHA FAZLA PARA KAZANMAK İÇİN DAHA FAZLA ÇALIŞMA RİSKİNİ ALIR

Evet, esasen konsol oyunu üreticisi olan firmalar (Capcom, Namco, Konami vs.), PC'de satacağınızdan emin oldukları oyunları PC'ye de çıkartmaya başladılar. Ama bunun yanında güçlü bir akım da geliyor: "Sadece PC'ye özel" oyunlar yapmaya başlayan konsol oyun yapımcılarının sayısı da giderek artıyor. Tekken ve Ridge Racer gibi konsol klasiklerinin yapımcısı Namco, kendi PC oyun üretim ekibini kurdu ve başarılı birçok PC oyun ekibini de alarak 2006'ya güçlü girdi. Bu yıl Namco'dan sadece PC'ler için çıkacak oyunlar arasındaki Hellgate London, Warhammer: Mark of Chaos ve Mage Knight Apocalypse çok iddialı isimler.

Yılların konsol üreticisi SEGA da tamamen PC'ye özgü oyunlar

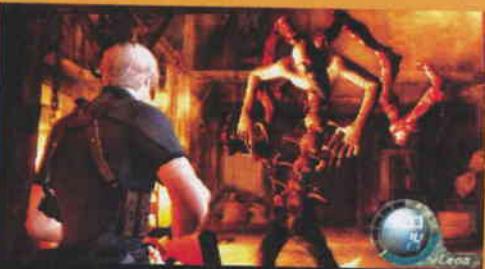
yapan bazı firmaları bünyesine kattı. Bunların arasında efsanevi Creative Assembly (tüm Total War serisini yapan firma), siGames (Football Manager serisi desem?) de var. Bu büyük firmalar PC'nin gücüne ve gelecekte PC oyunlarından para kazanabileceklerine inanmasalar, böylesi yatırımlara girmeyeceklerdi. ■



■ Diablo' nun yapımcılarının Londra'ya ne alıp veremedikleri var acaba?

2 HERKES DAHA AZ EMEK HARÇAYARAK ÇOK PARA KAZANMAK İSTER...

Bu tartışmasız gerçeğe kimse itiraz etmeyecektir herhalde: Bir oyun yapımcısınız, iki yıllık emek harçayıp bir oyun yapmışsınız. Tek bir konsol sisteme çıkartırsanız 500 bin tane satacağınızı ön gölüyorsunuz. Ama aynı oyunu PC'ye de çıkartırsanız 600 bin adet satacağınızı biliyorsunuz. Oyununuzu PC'ye çevirmek, üç aylık ekstra bir emek sarfetmenizi gerektiriyor. Gerekli kodların çeviriyyor, daha kaliteli dokular ekliyor, PC'ye özgü birkaç "arti değer" daha katıyorsunuz oyuna ve bingo: Çok ufak bir ekstra emekle satışlarınızın potansiyel bir 100 bin daha eklediniz.



■ Geçtiğimiz yılın en iyi oyunlarından birisi olan Resident Evil 4'ün PC'ye çevrileceği açıklandığında sohbet ettiğimiz oyuncuyuza: "Bize belli oluyorduk açıkçası."

Emin olun oyunlarının "exclusive" (tek bir sisteme özgü) olmasını çoğu yapımcı istemez. Oyunların tek bir sisteme özgü olmasını isteyenler, konsolların satış rakamlarını artırmak isteyen konsol üreticileridir. Ama Microsoft, Vista işletim sistemi ve 360'i beraber çalışacak şekilde planlamasıyla bu konuda büyük bir esneklik göstermeye başladı. "Her oyun makinesine özgü olsun" isteyen ve bu konuda çok baskıcı olan Nintendo ve Sony bile, Capcom ve Konami gibi büyük firmaların baskılılarına karşı duramamaya başladılar. Bkz. Pro Evo, Resident Evil 4, Devil May Cry 3... ■



4

SERBESTLİĞİN GÜCÜ YAPIMCILARI PC'YE ÇEKİYOR

Şimdi de konsollara oyun yapmaya heves etmiş, yeni bir ekip olduğunuzu düşününelim. Oyununuza piyasaya çıkartmak için şu aşamalardan geçmeniz gerekiyor:

- a- Önce para bulacak ve ekip kuracağınız.
- b- Oyununuza yapmaya başlayacağınız. Tasarım, kodlama ve grafik ekibiniz altı ay harıl harıl çalışacak.
- c- Altı ayın sonunda konsept çalışmanız bitmiş ve elinizde çalışan bir demo olacak.
- d- Demonuzu alıp Sony, Microsoft veya Nintendo'nun ofisine gideceksiniz. Bir dakikası bile boş olmayan bir yetkiliden randevu kopartmanız ve size ayrılan yarı saatte elinizdeki demoyu o yetkiliye göstermeniz gerekecek. Aman unutmayın, kabul görme işlemi uzun ve acılı bir süreçtir. "Üç büyükler"in konsollarına onay almayan hiçbir oyun çıkmaz.
- e- Kabul edilseniz dahi, dönem dönem

oyununuzun gelişimi kontrol edilecektir. Aman dikkat, eğer konsol üreticisi oyununuzun gidişatından memnun kalmazsa "projenizi iptal ettiğim" gibi bir e-posta alabilir ve tüm hayallerinizi çöpe atmak zorunda kalabilirsiniz. Bu durumda oyununuzu alıp PC'ye veya başka bir konsola da çıkartamazsınız, çünkü bağlayıcı bir kontrata imza atmışsınızdır.

Konsollardaki "iyi oyun" oranının fazla olmasının sebebi, işte bu acımasız kontrol mekanizması. Üç konsol üreticisi de, sistemlerine yapılacak oyunlar konusunda inanılmaz baskıcı. Bu da ancak "en iyinin en iyisi" oyun yapımcılarının bu konsollara çalışmasına sebep oluyor. "Bu kötü bir şey mi" diye soracak olursanız, "evet, bence kötü" derim. Çünkü kendini yetiştiren ve başarılı olma potansiyeline sahip birçok oyun yapımcısını



■ Herkesin ultra gerçekçi oyun dünyaları istediği bir zamanda ortaya çıkan Darwinia, oyun zevki birazlık farklı olanları mest eden bir serbest yapımdır.

ellerinin tersiyle itebiliyorlar.

Ama bu yetenekli ve azimli ekiplerin gelebilecekleri bir platform her zaman var olacak: PC. İstediğleri şekilde, işlerin karışılmadan çalışmak, bu yetenekli yapımcıların içindeki cehheri ortaya çıkarmalarını sağlıyor. İşte bu yüzünden ki piyasaya çıkan her konsol oyununa karşılık, belki de yüz tane freeware, shareware oyun çıkıyor PC'ye. Yapımcıları tecrübe kazanıyor ve pişiyor. Son zamanlarda iyice zenginleşen "freeware ve deneysel oyunlar" furyasını yakından takip ediyoruz. BU yetenekli ekiplerin çoğu PC'de kalacak ve gelecek oyunlarının çoğunu da sadece PC için çıkartacaklarını öngörmek hiç de hayalperestlik değil. ■

5 PC'LER HER "MOD'A GELİR!

PC'ye özgü gerçek zamanlı strateji ve rol yapma oyunlarının sayısının azlığı doğru. Ama modlanabilir oyunların ve kaliteli modların sayısı da aynı oranda artıyor. Neredeyse çıkan her PC strateji, RYO ve simülasyonun düzinelere kaliteli modu var ("Microsoft Flight Simulator Add-On" diye aratin Google'da, bakalım kaç sayfa çıkacak).

Bu modların içerikleri giderek genişleyecek ve daha da kaliteli hale gelecek. Bazı modlar paraya satılacak internetten. Yapımcılar ve yayıncılar tarafından daha çok ciddiye alındıkça, mod yapımcısı olan gruplardan yeni PC oyun yapımcıları türeyecektir. Bağımsız ve yeniliklere açık, yetenekli ekipler.



■ Yetenekli mod yapımcıları, Valve'in beceremediğiininipesinde: Black Mesa Source, Half-Life 1'e Source motoruyla yeniden can veren muhteşem bir mod.

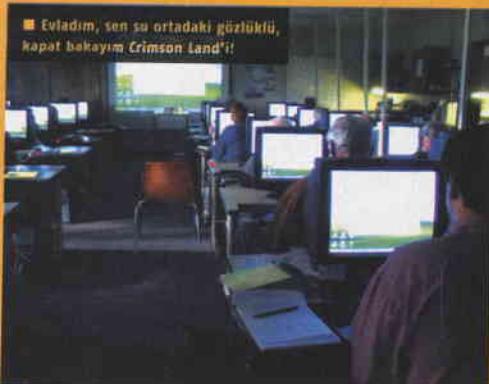
Modifikasyon, ekstra haritalar ve ek görev paketleri gibi kullanıcıların geliştirdiği içerikler, konsolların kısıtlamaları yüzünden asla PC'deki gibi yaygın, çeşitli ve kolay uygulanabilir olmayacak. ■

6 KONTROLSÜZ OYUN, OYUN DEĞİLDİR!

Her oyun sisteminin başarısında en büyük paya sahip olan iki öğe vardır: Oyunlar ve kontrol cihazı. Bir sistemin oyunlarından ne kadar zevk aldığımız, kontrol cihazıyla ne kadar bütünlüğimize bakar. DualShock 2'nin bu konudaki üstünlüğü tartışılmaz ve PS2'ye bir oyun tasarılarından DS2'nin ne kadar verimli kullanılacağı en önemli tasarım problemi. Ama Dualshock 2 veya herhangi bir gamepad ile oynanamayacak yapıda oyunlar var: Gerçek zamanlı stratejiler, ince atış ve profesyonellik gerektiren FPS'ler, devasa online oyunlar... Tamam, bu tür oyunların da konsollarda örnekleri var. Ama gamepad ile asla klavye ve farenin kontrol esnekliğine ve hızına ulaşamayorsunuz (siz hiç elinizde gamepad ile chat'leşmemi denediniz mi? Bir deneyin...).

Bu durum oyun kontrollerinin daha baside indirgenmesine, indirgenemeyen oyun türlerinin yavaş yavaş silinmesine sebep oluyor. Sonuçta kanepeye yayılıp elinde ufak bir aletle gevşeyip rastayarak oyun oynamanın keyfi de bambaşka. Ama aynı şekilde, bir elde 112 tuş, diğerinde millimetrik bir bilek hareketimizi bile algılayan bir cihazla, kafayı monitöre sokmuş olarak oyun oynamanın zevki de apayırır. ■

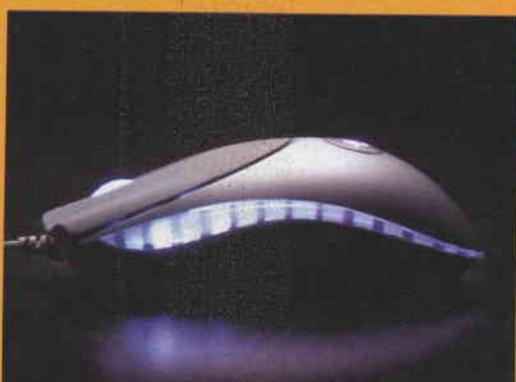
7 PC'LERİN ESNEKLİĞİYLE BASA ÇIKILAMAZ



Bir konsol ne kadar online uyumlu, ne kadar multimedya canavarı, ne kadar farklı fonksiyonlar sunacak kadar gelişmiş hale gelirse gelsin, asla PC'lerin esnekliğine sahip olamayacak. PC'de müzik dinlerken, bir yandan

gelecek hafta teslim edeceğiniz dönemin araştırmasını yapabilir, bir yandan da sevdığınız dizinin geçen hafta kaçırdığınız bölümünü indiriyor olabilirsiniz. Bir konsolda bunları yapmak, daha uzunca bir süre hayal olarak kalacak.

Peki bunun oyunlara ne etkisi var? Size şunu sorayım: Ailenize "sadece bir oyun makinası" alırmak mı, yoksa "ödevlerinizi de yapıp, eh tabii, arada sırada da oyun oynayacağınız bir bilgisayar" alırmak mı kolay? Emin olun, bu durum tüm dünyada geçerli. PC'lerin kullanım alanları o kadar farklı ve esnek ki, onu hayatımızdan çıkartmamız mümkün değil. Eh, madem odalarımızın baş köşesinde duruyorlar, onlarla oyun oynamamak da olmaz, değil mi? ■



8 KOPYA OYUNLAR KONSOLLARI DA VURUYOR

Kopya sektörü oyuncularını ve yapımcılarını zarara soksa da, kabul edelim ki bir oyun sisteminin yayılmasındaki ana etken, PS2'nin oyunları kopya olarak ülkemizde yaygınlaşmasaydı, şu anda 200.000 kişide PS2 olacağını düşünülemezdi bile. Özellikle de Sony'nin 4-5 yıl önce 1.200 YTL'ye PS2 satmaya çalışma stratejisiyle bu hiç mümkün olmazdı.

Şimdi bu kuralı çok daha büyük ölçüde PC için uygulayın. PC ile yapılabilecek "uygunsuz" download'ların sayısı ne kadar çoksa, kullanım yaygınlığı o kadar fazla lasti. Ama bunun sonucunda para kaybeden PC oyunu üreticileri konsollara kaymaya başlamıştı. Son bir yıldır ise bu

eğilim değişiyor.

Yakın zamana kadar kopya oyollar en çok PC oyunu üreticilerini vuruyordu. Bir kopya oyun 2.5 lira civarında satılıyor, hatta "download imkanı" varsa bedava idi. Konsol oyunları ise hem indirmesi zahmetliydi, hem de kopyalar daha pahalıydı. Ama Starforce 3.5 gibi üstün koruma sistemleri sebebiyle, işler artık tersine dönüyor. Bir PC oyununu internetten indirseniz bile, çalıştırınca içinden bin dereden su getirmeniz gerekiyor.

Konsol oyunlarına ise yazılımsal koruma konulamamasından dolayı, "mod-chip" yapımcısı hacker'lar kısa sürede

donanımsal engelleri aşıyorlar. Internetten indirilen kopya bir konsol oyununu DVD'ye yazıp oynamak, PC'ye göre giderek daha kolay hale geldi. Bu da PC oyuncularını orijinalde, konsol oyuncularını kopyaya itmeye başladı.

Bu konuyu araştıran Macrovision adlı yazılım koruma şirketi, İngiltere'de 6000 konsol oyucusu üzerinde araştırma yapmış. Sonuç: Son bir yıl içinde kullanıcıların yüzde 64'ü kopya oyun oynayabilmek için makinasına mod-chip taktirmis. İşte bu yüzden geçen yıl Activision, EA gibi birçok büyük firma beklediği kadar para kazanmadı. Bu da demek oluyor ki, önumüzdeki iki yılda bu firmalar daha çok para kazanmanın yolunu arayacaklar. Sizce bunu hangi sistemde arayacaklar? ■

9 OYUN BULAMAMA DERDİ BİTİYOR

PC oyunculuğunu yaygınlaştıracak büyük bir gelişme, sessiz ve derinden geliyor: Dijital dağıtım. Bu sistemde tipki dükkanlardan orijinal oyun alıyormuş gibi para verip oyunu hard diskinize indiriyor ve size özel bir kod ile aktif hale getiriyorsunuz. Bu sistemler önumüzdeki yıllarda büyük bir hızla dükkanların yerini alacak. Bunun en güzel örneğini Half Life 2'yi kendi dijital dağıtım ağları Steam üzerinden yapan Valve gösterdi: Satılan Half Life 2'lerin neredeyse yarısı Steam üzerinden.

Bu sistemin üç avantajı var:

- 1- Aradan dağıtıcyı ve kutu masraflarını çıkartıyor, böylece oyun yapımcısının cebine çok daha fazla para giriyor ve oyular daha ucuzu satılıklıyor.
- 2- "Her oyun her yerde bulunamıyor" derdine son veriyor.
- 3- Ve en önemlisi, raf kapasitesi sınırlı olan dükkanındaki "oyun kalmadı" veya "oyun henüz gelmedi" derdine son veriyor.

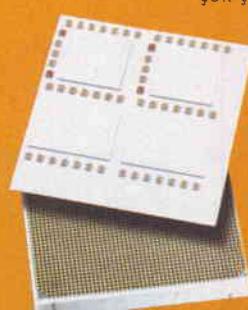
Steam'in başarısından sonra EA de kendi dijital dağıtım ağını kurmaya başlıyor. Ayrıca hemen her devasa online oyunu bu şekilde alabiliyorsunuz. Dijital dağıtım ağlarının genişlemesi çok önemli bir olay ve oyun satın alma alışkanlıklarımızın tamamen değişimini sağlayabilir. Bu sistemin önündeki en büyük engel ise elimizde kutusunu tutamayacağımız bir oyna na 30-40 dolar verme alışkanlığı edinmemiz olacak. ■



■ Yakında çıkmak olan Battlefield 2 eklenisi Euro Force, sadece dijital dağıtım ağı üzerinden satın alınacak.

10 PC TEKNOLOJİSİ HIZLA GELİŞİYOR

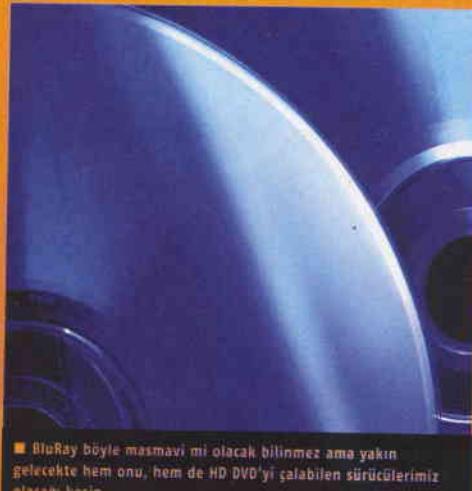
Yeni nesil konsolların teknolojik üstünlüğüyle PC'den en az iki yıl içinde olacakları düşünüldü. Ama PC grafik teknolojisi şimdiden Xbox 360'a yetişmiş durumda. ATI'nın yeni Radeon X1900XT serisi ekran kartları 48 piksel shader birimi ile bomba gibi düştü piyasaya. Üstelik iki Radeon X1900XT kartını Crossfire ile paralel çalıştırıldığınızda grafik gücü Xbox 360'ı bir hayli geçiyor. Evet, iki kartın toplam fiyatı 1300 dolar olabilir ve evet, 360'in teknolojik üstünlüğü sadece shader birimlerinden gelmiyor. Ama bu bilgiden ortaya çıkan sonuç: PC'ler şimdiden beyaz gücü olarak Xbox 360'ı yakalamış durumda.



■ "Daha fazla hız isterim" diyenler elini kaldırsın, çift çekirdekli işlemcilerden sonra, Intel'in dört çekirdekli Core Quad mimaris de yolda.

Çok çekirdekli mimariler, konsolları su anda önde tutuyor. Ama Intel'in yeni işlemcisi dört çekirdekli Core Quad çıktıgı zaman 360'ın üç çekirdekli açısından daha üstün olacak. Ondan sonra PC ile PS3'ün Cell işlemci mimaris arasındaki teknik farklar çarpışacak. Ama konsollar için teknoloji geliştirmeyi bitiren dört büyükler (ATI, Nvidia, Intel ve IBM) gözlerini PC donanım pazarına yeniden dikmiş durumda. Ve görünen o ki, oyun teknolojisinde liderlik bayrağı tahmin edilenden çok daha hızlı bir şekilde PC'ye dönecek. ■

11 "MEDYA" SAVAŞI PC'YE YARAYACAK



■ BluRay Böyle masmavi mi olacak bilmez ama yakın gelecekte hem onu, hem de HD DVD'yi çababilen sürücülerimiz olacak kesin.

DVD'den sonraki depolama medyasında hâlâ ortak bir karara varılamadı. Microsoft, Xbox 360'a HD-DVD sürücüsü eklemeyi düşünüyor, PS3 ise Blu-Ray disklerle gelecek. Ve büyük ihtimalle film medyaları bu iki format arasında bölünecek. PC'lerimizde ise istersek HD-DVD, istersek BluRay kullanacağız. Hatta muhtemelen ikisini birden destekleyen sürücülerimiz olacak ama resmi HD-DVD destekçisi Microsoft'un Sony'nin BluRay'ine asla destek vermeyeceği. Sony'nin de aynı şeyi yapacağı nereye dekse kesin. ■

12 TİLKİNİN DÖNÜP DOLAŞACAGI YER...

Bir yılda 10 milyon tane konsol işlemcisi üretmek Intel, Nvidia ve ATI'nın başına döndürmüştür. Ama bu üretim ılgınlığı zamanla durulacak ve bütün büyük donanım üreticileri çok iyi biliyor ki donanım firmalarının geleceğini kurtaracak tek bir şey var: Oyunlar. PC'ye donanım üreten dört büyükler daima oyun yapanları destekleyecektir. Direct X 10'un ve içerdigi ileri düzeydeki shader teknolojileri kullanımının yaygınlaşması, bunlara destek veren donanımları üreten firmalarının para kazanması demek. Donanım denilince de akla tek bir şey geliyor: "Cebimdeki delik büyüyecek, ama PC'm gülecektir". ■

13 MICROSOFT İŞİNİ BİLİR

2006 sonunda piyasaya çıkacak yeni işletim sistemi Windows Vista, daha önce oyun oynamamış kişilerin çoğunu "oyuncu" haline dönüştürecek. Bu nasıl olacak peki? Vista'nın üç boyutlu ve grafik yükü çok ağır bir arabirim var. İsterniz kullanamayabileceğiniz bu güzelliklerden faydalananmak için 256MB'lık ve Direct X 9.0 uyumlu bir ekran kartınızı olması gerekecektir. Yani "on-board" ekran kartlarıyla Vista'yı tam anlamıyla zevkle kullanamayacaksınız. "Designed for Microsoft Vista" damgası almak isteyen PC üreticilerinin, mutlaka Direct X 9.0 destekleyen bir ekran kartı kullanmaları gerekecektir.

Bu arabirimin görsel ihtiyaçlarını karşılayabilecek bir bilgisayar alan insanlar ise,



bunlarla oyun da oynayabileceklerini fark edecekler. Oyun oynanabilir bilgisayar sayısının artmasıyla da PC oyun satıcıları, ister istemez artacak. ■

15 RAKAMLAR YALAN SÖYLEMEZ

Yukarıdaki maddelerden hiçbirine inanmadınız mı? Gelin o zaman son ve kesin bir nokta koymalı bu konuya: 11 Şubat 2006 tarihli itibarıyle, yapım aşamasındaki oyunların sayısı:

PS2 için 162

PS3 için 47

Xbox için 112

Xbox 360 için 83

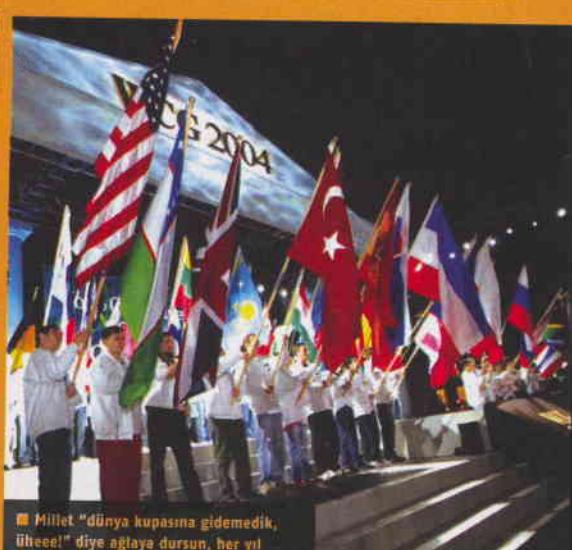
Gamecube için 31

Bunlar, büyük firmalar tarafından duyalanmış, ticari oyunların sayısı. Peki, PC için yapımı sürmekte olan oyun sayısı kaç sizce? Hemen söyleyeyim: PC için şu anda tam 350 oyun yapılmıyor. Yani beş konsolu

tümüne su anda toplam 450 oyun yapılrken, tek başına PC için 350 oyun yapılmaktır.

Eğer bir sistem ömrünü tamamıyor deniyorsa, geriye dönüp ömrünü tamamlayan sistemlerin başına ne gelmiş bakmak gerekiyor. Ve bakınca görüyoruz ki, Amiga, Dreamcast ve PlayStation 1 gibi sistemler ömrünün sonuna yaklaşırken, bu durumun en önemli göstergesi yapılan oyun sayısının giderek azalmasıydı. PC'ye yapılan oyunların sayısı ise bunun tam tersine, artıyor. Bu durumda "PC oyunculuğu ölüyor" demek pek de mantıklı gelmiyor bize, ne dersiniz? ■

14 PROFESYONEL OYUNCULAR PC'DE KAPIŞIYOR



Millet "dünya kupasına gidemedi, Üteeel!" diye ağlaya dursun, her yıl bayragımız WCG oyuncularında dalgalanıyor.

Oyun turnuvaları ve profesyonel oyunculuk hali emekleme aşamasında. Ama oyun kültürünün gelişip yayılmasında büyük etkileri olacak. Aynı olimpiyatların sporu, festival ve ödül törenlerinin sinemayı daha geniş kitlelere ulaştırması gibi, gelecekte oyun turnuvaları kamu ilgisinin oyunlara odaklanmasıyı sağlayabilecek bir etken.

Bu konuda PC'lerin onde olduğu yadsınamaz. PES 5 liglerine ve Halo 2 turnuvalarına rağmen hâlâ profesyonel oyunculuk ateşinin koru PC oyullarında yanıyor. Dört yıldır hem Türkiye, hem de dünya finalerine bizzat katılıp gözlemediğimiz WCG ve CPL gibi köklü organizasyonlar konsol oyunlarına da yer verse de asıl heyecan hâlâ PC oyuncularında yaşanıyor. Starcraft, Warcraft, Counter Strike, Quake 4... Kontrol şemaları ve oyunların algılanış biçimleri değişmedikçe de pro-gamer'lar PC'de yetişmeye devam edecek. ■

SON SÖZLER:

Kabul ediyoruz, PC'de oyun oynamak zahmetli, pahalı ve zaman zaman çil-dirtici olabiliyor. Ama PC'nizin çıkardığı sorunları uğraşmak, onları çözüdügü-nüzde unutulup gidiyor. Üç yıllık eski bir sisteme idare ettikten sonra, yeni bir ekran kartını takip oyunların monitörden "fırladığını" görmenin verdiği heyecanı anlatmaya gerek var mı? O yüzden ne siz bir "fan-boy" olun (tek bir sistemin fanatigi olup, diğer oyun sistemlerini aşağılayın) ne de internet forumlarındaki "fan-boy"ların sözlerine kulak asın: PC oyunculuğu önemizdeki iki yıl hiç olmadığı kadar güçlü olacak. Gürültülü, aç gözlu makinemiz, ruhunu teslim edecek gümüş sahillerden henüz çok uzak.



Hâlâ bize inanmadıysanız, baska çaremiz kalmadı. Bunu yapmak istemiyorduk ama buna bizi zorladınız. Lütfen sayfayı çevirir misiniz? Hmm, demek zorluk çıkartıyorsunuz. Pekl... Eczyit, arkadaşları bir sonraki sayfaya alır misin lütfen?

SADECE PC'DE!

Evet, sizi en zayıf olduğunuz yerden vurmak zorunda bıraktınız bizi: Oyunlar. Onların sahip olmadığı sistemlere çıkışmasını istemeyiz. Ama siz PC'ciler Metal Gear Solid'lere, Gran Turismo'lara bakıp iç çekerken, madalyonun öbür yüzünü hiç düşündünüz mü? PC sahibi olmayanların kaçırıldığı oyunlar, PC'cilerin kaçırıldığı konsol oyunlarına göre çok daha fazladır. Ve önumüzdeki dönemde sadece PC'lere özgü çok güzel oyunlar geliyor.

Hiç merak etmeyin, yeni nesil konsollar PC oyunculuğunu öldürmüyork. Akşine farklı kulvarlarda yeni oyun türleri ve yeni açılımlar kazandırıyor. Sadece PC'ye gidecek olan su oyunlara bir bakın... PC adlı o "dipsiz para kuyusu"na attığınız ve atacağınız her liraya değmez mi?

Birazdan okuyacağınız oyunları seckerken iki ortak özellik aradık: %85 üzerinde bir Level Notu alma ihtimali yüksek olan ve sadece PC için çıkacağı duyurulmuş oyunları seçtik. Aslında liste çok daha uzun, ama hakkında zaten çok şey bildiğiniz ve yakın zamanda ilk bakış yaptığınız birçok oyunu es geçti. Hem, kapakta "30 maddede ispatlıyoruz" dedik bir kere. Geri dönmek olmaz. ■

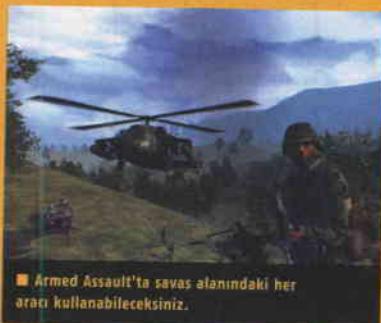
16 ARMED ASSAULT

Gelmiş geçmiş en iyi "asker simülasyonu", tören geçiş için dıalanıyor

Flashpoint en iyi asker simülasyonudur. Hayali bir adada başlayan soğuk savaş senaryosu, hızla korkunç bir sıcak savaşa dönüşür ve sizi de o savaşın içine bırakır. Ama tek kişili bir ordu olarak değil, ordunun bir neferi olarak sizi savaş alanına salverir. Görevinizi yapmak için tek sınır zekanız ve şanjörünüzde kaç mermi kaldıgındır.

Flashpoint hiç mi hiç çizgisel bir oyun değildir. Gerçek bir savaş ortamında vereceğiniz kararlar yakını kararlar vermenizi ister sizden. Göreviniz bir konvoya tuzak kurmak mı? Askerlerinizi nereye yerlestireceksiniz, mayınları nereye? İlk önce hangi patlayıcıyı ateşleyeceksiniz? İlk önce hangi araca ates edeceksiniz? Merminiz bittiginde tabancayı mı çeksiniz, yoksa aracın yanında yerde yatan düşmanın silahına kadar sürünseniz mi? Tek bir mermi de ölebileceğinizi bilmenin yattığı stresle nasıl baş edeceksiniz?

Hepsinde 500 cephane olan 9 adet silah taşıdığınız oyunlardan bayağı farklı değil mi? Evet,



■ Armed Assault'ta savaş alanındaki her aracı kullanabileceksiniz.

Operation Flashpoint gerçekten farklı bir oyundu ve bir benzeri hala yapılamadı. Şu noktada Armed Assault'un, bu muhteşem klasığın yeniden yapılmış hali olduğunu söyleyerek sizi mutlu etmeye izin verin!

Oyunda bütün grafikler elden geçiriyor, her şey baştan yapılıyor.

Eskişehir görebildiginiz mesafe 500 metre iken, yeni motorla 2 kilometre öteye görebilecek ve ona göre plan yapacaksınız. "Odun gibi" ağaçlar yok, her bir ağaç gerçek gibi, gölgesinde saklanabileceksiniz. Sadece küçük katılıklarla değil, kendinizi yüksek çimelerin içinde de kamufla edebileceksiniz. Ve o berbat şehir grafikleri de yeniden yapılıyor.

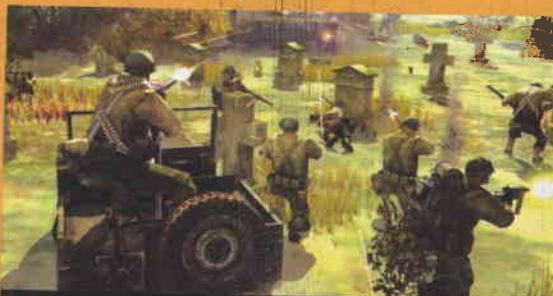
Bohemia sadece teknik olarak geliştirmiyor Flashpoint'i. Kocaman bir şehir ve ormanlık araziden oluşan yeni bir bölge ekliyor. Ayrıca, adanın içinde nehirler ve göller olacak ve buralardan amfibî araçlar kullanarak gidebileceksiniz.

Muhtemelen bu yazıyı okuyan binlenceniz daha önce Flashpoint'i hiç oynamadınız. Hatta birçoğunu duymadı bile. Ama Armed Assault bu muhteşem oyuna hak ettiği ilgiyi yeniden çekiyor. Askere gitmeden "gerçek savaş ortamı nasıl bir seymis" yaşamak istiyorsanız, Armed Assault'u bekleyin. ■

17 COMPANY OF HEROES

Kursunların ruhumu delip geçiyor

YAP. RELIC
DAĞ. THQ
ÇIK. HAZİRAN



■ Company of Heroes, Dawn of War ve Homeworld'ün yapımcısı Relic tarafından yeni nesil "Essence" motoruyla hazırlanıyor.

Aksiyon oyunları ve First Person Shooter'lardan etkilenmek kolaydır. Karakterinizle özdesleşir, ölmesen diye dikkat edersiniz. Ama strateji oyunlarında genellikle "iki-üç düzine daha asker basıp düşmana salayım" tavrı hakimdir. Askerleriniz isimsiz Lemming'lerden başka bir şey degildir. Warhammer 40.000: Dawn of War ile gerçek za-

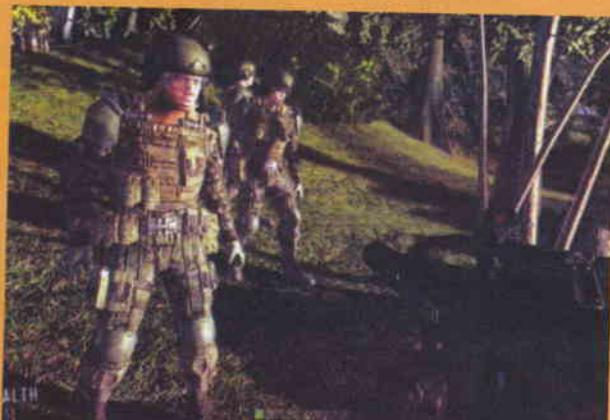
manlı strateji (GZS) türüne yeniden can katan Relic, bunu değiştirmek istiyor. Yönettiğiniz birlikteki bir tek askeri bile kaybetmek istemeyeceğiniz, onlarla duygusal bir bağ kuracağınız bir strateji yapmak istiyor. İşte bu yüzden Company of Heroes "2. Dünya Savaşı oyunları" içinde en çarpıcı olabilir. Tamamen yeni nesil bir grafik motoru, tamamen yok edilebilir bir çevre içinde, tek bir birliğin hayatı kalma mücadele... Her bir asker için 2.500'den fazla animasyonun hazırlandığı ve her askerin kendine has karaktere sahip olacağı CoH, 2. Dünya Savaşı stratejileri içinde en özgün yapıp olmaya aday. ■

18 CRYYSIS

YAP. CRYTEK
DAĞ. EA
ÇIK. BELLİ DEĞİL

"Yerli" biraderlerin ikinci gölgeli

Almanya'da yaşayan 3 Türk kardeşin kurduğu CryTek firması, FPS'lere bakışımızı değiştiren FarCry'la hepimizi gururlandırmıştı. Dünyada çok büyük başarı kazanan FarCry ve CryTek kısa za-



19 FLIGHT SIMULATOR

"Son fantezi" değil, son simülatör hiç değil...

25 yıllık bir simülasyon serisi. Arkasında öyle büyük bir tecrübe birikimi var ki "simülasyon türü artık öldü" dediği bir dönemde bile, dikkat çekmeyi başarıyor. Internette kurulan sanal hava trafiği gruppında her gün binlerce kişinin uçtuğu, konduğu, yolcu taşıdığı bir fenomen Flight Simulator. Ve çok uzun bir aradan sonra, yenişti geliyor.

Artık alıştiniz, bu sayfalarda gördüğünüz her oyun için kullandığım "yeni nesil grafik motoru, PC teknolojisinin nimetleri" gibi klişelerden sıkıldım. Oyunun ne kadar müthiş olduğunu ekran görüntülerinden anlamsız olmalısınız zaten. Windows Vista için optimize edilecek olan Flight Simulator X'den, gerçek uçuş keyfini sonuna kadar alabileceksiniz.

Dünyanın tüm kıtalarında bulunan toplam 24.000 hava alanı arasında istersek tek başımıza, istersek online olarak, gerçek bir

YAP. ACES STUDIO
DAĞ. MICROSOFT
ÇIK. 2006 SONU

21 HELLGATE: LONDON

Haftalık dergilere kapak konusu önerisi:
"Seytan Londra'da! Yoksa sırada biz mi
varız?!"

YAP. FLAGSHIP
DAĞ. NAMCO
ÇIK. EKİM

Daha önce iki kere yazmış olsak da bu yıl PC'imize paracıkları saymak için en iyi sebeplerden birisi olan Hellgate London'dan (HG) bu dosyada bahsetmemesem ayıp olurdu. Diablo 1 ve 2'nin yaratıcı ekibinin hazırladığı HG'ye göre, 25 yıl sonra dünayı şeytani varlıklar işgal ediyor ve buna da Londra'dan başlıyorlar. Bu varlıklara karşı Templar sövalyeleri, modern silahlarla donanıp kaybedecekleri bir savaş vermeye başlıyorlar.

hava trafiği içinde uçaabileceğiz. Ayrıca grafikler sadece görsel olarak değil, oynanış olarak da simülasyona destek verecek. Gerçek bir pilot olmanın zorluklarıyla uğraşacağız. Uçağın kromajından yansyan güneşin gözümüzü alması, isterinden gelmemiz gereken bir soru olacak.

Monitörlerde de olsa, sayıları giderek azalsa da, gökyüzü tutkusundan vazgeçemeyen bizim gibi simülasyoncular için Flight Simulator X, gerçek olacak. ■



20 GTR 2

"Bu oyun PC'lerin Gran Turismo'su olacak" demişti

YAP. SIMBIN
DAĞ. 10TAŞ
ÇIK. HAZİRAN

Bazı okuyucularımız Level forumlarında GTR'ı "gelmiş geçmiş en iyi PC yarış oyunu" ilan etmiş durumda. Haklılar da. Yarış oyuncularında aksiyon arayanları pek sarmsa da, aşırı gerçekçi oynamasıyla GTR kendine çok sağlam bir yer edindi PC oyunculuğunda. (GT Legends'ı da sayarsak) oyuncunun ikinci devam oyunu olan GTR 2, zaten muhteşem olan ilk oyunu daha da ileriye götürürecek.

Sünder asla anlayamadım: Neden simdiye ka-



dar hiçbir yarış oyununda gerçek zamanlı hava durumu değişimleri olmadığı düşünüseniz, yarısin son iki turunda birden hava kapanıyor ve pist zivanadan çıkarıyor. Tüm dengeler alt üst, heyecan dorukta. İşte bunu GTR 2'de yaşayacağız. Yarış sırasında gerçek zamanda gece/gündüz dönüsümü de oyuna yeni eklenen özelliklerden.

Eğer ciddi oyuncuları seviyorlar PC'ciyse, GTR 2 için bir direksiyon almak isteyebilirsiniz. ■

Grafiklerinden değişken görev sistemine ve kendi üretimimiz olan silahlar kullanmamıza kadar hepimizi monitör başına esir edecek o "Diablo ağızlılığı" ıksirine sahip Hellgate London.

Ama her seyiyle Diablo'dan kopya çekmiyor, HG'nin rol yapma oyunu/First Person Shooter karışımı yeni bir oynanış sistemi var. Yani oyun için söylenecek en doğru şey, Diablo ve Doom 3'ün karışımı olduğu. Ayrıca, yakın dövüş silahlarına göre farenin her tuşıyla farklı bir saldırıcı uygulayabilme gibi fikirler de şu anda oyuna eklenmeye çalışılıyor.

Öyle veya böyle, bu oyun çıkışına hepimiz oyuncaya bakacağız. Beni esas endişelendiren Ekim/Kasım aylarında bu oyunu gören cızbız beyinli bazı haftalık dergi yazarlarının atacakları manşetler. ■

22 LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

YAP. TURBINE
DAĞ. TURBINE
ÇIK. BELLİ DEĞİL

"One does not simply walk into Mordor..." -Gandalf
"E haydin, hep beraber gidelim o zaman!" -Blaxis

manda büyük yapımcıların dikkatini de çekti ve birkaç ay önce Electronic Arts ile bir anlaşma imzaladılar. Ve ardından üzerinde çalışıkları bomba oyunu duyurdular: Crysis.

FarCry gibi geniş bir oyun alanını sunuyor Crysis. Ama bu kez ortam ve düşmanlarınız çok farklı. Yemyeşil, oynayanın içini ayan tropik orman havası yerini daha karanlık bir ortama bırakıyor. Uzayı işgali altında yok olmamak için çırpinan insanoğlunun mücadeleşini görüyoruz. Oyunda ikinci nesil Cry Engine kullanılıyor ve Direct X 10'dan HDR'a, 64-bit işletim sistemlerinden çift çekirdekli işlemcilere kadar, PC'lerin yakın gelecekteki tüm teknolojik nimetlerinden faydalıyor. Konsol kullanıcılarının çok kışkırtacağı bir oyun olacağı kesin.

Bu arada, daha önce gözümüzden kaçtığı için utanıyorum ama CryTek 2004'te "Dünyanın En İyi Yeni Oyun Stüdyosu" ödülünü almış. Ah şu çığın Türkler yok mu, çalışmınca neler başarıyorlar... ■

Orta Dünya'nın uzak köşelerinden, Eriador'dan, batıda büyüyen karanlıkla savaşmak için yeni kahramanlar geliyor. Mordor'un orduları harekete geçiyor ve Nazgûller Tek Yüzük'ü arıyor. İnleyen topraklarda ise yeni kahraman grupları bir araya geliyor; insanlar, küçeler, elfler, hatta hobbitler birleşip bu kötülüğe karşı savasacaklar.

"Savaşacaklar" derken "savasacağız" demek istemiştim. Devasa online oyuncular konusunda en başarılı ve tecrübeli firmaların olan Turbine'in (Asheron's Call, Dungeons and Dragons Online) hazırladığı Shadows of Angmar, World of Warcraft'ın egemenliğindeki türe yenilikler kazandıracak. Başka oyuncularla bir araya gelip "Kardeşlikler" kurabilecek, başka oyuncuları evlat edinebilirsiniz. Eğer mesleginizde uzmanlaş>tagınız alanı beğenmezseniz, yeni bir karakter

■ Bir kişi! Bir kişi daha "Abi arkanda ayı var!" esprisi yaparsa, onu çizeceğime yemin ederim!

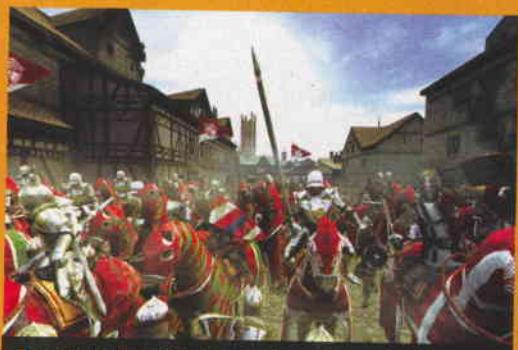


yapmadan uzmanlık mesleğinizi değiştirebilirsiniz.

Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan bu oyunun iyi çıkacağını tahmin ediyoruz. Ne de olsa World of Warcraft'in tahtını sallama ihtimali olan tek dünya, Orta Dünya'dır. ■

23 MEDIEVAL II: TOTAL WAR

"Sen de mi Brütüs?" "Yok abi, ben kral II. Lui"



■ Medieval 2, karanlık şاظların renkli savaşlarını yeniden yaşatacak. Kirmizi renkli.

Geçen yıl Creative Assembly SEGA tarafından satın alındığında, ufak çapta bir şok yaşamıştık. PC tarihinin en derin, en başarılı strateji oyunlarının yapımcılarından biri, saf bir konsol oyunu üreticisinin himayesine giriyyordu... Daha sonra Creative Assembly Spartan: Total War adlı aksiyon oyununu çıkartınca endişemiz biraz daha arttı. Acaba bir daha gerçek anlamda bir Total War stratejisi göremeyecek miydi?

Endiselerimizde yanıldığımıza ne kadar sevindigimizi bilemezsiniz. SEGA'nın esas amacının PC oyun pazarındaki yerini sağlamlastırmak olduğu belli oldu ve geçtiğimiz ay Medieval 2: Total War duyuruldu. Serinin Rome: Total War'dan önceki oyunu Medieval. Tıpkı Armed Assault gibi, o da bir yeniden yapım. Ama çok gelişmiş bir yeniden yapım. Rome: Total War grafik mo-

torunun üstüne eklemeler yapılıyor ki artık birliklerinizdeki bazı askerler birbirlerinden farklı görünebilirsin.

Üstelik C.A. serinin daha eski oyunlarındaki, iyi olan bazı seyler yeniden oyuna katıyor. Shogun Total War'un en sevdigim yanlarından olan "suikast animasyonları" Medieval 2'de geri dönüyor. Hatırlarsanız bu animasyonlar, bir suikastçı hedefine ulaşlığında olanları gösterirdi ama başarılı olup olmadığını animasyonun sonuna kadar anlayamazdık. Sürekli aynı animasyonlar olsa da acayıp heyecan verirdi, çünkü düşmanın önemli bir adamına yapılan suikast, oyuncun akışını sizin lehinize değiştirdi.

Oyun 1000'li yıllarda başlayıp 1530'da sona erecek. Ortaçağın en karanlık yıllarında başlayıp Amerika'nın keşfiyle sona erecek. Rome: Total War'da konsülün oynadığı rolü bu oyunda papalık üstleniyor. Oyundaki 21 ırktan Türk, Moğol gibi doğu ırklarını yönetmezseniz, sürekli papalığın abartı isteklerini yerine getirmeniz gerekecektir. Getirmezseniz, engizisyon tepenizi binecektir.

Siz de benim gibi hala Rome: Total War'u sabit diskinizden kaldırımadıysanız, yaşadınız. Medieval 2: Total War, RTW'den çok daha fazlasını sunacak. ■

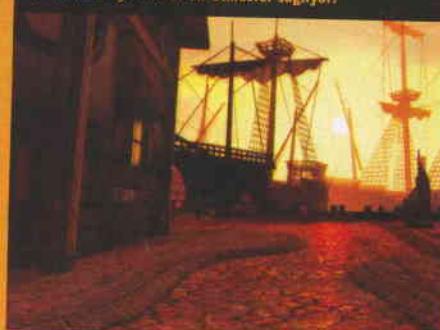
24 NEVERWINTER NIGHTS 2

Buralarda hiç kış gecesi olmaz

Knights of the Old Republic 2'yi yapan Obsidian, Neverwinter Nights 2'nin yapımını da üstlenmiş. Gerçi ilk oyundan sonra KOTOR 2'ye burun kıvrımların sayısı hiç de az değildi ama Obsidian'ın hakkını da yememek lazımlı: Tüm çalışanları merhum Black Isle'in emektar çalışanları olduğundan (Icewind Dale, Baldur's Gate, Fallout...) bilgisayar RYO'ları konusunda en saygideğer ekiplerden birisi.

Neverwinter Nights çok iyi bir oyundu. Ama mükemmel değildi. Rahatsız edici basıklık hissi, kullanımı hiç de rahat olmayan editörü ve Baldur's Gate'den sonra çok zayıf

■ Kullandıran yeni grafik motoru ilk NWN'nin o basık havasından çok farklı bir atmosfer sağlıyor.



gelen hikayesi sınıfta kaldı. Anlaşılan Obsidian NWN 2'de aynı hataya düşmemeye karar vermiş ve aradan geçen 4 yılda dersine çok iyi çalışmış. Her şeyden önce grafik motoru ve editör yeniden yazılıyor. Oyuncuların kendi modüllerini daha rahat yapacakları kesin. Ayrıca, Unutulmuş Diyarlar'ın en civcivî yoresi olan Sword Coast'a ağırlık verileceği, burada geçen görevlerin çok daha zorlu olacağı söylüyor. Tabii zorlu düşmanlara sağlam büyülerle karşılık vermek lazımlı. İkinci oyun için hazırlanan yeni büyüler ve prestij sınıfları, Dungeons & Dragons 3.5 kollarına göre hazırlanmış. ■

YAP. CREATIVE ASSEMBLY
DAĞ. SEGA
ÇIK. 2006 SONU

25 PIRATES OF THE BURNING SEA

Bir devasa online var ki, pupa yelken, engin denizlere açılacak



■ Yine bir fantastik dijarda yine elf olağımı, Karayıp'lerde Guybrush olurum daha iyi!

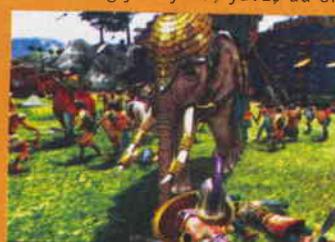
18. yüzyılda Karayıp adalarında geçen bir devasa online POTBS. Ufak bir korsancık olarak başladığınız oyunda, kendi geminize, tayfaniza, hatta filonuzu sahip olmanız mümkün. Oynaması ağır ve uzun zaman harcamaya hazır oyunculara yönelik hazırlanıyor. Öyle paldır küldür başlayıp bir içinde 10 Level atlayamayacaksınız. Oyuncuların hazırladığı içerik, yapımcılar tarafından kontrol edildikten sonra oyuna dahil edilecek. Mesela, yeni bir yelken veya gemi modellediğinizde, isterseniz bunu oyun içi parayla satacak, isterseniz satmayıp sizden başka kimsede olmayan bir gemiye sahip olacaksınız. Sadece çok ciddi devasa online oyunculara hitap edecek olan oyun, Valve'in Steam sistemi üzerinden satılacak. Elf ve cüce peşinde koşturmakta bıkanlar için ilaç gibi gelecek diye umuyorum. ■

26 RISE AND FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

Savaşın tepesinde değil, göbeğinde olun

YAP. MIDWAY
DAĞ. MIDWAY
ÇIK. EYLÜL

Kabul etmek gereklidir ki tek kişilik gerçek zamanlı strateji oyunlarında önemli bir eksik var: Strateji. Multiplayer'da gerçek stratejiler yapmak mümkünken, kaynak toplamaya dayalı hiçbir strateji oyunu tek kişilik oynanışta gerçek anlamda stratejik bir unsuru sahip olmadı. Önünüze çıkan her bir bölümü, "kaynak topla-savunma kur-gelis-saldırı" taktiğiyle -yavaş yavaş da olsa- geçeceğiniz kesindi.



■ Kimse savaş alanında bir komandanın kolay olduğunu söylemedi.

Şimdî de söyle bir sahneyi gözünüzün önüne getirin: Siz Mısır'ı yönetiyorsunuz. Kusatığınız kaledeki okçular birbir birer

adamlarınızı avlıyor. Tam bu anda Kleopatra'nın kontrolünü alıyzsunuz, fareyle tek tek her düşmanı gözünden vurmaya başlıyzsunuz. Veya diyalim kuşatılmış tarafı yönetiyorsunuz, Sezar'ı seçip ön kapıdan sizin öncülüğünüzde büyük bir sürpriz saldırıyla başlıyzsunuz. Kamera savaş alanının içine girip sizin omuz hizanızı geliyor ve savaşın içine gerçekten giriyorsunuz.

Oyundaki dört tarafın (Mısır, Roma, Yunan ve İran) ikisi adet süper kahramanı, Rise and Fall'daki stratejik oynanışı kökünden etkileyeceler. Bunları ne zaman, nasıl kullandığınıza göre savaş akışı değişecek. İnanıyorum ki R&F'nin bu önemli dozda aksiyonu, GZ'lerin kısıt stratejilerini kıracak. ■

27 TITAN QUEST

Yokus aşağı yuvarlanan zırhların peşinden kosmaya hazır mısınız?

Ne zamandan beri söyle faremize layık bir Diablo klonu oynamadık? Diablo 2'den beri değil mi? (Sacred'ı saymazsa) hiçbir oyun aynı tadi veremedi (Sacred dahil). Titan Quest hiç çaktırmadan bu boşluğu doldurmaya geliyor ama yeni nesil grafiklerle. Mısır ve Yunan mitolojisini kullanan bir hikâyesi var. Ama biliyoruz ki bu tür oyunlarda hikâye pek bakılmaz (adı Diablo değilse). Yaratıkları öldürdükçe kazanacağımız yetenekler ve peşinde koşacağımız tonlarca set-item'dır esas önemli olan.

Titan Quest bu iki konuda pek cömert davranıyor maşallah. Ama muhteşem bir yeni nesil grafik eşliğinde ve fizik motoruya... Gerçi su haliyle düşmana kılıç mı sallıyoruz, tepesine yıldırım mı düşürüyoruz pek

YAP. IRON LORE
DAĞ. THQ
ÇIK. TEMMUZ

29 SUPREME COMMANDER

Hiç oynamadığınız bir strateji: Total Annihilation

YAP. GAS
POWERED GAMES
DAĞ. THQ
ÇIK. BELLİ DEĞİL



■ İki dakika savaşmasak da su mekanik tadını çıkartsak olmaz mı?

belli olmuyor. İki durumda da "yihhu!" diye havaya zıplayıp ölüyorlar. Öldüklerinde de üstlerindeki silah ve zırhlar düşüyor ki önemli olan da bu zaten.

Su erken halinde bile etkileyici görünen Titan Quest'i merakla bekliyorum. ■



■ Bu grafiklerden pek anlaşılmasa da Supreme Commander, çıkış yankılastırıcı kalbinizi daha hızlı çarptıracak bir oyun.

Ülkemizde çok az kişi bilir Total Annihilation'. Ama Starcraft'tan bile eski olan bu strateji oyunu için hala modlar, birimler üretilmekte ve eminim sanal alemden bir yerlerde hala insanlar bir araya gelip TA ağ partileri düzenlemekte.



Supreme Commander, resmi olarak devamı değilse de, Total Annihilation'ı yaratan ekip tarafından yapılan, TA'in birçok güçlü yanını üstüne almış olan gerçek zamanlı bir strateji. Şöyle bir gerçek zamanlı strateji düşünün ki, Rome: Total War gibi büyük bir haritada oynansın. Ama harita tüm dünya olsun! Denizler diğer stratejilerdeki gibi göl kıvamında küçük sular değil, birer okyanus boyutunda olsun! Nükleer bombalar herhangi bir stratejideki tüm haritayı yok edecek kadar korkunç olsun! Ve ana binanız, bizzat sizin yönettiğiniz devasa boyutlu bir birim olan Supreme Commander olsun! O kadar büyük bir birim olsun ki üzerinde şehirleri yıkacak kadar güçlü nükleer silahları, uçak kaldırıacak hangarları olsun ve bu alet bir de utanmadan yürüsun!

Evet, Supreme Commander şimdije kadar oynadığınız her bir strateji oyunundan daha büyük olacak. ■

28 SPORE

İlk basta her şey bir toz ve Will Wright bulutuydu



■ Lütfen aħċċilarun ayariyla oynamayın, su anda qiegħi bir adamin hayalindeki oyuna bakiyorsunuz.

Bu yazının kenarlarındaki ekran görüntülerinden bir sey anlayamazsanız, lütfen derğinizin ayarıyla oynamayınız. Çünkü şu anda Sims'in yaratıcısı Will Wright'in yeni begin'e bakiyorsunuz. Bu adamin bir büyüğü olduğuna inanıyoruz çünkü Sims gibi bir konsepti dünyanın en çok satan oyunu haline getirmeyi başardı (fark etmemis olabilirsiniz ama Sims çok kabaca sabah kalkıp işe gittiğiniz, akşam eve gelip yemek yaptığınız ve yatıp uyuduğunuz bir oyundur).

Spore ise Sims'in yanında bir fikir patlaması gibi duruyor.

Amaç: Basit bir yaşam formunu tek hücreli canlı halinden, galaktik bir imparatorluk olana kadar geliştirmek. Araç: Bir adet Spore oyunu, bir adet PC ve bir adet 2. Dünya Savaşı oyularından sıkılmış oyuncu (yani siz). Uygulama: Kullanımı çok kolay editörler aracılığıyla, bir mikro organizmayı yaratıp, büyütüp, evrimleştirdip, karaya çıkartıp, yürütüp, geliştirip, çoğaltıp, iletişim kurdurup, sosyalleştirip, uygurlık kurdurup, savastırıp, 10.000 yıl boyunca kendi kendisini yok etmesini engelleyip uzaya açılabilecek gelişmiş bir uygurlık haline getirmelisiniz. Bu yaratığın bildigimiz hiçbir seye benzemeyecek olması bir yana, bu "uzaya açılma" konusu Civilization'daki gibi oyunun sonu demek değil: Spore'da uzaya açılmak, sizin gibi yaratıklar geliştiren gerçek oyuncuların gezegenleriyle ve kolonileriyle iletişime geçmek anlamına geliyor!

Manyak gibi değişik ve sonsuz derecede uçuk bir fikir olan Spore'un, onu oynamabilen bir "oyun" haline getirebilecek tek kişinin elinde olması ne güzel değil mi? ■

30 TABULA RASA

Ultima'nın babası bembeyaz bir sayfa açıyor

Son yılların en başarılı yeni firması hangisi derseniz, cevabım "tartışmasız NC Soft" olur. Tek yaptıkları devasa online oyular. Ama üç yılda çökdikleri oyular Lineage 2, Guild Wars, City of Heroes ve Villains olunca, NC Soft dünyanın en büyük "aylık para ödeyen" okuyucu kittlesini elinde bulunduruyor. Eh, böylesi bir para kaynağıyla Richard Garriot'ı bir araya getirseniz, ortaya muhteşem bir iş çıkacağı da kesindir (R. Garriot tüm Ultima ve Ultima Online serisinin babasıdır).

Tabula Rasa çok farklı bir devasa onli-

ne: Siz yaratıkların ayagına gitmiyorsunuz. Özel "savaş cepheleleri" giriyorsunuz ve yaratıklar sürekli saldırıyor. Bu ağır saldırının altında, grubunuzla birlikte stratejik bölgeleri ele geçirmeye ve tutmaya çalışacaksınız. Eğer kafanızda bir resim oluşmadıysa, "deva-



■ Sanırım ben bu durumda olsa olsam, 2. Dünya Savaşı'nda olmayı yeğledim.

bı geliyor bize. ■

YAP. DESTINATION GAMES
DAĞ. NC SOFT
ÇIK. BELLİ DEĞİL

sa online Call of Duty 2 gibi ama uzaya ve Nazi'lerin yerine de yaratıklar var" diyeyim size. Bu büyük savaşlardan yorulduğunuzda daha geleneksel "instanced" görevlere de çıkacaksınız.

Görsel olarak da son derece başarılı olan Tabula Rasa, WoW'dan sonraki hayatın ilk işaretini gi-

Bilen Adam

NOKTALAMA İSARETLERİNİN GÜCÜ ADINA!

Dan! Üç nokta kandırmacısı

Biz yazar(cık)ların, farkında olmaya-
rak düşüğümüz (veya bilerek yaptı-
ğımız) bir hata vardır... Cümlelere
birtakım gereksiz noktalama işaret-
leriyle gizem katar, arka planda
söylenmeyen bir şeyler kalmış gibi
bir illüzyon oluştururuz kafanızda...
Kurduğumuz cümlelerde, aslında
var olmayan, sanal bir derinlik ol-
duğunu düşünmenizi sağlarız... Ama
aslında pek fazla bir şey bilmio-
ruzdur... Size anlattıklarımızın hari-
cinde yanı... Mesela böyle... Üç nok-
ta kullanımı hakkında size söyleme-
diğim, kendime sakladığım bir şey
yok... Valla...

Sok! Sok! Sok! Ünlem düzenbazı!

Bizim elimizde "Vasat cümlelere he-
yecan katılmaktan yükümlü devlet
bakarı" oldu çıktı ünlem işaretti!
Fütursuzca paragraf sonlarına kon-
durulur ki, okuyan heyecanlısanı!
Bakin! Okudukça benim bu satırları
büyük bir heyecanla yazdığını gibi
bir yanlışlıkla kapılıyorsunuz! Lakin
aslında sandalyeme 45 derece açıyla
yayılmış, uyumak üzereyim! Aha
şimdi uyuyorum! Guzzz!

Noktalama işaretini kullanmayı bilmeyenler dehşet saçıyor!

Aşla noktalama işaretini kullanmayan ve büyük ihtimalle noktalama işa-
reti diye bir şeyin varlığını ha-
bersiz olan tiplermelere internet fo-
rumlarından gazete köşe yazılarına
kadar sık sık rastlıyoruz hadi noktalı
virgül tırnak gibi daha ileri düzeyde
Türkçe bilgisi gerektiren işaretleri
geçtim cümlenin neresinde virgül
neresinde nokta kullanacağını bil-
meyen birçok insan var ama lütfen
bu olmasın ve siz yazdıklarınızla
farkınızı ortaya koyn lütfen bu
arada bu paragrafi okumaya çalışır-
ken beyiniz döndüyse lütfen der-
ginizin ayarıyla oynamayı sorun
sizden değil veriştən

"Neler oluyor burada!?" demiş ola-
bilirsiniz. Olan su, bu ay çuvaldzı
kendimiz battıralım istedik. Gari-
ban bir oyun dergisi olabiliriz, ama
bu Türkçe'mize sahip gılmamızı
engel olmamalı. Hatalarımızı gör-
düğünüzde bizi uyarmaktan asla
çekinmeyin. Siz çekinmeyin ki biz
de kendimize çeki düzen verelim.

BU AY NE OYNASAK

"Saatli Maarif Takvimi" yapar da, biz yapamaz mıız?

YARIŞ OYUNLARI

NFS: Most Wanted (EA)

İncelendiği Ay: Aralık 2005

Level Notu: %91

Uzun zamandır iyi bir
yarış oyunu oynamam-
diyasanız, ilk tercihiniz
mutlaka NFS: Most
Wanted olmalı. Şu
alar PC'de rakibi
yok.



GT Legends (SimBin)

İncelendiği Ay: Nisan 2006 Level Notu: -

Eğer sürüs yeteneklerinize güveniyorsanız
ve farklı bir oyun arıyorsanız GT Legends'i
mutlaka deneyin.
Ama dikkat, gelecek
ay inceleyeceğimiz
bu oyun simülasyon
kategorisinde oldu-
gu için bir hayli zor.



Gran Turismo 4 (Polyphony)

İncelendiği Ay: Mart 2005

Level Notu: %95

Sadece PS2'nin değil,
tüm platformların en
iyi yarış oyunu GT 4.
Eğer es geçtiyiseniz
mutlaka bulup oyna-
yın. Pişman olma-
caksınız.



Burnout 3 Takedown (Criterion)

İncelendiği Ay: Kasım 2004

Level Notu: %93

Trafigi tehlike ol-
maktan çıkartan son
Burnout Reven-
ge'dense, Burnout
3: Takedown'ı tercih
ederiz. Size de tav-
siye ederiz.



Wipeout Pure (Sony)

İncelendiği Ay: Aralık 2005

Level Notu: %87

PSP

İncelendiği Ay: Aralık 2005

Level Notu: %88

Playstation 1'in piyasada tutmasını sağlayan
efsane oyun Wipeout'un PSP versiyonu o
kadar iyi ki aylardır eli-
mizden düşmedi. Hala
PSP'de en çok oynadıgımız
oyun ve sürekli yeni
materyaller de çıkıyor.



Project Gotham Racing 3

İncelendiği Ay: -

Level Notu: -
Xbox'in az sayıda
kendine has oyun
serilerinden biriydi
PGR. Xbox 360 versi-
yonu da Most Wan-
ted'a kafa tutacak
kadar iyi.



ALTIN KLASİKLER

Siz istediniz, geri geldi. "Altın Klasikler" listemizin değişmesini, eski haline dönmesini isteyen o
kadar çok okuyucu vardı ki, bu sayfalarımıza yeniden nasıl tasarılayacağımızı düşünürken hiç zor-
lanmadık.

Şu anda burada bu kadar az oyun olduğuna şaşırmayın. Geçen 3 yıl içinde buraya eklenmiş
olması gereken birçok oyun var. Bunları önumüzdeki ay değerlendireceğiz ve hepsinin hakkını
iade edeceğiz. ALTIN KLASİK ödülünü alan oyunların tam listesini, gelecek aydan itibaren
DVD'mizde bulabileceksiniz.



AKSİYON



Resident Evil 4 (PS2 %96)
İçerdiği asırı dozlu aksiyon
yüzünden, pasiflora içmiş
anarsistlere(?) tavsiye etmi-
yoruz. Nisan'da PC için de
çıklığında sevgiyle zombi değil
ama, aynı zamı İspanyol köylülerini
küçüklayabilirsiniz.

RYO



Dragon Quest 8 (PS2 %89)
Ekim ayından buraya girmeyi
hak etmiş olan Fable'i kısa
surelige yerinden eden,
PS2'nin son yıllarda gördüğü
en iyi RYO olan Dragon Quest:
Journey of the Cursed King.

FPS



F.E.A.R. (PC %93)
Hem grafikleri, hem de yapay
zekaıyla insanı kendine hay-
ran bırakan bir FPS. Ama sis-
tem gereklilikleri bilgisayar-
nıza cıgneyip tüketebilir.



LEVEL ÖDÜLLERİ

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC



LEVEL CLASSIC

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



LEVEL HIT

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



LEVEL SHIT

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

ZAMANDA YOLCULUK



6 YIL ÖNCE

Biraz değişiklik yapalım. Burada hep oyunları inceledik, biraz da yazarlarımızın oyunlar hakkındaki öngörülerini ne kadar doğru olmuş onlara bakalım:

MEDAL OF HONOR

“...Bir de, bu oyunu sadece Playstation için yaparak aslında bu tarz oyunların PC gerektirmedigini de ispatladı...” – Oyunun Notu: 91, Emin'in öngörü notu: 50. Birkaç iyi örnek hariç, konsol FPS'leri hala kendini bulamadı.

SIMS

“...Bu oyun, hem oyun dünyasına hem de oyunculara çok şey kazandıracak, yepyeni kapılar açacak potansiyelle sahip...” – Oyunun Notu: 96, Serpil'in öngörü notu: 100. Fazla söyle gerek var mı?



3 YIL ÖNCE

COMMAND CONQUER GENERALS

“...Generals uzun zamandır piyasalara gelen en iyi RTS'lerden biri. Hele multiplayer kısmında bulaşır ve netten oynamak isterseniz, siz bayağı uzun bir süre kendinizden çababilir...” – Oyunun notu: 91, Gökhan&Batu'nun öngörü notu: 90. Generals, hala kafelerde en çok oynanan oyunlar arasında.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

“...Büyük bir sürpriz olmazsa 2003'ün en iyi aksiyon oyunuyla karşı karşıyayız. Tadını çıkartın.” – Oyunun notu: 93, Sinan'in öngörü notu: 100. Splinter Cell, biz dahil birçok dergi ve site tarafından 2003'ün en iyi aksiyon oyunu seçildi.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PS 2

1-Rugby 06



2-Rugby Challenge 2006



3-Need for Speed: Most Wanted



4-FIFA 06



5-Torino 2006



6-King Kong



7-Buzz! The Music Quiz



8-Pro Evolution Soccer 5



9-Star Wars Battlefront 2



10-Chronicles of Narnia



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni × değişmedi ☺ yükseldi ⚡ düştü

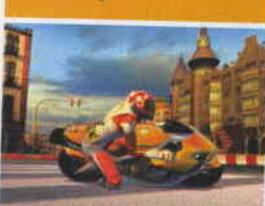
SPOR



Football Manager 2006
(PC %91)

“Her yıl bunu nasıl başıryollar!” demiyoruz, adamların işi bu. Si Games'i bu menajerlik efsanesi için kutluyoruz.

YARIŞ



MotoGP 3 (PC %93)

“Yılbaşı furyasında gözden ilk kaçırlacak oyunlar!” listesinde ilk sıralarda yer alan Moto GP serisinin son üyesi, altı ayılı süresini doldurup Altın Klasikler listesine girmeyi hak ediyor!

STRATEJİ



Civilization 4 (PC %95)

Aslında direk “Altın Klasik” payesini verip gönderebiliriz Civ 4'tü, ama “bakalım daha iyi bir strateji yapabilecekler mi?” diye merak ediyoruz. Tüm zamanların en iyi oyunlarından biri!

DEVASA ONLINE



Guild Wars (PC %95)

Altıncı ayını bir süre önce tamamlamış olan Guild Wars'u, hani gözünden kaçmış olibilir diye, burada onurlandırırmak isteriz. Aylık abonelik ücreti olmayan, muhteşem bir oyundur.

ADVENTURE



Fahrenheit (PC %85)

Her ne kadar Level Klasik ödülü alamamış olsa da, adventure türüne yeni bir soluk getiren, aksiyon sahneleri filmleri taş çıkaran, oyun zanınızı calmayı hak eden bir oyundur Fahrenheit.

STAR WARS

EMPIRE AT WAR™



Galaksiye çekidüzen verme vakti geldi!

Uzun zaman önce, uzak bir galakside, bir parıltı hafifçe karantıya doğru kaydı. Yasam bos sözler, entrikalar ve hırsız devam ederken bu parıltının kaybına kimse engel olmadı. Aynı parıltı yanına sınırsız karantıya da katarak bir gün geri döndü. Sonsuzluk yanlış ve içinden yüzlerce savaş gemisi fiskirircasına çıktı. İçlerindeki en heybetli, en muhteşem geminin güvertesinde 0, gezegeni sessizce izliyordu. Filo komutanı yavaşça yanına yaklaştı ve sordu:

■ Uzay istasyonuna saldırmak için güçlü bir filo gerek.

—Lordum... Emriniz?
Eski parıltının simsiyah gölgesi hiç tereddüt etmeden, sakin ama keskin bir ifadeyle cevap verdi:

—Saldırı başlasın...
—Nasıl isterseniz, Lord Vader.

Bazları 1977'de başlayan Star Wars efsanesinin, son film ile bittiğini söyleyebilir ama siz onlara pek de kulak asmayın. İşte kapı gibi oyunlar, o da yoksa biz varız. Çocuklarınız, torunlarınız anlatır, nesilden nesile aktarırız. Kapı gibi oyun-

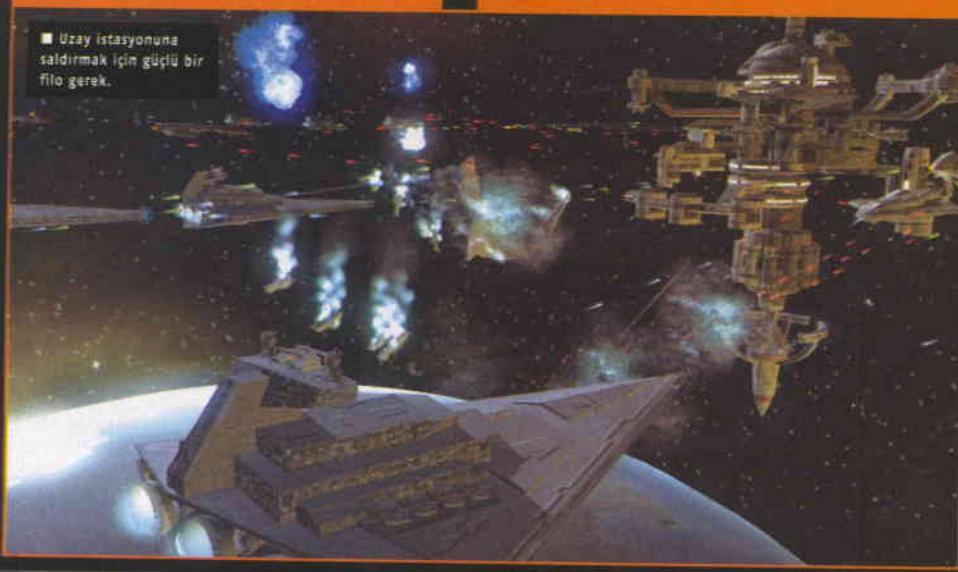
ları var diyoruz ama SW: Empire At War efsanenin hakkı verebilmiş mi asıl onu merak ediyoruz. Ünutturmak gereklidir ki Lucas Arts'in, Star Wars için adam gibi strateji yapamama, yaptıramama gibi bir huyu da var...

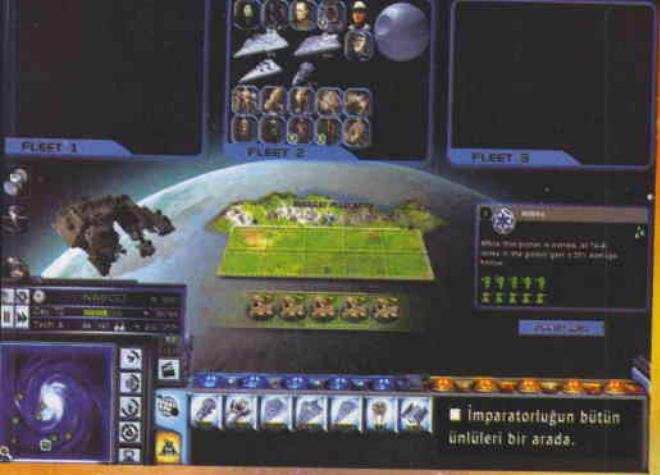
YENİ DÜZEN

...ama bu sefer şeytanın bacagini kırmışlar gibi. Bir kere oyunu açar açmaz karşımıza çıkan TIE Fighter'ın kokpit ve bu kokpitten gördüğümüz savaşlar kanımızı kaynatmaya başlıyor. İnsanı büyüleyen menüden kendimizi zar zor alıp, Star Wars evreninin o gizemli atmosferine dalıyoruz.

Oyunda İmparatorluk ve Asiller olmak üzere seçilebilecek sadece iki türün olması bana yetersiz gibi geldi. Diğer yandan her gezegenin kendine has birkaç birimi, hatta kendi teknoloji ve silahlarıyla uzay korsanları bile var ama bunları kendi orduumuza katamadıkta sonra neye yarar? Çok ise yarar! Gelene gelene dalyorlar. Hem orduya katamıyoruz diye yalan söyleme kitledere. Birim olarak paraya üretemiyoruz ama canları isterse bizim tarafımızda, istemezse bize karşı savasıyorlar.

Oyunun en can alıcı kısmı oynanışı. Empire at War'u bu bakımdan üç bölüme ayırmak mümkün: Gezegenler, ge-





UZAK DİYARLAR

Her gezegen, farklı iklim yapısına ve yaşam tarzına sahiptir. Üzerindeki iklim ve canlı yapısı gezegenlere karakteristik özelliklerini belirler. Böylece gezegenler arasında üretim farklılıkları, gelir seviyesinde çeşitlilik ve olası bir savaş durumunda taraflar için avantajlar veya dezavantajlar ortaya çıkar. Mesela Naboo'da yağan yağmur, lazerli silahların isabet oranını %50 düşürür. Buna rağmen Asilerin T4-B tankları coğrafi yapının el verisi olması nedeniyle %25 bonus kazanır. Ayrıca Naboo'da yaşayan Gunganlar, İmparatorluk karşıtı olduğu için Asilere yardım edecek, hatta onlarla birlikte savasacaktır. Bu sadece bir örnek, tüm gezegenlerin dikkat edilmesi gereken önemli stratejik değişkenleri var.

Gezegenin üzerine yapabildiğimiz bina sayısı ise gezegenin ebatları ile orantılı. Bu yüzden gezegenler arasındaki farkları dikkate alıp ona göre bir üretim stratejisi izlemek gerekiyor. Kısacası her gezegene, her binayı yapamadığınız için, üretim stratejinizi iyi belirlemeniz gerekiyor. Belli birimlerin üretiminde uzmanlaşmış gezegenlerde sadece o birimleri üretmek (ve tabii sadece o birimlerin üretimine yarıyacak binaları inşa etmek), diğerlerinde ise savunma binaları ve bol bol maden yapmak en iyisi. Böylelikle birimleri en hızlı ve en ucuz şekilde üretilirken gezegenlerden de maksimum gelir sağlanıyor.

YOL HARİTASI

Gezegenlerin yönündeki uzay istasyonları ise daha basit bir sisteme sahip. İşe 1. seviye bir istasyon kurarak başlıyoruz ve teknolojimiz gelişikçe istasyonu geliştirmeliyiz. Bir uyduya benzeyen bu uzay istasyonu gelişikçe kocaman bir kompleks dönüşüyor. Kalkanı, iyon bateriyaları, proton füzeyle istasyondan çok uzaydaki bir kaleyi andırmaya başlıyor. Bunların haricinde, savaş esnasında hangarından avcı uçakları çıkartabiliyor.

Eğer bir uzay üssüne saldırın biz isek ilk yapacağımız is istasyonun savunmasını devre dışı bırakmak olmalı. SW: EAW'ın belki de en begendigim yeniliği büyük savaş gemileri ve istasyonların belli noktalara öncelikli ates imkânı vermesi oldu. Bombardıman gemileri, hızla düşman savunmasına dalıp, ates hattından geçtikten sonra is-

Alderean aslında neden yokoldu?

Simdiki zaman:

Leia: ...Ama neden, biz barışçıl bir gezegeniz. Silahımız bile yok!

Lord Vader: ... (hiç konuşmaz, Amiral Tarkin'in gezegeni yok etmesini kayıtsızca izler. Sanki bir garezi vardır.)



15 yıl önce:

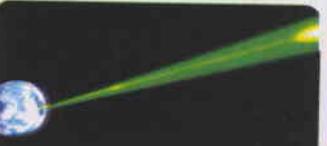
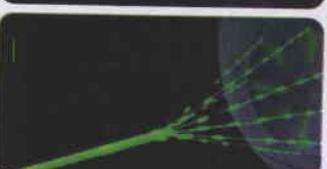
Anakin: Alo, Wookie Kardeşler Kebap salonu mu?

WKK: Evet, buyrun?

Anakin: Dantooine'e 6 lahmacun, ikisi acılı. İki de ayran. Getirecek çocuğa Usta Yoda'nın yeri derseniz, herkes bilir...

WKK: Kusura bakma arkadaşım, Alderean dışına servisimiz yok.

Anakin:
Himmm...



tasyonun yanına vanyor. Hangar dan avcılar çöküp bombardıman gemilerinin peşine düşüyor. Hepsi bir den son bir gayrette istasyonun tepe sindeki proton füze bataryasına yöneliyor, ardından savunma kalkanı ve küçük lazerler... Derken koca istasyon savunması kalyor ve arkadan yetisen baba kruvazörün sonuru ile uzay tozu haline geliyor.

Sıra geldi galaksi haritasında genel stratejinizi belirlemeye. Oyunu ne kadar yavaştan alırsak o kadar iyi. Çünkü mikro stratejiden makro stratejiye geçerken yapacağımız en ufak bir strateji hatası, oyunu toptan kaybetmemem neden olabilir... Dikkat ettiniz her tadağı gezegenler arasında yollar var ve gezegenler görüş açısının dışında kaldığında ulaşım gerçekleşmiyor. Bunlar filoların kullandığı sıçrama yolları ve görüş açınızı dışındaki noktalara, bu hatları ele geçirerek ulaşabiliyoruz. İmparatorluk gezegenlere saldırmadan önce Probe Droid gönderip fırıhı sahibi olabiliyor. Asiler de boş durmuyor R2-D2 ve C-3PO ile İmparatorluk teknolojî çalışıyor, işler kızıyor, haliyle savaş başlıyor.

VE SAVAŞ BASLADI

Sabırla hazırlanan filolar bir bir gezegenlere gönderiliyor. Darth Vader'in komutasındaki Tie Fighter'lar, Captain Piett ve muhteşem Accuser'ı ile engin İmparatorluk filosu... Ne kadar sevsek de, bağırmaza da bassak, Darth Vader uzayda karada olduğunu kadar güçlü değil. Ben de biliyorum ne kadar gözü kara bir pilot olduğunu, ama uzayın bir kenarında harcanmasına da gönülüm razi olmuyor. Uzayda kahramanlara dayalı stratejiler üretmek yerine Acclimator sınıfı kruvazörünün yanında iki-üç tane Tartań devriye kruvazörünü verip yolladık mı, Asiler kaçacak delik arıyor. Acclimator sınıfı kruvazörün yerini sırayla Victory kruvazörü ve en sonunda İmparatorluk yıldız destroyeri alacak. Bu



■ -Klon! Sagaaaa dön!
-Sag ne tarafta laaan?!



■ Vader, sen bizim,
her seyimizsin!

İmparatorluğun hem de Asilerin gemilinin bazı özel yetenekleri var. Ortalık gemiden geçilmekten bınlara vakit ayırmak lazım. Bunu oyunu durdurup, birimlerin özel yeteneklerini çalıştırıp, görevler atayarak yapabilirsiniz (hepsi seçip "Ahanda buna saldırın" demek de bir yöntem). Mümkün olduğu kadar otomatik savaştan uzak durun. Loto gibi, milli piyango gibi çekilişle, kurayla sonuçlar belli oluyor. Ben komuta ederken karşı tarafın fiske dahi vurmayıcağı orduların büyük kayıplar vermesi akıl kâni değil. Démem o ki, Auto Resolve seçeneği saçmamıyor, uzak durun.

BİZ BULDUK!

Gezegeni kuşattık ve filosunu da yok etmek çok şükür. Sıra geldi karaavaşlarına. Bu konuda çok doluyum arkadaşlar. Tamam, oyun güzel dedik, etkileyici dedik, yere göğe koyamadık ama bir yere kadar. Gökten zembille inen birliklerimize, daha kılımımızı kırıdatamadan saldırın üç katı büyüğümüzdeki ordularдан, güdüklü tasarımlı gezegen haritalarından bıkmış bir insan evladı olarak size soruyorum: Suçumuz neydi? Her Star Wars stratejisinde ille akıllara ziyan bir nokta olmasa olmuyor mu yani? Hadi hepsini geçtim, saatlerimi, bir birimi öldürmek için haritanın bir ucundan diğer ucuna kadar koşturmakla çarçur ettigim de mi yalan? Artık 2006'dayız, hâlâ mı el kadar haritada "Search –and–destroy" ediyoruz? Sonra diyoruz neden dünya böyle...

Saka bir yana, karaavaşları uzaydakilerle aynı zevki vermiyor ama kim-

Hava olayları

Açık hava: Savaşa bir etkisi yok

Yağmur: Tüm lazerler savaş sırasında %50 etkiliğini kaybeder

Kum fırtınası: Tüm roketler savaş sırasında %50 etkiliğini kaybeder

Kar: Görüş mesafesi %50 azalır

Volkanik kül serpintisi: Piyadelerin görüş mesafesi %50 azalır

muhteşem savaş gemilerinin en sevdigim yanı taşıyıcı görevi görmeleri. İçlerinden çikan TIE Fighter ve TIE Bomber'lar ile bana Starcraft'in Carrier'larını hatırlatıyorlar. Hem sadece burada kalmıyor benzerlik, garip bir çekilde SW: EAW'ın uzay savaşlarında sürekli Starcraft lezzeti aklıma geldi. Sanırım bûn-yem artık yeni Starcraft'ı özlemeye başladım.

Bu taşıyıcı gemilerin orta ve ağır sınıflara karşı güçlü olması, hafif avclarla karşı açıklık yaratıyor. İşte burada Tartan kruvazörü devreye giriyor ve ortaklı darmadığın ediyor. Ünde avcılar, arkada orta sınıf gemiler ve en arkada heybetli kruvazörler... İşte İmparatorluk filosu.

Ama son sözümü söylemedim: Ölüm Yıldızı savaş alanına girdiği zaman, düşmanın içiñ korku dolu bekleyiş basıyor! Yavaş yavaş, ağır ağır gelse de tek bir emri bekliyor: "Gezegeni yok et". Bu alet kesintiksiz savaş kazandırmıyor, ama gezegeni bir asteroid çöplüğüne dönüştürüp bırakıyor. Multiplayer çarpışmalarda "Bana yar olmadıysa, kimsele-re yar etmem o zaman! Ya benimsin ya kara toprağın!" zihniyetine sahip olanlar yaşadı.

DENGE MESELESİ

İmparatorluğu bu kadar anlattıktan sonra ben ne desem Asiler zavallı gibi gözükecek, ama hiç de öyle değil. Oyunca "bu ne yahu!" diyebileceğiniz Z-95 gibi acıncı avcılarla başlasalar da, aslında bir Z-95 filosu, boş boş gezinen bir TIE Bomber takımı bulduğunda gösteriyor acıncı mı, değil mi. Sonra X-Wing'ler çıkıyor meydane ve Asiler rahat bir nefes alıyor. (Ama olmaz ki bu kadar kardeşim! Lordumuz Darth Vader, X-Wing'in ezdikleri (Weak Against) kısmında yer alıyor. Yazıklar, günahsız! Buradan yetkillere seslenmek istiyorum! Artık bınlara mı düştü Vader abimiz, insan Luke'a falan koyar bari. Yazık, valla hı yazık... Nerede eski İstanbul!) Y-Wingler de İmparatorluğun o çok güvendiği kruvazörlerle karşı etkili (bak buna lafım yok). Çekirge sürüsü gibi daldıklarında İmparatorluğun pek heybeti kalmıyor.

İmparatorluk ne kadar az ama öz birim üretmeliyse, Asiler de o kadar kalabalık ve hızlı olmalı. Vur-kaç taktikleri ile filoları ne kadar yıpratırsanız kârdır (vur-kaç delikanlılığı sigmaz). Savaş kazanmanız gerekliliğe yok, bir kruvazörü indirip savaş alanından topuklamak Asiler için büyük bir zaferdir.

Tanrılar kruvazör indirirken çok da kayıp vermek lazım. Burada uzay savaşanndaki bir açığı kullanabilirsiniz. Diyalim güçlü bir geminiz var, hayli yara aldı ama bir destroyer de indirdi. Tereddüt etmeden kaçın ve aynı gezegeneye tekrar saldırın. Göreceksize ki geminizde bir çıkış dañlı kalmayacak.

İsyancıların Mon Calamari kruvazörü ve hıcum firkateyni, İmparatorluğun gözde savaş gemilerine ağır kayıplar verdirebilir. Luke Skywalker'ın X-Wing filosu ve Han Solo'nun kullandığı Millennium Falcon ise daha çok hafif avclarla karşı etkili. Hem

Gezegenlerin yanında çıkan özel komutlar

Raid: Asilerin, İmparatorluk kuşatması altındaki bir gezegene, filoyu atlatıp ulaşmasına yarar
Yapabilenler: Tüm Ası kuvvetleri

Steal technology: Asilerin, İmparatorluktan teknoloji çalıp, gelişmesine yarar.

Yapabilenler: R2-D2 ile C-3PO

Steal money: Karşı taraftan para çalmaya yarar

Yapabilenler: Smuggler, Han Solo

Destroy planet: Bir gezegeni yok eder

Yapabilenler: Death Star

Spy: Gezegendeki düşman hakkında bilgi verir

Yapabilenler: Probe droid

Assassinate hero: Para karşılığında bir kahramanı öldürür

Yapabilenler: Boba Fett, Bounty Hunter

Filolar emrinizi bekliyor Lord'um!

■ Galaksi haritası. Yesiller sizin, kırmızılar rakibin, sarılar korsanları hakimiyetindeki gezegenler. Sağdaki tuşlarla, yukarıdaki ana haritadan daha detaylı bilgiler görülmeyi sağlayabilirsiniz.

■ Gezegenin üstündeki üç daire yörüngedeki birimlerini, gezegenin üstündeki dairesi karadaki birimlerini gösteriyor. Gezegenin dış cepenindeki yeşil çember, yaklaşılan bir düşman filosunu tespit edebileceğiniz mesafeyi gösteriyor. "Sensor" binalarını ıtererek bu mesafeyi genişletebilirsiniz.

■ Sahip olduğunuz tüm kahramanları buradan görüp seçebilirsiniz.



■ R2-D2'nun hologramı, seliğiniz her birimin detaylı bir açıklamasını gösterir. Türü, özel yetenekleri, hangi birimlere karşı güçlü ve zayıf olduğu gibi. Hemen altında, zaman hızlandırma ve durdurma tusları var. Onun yanında ise para ve teknoloji durumu var. En üstte gezegenin ismi ve o gezegenden her gün ne kadar para kazandığınız var. Altında savaşın kaçını günde olduğunuz, günün ilerleyisi ve tüm gezegenlerden günlük para geliriniz yazıyor. En altında ise teknoloji seviyeniz, birim kapasiteniz ve toplam hazırlınız var.

se strateji de yapılmıyor sanmasın. Hangi taraf olursak olalım, bir kere hızla haritadaki stratejik noktaları ele geçirmeliyiz. Bu sayede birim kapasitemiz artacak. İkinci olarak eğer bir üs yıkma görevindeysek ve üs kalkanla korunuyorsa jeneratörü bulup havaya uçuracağız. Ayrıca karaavaşına girdiginizde yörüngede bir filo mutlaka beklemeli. Çünkü karaavaşlarında hava bombardımanı yapma imkânımız var.

Stratejilerde piyadeleri ucuz oldukça için hep hor görürüz, tank alırız, hava birimi alırız. Özel kuvvetlerden degilse piyadelere hep burunkırız. Bu oyunda piyadeye gönül rahatlığı ile yatırım yapılabilir. "Take Cover" yetenegi açıktır uzun süre dayanıyorlar.

AKILLARA ZİYAN İKİLİ

Birimlere göre takımlar ise karaavaşlarında daha çeşitli. Asillerin uzun menzilli MPTL topları ve Speeder'ları gerçekten sınır bozuyor. MPTL topları çok uzun menzilden atış yapabiliyor. Okkali vurması bir yana, yanına gidene kadar pilini, pırtını toplayıp sırra kadem basması insanı canından bezdiriyor. Durum Speeder'larda da farklı değil. Hızlılar, sınır bozucular ve uçuyorlar... En pratik çözüm, birimlerinize dadandıktan sonra kule kurulabilen bir yere çekmek ve anti-hava silahı ile canlarına okumak.

Buna karşın, İmparatorlukta da kahramanlar çok güçlü. Darth Vader ve İmparator Palpatine ikilisine ordu dayanıyor. Eğer ki bu muhteşem

ikili er meydanına iner, ve futursuzca düşmanın üstüne yürürlse ve eğer ki Asiller gaza gelir, elde, avuçta ne varsa gönderirse, İmparator ve Vader'ı sizin yönetiyor olduğunuzu temenni ederim. Çünkü Vader ve Palpatine bir araya gelince, savaşın en civcivî yerine dahi kimseyi umursamadan ilerler...

Palpatine "Force Corrupt" yeteneğini kullanır, çevresinde kim varsa uğruna kul köle olur (kısaca düş-

manın yansımazdır). Vader akabinde "Force Push" ile kalan piyadeleri temizler. Kalan piyade varsa (ki sanmıyorum) Palpatine "Force Lightning" ile onları da halleder. Her zaman olduğu gibi bu oyunda da bir sıvı tank kıyıda köşede kalmıştır ve kıyıdan nasibini alamamıştır. "Abi bir durum mu var?" diye saf saf o da gelir ve Lord Vader "Force Crush" ile finali yapar.

Karaavaşlarındaki monotonluğu saymazsan oyuncunun atmosferi gayet başarılı. Özellikle uzayavaşları Homeworld kalitesinde, ama Homeworld'ün aksine uzayavaşları iki boyutlu bir düzlemede oynanıyor. SW: EAT muhtesem olmasa da hoş grafikler sistemi zorlamamayı da aynı anda başarabilen bir oyun. Seslere kuşur bulmak zor. Star Wars müzikleri bizi can evimizden vurmaya yetiyor. İmparatorluk filosunun yörüngeye girdiğini haber veren Imperial March karşısında, Asilleri oynayan Star Wars severleri arasında, sanmıyorum ki yüreği korkuya burkulmayacak birisi olsun. Oyunun hikaye modu haricindeki diğer modları ve çok oyuncu potansiyeli de hayli yüksek. Benim en çok sevdigim "Skirmish Battles" modunda karaavaşları normal haline göre daha heyecanlı geçiyor. Evet arkadaşları, Star Wars efsanesi bitmedi. Ve Nabil Özgentürk "Bir Yudum İnsan" da Darth Vader'i konuk edene kadar da bitecek gibi gözüküyor.

Level Karnesi

- ✓ Yenilikçi fikirler
- ✓ Görkemli uzay savaşları
- ✓ Dengeli irklar
- ✓ Büyük ölkeden küçük ölçüye yansıyan strateji
- ✗ Bölüm tasarımları çok iyi değil.
- ✗ Oyun monotonlaşabiliyor.
- ✗ Sinematik kamerası hep saçmalyor.

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

LUCASARTS, ARTIK STRATEJI KONUSUNDA DA BİR SEYLER YAPABILECEĞİNİ KANITLADI.

84

Olgay Ertez olgay@level.com.tr



MARC ECKŌ'S

getinex

CONTENTS UNDER PRESSURE

İşyanın doruklarında bir şehir sanatçısı

UP

LEVEL HIT

Karanlık her şey, her yer. Sokaklar karanlık, binalar, duvarlar, insanlar karanlık. Terk etti renkler insanogunu, çok seneler önce, kimbilir kaç zaman... Artık zamanı saymanın bir manası yok; çünkü artık günlerin birbirinden farkı yok. Renkler her şeyi aldı götürdü yanında, fark yaratın her şeyi; sıçarı, sığırı; acayı, mutluluğu; gündüzü ve geceyi... Duyular kayboldu, fiziki ihtiyaçlarından başka güdüsü kalmayan, terk edilen insan, kendi karanlığına gömüldü, hızla robotlaştı ve yok olmasını beklemeye başladı karanlığın içinde. Sonra bir insan - ki tarih yazıcıları ona Trane Mesih demeyi seçtiler - renkleri geri getirmek için "imkansız" bir yolculuğa başladı. Oysa ki imkansız, İstanbul'da bir semt adı bile degildi.

Dünya kuruyor, yeryüzü insanın gömdüğü pislikleri geri kusuyor; insan farklılığı sanarak tek tipleşiyor, hayatlarımız birkaşa şirketin verdiği kararlarla oradan oraya savruluyor, Level'da yazarlara takım elbise zorunluluğu geliyor... Yaşamak günden güne zor ve rensiz (bir "Loading" çubuguyla tanımlanan ve çubuk dolunca öldüğümüz) bir işleme dönürken, bütün bunları kim engelleyebilir? Dünyanın tüm devrimcileri mi, alternatif küreselleşmeciler mi, kahramanım Asterix mi? Hayır, söylüyorum size, kurtuluş grafiticilerde!

SAYIN TRANE, NEDEN GRAFİTİ?

Trane evinden, duvarları boyama gavesiyle kaçan bir defikantlı. Keşke Türkiye'de yasa-sayı demekten kendimi alamıyorum, evden kaçmasına gerek kalmaz, ailesi gönülü olarak onu bir boyacının yanına çırak verirdi... Neyse, Trane gerçek dünyaya çıkışına görür ki sokakları grafiti çeteleri tarafından parsellenmiş ve onların arasında kendine yer açmak için mücadele etmesi gerekiyor. Normalde bu tip kahramanlar, hikâyeyin başında çetelerden birine gider, "Abi çok güzel boyuyorum, masaj da yaparım, beni de aranıza alsanız? Ha canım abim?" diyerek çete liderine yaranmaya çalışırlar.

Ama Trane'in hikayesi böyle gelişmiyor. Adam hiçbir grubu yamanıyor, aralarına katılmak için yalaklık yapmıyor. Sokak dövüsünden anladığını için, daha "merhaba" demeden çete üyelerini dövmeye başlıyor. Bu da oyuncunun başında Trane'le

olan ilişkimi mesafeli tutmama yol açtı. Lakin zamanla işler değişmeye başlıyor: Evinden egoist, narsist ve hiperaktif bir genç olarak çıkan Trane, kendini özgürlük savaşçısı bir kahraman olarak buluyor.

SEHİRDE YENİ OLMAK

New Radius'un arka sokaklarında, metro тünellerinde, yıkık dökük binaların içinde geçen oyunda amacınız size verilmiş olan boyama ödevlerini yapmak ve sizi engellemek isteyenleri dövmek. Oyunda sokak kuralları geçerli, kimse gözünüzün başına bakmıyor, siz de oyle. Bir çetenin grafitisinin üstüne "yazarsanız", o çeteyle dövüşmeniz de gerekiyor. Boya kutusundan odun parçasına kadar, elinize geçen hemen her şeyi silah olarak kullanabiliyorsunuz. Rakiplerinizi oldukça artistik hareketlerle pataklıyor, zevk alıyorsunuz.

Graffiti yapmak çok kolay. Diyelim ki yeni bir odaya girdik. Hemen "Intuition" tuşuna basarsak o odada boyamamız gereken ve boyarsak bonus kazanacağımız yerler X'le gösteriliyor. O X'lerden birinin yanına gittigimizde, kara defterimizden bir tane resim seçip, büyülüğune karar veriyor ve boyamaya baslıyoruz. Grafitinin çizgileri zaten duvarda işaretli oluyor, bizim yapacağımız sadece çizgilerin arasını spreyle boyamak. Boyarken dikkat etmemiz gereken iki nokta var: Tüpü aynı yere uzun süre sıkarsanız boyacı akıyor ve o graffitiden alacağınız "ün" puanı düşüyor. Çok detaylı olmanızı gerek yok zaten, oyun birçok



bosluğu oyun kendiligidinden dolduruyor. Ama boyamanın süresi önemli. Her graffitisi yapmak için bize belli bir süre veriliyor ve o süreyi aşarsak, yine az puan alıyoruz.

BOYAMA YAPMAK İÇİN YETERİNCE ÇEVİK MİSİN?

Graffiti yapması kolay, zor olan onları yapacağınız yerlere ulaşmak. Trane maymun gibi bir çocuk, hoplama zıplama yetenekleri mazzam. Çocugun bu marifetlerini sergilemesini isteyen yapımcılar da graffiti yerlerini

bileceğini daha önce söylemistim bir yazımında, ama graffiti gibi gençlerin özgürlük çağrısını, kalıplardan kurtulma arayışını simgeleyen bir sanat konu alan Getting Up'in daha serbest bir oynanış sunmasını beklerdim.

HER GRAFİTİCİNİN RUHUNDA BİR KAPLAN YATAR

Dövüşmek de graffiti yapmak gibi kolay ve zevkli. Üstelik dövüşürken daha serbestiz, yapabileceğimiz bir sürü kombo var. Yapay zeka idare eder, bazı adamlar gerçekten sıkı dövüşüyor. Dövüşlere ilişkin bir tavsiye: eğer kalabalıkların arasında kalırsanız, bir adamın karşısına farenin sağ ve sol tuşuna aynı anda basarak yapılan yakadan tutma numarasını yapın; siz onla işinizi bitirene kadar diğerleri seyrediriyor (bu da yapay zekanın zortladığı yer).

Getting Up'ın grafikleri oldukça

Marc Ecko Kimdir?

Çok ilginçtir gelebilir ama, Getting Up!'ın arkasındaki isim olan Marc Ecko bir tekstilci. Tabii bizim bildiğimiz anlamda bir tekstilci değil kendisi. Amerika'nın sokak kültüründe çok önemli olan "tarz sahibi" spor kıyafetler üreten Ecko Unlimited'in kurucusu ve sahibi. 45 ayrı ülkede dükkanı olan Marc, oldukça eksantrik olusu ve sokak kültürünü idealist bakışıyla ünlenmiş. Muhtemelen de Getting Up!'ın beklenmedik derecede iyi olmasına büyük payı var.



güzel. Karakter animasyonları akıcı, graffiti türler de çok güzel gözüküyor ve insan oyunda ilerleyip de yeni stiller edinmek için büyük bir istek duyuyor. Müzikler genelde teknolojik ve rap odaklı, araya sıkıştırılmış Rock parçalar da var. Tekno ve rap benim bayıldığım türler degil ama haksızlık etmemem lazım, atmosferi tamamlayan, oyuna ruh veren ve kaliteli parçalar dan olusuyor Getting Up'ın şarkı listesi. Hem Tra ne'in (ünlü rap sanatçısı Talib Kweli seslendiriyor) ve diğer karakterlerin sesleri, hem de ortamda diğer sesler çok iyi hazırlanmış (pardon Mehmet ama araya gireceğim: Oyunun film hakları da MTV tarafından ve satın alınmış durumda – Bix).

Getting Up, menüsünden oynanışına kadar üstünde çok uğraşıldığı belli olan bir oyun. Senaryosun gelişimi, oynanışı, sunduğu görseller ve soundtrack'ın kullanımıyla, oyuncuya bir filmin içinde olduğu hissi veriliyor. Üstelik graffiti sanatı da çok iyi kullanılıyor (ama oyundan graffiti sanatını bitirmiş birisi olarak çıkmayı beklemeyin; yoğun bir graffiti yapma deneyimi sunmuyor oyun). Oyunun yapısına alısanca kadar biraz sıkılabilirsiniz ama sabrederseniz, son zamanların en iyi oyunlarından biri olduğunu göreceksiniz.

Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr



Dünya kuruyor, yeryüzü insanların gömdüğü pislikleri geri kusuyor...

buna göre seçmişler. Oyunda bol bol boru tırmanışı, tırabzana asılı kalma ve yüksek mesafe atlama yapmak gerekiyor. Burada oynanış Tomb Raider halini alıyor ve bu hali de başarılı biçimde taşıyor, zira akrobasi çok kolay. Burada can sıkıcı olan şey, Trane'in yapabildiği hareketlerin ve çevreyle iletişimini tutarılmaması. Adam oldukça yüksek bir yere tek sıçrayışta atlayabiliyorken, daha alçak yerlere yetişemeyecek. Deneyip de bir türlü beceremediğiniz akrobatic hareketler, büyük ihtimalle yapmamanız gerekenlerdir. O bölümü bitirmek için görmediğiniz başka bir yol olmalı, boşuna saatlerinizi tel örgülerin üzerinden zıplamaya harcamayın.

Bu çizgisellik, oyunun tamamına işlemi durumda. Yaptığımız graffitinin şekli (ki tasarımlarda bizim bir katkımız yok) ya da boyutu dışında karar verdigimiz hiçbir şey yok. Doğrusallığın oyununa göre problem yaratmay-

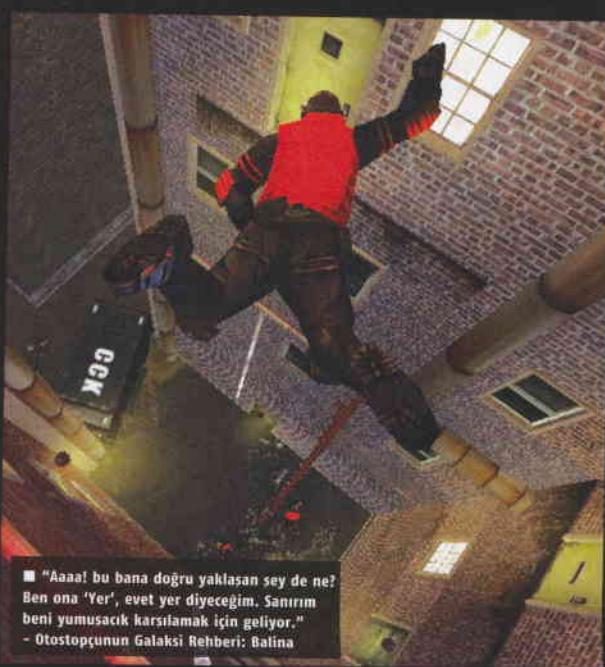
Level Karnesi

- ✓ Yepyeni bir konu.
- ✓ Kolay, eğlenceli graffiti ve dövüş sistemleri.
- ✓ Çok güzel çizilmiş New Radius şehri ve karanlık atmosferi.
- ✓ Üstünde çok uğraşıldığı belli soundtrack, güzel gözüken grafikler.
- ✗ Akrobatic hareketlere bile işlemis bir çizgisellik.
- ✗ Çizgiselligin de katkıda bulunduğu tekrarlama hissi.
- ✗ Yüklemeye süreleri uzun.

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

YENİ BİR KAHRAMAN DOĞUYOR. DEĞİŞİK BİR AKSIYON ARAYANLAR, GELİN.

85

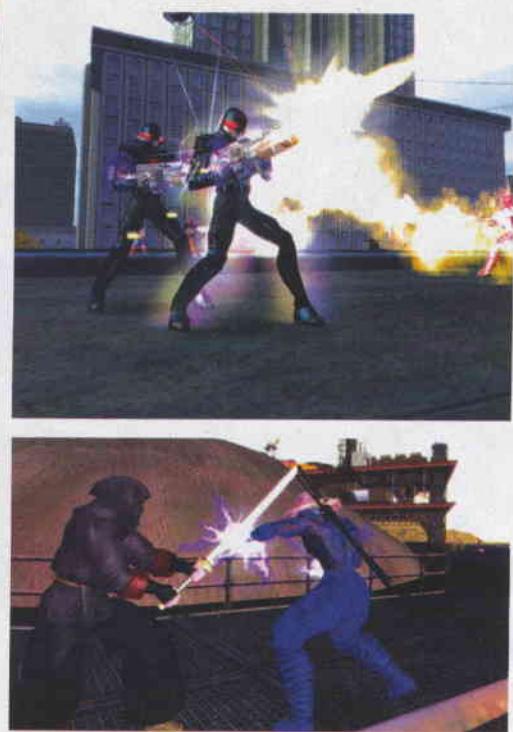


■ "Aaaa! bu bana doğru yaklaşan şey de ne? Ben ona 'Yer', evet yer diyeceğim. Samim beni yumusacık karşılamak için geliyor." - Otostopçunun Galaksi Rehberi: Balina



■ Banka soygunu en sık öregunta
çikan görevlerden. Bu kadar parayı
ne yapıyorlar, merak konusu.

Devasa Online RYO



LEVEL HIT

CITY OF VILLAINS

Dungeon Keeper'dan beri bu kadar kötü olmadınız

Coğunuz gibi benim de çocukluğum çizgi filmlerle geçti: 1975-85 arasında doğanlarda derin izler bırakan Clementine, Transformers (2007'de sinemalarda), He-Man (John Woo filmi yolda), Thundercats, Voltron (2008'de sinemalarda), Ninja Kaplumbağalar ve adını söylemediğim onlarcası. Her biriyle farklı diyalogları ziyaret ettim, her biriyle ayrı maceralarım oldu. Fakat çizgi roman kahramanları üzerine yapılan çizgi filmleri ise bir başka sevdim. Kötülerle karşılaşmalarını ve onları alt etmelerini heyecanla izledim. Kazandılar, kazandılar, kazandılar. Onlar kazandıkça kötü adamlar geri dönüyor, fakat hep kazanmalarına ramak kala başarısız oluyordular. Dolayısıyla süper kahraman çizgi filmleri zamanla monotonlaşıyordu. Böylece aklında söyle bir soru oluşmaya başlıyordu: Acaba kötü taraf kazansa ne olacaktı? "Nihaha dünya benim!" diye haykırdıktan sonra oturup Hayat Ağacı ve Yalan Rüzgârı'nı mı izleyeceklerdi? (O zamanlar bizim evde bunlar da izleniyordu. Hayır, benim tarafımdan değil!) Yıllar geçti ama kötü adamlar amaçlarına asla ulaşamadılar.

"EVIL IS GOOD"

Süper kahramanları aklı gelebilecek hemen her türlü oyun türünde yönetti. Bu devasa evrenin bir devasa online'a konu olmaması düşünülemezdi. Nitekim kahramanlar City of Heroes (CoH) ile devasa online oyunculara da adım attılar. Karakterlerimiz süper olmasına superdiler. Fakat oyunda sadece iyi tarafa yer alabiliyoruk. Nihayet City of Villains (CoV) ile denge yeniden sağlanıyor. İyi haber, CoV bir devam oyunu olmasına

rağmen CoH olmadan da oynanabiliyor.

CoV klasik olarak karakter yaratımıyla başlıyor. Karakterlere girmeden kısaca birincil/ikincil güç ve "enchantment" sisteminden bahsedelim. Yapımcı NCSoft bize Guild Wars'da sınıf seçtirerek farklılaşmaya giderken CoH-CoV serisinde farklı seçenekler arasından iki güç türü seçmemizi ve ilerlememizi sağlıyor. Oyunda, yapısı itibarıyle alıştığımız tarza bir envanter sistemi bulunmuyor. Zaten yaratıklardan herhangi bir eşya ve silah da düşmüyor. Kıyafetlerimiz belirli level'lara geldikçe NPC'lerin yönlendirmesiyle gelişirken, karakter özelliklerimizin gelişiminde düşmanlardan edindiğimiz enchantment'lardan faydalanyoruz. (Ne yani süper karakterimiz iki tane kılıç dösecek diye üç tane dandik yaratığın peşinden mi koşacaktır?).

Gelelim sınıflara. Oyundaki beş sınıfın ilkisi olan Brutus tank görevini alan bir karakter. Ama, 'nasıl olsa tank bu' düşüncesiyle yalnız bırakılırsa, defans değeri onu uzun süre hayatı tutamıyor. Stalker yeni başlayanlara önerileceğimiz dengeli bir sınıf. Birincil gücü kısa süre yüksek DPS (Damage per Second) sağlarken ikincil gücü gölgelerde saklanması sağlıyor. Böylece zor durumlarda sıvışabilir veya sessizce birinin arkasına sokularak güzel bir 'critical' vurabilir. Stalker oynayacaklara tavsiyem Assassin gücünü es geçmemeleri. Mastermind, summoner'in CoV versiyonu. Mastermind'in kahveden çağrıdığı arkadaşlar, karakter seçimine göre robotlar, ninjalar veya yaşayan ölümler olabiliyor. Summon'larınızı "saldım çayıra mevlam kayıra" yapmadıkça iyi XP getirdiklerini göreceksiniz. Dominator telepati gücüyle düşmanı maymunca çevirebilmesiyle meşhur bir zihin ustası. Son sınıfımız ve ana karakterim olan Corruptor ise menzilli saldırılar ve buff'larıyla yönlendirmeye açık bir sınıf. Örneğin benim karakterim birincil gücüyle düşmanı dondurarak yavaşlatırken ikincil

gücüyle düşmana debuff yaparak hızını ve hasar kapasitesini düşüren, bir tarafından da takım arkadaşlarını buff'layan bir arkadaştı.

Sınıf seçiminden sonra doğaüstü gücümüzün kaynağını seçiyoruz. Seçenekler arasında bilim, mutasyon, büyümeye teknoloji ve doğa bulunuyor. Bunun enchantment'larımız üzerinde direkt etkisi oluyor. Kendinizi bir karaktere kaptırmadan önce mümkün olduğunda farklı karakter ve kombinasyon denemenizi öneririm. Böylece hem oyun tarzınıza neyin daha iyi gideceğini görür, hem de müstakbel dost ve düşmanlarınızı daha yakından tanırırsınız.





■ CoH'daki dostlarımız burada rakiplerimiz oluyor. Pek de isimlistim onlara.



İyilik yapan iyilik bulur; kötülik yapan level atlar

Evim güzel evim

CoV ile kendi pembe panjurlu üssümüzde kavuşuyoruz. Böylece rakip grupların üslerini kuşatabiliyor veya sıkı savunmalar yapmak zorunda kalabiliyoruz. Level 10'a ulaşmanızla beraber süper grubunuzun katılımıyla üssünüzü kuracağınız editörü kullanabilirsiniz. Karakter yaratım ekranındaki çeşitlilik üs editöründe de kendini gösteriyor. Dekorasyon temanızın bir Ortaçağ zindanı veya teknolojik bir cehennem olması size kalmış. Editörle duvar ve kaplamalarını grubun ortak zevkine göre seçebiliyor, etrafa bitkiler veya görkemli heykeller yerleştirebiliyorsunuz. Süper grubunuz başarılı oldukça daha büyük bir üs inşa edebiliyor, daha fazla eşya alabiliyorsunuz. Yalnız başka bir süper grubun sizi kuşatma ihtimalini göz önüne aldığımızda savunma silahlarını es geçmemenizi öneririm. Üssü tasarırken yukarıdan görebilir veya içine girerek neyin nasıl görüneceğine bakılabilirsiniz. İyi günlerde oturun.



CoV'un karakter yaratım menüsü zamane online oyunlardaki seçenek sayısını dörde katlıyor. Giyilebilir her parçanın birçok çeşidinin olması, sayısız logo ve dövme, ek parça ve vücutun farklı bölgelerinin büyütüklerini ayarlama imkanını da eklediğimizde ortaya sayısız kombinasyon çıkıyor. Sanırım bu konuda CoV ile yalnızca EverQuest 2 kapışabilir. Bu arada CoH'daki göz alicı, iyi

■ Halojen lambalar sayesinde üssümüzü gündüz cafe/bar şeklinde kullanarak süper grub bütçesine katkı sağlıyoruz. İçecek kötü bir sey alır mıydınız?



kahraman tiplerinizi unutun. Siz artık kötüsünüz, yani gönlünüzce kötü ve manyak(!) bir karakter oluşturabilirsiniz.

"IT'S GOOD TO BE BAD!"

Oyna başlamamızla beraber anti kahramanımızı hapsihaneden kaçarken buluyoruz. Kaçışımız sırasında oyun sistemini ve kontrollerini öğreniyoruz. Kaçış sonrası soluğu Mercy Island'da (kötülük yuvası bir ada için çelişkili bir isim) alıyoruz. CoV bölgeleri, ulaşım feribot ve helikopterlerle yapıldığı devasa adalardan (Rogue Isles) oluşuyor. Adalar CoH şehirlerinin neredeyse ikişer katı büyüklüğünde. Kötüler daha ferah yerlerden hoşlanıyor olsa gerek.

Oyun prensibi iyi kardeşinden pek farklı değil. Size görev veren bir kişiyle (Contact Person) irtibata geçiyor ve görev yerine gidiyorsunuz. Varrıacak nokta ve oraya olan uzaklığınız devamlı ekranда olduğu için bulamama gibi bir şey söz konusu değil. Görevi tamamladıktan sonra ya gittikçe zorlaşan birkaç görev daha alıyzsunuz ya da başka bir kişiye yönlendiriliyorsunuz. Belli görevlerden sonra birkaç kötü adam tanıtılarak hangisiyle irtibata geçmek istediginiz de soruluyor. Mevcut görevleri tamamladığınızda gazeteye bakarak yeni görevler alabilirsiniz (kötüler planlarını kurarken gazetedeki güncel haberlerden de faydalanan, değil mi?).

Görevlerdeki hikâyeler çizgi roman atmosferini

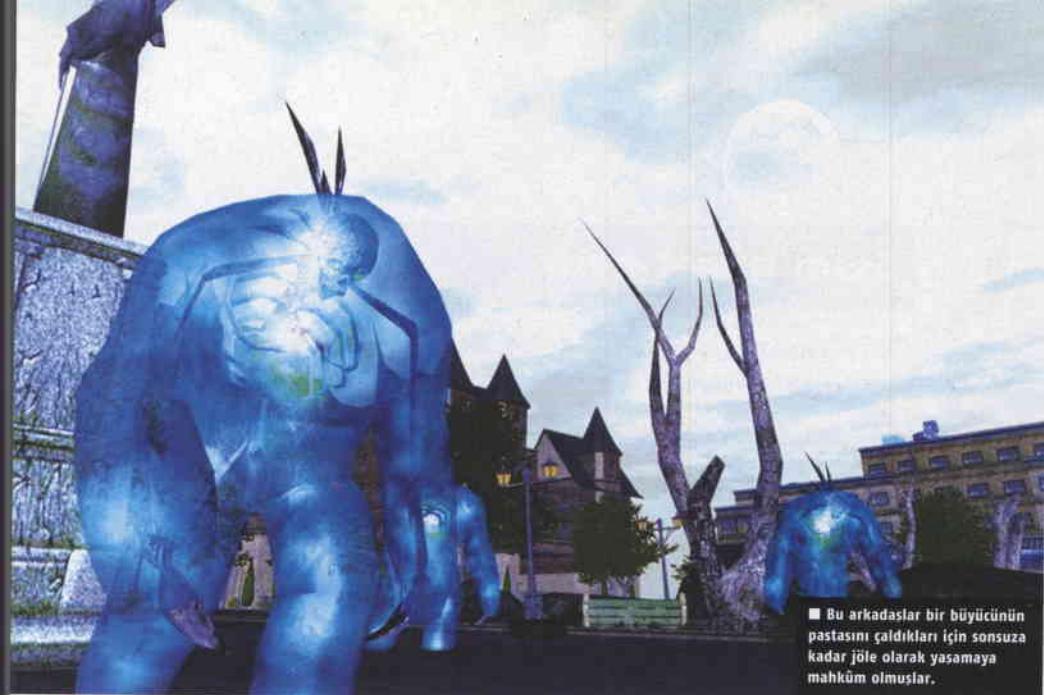
Level Karnesi

- ✓ Başarılı atmosfer.
- ✓ Envanter ve "grind"dan uzak oyun sistemi.
- ✓ PVP ve üs basma eğlenceli
- ✓ İki "City of..." oyununa sahip olanlar tek aylık ücret ödüyor
- ✓ Dengeli sınıflar, fizik motoru geliştirilmiş.
- ✗ Görevler çizgisel ve kendini çok tekrar ediyor
- ✗ Kahraman-Kötü Adam PVP'si için City of Heroes almak zorunu.

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

KLASİK ONLİNE OYUNLARDAN
SIKILANLAR İÇİN GÜZEL VE
"KÖTÜ" BİR ALTERNATİF.

80



■ Bu arkadaşlar bir büyünün pastasını çaldıkları için sonsuza kadar jöle olarak yaşamaya mahküm oluyorlar.



■ Bas kötü Lord Recluse yüksik rütbelere genelde örümcek sevgisi olan arkadaşları getiriyor. Spiderman' e de bir transfer teklifi gitmiş olmasın?

yansıtmak açısından başarılı olsalar da bir süre sonra kaçınılmaz bir kendini tekrar hissi başlıyor. Çünkü ister banka soyun, ister bir mafya liderini kaçırın, yapacağınız şey hep aynı: Küçük instance'lara girerek içerdeki her şeyi kesmek. Serbestliğin pek olmadığına dair önek bir mücevher söylenumu anlatıyorum: Port Oakes'daki Mikey the Ear bir mücevher hırsızlığı yapmamı istiyordu. Olay için içeri girdigimde kurtulmak için güvenlik görevlilerini vur mesajı geldi. Fakat ben iki kişiyi dondurduktan sonraandan yandan giderek kasadan gerekenleri aldım ve süzülerek dışarı çıktım. Görev barı inatla olay mahallini gösterdiginden tekrar içeri girdim. İçeride aldığım mesaj suydu: Dışarı çıkabilmek için güvenliği temizle.

CoV'da Quest Log bulunmuyor. Bir görevi tamladığınızda ekrana gelen Exit tuşuna basarak instance'dan çıkışınızıerez Contact'tan görevi aldiğiniz kişiyi arayarak görevi tamladığınız haberini veriyorsunuz (ne yani, gökyüzünden robot bile çağrılan bir oyunda paso milletin ayağına mı gidecektik?). Görevlerin canınızı sıkabilecek bir başka noktası da iptal edilememeleri.

Allah'tan bir görevde ne oyundan soğuyacak kadar takıldım, ne de yardımzsız kaldım. Oyunu denedigim İngiliz ve Alman sunucularında rastladığım oyuncuların çoğu, online oyun deneyimi olan, yardımsever kimselerdi. Zaten görev sonrasında "Eskilerin çizgi filmleri, çizgi romanları neydi be!" dediginizde hemen ufak çapta bir muhabbet dönmeye başlıyor. Bu eksileri görmeyip

anti kahramanınızın ve aksiyonun tadını çıkardığınızda (hele grubunuz rol yapıyorsa) çok eğleneceksiniz. Ben aynen bunu yaşadım, oradan biliyorum.

Karakterler birbirini tamamlayacak şekilde hazırlanmadan zorluk arttıkça dengeli gruplara ihtiyaç duyuyor ve önünüzdekileri yara yara ilerde dikçe oyunun havasına iyice giriyorsunuz. Kimseye bağlı kalmadan biraz aksiyon yaşamak ve sonra işinize mi dönmek istiyorsunuz? Kolayı var: Belli haritalarda gereklî kişiyle konuştuğunuzda unvanınızı değiştirebiliyorsunuz. Böylece seçeğiniz unvana göre instance'larda daha güçlü veya daha zayıf rakiplerle yüzleşiyorsunuz. Tabii bu aldiğiniz XP'yi de direkt etkiliyor. Bu kişilere örnek olarak Mercy'deki Fortuna Fatewaver verilebilir.

BÜTÜN KÖTÜLER TOPLANDIK, TOPLANDIK...

CoV, iyi abisinde olmayan başka yeniliklere de sahip. Özel PVP alanları bunlardan biri. Kendine özgü senaryoları ve görevleri olan bu alanlarda denegenin bozulmaması için yalnızca aynı level'dan karakterler karşılaşabiliyor. İlh PVP bölgesine (Bloody Bay) girebilmek için asgari level 15 olmalıdır. PVP sırasında öldüğünüzde, mob tarafından öldürülüğünüzde gelen ağır XP cezalarını alımyorsunuz. Zaten aksi takdirde elde avuçta bir şey kalmazdı. PVP haritaları dışında kozunuzu paylaşmanız için arenalar da bulunuyor. PVP'de başarılı oldukça "Reputation"iniz (bir nevi onur puanı) yükseliyor. Bu arada özel yetenek olarak uçmayı alıdyanız başınız sıkıştığında bir nebze rahatlatabilirsiniz.



■ Karakter yaratım ekranı sayesinde kâbuslarınızın veya fantezilerinizi(?) süsleyecek karakterler hazırlayabiliyorsunuz.



■ Grafiklerin yaşını belli etmemesi için efektler üzerinde baya oynamış. Böylece oyunu çekici kılan çizgi roman atmosferi korunmuş.

İkinci büyük yenilik, süper grupların (CoH-CoV serisinde Ioncaya verilen isim) kendi üslerini kurabilmeleri. Bu konuda ayrıntılar için sizi yandaki kutuya alalım. Benim en çok hoşuma giden yenilikse Heroes'daki kahramanlarla Villains'daki kötülerin çarpışabilmesi. Zaten iyi ve kötüler üzerine iki ayrı oyuna karıştırma nın amacı bu olmamıştı. Fakat burada karşımıza büyük bir avantaj ve dezavantaj çıkıyor: Bunun için iki oyuna da sahip olmak gerekiyor. Fakat bunlar için yalnızca tek aylık ücret (yaklaşık 13 Euro) ödeniyor.

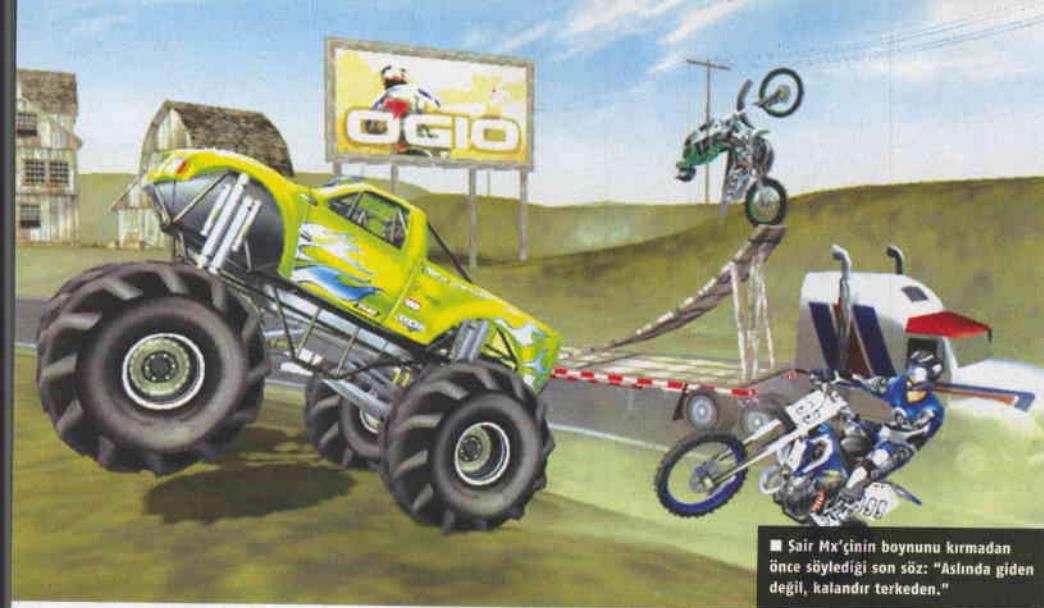
CoV'un çizgi roman havasındaki grafikleri kötü kardeş aktarılmadan önce elden geçirilmiş, blur efekti gibi eklenmeleri yapılmış. Poligon sayısı ve doku kaplamaları olarak rakiplerinden geride olabilir ama şahsen bir eksiksiz hissetmedim. Ayrıca grafikler eski bilgisayar sahiplerini üzmemiyor. CoV Newton'a da saygılı. Artık ölen bir düşman fizik kurallarına uygun bir şekilde merdivenlerden uatabiliyor veya bir bariyere takılıp kalabiliyor. Oyunun müzikleri tatmin edici, aksiyon destekleyecek cinsten parçalar ve sesleri de çizgi filmlerden tanadığınız için yadırgamayacaksınız.

BEN HORNED REAPER OLACAĞIM!

Tekrar eden çizgisel görevler, online oyunlarda kendini senaryoya ve görevlere kaptırmayı sevenleri üzecektir. Fakat farklı yapısı, içeriği ve takım oyunu ile CoV eğlenceli saatler vaat ediyor. Sonuç olarak CoV'u çizgi roman severler dışında elf görmekten ve kılıç-kalkan oynamaktan baygınlık gelmiş online tutkunlarına da öneririm.

Not: Bu oyundan sonra hiçbir şey eskisi gibi olmayacağı. Baksanız "Online Oyun Tarikatı"na, soygun, adam kâşırma ve süper güçler ekledik. Acaba gerçek hayatı suçluların kaçını oyun sunucularında göreceğiz?... Medyamıza söylüyorum: Lütfen tiraj kaygısından doğan saçmalıklar için başka bir teknolojeglence arayın. "Karaoke gay yapıyor!" nasıl fikir?

Göker Nurbeylər goker@level.com.tr



Yarış

MX VS ATV UNLEASHED

Zekeriya Hocam, motorları aletli jimnastik için kullanmak caiz midir?

Level gerçekten önemli bir dergi. Hayır, "size ölüm oyunu tarikatlarıyla" olan bağımdan (!) bahsetmeyeceğim, bu 70 milyonun malumu artık zaten. Level'in bahsetmek istedigim özelliği, gerek okuyucuları gerekse yazarlarını eğitime görevi üstlenmiş olması. Geçen ayki Shadowgrounds incelemesi münasebetiyle Jüpter'in uyduları hakkında kapsamlı bir bilgi edinmiştim; bu ay da MX'lerle ve ATV'lerle tanışacağız.

Bilenler, ustası olanlar, hastası olanlar vardır aranızda, doğrudur; zaten doğumuz televizyonlardan görmüşüzdür bu aletleri (Show Haber, ATV Haber, vb.). Ama bilmenler için söyleyelim: MX, motocross motorları için kullanılan bir kısaltma. ATV (All Terrain Vehicle: Ne İş Olsa Yaparım) ise, 4 tekerlekli motosiklet olarak Ali Püsküllüoglu'nun Türkçe sözlüğüne girmiştir. Bu iki tür araç da, dağda bayırda hoplaya ziplaya gitmek için tasarlanmıştır. Bunları kullanan şoför milleti, yükseklere yere düşerken garip garip hareketler yapar, insanlar da "Vayyy artistlik yaptı!" diyerek puan verir.

Sorarım size insanlık nereye gidiyor?

Bu iki taşıtin buluştuğu MX vs ATV, oyun türlerinden kabaca iki kisma ayrılıyor: Bildiğimiz yarış modu ve Freestyle. Vadide, platoada, delikanlı gibi yarışmak isteyenler için tekli yarış seçenekleriyle birlikte şampiyona modu da var. Bu yarışları ister milli parklarda, isterseniz stadyumların içinde özel olarak hazırlanan parkurlarda yapabilirsiniz. Klasik yarışlar diğer oyunlardan çok farklı bir seyva vaat etmiyor, alınızdaki araçların araba olmaması dışında; yine de eğlenceli. Sinir bozucu tek yanı ise oynanışın fazla doğrusal olması. Şöyle ki, yarışlarda herhangi bir sebepten çok kısa süre için bile olsa parkur dışına çıksanız, oyun sizin cezalandırıyor. Parkura geri dönmek için beş saniye veriyor size ama siz tam aynı noktadan dönemezseniz -ki çoğu zaman dönemiyorsunuz-, ceza alıyorsunuz.

ELİNE KOLUNA HAKİM OL!

Oyunun asıl heyecanlı, keyifli ve diğer yarış oyunlarından farklı modu tabii ki Freestyle. Bu modda, MX'ınızı veya ATV'ınızı bir tepede, rampada veya hüt platformda zıplatıyor, havadayken yaptığınız el, kol, bacak hareketleri gibi Türk maneviyatında

yeri olma-yan davranış-larla da puan kazanıyorsunuz. Hava- vada cancan dansı yapmak, ellerinizi bırakmak, araç üzerinde amuda kalkmak gibi anlamsız hareketleri yapabilmek için belli tuş kombinasyonlarını uygulamanız lazım. Benden size dost tavsiyesi, başlangıçta ne kadar garip gelse de oyunun varsayılan ayarlarıyla elleşmeyin. Bir süre sonra alışacaksınız.

Biraz da oynanışın yarattığı histen bahsetmemiz gerekirse, MX vs ATV kesinlikle bir yarış simülasyonu değil. Motosiklet oyunlarına defalarca özenmiş ancak her seferinde motorun üstünde 20 metre ilerleyemeden düşmüş birisi olarak rahatlıkla söyleyebilirim ki, oyunumuz katıksız bir arcade. Gerçi bu oyunda da motorun üstünde kalmakta bayağı



Level Karnesi

- ✓ Çok eğlenceli Freestyle modu.
- ✓ Yüksek oynanabilirlik.
- ✓ Uzun عمر.
- ✗ Grafikler etkileyici değil.
- ✗ MX ve ATV'ler arasında oynanış farkı yok.
- ✗ Parkur dışına çıkma konusundaki tahammülsüzlüğü can sıkıyor.

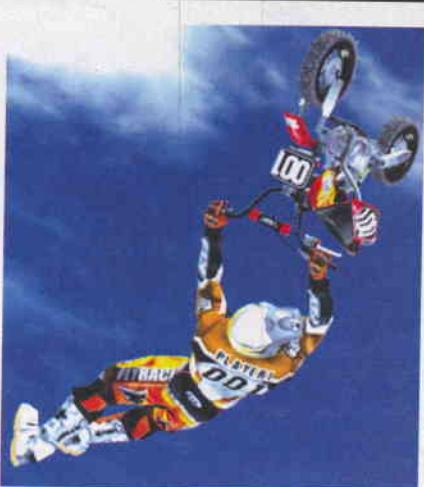
Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

HERKESİ MUTLU EDECEK
GÜZEL BİR OFFROAD
OYUNU.

78



■ Birileri bu arkadaşlara şok bisikletine bindiklerini söylemeli.



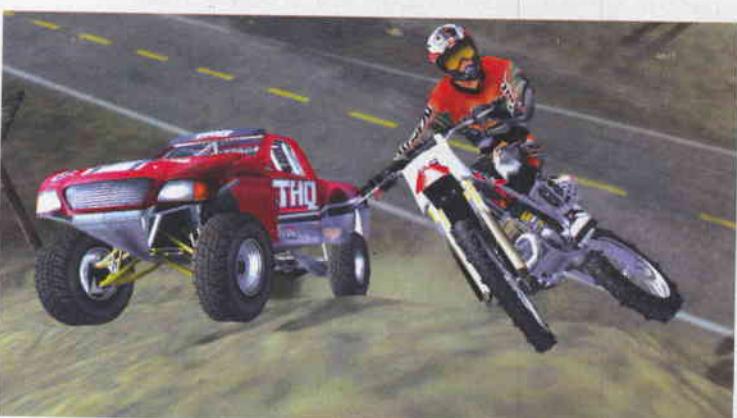
zorlanıyorsunuz ama bunun nedeni yaptığınız şakalabınlıklar ve Karayolları'nın düzenlediği parkurlar. (Düşmeden yere konmak için ipucu: Düz zeminlere inerken, yere önce ön tekerleği değilin.) MX vs ATV ise verdikleri his açısından birbirlerinden pek de ayrılmıyorlar maalesef. Oyun iki farklı aracın yaratması gereken iki farklı duyguya vermektede çok başarılı değil.

ANNE BANA VESPA ALSANA

Aslında MX vs ATV'ye HIT bile verebilirdim ama grafikler, LEVEL HIT adayı bir oyun için çok sönükk. Tamam yüzüne bakılmayacak kadar kötü degiller. Ama açık havada, uçsuz bucaksız çöllerde, doğa harikası milli parklarda yapılan hiçbir yarışta, "Şu yarışı durduruyam da etrafi seyredeyim bıraz" demedim. Tabii bunun artısı, oyunun düşük sistemlerde bile yüksek performansla çalışabilmesi. Popüler grupların pop/rock parçalarından oluşan soundtrack ise çok başarılı, oyuna da uyuyor. Sesler de atmosferi düşürmeyecek kadar başarılı.

MX vs ATV Unleashed, özellikle Freestyle modıyla, arabalardan ya da ağır yarış simülasyonlarından sıkılanlar için çok eğlenceli bir alternatif. Üstelik bonus parkurları, araçları, kıyafetleri açmaya uğraşırken ya da editörden kendi parkurlarınızı yaparken sizden arsızca zaman çalma özelliğine de sahip.

Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr



■ Yapım Rainbow Studios ■ Dağıtım THQ ■ Yasasını - ■ Türkiye'de orijinal olarak Yok ■ Minimum Sistem 1.2GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1.2 GB HDD ■ Önerilen Sistem 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX ■ Zorluk Kolay ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler PS2, PSP, Xbox ■ Web www.mxsatv.com ■ Alternatif Motocross Madness 2

JACKED

Sanki MTV'nin yeni şaka programı



■ Biraz Tony Hawk, biraz Polat Alemdar...

B undan beş sene önce bir falcıya gitmiştim. Kadın falıma baktığında, motosiklet kazası geçip sağ bacagını kıracasın demişti. Oysa ki küçüğün hep Road Rash oynadığım için, motosikletler benim en büyük tutkumdu. Bana hız tutkusunu aşlayan oyundu. Bir daha onun gibisi gelmedi. Jacked de Road Rash'in yolunda ilerlemeye çalışan, fakat ayağı takılan, kafayı gözü yaran bir oyun. Daha doğrusu oyun olmaya çalışmış.

Oyun, ABD'nin doğusundan başlayıp batısına doğru ilerliyor. Çeşitli şehirlerde yarışma imkanına sahipsiniz. Bu şehirlerin her birinde, toplama oynamayı istediğiniz beş yarış türünden üçyle karşılaşacaksınız. Bunlar; normal yarış, rakibinizin motorunu aldığıñız Jacked yarışı, el bombaları kullanabileðiniz çete savaşları, lap knockout, zamana karşı yarışlar ve last man standing'e benzeyen alitta kalanın canı çırıltı türü yarışlar şeklinde sıralanıyor. Ancak bu yarışlarda sürecegizim motor sayısı az, geniş bir araç yelpazesine sahip degiliz. Pistlerden toplayacaðımız sopalarla rakibe girebilir ve yine yoldan topladığımız nitroları kullanarak hızımıza hız katabiliriz.

Buraya kadar her şey normal ancak oyunu oynamaya kalktığınızda hayatı küsme ihtimaliniz yüksek. Kontroller çileden çıkartacak derecede zayıf. Hatta MMORPG oynamadıkları için "lag" çilesinden mahrum kalanlar, bu özlemlerini Jacked oynayarak giderebilir. Çünkü bastığınız tuşun işlemesi yaklaşık 2-3 saniye alıyor. Motorlar zaten dönmüyor. İlk bölümү geçmem tam dört saatimi aldı. Odun gibi grafikler ve rezalet sesler yetmezmiş gibi bir de yüzlerce bug'la karşılaşınca muhtemelen sinir krizi geçeceksiniz. Örneğin yolun ortasında giderken bir anda duvara çarpmış gibi motordan düşmenize anlam veremeceksiniz. İsyancı edeceksizez.

Rakibininin motorunu Jack'lemek, yani atlayıp onun motorunu almak hoş. Rakip çete elemanının kafasına bir bombası atmak da zekli anlar arasında. Ancak yine de bu oyunu gördüğünüzde bucak bucak kaçmayı ihmali etmeyin.

Berkant Akarcan berkant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Gönül isterdi ki olsun...
- ✗ Kültük gibi grafikler.
- ✗ Hırsızlığı seşleri.
- ✗ Daha sayım mı? Sayıram yani.

GEREKSİZ ZAMAN KAVİBİNA YOL AÇAN BİR OYUN.

20

■ Yapım Xplosiv ■ Dağıtım Empire Interactive ■ Yasasını 12+ ■ Türkiye'de orijinal olarak Yok ■ Minimum Sistem 1GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX (PixelShader 1.1 destekli) ■ Önerilen Sistem 2.4GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX (PixelShader 1.1 destekli) ■ Zorluk Kolay Az ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler PS2, Xbox ■ Web www.xplosiv.net ■ Alternatif Road Rash



 LEVEL HIT

Gerçek Zamanlı Strateji

BLITZKRIEG 2

Tarihin derinliklerinde saklı hikâyeler vardır...

Sevgili Inge,
Doğudaki savaşlar ne Belçika'daki
sokak çatışmalarına ne de Fran-
sa'dakilere benziyor. Gün boyu dondurucu
soğuk ve bombardıman dalgaları... Bazen
yağan bombalar, yağan kar tanelerinden
daha fazla oluyor. Sonra çığlıklar ve inle-
meler, ardından tekrar sessizlik... İçim çe-
kiliyor. Yaşadıklarımı kelimelerle ifade et-
mekte zorlanıyorum. Sanki evimiz, sen ve
çocuğumuz hiç varolmadı ve ben doğdu-
ğumdan beri bu cehennemde yaşıyorum.
Su ana kadar bu deliliğe katlanmamın,
hayatta kalmamın nedeni bazen senin sa-
rı saçlarının, bazen de oğlumuzun mavi
gözlerinin hayaliydi. Ama burada birileri-
nin hayallerini öldürdüm, kendi hayalle-
rimle. Şehrin yıkıntılarında yaşamaya ca-
lısan ve çoğu zaman askerlerden daha çok
ölümü tadın bu zavallıların domus ce-
setlerinde bazen senin saçlarına, bazen de
oğlumun gözlerine rastlıyorum. Ne acı
ama ben hâlâ yaşıyorum..."

Ne kadar bıktığımızı söylesek de bir türlü 2. Dünya Savaşı temalı oyunlardan vazgeçemiyoruz. Çünkü, kabul edelim ki konunun uzmanları tarafından yapıldığında savaş oyunları gerçekten güzel oluyor. Blitzkrieg 2 de işte bu uzman ellerden çıkmış bir oyundur.

Bilmeyenler ve bu savaşa yeni dâhil olanlar için Blitzkrieg'in ne anlamına geldiği-ni hemen söyleyelim. Türkçesi "Allah ne verdiyse", terim anlamı ise "Yıldırım Savaşı" olan Blitzkrieg, II. Dünya Savaşı'nda Almanların ortaya attığı bir savaş stratejisidir. Bu savaş tarzında hızlı saldırısı tankları kilit

rol oynar. Ama zafer her zaman cesur askerlerden ve kurnaz plânlardan yana olur.

GEÇMİŞİN SAVAŞI

Blitzkrieg 2'yi oynamaya başlar başlamaz karşımıza görevleri seçtiğimiz, çeşitli atamaları yaptığım cephe haritaları çıkıyor. Her cephe haritasında genellikle yarım düzine kadar seçilebilir görev bulunuyor. Her görevin kendine has birimleri (mesela her görevde uçaklar ya da ağır tanklar yok) ve bitiminde kazandıracağı bonusları var. Haritadaki tüm görevler bittiğinde ise cephenin tarihsel görevi açılıyor. Bu aşamada diğer görevlere göre daha zor ve geniş ordulara ihtiyaç duyuyoruz. Gerekli atamaları yapıp görevimizi de seçtikten sonra oyuncunun gerçek zamanlı strateji bölümü başlıyor. Görevlere başlarken belli miktarında birimiz oluyor, elimizde bulunan kontrol noktasından (ya da ele geçireceğimiz noktalardan) destek birlikleri çağrılabiliyor...

“...inan bu topraklarda kan ve vahşet ırk tanımıyor. Rusların, kadın ve çocukların sözde silahlandırarak, kıym için Panzerlerin karşısına çıkarttıklarını gördüm. SS'lerin de bu onlardan farkı yok. Geçenlerde ikmal yolunda gitmekten bir köyde durmak zorunda kaldık. Et-rafta kimse yoktu. Köyü araştırırken kilisenin arkasından gelen ağır kokuyu farkettim. Oraya doğru yöneldim ve bütün köyün orada kurşuna dizildiğini gördüm. Kadınlar, çocuklar, yaşılılar... Bu özel eğitimli kasaplar kafalarına estikte adam öldürüyor. Stalingrad'ın caddelerine asılmış insan cesetleri askerlerimin sınırını bozuyor. Ama cehennemin de kuralları var. Artık SS'ler bize bulaşmak istemiyor. Çünkü savaş alanında Rus kurşunundan evvel bizim kurşunlarımıza hedef olacaklarının farkını-

*dalar. Gelsin de o bol yıldızlı general-
leri köpeklerini korusun..."*

DENEYİMLİ ASKERLER

Birimler belli bir kategorizasyon içinde ve oyun ilerledikçe bu kategorilere subaylar atayabiliyoruz. Oyunda hem bizim hem de atadığımız bu subayların rütbeleri var. Biz rütbe atladığımızda görev sırasında çağrılabildiğimiz birimlerin sayısı ve özellikleri artarken, atadığımız subaylar rütbe atladığında, başında bulunduğu sınıfa yeni yetenekler ekleniyor. Diyelim hafif zırhlılar grubuna bir subay atadık. Biz rütbe atladığımızda, destek kuvvet olarak üç yerine dört tank gelecek veya gelen tanklar daha yeni modeller olacak. Atadığımız subay rütbe atladığında ise gelen tanklar, "seri atış", "giderken isabetli atış", "saklan-



ma" gibi özel yetenekler kazanacak.

Birim çeşitliliği bakımından ne ararsak bulduğumuz için strateji üretirken pek de zorlanmıyoruz. Ama kara saldırılarda üstünlik tanklardadır, bunu da unutmayın. Oyunun başında hafif zırhlılar kullanılabilir ama ilerledikçe orta sınıf tanklar vazgeçilmez ola-

elimden gelen, ilerde duran cesetleri göstererek bulabildiği her paçavrayi üzerine geçirmesini tembihlemek oldu. Bu çocuk gibi yüzlercesi var burada. Tecrübesiz, eğitsiz, silahsız, giyeceksiz... Ve hiçbirini de fazla yaşamıyor. Her-

-Eroool! Kaç defa bahçede savaşmayı dedim! -Tamam anne...



Gece görevleri ve karlı bölümler tablo güzelliğinde...

caktır. Tankları düşman piyadelerinin saldırısından mümkün olduğunda uzak tutun. Hatta piyadeler ilerledikçe siz de geri çekilin, aradaki mesafeyi koruyun. Bu taktik size hem tankların makinalı yuvaları için uygun açıyi verecek, hem de piyadelerin el bombalarından tankları korumuş olacak. Diğer bir önemli sınıf da bombardıman uçakları. Baskı unsuru olmadan Yıldırım Savaşı'nda nasıl başarıya ulaşılır? Alternatif uzun menzilli toplar olabilir. Hava savunması için ise avcı uçaklarından çok 80'lik toplar ve ağır uçak savarlar yeterli olacaktır. Bu silahların diğer bir özelliği ise güçlü birer anti-tank olmaları. Özellikle Almanların 88'likleri düz ovada önüne gelen tankı keklik gibi avlıyor (bkz. Normandiya'da nasıl 350 Amerikan tankı vurulur). Piyadelerin elit birlikleri ve keskin nişancılar çok kullanışlı ama "defansif" modda kullanmanız lazım. Yoksa hemen harcanırlar. Ayrıca piyadelerle avcı çukurları kazdırıp, ciddi savunmalar hazırlamak da mümkün.

"...Ne Stalingrad'ın dondurucu soğuguna ne de Rusların kurşunu dayanacak güm kaldi. Her gün buraya gelen askerleri ölüme göndermekten usandım! Zaten asker dediğime bakma, yarısından çoğu yaşlılar ve çocukların... Daha geçen gün 17 yaşlarında Berlinli bir çocuk (rütbeleri dahi öğrenememiş olacak ki), bana kuşkusuz üniformasını ne reden alacağımı sordu. Olmayan bir şeyi ne reden alacağımı nasıl söyleyebilirdim? Tek

mann Goering ve o muhteşem Luftwaffe'sını ayrıca kutluyorum. Bizi aşıliga terk etmek için daha güzel bir kişi günü bulamazlardı! Canımızı düşümeye takip yokluklar içinde savaşmamız yetmezmiş gibi bir de radyoda bizden sanki ölüymüşüz gibi bahsediliyor, "onların hepsi kahramandı" deniyor. 6. Ordu'dan herkesin ümidi kestiği açık. Koskoca bir orduyu ölüme terk ettiler. Artık fazla seçeneğimiz yok; aşıktan ölmek, Rus kurşunu ile ölmek ya da hemen kendi kurşunu müzla ölmek...

Inge, senden kocan olarak, sevdığın adam olarak, oğlumuzu

da alıp kız kardeşinin yanına gitmeni istiyorum. Bir gün buradaki kin ve öfke oraya da sıçrayacak ve vardığında neler olacağını düşünmek bile istemiyorum. Kardeşinin yanında en azından gözden uzakta olursun. Bir mucize eseri bu cehennemden kurtulabilirimsem...

Kocan Albert Weber"

SON GÜNAH

Blitzkrieg 2'ye dair ilk izlenimim pek de olumlu değildi. Bunun en büyük sebebi birçok program hatasına sahip olmasıydı ama neyse ki 1.3 yaması bu sorunların çoğunu giderdi. Ayrıca oyuncunun grafikleri Codename: Panzers kadar olmasa da gayet başarılı. Özellikle gece görevleri ve karlı bölümler tablo güzelliğinde... Animasyonlara söyleyecek söz dahi bulamıyorum. Vurulmuş tanklardan çıkan alevler, her patlamada havaya yükselen toz bulutları, topların namlusundan dağılan dumanlar... Oyunun müzikleri ve seslendirmeleriye kusursuz. Panzerler her savunma hattını vurdugunda ses odamın içinde yanıklanıyordu, fabrikaların yanından geçenken ise kuşağımı tırmalayan iş makinelerinin sesini duyuyordum. Daha ne diyebilirim ki?

Not: Albert Weber, 28 Ocak 1943'te Stalingrad'da öldü. Yazdığı mektup karısına asla ulaşmadı. Karısı Inge Weber ve 7 yaşındaki oğlu Peter Weber 27 Nisan 1945'te Berlin bombardımanında öldü.

Level Karnesi

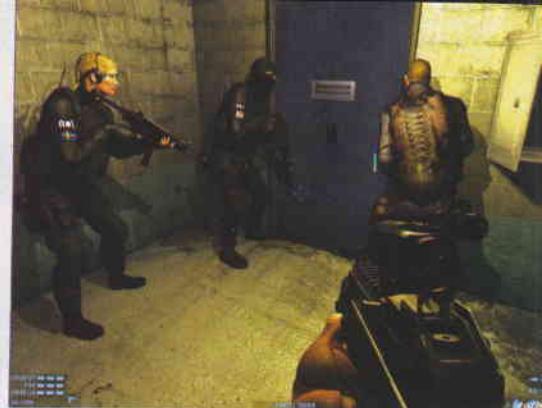
- ✓ Onlarda oynanabilir birim ve farklı strateji yaratma imkanı.
- ✓ Başarılı animasyonlar, gerçekçi ses efektleri, etkileyici atmosfer.
- ✗ Program hataları ve kötü arayüz.
- ✗ Görevler arasında kopukluklar.

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

DENEYİMLİ BİR FİRMALAR
GÜZEL FİĞÜRLERLE BEZELEDİ
BİR STRATEJİ

80

Olgay Ertez olgay@level.com.tr



FPS

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Yeni nesil için yeni gökkuşakları

Charlie konuşuyor, paket hedefte. Yeşil ışık verildi. Go go go! - Hüseyin Abi, "go" diyosun tamam da, alt tarafı kaçak at yarışı oynatan yere baskın verece... Abartmayalım abi. Go ne yahu?! vurun koman yiğitler desen onun yerine, bi nebe... - Salihciğim, bi sus ve go... Yörül!

Bazı oyunlar vardır, yeni hallerini gördüğünüz zaman çok yaşlı hissedersiniz kendinizi. Oyunun eski haliyle ilgisi kalmamıştır, grafikler güzeldir ama bir türlü eğlenebilmeyorsunuzdur işte, aynı tadi, aynı hissi veremiyordur. Aslında ne siz çok yaşılmışsınızdır (Sinan hariç, o bu derginin ilk tabletlere kazındığı zamanları hatırlar)

de oyunlardan kopmuşsunuzdur. Tek problem yeni neslin çok hızlı büyümüş olmasıdır! Yapımcılar yeni hedef kitleye uygun oyunları birbiri ardına piyasaya sürerken sersemce izlersiniz.

Rainbow Six, "geçmiş" olan bir seri. Uluslararası bir anti-terör ekibini yönettiğiniz oyun, "taktiksel FPS" gibi bir kavramın doğmasına sebep olmuştur. Plan yapıyordunuz, birden fazla ekibiniz vardı, ekipleri farklı giriş noktalarına yerleştirip bir odaya aynı anda dalmanın verdiği hız başka hiçbir seyle kıyaslanamazdı. Hele bir de gerçek insanlarla oynuyorsanız... Ah, işte o zaman dadanın yinmezdi Rainbow Six.

HI HI, DEVRİMSEL ÖZELLİKLER, EVET

Ubisoft, Lockdown projesi üzerinde uzun zamandır çalışıyordu ve bazı "devrimsel" özellikler olacağını

ilan etmiştir. En sonunda gördük ki hakikaten "devrim" yapmışlardır. Oyun (hep olduğu gibi) son derece klişe bir konuyu kullanıyor: Ölümcul bir virüs çalınmıştır, onu geri almak için son umut sizin ekibinizdir. Toplam 14 görev boyunca dünyanın çeşitli yerlerinde operasyonlara katılıyor ve virüsü ele geçirmek için uğraşıyorsunuzdur falan.

Buraya kadar serinin önceki oyunlarından pek bir farkı yok. "Fark" şurada: Oyun Delta Force'a dönüşmüştür. Basitleşmiş, ama kötü yönde. Daha görevin başında Rainbow Six'i Rainbow Six yapan o güzelim "görev öncesi planlama" bölgümün yerinde yeller estiğini irkilerek fark ediyoruz.Çoğu kişiye karmaşık gelen planlama bölümü için kesin çözüm bulmuşlar anlaşılan.

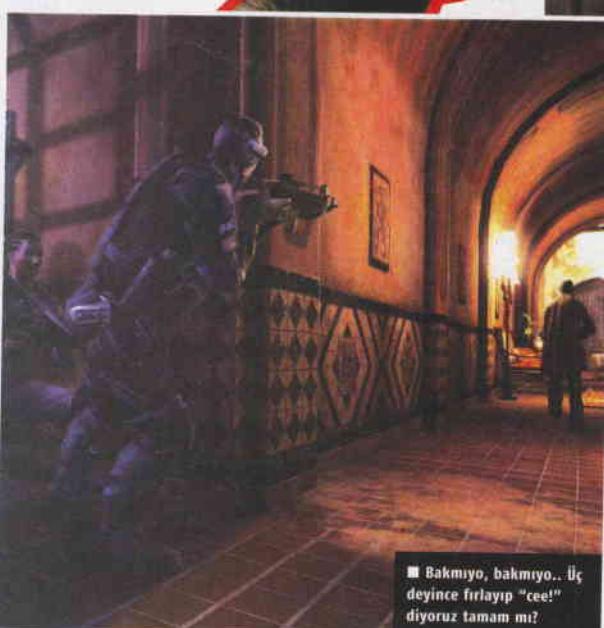
Zaten plana falan da gerek yok, oyun artık o kadar da karmaşık değil. Bölüm tasarımları dümdüz ilerlemenize izin veriyor ve göreviniz ne olursa olsun tek yaptığınız öünüze çırpanı vurmak. Birden fazla takımınız da yok. Oyunu (birkaç görev hariç) baştan sona Ding Chavez olarak oynuyorsunuz ve üç kişilik bir ekibiniz var. Chavez esas oğlan olduğundan, öldüğünüzde bir başka ekip elemanına geçiş yapamayorsunuz. Önceki oyunlarda olduğu gibi sessizce beklemek, tüm takımların sağ salım waypoints'larına ulaşıldığından emin olmak, soğuk ecel terleri dökmek yok. Gayet rahat





■ Bugün ziyaret günü değil
arkadaşım. Kime diyorum?

■ Kiprasma! Kıpra.. Aha gitti
kol iste. O kadar da uyardık.



■ Bakımıyo, bakımıyo.. Üç
deyince fırlayıp "ce!"
diyoruz tamam mı?

bir şekilde meydana çıkarıp önüne geleni vu-
rabilirsiniz. Hatta bazı bölümlerde Doom oy-
nagini zannediyorsunuz, o derece bir ba-
sitlik söz konusu.

Cevap basit: Çoğunluğun istek-
leri! Ciddi FPS isteyen oyuncular
sayıca azınlıklalar, oyuncuların
yatım maliyetleri de her geçen
gün artıyor, demek ki daha
"piyasa işi" oyuncular yapmak
gerekıyor.

Peki, güzelim bir taktik FPS
nasıl "piyasa işi" haline gelir?
Öncelikle oyunun çok zor ol-
mamalı. Daha önce bir FPS oy-
namış herhangi biri, Lock-
down'u çok rahat oynayabilir.
Oyundaki yapay zeka yerlerde
süründüğünden, Ölmeniz çok
zor. Düşman ancak pencere,
catı katı gibi tuhaf yerlere giz-
lenmişse ve birdenbire önüne çı-
karsa sizi öldürebiliyor. Geri kalan-
lar siz onlara ateş edene kadar aptal
aptal bekliyor, arabaların altın-

maya çalışırkenki halleri. Zaten topu topu iki emir
verebiliyorsunuz ("şuraya git" ve "kapıyi aç/temizle-
bomba at" vs.), onları yaparken de kendilerini ha-
vaya uçuruyorlar. Şaka değil, "kapıyi aç, bomba at"
emri verdigim ekibim kapıyı açtı ve bombayı tam
ayağının dibine bıraktı! Sonra da hep beraber hava-
ya uçtu. Delta Force'da yaptığınız gibi, takımınızı
bir yerde bırakıp tüm görevi tek başına tamamla-
manız daha iyi olacaktır. Zaten eski oyunlardaki en
büyük stres kaynağı olan, yaklaştığınıza anlayınca
rehineleri öldüren düşmanlar da yok, hepsi çok in-
sancı! Teker teker ölmeye bekliyorlar, rehine kurtar-
ma görevleri de anlamsızlık çukurunda kayboluyor.

Neyse ki grafikler güzel. Yeni nesil tüm teknolo-
jilerin kullanıldığı bölüm tasarımları da çok iyi. Ta-
bii bunların bir bedeli var, her görev birden fazla
"bölime" ayrılmış ve oldukça da kısa bölümler
bunlar, yüz metre bile gidemeden bölüm sonuna
varmış oluysunuz. Müziklerimiz ise klasik Rainbow
Six temasının "elektronik" olarak katledilmiş halin-
den oluşuyor. Çalan şeyin klasik tema olduğunu an-
layana kadar hoparlörüm bozuldu sanıydım.

Peki multiplayer? Gerçek insanlara karşı oynamama

keyfi? Yukarıda yazınlardan sonra
iyi bir şey olmasını beklemiyordunuz
herhalde. Oyun Counter-Strike'a
dönmüş. Küçük haritalar, bol sayıda
oyuncu, plan program sıfır, öne
gelene gir. Clancy Amca neredesin yetiş!

- Hands up! Freeeeeze!

- Eaa evet, kipirdamayın amirimin dediği gibi.
Mavi takımdım ben di mi?

- Yılan Hasan namlıyla maruf birini arıyoruz.
Derhal dizlerinin üstüne göksün ve yere yatsın!

- Amirim yanlış geldin sen. O taşındı buradan.
Konfeksiyon atölyesi burası. İki sokak aşağı gitti.
Suradan bakkalın yanından sapın...

Elimizdeki yeni Delta Force oyunu olsaydı, ra-
hatlıkla "vallahı bu sefer olmuş, sakın kaçırmayın"
derdik ama Rainbow Six gibi bir geçmişi olan bu
oyuna ancak "bir efsanenin bitisi" diyoruz. Bugün
itibariyle "ciddi taktik FPS".namını SWAT serisi
omuzlamıştır. Bu da böyle biline!

Ant Köksal ant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Güzel grafikler, kolay oynanış.
- ✗ Bir efsanenin tükenisi.

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

ÇİDDİYETİ ARTIRILMIŞ DELTA
FORCE OYNAMAK İSTENENLER
BURAYA.

68

Bazı bölümlerde Doom oynadığınızı zannediyorsunuz, o derece bir basitlik söz konusu.

- Mavi takım, sen burda bekle. Ben he-
art sensor ile rehinelerin durumuna bakıyo-
rum.

- Rehine? Sensür? Hüseyin Abi içerde üç
kişi var, üçü de kupon dolduruyo. Ayrıca
mavi takım kim?

- Sensin işte salak! Gerçi bu zeka seviye-
siyle senden on kişi bile olsa bir takım etmez
ama ne yapalım...

- Bence Amerika'daki o seminer sana
yaramadı Hüseyin Abi.

Oyundaki bu değişikliğin nedenini anla-
mak hakikaten güç. Rainbow Six, "ciddi" FPS
oynamak isteyen insanların tercihiydi. Daha
basit şeyler isteyenler başka oyunculara yöneli-
yorlardı zaten. Ubisoft kendi alanında bir "ef-
sane" olan bu seriyi niye bu hale getirdi peki?



Sıra tabanlı aksiyon

WORMS 4 MAYHEM

Ben Worms'a Worms demem, Worms 2D olmadıkça

Ilk kurtukların yeraltındaki sefil hayatlarını terkedip dijital evrim geçirmelerinin üzerinden tam 12 yıl geçti. Commodore/Amiga döneminin unutulmaz firması Team17 tarafından hayat verilen, sevimli olduğu kadar, amansız birer yokdeci de olan kurtuklarım 3 sene önce evrimlerini tamamlayıp 3 boyutlu ortamlara taşıdilar. Worms 4 Mayhem'den bahsetmeden önce bu evrime kısaca bir göz atalım.

FAKIR AMA GURURLU GENÇ

Oyunun ilk üreticisi Andy Davidson (bundan sonra Andy olarak anılacaktır) Amiga Format dergisinin düzenlediği Blitz Basic (Amiga Basic Programlama dili) yarışmasına katılır. Lemmings ve Scorched Earth gibi oyunlardan esinlenerek hazırladığı Total Wormage'i (Total Carnage oyununa gönderme) dergiye gönderir ama yarışmayı kazanamaz. Andy'nin bundan sonra engellerle dolu bir hayatı olacaktır, kime gittiye derdini anlatamaz, kimse bu oyun üzerinde çalışmak istememektedir. Gözü yaşlı Andy

soluğu İngiltere'de ECTS 1994 fuarında alır ve Team17 standında gelir. Martyn Brown isimli yapımcı o anda fırsatı görür ve avuçlarını ovuşturur. Andy'e iş teklif eder. 1995'te ilk Worms devrin tüm oyun platformunda piyasaya çıkar. Fakir çocuk artik zengin kızla evlenebilmenin yolunu bulmuştur, sevinçle babasına döner?!! Bir dakika ya, bu hikaye böyle degildi?

3D İCAT OLDU, KURTÇUK BOZULDU

2003'e kadar geçen 8 yılda tam 9 Worms oyunu piyasaya çıkarıldı. Temelde çok belirgin farklılıklar olmayan bu oyunlar, zaman içinde LAN ve internet üzerinden diğer oyuncular ile oynamabilme özellikleri kazandı ve daha da eğlenceli hale geldiler. 2003'te ise Team17 çok büyük bir risk alıyordu ve tüm oyun sistemini temel kuralları aynı kalması kaydıyla 3 boyutlu dünyaya taşıyordu. Bu geleneksel oyuncuların kabul edemeyeceği bir şeydi. Forumlar yıkılıyor, oyuncular "ahh nerede o eski worms günleri" diye hayıflanıyorlardı. 3 Boyutlu oyuncular iyi çalışıramayan makinelerde Worms'un sonu gelmiştir.

Ama öyle olmadı, o kadar sevimliydi ki sórunlara rağmen özellikle ağ üzerinden karşılıklı oynayabilmek çok eğlenceliydi. 2004'te Forts: Under Siege çıktıktı zaman Team17'nin hala 3D ile sórunları olduğunu, oyunu bir türlü tam istedikleri gibi yapamadıkları belli oluyordu. Worms 4 Mayhem için grafikler ve diğer özellikleri yerine, oynamabilirliği ve oyun modları üzerinde yoğunlaştılar.

VE YIL 2005, WORMS 4 MAYHEM

İlk defa oynayacaklar için Worms Üniversitesinde eğlenceli eğitim bölümleri var, oyuna alışksınız bile sırayla göz atılırsa iyi olur. Üniversitesinden tam mezun olmak üzereken oyunun tek kişilik senaryosu başlıyor, bazıları çok eğlenceli olmasına rağmen bazı bölümler sınırlarını ypratabilir. "Chalange" modunda ise belirli bir zaman içinde tüm

-Biri: Kaçalımlı -Öbürü: Nereye?



silah ve araçları master seviyede kullanmaya çalışırsınız. En başarılı bulduğum yenilik bu olmuş. Tüm oyun modlarında her geçtiğiniz bölüm için biraz puan kazanırsınız. Daha sonra bunları Worms Shop'ta bozdurup çeşitli araç gereç ve silah satın alacaksınız.

Artık hayalinizdeki Worms silahını dilediğiniz gibi tasarlayabiliyorsunuz. Ayarlanabilir oyun stili ile başlangıç veya profesyonel seviyede oyun stillerini de kişiselleştirebiliyorsunuz. Basitçe, oyunun zorluk seviyesini çok detaylı bir biçimde kendinize göre ayarlayabiliyorsunuz. Önce rastgele değerler vererek oluşturabileğiniz haritalar ve kendi takımınızı kurarak başlayan kişiselleştirme özellikleri; yeni eklenen, silah tasarımları ve oyun stili ayarlarıyla oyunu daha da esnek bir hale getiriyor. Bu yeniliklerin dışında arayüzü, grafikleri ve sesler ilk Worms 3D'den beri çok büyük değişikliğe uğramamış. İşte bu yüzden yeni bir oyundan çok Worms 3D için yapılmış bir ekli paketi gibi duruyor.

Oyun genel olarak baktığımızda çok da kötü değil, 3D serileri arasında en iyisi olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Özellikle kız arkadaşlarınızla oyun oynamak istiyorsanız onları bilgisayara çekmek için Mario'dan sonra en sağlam silahınız olacaktır. Bir de küçük öneri, çaktırmadan sizi yenmelerine izin verin?

Serhat Bekdemir serhat@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Ağ ve internet üzerinden sorunsuz oynanabiliyor.
- ✓ Kişiye özel modlar.
- ✓ Kontrol sorunları senaryoyu oynarken sınırlarınızı zorluyor.
- ✗ Değişmemiş, ama Worms

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

DEĞİŞMEMİŞ, AMA WORMS
YA... OYNATIYOR KERATA.

70

ŞEN OLAA DÜĞÜN ŞEN OLAA..

UÇAN TEKME
BAKKALI YESİ

... SIKILDIM!



BULDUM! YOLDAN
GEÇEN BİRİNE
SATAŞALIM!

SÜPER
FİKİR!



ŞŞ... NE BU SAÇ
LAN ZİBDİ
KILIKLI!

BA BA BA/
BANTA BAK
KAFADAKI!
BU NE OLUMM
EHE EHE



NE DİYOSUNUZ
LAN MARSIK
SÜRÜŞÜ! KAŞINIYONUZ
GALIBA!

AHANDA
EĞLENCE DALIN!!!



TAŞ
YOKMU
TAŞ!



ULAN LIYU
ABİMİZİ FECİ
HIRPALIYORLAR!
YARDIM
CAĞIRİM!

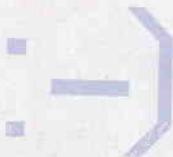


KOSULLUUNN!
AŞAĞI MAHALLEDE
LİYUKANG'I
DÖVÜYORLAR!

NEE!
DÖVÜYORLAR
MI?



BİZİM MAHALLENİN
ÇOCULUNA HAA!!!!



Daha fazla Kısa Kısa, daha fazla lezzet... (bunu daha önce kullanmıştım)



Torino 2006: Olympic Winter Games

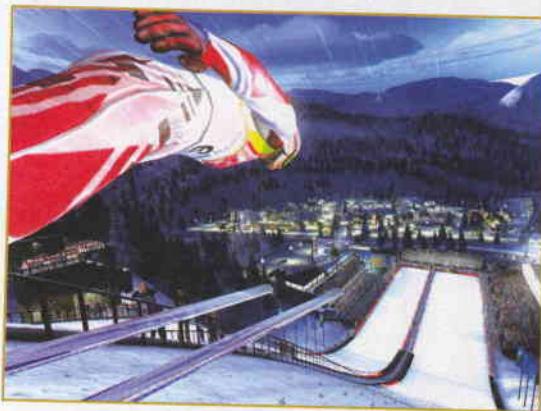
İ Yapım: 49Games Dağıtım: zK Sports Minimum Sistem: 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Yogun kar yağışının ve tipinin hayatı felce uğrattığı şu günlerde, hiçbir kış sporunda dengede kalmayı başaramayan ben, art arda şarapolden yuvarlanarak beş hakkından üçünü kaybettim. Geriye kalan iki hakkımı da evde geçirmeye karar verip yola düştüm. Ne var ki, bu kışa "yükleme" sürecinde de şanssızlık ve dengesızlık peşimi bırakmadı; elimde kalan iki hakkımı da kaybettim. Şu sıralar, Cı gibi, yeniden hastaneden

oyuna başlamak için bekliyorum. Çıktığım zamansa, Cazci Kardeşler'den biri olarak eski hayatma devam edeceğim. Hastanede Olympic Winter Games hakkında notlar aldım ve bunları sizle paylaşmak istedim, yazımı kağıttan kopyalayıp yapıştırdım:

"Sinan bu oyunu masama bırakıp kaçtığında, bir seylerin yolunda olmadığını anlamıştı. Korkuya CD'yi CD-ROM'uma taktim, kapatma tuşuna bastum. Bilgisayarımdan garip sesler gelmeye başladı. CD'yi çıkardım; ters takmişim. Neyse, oyuna girmeyi başardım

level notu 42



bir şekilde. Hızla Alt'la F4'e aynı anda bassam da işe yaramadı. Çaresizce, kendimi karanlık güçlerin ellerine bırakıp oyunu oynamaya başladım; oyun Winter Games'ten daha iyi değil, bu kesin. Joystick kırmadan bu tip oyunlardan zevk almak zor. Klavyem kablosuz ve pahalı, bu yüzden kırıramam. Sonuçta, kayak ve Biathlon gibi 15 farklı kış sporunun bir arada toplandığı Olympic Winter Games, uzak durulması gereken bir yapım. Sevgili günlük, bugün yazı yazdım, uyudum, ama en önemli yerini karıştırdım; bunları başka yere yazmam gerek." ■

Evil Dead: Regeneration

İ Yapım: Cranky Pants Games Dağıtım: THQ Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

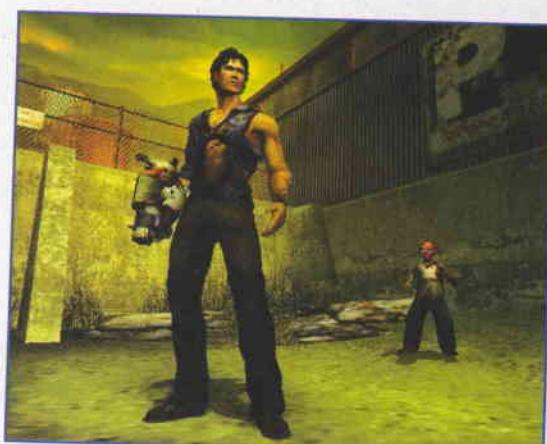
Uzun zamandır hayatımızın içinde olan ve gelişki yaşayan iki isim var: Bunlardan biri, filmlerde ve oyunlarda kısa aralıklarla karşılaştığımız yaşayan ölüler, diğeri ise elektronik eşya üreticisi SHOV. Zombiler yaşamla ölüm arasında kalmıştır; ikisinden birini seçmekte güçlük çeker. Bu yüzden zombiler, "Hayat ne kadar güzel; kuşlar, ağaçlar, güneş, bulut, yağmur, çamur, ceset, insan beyni..." gibi, degrade adını verdigimiz cümle

yapılarıyla birbirleriyle iletişim kurar. Diğer yandan, süper marketlerde ürünlerinden geçilmeyen SHOV firması da zombiler paralel bir yayın politikası izlemektedir. Türkçe ile İngilizce arasında kalan, "Türkçe miyim İngilizce mi?" serüvenini her fırsatı dile getiren ve bu karmaşayı yıllardır yaşayan SHOV'un kimliği hala belirsiz.

Bizim tartışma konumuzu da gelişkiler oluşturuyor; Evil Dead: Regeneration, ünlü korku filminin yeni oyunu. İçinde "zombi" kelimesi geçen bir oyunu dışlayacağınızı ve aranızda almayacağınızı bilsem de, haciz işlemlerini başlatmak zorundayım. Kontrol sistemi ba-



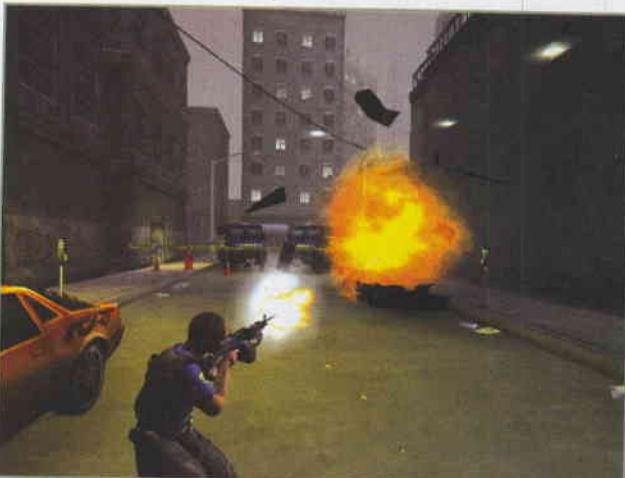
sit. Third-person kamerasıyla oynadığınız oyunda iki silahı aynı anda kullanabiliyorsunuz. Yay ve chainsaw gibi onlarca silah Regeneration'da yer alıyor. Ancak silahların cephaneleri bitmiyor, aynı filmdeki gibi. Bu güzel bir detay. Ne var ki oyun da cephaneler gibi bitmek bilmiyor ve aynı hareketleri yapmaktadır, aynı zombileri bir defa daha öldürmekten kısa süre içinde sıkılıyorsunuz. Kaldı ki zombiler hiçbir şekilde ölmüyor. Hayır, zayıf noktaları yok. ■



level notu 40

25 to Life

Yapım: Avalanche Dağıtım: Eidos Interactive Minimum Sistem: 1.6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX



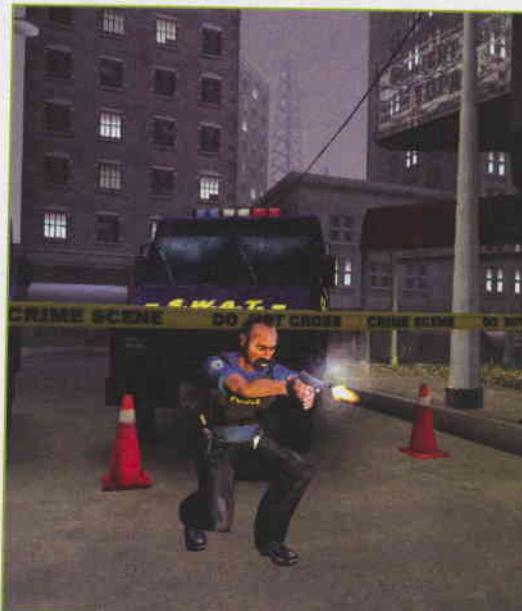
Artık sokağa çıkmaz hale geldik. Yan kesiciler, kapkaççılar ve çete temali oyunlar bizi zor durumda bırakıyor. Biz de bu toplumsal sorunu masa yatağındıktı; masa kırıldı. IKEA'dan alıp kendimiz kurmuşuk, kızdıktı.

Yapımına uzun süre önce başlanan 25 to Life'in iyi bir oyun olacağını tahmin ediyorduk, ancak biz de uzaylıyız ve hata yapıyoruz; güliyoruz, ağlıyoruz, yanılıyoruz, şaşı bakıp şaşırıyoruz. 25 to Life iki taraflı bir oyun. İsterseniz polisleri, iste-

seniz de çeteleri yönetebiliyorsunuz. Bu da iki farklı oyun tipi anlamına geliyor. 25 to Life'ı içinde bulunduğu bataktan çıkaran bir şey varsa, o da bu özelliğidir. Ancak ünlü bir düşünnür der ki, "Daha fazlasını iste." Biz de yazının geri kalanına eşekler değil, bu felsefeye devam edeceğiz.

25 to Life da Regeneration gibi third-person kamerasıyla oynanıyor. Tek kişilik oyunda gizlenmek, önemli bir yer tutuyor. Bunun dışında genelde yaptığınız tek şey ilerlemek, adam vurmak. Yükleme, "En azından vurdugumuz şeyler ölüyor ve yeni bir oyunda karşımıza zombie olarak çıkmıyor, değil mi?" sorusunu sordugumuz zaman özne buluyor ve kendimizi kandırıyoruz. Ancak oyun heyecanlı değil, hızlı değil; sıra-

dan. Bunda aynı düşman tiplerinin, vasatı aşamayan grafiklerin de payı var. Haliyle, bu oyunu satın almazsanız hayatınızın akışı sekteye uğramayacaktır. Bu yüzden şansınızı fazla zorlamayın derim. ■



level notu 32

Hello Kitty Roller Rescue

Yapım: XPEC Entertainment Dağıtım: Empire Interactive Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

Bugüne dek Kısa Kısa'da Mall Tycoon inceledim, Bikini Karate Babes inceledim, Secret Service bile inceledim hatta (cidden ya, inceledim mı?). Hiçbir zaman yaptığım işten utanç duymadım. Sonuçta bu işimin bir parçası. Ve açıkçası, Kısa Kısa'yı yazarken hiçbir zaman sıkılmadım. Kısa Kısa bir yana, köşem bir yana, diğer yazılar bir yana... Dedim ya, burada hiçbir oyunu yazarken sıkılmadım. Ama buraya kadarmış arkadaşlar. Buradan yetkililere sesleniyorum: İnsanı bunu yapar mı?! Biz yıllarca birlikte çalışmadık mı? Birlikte dergi çıkarıp, birlikte sabahlayıp, gülpü eğlenmedik mi? Bu ne?! Hello Kitty ne?! Hello Kitty adında bir oyun veriliip insan etkisiz



hale getirilir mi ya!?

Bu şartlar altında daha fazla bulunamam arkadaşlar; bu, Kısa Kısa'daki son yazım, son kelimelerim. Ünlü ressam Rafet El Ro-

man'ın da dile getirdiği gibi, moralim bozulur, canım sıkılır, sen bilemezsin daha neler.

Şaka bir yana, yazıya geçelim. GameCube'den PC'ye aktarılan Hello Kitty'nin konusu biraz garip: Evreni gezmeyenin hayalini kuran Black-O, yaşadığı gezegeni terk eder ve gittiği gezegende bir şey fark eder; gezegendeki yaratıklar birbirlerine hediyelerini kutularını atmaktadır. Bu kutuları düşman zanneden Black-O da harekete geçer ve savaş başlatır.

Bu ilginç konu bir yana, oyun oynamış olarak elbette çok basit ve ço-



cuklara göre. Son görevimi tamamlamış olmanın vermiş olduğu gururla aranızdan ayrılmadan önce, buradan beni Kısa Kısa yolunda yalnız bırakmayan Sinan'a, Burak'a ve sponsorlarımı teşekkürü bir borç bilirim. Borcuma sadıgmıdır bu arada, söz verdigim tarihte öder... Ha, ne borcu ya? Kime? Kaç lira? ■

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

level notu 43





Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

DEĞİŞİM İYİDİR

Değişim her zaman güzeldir. Bir şekilde, bir davranışa saplanıp kalmak, yaratıcı olmanıza engel olur ve bir süre sonra kendi dünyasında yaşayan, dışarıya kapalı bir hale bürünüp olduğunuz yerde kalırsınız.

Bu düşünceyi benimseyerek Konsol Ustası'nı ve Yeni Nesil Geliyor! bölgümlerini birleştirdik, yeni bir şekil verdik. Artık yeni nesil konsollarla, şu anki konsolların haberlerini iç içe bulacak ve yeni tasarımın katkısıyla göze daha hoş gelen bir şekilde okuyacaksınız.

Standart bir girişle açık bu ay da dükkanı ama sıra dışı bir şekilde devam edeceğiz. Sonunda Xbox 360'a kavuşmanın sevinciyle ne yapacağımızı şaşırık mesela. Sinan'a bir soru sormak için aradığımızda, "Şu an ofiste kimse yok; ben ve bir adet Xbox 360 baş başayız! Çabuk kapat, seni sonra belki ararım!" dedi, bir daha da haber almadım ondan. Tabii bu müthiş haberle ben de aynen Xbox 360 bulunan en yakın mekana (XOyun) hücum ettim. Bu sırada başına yüzüksekse tane hadise geldiği için amacımı ulaşmadım ama siz bu yazıyı okuduğunuzda XOyun sınırları dahilinde, bir Xbox 360'a sarılıp uyuyor olacağımdan şüpheniz olmasın. Bize ilgili haberler bu kadar. Geri kalan kısımsa yanda duruyor. Okuyun, okutun.

O DA NESİ?

GOD OF WAR...2?

» Evet yanlış duymuyorsunuz ve yanlışlıkla heyecandan camdan fırlatmadığınız kendinizi. God of War 2'nin, SCEA Santa Monica stüdyosu tarafından hazırlanmakta olduğu haberini aldık ve birbirimize sarılıp bir süre mutluluktan ağladık. Oyunun gelecek Şubat'ta çıkışını bekleniyor ve asıl güzel haberi daha duymadınız bile. GoW 2'yi oynamak için yeni nesil bir konsola ihtiyacınız olmayacak, zira oyuncuların PS2 için hazırlıyor!

Senaryo hakkında henüz bir şey bilmesek de, Kratos'un geri doneceğini öğrenmiş bulunuyoruz. Kratos yepyeni silahlar kullanabilecek, Icarus'la dövüşükten sonra kanatlarını alacak, mitolojideki en klas yaratıklardan biri olan Pegasus'a binebilecek ve Amulet of Fate ile Golden Fleece adında iki yeni eşyayı en-

vanterine ekleyebilecek. Icarus'un kanatlarıyla ne yaparız, Pegasus ne işimize yarar, bunların yanıtını yaz aylarında öğrenmeyi planlıyoruz. ■

► Yapım Sony ► Dağıtım Sony
► Platform PS2 ► Çıkış Tarihi 2007 başı



GERÇEĞİN ÖTESİNDE GRAFİKLERLE, YEPYENİ BİR HEYECAN

BURNOUT REVENGE 360

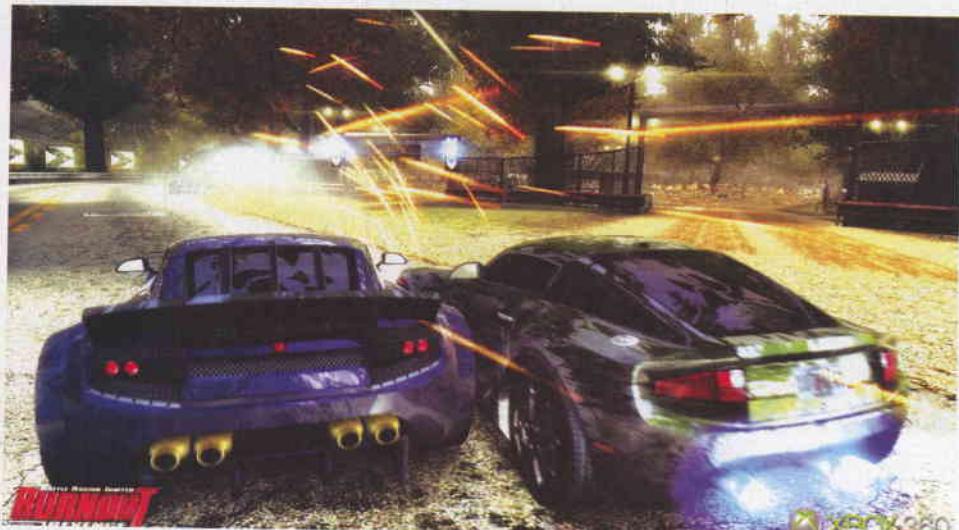
» Birisi televizyonun yanına bir gizli kameralı kurup beni Burnout oynarken kamerayaalsa ve bu görüntüyü "Oyunları insanları hipnotize ediyor, birer beyinsize döndürüyor!" tezi için kanıt olarak kullanısa, hiçbir şey yapamayacağım gibi o teze ben bile hak verebilirim. Dili dışı çıkmış, gözleri tek bir noktaya bakan, arada dişini sıkan, bir kolona 300 kilometreyle bindirince "Hörhögraahhhh!" diye bağırın bir insan hakkında da zaten denemeyecek fazla bir şey yoktur.

Xbox 360'da ise yeni bir Burnout: Revenge ile karşılaşıyoruz. Çıkmasına 15 gün kala oyunun haberine yer veriyor olmamın sebebi de, Xbox 360'ın ülkemiz sınırları içine, öyle veya böyle girmiş olması ve Burnout'u fazlaıyla seviyor olmam olarak özetlenebilir. Xbox 360 versiyonu da aslına bakarsanız hakkında bahsedilmeye değer özelliklerle geliyor. Araçların poligon sayısının artırılması, hasar modellemelerinin alıp başını gitmesi (en ufak çi-

zik bile boyada iz yapıyor!) ilk aşamada ağızınızı açık kalmasına neden oluyor.

Asıl güzellik ise Xbox Live'da yatiyor. Neredeyse oyundaki tüm oyun tipleri online olarak oynanabiliyor. Üstelik daha önceki sayılarda bahsettiğimiz üzere, hangi oyuncuya kaç kez aynı oyuna girmiştiniz, onu kaç kez yoldan çıkarmışınız, tüm bu bilgiler size yarışa başlamadan önce bildiriliyor. Sadece yarışı tamamlamaya çalışmanın yanında, "980 Takedown" yapmış bir şampiyonla mücadele ettığınızı bilmek ayrı bir keyif vermez mi size de? Online kapışmanın yanında, tek kişilik oyundaki artistik kazalarınızı Replay bölümünde kaydedip Xbox Live kullanıcılarıyla paylaşma şansı da yeni Burnout: Revenge'le birlikte geliyor. Önce hızlı bir bağlantı, ardından bir Xbox 360 alın ve sonrasında da Burnout ile geçecek hızlı günlere balıklama dalın. Zengin gördüm siz? ■

► Yapım Criterion Games ► Dağıtım EA
► Platform Xbox 360 ► Çıkış Tarihi 15 Mart 2006



LEGO DİYARINDA İKİNCİ KARŞILAŞMA

LEGO STAR WARS II

» Küçükken Star Wars izlerken, karşısında Lego'dan evler yapardık. Şimdiki nesil ise Lego'dan yapılmış Star Wars karakterleriyle oynuyor; hem de sanal ortamda. 20 yılda teknolojinin ve yaşam şeklinin ne derecede değiştigidinden dem vurmayı bir başka mevsime bırakarak LucasArts'ın yeni oyununa göz atmayı teklif ediyorum. Çekimser oy kullanmak yasaktır.

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy, isminin de bangır bangır bağırdığı gibi eski üclemeyi konu. İlk oyundaki espriler ve bulmacalar aynen korunacak ve bu sefer karakterlerimiz Lego'dan araçlara, hayvanlara binebilecek.



Oyunca eklenen en büyük yeniliklerden biri karakter yaratmak. 50 farklı karakterin istediğiniz bölümünü çıkarıp bir diğerine takarak kendi karakterinizi oluşturabilecek ve onları Star Wars evreninde kullanabileceksiniz. Bunun yanında yeni 56 karakter ve karakterlere özel saldırıcı hareketleri de The Original Trilogy'de yer alacak. LEGO SW'nin başarılı bir oyun olduğunu düşünerek, bu oyunun kötü olma ihtimalini reddediyoruz. ■

► Yapım Traveller's Tales ► Dağıtım LucasArts Entertainment
► Platform PS2, Xbox, GC, PSP, DS, GBA, PC ► Çıkış Tarihi Sonbahar 2006

BÖCEKLERE KESİN ÇARE!

LOST PLANET

» Oyunlardaki karakterlerin başına mutlaka bir şeyle gelir, zira gelmese oradan oyun çıkmaz. Lost Planet'in kahramanı zavallı Wayne'in maalesef hem hafızası silinmiş, hem de babası ortadan kaybolmuştur. Wayne'in son hatırladığı şey babasının Akrids adındaki böcek ırkı tarafından kaçırdığıdır. Bu bilgiyle hikaye geçen Wayne, Akrids ırkına savaş açar ama böceklerin sayısının milyonlarca olması karşısında geri çekilir. Daha zekice bir plan yapması gereken Wayne, kar korsanlarıyla karşılaşır ve öğrenir ki kar korsanları da bu böcekleri sevmiyecekler.

Size önerim, bu oyunun videosunu mutlaka izleyin. Bir tane oyun içi video, benim şurada debelenerek anlatmaya çalışacağımdan kat be kat faydalı olacaktır size. Yine de anlatıyorum. Capcom'un Lost Planet'i bizi aksiyonun içine fırlatacak ve 12 bölüm boyunca da bu ortamdan çıkmayacağız. Kah ayak üstünde, kah Mecha'ların içinde Akrids ırkına ait yaratıkları haklamaya çalışacak ve oyunun yüzde 50'lik bölümünde kaçmakla meşgul olacağız (üstünüzde 80 tane uçan böcek hücum edince savasmak pek mantıklı olmuyor). Birçok farklı Mecha tipinin oyunda bulunacağını öğrendik. Hatta bazıları Transformers'daki gibi şekil değiştirerek başka işlere de yarayacak. Yolda bulacağımız silahlارla Mecha'larımıza süsleyerek Akrids'in kökünü kazımak için Lost Planet'i bekleyin ve mutlaka oyun içi videolara göz atın. ■



"EVRENDE YALNIZ MIYIZ" SORUSUNA KESİN YANIT MASS EFFECT



» SW: KOTOR hayranları, Fable fanatikleri, hemen etrafında çember olun, size önemli haberlerim var. BioWare Xbox 360'a özel bir oyun üzerinde çalışıyor ve bir KOTOR manyağı olarak büyük heyecanlar yaşıdagımı bilmenizi istiyorum.

23. yüzyılda gelecek hikâyede, insan ırkı yeni medeniyetler bulmak üzere uzaya açılır ve hakikaten de birtakım uygurlıklar bulur. İşin kötü yanı, bu toplulukların çoğu bizim ırkımızdan daha gelişmiş durumdadır ve insanları da pek sevmemektedirler.

Aynı KOTOR'da olduğu gibi üç kişiden oluşan bir takım ile ilerleyeceğimiz Mass Effect'in türü RYO ve savaşlar dahil, her türlü aktivite gerçek zamanlı olarak gerçekleşecek. Oyun hakkında asıl heyecan yaratıcı etkense özgür oluşumuz. Dilersek hareketlerimizle kötü veya iyi tarafı seçeceğiz, dilersek de orta karar ilerleyerek her türlü nabza göre şerbet vereceğiz. Hangi yönü severseniz seçelim, amacımız insanlığı tüm uygurlıklardan yüksek bir noktaya oturtmak olacak.

Bir üçlemenin ilk parçası olarak belirlenen Mass Effect'in bir sonraki bölümü piyasaya çıkmadan önce, aradaki zaman dilimi Xbox Live üzerinden görsel ve yazılı olarak takip edilebilecek. Hatta belki çeşitli eklentilerle oynanabilecek bile. ■

► Yapım Capcom ► Dağıtım Capcom
► Platform Xbox 360 ► Çıkış Tarihi Belli değil

► Yapım BioWare ► Dağıtım Microsoft
► Platform Xbox 360 ► Çıkış Tarihi Belli değil

HYDRA'YA VE TÜM KÖTÜLERE KARŞI...

X-MEN 3: THE OFFICIAL GAME

» X-Men: The Last Stand adıyla sinemala-
ra gelecek yeni X-Men filminden habe-
riniz vardır herhalde. Bu filmi heyecanla bek-
lerken Activision yepye bir oyunun duyuru-
sunu yaptı. Aslında bunu ayalar önce yaptı da,
oyun içi videoları izleme fırsatım olmamıştı.



X-Men'in bu yeni oyunu, X2 filminin
bittiği zamandan iki hafta sonrasında
başlayacak ve The Last Stand'in olayla-
rına da deðinerek, aradaki hikâyeleri
sunacak. Yani tam anlamıyla bir film
oyunu değil.

Oyunda toplam olarak üç karakteri
kontrol edebileceğiz. Wolverine, Night-
crawler ve Iceman. Her ne kadar istedi-
gimiz bölümde, istediğimiz karakteri
seçebiliyorsak da bazı karakterler bazı
alanlarda daha kullanışlı olduğundan
onları tercih etmemiz gerekecek. Wol-
verine yakın dövüste uzman olacak,
Nightcrawler gölgelere saklanacak, sağa
sola işinlanıp sınır bozacak ve Iceman
açık alanda buz köprüsüyle cirit atacak.
Bazı bölgelerde diğer X-Men karakter-
leri de bize yardımcı olabilecek fakat



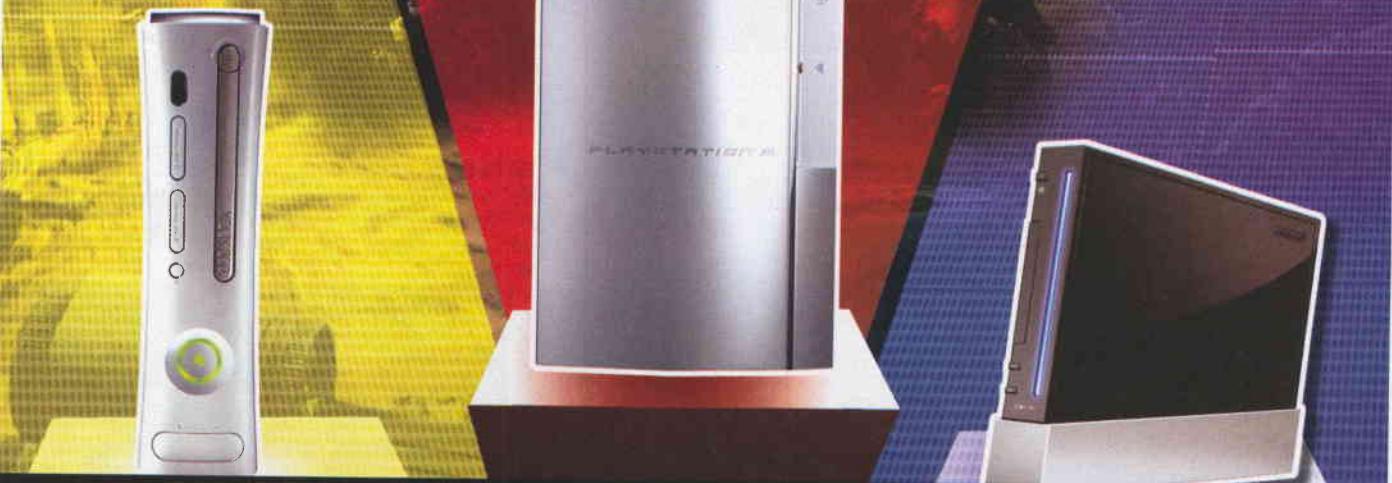
3

onlar üzerinde herhangi bir kontrolümüz bulun-
mayacak.

X-Men Legends'dan başka elle tutulur bir X-
Men oyunu görmek dileğinde, Activision ve Z-
Axis'e buradan iyi çalışmalar diliyorum. ■

► Yapım Z-Axis ► Dağıtım Activision ► Platform PS2, Xbox, GC, Xbox 360,
PSP, DS, GBA, PC ► Çıkış Tarihi Mayıs 2006

YENİ NESİL GELİYOR



XBOX 360

Çıkış tarihi: Dünyanın her yerinde piyasada.

Türkiye durumu: 18 ay sonra, ülkemizde "belki" resmi olarak satışına başlanacak.

Gelişmeler: Tüm dünyada Xbox 360 kitleyi çekilen su günlerde, analiz uzmanı PJ McNealy'den gelen bir habere göre yaz aylarına kadar bu durumun devam edeceğini öngöründik. Hemen ardından Microsoft'tan Peter Moore bir açıklama yaparak "4-6 hafta sonra herhangi bir insan, bir mağazaya girip Xbox 360 alabilecek" dedi. ■

PLAYSTATION 3

Çıkış tarihi: Avrupa PS3 ile Kuzey Amerika'da tanıtılacak dersen de, bana göre sansız 2007'yi bekleyeceğiz.

Türkiye durumu: Resmi açıklamalar insanların kafasını ka-
rıştırma düzeye ededidir. Avrupa gitsinden kısa süre
sonra ülkemizde olacak.

Gelişmeler: Sony'den bir yetkiliden aldırmıza gizli bir bilgi-
de, dâha makinenin piyasaya gitmesine en az 1 yıl olsuğu
öne sürüldü.

İnşayet olacak da makinenin astronomik (800 dolar gibi) bir
fiyatı olduğu söyleyenler arasında. Ama bu fiyatta bir konsol
otomatik olmasız, yanı bu fiyat bize göre gerçek değil. ■

NINTENDO REVOLUTION

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

Türkiye durumu: Ülkemizde yeni kurulan Nortec Eurasia ta-
rafından resmi olarak getirileceği açıklandı.

Gelişmeler: Arcade makinesi olarak yakın bir zamanda
"Atari" salonlarında yer alacak olan Half Life 2: Survivor'ın
kullandığı ayak pedallarının bir benzerinin Revolution için
de hazırlanacağı açıklandı. Böylece bir oyunu hem kolları-
mızla, hem de ayaklarınıza kontrol ederek azami yorgun-
luğu adım atacağız. ■

REVOLUTION İÇİN PARA BİRİKTİRMEYE GEREK YOK

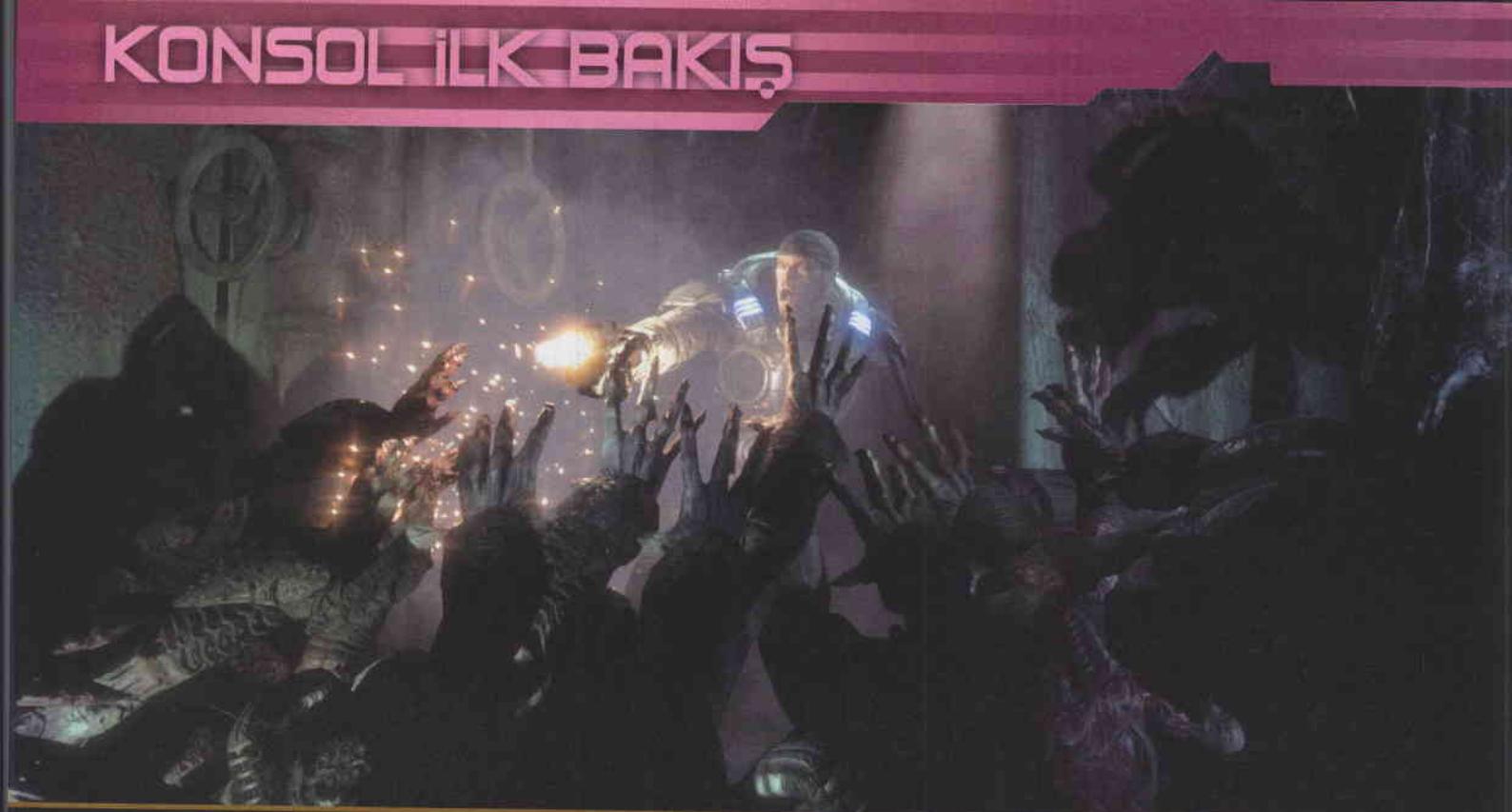
Amerika'nın ünlü analizcisisi (bu insanlar oturup bir seylerin
olası fiyatını belirler, başarılı olup olmayacağı hakkında
konusup kargasaya yol açırlar) PJ McNealy, yaptığı son
özellikle Nintendosunun Revolution'ın 200\$ gibi ucuz bir fiya-
ta sahip olabileceğiini belirtti. Nintendosunun Satoru za-
ten daha önceki açıklamalarında Revolution'ın 299\$ dan
daha aşağı bir fiyattan satısa sunulacağını belirtmişti. Eğer
McNealy'nin tahmini doğru çıkarsa, her evde bir Revolution
görecek demektir.

XBOX LIVE VS. PLAYSTATION LIFE

PSM dergisinde yayımlanan bir makaleye göre, Sony PS3'le
birlikte dev bir online oyun ağı da getirmeyi planlıyor. Sony,
Xbox Live'in başarısından etkilenmesi olacak ki PS3 oyunları-
nın rahatça online olarak oynanabilmesi için bir ağ kurmayı
kafaya koymus. Tabii Microsoft gibi bir dünya devinin bile
bu iş için milyar dolarlar harcadığını ve yıllarca uğraştığını
düşünürsek, Sony'nin bu projesini hayatı geçirip geçireme-
yeceği konusunda şüpheler olusacaktır. Yine de böyle bir ko-
nu üzerinde düşünüyor olmaları bile çok büyük bir sey.

SHAUN WHITE OYUN OLUYOR

2006 Kış Olimpiyatları Snowboard şampiyonu, 19 yaşındaki
asmış kişi Shaun White'ı Ubisoft ele geçirdi. Altın madalya-
almasından birkaç dakika sonra Ubisoft yetkilileri tarafın-
dan ablukaya alınan Shaun White'ı kendisinin basrolde
olacağı bir oyun teklifi sunuldu ve gençliğin verdiği delilik-
le White teklifi hemen kabul etti. Yeni ve su anki nesil
konsollar için hazırlanan oyun (veya oyunları) en erken
2007 yılında piyasada olacak ve asıl hedef SSX'in tahtını
elinden almak olacak. ■



Aksiyon

GEARS OF WAR

İsgal altındaki hayatlar, kâbusu bitirmeye yemin etmiş bir adam ve bitmeyen bir savaş...



İnsanoğlu köşeye sıkıştı... Bazılarına göre kendi kendimizi bu noktaya getirdik. Ama bu kadar uzun zamandır kendi içimizde savasmış olmasak, Locust Horde'un saldırısına karşı durabilir miydi? "Çıkış Günü"nde yer altından kaynayarak fışkıran kâbuslarımız, daha birleşmiş ve güçlü bir insanoğlu mu bulurdu karşısında? ... Veya onlarca yıldır kendi aramızda savaşmıyor olsak, daha o gün soyumuz tükenir miydi acaba? Komik, sırt sırt vermemiz için toptan yok olmuş noktasına kadar gelmiş olmamız gerekiyormuş demek. Demek, insanoğlunun aklını başına toplaması için hala bir ümit ışığı varmış.

Umarım o ışığı yakmak için çok geç değil...

(Günlük giriş sonu / COG giyilebilir bilgisayar / Morg Referans No: 086330-XX)

gi o boşluk hissi. Hissetmemek, varlıklarını yadrigamak istedığimde daha ağır basıyorlar, umutsuzluğu getiriyorlar beraberlerinde. Ben, Marcus Fenix, insanlığın bu umutsuz savaşında bir ışık olmaya mı niyetliyim? Hayır. Sadece bana söylenenleri yapıyorum, emirlere uyuyorum. Daha iyisini yapabilsem, yapar mıydım? Onu da bilmiyorum. Açıksa umurumda da değil. Su an karşısında üç tane düşmanım var ve hangisini yok edeceğimi düşünüyorum.

Bırkaç yıl öncesine kadar barışçıl bir gezegen olan Sera'da ne kadar zamandır savasıyorum, hatırlıyorum bile. Dünya'ya benzeyen bu gezegen, "Imulsion" adı verilen güç kaynağının keşfedilmesiyle bir savaş alanına döndü. Ne kadar açgözli şirket varsa, hepsi Imulsion'in peşinden Sera'ya geldi ve sonunda kaçınılmaz çatışmalar başladı. İnsanlar birbirleriyle mücadele ederken yeraldında yasayan böceğimsi bir irkın sonianmasına neden oldular. Çok geçmeden yeryüzündeki savaş,

insanların birbirleriyle mücadeleinden bu yeni ırkla mücadeleye döndü. Her yerden, ama her yerden geldiler. Hiçbir yerde güvende değildik, sadece masif kayaların içinden çıkamıyorlardı bu yaratıklar. Kısa sürede yüz binlerce insanın ölümesi üzerine Coalition of Organized Governments (COG) adında askeri bir kuvvet oluşturuldu. Benim gibi hapishane kuşlarının bile eline birer silah tutturuldu. Ama zaten haksız yere hapsettildim, o ayrı hikaye,

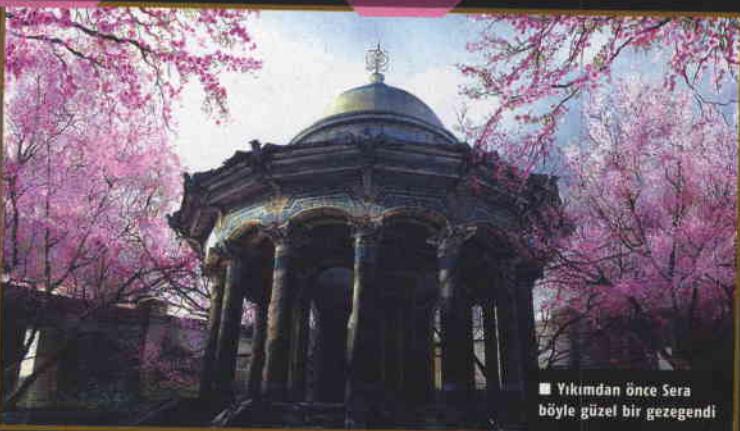
Geçen gece çıktığımız bir operasyonu anlatayım size: Gecenin bir köründe, liderliğini yaptığım dört kişilik grupta yola çıktık. Zifiri karanlıkta yolumuza zor görüyorduk, fakat bizi izleyen gözlerin de farkındaydık. Düşmanımız hakkında bir şeyler öğrenmişik: İşığa karşı hastalar. Ateşten hoşlanmıyoruz. Biz de

SERA'YA NE YAPTINIZ?

(Günlük giriş baslangıcı / COG giyilebilir bilgisayar / Referans No: 013670-XA)

Gecenin karanlığı ve yalnızlığın getirdi-





■ Yıkıldan önce Sera
böyle güzel bir gezegendi



Yeraltından kaynayarak fışkıran kabuslarınız, daha birleşmiş ve güçlü bir insanoğlu mu bulurdu karşısında?

varamız gereken noktaya ulaşmak için yanar arabalara, ışık kaynaklarına son hızla koşmayı ve bu noktalarda duraklayarak ilerlemeyi denedik ve başarılı da olduk. Yeterince hızlı hareket ederek bize yetişemiyorlardı ve ışık kaynaklarına ulaşlığımızda güvendeydik (*Gerçek 1: Anlatılan görev, oyunda aynen yer almaktadır.*)

Bir sonraki gün, yine gece görevine çıkmamız gereki. Bir sınır karakoluna saldırısı olduğunun haberini almıştık ve oraya gitmemiz gerekiyordu. Bizi taşıyan araç ancak belirli bir noktaya kadar ilerleyebildi. Bundan sonrası yürüyerek aşmamız gerekiyordu. Bu sırada yagan yağmurdan ve çakan şimşeklerden bahsetmek bile istemiyorum. Elimizdeki büyük makineller, üstümüzdeki kilolarca ekipman yetmiyormuş gibi bir de yağmurla baş etmek zorunda kaldık. Şimşeklerse yolu aydınlatlığı için beklenmedik bir biçimde isimize yarıyordu. Nereden, nasıl bir saldırıyla uğrayacağımızı bilmediğimiz için çok dikkatli olmak zorundaydık. Bu yüzden yavaşça ilerliyor ve arkasına saklanabildigimiz her seyin gerisinde bir süre bekliyorduk (*Gerçek 2: Oyunda siper almak çok önemli. Siper almadan, düşmana bodoslama daldığınız takdirde bir saniye bile geçmez, yere indirilirsiniz.*) Yolu aydınlatan şimşeklerden de yarananarak varmamız gereken noktaya ulaşabildik, fakat ulaşlığımız yer kan gölüne dönmüştür, parçalanmış cesetlerin yer aldığı büyük bir mezarlıkta başka bir sey değildi. Üstelik bu, karşılaşacaklarımızın yanında sadece ufak bir şiddet gösterisiydi, zira bizi bekleyen 6 metrelik dev ya-

ratığı ancak saldırıyla uğradıktan sonra fark edebildik (*Gerçek 3: Oyundaki Boss'lar, bölüm sonlarında ihtişamlı bir şekilde değil, bölmü aralarında, en beklemediğiniz anda karşınıza çıkabilecek.*)

MEDIC, MEDIIICCC!!!

Her gün elimize tutusturulan silahlarla görevde çıktığımızdan bahsetmiştim sanırım. Artık bu operasyonlara zor veya kolay gözüyle bakıyorum. Ne kadar az adam kaybedersem, o görev benim için o derece başarıyla tamamlanmış oluyor. Elimize verilen silahlar arkadaşımız haline geldi ve artık iki silahı aynı anda kullanmaka son derece ustayım. Tabii silahların yanında ekibimdeki askerlerim de çok önemli bir yere sahip. Onlar olmadan Sera'da sağ kalmam mümkün olamazdı. Hem çatışmalarda nişancılıkla riya bana yardımcı oluyorlar, hem de yaralıları iyileştirerek adam kaybetmemi engelliyorlar (*Gerçek 5: Sağlığınıza düzeltmek için hiçbir şekilde sağlık paketi, çikolata gibi malzemeler bulamayacaksınız. Ancak ekibinizdeki sağlık birimleri sizin iyileştirebilecek. Onları kaybetmemek için özel çaba sarf etmemiz gerekecek.*)

Ne kadar dikkat edersem ede-

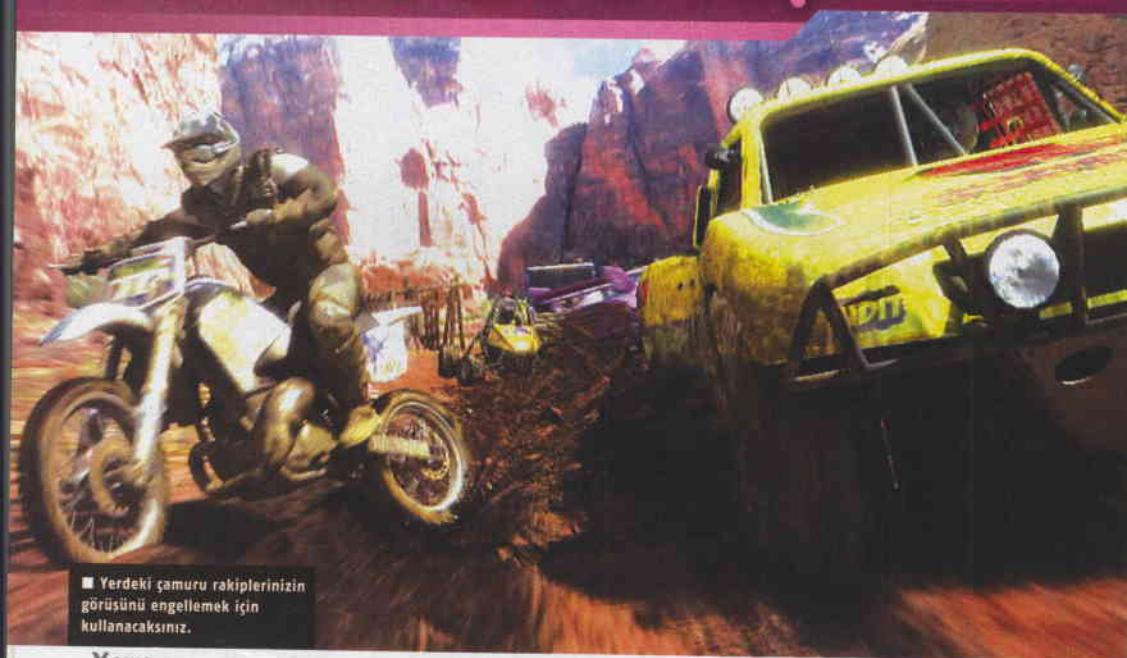
yim, birçok değerli askerimi kaybettim bu savaşta. Bazıları kahramanca savasarak öldü, bazılarısa tektice basamadan. Askerlerimin gözlerimin önünde karanlığa çekiliş parçalanmasını izledim ve her seferinde nefretim daha da büydü, daha fazla hırslandım (*Gerçek 6: Askerlerinizin basına "bir iş" geldiği zaman, gözlerinizi başka yöne çevirmenize izin verilmeden, bu olayları izlemek zorunda kalacağınız.*)

Saldırıların ne zaman, nereden geleceğini hiçbir zaman kestiremiyoruz. Dolayısıyla, her zaman hazırlıklı olmalyız. Elimizdeki silahlar böceklerle mücadele etmek için yeterince güçlü belki, fakat aniden öntünüze fırlayan, sizden sadece bir metre ötede duran bir yaratığa da kursun boşaltamıysınız. Güçlü yapıları nedeniyle yaratıkları yakın dövüste yenmek çok zor ama imkânsız değil. Zamanla onları her seferde öldürmeye de öğrencik (*Gerçek 7: Düşmanlarınızın yakın dövüse girecek ve God of War ya da Resident Evil 4'teki gibi bir "tuslara zamanında basma" oyunu oynayacağız; yaratıkları şekilli haraketlerle ortadan kaldıracağız.*)

Sera'da daha ne kadar kalacağım, her gece hanıgi kabusumun gerçeğe dönüşeceğini göreceğim ve ölümle kaç kez daha burun buruna geleceğim. Tek istedigim bu savasın bir an önce sona ermesi ve Sera'nın eski günlerine dönmesi. Ben Marcus Fenix, bu savaş sonlandırmaya ant içtim ve ne kadar kararlı olduğumu herkese göstereceğim (*Gerçek 8: Bu yazıyi yazdıktan sonra Tuna Sentuna kendini Marcus Fenix samıp eline kaptığı vileda sopasıyla kendini dışarı atmış, sokaktaki zavallı, basbos hayvanlarını peşinden bilincsizce koşmuştur...*)



Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr



■ Yerdeki çamuru rakiplerinizin görüşünü engellemek için kullanacağınız.

Yarış

MOTORSTORM

Yol kenarında yeteri kadar durursanız, üstünüze kesin çamur sıçrar



Uzun süre oldu söyle güzel bir motosiklet oyunu oynamayı. Ben istiyorum ki motorlar ATV'lerle, ATV'ler Hummer'larla, Hummer'lar ralli arabalarıyla karşılaşın, ortam şenlensin. Yeri gelsin uçurumdan aşağı fırlayalım, yeri gelsin yanda hızla ilerleyen ATV'yi yoldan çıkaralım. İşin içinde kurallar olmayaçın her şey daha zevkli değil mi? Milimetrik hesaplar yapmadan, gözü müzü karartıp ilerlemenin verdiği heyecan bambaşa bir şey...

■ Her aracın kokpit görüntüsünün oyunda yer alması bekleniyor.



YÜKSEK HIZ, BOL ÇAMUR

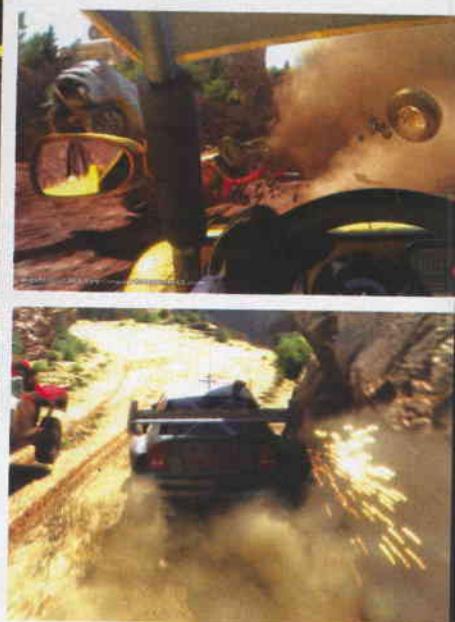
E3'te Killzone kadar beğeni toplayan bir gösterim daha varsa, o da Motorstorm'unki olmuştu. Videoda bir dolu araç, açık arazide birbirleriyle mücadele ediyor ve bitiş çizgisine varmaya çalışıyordu. Bu sırada yoldan çıkanlar mı isteriniz, aracıyla rakibinin üstüne binenler mi isteriniz... Her türlü kalleşlige izin veren bir yarış portresi çizilmiş gösterimde ve bu denli özgür olduğumuzu görmek bizi heyecanlandırmaya yetti.

Motorstorm'da işler şu şekilde yürüyecek: Bir yarış modu seçeceğiz ve ardından bir de araç. Seçtiğimiz yarış moduna göre ya rakiplerimiz türlü türlü araçlarda olacak, ya da seçmiş olduğunuz araç tipinde. Yarış başladıkta sonra bitiş çizgisine nasıl varacağınız size kalmış. Dilerseñiz alternatif yolları kullanacağınız veya pistten ilerleyeceksiniz. Alternatif yollar daha tenha olacak, fakat daha fazla tehlike içerecek. Kendinizi bir anda rampadan fırlamış ve havada "900 Method" hareketi yaparken bulursanız, şaşırmayın.

KİM YIKAYACAK BUNLARI SİMDİ?

Evolution Studios'un Motorstorm'da hedeflediği en büyük özellik çamurun kullanılması. Evet, yanlış duymadınız. Pistteki çamur çok önemli, zira bunu rakiplerini kör etmek için kullanacağınız. Altınuzda normal bir araba var ve yanınızda Hummer size sıkıntılı anlar yaratıyor. Şimdi

Hummer'in önüne geçin, biraz yavaşlayın ve ardından gazi kökleşin. Yerden kopan toprak ve çamur ayınen Hummer'in camına yapışacak ve Hummer'in kullanıcısı silecekleri çalıştırana dek onu kör edecek. Bu işlemi kritik noktalarda uygulayarak rakibinize dünyayı dar etmek sizin elinizde. Peki ya çamuru bir ATV veya motosiklet kullanıcısına fırlatırsak ne olacak? Ya kasklarını bir bezle temizleyene dek rasgele ilerleyecekler, ya da çamur on-



ları etkilemeyecek (bu sık olası değil).

Bu çamur hususundan bir çıkmak yaparsak da oyundaki her aracın kokpitinin tasarılanacağı ve oyunda yer alacağını söyleyebiliriz. Bildiğiniz gibi PS2'de bu durum hep göz ardı edilmiş, direksiyon görüntüsü yarışlarda yer almamıştı. PS3'ün gücünden de yararlanılarak, motorlardan ATV'le, her türlü aracın iç görüntüsü nün Motorstorm'da yer alınmasını bekliyoruz.

HAVADA UÇAN BENİM TAMPON MU?

Tanıtımı yapılan tüm PS3 oyunlarında olduğu gibi, Motorstorm'da da gerçek hedef gerçekliği yakalamak ve bunu HD teknolojisiyle ekranaya getirmek. Evolution Studios E3'te halka sunduğu video görüntülerindeki gerçekliği oyuna da taşımayı hedefliyor –ki eğer bunu başarırlarsa hepimizin gözleri kamaşacak.

Oyunun çıkışına bir yıl kadar bir süre olduğu söyleniyor, ama bir başka söyleti de Motorstorm'un PS3'ün bahar çıkışına yetişirileceği üzerinde yoğunlaşıyor. Bana kalırsa bu oyunu da, diğer iyi PS3 oyunları gibi 2007'de oynuyor olacağız. Dileyelim de bu süre zarında Evolution Studios elinden geleni yapsın ve PS3'e yaraşır bir yarış oyunu ortaya çıkarsın (dua edeceğim, az kaldı).

Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr



RESIDENT EVIL 5

Dördüncü oyunun üstüne daha ne ekleyebilirler ki?



Zombi olmanın getirdiği kaçınılmaz sorumluluk; insanları korkutmak, korkan insanları ıldırmanın esigine getirmek, ıldırılmış olanları kafalarından, kollarından tutarak kendi saflarını geçirmek olarak özetlenebilir. Zombilerin ilk çağlarından beri neden böyle bir tutum sergiledikleriye hala anlaşılmış değildir. Halk arasında, "Zombidir, ne yapsa yeridir" olarak özetlenen bu etik problemin en büyük takipçilerinden biriye Shinji Mikami ve ekibi olarak gösterilebilir.

Capcom'un üç ünlü ismi Mikami, Takeuchi ve Inafune, Resident Evil adıyla başlattıkları "Zombilere hayır!" kampanyasında, kısa süre önce dördüncü aşamaya gelmişti hatırlarsınız. Resident Evil 4 adıyla GameCube ve Playstation 2'lerimizi birer "zombi savar'a dönüştüren Capcom, beşinci oyunun hazırlıklarına çoktan basladı bile ve tahmin edeceğiniz üzere RE5 sadece yeni nesil konsollar için hazırlanıyor. Bu konsollar arasında Nintendo Revolution'ın bulunup bulunmayacağı ise hala bir muamma.

■ Kapalı ortamlarda belki günün yakıcı ışıklarından uzaksız ama düşmanlarınıza daha yakın...



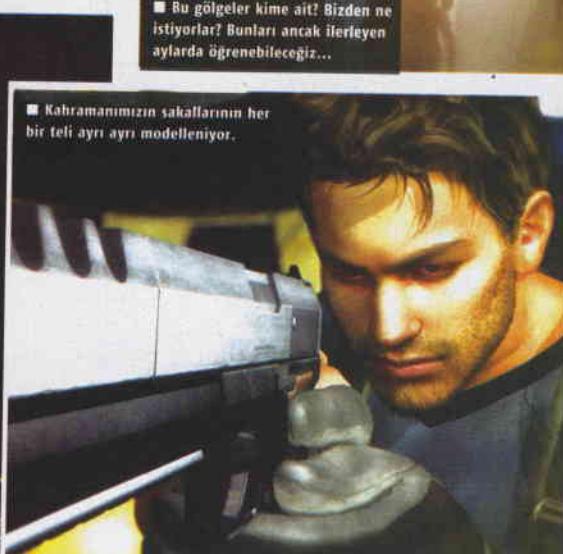
45 DERECEİN ALTINDA

Öncelikle bu oyunu ne kadar bekleyeceğimizi açıklayayım: 1 ila 2 sene arası. En iyi ihtimalle gelecek yılın Şubat ayında piyasada olması beklenen RE5, daha makul bir tahminle gelecek yılın yaz aylarında çıkmış olacak.

Capcom'un geçen aylda yayınladığı videodan ve Mikami'nin yaptığı açıklamalardan edindiğimiz izlenime göre oyunun bir bölümü çölde geçecektir. Çölde kurulmuş, ama bir nedenden dolayı terk edilmiş ufak bir yerleşim biriminde sıcakla boğuşan kahramanımız (RE2'den Chris Redfield olduğunu tahmin ediyoruz) bir süre sonra sığdı bir kenara bırakmak zorunda kalır, çünkü kasabayı işgal etmiş garip yaratıklar üstüne üstüne gelmektedir.

RE5'in en büyük yeniliklerinden biri birçok düşmanla aynı anda savaşmak zorunda kalacak olmamız. Eskisi gibi tek bir zombiyi tabancaya on dakikada öldürmeyecek, üstümüze koşan birçok yaratığı zayıf noktalarından vurarak hızlıca ortadan kaldırılmaya çalışacağız. Düşman yaratıkların yanında, çevresel etkenler de bize karşı olacak. Örneğin çöl bölümünde eğer fazla dışarıda kalırsak terlemeye başlayacağız. Daha fazla kalma niyetlenirsek şayet, yüksek koruma faktörlü bir güneş yağı edinmemiz iyi olacaktır, zira güneş kahramanımızı yavaş yavaş öldürecek kadar güçlü bir sıcaklığa neden oluyor. Güneşten kaçmak için saklanacağımız karanlık alanlar düşmanla doluyken, bu alanlarda biraz zaman geçirdikten sonra aniden güneşe çıkışınca gözleriniz kamaşacak ve bir süre etrafi görmekte zorluk çekeceksiniz. Kısaca, Mikami bu çöl konseptiyle çevrenin kahramanımız üzerinde büyük etkisi olacağını vurgulamak istiyor.

■ Kuşları bir seyler rahatsız etmiş olmalı. Emin olun o "seyler" sizin de rahatsız edecek.



■ Kahramanımızın sakallarının her bir teli ayrı ayrı modelleniyor.

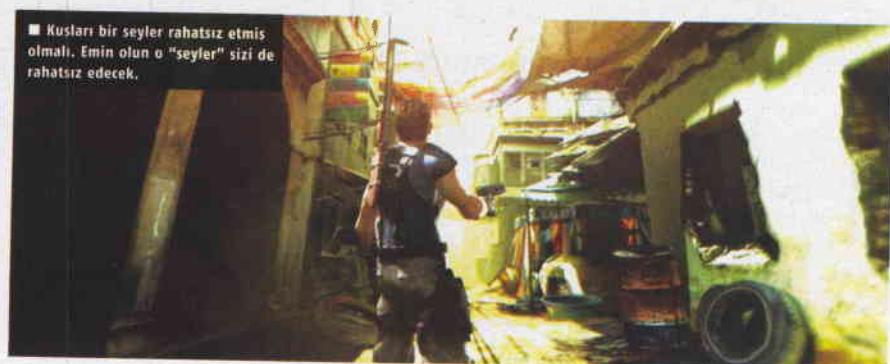
■ Bu gölgeler kime ait? Bizden ne istiyorlar? Bunları ancak ilerleyen aylarda öğrenebileceğiz...

HEPSİ GERÇEK

Oyunumuz PS3 ve Xbox 360 için tasarlandığından, grafikler konusunda büyük bekłentilerimiz olması normal. Mikami de bu konuda yüzümüzü güldürmeye çalışıyor ve "kahramanınızın suratındaki sakalların her biri ayrı ayrı modellenmiştir" gibi bir açıklamaya detaylara ne kadar dikkat ettiklerini gösteriyor. Karakterlerin yanında, oyunun fizik motoru sayesinde çevre elemanlarının çögünün parçalanabilecek olması da gerçekçiliğe büyük katkı sağlayacak.

Capcom iyi bir iş çıkarmak adına ve PS3'ün de henüz hazırlık aşamasında olmasından faydalananarak işleri agırdan alıyor ve daha fazla bilgi yayımlamaktan kaçınıyor. Oyunun senaryosu, karakterleri ve oynanışı hakkında daha fazla bilgi yayımlandığı anda size ulaşıracağımızdan emin olabilirsiniz. Simdilik RE4'ün başına dönün ve ışıkları kapatıp kendinizi bir kez daha bırakın Resident Evil dünyasına...

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr



Spor

 EA
SPORTS

FIGHT NIGHT ROUND 3

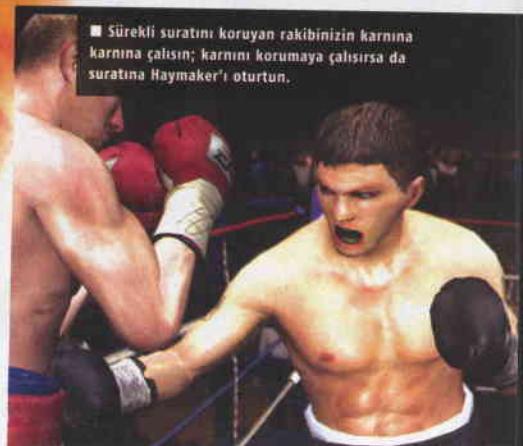
Ringe bir kez daha adım atan EA, 1 yıl boyunca yatmanın cezasını çekiyor



Günlerimi bir boks makinesine dönen PS2'min başında geçirdiğim günler çok geride kalmıştı. Hem daha fazla dövüşmek istiyordum, hem de artık oyunda yapacak daha fazla bir şey bulamıyordum. Aynı adamı sekiz kez tek ronda yere yıkmış, oyunu en zor halinde bile rahatlıkla oynayabilen biri haline gelmiştim. Daha fazlası için istiareye yat-

tım ve kalktıgında adeta aydınlanmıştım. Üstüm giyer giymez soluğu bir spor salonunda aldım. "Ben boks öğrenmek istiyorum!" dedim. "Buyurun, sizi su köşeye alalım" dediler. Karşı köşeye de insan irisi birini yerleştirdiler ve maç başladı. Ellerim umutsuzca "Total Punch Control" düğmesini arıyor, gözlerimse daha iyi bir açı yakalamak için çaresizce kendi eksenleri etrafında dönüyordu. Yanlış bir karar verdigimi çok geçmeden anladım, zira rakibim ağızımı yüzümü

kırmış ve elime çöktan vermişti. Kuyruğumu sıkıştırıp evime, Fight Night Round 2'nin başına döndüm; fakat o da ne? Beni bir sürpriz bekliyordu masada. Fight Night Round 3 kutusu tam karşımıdaydı. Hem acıdan, hem de mutluluktan ağlayarak DVD'yi PS2'nin içine itedim ve rüyamda bir kez daha oturttum Haymaker'ı rakiplerimin suratına (bayılmışım).


LEVEL HIT



■ Eğer sürekli bosa yumruk sallarsanız, boksörünüz bir süre sonra yorulacak ve daha yavaş yumruk attığı gibi, daha da çok hasar alacak.

NE OLDU BENİM HAYMAKER'IMA?

Ben de diyorum, bir önceki oyunda neden her şey bu kadar kolaydı? EA bir hata yapıp Haymaker (nakavt eden yumruk anlamındandır) vuruşunu dengesizlige yol açacak derecede güçlü yapmıştır. Kolumuzu gerip, rakin bizimin çehresini dagitmak üzere ringde kovalayıp durabiliyorduk. Artık böyle bir harekete izin yok. Kolunuza gerip rahatça yürüyemediginiz gibi, bunu başarsanız bile rakip boksör anında durusunuzun şeklini bozuyor veya yumruğunu başarıyla savuşturuyor. Tabii Haymaker'ı başarıyla uygularsanız yine de çok güçlü bir yumruk atmış oluyorsunuz, ama sağ Haymaker aparkat, sol Haymaker kroşe, sağ Haymaker kroşe gibi bir komboyu yapmanın artık zinhar mümkünü yok.

Bir diğer değişim de boksörlerin farklı stiller kullanımlarında görülüyor. Hatırlarsanız FNR2'de her boksör birbirinin kopyası gibiydi. Burada da durum biraz böyle, fakat her boksör yumruk hızı, yumruk kuvveti ve gard şekli gibi alanlarda birbirinden farklı olduğu için, boksörler arasında farklılıklar görebiliyoruz. Ben yine de bu olayın dövüşlere büyük değişimler getirdiğini söylemeyeceğim.

Oynamışta fark ettigim bir diğer değişim yapay zekanın çok az olsa da daha iyi olduğu. FNR2'de ilah statüsüne ulaştığım için, FNR3'e direkt olarak Hard zorluk derecesinde basladım ve Haymaker'ın azizliğine uğrayarak az daha dövüş bile kaybediyordum. Daha sonra olayın hızlı yumruklar, savuşturmalar ve daha çok karın bölgesine şans mak olduğunu keşfederek bu zorluk dercesinde bile zorlanmadan ilerleyebildim. Boksörler yine saçma sapan hareket ediyor, karına dörtlü bir kombo indirdikten sonra bile gard almama eğilimi gösteriyor ve sizin açık verdığınız bölgeleri es geçiyor. Zaman zaman savuşturma uzmanı birkaç boksöre rastladım da oyun biraz zorlaştı. Onun dışında yine şahane bir kolaylıkla karşı karşıyayız.

DAHA POPÜLER OLMALIYIM!

Bu defa tek kişilik oyun için üç seçenekimiz var. Play Now ile boks dünyasındaki ünlü isimlerden birini seçip hızlı bir maç yapabiliyoruz. Carrer Mode ile oyunun asıl bölümune atılıyoruz ve ESPN modıyla ünlü boks karşılaşmalarını yeniden yaşıyoruz. Biz şimdilik Carrer Mode ile ilgileneлим.

Geçen yılın oyunuyla kıyasılsak, kariyer kısmında geri adım atıldığına şahit oluyoruz. Kiminle dövüşeceğimiz, kemer almadan önce daha ne kadar bulunduğu miz kemerde oyalanabileceğimiz artık bizim elimizde değil. Boksörümüz bir popülerlik çizgisine sahip ve her maça birlikte bu çizgi uzuyor. Sonuna geldiğinde sırnif atlama müsabakasına katılıyoruz.

Her katıldığımız müsabakadan bir şeyler kazanlıyor. Bu para oluyor, popülerlik oluyor veya dükkanda özel eşyalar açılıyor. Yine bir önceki oyundaki gibi, boksörümüzü kiyafetlerle süsleyebiliyoruz. Paramız çoğaldıkça karakterin özelliklerini güçlendiren eşyalar da alınabilir hale geliyor.

Şimdi sorun bana, FNR3'ü beğendim mi? Açıkçası bir

DEV ÖYKÜ! IVAN VS. JONATHAN

Ivan ve Jonathan'ın aralarında olan biten ne varsa, FNR3 ringinde çözülüyor. İçinde aşk, para, hırs ve tutkunun bulunduğu bu derin hikâyeye gelin hep birlikte bir göz atalım...

Ivan (hafif topsaklı olan) Jonathan'dan şüphelenmektedir. Bir şekilde Ivan'a yaklaşıp, güzel kız kardeşi elde etmek maksadında olduğunu düşünür. Sokak ortasında Jonathan'ı hırpalamanın yasa dışı olacağını düşünerek onu boks yapmayı teşvik eder. Ringde Jonathan'ı köşeye sıkıştırınan Ivan, tüm şüphelerini Jonathan'a ağar ve onu bir temiz dövmeye başlar.



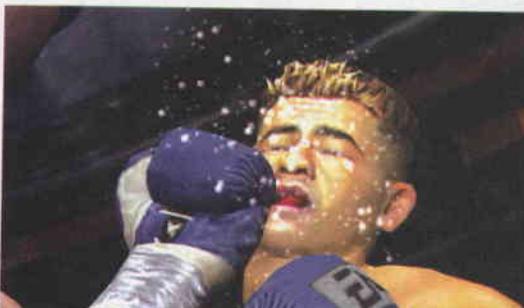
Kalbi kırılan, bir ağabey olarak gördüğü kişiden art arda yumruklar yemeye başlayan Jonathan ne yapacağını şaşırır. Gözlerinde yaşlar, ağızında Ivan'ın yumrusu, bir o yana, bir bu yana savrulmaktadır. "Ama ben..." diyerek gibi olur Jonathan, ama Ivan'ın tek bir söz dinlemeye bile niyeti yoktur. Sadece ağızından yukarıdaki kelimeler çıkar.



Kalbindeki acı ve uğradığı şokla kendine gelen Jonathan 10 kaplan gücünde bürünür. "Ben senin kız kardeşine değil, sana aşıkım!" sözleri dökülür dudaklarından. Şaşırma sırasında Ivan'dadır artık. Akı karışan Ivan'ın tüm gücü kaybolur bedeninden ve Jonathan'ın aşk kokan yumrukları arasında karanlığa teslim eder kendini...

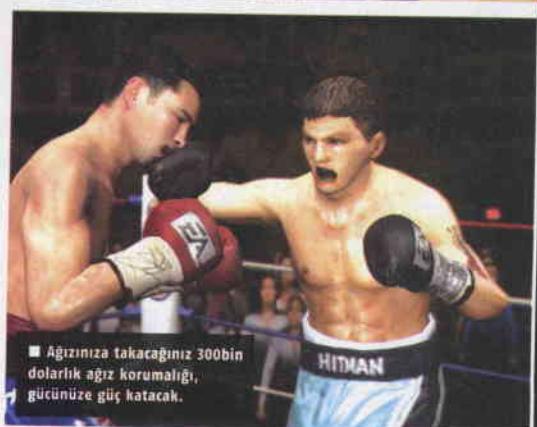


FNR2 manyağı olarak, FNR3'le de çok eğlendiğimi rahatça söyleyebilirim. Tabii bu EA'nın FNR2'nin başarısı üzerine yan gelip yattığı gerçekini değiştirmiyor. Neredeyse bir önceki oyunun birebir kopçası olmuş. Animasyonlar aynı, ses efektleri aynı, müzikler yetersiz. Hah hazır yeri geldi, grafiklerden bahsedeyim. Nerede Xbox 360'taki yüz mimikleri, yüz deformasyonu, nerede PS2'nin modellemeleri. Belki PS2'nin gücü bu kadarını yapmaya yetiyor, belki ben BLACK'i gördükten sonra beklenilerimi yükselttim, ama modellemelerde, kaplamalarda biraz gelişme beklemeden de yapamayacağım.



AYAKTA KALAN KAZANIR

Bakın az daha unutuyordum. FNR3'te yeni bir maç tipi var. Hard Hits adındaki bu maçlarda zaman sınırı yok. Kim daha fazla nakatta imza atarsa, o kazanıyor. Bir nevi Survival bölümü. Burada dikkat etmeniz gereken nokta hiçbir şekilde açık vermemek ve



"Flash KO" yumruklarından uzak durmak. Bir hata edip Haymaker gibi güçlü bir yumrukun geldiği yöne doğru eğilirseniz, enerjiniz sonuna kadar dolu olsa bile yere yiğilirsiniz, hiç şakası yok.

1 yıl boyunca PS3, Xbox 360 videolarına bakıp sabırsızlıkla beklediğim oyunun bu kadar özensiz, bu kadar üstünde uğraşılmamış olarak sunulması beni üzdü. Oysa ki böylesine iyi bir oyun mekanığının üstüne daha neler kurulabildi. EA'yı burada ayıplıyorum, ama bu demek değil ki bu oyundan uzak duracağız. Sadece büyük beklenileri yerin dibine geçirdi, o kadar.

Level Karnesi

- ✓ Total Punch Control ile tüm yumrukları istediğiniz gibi kontrol edebilme.
- ✓ Yeni gard ve duruş stilleri.
- ✓ Daha denge oynanış.
- ✗ Yeniliklerin çok az olması.

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

HALA ÇOK İYİ BİR BOKS OYUNU. DAHA İYİSİ YOK.

80

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

FPS

BLACK

Kararsın dünya,
yıkılsın dağlar;
alsın düşmanları
kara topraklar



LEVEL CLASSIC



Silah sesleri... Nereden geliyor? Tehlikede miyim yoksa? Hızlı olmalıyım, saklanacak bir yer bulmamışım. Neler diyorum ben? Saklanmak bir çözüm değil. Ne reye kadar kaçabılırlım ki bundan?

Çok keyifli bir hayatım vardı. Oysaki şimdi tüm bunlarla baş etmek zorundayım. Ne yapmam gerekiyor? Kapıları kapaşam, saklansam kurtulabilir miyim bu kabustan? Sanmıyorum. Emin olduğum tek sey, harekete geçmem gerektiği, yoksa çıldırmanın eşigine gelebilirim.

Ah... Bu sesler, bu karmaşa artık beynim parçalıyor, tüm benliğime işliyor. Evet, buna bir son verme zamanı geldi! Şimdi yukarı çıkyorum ve günümü mahveden, bu gürültüye neden olan sefil komşumu ortadan kaldırıyorum. (Adı Tuna miydi, neydi?) Daha sonra bir demlik çay koyarım; müzik setine de Mozart'tan bir flüt keyfi... Neredeydi beylik tabancam benim..?

EFENDİİM? DUYAMIYORUUM!!!

Komşularınızı size düşman edecek, atmosferiyle sizi bu dünyadan koparacak, bir saniye bile ek-randan gözünüzü alamamanıza neden olacak oyun iste karşınızda. BLACK onun ismi ve sunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, PS2'de oynamış olduğum en iyi FPS oldu. Normalde PS2'de FPS oynamaktan nefret eden bir kişiym, fakat BLACK'i yine de heyecanla bekliyordum, zira zaman içerisinde hakkında elime ulaşan bilgiler oyunun bir klasik olacağını söylüyor gibiydi.

BLACK nedir, ne değildir? BLACK heyecanın bir saniye bile düşmedigi bir FPS'dir. Taktik yapmadan, 70 kurşunluk bir şarjör aynen önnüzdeki adama rahatça boşaltabileceğiniz bir aksiyon fırçasıdır. Çevreye saçılan her kurşunun ultiği yerde mutlaka bir iz bırakmasına sebep olan, sürekli bir şeylerin patladığı, havaya uçtuğu mükemmel bir oyunun ismidir.

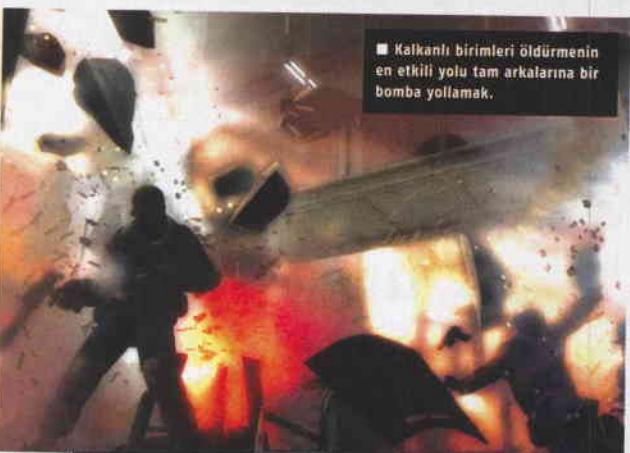
Peki neden BLACK? Çünkü... Yazıya böyle devam ederek sonsuz bir gerginlige yol açmak istiyorum, mani olmayın. İşin aslı nereden baş-

layacağımı bilemedim. İsterseniz konuya kısaca değinelim. Zaten yapımcılar oynanışla uğraşalım derken senaryoyu bir kenara bırakmışlar; daha sonra da bıraktıkları yerden almayı unutup konuyu herhangi bir aksiyon filminden oyuna eklemişler. Oyunumuz, kontrol ettigimiz karakter Keller'in bir devlet adamlı tarafından sorulanmasıyla başlıyor ve oyunun sonuna kadar da sorgusu devam ediyor. Keller, bu adama 4 gün öncesinden başlayan olayları anlatıyor, biz de bu dört günde neler olduğunu gerçek zamanlı olarak oynuyoruz. Seventh Wave adındaki terörist örgütü durdurma-ya çalışırken Rus asıllı örgütün içinde Amerikalıların da olduğu ortaya çıkarır ve hikâyeyin yegane ilginç gelişmesi de bununla son buluyor. Kisaca, Keller (özel tim askeri) X Seventh Wave (teröristler) = büyük savaş!

■ Çatışmalarda yalnız değilsiniz. Zaman zaman size eşlik eden askerler oluyor.



■ Kalkanlı birimleri öldürmenin en etkili yolu tam arkalarına bir bomba yollamak.



10 MEGATONLUK PATLAMA!

"İlk görevde söyle oluyor, şu silahları taşıyabiliyorsunuz, düşmanlarınız sunlar sunlar" diye adım adım bir anlatım sunmak yerine, BLACK beni neden sarstı, sizi neden etkileyecik, bunlardan bahsetmek istiyorum.

Açıkçası beni vuran ilk etken oyunun ses efektleri oldu. Daha dil seçme ekranındaki basit efekten, oyun da neler göreceğimi anladım (5+1 ses sistemi kullanımyorsanız, çok sey kaçırdığınızı bilin). Her silahın, her patlamanın, her şekeri kurşunun sesi birbirinden farklı ve hepsi bir Hollywood aksiyon filminden fırlamış kadar kaliteli. Xbox'ın ses desteginden düşük olsa da, Dolby Pro Logic II ile de çok iyi bir performans alabiliyorsunuz. Yeri geldi, yani başıma saplanan bir kursunun nereden geldiğini, sadece hoparlörden gelen ses ten anladım. Böyle de yetenekliyim.

Ve tabii asıl olay BLACK'in sunduğu aksiyon ve karmaşa. Şöyle ki, attığımız her kursun bir yerde, bir şekilde iz yapıyor. Düşmanınıza saplanırsa, yaralanıyor veya can veriyor; duvara saplanırsa ya delik açıyor, ya da bir parça koparıyor; benzin tankına isabet ederse, büyük bir patlama oluyor, parçalar havaya uçuyor, sıyah dumanlar kaplıyor etrafı. Criterion Games de zaten görev alanlarını bu düşünceye uygun tasarlamış. Rüagle, bir sarjör kursunu etrafınıza boşaltın ve nasıl her türlü cismin parçalara ayrıldığını görün. Trabzan kolunu tutan dikey demirlerin bile kurşuna tepki verdiği gibi, yapımcıların bu alanda gerçekten büyük uğraş gösterdiklerini anladım.

Bu konuya kolayca kesip atacak değilim. Zaten BLACK'in tek eğlenceli tarafı da bu. Eğer tüm patlamaları ve parçalanmaları bir kenara bırakırsak, zıplamaktan, sağa sola atlamaktan acı, dümdüz yürüyen ve sadece atesli silahları kullanan bir insanın basit macerası kalır geriye. Fakat işte bir şekilde, sadece ates ederek o kadar çok eğleniyorsunuz ki, oyunun sonu gelsin istemiyorsunuz.

"Bu oyunun hiç mi eksiği yok?" dedığınızı duyar gibiyim. Siz sormadan, ben yanıt vereyim; evet var. Mesele oyun çok kısa. 6 saat kadar bir sürede oyu-



nun sonuna gelmiş oluyorsunuz. Bu 6 saat boyunca da yaptığınız iş hep aynı. Yürü ve ates et. Hayır, bundan sıkıştırıcı değilim, ama madem inanılmaz bir aksiyon var oyunda, o zaman neden "önceden ayarlanmış sahneler" eklemiyorsunuz oyuna? Bir helikopter çökse çatıdan, onu indirmeye çalışalım; bir Buggy takip etsin bizi, ondan kaçalım; aniden altı tane kalkanlı asker helikopterle üstümüze bırakılsın, onlarla didişelim, değil mi? Onun yerine hep aynı şekilde, aynı tipte adamlar bize saldırıyor, biz de onları yere yiğiyoruz. Ve son olarak, adamımızı sağa, sola yerde yuvarlayabilmemi çok isterdim. Bazen aynı anda üç kişi üstünüze ateş açıyor ve 2 metre sağındaki sipere varana kadar otuz tane kursun yemiş oluyorsunuz.

Belki BLACK senaryo ve oynanış çeşitliliği açısından PC'deki FPS'lerin gerisinde, ama sağlamak istediği atmosfer ve eğlenceyle tüm oyunculara hitap edebiliyor. Gerek grafikleri –ki PS2'de böyle grafik göreğime inanmadım, gerek sesleri ve gerekse de müthiş aksiyonıyla, BLACK klasik olmayı hak ediyor.



Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr

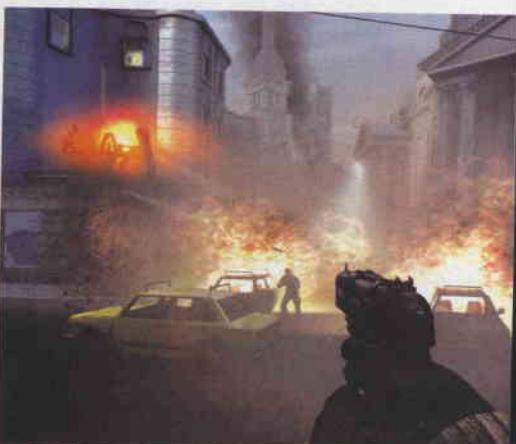
Level Karnesi

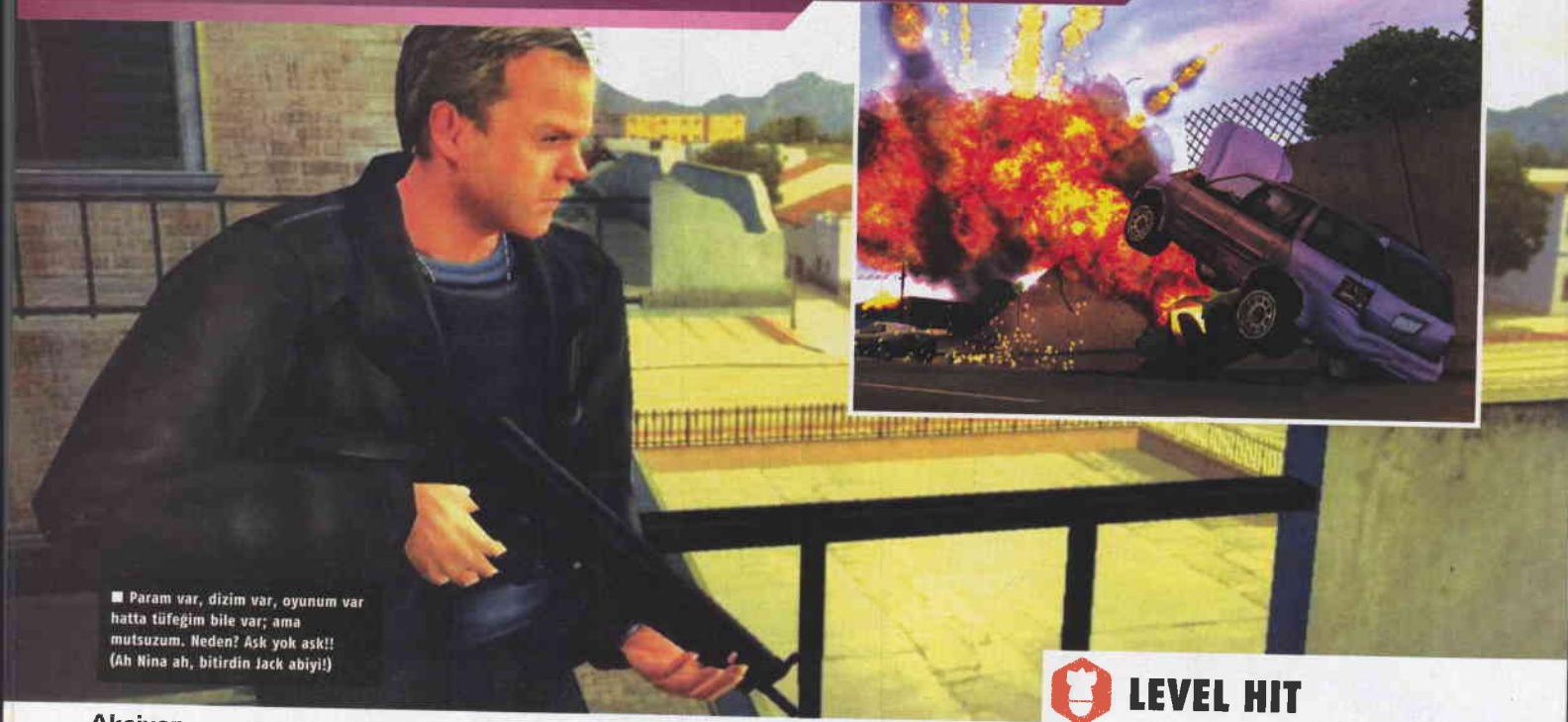
- ✓ Tamamıyla parçalanabilen ortamlar.
- ✓ Gerçekçi sesler.
- ✓ PS2'nin gücünü sonuna kadar kullanınan grafikler.
- ✗ Kısa oyun süresi.
- ✗ Yapay zeka.
- ✗ Multiplayer olmaması.

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

PS2'NİN EN İYİ AKSIYON OYUNU DEĞİL, AMA EN İYİ FPS'Sİ.

90





■ Param var, dizim var, oyunum var
hatta tüfegim bile var; ama
mutsuzum. Neden? Ask yok ask!
(Ah Nina ah, bitirdin Jack abiyi!)

Aksiyon

 LEVEL HIT

24: THE GAME

Birazdan okuyacağınız yazı, sayfa 82 ve sayfa 83 arasında geçmektedir

1 Televizyonculuk fenomenlerinden olan 24'ü babamın tavsiyesi üzere izlemeye başlamıştım. Adam dizinin o kadar müptelasıydı ki; pazar akşamları saat ondan itibaren 1 saat boyunca ulaşlamaz olurdu; cep telefonunu kapatır, ev telefonunu prizden çeker, kapısını sürgüler ve arkasına buzdolabını dayardı. Zamanla ben de aynı duruma düştüm (gördüğünüz gibi genler adamı vezir de, rezil de ediyor sevgili dostlar). Çünkü bu gerçek zamanlı, her biri 1 saat süren, tek bir günü anlatan 24 bölümlü dizi, inanılmaz sürükleyiciydi. (Hala sürükleyici, ama Türkiye'de 3 sezondan sonra yayını durdu-

ruldu. Umarım 4. ve 5. sezonları da izleme şansı buluruz.)

24: The Game, biz 24 fanatiklerini maceranın tam ortasına sürüklüyor ve dizide izlediğimiz karakterleri yönetme şansını veriyor. Oyun, 2. ve 3. sezonun arasındaki zaman diliminde geçiyor. Yani, Chase henüz Jack'in çırayı olarak işe alınmış, Kim henüz bir CTU ajanı değil ve Başkan Palmer uğradığı suikast girişiminin sonucu olarak hala tekerlekli sandalyede. Maceramız yine bir gün sürüyor. Her biri 1 saat süren 24 görevden oluşan 24: The Game'e tam olarak bir oyun dememek lazım aslında, çünkü yapımcılar dizinin atmosferini oyuna da taşıyabilecek adına, sinematiklere çok büyük yer ayırmışlar ve oyunda geçen sürenin neredeyse yarısında, biz sadece izleyiciyiz.

TV SOVU VS BİLGİSAYAR SOVU

Diziyi izleyenler bilir, 24'ün en önemli özelliklerinden biri, kurguya verilen önemdir. Hiç eksilmeyen tempo, zamana karşı sürdürülür bir yarış, aynı anda gerçekleşen birçok olay ve bu olayların aynı anda gösterildiği bölümüm ekran kullanımı 24'ün karakteristğini belirler. Oyunda, dizinin izleyiciyi kendine bağlamak için kullandığı tüm bu yöntemler var. Dizideki kadar "olağanüstü" başarılı olmasa da, yine de oyuna büyük renk katıyor bu yöntemler. Tabi diziden yararlanılan şeyler sınırlı değil. Dizide oynayan bütün oyuncular, kendi sesleri ve çok iyi yapılmış animasyonlarıyla oyundalar. Ayrıca dizinin senaristleri, yönetmenleri ve yapımcıları, oyunun geliştirilme sürecinde aktif bir rol oynamış; zaten oyunun başında kısa süre geçiren bir oyuncu, 24'ün ne kadar kaliteli bir yapım olduğunu görecektir.

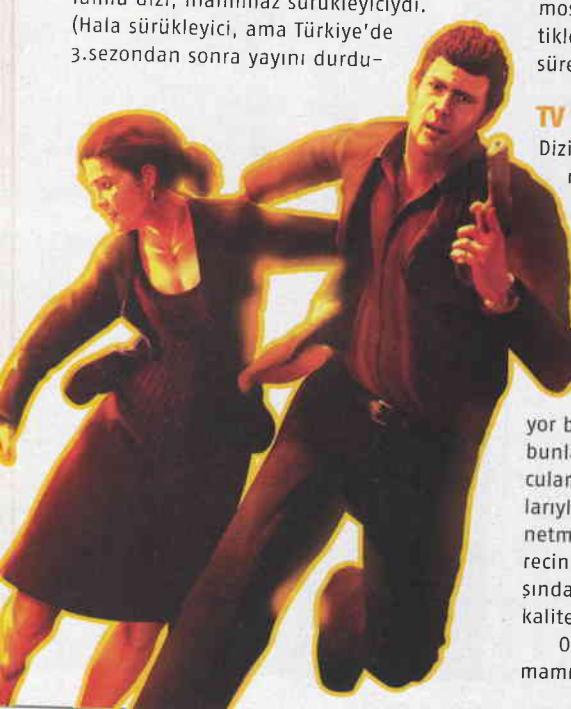
Oyun bir 3.şahıs aksiyon olduğundan ilk bakımımız gereken yer de kamera kullanımı. 24 genel

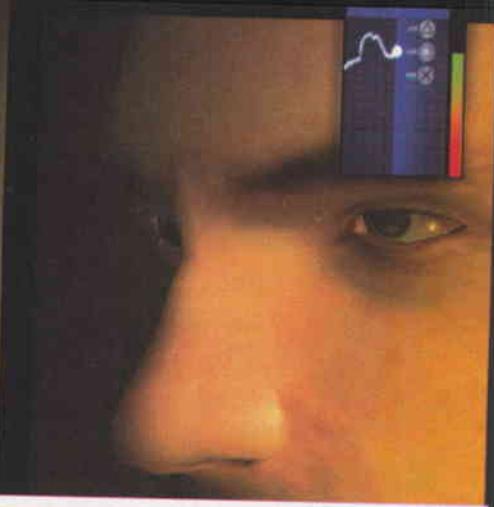
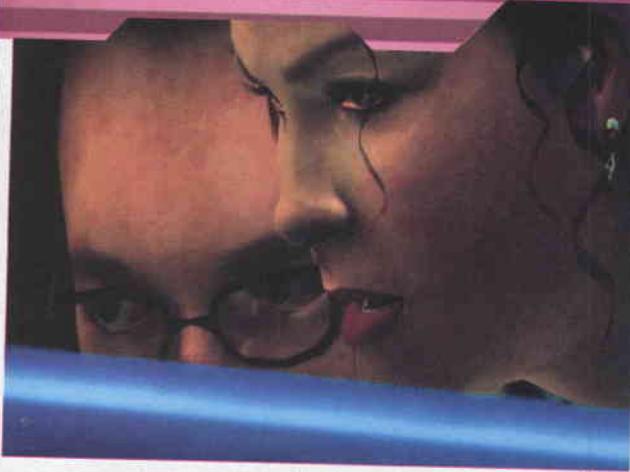
olarak sınıfı geçiyor kamera açıları konusunda, ama iş yakın dövüşlere geldiği zaman çuvalladığını da belirtmek lazım. 0 yüzden düşmanları mümkün olduğu kadar uzaktan halletmeye bakın; yapımcılar bunu daha kolay yapın diye otomatik nişan alma özelliği koymuşlar oyuna.

NETİCEDE HEPİMİZ BİRAZ HACKER DEĞİL MİYİZ?

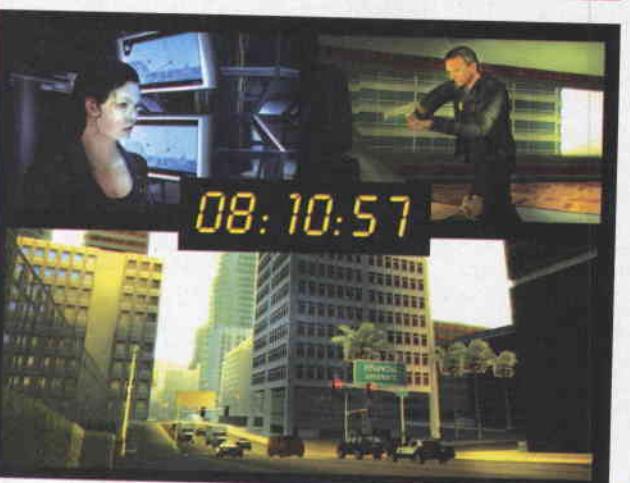
24: The Game'in en yaratıcı yanlarından biri, minik görevleri. Oyunun tamamında sıkça karşınıza çıkan bu küçük oyular senaryonun bir parçası ve onları yapmadan ya ilerleyemiyorsunuz ya da bir sonraki görevde daha çok zorlanıyorsunuz. Aslında bu oyuların hepsinde yapmanız gereken, doğru zamanda doğru tuşa basmak. Mesela sorgu görevlerinde, sorguladığınız insanın ruh haline göre, onu sakınıştirecek, korkutacak ya da aynı sınır düzeyinde kalmasını sağlayacak şeyler söyleyerek, onun konuşmasını sağlaysunuz. Sorgu görevleri dışında, sistem hack'lediğiniz ya da şifre kırdığınız bulmacalar var. Bu küçük oyular gerçekten iyi düşünülmüş ve hazırlanmışlar, yalnız biraz fazla kullanıldıklarını ve bunun da zaman zaman oyunun temposunun düşmesine neden olduğunu belirtmek lazım.

Oyunda belli başlı CTU ajanlarının yanı sıra Kim'i de kontrol ediyorsunuz belli bölümlerde. Her karakterin farklı özellikleri var. CTU ajanlarının terörist olmadığını ve belli prosedürlere uymak zorunda oldukları da hatırlatayım. Ateş açmadan önce kendinizi tanıtmınız; teslim olan adamı vurmamanız, si-





■ Sağdaki grafikte, tuşlara mavi bölümün içine girdiği sırada basmanız lazım ki adam ötsün.



24, atmosferi çok sağlam bir oyun

villeri öldürmemeniz gerekiyor.

Elimizdeki oyunun, kalitesiyle ödül almış bir produksiyonun uzantısı olduğu her halinden belli. Bütün teknik özelliklerinin üstünde enince ayrıntısına kadar ugraşılmış. Özellikle gerçek oyuncuların yaptığı seslendirmeler çok başarılı. Grafikler de gerçekten çok iyi; animasyonlar gerçekçi ve kahramanlar dizidekilere çok benzeyen, kaplamalar da hiç sıyrılmıyor. Müzikler oyunun gerilimine ve heyecanına yakılıyor.

Bütün bunlar, oyunu dizinin atmosfer seviyesine taşıyamıyor belki ama yine de 24, özellikle diziye seymış olanlar için, atmosferi çok sağlam bir oyun..

BEN SİZDEN DEĞİLİM!

24'ün durduğu politik nokta ise, benim bu seride karşı duyduğum tek negatif hissin kaynağı. Amerika her zaman paranoyalarıyla varolmuş bir ülke; ama bu 11 Eylül'den sonra iyice tavan yaptı. Hükümette, sürekli terör halinden prim yapan ve dünyayı bizler/onları olarak ikiye ayıran yeni muhafazakârların olması, bu paranoya halini iyice körküldü. ABD'ye ve "Amerikan hayat tarzı"na karşı her bölümde geliştirilen yeni terör tehditleriyle, 24'ün de

24'te kim kimdir?

Dikkat, bu kutu yoğun dozda spoiler içerir!!

Jack Bauer (Kiefer Sutherland): Los Angeles CTU'nun en has saha ajansı. Birinci sezonda, o sıralar daha Senatör olan Palmer'a suikast girişimini engellemeye çalışırken karısı, eski sevgilisi tarafından öldürdü. 0 zamandan sonra kızı ve ülkesi için yaşamaya başladı; ama çoğu zaman bu ikisi arasında seçim yapmak zorunda kaldı.



Kimberly Bauer (Elisha Cuthbert): Güzelliğiyle diziye izleyenlerin ilgisini hemen üstüne toplasa da, her sezon yaptığı bin bir saçmalık ve babasını düşürdüğü zor durumlarla, kısa sürede en sevilmeyen karakter oldu çıktı Kim. Daha fazla probleme yol açmaması için Jack tarafın dan torpille CTU'ya alındı.



Başkan David Palmer (Dennis Haysbert): ABD'nin ilk siyah başkanı, ABD yönetimi içindeki şahinlerin en önemli problemi. "Üç tane masum ülkeye karşı, elimde elle tutulur bir delil olmadan savaş açamam!" diyerek, G.W. Bush'a feci ayar vermiştir 2. sezonda.



Tony Almeida (Carlos Bernard): LA CTU'nun müdürü. Michelle Dessler'in kocası. İlk sezon Nina Myers'in vatana ihaneti, ikinci sezon George Mason'ın radyoaktif materyalle hasır neşir olması sonucu CTU'nun başına geçmiştir.



Nina Myers (Sarah Clarke): Jack Bauer'in eski sevgilisi olan bu hatun, ilk sezonun son bölümünden ne mal olduğunu tüm dünyaya göstermiş, görevine ihanet edip Jack'in karısı Teri Bauer'i hunharca katletmiştir. Her sezon mutlaka bir yerden çıkıp Jack'i uğrastırır; lakin çok güzeldir ve Kim Bauer'dan daha fazla sevılır.



bu paranoaya yaratma sürecinde olduğunu söyleyebiliriz. Yine de dünyaya bizler/onlar ikiлемinden bakmadan da 24 fanatlığı olmak mümkün; hem Başkan'ın siyah ve Demokrat olması, devlet içindeki şahinlerle sürekli bir çalışma halinde olması gibi özelliklerle kendimizi avutabiliriz.

24: The Game'in bu kadar iyi bir oyun olması beni şaşırttı. Genelde bu tip yapımlar, asıl produksiyonun kaylığını yemek için çıkarılmış, içi kof oyular olurlar; ama 24'ün onlarla alakası yok lysi bir kurgu, hızlı bir tempo, grafik, ses ve müziğin çok güzel kullanılması ve yaratıcı küçük oyunlarıyla, 24: The Game oynanmayı hak eden bir aksiyon oyunu. Dizinin hayranları içinse düşünecek hiçbir şey yok; oyun diziyle aynı heyecanı sunamıyor belki ama; aynı karakterlerle oynanan çok keyifli bir yapımda olduğu da su götürmez bir gerçek.

Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Teknik anlamda çok başarılı bir produksiyon.
- ✓ Sinematiklerin yarattığı diziye benzer bir atmosfer.
- ✓ Yaratıcı minik oyunlar.
- ✗ Yakın dövüşte ciddi kamera problemleri var.
- ✗ Oyunun zorluk ayarı şasmış. İlk 8-10 bölüm çok kolayken, sonraki her bölüm on-on beş tekrarda bitirilebiliyor.
- ✗ Yaratıcı minik oyunlar kendini fazla tekrar ediyor.

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

DİZİNİN İSMİNDEN PRİM YAPMAYAN, GAYET BASARILI VE EĞLENÇELİ BİR AKSIYON.

84

Aksiyon

APE ESCAPE 3

Maymun kaçar, biz kovalarız. Deli miyiz?

- Muhteşem bir oyun projem var Babür Abi.
- Buyur Selahattin?
- Sindi abi iki tane kötü karakter düşün. Birinin ismi Specter olsun, diğerinin Dr. Tomoki.
- Noki? Nasıl yani Selahattin, annamadım tam..
- Abi bunlar kötü adamlar. Salıyorlar 400 tane maymunu dünyaya, bu maymunlar da televizyon istasyonlarını ele geçirip insanlığı tutsak edecek kötü programlar yayına başlıyor.
- Yenegen izliyor her gece o programlardan. Öğleyin de izliyor. Maymunlar yapıyor onları diyeşen yani he?
- O başka abi.. Bu dedigim oyunda. İki tane de iyi karakter var, Kei ve Yumi. Biri kız, diğeri erkek.
- Ya Selahattin bu isimleri nerden buluyorsun sen?
- Bunların görevi de, maymunları yakalamak. Veriyoruz elliğine birer ağ, salıyoruz

Ahan da kılıç!
Jeday jünyörüm ben!

bölümüne. Her bölüm bir televizyon programı gibi dizayn edilmiş. Vahşi batı, romantik komedi, uzay yolu, ne arasan var. Her level'da da belli sayıda maymun var, oyuncu yakalıyor onları.

- Selahattin ne içtin sen Allah aşkına sööle?
- Sindi duruma göre sadece ağ da yok abi. Oyunda ilerledikçe, başka aletler de açılıyor. Maymun radarı felan mesela.
- Radar? Maymun?
- Evet, maymunları buluyor. Tabi sindi sadece maymun koysak sıkıcı olur, bikaç tane de kötü robot salıyoruz ortama, oyuncu onları da pataklıyor, altın kazanıyor. Kazandığı altınlarla da ekstra içerik alıyor.
- Ne içeriyor?

- Valla çeşitli abi. Mini oyunlar var mesela, Mesal Gear Solid gibin. Meşhur bi oyunmuş MGS, bu da onun maymun versiyonu. Sonra Falini öğrenebileceğin bölüm var. Ne biliim yeni müzikler alabiliyorsun mesela, ara demo'ları izleyebileceğin sinema da var. Oyun bittiğinde, sadece yüzde 50'si tamamlanmış oluyor, bu ekstra içerik bi daha oynatıyor oyunu.

- Eveet.. Annyörüm Selahattin! Yaş kaçtı senin?
- Tabi aslında çocuk oyunu bu abi. Fazla zor değil. Ufak tefek bulmacalar da koyarız bölümülerin içine, bi de çeşitli karakterler koyayım diyorum, oyuncu yesil çubugunu doldurunca dönüşebilsin onlara. Sövalye olabilisin mese-la, karateci olsun felan.. Dönüşügü biçimde göre değişik güzleri olsun.
- Yesil çubuk dolunca diyeşen. Çubuk. Evet.
- Hep iyi de olmaz asında, biraz da kamera ve kontollerde saçmalayalım diyorum Babür abi. Kamera kontrolü zor olsun, kontroller de karışık. Zaten yetişkinler almaya-cağı için bu oyunu.
- Yetişkin dedin he mi? Edolt yani?
- Ya Babür abi girmeyelim o konuya. Kapattık biz o mevzuları.
- Kapattık da zorla kurdurdun yazılım firmasını, hiçbi şey



annamıyorum ben. Soranlara kabzı- malım diyeşen.. Bilmiyorum ki ne is yaptığımızı.. Kursadık yetişkinler için bi site, sindiye zengin oldüy-duk.. İş yapalım diyeşen, sen may- mun diyeşen.. Maymun!

- Şu oyun bi tutsun, maymunlara yönelik yetişkin içerik sağlayacaaz abi, merak etme sen.

Ant Köksal ant@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Değişik bölüm tasarımları.
- ✓ Tonla ekstra içerik.
- ✗ Küçük kamera sistemi.
- ✗ Tuhaftır kontroller.

ÇOCUKLARA HİTAP
EDEN KEYİFLİ BİR
OYUN.

75

Aksiyon

DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION

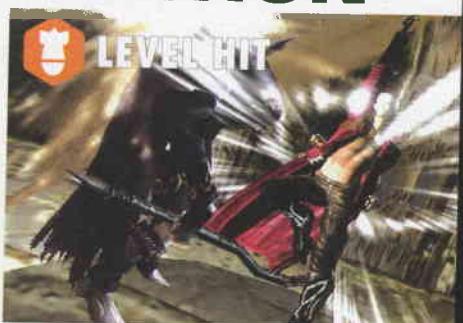
Bradırs in Arms

- 1** Capcom, piyasaya çıktı iki sene olmuş DMC 3'ü birtakım ekstralardan koyarak yeniden yayılmayı uygun gördüğse, incelemek görevimiz. Peki, nedir bu ekstralardan? Özellikle orijinal oyunun yuha dedirtecek zorluk seviyesine "gold orb" adıyla yeni bir çözüm bulunmuş. Envanterinizde gold orb varsa, ölüğünüz zaman bölümünün başından

Bu parça da kulenin
dibinde vatanı görevini
yapmakta olan...

değil, kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Ayrıca bir adet de yeni boss düşmanınız var, Jester. "Bloody Palace" adındaki ek bölümde unutmayalım, ölene kadar kaç yaratık kesebileceğiniz üzerine kurulu şirinlik timsali bir ek. Ama en dikkat çekken özellik, Virgil olarak oynayabilmeniz. Evet, bütün oyunu baştan sona Dante'nin şeytani üvey kardeşi Virgil olarak oynayabiliyorsunuz. Tabii bazen saçma anlar oluyor, kulenin tepesinde kendinizle karşılaşmanız gerektiği zamanlar gibi! Orijinal oyunda Dante olarak Virgil ile dövüşüyorduk, Virgil olarak oynarken kimi pataklıyor diye sorarsanız Dante görünümündeki kendinizi. Evet, karşınızda Dante ama aynı Virgil gibi savaşıyor. Böylece Virgil olan siz, aslında diğer Virgil'le.. Ehoy, kafam karıştı. Yalnız Virgil olarak oynayabilmeniz için ya bir adet DMC 3 save dosyanız olmalı ya da oyunu Dante olarak bir kere bitirmelisiniz. Bunlar dışında kayda değer bir ekstra veya yenilik yok. Orijinal DMC 3'ü oynamadısanız, işte size fırsat. Yok orijinali oynadıysanız, bunu almanız için özel bir sebep yok.

Ant Köksal ant@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Yeni karakter, yeni boss,
daha kolay oynanış.
- ✗ Bunlar dışında kayda değer bir ekstra yok.

ORJİNALİNİ
OYNAMADIYSANIZ, ALMANIZ
GEREKEN OYUN BU.

85

■ Yapım Capcom ■ Dağıtım Capcom ■ Yaş sınırı 17+
■ Zorluk Düşük ■ İngilizce gereklisini Az ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web http://www.capcom.com ■ Alternatif Goethe'nin Faust'u



LEVEL HIT



Rol Yapma Oyunu

ANIMAL CROSSING

"Çalışmak güzeldir" diye öğüt veren ama işe gitmenize engel olan bir oyun



İlkokul çağlarında pek girişken ve diyalog kurmayı seven biri degildim. Bu iletişim işini biceremiyordum. Ne âşik olduğuma bunu açıklayabilir ne de sinir olduğuma küfredebilirdim (küfür etmek de bir iletişim biçimidir, lütfen ama). Sonra büyüm. İletişimin insan hayatında çok önemli olduğunu gördük ve oyunlarda da iletişim kurmak istedik. Tam istediğimiz gibi olmasa da bazı güzel örnekler çıktı. İşte Animal Crossing de bu örneklerden biri.

YASAMAK İÇİN ÇALIŞ

Yaziya "İletişim" ve "çalışkanlıkla" girdim çünkü Animal Crossing'de (AC) tüm zamanınız bu ikisiyle geçiyor. Bir karakter ve yerleşeceğiniz yerin adını yarattıktan sonra, tek odalı bir kulubeye sahip oluyoruz (daha sonra büyüyor tabii). Oyun ilk bakıldığında gayet çocukça gözüküyor ve hatta "sadece" çocukların için yapılmış olabileceği bile akla geliyor ama öyle değil. Oyunumuz gerçek zamanlı olarak isleyen, bireylerin (yani hayvanların) kendi aralarında ve çevreye girdikleri etkileşimler üzerine kurulmuş. Oyunu başlamadan önce GameCube'ünüzün tarih ve saatinin doğru olup olmadığını kontrol edin çünkü o tarihe göre bir mevsimde oynaya başlayacaksınız. Ben Şubat ayında oyuna başladım ve oyunda da kar yağmaya başladı. Ama bu demek değil ki sonbaharı görmek için aylarca bu oyunu

oynamak gerekiyor. Günler geçtikçe dört mevsimle de karşılaşıyoruzsunuz. Bu mevsim değişimleri sadece renklenmesiyle de kalmıyor. Diktiginiz çiçeklerin büyümesinden tutun, karakterlerin muhabbetlerine, giyinilemeye, denizlerinize uğrayan balıkların türne kadar birçok şeyi etkiliyor.

Şehrinize yerlestikten sonra göreceksiniz ki çalışmak bir hayli eğlencelimiş. Gerçi Nook'un Dükkanı'nda part-time çalışmaya başlayınca tek yaptığınız getir-götür işleri. Ama bu işlerin bile çevreindeki birçok şeyi değiştirdiğine tanık olunca, görevlerden sıkılmayorsunuz. Mesela, siz ne kadar ürün satarsanız, dükkan işlerine ne kadar çok önem vererseniz, Nook'un yeri o kadar büyüyor, satılan mal çeşitleri artıyor, size ödediği yevmiye artıyor. Ve işin güzel tarafı, gelişen her seyin size bir yararı dokunuyor bu oyunda. Mevsimlere göre ağaçlardan düşen meyveleri toplayıp satın, denize vuran değerli deniz mahsullerini isteyen şehir sakinlerine yüklüce para karşılığında verin, hatta kullanmadığınız çöpleri ilgili alana atın ve yılın belirli günlerinde bu atık eşyaların sergisinde, işe yarar malları ucuz satın alın.

Çalışmanın dışında, şehir sakinleriyle aranızdaki bağları siki tutmalısınız, çünkü onlardan ek iş ve eşyalar alabiliyorsunuz. Sık sık şehir sakinleriyle konuşsun, şehirde neler olup bitiyor dinleyin, ihtiyacı olanlara yardım edin. Kazanan hep siz olacaksınız. Hem eğleneceğiniz hem de çok para kazanacağınız bir iş söyleyelim size: Balık tutun! Çok sabırı olmak gereke de, bir süre sonra gerçekten zekvli bir hal alıyar (ama kendinize bir oltalık almak için oyunu birkaç gün oynamanız şart). Tuttugunuza balıkları satabiliyorsunuz ve her balık türüne göre verilen fiyat değişiyor. Örneğin oyunun en değerli balığı Stringfish size tam 15.000 Bells kazandıracak ama burada dikkat etmeniz gereken şey nerede ve ne zaman bulunmanız gereklidir (bu balık nehirde, saat 09-16 arasında bulunabiliyor).

ÇALIŞMAK İÇİN YASAYIN

Eğer bir GameBoy Advance sahibiyseniz, ekstra eşyalara sahip olabilirsiniz: Pahalı T-Shirt'ler, evinizi güzelleştiren eşyalar, değerli takılar, size ait desen çeşitleri gibi. Ayrıca GBA'yi GameCube'e taşkansanız, klasik NES oyunlarını da oynayabilirsiniz. Original Animal Crossing'in içinden çıkan hafıza kartının 57 blogu AC için, geri kalanlar da bu NES oyunları için.

Grafiklerinin şirinliğine aldannmayın, bu oyuncular kesinlikle "sadece çocuklar için" değil. Gözünüz oyuna bir kere alıştı, gerisi geliyor ve yaşamınızı bir kısmını bu oyunda yaşamaya başlıyorsunuz. "Aynı World of Warcraft gibi", online olmayan bir devasa online oyun desem yeterli olur sanırım.

Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Yapılacak işlerin sayısından dolayı ömrünün çok uzun olması.
- ✓ Yaşam döngüsünün hiç bitmemesi.
- ✓ Bağımlılık yapıyor!
- ✗ Kulak yoran müzikler, özentsiz grafikler.
- ✗ Uzun ve pek de komik olmayan diyaloglar.

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

BASLA HİC BİR
SİSTEMDE BÖYLE BİR
OYUN YOK.

86

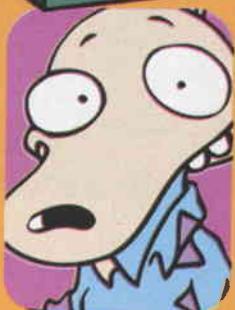


LEVEL FORTE

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM

Level
forte

Oyunlardan sonra, tok karnıza



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

SİZİ DE BEKLİYORUZ

Tam anlayımıyla evrim geçirdiğimiz bu ay itibariyle dergimize yeni bölümler ekleniyor. Bu bölümlerden biri de başında bulunduğum Forte departmanı. Forte'de, aylar hatta yıllar önce bitirip rafa kaldırıldığı oyunlarınızı tekrar kurmanız için geçerli sebepler öne süreceğiz. CD ve DVD ile birlikte verdigimiz modları tanıtırken, gelecekte çıkacak olan önemli modlar için ilk bakışlar yapacağız. Temiz bir kuralım yapmanız rağmen devamlı problem çıkan oyunlarınız için çıkarılan yamaların hangi yaraları sardığını birbir açılayacağız. Sadece bunlar değil elbette. CD ve DVD ile sizlere ulaştıracağımız oyun dünyasına dair birbirinden ilginç materyalleri de bu sayfalarda mercek altına alacağız.

Bu ay Forte'ye, Nadeo'nun ücretsiz olarak dağıttığı Trackmania Nations'ı tanıtmak başlıyoruz. DVD'mizden ulaşabileceğiniz bu ücretsiz oyun ile uluslararası alanda ülkemizi temsil etme şansına sahip olacaksınız. Verdigimiz demolar arasında yer alan Onimusha 3 için de Japanca bilmeyenlere yönelik kısa bir tanıtımımız var. İlerleyen sayfalarda Half-Life 2 ve Civilization IV için hazırlanan modlar hakkında bilgiler yer alıyor. Ayrıca Battlefield 2 için hazırlanan ve henüz proje aşamasında olan Shattered Faith için de bir ilk bakışımız var. Son olarak yine DVD'de yer verdigimiz ve The Movies ile hazırlanmış üç filmin künnesini Forte sayfalarında bulabileceksiniz.

Eğer siz de bu sayfalarda yer almasını istediğiniz modları bize ulaştırırsanız mutlu oluruz. Hatta kendiniz mod, çeşitli oyular için harita yapabiliyorsanız, sizin usta olduğunuz konulardaki yazılarını da bekliyoruz.

FULL OYUN (DVD'DE)

TRACKMANIA NATIONS

>> Oyun demolarını bir kenara koyarsak, bu ay verdigimiz en önemli materyallerin Trackmania Nations olduğunu söyleyebilirim. Yapımlığını Nadeo'nun yaptığı Trackmania serisinin bu versiyonunun özel bir durumu var. TMN, Electronic Sports World Cup için özel olarak hazırlanan ve ücretsiz dağıtılan ilk oyun olma özelliğini taşıyor. Dünya Kupası formatını taşıyan oyunla 53 ülkede elemeler yapılacak ve ülke şampiyonları 28 Haziran - 2 Temmuz tarihleri arasında Paris'te düzenlenecek ESWC finalerine katılmaya hak kazanacaklar.

Oyunun ücretsiz olarak dağıtılmışının yanı sıra sunuculara bağlanmak için de herhangi bir ücret ödemeniz gerekmüyor. Kurulumdan sonra oyunu açtığımızda kendinize bir hesap yaratıyorsunuz. Hesap yaratırken hangi ülkeden olduğunuzu da seçebiliyorsunuz. Sunucular ülkelere göre ayrılmış durumda. Isterseniz yurtçi isterseniz yurtdışı sunuculara yarışlara katılabilirsiniz. Yurtdışı sunucularda katıldığınız yarıştan kazandığınızda ulusal marsımızı yabancılarla dinletmek gibi bir gururu da yaşayabilirsiniz. Ancak bunu bazı ülkelere karşı bir tahrir unsuru olarak kullanmanızı öneririm. Bir-iki kez denk geldim ve rahatsız oldum; çok ayıp.

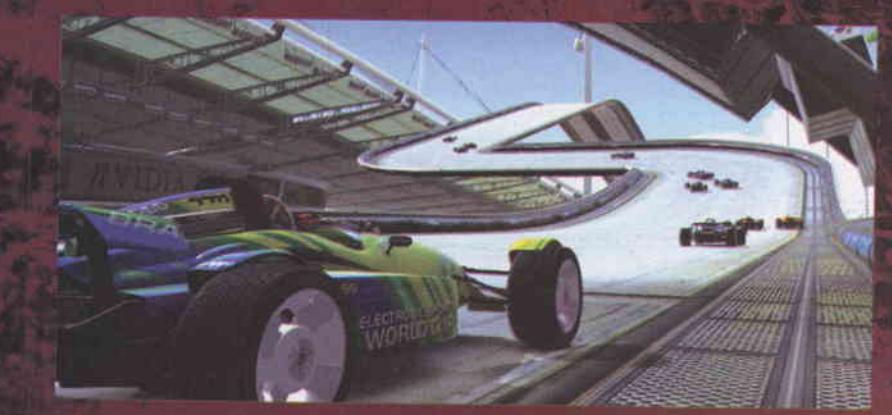


TMN'nin esas esprisi olan multiplayer moduna hiç bulaşmayacağınız da oyun siz uzun süre oyalayacaktır. Çünkü oyun da tek basına oynayabileceğiniz, üç zorluk seviyesi altında toplam 90 pist bulunuyor. Bu pistlerde hem belirlenen madalya dereceleri için mücadele edebilir hem de kendi rekortlarınızı geliştirmek için çaba sarf edebilirsiniz. İlk pistler eğiticidir olduğundan kolay geliyor ancak zorluk seviyesi arttıkça gleden cıkarığınız ve klavyenizin sağlam olup olmadığını test edecek duruma geleceğinize eminim.

Oyundaki tüm pistlerden sıklığınızda da oyun tüketenmiyor. TMN'nin içinde bulunan editör ile kendi pistlerinizi hazırlayabilirsiniz. Üstelik bu pistler ile de multiplayer yarışlar yap-

manıza mümkün. Böylece hem pistleri diğer insanlarla paylaşmış olursunuz, hem de siz kendi evinizde yenebilecek birileri olup olmadığını test etmiş olursunuz.

Uzun süre başından kalkamayacağınız TMN ile sunuculara bağlandığınızda gözünüzü dört açın. Her an karşınıza Rocko ismiyle belirebilirim. = Rocko ■



DEMO (DVD'DE)

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

» Onimusha ismi PC oyuncuları için oldukça yeni bir isim. Bugüne kadar PlayStation için hazırlanan Onimusha serisi, ilk kez içinde bulunduğumuz Mart ayı içerisinde PC'lerimizzi ziyaret edecek. Uluslararası üne sahip iki aktör Takeshi Kaneshiro ve Jean Reno'nun ana karakterler olarak karşımıza çıktı: Onimusha 3: Demon Siege, 2004 yılının Nisan ayında PlayStation 2'ye piyasaya sürülmüş ve oldukça başarılı olmuştu.

15 Mart'ta piyasaya çıkacak olan Onimusha 3'un demosu Ocak ayı içerisinde yayınlandı. Bu ayı CD'mizde bulabileceğiniz demonun kurulumu gayet basit. Ancak oyunu açtıktan sonra oldukça zorlanacağınız. Çünkü demo Japonca olarak yayınladı.

Japonca bilen oyuncu sayısının pek fazla olmadığını düşünerek, demoyu kurduktan sonra ne yapmanız gerektiğini kısa anlatmayı kendi adıma bir görev sayıyorum. Oyun tam ekran değil, pencere şeklinde açılıyor. Herhangi bir anda F2'ye basarsanız oyunun tuş ayarlarına ulaşabilirsiniz. Oyunun menüsünden önce oyuna ilgili tüm firmaların logolarını tek tek görebilirsiniz. Menü geldiğinde ise F1'e basarak oyuna başlayabilirsiniz.

Bir bölüm ve sadece iki silah kullanabildiğimiz demoya Takeshi Kaneshiro'yu kontrol ediyoruz. Kontrollerinin alışması zor, kamerasının ise problemli olduğu oyunun bu sorularından arınmış bir şekilde karşımıza okumasını umuyorum. - Rocko ■



DEMO (DVD'DE)

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

» Bundan dört yıl önce ilk Star Wars konulu strateji oyunu olan Galactic Battlegrounds piyasaya çıktı: merak edip almıştim. Ancak sadece bir Age of Empires modeli tadında olan oyun kısa sürede canımı sıkırmıştı. Sonunda refah kalktı. 0 günden beri hem ben, hem de oyun meraklısı Star Wars hayranları (yastığım bu ayrımdan berim bir Star Wars hayranı olmadığım sonucunu çıkarabilirsiniz) elle tutulur bir strateji oyunu beklemeye koyulduk. Sonunda beklediğimiz oyun Petroglyph Games tarafından yapıldı ve geçtiğimiz ay içinde piyasaya çıktı.



Star Wars evrenini tümüyle onomuze seren Empire at War'da göz kamaştıran uzay ve kara savastarı yapabiliyoruz. Sadece bir kara ve bir de uzay savasından oluşan tek bir bölüm içeren demoya dynamadan önce Tutorial bölümününe kesinlikle ugrayın. Her ne kadar diğer strateji oyunlarından çok farklı olmasa da kontrolleri öğrenmek, diğer yandan da birimleri daha iyi tanımak için bu gereklidir. Demo içi hazırlanan bölümde Asiler'in kontrol ediyoruz. Görevimiz ise kısaca söyle: İmparatorluk, yakınımdaki Vergeesse Asteroid bölgesine bir uzay istasyonu kurmuştur ve bu bizim için tehdit oluşturmaktadır. Elimizdeki 20.000 krediyi kullanarak güçlü bir ordu kurmalı ve onları yok etmeliyiz. Daha sonra da Tatooine gezegenine yerlesen İmparatorluk güçlerini temizlemeli ve gezegeni özgür kılmalıyız.

Son ana kadar "ayın demosu" ünvanının elinde bulunduran Empire at War, Battle for Middle Earth II'nin son dakika gölgesine kurban gitti. Yine de SW hayranları için ayın demosu olan EaW'u herkes denemeli. - Rocko ■

MACHINIMA

Mart DVD'mizin ekstralara bölümüne sizin için üç adet kısa film kaydudur. The Movies ile yapılan birbirinden ilginç bu üç filmi begeneceğinizi umuyoruz.



Film: Scholastic Films Intelligent Design

Yönetmen: Louise Copley

Tür: Komedi

Yıl: 1975

Süre: 3:39

İnsanoğlunun gelişim sürecini inceleyen, zekaya karşıne kadar tutucu olduğunu anlatan güzel bir şalsıma.



Film: Gorillas That I've Mist

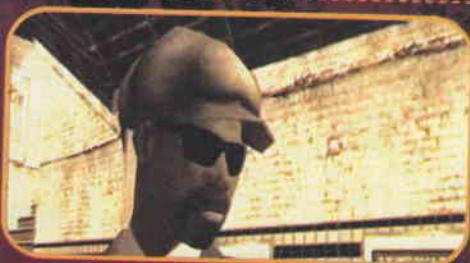
Yönetmen: Matthew Director

Tür: Komedi

Yıl: 1976

Süre: 2:54

En absürd filmlerden biri olan Gorillas That I've Mist'te bir doktor ile bir gorili çarpık ilişkisi anlatılıyor. Kafeste tutulan goriline aşık olan doktorun, onuna ilgili planlarını düşlediği sahneler oldukça ilgingiz.



Film: Hardball

Yönetmen: Trini Scourge

Tür: Dram

Yıl: -

Süre: 6:19

Bir kralik katilin hayatından kisa bir kesit içeren Hardball oldukça dramatik bir havada geçiyor. The Movies ile hazırlanan filme, Windows Movie Maker ile bazı efektlere de katılmış. Anlatımı ve müzikleriyle ön plana çıkan Hardball sizin derinden etkileyecek bir film. ■

"İKİ BAŞPARMAK YUKARI!" - LEVEL TIMES

ROME: TOTAL REALISM 6.0 GOLD

» Ben okullarda her zaman oyularla eğitim yapılmasını dileyen bir insanım. Ve biliyorum ki bu yolda yalnız değilim. Ne güzel olurdu tarih derste- rinde Total War serisi gibi yapımlarla eğitim verilseydi. Oyunların okullarda ders

aracı olarak kullanılabilecek kadar gerçeğe yakın olmasını isteyen bileri, Rome Total War'un (RTW) yeterince gerçekçi olmadığını düşünmüş olacak ki oyuna bir mod yapmışlar.

Rome Total Realism (RTR), oyunu daha gerçekçi bir havaya sokmusp. Mod yapımcıları, savaş köpeği, çiglik atan hatunlar gibi gerek- siz birimleri çıkartıp tarihi birimleri ve binaları oyuna eklemiş. Sena- toyu da toptan kaldırılmışlar. Ayrıca kaldırılmadıkları ünitelerin hep- sinden de gerekli değişiklikler yapılmış. Artık savaşlar daha çetin ve gerçekçi geçiyor. Bu yüzden gerçek bir general gibi düşünmeniz ve taklit yapmanız lazımdır. Bu değişiklikler yapılrken savaşçıların den- gesi korunmuş. Böylece hangi devleti seçerseniz seçin, önemli olan o devletin gücü değil, siz oluyorsunuz.

Oyundaki diğer değişiklik dünya haritası üzerinde olmuş. RTW'daki harita doğuya doğru daha da genişlemis. Bunun yanı sıra Roma İmpatorluğu, küçük şehirlerden ziyade tek bir çatıda toplanmış. Hatta ve hatta oyundaki şehir sayısı neredeyse iki katına çıkarılmış. Artık her devlette daha fazla şehir var. Hacmi büyütürken kütleyi de büyütmemişler anlayacağınız ve dünya haritası daha yoğun olmuş. Bu da daha heyecanlı bir oynanış sağlıyor. Her

devletin özel-

■ Realism modo, oyunu tabii ki bu hale getirmiyor. Bunlar gerçek Roma askerleri... Bi saniye... Gerçek mi?

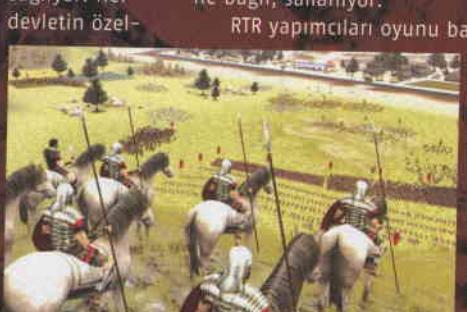


likleri, güçleri ve yetenekleri de baştan ayarlanmış. SPQR birimlerinin rengini bile tarihteki gerçek renge göre ayarlamışlar. Zaten modun yapım ekibinde 4 adet tarihi danışman bulunuyor.

Dünya ve teknik olarak haritaya müdahale etmekle yetinme- yen RTR yapımcıları, hikayeye de el atıyor. Senaryonun başlangıcı M.Ö. 280'e çekilmiş ve o yılda dünyada nerede savaş varsa birebir uygulanmış. Yunanlar çizmeye girmis, Galyalılar kuzey İtalya'da teh- like oluşturuyor, doğuda 20 yıldır süren barış Büyük İskender tarafından bozuluyor, Akdeniz'de işler iyice kızışmış ve dünya pamuk ipliğine bağlı, sallanıyor.

RTR yapımcıları oyunu bastan yaratmaya doymayıp müzikleri de değiştirmiştir. Yapım kadrosunda iki adet besteci yer alıyor. Müzikleri dinleyip gaza gelmemek mümkün değil, içten sariyor insanı.

Rome Total Realism'e bir mod de- mek istemiyorum çünkü başı başına bir oyun. Hatta bence tüm zamanların en iyi modifikasyonu! Gelecek ay DVD'mizde vereceğimiz bu modu bekleyin. - Berkant ■



MOD (DVD'DE)

HALF-LIFE 2: SUBSTANCE

» Substance, Half-Life 2 için bugüne ka- dar çıkarılan en iyi ve en profesyonel modlardan biri. Zaten modu kurmak isted- ginizde karşınıza çıkacak olan menü, işin profesyonellik tarafını ilk anda gözler önüne seriyor. Bu başarılı mod, son olarak Şubat ayı içerisinde Planet Half-Life sitesi tarafından "ayın modu" seçiceleri ödüllendirildi.

Substance modu ilk olarak 13 Aralık

2004'te yayınlandı ve o tarihten itibaren de- vamlı olarak güncellendi. Geniş bir ekip ta- rafından hazırlanan mod oyundaki görevlere yeni özellikler eklerken oynanabilirliğine de- ekstra özellikler kazandırıyor. Ayrıca yeni si- lahlar ve yeni düşmanlar da bu modla bir- likte oyuna ekleniyor.

Modun oyuna eklediği özelliklerden biri HEV formları. Metal Gear Solid hayranı olan mod yapımcılarının ekledikleri formlar da MGS karakterlerinden geliyor. Gordon Free- man dışındaki seçeneklerimiz Liquid Sna- ke, Solid Snake, Big Boss ve ekstra olarak Grey Fox. Bu formları istediğiniz zaman F1, F2, F3 ve F4 tuşlarını kullanarak değiştirebilirsınız.

Her formun kendine özel iki yeteneği bulunuyor. Bu yetenekleri "F" ve "Shift" tuşları ile kullanabiliyoruz. Formları bir- birinden ayıran bu yetenekler arasında Max Payne oyunları ile tanıştığımız "bul- let time" özelliğinin dışında daha fazla hasar verebilmeye, iki kat yükseğe zıplaya-

bilme, gece gözüüğü kullanabileme gibi se- çenekler var.

Kısaca modu nasıl kuracağınızı da anla- tımyım. Öncelikle Half-Life 2'nizi Steam üze- rinden güncellemeniz gerekiyor. Daha sonra bu ayki DVD'mizden ulaşabileceğiniz modu kurmalısınız. Kurulumu yaptıktan sonra Ste- am'i açığınızda "My Games" menüsü altın- da HL2:S seçeneğini göreceksiniz. Artık Half- Life 2'yi tekrar kurmanız için oldukça geçerli bir sebebiniz var. - Rocko ■



MOD (YAPIM AŞAMASINDA)

HALF-LIFE 2: RESIDENT EVIL TWILIGHT

» Bilgisayar oyuncuları 2001'den bu yana bir Resident Evil oyununa hasret. PlayStation 2'ye çıkan Resident Evil 4'ün büyük başarısı da gözlerimizi kamaştırdı. Neyse ki oyunun Nisan ayına kadar PC'ye çıkması bekleniyor. Ancak tek Resident Evil projesi, orijinal serinin bu yeni üyesi değil. Half-Life 2 sahipleri için iddialı bir RE modu hazırlanıyor.

Son sayımda 37 kişi olduğu tespit edilen bir ekip tarafından hazırlanan Resident Evil: Twilight modu henüz yapım aşamasında ve ekran görüntüsü dahi yayınlanmadı. Sadece karakterler, silahlar ve düşmanlar hakkında bazı çizimler var ortada. Ancak sadece çizimle bakarak bile ne kadar büyük bir emek harcadığını ve bizi tatmin edebilecek bir mod hazırlandığını söyleyebilirim.

Resident Evil: Twilight, Half-Life 2'ye yeni tek kişilik görevlerin yanı sıra multiplayer bölümler de ekleyecek. LAN ve internet üzerinden oynanabilecek olan RE:T modunda, arkadaşımızla klasik bir deathmatch modu oynayabileceğimiz gibi, bir hikaye doğrultusunda takım olarak zombilere karşı da savaşabileceğiz. Bunların dışında oyunda üç multiplayer seçenek daha yer alacak.

RE adım taşıyan bir oyunda düşmanlarımız elbette zombiler olacak. Ancak yapımcıların hazırladığı düşmanlar sadece zombiler değil. Kendi halinde sevimli bir köpeğin virus kapması sonucu meydan gelen Cerbeus, agresif ve tehlikeli bir yaratık. Düşmantardan bir diğer, uzun mesafeli atlayışlar yapabilen ve diğer yaratıklarla iletişim kurabilen Hunter. Licker ise oldukça hızlı ve uzun dili sayesinde bize fazla yaklaşmadan da zarar verebilecek bir yaratık. En küçük düşmanlarımız ise kargalar. Açık alanlarda bol bol karşılaşacağımız kargalar sandığımızdan daha zararlı olabilirler.

Oyunun konusu tam olarak belirlenmedi. Bu konuda oyuncuların da fikirlerine ihtiyaç duyan yapımcı ekip, bir senaryo yarışması baslattı. Sizin aklınızda da ilginç hikayeler varsa www.evil-mod.de adresine girerek Story Contest bölümünden fikirlerinizi paylaşabilirsiniz.

RESIDENT EVIL



mod.de adresine girerek Story Contest bölümünden fikirlerinizi paylaşabilirsiniz.

Son olarak bu modun orijinal Half-Life 2'ye ve Steam hesabına ihtiyaç duyduğunu belirtiyim. Eğer kopya oyun sahibiyseniz mod için heyecanlanmanız gereklidir. - Rocko ■



MOD (YAPIM AŞAMASINDA)

HALF-LIFE 2: BLACK MESA

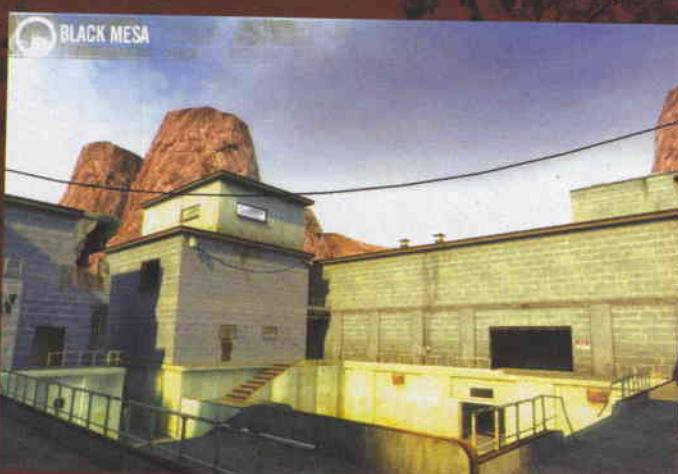
» Black Mesa: Source, Half-Life 2 için hazırlanan en ilgi çekici modlardan biri. Çünkü ilk Half-Life oyununu Source motoru üzerinde uyarlayan bir proje. Half-Life: Source'a ihtiyaç duymadan sadece orijinal Half-Life 2 üzerinde kuruluyor ve bizi yıllar öncesine götürüyor.

Black Mesa ile ilk oyunun hikayesi, konsepti, bölümleri, karakterleri, silahları ve yaratıkları HL2'ye birebir aktarılıyor. Aradaki tek fark, grafiklerdeki büyük gelişme olacak. Source motorunun sunduğu nimetleri kullanan yapımcılar, tüm birimleri daha ayrıntılı olarak tasarıyorlar. Aynı şekilde bölüm tasarımlarında da geliştirmeler yapıyor.

Yapımcıların üzerinde durduğu konulardan biri, orijinal oyunun çizgisel ilerleyisini biraz olsun değiştirmek. Black Mesa'da yeni oda- lar ve alternatif yollar bulunacak. Ancak büyük bir serbestlik beklemek yanlış olur. Orijinal hikayeyi bozmadan yapılan bu alternatif yollar eninde sonunda aynı kapıya gidecektir.

Oyun için multiplayer bölümler de hazırlanıyor. Öncelikle kooperatif seçenek için çalışmalar yapıldıken klasik Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture the Flag seçenekleri de oyunda yer alacak.

Henüz yapım aşamasında olan modun ne zaman çıkacağı konusunda bir açıklama yapılmıyor. İsrarlı sorulara en popüler cevap olan "Ne zaman biteşe" cevabını veriyorlar. Black Mesa'yi bazı yenilikler de içermesinden dolayı merakla bekliyorum. Bugün bile tekrar tekrar oynanabilecek olan orijinal Half-Life oyununun bu kadar geliştirmeden sonra daha da iyi bir oyun olacağı muhakkak. - Rocko ■



BLACK MESA

THE RIGHT MAN IN THE WRONG PLACE CAN MAKE ALL THE DIFFERENCE IN THE WORLD.

MOD (YAPIM ASAMASINDA)

BATTLEFIELD 2: SHATTERED FAITH

» Mod yapımına en uygun oyunlardan biri olan Battlefield serisi için bugüne kadar birçok mod yayınlandı. Bunların büyük bir kısmı sadece görsel değişiklikler içeren basit modlardır. Yeni birimler, yeni haritalar, yeni araçlar ve yeni silahlar gibi içeriklere sahip olan bu modların dışında önemli projeler de üretiliyor. Hatta oyunu tamamen değiştiren, kendi hikayesi olan modlar hazırlanıyor. Belki de bunlardan en iddialı, henüz çıkış tarihi hakkında bir açıklama yapılmayan Shattered Faith modu, Prolific Games tarafından hazırlanan proje, Battlefield 2'yi bastan aşağıya değiştirecek.

Oldukça iddialı olan projenin yapımcıları, internet sitelerinde zaman zaman yayınladıkları haberlerle modun gelişimi konusundaki bilgileri BF2 hayranlarıyla paylaşıyorlar. Bugüne kadar çeşitli konsept çizimleri dışında az miktarda ekran görüntüsü ve bazı tanıtım videoları da yayınlandı. Ancak bu kadarıyla bile insanların iştahını kabartmaya yetiyor.

Shattered Faith, yapımcıların ifadesi ile "Insanlığın bilinmeyeceğini verdiği savası" konu alıyor. Bir tarafta işgalcilerin, diğer tarafta ise topraklarını savun-



maya çalışanların olduğu bir savaş. SF'de savaşın bu iki tarafından birini seçeceğiz ve seçtiğimiz tarafa göre amacımız (isgal etmek ya da işgale karşı koymak) gerçeklestirmeye çalışacağız. Aldığımız görevleri yerine getirerek bir sonraki görevde doğru yol alacağız.

Scott Zier'in başında bulunduğu Prolific Games'in bundan önceki projesi, Battlefield 1942 için hazırladıkları Star Wars temali Galactic Conquest moduydu. Büyük beğeni toplayan bu modda seslerini duyuran ve kendi hayran kitaplarına sahip olan ekibin Shattered Faith projesi de birçok kişi tarafından sabırsızlıkla bekleniyor. Mod yapımı için fazla profesyonel diyeboleceğimiz Prolific Games ekibinin SF modunu biz de sabırsızlıkla bekliyoruz. Mümkün olursa CD veya DVD'mizde de yer vermeye çalışacağız. Sizi bu yapımdan mahrum bırakmak istemeyiz. — Rocko ■

MOD (DVD'DE)

CIVILIZATION IV: TURKISH MOD

» Civilization IV için yapılan modlar arasında belki de bizi en çok ilgilendiren Tunç "Khan" Tuncer'in yaptığı Türk modu. Bu modla oyuna 19. yüzyıl Türk uygarlığı ekleniyor. İlk olarak 3 Kasım'da yayınlanan ve iki kez yamaşlarla geliştirilen modda üç yeni lider Karşımıza çıkıyor. Bunlar II. Mehmet, Süleyman ve Mustafa Kemal Atatürk. Özellikle Atatürk'ü bir oyunda görecək olmamız heyecan verici. Ayrıca Türk se-



hirleri, Türk bayrağı ve bazı yeni birimler de sırada karşımıza çıkacak.

Modun kurulumu kısa söyle: CD'mizdeki dosyanın içeriğini "C:\Program Files\Paradox Games\Sid Meier's Civilization 4\Mods" klasörünün içine açıksınız. Daha sonra "C:\Documents and Settings\...\Application Data\My Games\Sid Meier's Civilization 4\cache" içindeki "cache" dosyasını silceksiniz. Modu çalıştırmak içinse Advanced - Load a Mod altından Turkish Mod'u seçeceksiniz. — Rocko ■



MOD (DVD'DE)

CIVILIZATION IV: FALL FROM HEAVEN

Türü: Mod

Sürüm: 0.90

Sistem Gerekliliği: Civilization IV ve 1.52 yaması, 200MB disk alanı

» Geçtiğimiz yılın en iyi ikinci oyunu seçtiğimiz Civilization 4'ü. Ama oynayan herkesinჩesi yaparı bu muhtesem oyun eminim hayranlarının kalbinde uzun süre bir numara katılacak. Eğer siz de bizim gibi günlerinizi ve gecelarınızı Civ 4 ile geçirdiyseniz artık yeni bir seyler deneyebilirsiniz.

Bugüne kadar çıkan modlar içinde en popüler olan Fall From Heaven oyunu gerçek dünyadan alıp fantastik bir evrene taşıyor. Büyüütülerin, kurt adamların, cüce ve efflerin olduğu bir RYO dünyasına. Pakete bizim ekleddiğimiz Haarbal's Fantasy Civs modu sayesinde bütün uygarlıklar da fantastik planları değiştiriyor. Hemen hemen bütün birimler ve binalar da farklı. Aynı olanların da özellikleri ve kullanımları değişmiş. Böylece karsınıza bambasına ve taptaze bir Civilization çıkarıyor.

Bir mod olduğunu ve henüz 1.0 sürümüne ulaşmadığı için oyunun eksiklikleri ve dengeşizlikleri var elbette. Ama bu eksiklikler siz oyundan soğutacak kadar önemli değil. Üstelik bazi açılardan bu mod Civ 4'ün kendisinden daha derin ve yaratıcı. Mesela kendisi çok zayıf olduğu halde yaratık çağrabilen Conjurer'lar oyuna bambasına bir hava katıyor. Ayrıca üretebildiğiniz binalar ve kullanabilediğiniz Civic'ler de çok daha fazla.

Fall From Heaven emek harcanmış, çok güzel bir mod. Gerçek dünya tarihinden uzaklaşıp fantastik bir uygarlık kurmak kulagınızı hoş geliyorsa mutlaka deneyin. — Tuğbek ■



Kurulum:

1. DVD'den kurulumu başlattığınızda gerekli dosyaları Civilization IV'ün standart kurulduğu yerde Mods Klasörü altına açmaya çalışacak. Eğer oyunu başka bir yere kurduysanız klasör adresini düzeltin.
2. Dosyalar kopyalandıktan sonra Civilization IV'ü açıp "Advanced" seçenekinden "Load a Mod"'a tıklayın. Listedeki modu seçip OK'e tıklayın.

Civilization IV yeniden başlatılacak ve mod yüklenmiş olacak. ■

ONLINE ALIŞVERİŞ REHBERİ

Blizzard Entertainment - Online Store - Opera

Edit View Bookmarks Tools Help

New page

Home Top 10 Bookmarks

SHOPPING CART TOTAL \$34.95

Favorites: Warcraft game 1: Warcraft: The Frozen Throne \$34.95
Blizzard - StarCraft

Total: \$34.95

Payment Options Back to Product Selection

COUPONS Apply Coupons

BLIZZARD ONLINE STORE

BILLING ADDRESS

Note: Fields marked with a * are required.
Actual signatures will be required to accept delivery of package.

*First Name: Goker

*Last Name: Lothanogullarindan

Company: Azeroth Kumrucusu

*Address:

Address2:

*City: Stormwind - Azeroth *State:

*Postal Code:

*Country:

We are unable to ship to the following countries as of today.

*Phone Number:

*Email Address: goker.lothan@alliance.com

*Shipping Type: UPS Worldwide Expedited (International)

Comics Not Available (ext. 3-7 Days)



SANAL SEPETİ DOLDURMA SANATI

Bugüne kadar çoğu online oyunlar üzerine olmak üzere birçok rehber hazırladım. Fakat bu rehberler ancak bahsedilen oyun elinizdeyse sizinize yayabilir. Peki, ya bu oyun yakın çevrenizde bulunmuyorsa? Belki de sınırlı sayıda gelen kutucuklar siz alana kadar sabredememiştir? Paketlerin üzerindeki rakamlar sizi koruyan olabilir. Bu durumda yardımınıza artık ülkemizde de oturmuş alternatif bir alışveriş modeli online alışveriş kosuyor.

BİZİM OYUNLARI İSİNİA SCOTTY

Türkiye'de bulamadığımız oyunlarla başlayalım. Hmm, ne yazık ki başlamamız ve bittirmemiz arasındaki bölüm uzun olmayacağı. Çünkü büyük alışveriş siteleri Türkiye'ye kitabı, DVD ve CD gibi medyaları gönderirken konu oyuna gelince sirt çeviriyorlar. Yani oyun adına sıkı bir "Region" (bölge) uygulaması bulunuyor. Bu uygulama son yıllarda anlamsız bir şekilde artmış durumda. Örneğin birkaç yıl kadar ülkemize oyun gönderen Amazon grubu (Amazon.co.uk, Amazon.de vs.) Türkiye'yi listeninden çıkarmış durumda. Aynı şekilde büyük oyun satıcılarından Play.com da Türkiye'de oyun oynandığını inanmayanlarından. Türkiye'ye oyun gönderen siteler arasında büyük oyun sitelerinden Gamesetek.co.uk ve Sendit.com'u söyleyebilirim. Buralardan aldığınız oyunlar yaklaşık 5-15 günde elinizde olurken kargo için 3-4 £ gibi bir ücret alınıyor.

Gelelim Türk alışveriş sitelerine. Bu konuda çeşitli siteler bulunmasına rağmen örnek olarak birkacını seçerek karşılaştırıyorum. Fiyat karşılaştırmasında *World of Warcraft*

Craft, Sony PSP Value Pack ve Star Wars Episode III: Sith'in İntikamı DVD'sinin güncel fiyatlarından faydaladım. (Türkiye WoW Borsası'nın sabit olması ilgi çekici.) Benzer bir fiyat karşılaşmasını çeşitli konsol sitelerinde Sony PSP Value ve Giga Pack ile yaptım. Bunlar dışında Türk alışveriş sitelerinin fiyatları karşılaştırmak için <http://www.akace.com>'daki güncel fiyat karşılaştırma motorunu da kullanabilirsiniz. Türk alışveriş siteleri hakkında aklınıza takılabilecek sorular için üç LEVEL editörünün üzerine çıktıum. (Bkz: Editörler Sanal Alışverişte)

AÇIK AÇIK ARTIRIYORUZ

Internet üzerinden alışveriş yapmanın bir başka yolu da ürünü açık artırma siteleri aracılığıyla almaktır. Bu sitelerdeki sistem için normal bir açık artırmanın elektronikleştirilmiş hali diyebiliriz. Bu siteler satıcı ve alıcı arasında aracılık yaparak yüzde alırlar. Alıcı yoğunlukla malin ücreti ve posta masrafi dışında bir ücret ödemez. Yabancı açık artırma sitelerinde ödeme genellikle PayPal, kredi kartı ve elektronik para transferi şeklinde olur. Alışveriş sonrasında alıcı ve satıcı birbirine puan verdiginden zamanla güvenilir kişi veri tabanları da oluşur. Bunlara örnek olarak internet üzerindeki en büyük açık artırma sitesi Ebay.com verilebilir. Türkiye'de ise Gittigidiyor.com bu işi hakkıyla yapmaktadır. Ayrıntılı bilgi için bu siteleri ziyaret edebilirsiniz.

DİJİTAL DAĞITIM

Aradığımız oyunun orijinalini Türkiye'de bulamıyoruz. Fakat internetten sipariş verdikten sonra haftalarca paketin gelmesini beklemek istemiyoruz. Ayrıca "Acaba gümrükte problem çıkar mı?" gibi soruları caçmamızı gerektiriyor.

ruz. Bu noktada yardımımıza yeni nesil online oyun alışverişi sistemi olan dijital dağıtım yetişiyor. Bu sistemde istediğiniz oyunu kredi kartı ile satın alıdktan sonra sitenin sağladığı program aracılığıyla bilgisayarınıza indiriyorsunuz. Sistem hızla yayılmasına rağmen şu anda en çok alışveriş edilen siteler <http://www.direct2drive.com> ve <http://www.gamesload.de> (Almanca). Bunun dışında birçok devasa online oyun sağladığı küçük bir dosya (Client) aracılığıyla oyuncunun problemsizce çekilemesini sağlıyor. Gerekli servis ise e-posta ile ullanıtrır ve kullanıcı adı+şifre ve kredi kartı bilgileri kullanıcı bilgilerini online kayıt üzerinden alıyor. Örneğin büyük online oyun dağıticılardan NCSoft (<http://www.ncsoft.com>) (Guild Wars, City of Heroes/Villains, Lineage 2) dijital dağıtımından faydalanan yazarlar arasında. Bakalım bu tür bir alışverişin artıları/eksileri neler ve nelere dikkat etmek gerekiyor:

ARTILARI:

- Eski ve yeni oyunlara kolayca erişilebiliyor.
 - Gönderi ücreti ödenmediginden ve kutu, kitapçık vs. gibi maliyeti artı-

A screenshot of the Direct2Drive website. At the top, there's a navigation bar with links like "Home", "Direct2Drive", "Games", "Forums", "Game Sites", "IGC Cheats", "Vault Sites", "GamerStat.com", "Founders Club", and "20 Services". Below the navigation is a search bar with placeholder text "Search...". The main content area features a grid of game thumbnails. From left to right, the first row includes: "Star Wars Galaxies: Shattered Empire" (Star Wars), "City of Heroes" (Superhero RPG), "The Matrix Online" (Action RPG), and "Elder Scrolls III: Morrowind" (Role-playing). The second row includes: "EverQuest II" (MMORPG), "Emprise Earth" (Strategy), and "Girls of Gaming 3" (Gaming). Below the grid, there are sections for "Recently Added Games" and "Upcoming Games". Each game entry includes a thumbnail, the game title, developer/publisher information, price, and download links for "Download Now!" or "Buy Download Now!".

A screenshot of the PlayNC website. The top navigation bar includes links for PlayNC, Help, Account, and NCsoft.com. The main header features the PlayNC logo with a background image of a character from the game. On the left, there's a vertical menu with links for Home, Store, Forum, Store, Account, and Help. The central content area is titled 'STORE' and 'PURCHASE GUILD WARS'. It shows a thumbnail for 'GUILD WARS' and text about the game's release date and price. Below this, another section discusses the game's features and includes a link to a forum post. At the bottom of the page, there are logos for GameStop, PUSA, and amazon.com, along with a 'click here' button.

GittiGidiyor.com'da birçok sıfır kilometre ürünü akranlarından daha ucuzu bulmak mümkün.

GAMESLOAD
powered by 3-Order

DOWNLOAD PC-Spiele direkt auf die Festplatte

ON-DEMAND PC-Spiele direkt online spielen

ACTION STRATEGIE ROLLENSPIELE SPIELARTEN KOMMUNIKATION UND SPIELE

WAS SCHREITT ZU DEINER SPIELAUSWAHL?

1. Dein Wunschspiel
2. Weitere Spiele
3. Deine weitere Spielauswahl

WISSEN

Alle Spiele
Schnellnavigation:
Alle 89 Games
Coming Soon
Best Price
Gamesload im Demand

TOP 10 GAMES

1. GT Legendz
2. Fire Gear: Mercenary 2
3. GTR Race Driver 2
4. Rainbow Six: Lockdown
5. Duma Defense

INFO

Was ist Gamesload?
Newsletter:
[Anmelden](#)

Aktuelle

■ Alman tabanlı en büyük dijital dağıtım şirketi Gamesload.de çeşitli olarak D2D'den zayıf olsa da, çok daha enteresen fiyatlar sunuyor.



The Bard's Tale

14,95 €

"The Bard's Tale" ist ein Action-Rollenspiel, in dem der Spieler die Hölle des berüchtigten Barden ansteuert. Inhalt:

- Vollversion downloaden!
- Direkt kaufen!

DOWNLOADER

Screenshots



Systemvoraussetzung: Windows 98, ME, 2000, XP, Vista, 7
Sprachen: DE, (Multi)
Genre: Rollenspiel
Publiziert: Ubisoft
Höftspieler: Nein

Von: 12 Jahren

VERGEGENSTÄNDLICH

PC-GAME	FORMAT	SPieldauer
1. GT Legendz	D2D	927 Minuten
2. Fire Gear: Mercenary 2	D2D	449 Minuten
3. GTR Race Driver 2	D2D	345 Minuten
4. Rainbow Six: Lockdown	D2D	240 Minuten
5. Duma Defense	D2D	120 Minuten

ran basılı parçalar olmadığından fiyatlar genellikle daha düşük oluyor.

- Oyun dijital yoldan elinize ulaşlığından oyunun gümrükte tarkılması, geç gelmesi gibi sorunlarla uğraşılmıyor.
 - Türkiye'ye gelen orijinal oyunlar az sayıda ve az çeşitte geldiğinden kısa sürede tükeniyor. Dijital dağıtım sayesinde bir PC oyununun "raflarda kalmaması" diye bir sorun asla olmuyor.
 - Oyununuz orijinal olduğundan her türlü yama, eklenti ve teknik destekten faydalanabilirsiniz.
 - Sisteme üye olan kişi oyunu almadan önce anlaşmaya göre değişen zaman aralıklarında (tek kişilik oyunlar genelde 30-90 dk, online oyunlar ise 1-2 hafta) deneyebiliyor.
 - Ortak oyun alınarak daha ucuza mal edilmesi sağlanabiliyor.

EKSİSİ

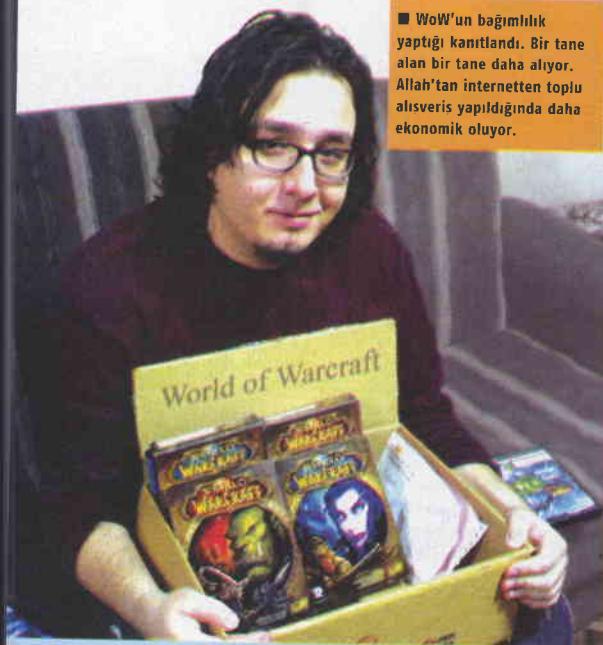
Orijinal oyununuzun cicili bicili bir kutusu olmuyor. Orijinal oyuncularla fikrine bile yeni yeni alışan Türk oyuncusu "orijinali" bir yerde kutusuya özdeşleştiridiğin için canı sıkılabilir. Ayrıca Direct2Drive'daki birçok oyunu sadece Kuzey Amerika'da oturanların almamasına izin veriliyor. Saçma.

DİJİTAL DAĞITIMDA DİKKAT EDİLECEK NOKTALAR

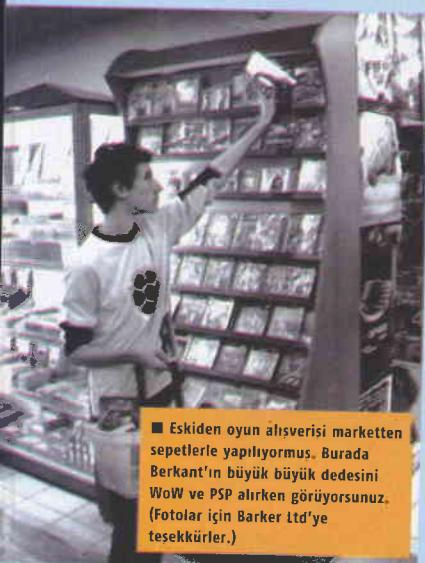
- Oyun kitapçıkları genelde ilgili download linkinden PDF formatında çekilebiliyor.
 - Limitli bir bağlantınız varsa çektiğiniz dosyanın limitinizi zorlamayacağından emin olun.
 - Bazı dijital dağıtım siteleri oyunları aktive edilmiş halde sunarken bazıları ise serial ile aktive edilecek halde ullaştırıyor. Serial'lar genellikle e-posta ile yollanıyor. Oyun kurulumunda veya kurulum sonrası serial'lar girilerek oyun limiti kaldırılıyor.
 - Oyunu çektiğten sonra birkaç güvenlik kopyasını alın, üzerlerine silinmeyecek bir kalemlle gerekli serial şifrelerini ve varsa

kullanıcı bilgilerini yazın. Unutmayın ki kaydedilebilir medyalar kolay hasar görebilen nesnelerdir.

- Bazı siteler üyelik ile aylık bir abone ücreti isterken bazıları yalnızca oyun başına ücret talep ediyor. Üye olmadan önce FAQ'dan sistemin sisteme bir göz atın.
 - Aldığınız oyunun versiyonuna dikkat edin. Yoksа Ingilizce yerine başka bir dilde çıkabilir. "International" versiyonu oyuncular genelde birkaç ayrı dili içerir ve kurarken hangi dili istediğiniz sorar.
 - Oyunu indirirken veya aktive ederken genelde sorun çekmamasına rağmen olası bir sorunda sakin olun ve sitenin destek elemanına bir posta atın, o sizi yönlendirecektir.



■ WoW'un bağımlılık yaptığı kanıtlandı. Bir tane alan bir tane daha alıyor. Allah'tan internetten toplu alışveriş yapıldığında daha ekonomik oluyor.



■ Eskiden oyun alışverisi marketten sepetlerle yapılmıştı. Burada Berkant'ın büyük büyük dedesini WoW ve PSP alırken görüyorsunuz. (Fotolar için Barker Ltd.'ye teşekkürler.)

KREDİ KARTIM BENSE KALSA?

Gelelim coğunuza kafasındaki soru işaretleri olan güvenlige. Açıkçası ne ben ne de yüz yillardır(!) online alışveriş yapan LEVEL kadrosu olarak netten oyun alırken dolandırılan veya kredi kartı bilgileri çalınan birini duymadık. Bunun altında modern online alışveriş yöntemleri ve biliñli tüketiciler yatıyor. (Biliñli olmak için gerekli bilgiler az aşağıda) Ayrıca elektronik alışveris yöntemleriyle risk minimuma düşürüyor:

SANAL KART: Sanal Kartlar, internet üzerinden alışveriş için geliştirilmiş kredi kartlarındır. Kartın en büyük avantajı limitinin kullanıcı tarafından belirlenmesidir. Bu avantajı söyle bir örnkle açıklayabiliriz: Online oynadığım bir oyun için her ay yaklaşık 20 YTL ödemem gerekiyor. Ben sanal kart limitimi de göz önüne alarak 25 TL şeklinde belirlediğimde benim hesabumdan çekilebilecek maksimum para 25 YTL oluyor. Yani olsası bir hırsızlık durumunda kaybedeceğim tüm para yalnızca 25 YTL.

Kartın adı sanal kart olarak geçmesine rağmen aslında kredi kartı numarasından ve son kullanma tarihi bilgilerinden ibaret. Güvenlik açısından elinize plastik bir kart verilmeyyor. 0 ay internetten daha fazla harcama yapmak istiyorsanız bankanızı arayarak limiti istediğiniz rakama çekebilirsiniz. Bir sanal kart almak için çoğunlukla o bankanın kredi kartlarından birine veya bir banka hesabına sahip olmanız gerekiyor. Harcamanız normal kredi kartı ekstreninde ayrıca belirtiliyor. Sanal Kartla alışveriş yapmayacağınız zaman limiti sıfırlayarak başkası tarafından kullanılma riskini sıfır indirebilirsiniz. Ayrıntılar için bankanıza başvurabilirsiniz. (Göker Bank iyi günler diler.)

PAYPAL: PayPal da internet üzerinden kullanılan bir sanal alışveriş sistemidir. Ebay.com'un 2005 yılında tamamen satın aldığı sistem, web sitelerine para ödesmesi, bağış gibi uygulamalarda kullanılır. PayPal sayesinde e-posta adresleri kullanılarak para transferi yapılabilir. Sistem şu şekilde işliyor: PayPal ile para yollamak isteyen kişi E-Mail adresi ile bir hesap açar. Hesabı açtıktan sonra PayPal'a girerek "Para Yollama" bölümünden parayı yollayacağı şirketin bilgilerini girer. Şirket buraya üyeye gerekli bilgiler zaten veri tabanında bulunmaktadır. Bundan sonra kredi kartı numarasını girerek kendi hesabından para çeker ve karşı tarafın hesabına koyar. Aslında sistem gayet pratik ve başarılı olmasına rağmen Türk bankaları ve kartlarıyla birçok problem çıkarabiliyor. Ayrıca PayPal'un Türk bankalarından para çekmesine rağmen yatırmaması ayrı bir komedi.

ONLINE ALIŞVERİŞ YAPACAKLAR İÇİN TAVSİYELER

Online alışverişe karar safhasında birkaç şeye dikkat etmeniz başınızı ağrısını engelleyecektir. Örneğin yurt dışından oyun getiricekseniz Türkiye'ye mal gönderildiğinden emin olmalısınız. Bununla ilgili bilgiler özel olarak belirtilmemişse sıkça sorulan sorular altında (FAQ) yer almıştır. Burada da bulunmuyorsa bir mail atarak Türkiye'ye mal gönderip gönderilmediği, gönderiliyorsa ne kadar sürede ulaşacağı, ürünün elinize geçinceye kadar sigortalı olup olmadığı ve kargo ücreti gibi bilgileri öğrenebilirsiniz. Kargo ücretini düşürmek için birkaç arkadaş bir araya gelip beraber siparis verebilirsiniz. Yalnızca sınırlı takılmaması için ürün sayısının 3-5'i geçmemesine dikkat edin. Abuk bir sebeple malınızın gümrükte kalması üzücü olur değil mi? Bunun dışında ister yurt içi, ister yurt dışı olsun online alışveriş sahnesinde dikkat etmeniz gereken bazı noktalar bulunuyor:

FİYAT KARŞILAŞTIRMASI

SİTE	OYUN	SONY PSP Value Pack	Star Wars Episode III: Sith'in İntikamı
www.Weblebi.com	WoW	549,95 YTL	29,75 YTL
	100,00 YTL		
www.Ideefixe.com	100,00 YTL	557,31 YTL	30,00 YTL
www.Dr.com.tr	100,00 YTL	518,52 YTL	33,21 YTL
www.Garantialisveris.com	100,00 YTL	545,00 YTL	YOK

EDİTÖRLER SANAL ALIŞVERİŞTE SIKÇA SORULAN SORULAR

Online alışveriş yaptığınız (özellikle de oyun aldığınız) Türk ve yabancı siteler hangileridir?

Bu sitelerin fiyatlandırma politikası için ne söyleyebilirsiniz? Makul mu, fahis mi?

Bu sitelerden yaptığınız siparişler ne kadar zamanda elinize ulaştı?

Malın paketlenisi ne şekildeydi? (Güvenli bir kutu veya uyduruk bir kâğıt gibi)

Online alışverişinizde bugüne dek bir problem yaşadınız mı?

Site yetkilileri geri dönüşleri göz önünde bulunduruyorlar mı?

Ekleme istediginiz bir şey var mı?

1. GÜVENLİ ALIŞVERİŞ İÇİN GÜVENLİ BİLGİSAYAR VE SUNUCU

Yalnızca güvenli bir bilgisayar ve güvenli sunucuya sahip bir internet sitesi üzerinden alışveriş edin. Bilgisayarın güvenliği için güncel ve kaliteli bir virus programı, anti spyware yazılımı makineyi taramanızı öneririm. Ayrıca iyi bir firewall programı da faydalı olacaktır. İşletim sisteminizin ve internet browser'ının güncellemelerini yaptığınızdan emin olun. Browser SSL (Secure Sockets Layer) gibi modern güvenlik standartlarına uyumlu olmalıdır. (Browser olarak Opera veya Firefox öneririm.) Bu standartlar ile girdiğiniz veriler şifrelerek gönderilir ve bu bilgileri anacak alışveriş ettığınız sitenin sunucusu çözer. Normal şartlar altında girdiğiniz bilgiler sunucu tarafından kaydedilmez ve saklanmaz. Sitenin güvenliği içinse modern şifreleme yöntemlerini kullanıp kullanmadığını bakabilirsiniz. Su iki noktadan güvenli bir alanda olduğunuzu anlayabilirsiniz:

- Özel bilgilerinizi girdiğiniz ekranın browser'ın altındaki bir anahtar veya kilit simbolü.
- Adres satırının http ile değil https ile başlaması.

SİNAN

Ideefixe.com, Hepsiburada.com, Weblebi.com, Amazon.com, Gittigidiyor.com.

En makul fiyatları arayıp bulmak bize düşüyor. Oyun konusunda genellikle Weblebi en iyisi.

Siparişin temin süresi, web sitesinin söylediğü süreyle daima uyumlu oldu. (Amazon.com'dan 10-15 gün arası sürüyor, ama öyle olacağını zaten FAQ'sunda söylüyordu. Yalnız Amazon.com'dan DVD alınabiliyor, oyun göndermiyorlar).

Asla hasarlı olarak elime geçmedi. Paketleme konusunda hepsi iyi.

Hepsiburada.com'la bir sorun yaşamıştım, TV aldım buradan ve 10 gün geçmesine rağmen gelmedi. Arayıp sorduğumda, o modelden stokta kalmadığını, dilersem parayı iade edeceklerini, dilersem bir üst modeli vereceklerini söyleyip özür dilediler. Üst modeli seçtim, iki gün sonra kapımdaydı.

Kesinlikle göz önünde bulunduruyorlar.

Online alışverişe güvenin!

Buradaki s "Secure" u temsil etmektedir. Örneğin NCSoft'tan online bir oyun (City of Heroes, Guild Wars gibi) alırken öntünüzde şöyle bir adres satırı olacaktır: https://secure.plaync.com/cgi-bin/plaync_buy.pl

2. GÜVENLİ KARTLAR

Kredi kartınızın güvenliği ve sigortasıyla ilgili bilgileri bankanızdan alabilirsiniz. Bunun için farklı bankalarla görüşerek güvenlik açısından sizin çok tatmin eden bankayı seçebilirsiniz. Sahsi önerim bir sanal kart çıkartarak sadece alışveriş yapmaya karar verdiğiinde limitini yükseltmenizdir.

3. MAHREMIYETİNİZİ KORUYUN

Alışverişten önce sitenin mahremiyet ve güvenlik politikasıyla ilgili garantisini içeren yazıyı (Privacy - Security Policy) okuyun. Alışveriş ederken bu maddeleri kabul ettiğiniz kabul edilir. Yazida kişisel bilgilerinizin başkalarıyla paylaşılmayacağı maddesini arayın. Ayrıca veri bankasında hangi

BERKANT

Internetten oyun alacaksam çoğunlukla www.weblebi.com'u tercih ediyorum. Birinci neden güvenilir olmaları; servisleri müşteriye çok sıcak geliyor. İkinci neden fiyatların piyasaya ve diğer sitelere göre uygun olması. Üçüncü neden ise kredi kartı kullanmak zorunda olmayışım. Half-Life , Warcraft III + Frozen Throne , SW Ep3: RotS DVD'sini ve bir çok şey aldım. Weblebi'den çok memnunum.

Fiyatlar siteye göre değişiyor. Weblebi fiyat olarak güzel. Genel olarak Ideefixe.com'un ise fiyatları yukarı çektiğini düşünüyorum

Weblebi'den aldıklarım 3-4 gün içinde geliyordu.

Yok yok, güzel paketliyorlar. Allah'a şükür shipping konusunda hiç sorun yaşamadım asla.

Sendit'te çok sorun yaşadım. Yazın SWG sipariş ettim, 3 ay boyunda mal elime ulaşmadı, maillerime cevap verilmemi ve oyunun ücreti kredi kartından 2 kez çekildi. Bu yüzden sendit.com gözümde sabıktır.

Sendit'in feedback'leri umursamadığı belli ki oyunum hala gelmedi.

eBay rulz! Yıllardır eBay'den alışveriş yaparım (oyun, araba, kamera, fingerboard, vs.) , almadığım şey yoktur eBay'den. Ne bir sorun yaşadım, ne sorularına cevap almadım. Tabi eBay'in sistemi normal alışveriş sitelerinden daha değişik, olay kullanıcılar arasında oluyor. Shipping Insurance'i verince içim rahat ediyor tabi. Geçen çok güzel bi Hi-8 kamera kaçırdım, bak hala içimde o :D Sırf eBay için evdeki saatlerden birini Pasifik Saatiye ayarladım, bağımlılık yapıyor eBay :P

bilgilerinizin saklanacağıyla ilgili maddelelere dikkat edin.

4. SATICINI TANI

Nasıl bir ürün almadan önce ürünü araştırırsanız, tanrıysanız alışveriş ettiğiniz siteyi ve bu hizmeti hangi grubun verdigini bilmeniz iyi olacaktır. Sunu belirtmeli ki sıfır hatalı, problemsiz bir satıcı bulunmamaktadır. Sanal birakin böyle bir satıcı gerçek hayatı da bulunmamaktadır. Önemli olan problemlerin hangi yüzdeyle ortaya çıktıgı ve bunların ne kadar sürede nasıl çözüldüğüdür. Bunun için sitenin verdiği garantilere bakabilir, daha önce buradan alışveriş eden kişilerle görüşebilirsiniz. Bu yüzde hakkında fikir sahibi olmak için www.sikayetvar.com'dan faydalanabilirsiniz.

5. NOT AL

Siparişinle ilgili bilgilerin ve onay numarasının bir kopyasını (çiftisini) alarak seklayın. Büyük alışveriş siteleri çoğunlukla verdığınız bilgileri size ulaştırarak bir onay postası isterler. Bunun için site üyeliğinde verdığınız mail adresinin güvenli ve size özel olması gereklidir.

6. ONLINE SİFRENİ KORU

Sifrenizi yalnızca siz bilin, güvenli bir yerde tutun ve baskalarıyla paylaşmayın. Koyacağınız sifrede hem harf hem de rakam olması, 6 ila 8 karakter olması faydalı olacaktır. Şifrelerinize doğum günü ve telefon numarası gibi kolay tahmin edilebilir verileri kullanmayın. Ayrıca her sitede ayrı şifre kullanmanız güvenliğinizi artıracaktır.

7. ALIŞVERİŞLERİNİ TAKİP ET

Online alışverişlerinde tek kredi kartı kullanın. Böylece hesap karmasalarından ve kötü sürprizlerden korunabilirsiniz.

8. ÖZEL BİLGİLERİ KORU

Alışveriş edilen siteye zorunlu olanın fazla bilgi girmeyin.

Gelecek aya kadar WoW almayanlar alıp LEL 60 olma baksınlar. Çünkü gelecek ay bu seviyeye ulaşmış arkadaşların işine yarayacak bir rehber geliyor. O zamana dek kalın sağla-

CİHAZLARI VE OYUN BÖLÜMLERİNİN ZENGİNLİĞİ

Oyun cihazına ve oyun türüne göre kategorilere göre ayrılmış çok sayıda oyun ve oyun cihazı.

Nispeten eski oyunlar. Oyun cihaz çeşitleri tatmin edici.

Oyun cesidi açısından zengin, yalnız kategori diye bir olay yok. Oyun cihazları açısından zayıf.

Aynı bir oyun kategorisi bulunmuyor. Oyun diye arattığında "silikonlu jartiyer çorap" gibi ilginç(?) sonuçlar da alındı. (Ama silikonları sayesinde jartiyersiz de kullanılabiliriyormus.)

İLETİŞİM

Teléfono

(212) 274 50 56

E-Mail

bilgi@weblebi.com

(212) 291 61 00

bilgi@ideefixe.com

İstenen subenin telefonu

<http://www.dr.com.tr/corporate/shop.asp>'den edinilebilir.

(212) 444 0 333

garantiatisveris@garanti.com.tr

Göker Nurbeyle goker@level.com.tr



GÖKER'LE YÜZYÜZE

BAŞARILI GUILD WARS KLANI DARK SAGA'yla RÖPORTAJ YAPTIK



Bu ay itibariyle belli aralıklarla başarılı Türk klanlarıyla kısa söyleşiler yapacağım. İlk konuğum benim de Guild Wars klanım olan Dark Saga'nın üç üyesi Bülent Özbalaban (Stormrider), Ramazan Binarbaşı (Bebe) ve Arda Tuncer (Candle).

Göker: DS ne zaman kuruldu, kaç üyesi bulunuyor, sizler nasıl katıldınız?

Bebe: DS geçen sene yaz aylarında kuruldu. Ben DS ile bir görev sırasında tanıştım. O zamanlar yalnızca 8-10 kişiydi. 100 üyeyle ulaştığımız zaman "Guild of the Week" için başvurduk ve Guildwars.com'da 31. haftanın lönçesi olarak tanıtıldı.

Stormrider: Oyun çıktığında 4 arkadaş oyuna başladık. Arkadaşlardan birine çıkan Black Dye'i satarak DS'yi kurduk. Şu anda 150 üyemiz var. Oyuncuların tecrübe kazanması amacıyla lönçayı Dark Saga ve Dark Saga Academy şeklinde ikiye böldük. Mezun olanlar DS'ye alınıyor. Bu arada 2006'nın ilk Guild of the Week'i de DS oldu.

Candle: Ben DS'yi ilk paticik.com forumlarında gördüm. Görüş o görüş.

Göker: Son zamanlarda üst üste çok kaliteli online oyunlar geldi. Peki, sizi GW'ye çekti neydi?

"1.5 MİLYON ADAMDAN 8 TANESİ KARŞINA GELİYOR. TAM BİR ZEVK PATLAMASI!" – Dark Saga'dan Bebe

da bizi çeken unsurlardandı.

Stormrider: Blizzard'in eski programcılarının oyunu olması seçimizde etkili oldu. Ayrıca grafikleri ve sık update edilmesi bizi burada tuttu.

Bebe: Denge! 1,5 milyon insanın arasından sizinle aynı

seviyede karakterlerle savaşan bir takımı yemenin verdiği hız hiçbir oyunda yok. Tam bir zevk patlaması! Tamamen takım oyunu, sizin bir hatalız maç kaybetmeyecegi gibi, yaptığınız akıllıca bir hareket maçın kaderini lehine çevirebiliyor. Sanırım futbol en yakın elektronik spor bu.

Göker: DS'nin özel yaptırımları var mı?

Bebe: Herhangi bir yaptırımlı yok. Belirli seviyeye gelmiş oyuncuları lönçamıza alıyor, aşağısıni DSA'ya gönderiyoruz. GW'de yüzlerce yetenek arasında kombinasyonlar ile takım kurduğumuzdan bunların çoğunun açık olması gerekiyor. Ayrıca sesli iletişim programları (Ventrilo ve Teamspeak) kullanmayanları takıma almıyoruz. İletişim esittir zafer.



■ Yukarıda Dark Saga üyelerinden bir kısmını merdiven sohbetinde görüyorsunuz.

yapıyorsunuz. Büyü 2 saniye sonra gerçekleşiyor, bu arada oyuncu ölüyor.

Göker: GW'yi nereden aldınız, ne kadar zamanda geldi ve ne kadara mal oldu?

Candle: Ben Sendit.com'dan 23 para aldim. Siparişin altıncı gününde elimdeydi.

Bebe: Online aldım, anında indirip oyuna daldım. O gün bugündür (8 ay - 1500 saat) oynuyorum.

Stormrider: Ben de online aldım. Ödemeden 10 dakika sonra oyundaydım.

Göker: Oyunda yaşadığınız ilginç bir anınızı anlatır mısınız?

Stormrider: Geçenlerde bir GvG'deydik. Candle maçtan önce lavaboya gitmemi unutmuş sanırım. Maç biraz uzadı. Maçın çok kritik bir anında Candle'dan (sesli iletişimde) şöyle bir laf geldi: "Abi ben çok sıkıştım, ben gidiyorum!" Fakat oyuna bir saat sonra gelebildi. Neyse ki 7+1 WC ile zar zor kazandık maçı.

Göker: Bebe bildiğim kadriyla evlisi. Peki, ev sorumlulukları arasında bir zaman katılılı olan online oyunlara nasıl vakit ayırabiliyorsun?

Bebe: Eşim bu konuda oldukça anlayışlı, ancak haftalık "Hadi bırak şu oyunu da dışarı çıkaralım" sorunumuz devam ediyor. Ama devasa online oyular ayrı bir dünya. Kapıtrırca insan kendini soyutluyor. O yüzden günlük oyun/saat sınırı koymak lazım. Ben koymadım ama mutlaka koymak lazım.

Göker: Son olarak, okuyucularımıza söylemek istedığınız bir şey var mı?

Stormrider: GW oynamak isterlerse kapımız her zaman açık. Iced Earth hayranlarına ayrı ilgi gösterilecektir :)

Candle: GW Factions'la birlikte PVP adına çok daha geniş bir devasa online olacak. Gözünüz kapalı alın derim :)

Bebe: Oyunda daha çok Türk görmek istiyoruz, sesli iletişim programlarında Türkçe duymak zevk katsayısını artırıyor.

Dark Saga'ya www.darksaga.com.tr'den ulaşabilirsiniz.

Göker Nurbeyler goker@level.com.tr



■ Kale savunmaları dayanışmanın iyice arttığı... Ya da çöktüğü zamanlardır.



■ Yeni bir Build başarılı olunca arkadaşları sevgiyle kutaklıyorsunuz.

AJANS PRESS DISCUSSED THE DIGITAL REVOLUTION

Ajans Press, the biggest media monitoring company in Turkey, provided information on its new digital media monitoring system to companies from 35 different countries.

Ajans Press, which has provided services in the media monitoring sector for 50 years, is sharing its knowledge and expertise with companies in different countries around the world. Ajans Press monitors print, television, visual and online media. It also monitors press, radio, television and internet media. Ajans Press met with members of the International Association of Broadcasting Manufacturers (IABM) at the "2005 Spring Congress" at the Holiday Inn Hotel, Washington, between April 8 and 10th. 35 media monitoring companies

ress, in which Ajans Press represented Turkey as the only Turkish member of IABM. At the congress, president of the board Mr. Mehmet Ali Ozkan presented their new "Digital Recording and Archive System", an online television broadcast and recording sharing service introduced in October 2004. Mr. Ozkan stated that the new digital monitoring system was followed with attention and said, "We are proud to be the first in Europe to introduce innovation in

AJANS PRESS DİJİTAL DEVİRİMİ ANLATTI

Türkiye'nin en büyük medya takip firması olan Ajans Press, dünyanın 35 farklı ülkesindeki medya takip firmalarına başlattığı dijital medya takip sistemi hakkında bilgi verdi.

Türkiye'de yarı asır geçkin süredir medya takip sektöründe hizmet veren Ajans Press, birikim ve tecrübelerini dünyanın değişik ülkelerindeki şirketlerle de paylaşıyor. Gazete, dergi, radyo, televizyon ve internet gibi sektörlerde işlerini devam ettiriyor. Uluslararası Radyo ve Televizyon Kongresi'nde 10 Nisan 2005 tarihinde gerçekleştirilen 15. Bahar Kongresi'nde Washington'da Holiday Inn Otelde topluğa girdi. Dünyanın farklı ülkelerinde faaliyet gösteren 35 medya takip firmasının katılımı ile kongrede, Türkiye'yi Türkiye'deki tek IABM üyesi firma olan Ajans Press temsil etti. Kongrede bir sunum da gerçekleştirilen Ajans Press Yönetim Kurulu Başkanı Mehmet Ali Özkan, Eylül 2004'de yeni geçirilen it ve Arşiv TV görünür radyo kayıtlarının Internetten PRESS online sunumu hızını katılmayı temsilcileri ile paylaştı. Dünya medya takip sektöründe birçok ilki gerçekleştiren Ajans Press, yeni hizmetlerini tanıttığı sunumu ile büyük ilgi göründü. Özkan, dijital takip sisteminin üyeler tarafından ilgiyle takip edildiğini belirterek, "Bu alanda bir ilki gerçekleştirmiş olmanın haklı gururunu yaşadık" diye konuştu.

Uluslararası Radyo Televizyon Takip Derneği Başkanı Ron Council de Turk of America'ya yaptığı açıklamada, dijital teknolojinin sektör için büyük bir

AJANS PRESS KİMDİR?

Ajans Press; basın, dijital televizyon, dijital radyo ve portal takibinin yanı sıra medya analizi, CD arşivi, desifre ve çeviri ile Medya takip sektöründeki tüm hizmetleri kapsayarak sadece Türkiye'nin değil, Uluslararası Kupür Büroları Federasyonu (FIBEP) ve Uluslararası Radyo Televizyon Takip Derneği (IABM) üyesi olarak dünyanın da sayılı medya takip firmalarından biri.

Commodore hedef "küçülttü"

Sizi buralarda görmek ne güzel

Efsanevi Commodore markasını yeniden dijital oyunların renkli dünyasına taşıyan bir ortaklığın ürünü olan Commodore Gaming, yazılım ve donanımı bir arada geliştirme geleneğini mobil platforma uygulamaya karar verdi. MediaTower adı verilen ve geçtiğimiz günlerde Barcelona'da düzenlenen bir konferansta tanıtımı yapılan bir kiosk aracılığıyla, cep telefonu ve avuç içi bilgisayar kullanıcılarını her türlü dijital içerikle buluşturacak olan Commodore Games, 2006 içinde tüm Avrupa'ya yayılacak. Firmanın planı video, müzik, oyun ve iş yazılımı ayrimi yapmaksızın mobil kullanıcılarının ihtiyacı olabilecek her tür içeriği geliştirmek ve bu

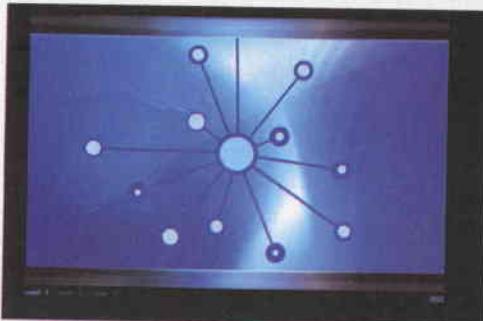
kiosklar üzerinden önce denip sonra satın alınmasını sağlamak. Bluetooth, hafıza kartı ve USB bağlantılarıyla istenen içeriği doğrudan mobil cihaza aktaracak MediaTower'ların tutması halinde Türkiye'ye gelmesi de muhtemel.



Commodore

Xbox cebe sıgar mı?

Microsoft'tan Origami sanatı



Geçtiğimiz sonbaharda Microsoft'un PSP ve DS'e rakip taşınabilir bir Xbox üretme projesi üzerinde çalıştığı haberleri yayılmış ama firmadan gelen "Şu anda tek derdimiz Xbox 360, başka bir Xbox düşünmüyorum" açıklamasıyla haber rafa kalkmıştır. Ancak Origami Project adı verilen ve şimdilik kapsamı hakkında tek kelime edilmeyen gizemli Microsoft ürünü için açılan web sitesi bir kez daha şüphelerimizin gidiklanması neden oldu.

Microsoft'un teknik dehası Robert Scoble'in kendi blog sayfasından adresini (www.origamiproject.com/1/) vermekle yetindiği yeni nesil cihazın bir taşınabilir Xbox çıkması halinde ortalık epey karışacak... Web sitesinde, Origami hakkında fikir edinmek için 2 Mart'ı beklememiz gerektiği söyleniyor. Yani siz bu satırları okurken site de güncellenmiş olacak. Merakla bekliyoruz.

Sony sizdiriyor

PSP 2 hakkında ilk bilgiler

Öncelikle birazdan okuyacaklarının güvenilir bir kaynak olan PSP World'de yayınlandığını ama Sony tarafından herhangi bir doğrulama ya da yalanlama gelmediğini (şimdide kadar en azından) belirtelim.

Habere göre bir sonraki PSP, hem video stream için PlayStation 3'le entegre çalışabilen, hem de Wi-Fi üzerinden görsünlü sohbet olanağı sağlayan bir dijital kamerya sahip olacak. Söylentisi çoktan yayılmış olan flash belleğin de cihazda yer alacağı belirtiliyor ancak, sanıldığı gibi 8GB değil, 4GB kapasiteye sahip olacak, en azından ilk sürümlerde. Ayrıca Sony, PSP'yi hafifçe kı-

pir dörtte bir oranında küçülteceğini (hanya, dörtte birine inmeyecek, dörtte üçü yine sizde kalıyor yani). Ayrıca PSP 2 siyah, beyaz ve gümüş olmak üzere üç renk seçeneğiyle çıkacak piyasaya.

PSPWorld'ün gizli kaynağı, cihaza entegre edilecek kamera hakkında pek detay vermiyor ama halihazırda bazı Sony Ericsson telefonlarında bulunan bir kamerasının kullanılacağını söylüyor. Ve yine tipki çoğu telefonda olduğu gibi kamera, cihazın sırında yer alacakmış. Şimdilik Sony'den sizdirilen bilgi bu kadar. Elçiye zeval olmaz diyerekten kenara çekiliyoruz.



DS Lite üç renk

Yılın mobil konsol güzeli



Geçtiğimiz haftalarda DS'ten daha ince ve daha zarif bir görüntüye sahip olan DS Lite'ı dünyaya tanıtan Nintendo, 2 Martta Japonya'da piyasaya çıkacak olan cihazın renk seçeneklerini de dergimiz yayına hazırlandığı sırada açıkladı. DS Lite'in siyah ve beyaz dışındaki şıklığına yakışan bir buz mavisi rengi de olacak. Cihazla aynı renk iki stylus'la birlikte satışa sunulacak olan DS Lite, GBA yuvasını kullanmadığınız zaman kapalı durmasını sağlayacak bir kapak da içeriyor.

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Düşmanının düşmanı dostumdur

SİSTEM: PSP YAPIM: Vicarious Visions DAĞITIM: Activision TÜR: Aksiyon Web: www.xmenlegends2.com



Bundan birkaç ay önce PC'de oynadığım X-Men Legends II: Rise of Apocalypse'in (RoA) PSP versiyonunu ilk gördüğümde bir hayli şaşıldım. Çünkü oyun bekleyenlerimin aksine, PC'dekinden çok daha iyi görünüyor. Diğer özellikleri bakımından da PC'deki performansını aratmıyor. Karakterlerden oynanış özelliklerine, bölümülerden seslendirmelere kadar PC'deki RoA ile kıyaslandığında oyunun fazlası var, eksisi yok. Bir de laf aramızda, PSP'de oynaması daha eğlenceli.

Oyunun PC incelemesini Kasım'05 sayımızda bulabileceğiniz ama bence hiç uğraşmayın. Ne de olsa söyleyeceklerim oradakinden çok da farklı olmayacağı. Mesela hikâye... Neyse, anlatayım hemen. RoA X-Men'in kan davalı iki mutant grubu; Brotherhood ve X-Men ekiplerinin Apocalypse ismindeki çok güçlü bir düşmana karşı birlikte mücadele ettiği bir oyun. Bu sayede iyi-kötü ayırmayı yapmadan bir "X-Men All Star" ekibi kurabiliyoruz. Magneto ve Wolverine'i, Storm ve Nightcrawler'i aynı takım içinde görmek gerçekten göz yaşartıcı. Tek sorun nispeten küçük bir ekrana dolmuş dört kişilik bir ekibi yönetmenin kaçınılmaz sıkıntıları olması. Görüş alanımızda kalabilmek için burun buruna dolaşan karakterlerimiz, düşmana saldırımıza çalışırken birbirlerini tartaklamaya başlayabiliyor. Normalde Xavier'in tarafını tutan biri olarak Magneto'ya yanlışlıkla birkaç yumruk atmaktan hiç de rahatsızlık duymam, "pardon bilader" deyip isme dönenbilirim ama bu oyunda iyi geçinmek zorundayız, fevri çıkışlar ters RoA'ya.

BABAN RENDER'CI MI SENİN?

Oyunun en önemli gurur kaynağı grafikleri... Oyun PSP'de neredeyse kusursuz görünüyor ve insanı yukarıdakine benzer cümleler kurarak ırınçlaşmaya sevk ediyor. Yeterince detaylı hazırlanmış olan karakter tasarımları ve animasyonlarının hiçbir performans sorununa neden olmaması da ayrı bir başarı. Ara videolar da kısıtlımdan ve kalitesi dùşürülmeden PSP'ye aktarılmış. Gerçi seslendirme ve müzikler oyunun ruhunu bütünlüğe tatta ve kalitede değil ama olsun, PC'de de harika değildi zaten.

Xavier ve Magneto'nun ekiplerinden yapacağınız dört kişilik bir karmaya ilerlediğiniz oyunda karakterleriniz savaştıkça level atlayıp yeni mutant güçlerine kavuşacak. Kazandığınız XP puanlarını, özellikle bir karakteri güçlendirmek istiyorsanız kendiniz paylaştırın ama bir süre sonra bu işten sıkılacağınız için en baştan bu puan dağıtmaya işin otomatikle bağlayabilirsiniz. Ama her iki durumda da oyunun level atlama sisteminin yetersizliğini hissetmekten kurtulamayacaksınız. Zaten eşya, karakter, yetenek, vs. seçimlerini yaptığından menüden olabildiğince uzak durmanızı öneriyorum. Çünkü hem komutlarınızı algılaması uzun sürüyor hem de oldukça düzensiz ve karmaşık. Bu ekranda geçirdiğiniz her dakika maalesef oyundan sıkılmanıza neden oluyor. Zaten oyuna RYO değil aksiyon dememin sebebi de bu.

X SONSUZA GİDERKEN...

Başa çizil düşmanlarla karşılaşacağınızdan mutant güçlerine bulmacalar dışında pek de ihtiyaç duymayacaksınız ama oyun ilerledikçe yumruklarına dirençli yeni rakiplerin olacak. O yüzden en baştan özel güçleri kullanmaya alışmanızı öneriyorum. Ayrıca bunları kullanmayacaksınız bir X adam olmanın ne anlama var ki... Her karakter için orijinaline uygun olarak dağıtılmış mutant güçleri gerçekten de aksiyon sahnelerine renk katıyor. Ayrıca lavlarda kapanmış yollarda ya da köprüsü yıkılmış geçitlerde ilerleyebilmek için kimin hangi gücünü kullanacağını kararlaştırmalısınız. Basit de olsa bulmaca bulmacadır.

RoA'yu diğer platformlardan birinde oynadıysanız ve PSP'ye özel hazırlanmış birkaç bölümü de oynamak zorunda hissedecik kadar fannatik değilseniz paranızı başka oyunlara saklayın ama henüz "PC'de mi oynasam yoksa PSP'de mi?" sorusuna cevap alıyorsanız kesinlikle PSP'yi tercih etmelisiniz.

ARTILAR: Grafik ve animasyonlar, rahat kontroller, oynanabilir karakter bolusu, PSP'ye özel bölümler

EKSİLER: Menü yavaş, karakter geliştirme işi yavan

NOTU: 8/10



■ Oyun genelde dört duvar arasında geçiyor ve kaçınılmaz olarak mekanlar birbirine benzeyen.

SİLİKON FESTİVALİ

Donanım bölümünü yeniden yapılandı- rırken bundan sonra karşılaşılmalı testlere daha fazla ağırlık vereceğimizi söyle- miştik. Geçen ay yaptığımız sessiz ekran kart- ları testinden sonra bu ay da bilgisayarlarını- za takabileceğiniz en güçlü iki işlemci, Intel Pentium EE 955 ve AMD Athlon FX-60'ı karşı- laştırdık.

Ama siz bu testlere ısınma turu olarak bakın. Çünkü asıl bomba gelecek ay yapacağımız oldukça geniş ekran kartı testi olacak. Bu test üzerinde yaklaşık 1.5 aydır çalışıyoruz ve piya- sada test edilmemiş GPU bırakmamaya karar- lıyız.

Bu ay sizin için en büyük sürprizimiz ise Le- vel Donanım El Kitabı. Altı ay sürecek bu kay- nak eser, yeni bir bilgisayar kurmak, parça se- çimleri yapmak, kurulum ve sorun giderme gibi pek çok konuda size yol göstermesi için Olgay tarafından hazırlanıyor. Özellikle donanım ko- nusunda zorlananlar bu yazı dizisini düzenli olarak takip ederlerse, çok şey kazanacaklarını düşünüyoruz.

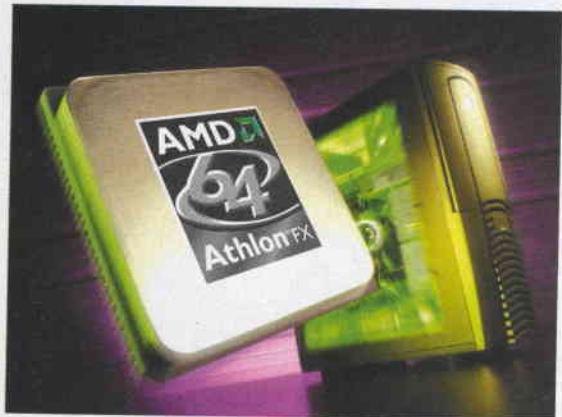
Bu arada geçen ay, "Çırاغa bile bu kadar eziyet olmaz" diyenler, yeni bölümlerimizden Level Cup'ta çırاغın intikamını okuyabilirler =)

Tuğbek Ölek

YENİ ATHLON GELİYOR

Soket değişiyor

AMD şu aralar haril haril yeni işlemcileri üzerinde çalış- sıyor. İlk üyelerinin 5000+ ve FX-62 olacağı söylenen işlemciler Computex'de duyurulacak ve Haziran ayında piyasaya girecek. AMD çift çekirdekli bu yeni işlemcilerle birlikte AM2 isimli yeni bir soket yapısına geçmeyi planlıyor. Bu yüzden mevcut Soket 939 anakartlarda kullanabileceğimiz en iyi işlemci FX-60 olarak kalacak.



Yeni işlemcilerin en güzel yanı AMD'nin nihayet DDR 2 RAM'leri destekleyecek olması. Üstelik sadece 533 ve 667 değil, 800MHz'lık DDR 2 RAM'ler de desteklene-cek. Performansı artıracak diğer bir özellik ise işlemci-lerin 4MB'lık devasa bir Cache'e sahip olması. ■

IPOD TUŞLARDAN KURTULUYOR

Dev ekran iPod

Apple'in yakında çıkar- mayı planladığı yeni iPod ile yine ortalığı sarsacak gibi. İyice vi- deo oynatmaya odaklı- nan yeni iPod'un tüm ön yüzeyi ekran olacak ve üzerinde hiçbir tuş bulunmayacak. Cihazı kontrol etmek için dokunmatik ekranда bulunan sanal tuşlar ve tekerlegi kullanacağız. Böylece iPod'ların ekranı iki katından fazla büyümüş olacak ve daha büyük videolar izlenebilecek.

Apple'in geçen ay aldığı bir patent ile ortaya çıkan yeni cihazın varlığı Apple kaynaklarında doğrulanmış değil. Ama şimdiden Internet'de yeni iPod olduğu iddia edilen resimler dolanıyor. ■



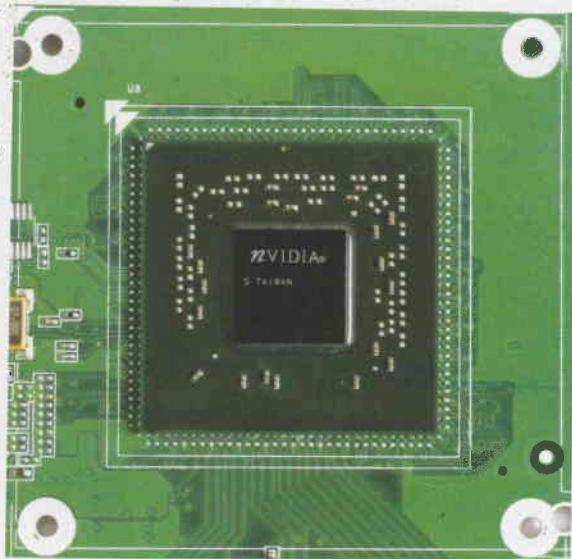
NVIDIA GEFORCE 7900GTX

Yoksa hayal kırıklığı mı?

Halen Cebit'e haftalar var ama şimdiden dünyanın en büyük bilgisayar fuarında oyuncuların en çok ne konuşacağını biliyoruz. ATI'ın geçen ay Radeon 1900 XTX ile iyi bir çıkış yakalamasının ardından, NVIDIA'da kendi 900 kalibre silahı GeForce 7900 GTX'i duyurmaya hazırlanıyor. Ancak bu yeni silah NVIDIA'dan beklediğimiz kadar güçlü gibi gelmedi bize. Eğer başına sizdirmadan son güne kadar sakladıkları sürpriz bir özelliği yoksa, daha hızlı bir 7800 GTX'den ötesini vaat edemeyebilir.

ATI'ın 1900 XTX'de 48 piksel işlem birimi kullanmasının ardından NVIDIA'nın da bu konuda bir seyler yapacağını umuyorduk. Ama 7900 GTX hala 24 piksel birimine sahip. Yeni GPU 655MHz'lik çekirdek hızı sayesinde 7800 GTX'den daha yüksek performansa ulaşabiliyor ama bunun için çift slotlu bir soğutucuya geçilmiş. Henüz kullanılan 1.4ns'lik RAM'lerin hangi frekansta çalıştığı henüz belli değil. Dedigimiz gibi eğer NVIDIA Cebit'e bir sürpriz saklamış olsa bu sefer hayal kırma sırası onda demektir.

Diger yandan NVIDIA cephesinde 7900 GTX'den daha güzel bir haber var: 7600 GT. Mart ayı içinde piyasada olması beklenen 7600 GT, son yılların en başarılı ekran kartı olan 6600 GT'nin yerini alacak. Popülerliğini kaybetmese de oldukça eskiyen 6600 GT'nin yerine yeni bir model gerekiyordu artık. Eski model gibi 128-bit olan 7600 GT, 12 piksel işlem birimine sahip olacak ve 560MHz hızında çalışacak. ■



LOGITECH G7

En iyi kuyruksuz fare

**LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ**

Üretim: Logitech www.logitech.com İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr, Logosoft www.logosoft.com.tr Fiyatı: 125\$ +KDV

Kablosuz farelerin iki can sıkıcı yanı vardır: Birincisi, pille çalışanlar ve doğa kanunları gereği bu piller en olmayacak anlarda biter. İkincisi, her hareketinizi zamanında ve doğru iletmemeye riski taşırlar. Bu yüzden oyuncular da kablosuz fareleri pek sevmez. Oyuncular pek tutmuyor diye üreticiler de oyuncuları tatmin edecek hassasitte fareler tasarlamazlar zaten. Bu kısır döngü yillardır sürüp gider ve oyuncular kablolarдан kurtulamaz bir türlü. Eğer bu kısır döngüyü kıracak bir ürün varsa, bu ay onu inceliyoruz.

Logitech G7, geçtiğimiz aylarda inceleyip hayran kaldığımız Logitech G5'in üst modeli. İki model arasında büyük farklar olsa da iki temel noktaları aynı, ergonomik tasarımları ve 2000 dpi'lik lazer algılayıcıları. Bu daha en baştan G7'yi iyi bir oyun faresi yapıyor. Çünkü Logitech'in yillardır kullandığı ve genel kabul gören bir tasarımından bahsediyoruz. 2000dpi lazer algılayıcı da şu an piyasadaki en güçlü fare algılayıcısı. Üstelik G5'deki gibi oyun sırasında fare üzerindeki tuşlarla hassasiyet değiştirme özelliğidir. Kisacası G7'nin ergonomi ve hassasiyet konusunda bizi mutlu edeceğine şüphe yok. Ama kablosuz farelerin kronik sorunlarını asabiliyor mu acaba?

Pil yuvası

Logitech'in G7 ile pil sorununa getirdiği çözüm bugüne kadar gördüklerimin en başarılı ve bu soruna kesin bir çözüm olacak gibi, G5 incelememizi hatırlarsanız cihazın altında ağırlık yer-



lestirmek için bir yuva olduğunu hatırlarsınız. Logitech bu sefer aynı yuvayı pil için kullanmış. Fareyle birlikte iki şarj edilebilir Li-Ion pil ve aynı zamanda fare algılayıcısı olarak çalışan bir şarj ünitesi geliyor. Siz pillerden birini kullanırken diğer şarj oluyor.

İstediginizde kolayca pil değiştirebiliyorsunuz ve bu sadece piliniz hiç bitmiyor. Bundan daha pratik ve etkili bir çözüm düşünemiyorum.

Fare ile bilgisayar arasındaki bağlantı sorunlarını da, oldukça geliştirdiği 2.4GHz'lık bağlantı ile çözmüş Logitech. Kablosuz telefon ve Wi-Fi'da da kullanılan 2.4GHz teknolojisi kesintisiz iletişim kurulmasını garantiyor. Üstelik bilgisayar tarafındaki alıcı aynı dizüstü bilgisayarlarda olduğu gibi çok küçük. İster seniz bunu şarj ünitesinin üzerinde, ister seniz bilgisayarınızın herhangi bir USB portunda kullanabiliyorsunuz.

Logitech G7'nin görüntüsünden de bahsetmemek olmaz. Koyu yeşil ve metalik gri renkleri ve yeni cıalanmış gibi duran parlak yüzeyiyle G7 çok sık görünüyor.

Aslında bu parlak görüntü başta beni endişelendirmiştir. Farenin elden kayabileceğini veya terleme yapacağını düşünmüştüm. Ama G7'nin yüzünde nasıl bir malzeme kullanıldıysa G5'in pürüzlü yüzeyinden bile daha iyi yapısıyor elinize ve kesinlikle kaymıyor.

Logitech G5'in piyasadaki en iyi fare olduğunu söylemiştık. G7 için de en iyi kablosuz fare dersek yanılımış olmayız.

Performans: █ █ █ █ █

Fiyat: █ █ █ █ █

Artılar: Pil yuvası, 2000 dpi, iyi ergonomi, 2.4GHz bağlantı

Eksiler: Yüksek fiyat ■

HD DVD'LER PEK DE HD DEĞİL

Saçma sapan kopya koruma

Filmlerin çalınması konusunda kindarlığıyla bilinen Hollywood'un bize yeni bir sürprizi var: Bu sene içinde piyasaya çıkması beklenen 1080i destekli HD DVD'ler her HDTV televizyonda düzgün çalışmayaçak. Eğer HDTV'niz HDMI giriş ve AACS koruma sistemine sahip değilse, videoları 950x540 gibi düşük bir çözünürlükte izleyebileceksiniz. Yani gerçek 1080i'nin dörtte biri ebadında.

Şu ana dek satılmış tonla kompozit girişli HDTV var ve kullanıcılar şimdiden ayaklandılar. Çünkü bu sınırlamanın sebebi teknik yetersizlik değil, sadece bir kopya koruma önlemi. Eğer tepkiler bu kararı değiştirmezse Hollywood resmen "çalınacağına hiç satmayalım, orijinal de izlenemesin" sistemine geçmiş olacak. ■

GIGABYTE'DAN OYUN KASASI

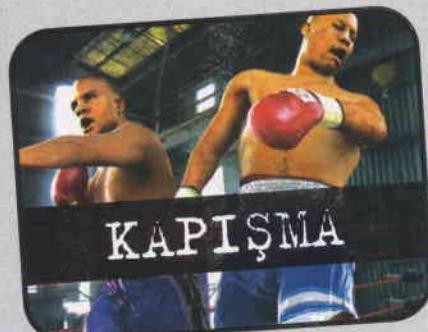
Zamanında barebone sistemler sayesinde Gigabyte kasalar bir hayli popülerdi. Hatta ülkemizde de bir hayli satılmışlardı. Gigabyte şimdiden gerçek oyuncu kasaları ile tekrar kendini göstermeyi hedefliyor. Bu kasaları "oyuncu kasası" yapan özel bir sebep yok aslında. Sadece o kadar iyiler ki oyuncular dışında kimse kullanmaz.

Kasanın en güçlü özelliği soğutma konusunda. Üzerinde üç tane 12cm'lik sessiz fan bulunan kasa ortalığı velleyle vermeden de



DUAL-CORE UCUZLUYOR

Intel gelecek ay sonunda çift çekirdekli işlemcilerinin fiyatını ciddi oranda düşürmeye planlıyor. %13 ila %50 arasında düşecek olan fiyatlar üst modellerde 200\$'ın üzerinde bir düşüş getirecek. Alt seviyede ise 200\$'ın altında çift çekirdek işlemciler görevleneceğiz. Yakın zamanda bilgisayar almayı düşünenlere duyurulur. ■



Intel ve AMD'nin işlemci arenasındaki savaş uzun yıllardır sürüyor. AMD'nin aşağılarından gelerek Intel'i yakaladığı, uzun süre 1GHz barajı için mücadele verilen, frekans hızı ve model numaraları üzerine kıymetin koptuğu ve en son çift çekirdeklerle iyice heyecanlı hale gelen bir hikâye bu. Üstelik yakın zamanda ortalık sakinleşecek gibi de görünmüyör. İki ay önce Intel'in bugüne kadar ki en güçlü işlemcisi Pentium Extreme Edition 955'i piyasaya sürmesinin hemen ardından AMD'de yeni amiral gemisi Athlon FX-60 ile rakibi ne cevap verdi.

Bu ay sizin için bu iki canavar işlemciyi alıp üç rauntluk bir teste tabi tuttuk. Aslına bakarsanız bu bizim ilk kapıma testimiz. Önümüzdeki aylarda çarpıcı iki ürünü bir arenada baş başa bıraktığımız testlerimize şahit olacaksınız. Bu farklı test tipinde tek bir amacımız var: Kim daha iyi görmek.

Mavi Köşe: Intel Pentium EE 955

Bu kapıma testinin kırmızı köşesinde Intel'in yeni göz bebeği Extreme Edition 955 var. Oyunculara özel yaratılan Extreme Edition serisinin ilk çift çekirdekli üyesi. Üstelik Presler kodlu yepyeni bir mimari üzerinden geliştirilen EE 955, bugüne kadar ki tüm çift çekirdek Intel'lerden farklı. Intel bugüne kadar

INTEL PENTIUM EE 955 VS AMD ATHLON FX-60

En güçlü işlemci hangisi?

aynı çekirdeğin içine çift işlemci yerleştirildi. EE 955'de ise iki işlemci iki farklı çekirdek olarak bulunuyor. Yani Intel siyam ikizlerinden, normal tek yumurta ikizlerine geçmiş. Takdir edersiniz ki normal ikizler, siyam versiyonundan hızlı koşar.



Intel Pentium EE 955'in, (8xx model) diğer çift çekirdekli işlemcilerden önemli bir farkı her çekirdek için 2MB, yani toplamda 4MB L2 Cache'e sahip olması. Hızı 3,4GHz gibi çift çekirdek için rekor seviyede olan EE 955, önceki Extreme Edition'larda olduğu gibi 1066MHz'lik FSB yolunu destekliyor. Yani her açıdan Intel'in elindeki en güçlü teknolojileri kullanıyor. Öyle ki piyasadaki hiçbir anakart çipseti bu işlemcinin ihtiyaçlarına cevap veremiyor. Intel bu yüzden sırı EE 955'i desteklemesi için 975X çipsetini geliştirmiştir. Intel için bu işlemcinin çok önemli olduğu ortada.

Kırmızı Köşe: AMD Athlon FX-60

Intel'in yeni bebeğinin tersine FX-60'da pek bir yenilik yok. Çünkü o yeni bir serinin hâbercisi değil, çok başarılı olmuş bir serinin, Soket 939 işlemcilerin son temsilcisi. Bu performans olarak, AMD vs Intel savaşında bir tarafın açıkça ağır basmasını sağlayan ilk seri, bir şampiyon. AMD'de bu seride yakışır bir işlemciyle nokta koymak istemiş. Bundan sonra bir iki ay için AMD'den yeni işlemci göremeyebiliriz. Ardından AM2 soket yapısına geçip yarışa ta-

ANAKART DEĞİŞTİRƏNİN WINDOWS'U YANACAK

Lisans Portekiz de bir köydür

Kültürel sovenizme olan meraklılarıyla tanınan Fransızların en büyük korkusu daima "Amerikanlaştırılmak" olmuştur. Anlaşılan şimdiki korkuları da Google. Bütün dünya dalga dalga yayılan Google'in Fransız kültürünü tehdit ettiğini düşünen Fransa başkanı Chirac, Avrupa'nın arama motorunu geliştirmek için kolları sıvadıklarını açıkladı. Bu



mücadelede destekçileri de en az onlar kadar kültür fobisi olan Almanlar. Fransa ve Almanya Telekom şirketlerinin finanse ettiği proje tamamen Avrupa kaynaklı bir Google yaratmayı hedefliyor.

Biz ise hala Google'a hayranız, hala dünyayı ele geçirereklerinden eminiz ve önüne gelen neden bu 100 kürsü milyar dolarlık gariplere saldırır anlayamıyoruz.

EN SESSİZ PC ÇÖZÜMÜ

Bugüne dek bilgisayarların sesini azaltmak için çok çözüm geliştirildi ama hiç biri Matrox'un yeni geliştirdiği sistem kadar etkili değildi: Bu sistemde Matrox'un Extio F1400 isimli ürününü kullanarak bilgisayarınızı 250 metre öteden kullanabiliyorsunuz. Extio F1400 tüm monitör, klavye, fare, hoparlör ve hatta USB bağlantılarını uzaktan kullanmanızı sağlıyor. Böylece evin diğer ucundaki bilgisayarı, sesini hiç duymadan kullanabiliyorsunuz. Maalesef bu çözümde CD ve DVD değiştirmek için diğer odaya kadar gitmeniz gerekiyor. Umarım bu ürünün profesyonel bir kullanım alanı vardır. Yoksa kimselerin kullanacağını sanmam. ■

EN ERGONOMİK FARE

Bugüne dek daha ergonomik fareler üretmeye çalışan üreticilerden pek çok farklı tasarım gördük. Ama hiç biri Evoluent Vertical Mouse 2 kadar farklı değildi. Bu farenin özelliği dikey olarak tasarlandığı için elinizi tokalaşma pozisyonunda tutması. Evoluent'e göre eliniz için en doğal ve sağlıklı tutuş şekli.

Belki gerçekten çok sağlıklı olabilir ama ben oyun oynarken rakiplerimle tokalaşmak yerine onları vurmaya tercih ettimden, bu fareyi kullanmayacağım sanırım.



zelenmiş olarak devam edecekler.

Raunt 1: Quake 4

Hiç ayak oyunları veya rakibini tartımlarla vakit kaybedecek değiliz. Bu yüzden işe hemen ilk oyun testimiz olan başlayacağız. Quake 4'ün bu teste yer almasının sebebi 1.05 yaması ile birlikte çift çekirdek işlemcileri desteklemesi. Bakalım sonuçlar nasıl olmuş:

Quake 4

Low Quality, 800x600	
Athlon FX-60	136.8fps
Pentium EE-955	123.2fps

Evet ilk rauntun açık galibi Athlon FX-60. Belki rakibini yakacak kadar güçlü değil ama Quake 4'de %10 performans farkı gayet sıkı bir darbe. Geçelim sıradaki testimize:

Raunt 2: Call of Duty 2

Sü aralar piyasada bilgisayarları Quake 4 kadar terletecek bir oyun varsa o da kesinlikle Call of Duty 2. Üstelik bu oyuncumuz da 1.01 yaması ile birlikte çift çekirdek destekliyor. Bakalım kahramanlarımızın başına bu macea neler gelmiş:

Call of Duty 2

AA ve Af yok, 800x600	
Pentium EE-955	105.1fps
Athlon FX-60	92.9fps

Ben kontra atak diye buna derim işte. İkinci raunta Intel kendini topladı ve rakibine %12 fark attı. Şimdilik durum beraber gibi görünüyor. Kazanımı artık son raunt belirleyecek. ■

Raunt 3: 3DMark06

Evet, artık heyecan dorukta ve kazanımı belirlemeye saniyeler kaldı. Son testimiz yillardır 3D performans konusunda en güvenilir 3DMark'ın son sürümü. 2006 model 3DMark'ımız da önceki testlerde olduğu gibi çift çekirdek destekli. Üstelik yeni sürüm 3DMark puanını hesaplarken CPU testlerini de hesaba katıyor. Yani işlemcinin test sonucuna etkisi eskisinden de fazla. Artık bu teste birinci çıkanı en hızlı PC işlemcisi ilan edeceğiz.

3DMark06

AA ve Af yok, 800x600	
Athlon FX-60	5586
Pentium EE-955	5224

Quake 4'ün ardından FX-60, 3DMark'da da rakibini geçiyor ve %6,5 performans farkı atıyor. Bu da FX-60'ın oyun performansı konusunda hız tahtının sahibi ve bu kışmanın galibi olduğunu gösteriyor. Ama testimizi kapatmadan önce kışmayı kaybeden EE 955'le ilgili söylemek istediğimiz bir şey var. Pentium EE 955, Intel'in son yıllarda ürettiği işlemciler içinde en geniş 3.4GHz çalışan bu işlemciyi ekstra soğutma olmadan, voltajla oynamadan sadece çarpan değiştirerek 4.2GHz hızında çalıştırabiliyorsunuz. Biraz voltaj arttırıp, su soğutma kullanırsanız hızı 4.8GHz'e kolaylıkla çıkıyor ve sağlıklı olarak çalışıyor. Normalde overclock sıcak bakanıyor ama bir işlemci bu kadar rahat ve efektif olarak overclock edilebilince görmezden gelemedik. ■



IPOD NANO

MP3 çalarların sultani

Üretim: Apple www.apple.com.tr

İthalat: Apple Fiyat: 2GB 199\$, 4GB 249\$

Geçen ay size yeni iPod'u tanıttıktan sonra bu ay yola onun küçük kardeşi Nano ile devam ediyoruz. Ama yola çıkmadan uyaralım: Bu küçük parça bugüne kadar incelediğimiz en güzel MP3 çalar ve yeni bir MP3 çalara para harcamaktan korkuyorsanız yazının devamını okumayın.

iPod Nano öylesine küçük, öylesine sık ki elinize aldığından bırakmak istemiyorsunuz. Bu incecik cihazın nasıl olup da 4 GB kapasite ve harika bir renkli ekrana sahip olduğuna şaşıyorsunuz. Bu önemli bir sorun çünkü Nano'nun güzellikine alışana kadar sokaklarda elinizdeki cihazdan gözünüüzü ayıramadan şaşkınlık dolanıbilsiniz.

Daha da abartalım mı? Bu kadar güzel bir cihazın diğer bütün özelliklerini yerlerde sürünse bile onu reddetmezdim herhalde. Ama bir iPod'un ne zaman bir özelliği kötü olmuş ki? Nano dokunmatik tekerlegi ve akıllı menüleri sayesinde çok kolay kullanılıyor. Ses kalitesi de büyük abisi kadar iyi. Üstelik küçük ekranında resimler gösterebiliyor ve oyunlarıyla siz fazladan eğlendirebiliyor. Buna bir de iTunes ve ses podcast'lerini ekleyince Nano kusursuz bir deyime kavuşuyor.

Bugüne dek Nano ile ilgili duyduğum tek şikayet ekranının koyalı çizilmesi. Ama bu sorunu da uygulandığında görünmeyen, körpücü filmlerle aşabilirsiniz (Jelatinlerini çıkartmak isteyenlere izin vermeyin! – Sinan) (Jelatin değil Sinan'ım koruyucu film, 15\$ saydım ben ona -TO). Zaten eğer Nano'ya kusur bulabiliyorsanız herhalde Angelina Jolie'nin de çırkin olduğunu da iddia edebilirsiniz.

Performans: ■■■■■

Fiyat: ■■■■■

Artılar: Harika tasarım, kullanıcı dostu, iTunes, küçük ebatlar.
Eksiler: Yok

LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ



LOGITECH PRECISION PC GAMING HEADSET

Üretim: Logitech www.logitech.com İthalat: Hızlı Sistem

www.hs.com.tr, Logosoft www.logosoft.com.tr Fiyatı: 48\$ +KDV

Online oyunlarının kaydettiği başarılar ve internet hızlarının artmasıyla birlikte oyunlara ses ve görüntülü iletişim olanakları eklemeye başladı. Oyunculara daha gerçekçi atmosfer sunan bu oyunlar için tasarlanan aksesuarları da rafalarda sıkça görmeye başladık. Logitech Precision PC Gaming Headset de bu aksesuarlardan biri.

Tümleşik kulaklık ve mikrofondan oluşan Logitech Precision PC Gaming Headset, hoş ve zarif tasarımını ile ilgi çekiyor. Oyunculara yönelik bir ürün olmasını rağmen modern tasarımını ile kendini hemen belli ediyor. Bu yüzden teknik özelliklerinden önce tasarımındaki detayları anlatmak istiyorum. Yastıklı kulaklığı ve ensenin arkasından geçen sırtı başınıza rahatça oturuyor. Kulaklıkların, kulak yapısına göre belli bir açıyla yerleştirilmesi ve yastıklar arasında kesim boşluğu bırakılması da hayatı güzel. Bu kesim boşluğunun iki faydası var. İlk, kulagini yastığın altında kalıyor, yanı kulaklığın içine haps oluyor. İkinci özelliği ise kulagini hava aldığı için terleme oranını azaltılmış oluyor. Ancak sırt kısmı ayarlanamadığı için, kafa büyülüğünüzü göre biraz sert gelebilir (Bkz. Burak).

Sağ tarafta bulunan mikrofon 240 derecelik hareket açısına sahip. Mikrofonu isterseniz çene altına dikkat dağıtmayacak şekilde ya da tam ağızınıza doğru konumlandırılabilirsiniz. Kulaklıklardaki 20-20.000 Hz, mikrofondaki 100-16.000 Hz aralığı ise gerek yeterli. Ayrıca kablo üzerinde sesi ayarlayabileceğimiz ve mikrofona açıp-kapatabileceğimiz bir kumanda bulunuyor.

Performans: ■■■■■

Fiyat: ■■■■■

Artılar: Şık ve modern tasarım, yüksek konfor ve ergonomi
Eksiler: Ayarlanamıyor



MICROSOFT NOTEBOOK OPTICAL MOUSE 3000

Parmak ucundaki minik fare

Üretim: Microsoft www.microsoft.com/turkiye İthalat: Microsoft Fiyatı: 22\$ +KDV Yazan: OlgaY Ertez

Bundan on yıl önce tahmin edemedigimiz, aklımıza gelmeyen pek çok teknolojiye şu an sahibiz. Bunun bir adım ötesinde ise "küçülme" yatıyor. Teknoloji ilk önce daha iyisine odaklıyor ve bundan sonra küçülecek cebimize, çantalarımıza giriyor. Bundan on sene önce 1000 dpi hassasiyetteki bir fareyi masaüstü bilgisayarlarda bile kullanmazken şimdi bu hassasiyetle olan Notebook Optical 3000'i Microsoft dizüstü bilgisayar kullanıcıları için üretiyor.

MS Notebook Optical 3000, yüksek çözünürlüğü dışında gri ve mavi tonların uyumlu kullanıldığı sık tasarım ile dikkat çekiyor. Çok hafif olmasının yanında gayet de minik. Yüksek teknolojisi



ve bunca zarafetine rağmen Notebook 3000'in ergonomisinde bir iki pürüz var. Parmak ucunda hareket edecek kadar hafif olmasına karşın, bu tür bir kullanım tek ekstra tuşunun çok uzakta kalmasına neden olabiliyor. Geniş eninin tabanlara doğrudalması ve sırt bombesi yüzünden de bazen ön kısmı havalandırıcı, sapabiliyor. Ama biraz alışınca oldukça rahat hissediyorsunuz.

MS Notebook Optical 3000'i sadece dizüstü sistemlerde değil, minik bir fare istiyorsanız masaüstü bilgisayarlarınızda da kullanabilirsiniz. Ama kablosu çok kısa olduğu için USB uzatma kullanmalısınız.

Performans: ■■■■■

Fiyat: ■■■■■

Artılar: Yüksek hassasiyet. Şık ve zarif tasarım
Eksiler: Ergonomik sorunlar

LEVEL Donanım El Kitabı

Bölüm 1: Konfigürasyon oluşturma, İşlemci, Anakart ve RAM seçimi

Bilgisayarların hayatımıza ne kadar kolaylaştırdığını birbir anlatmaya gerek yok sanırı. Ama bu teknoloji harikasının beraberinde pek çok soru ve sorunu getirdiği de bir gerçek. Daha işin başında başlıyor her şey. Hangi işlemciyi seçmeli? Hangi anakartı almalı? En iyi ekran kartı nedir? Eldeki paraya göre mi bilgisayar almalı, yoksa sistemi önceden seçip ona göre mi para biriktirmeli? Hadi bilgisayarı aldık, sistemi kurduk, ya sonra? Gün geçmiyor ki Windows hata vermesin, sistemler göçmesin, oyunlar takılmasın... Bardağın negatif yönünden bakıldığında onlara ariza ve vakit kaybı ama bu kör talihi kirmanın bir yolu yok mu?

Bu aydan itibaren bütün sorunlarınıza çare olacak yepyeni bir yazı dizisine başlıyoruz. İçerisini bize en sık yönelikiniz soruları da dikkate alarak, iyi bir bilgisayar kullanıcısının ihtiyaç duyacağı bilgilerle hazırladık. Çok detaya inmeden (çünkü çok detaylı ve teknik bir anlatımın okuyucularımız için yaradan çok zarar getirebileceğini düşünüyoruz) sade ve anlaşılır bir dile en gerekli bilgileri sizlere sunacağız. Sanırı vakti geldi, hazırlıksız başlıyoruz...



■ Çift çekirdekli işlemciler bugünden iyi bir yatırım.

Bilgisayarın kâğıt üzerinde tasarılanması

Sistemimizi kâğıt üzerinde hazırlamaya başladmadan evvel öncelikli kul lanım amaçlarımızı belirlemeliyiz. Çünkü ofis, multimedya ve oyun bilgisayarlarının bileşenleri ve maliyetleri aynı değildir. Mesela ofis bilgisayarı seferken ekran kartına yüzlerce dolar dökmek akıllıca olmayacağındır. Bu sistemler içinde ise kuşkusuz en maliyetli olanları oyun bilgisayalarıdır ve biz de oyun bilgisaylarında olması gerekenlerden yola çıkararak rehberimizi şekillendireceğiz.

İyi bir oyun bilgisayarı tahmini olarak 1400\$'ın üzerinde olacaktır. Öte yandan yeni teknolojilere ayak uyduramak derken, bir kere bile kullanmayacağımız teknolojilere boşuna para ve rip maliyeti artırma riski de var. Bu yüzden gerekli bileşenleri almaya giderken kâğıt üzerinde sistemi kurmuş olmak, hatta doğru parçaları aldigımızdan emin olmak için seri numaralarına varana kadar belirlemiş olmak gerekiyor.

1. İşlemci seçimi:

Bir oyun bilgisayarının kalbi işlemcisidir. Oyunlardaki sanal zekânin yönetimi, fizik modellemeleri ve bunlar gibi pek çok olay işlemciler tarafından-

dan yönetilir. Haliyle üzerindeki yük fazla olacaktır. Ancak bu yükü sırtlayabilecek bir işlemciyle sorunsuz bir oyun keyfi yaşayabiliriz. İşlemci seçmeye markadan ya da seriden değil desteklediği teknolojilerden başlamalıyız. Çoğunlukla marka ve fiyat ekseninde yapılan seçimler üstün körü ve özensiz olduğundan bizi tatmin edemeyebilir.

Günümüzde işlemci değiştirmek genelde anakart ve RAM'in de değiştirilmesini gerektiriyor. Bu yüzden hem kısa vadeli hem de uzun vadeli teknolojilere yatırım yapıp, bilgisayarıma bir kere para vermek ve uzun süre harcama yapmak en mantıklı.

64-bit ve Dual-Core gereklili mi?

Bir işlemci alırken artık dikkat etmemiz gereken ilk özellik 64 bit olması. Şu saatten sonra 32-bit alıp, eski teknolojiye para vermenin hiç bir mantığı yok. Yakın zamanda da tüm oyun ve programların 64-bit'e uyumlu olacağını düşünürsek 64-bit artık bir zorunluluk. Dual-Core, yani çift çekirdek teknolojisi de (simdilik 64-bit kadar olmasa da) yakın zamanda olmazsa olmazlardan biri olacak. Bazı oyunlar şimdiden güncellemlerle çift çekirdekli işlemcileri desteklemeye başladı. Bu da yakın zamanda çift çekirdek desteğinin standart hale geleceğini gösteriyor. Windows Vista'nın gelmesiyle de çift çekirdekli ve 64-bit işlemciler daha da önem kazanacak. Kisaca işlemcisinin uzun süre değiştirmek istemeyen arkadaşlar çift çekirdekli işlemciler tercih etmeli.

Celeron ve Sempron oyun bilgisayarı için neden uygun değil?

Tasarladığımız oyun bilgisayarı için 64-bitlik işlemcilere bakıyoruz ancak Celeron serisini 64-bit olmasına rağmen listemize almadık. Çünkü bu işlemcilerin ucuz olmasının sebebi düşük mikarda önbelleğe (Cache) sahip olmalarıdır. Internette gezinirken veya ofis uygulamaları kullanırken önbelleğe pek ihtiyacınız olmaz. Ama bir işlemcisinin oyun performansında önbelleğin etkisi büyütür. Celeron veya Sempron model bir işlemciyi ofiste ya da okulda kullanıp memnun kalmış olabilirsiniz. Ama oyun oynamaya başladığınızda işler değişir.

Elbette bilgisayara ayırdığınız bütçeniz kısıtlıysa, bizim

Donanım Pazarı'nın Ekonomik Sistem'ini hazırlarken yaptığımız gibi bu işlemcilere yönelbilirsiniz. Ama bizim tavsiyemiz bir kez daha "biraz bekleyip daha iyisini alabilir miyim?" sorusunu kendinize sormanız.

2. Marka ve model seçimi: Intel İşlemciler

Intel su an için Türkiye piyasasının lideri. Elbette bu her zaman daha iyi işlemciler ürettilerini anlamına gelmiyor. Ancak piyasada bulunabilirlikleri ve destekleri daha güçlü. Bilgisayarcılar da daha fazla Intel işlemci kullandıkları için, Intel tabanlı PC'leri üretmek ve bakımını yapmak konusunda daha iyiler. Özellikle büyük şehirlerden birinde degisilseniz veya küçük bir bilgisayar mağazasını tercih ettiyseniz Intel işlemci seçmenin avantajı olacaktır.

Öncelikle Intel işlemcilerde kullanılan teknolojilerin ne işe yaradığına bakalım:

Execute Disable: Sistemi yavaşlatan, işlemciye aşırı yüklenen zararlı işlemleri devre dışı bırakır.

DİZİ İNDEKİSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazılı altı ayrı bölümde, seri şeklinde hazırlamayı uygun gördük. Simdiden önmüzdeki aylarda anlatabileceğimiz konuları sizlerle paylaşıyoruz.

Bölüm 1:
İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2:
Ekran kartı ve kasa seçimi

Bölüm 3:
Donanım kurulumu

Bölüm 4:
Windows kurulumu

Bölüm 5:
Performans ayarları

Bölüm 6:
Genel sorunları giderme

İşlemci performansları

	İşlemci	Frekans (MHz)	L2 Cache (Kbyte)	PCMark04 (CPU Puanı)	3DMark05 (CPU Puanı)
Intel İşlemciler	Pentium EE 955	2 X 3467	2X 2,048	6,435	6,814
	Pentium D 950	2 X 3400	2X 2,048	6,742	6,105
	Pentium D 940	2 X 3200	2X 2,048	6,029	5,678
	Pentium D 930	2 X 3000	2X 2,048	5,707	5,452
	Pentium D 840	2 X 3200	2X 1,024	6,361	5,415
	Pentium D 840	2 X 3200	2X 1,024	6,010	5,383
	Pentium D 830	2 X 3000	2X 1,024	5,667	5,310
	Pentium 4 660	3600	2,048	5,558	5,159
	Pentium D 920	2 X 2800	2X 2,048	5,385	5,147
	Pentium 4 3,4GHz (Soket 478)	3400	512	4,125	5,080
AMD İşlemciler	Pentium D 820	2 X 2800	2X 1,024	5,420	5,062
	Pentium 4 630	3000	2,048	4,650	4,408
Athlon 64 X2 4800+					
AMD İşlemciler	Athlon 64 X2 4600+	2 X 2400	2X 1,024	6,698	6,177
	Athlon 64 X2 4400+	2 X 2400	2X 512	6,681	5,680
	Athlon 64 X2 4400+	2 X 2200	2X 1,024	6,153	5,429
	Athlon 64 X2 4200+	2 X 2200	2X 512	6,149	5,375
	Athlon 64 X2 3800+	2 X 2000	2X 512	5,613	5,000
	Athlon 64 FX-57	2800	1,024	5,294	5,348
	Athlon 64 4000+	2400	1,024	4,611	4,973
	Athlon 64 3800+	2400	512	4,578	5,042
	Athlon 64 3700+	2200	512	4,201	4,622
	Athlon 64 3400+ (Soket 754)	2200	1,024	4,471	4,176
AMD İşlemciler	Athlon 64 3200+	2000	512	3,877	4,540
	Pentium 4 630	3000	2,048	4,650	4,408

Hyper Threading: İşleminin aynı anda iki işlemi birden yapmasını sağlar. Bu teknolojiyi kullan yazılımlarda ciddi performans artışı sağlar.

Intel Virtualization Technology: Aynı bilgisayarda farklı yapıdaki işletim sistemlerinin performans kaybı ve uyumsuzluk yaşanmadan aynı anda çalışmasını sağlar.

Desteklediği teknolojilerin yanı sıra Intel İşlemciler, yüksek saat hızları ve yüksek L2 ön bellekleri ile öne plana çıkarıyor. Intel'deki tek çekirdekli işlemcilerde Hyper Threading teknolojisinin olması, çift çekirdekli bir işlemci alamayanlar için önemli bir avantaj. Çünkü bu teknoloji işlemci tek çekirdekli olsa da birden fazla uygulamayı rahatlıkla çalışmasına olanak sağlıyor.

Bir Intel işlemci seçerken karşılaşacağınız en büyük zorluk çok fazla modele sahip olmaları. Intel bu karmaşa bir parça düzen getirmek için geçen sene model numaralarını kullanmaya başladı. Hangi modelin ne anlamına geldiğini anlamamanız için size bazı püf noktaları verebiliriz.

Model numarası 5xx olanlar için:

- Model numarasının sonu "1" ile biten Intel Pentium 4 Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünden hazırladığımız en kapsamlı yazı. Onu bol detay ve titizlikle hazırlayabilmek için onlarca sayfa ve uzun bir süreye ihtiyacımız var. Bu yüzden yazıyı altı ayrı bölümde, seri şeklinde hazırlamayı uygun gördük. Dizimin gidisatını takip edebilmeniz için şimdiden önumüzdeki aylarda anlatacağımız konuları sizlerle paylaşıyoruz. ve "Execute Disable" özelliği yok. Örnek: Intel Pentium 4 HT 520
- Model numarasının sonu "0J" ile biten Intel Pentium 4 Hyper Threading işlemciler 32bit ancak "Execute Disable" özelliği var. Örnek: Intel Pentium 4 HT 520J

Kısaca model numarası "5" ile başlayan bir Intel Pentium 4 Hyper Threading işlemcisinin sonu "1" ile bitiyor ise alabiliriz.

Not: "511" bu duruma dahil değildir. Bu model HT desteklememektedir.

Model numarası 6xx olanlar için:

- 6xx serisinde sonu "0" ile bitenler 90 nm, "1" ile bitenler ise 65 nm mimarisine sahip. Örnek: Intel Pentium 4 HT model no: 660 (90 nm), Intel Pentium 4 HT 661 (65 nm)

- 6xx serisinde sadece sonu "2" ile bitenlerde Virtualization Tech var. Örnek: Intel Pentium 4 HT 662

Intel Pentium 4 HT 6xx model numaralı serinin en büyük farkı 2MB L2 belleğine sahip olması. Tabii ki bu fark belli bir ölçüde performansta artış sağlayacaktır. Bu nedenle 5xx serisi yerine, 6xx serisinden bir işlemci almak daha mantıklı olacaktır.

Intel'in ürettiği çift çekirdekli Pentium D İşlemciler kendi içinde 8xx kod numaralı ve 9xx kod numaralı modeller olmak üzere iki gruba ayrılıyor. "8" ile başlayan seride daha düşük L2 belleği var ve 90nm teknolojisi ile üretiliyor. Ayrıca 805 kodlu modelin ise FSB'si daha düşük, buna paralel fiyatı da çok uygun. "9" ile başlayan seri ise 1MB daha fazla L2 belleğe ve 65nm mimarisine sahip. Yeni bir seri olduğu için ülkemizde su an bulmakta güçlük çekilebileceğini de ekleyelim. Intel'in amiral gemisi 955 ise yüksek FSB değeri ve diğer çift çekirdekli işlemcilerde olmamasına rağmen HT'yi desteklemesi ile göz dolduruyor.

AMD İşlemciler

AMD son yıllarda fiyat/performans bakımından oyuncuların gözdesi haline geldi. Düşük frekansta çakışıkları için overclock'a uygun olmaları da tercih sebebi sayılıyor. Bu yüzden bilgisayarlarında ullanmış kullanıcılar için çok uygunlar. Ancak kod numarası ve çekirdek serilerindeki farklılıklar yüzünden bazen kullanıcılarla saç baş yoldurabiliyor AMD. Çünkü Intel'in tersine AMD daha basit bir model numarası sistemi kullanıyor ve aynı model ismine sahip iki işlemcinin hızı ve soket yapısı farklı olabiliyor.

Bu nedenle bir AMD işlemci almadan önce seri ve modelle birlikte çekirdeğin üretim kodunu da bilmek gerekiyor. Çok fazla model ve detay olduğu için size hazır bir tablo veremiyoruz. Ancak aşağıdaki adreslenen bütün işlemcilerin teknik detayları ve üretim kod numaralarını karşılaştırabilirsiniz:

<http://www.amdcompare.com/us-en/desktop/Default.aspx>

Belli bir işlemciyi bu sitede bulmak için, gerekli bilgileri gir-

dikten sonra, "Stepping" kısmına aşağıda verilen üretim kodunu yazmanız gerekiyor. Bu sayede aldığınız ya da almayı istediğiniz işlemcinin tam numarasını elde edebilir ve kontrol edebilirsiniz. Bu arada artık soket 754 almanın bir manası yok, tercihimiz kesinlikle 939'dan yana olacaktır.

Toledo (X2): SSE3 var, 1.30 V, 2x1M L2, 90nm, üretim kodu: E6

Manchester (X2): SSE3 var, 1.30 V, 2x512KB L2, 90nm, üretim kodu: E4

San Diego (FX/64): SSE3 var, 1.30/1.40 V, 1M L2, 90nm, üretim kodu: E4

Clawhammer (FX/64): SSE3 yok, 1.50/1.50 V, 1M L2, 130nm, üretim kodu: CG

Venice (64): SSE3 var, 1.40 V, 512KB L2, 90nm, üretim kodu: E6-E3

Winchester (64): SSE3 yok, 1.40 V, 512KB L2, 90nm, üretim kodu: Do

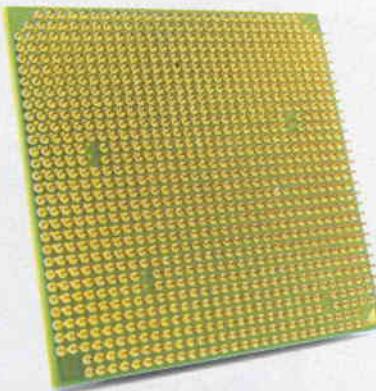
Newcastle (64): SSE3 yok, 1.50 V, 512KB L2, 130nm, üretim kodu: CG

AMD'nin Athlon X2 serisi tamamen çift çekirdekli işlemcilerden oluşuyor. Athlon FX serisinde ise sadece FX 60 çift çekirdekli. AMD, performans sınıfı FX'ni özellikle oyunculara tavaşı ediyor ancak bu işlemcilerde kesenin ağzını açmak gerekiyor. İleriye yönelik yatırım için X2 serisi de gayet yeterli hele, X2 3800 serisi giriş fiyatı ile hayli uygun.

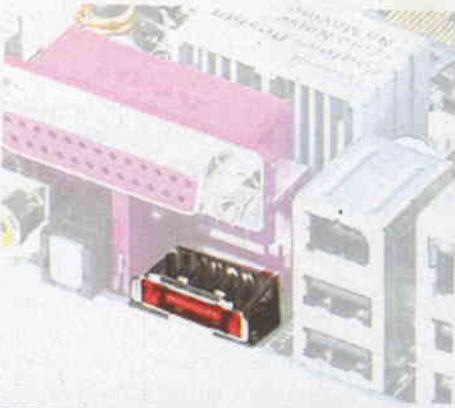
Intel ve AMD İşlemcileri Kyaslamak

Intel ve AMD işlemcileri birbiri ile kıyasırken fiyatlarından yola çıkararak performanslarına bakmalıyız. Mesela Intel'in 350\$ seviyesindeki çift çekirdekli işlemcisine göre AMD'nin aynı fiyat seviyesindeki işlemcisinin performansını kıyaslamak gibi. AMD ve Intel'in sınıflandırma sistemi hayli farklı. Bu nedenle AMD Athlon 64 3200'ü, Intel Pentium 4 3.2 GHz ile karşılaştırmanın yanlış olacaktır.

İşlemcilerin güncel fiyatlarını



Farklı soket yapısındaki işlemcilerin birbirini uyumlu olmasının sebebi pin sayı ve yapılarının farklı olması.



■ Harici SATA gakisı enteresan bir özellik olabilir. Ama his kullanmayacaksınız parancınızı şöpe atmış olursunuz.

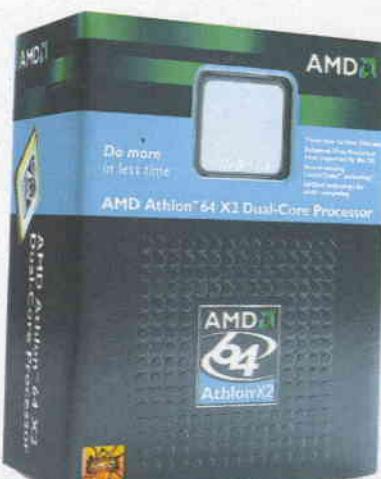
Donanım Pazarı sayfasında yer alan web sitelerinden bulabilirsiniz. Performansları için ise bu sayfada yer alan bilgi kutusundan yararlanabilirsiniz.

3. Anakart ve Ram seçimi:

Her anakart çipseti, her CPU marka ve modelini desteklemez. Bildiğimiz gibi Intel CPU'lara uygun anakartlarla, AMD'ye uygun anakartlar farklıdır. Bununla birlikte her markanın serilerini destekleyen anakartlar da farklı. Hatta bazı anakartlar tüm serisi değil aynı seriden sadece bir kaç işlemciyi dahil destekleyebilir. Bu nedenle çipset ve anakart seçimi en az CPU seçimi kadar önemli. Anakartımıza karar verirken, belirlediğimiz işlemci ve ihtiyaçlarımızı düşünerek bazı sorulara cevap aramalıyız. Bu yüzden bu bölümüm hem kendinize sormanız gereken, hem de aklınıza takılmış olabilecek soruların cevapları şeklinde hazırladık.

1) Alacağımız işlemciyi destekleyen çipsetler hangileri?

İşlemciler için çipsetlerin seçimi hayatı önem taşır. Çünkü sorunsuz bir sistemin ilk kuralı sorunsuz ve birbiri ile uyumlu çalışan işlemci ve anakartlar. Özellikle Intel çipsetli anakartların, işlemcilerdeki seri ve model ayrimına dikkat etmek gerekiyor. AMD işlemcilerde ise nispeten birine uyan bir çipset diğerine de uygunluk gösteriyor. Ciddi farklılıklar ise sadece çift çekirdekli işlemcileri destekleyen çipsetler için söz konusu. Hangi çipsetin, hangi işlemcileri desteklediğini hazırladığımız tabloda bulabilirsiniz.



■ Kutulu işlemcileri tercih etmek her zaman daha mantıklıdır. Fiyatları yüksek olsada hem beraberinde orijinal fanla gelir hem de kaçak olma ihtimali daha azdır.

2) Bu çipsetlerin genel özellikleri ve kullanıldığı anakartlar neler?

Bu kısımda ilk soruya olumlu cevap veren çipsetleri yakın takibe alıyoruz ve işin anakartlarda marka ve model analizi kısmı başlıyor. Çipsetlerin kendi özelliklerini bilirsek, anakart üreticisinin ürününe fazladan neler kattığı ve bunun fiyatına ne kadar yansığını görebiliriz.

Çipsetlerin detaylı özelliklerini üretici sitelerinden bulabilirsiniz. Herhangi bir anakart üreticisinin web sitesine girdiğinizde de belli bir çipset için hangi modellere sahip olduğunu bulmak oldukça kolaydır.

3) PCI Express x16 olmalı mı?

Bu saatten sonra artık AGP ekran kartı almanın bir mantığı yok. Alacağımız ekran kartı PCIe olacağının anakartın da bu teknolojiye destek vermesi şart. Ama istisnai bir durum olarak eski sistemimizde iyi bir AGP ekran kartımız var ve kullanmaya devam etmek istiyoruz ama ilerde de PCIe'ye geçmek istiyoruz. Bu sorunu VIA PT880 Ultra chipsetli hem AGP hem de PCIe destekleyen anakartlarla çözmek mümkün. Bu yöntemin ne kadar sağlıklı olduğu tartışılır ancak bu istisnai durumun en pratik çözümü bu.

4) SLI veya Crossfire kullanmak istiyorsak nelere dikkat etmeli?

İki NVIDIA SLI ya da iki ATI Crossfire ekran kartını aynı bilgisayarda kullanmak istiyorsak, mutlaka bu teknolojilere destek veren bir anakart tercih etmeliyiz. Eğer bir anakartta bu özellik varsa hem web sitesinde hem de kutusunda koca koca logo larla belirtilir. Yani bu özelliğe iskalamak bir hayli zor.

5) Dual Channel RAM özelliği mevcut mu?

Dual Channel özelliği aynı yapıdaki iki RAM'in, iki kat veri yolu sağlayan tek bir RAM gibi çalışmasıdır. Performans açısından büyük fark yaratlığı için, günümüzün olmazsa olmazlarından biridir. Zaten bu özelliğin artık bütün anakartlarda bulabiliyoruz.

7) Kaç adet SATA girişi var ve aktarım hızı ne kadar?

SATA girişlerine ne az ne de gereğinden fazla olmalıdır. Pek çok anakart 4 SATA girişine sahipken, daha pahalı olanlar 8 tane destekliyor. Biz normal bir kullanıcının 8 SATA yuvasına ihtiyaç duyacağıni sanmıyoruz. Bugün için pek çogumuza 2 SATA yuvası bile yeter. Ama ileride optik sürücülerin de SATA'ya gelebileceğini hesaba katarak 4 yuvalı bir anakart almak da fayda var. 1.5 Gb/s hızındaki SATA bağlantılarını yerine 3.0 Gb/s hızındaki SATA bağlantılarını destekleyen çipset ve anakartları seçmek de daha doğru olacaktır.

8) RAID özelliği nedir?

Birden fazla SATA sabit diskin tek bir disk gibi kullanılmasını sağlayan teknolojidir. Pek çok farklı türü olsa da en yaygın kullanımı birbirinin aynı iki diski çok daha yüksek performanslı tek bir disk gibi kullanmanızı sağlayan RAID 0'dır.

Her ne kadar performansı artırsa da, sabit diske daha fazla para harcamanız gerektiğinden mutlaka olması gereken bir özellik degildir.

9) Anakartın entegre özellikleri neler?

Anakartın entegre özellikleri gene maliyeti etkileyen faktörlerden biridir. Oyun bilgisayarlarında entegre ekran kartına gerek yok. Zaten biz daha güçlü bir ekran kartı almak durumundayız. En-

tegre ses kartında ise durum farklı. Intel, ATI ve NVIDIA chipsetli anakartlarda yüksek ses kalitesine sahip entegre ses kartları bulunuyor ve pek çok oyuncu için yeterli. Entegre ses kartına ciddi üstünlük sağlayan SoundBlaster X-Fi kullanmadığınız sürece fazladan ses kartı almak gereksiz.

10) Kaç tane ve hangi türden bağlantı noktalarına sahip?

USB veya ethernet gibi bağlantı türleri ve sayısı anakartın fiyatını etkiler. Hatta bazen sırf bu sebeplerden ötürü anakart üreticileri anakartlarının isimlerinin sonuna "Pro", "Ultra" gibi takılar eklerler. Bu ekstralara ihtiyacımız yoksa ve normal versiyonlardaki sayılar yeterliyse, fazla para ödemeye gereklidir. Mesela tek bir gigabit Ethernet bağlantısı çocumuza yetecektir. Ya da onu kullanacak bir hoparlörümüz yoksa optik ses çıkışının gereksiz yere para harcamak olur.

Çipset marka ve modelleri

Anakartımızı nasıl seçeceğimiz hakkında bir fikir oluşturuya şimdilik farklı üreticilerde, hangi çipsetler var bir göz atalım.

NVIDIA nForce 4 çipsetler

NVIDIA nForce4 çipset ailesi beş ayrı modelden oluşuyor. Bunlardan düz nForce4 sadece AMD, nForce4 SLI XE ise sadece Intel işlemcileri destekliyor. Geriye kalan üç model hem AMD hem de Intel işlemcilerle uyumlu.

Bir iki önemli özellik dışında bu çipsetler arasında çok fark yok. Fark da genelde SLI destekleriyle ilgili. Ama sadece AMD işlemcilerle uyumlu olan düz nForce4'un SATA aktarım hızı daha düşük. Bunun dışında nForce4'ün AMD versiyonlarında Dual DDR2 ve RAID 5 desteği de bulunuyor.

Modelleri ve özelliklerini sıralarsak:

Nvidia nForce4: (AMD) Sabit 20 PCI-Ex hattı, SLI desteği yok

Nvidia nForce4 Ultra: (AMD/Intel) Sabit 20 PCI-Ex hattı, SLI desteği yok

Nvidia nForce4 SLI: (AMD/Intel) Esnek 20 PCI-Ex hattı, x8 SLI desteği

Nvidia nForce4 SLI XE: (Intel) Esnek 20 PCI-Ex hattı, x8 SLI desteği

Nvidia nForce4 SLI X16: (AMD/Intel)

Intel versiyonunda 40, AMD versiyonunda 38 esnek PCI-Ex hattı, x16 SLI desteği

ATI Radeon X200 chipsetler

ATI'nın Radeon X200 ve X200 Crossfire chipsetleri Intel ve AMD işlemcilerle uyumlu. Bunların haricinde AMD için entegre grafik bulunmayan Radeon X200P çipseti mevcut. Diğer tüm modeller entegre Radeon X300 barındırıyor. Normal X200'de çift çekirdek desteği bulunmazken X200 Crossfire hem çift çekirdek hem de adından anlaşılaçığı gibi Crossfire teknolojisine des-

Intel işlemciler ve uyumlu çipsetleri

	Model	Frekans	Çipsetler	Ram desteği
Intel Pentium Extreme Edition (1066MHz FSB, 65 nm üretim, 2x1MB L2 Cache, Soket LGA 775, 64-bit, Dual Core, HT)	955	2x3.46 GHz	975X, nForce4, SiS 656, VIA PT880 Ultra	DDR2 400/533/667
Intel Pentium D (800MHz FSB, 65 nm üretim, 2x1MB L2 Cache, Soket LGA 775, 64-bit, Dual Core)	950 940 930 920	2x3.4 GHz 2x3.2 GHz 2x3 GHz 2x2.80 GHz	975X, 955X, nForce4, SiS 656, VIA PT880 Ultra	DDR2 400/533/667
Intel Pentium D (800MHz FSB, 90 nm üretim, 2x1MB L2 Cache, Soket LGA 775, 64-bit, Dual Core)	840 (HT) 830 820	2x3.2 GHz 2x3 GHz 2x2.80 GHz	975X, 955X, 945P (840 hariç), nForce4, SiS 656, VIA PT880 Ultra	DDR2 400/533/667
Intel Pentium 4 Hyper Threading (800MHz FSB, 90 nm üretim, 2MB L2 Cache, Soket LGA 775, 64-bit, HT)	670 660 650 640 630	3.8 GHz 3.6 GHz 3.4 GHz 3.2 GHz 3 GHz	925X, 915P (670 hariç), XPRESS 200, nForce4, SiS 656, VIA PT880 Ultra	DDR2 400/533
Intel Pentium 4 Hyper Threading (800MHz FSB, 90 nm üretim, 1MB L2 Cache, Soket LGA 775, 64-bit, HT)	571 561 551 541 531 521	3.8 GHz 3.6 GHz 3.4 GHz 3.2 GHz 3 GHz 2.8 GHz	925X, 925XE, 915P, XPRESS 200, nForce4, SiS 656, VIA PT880 Ultra	DDR2 400/533, DDR 333/400

AMD işlemciler ve uyumlu çipsetleri

	Model	Frekans	Çipsetler	Ram desteği
AMD Athlon 64 FX (200MHz FSB, 90nm üretim, 2MB L2 Cache, Soket 939, 64-bit, Dual Core)	60	2x2.6 GHz	XPRESS 3200, nForce4, SiS 756, VIA K8T890	DDR 400/333/266
AMD Athlon 64 FX (200MHz FSB, 90nm üretim, FX 53 (150nm), 1MB L2 Cache, Soket 939, 64-bit)	57 55 53	2.8 GHz 2.6 GHz 2.4 GHz	XPRESS 3200, XPRESS 200, XPRESS 200P, nForce4, SiS 756, VIA K8T890	DDR 400/333/266
AMD Athlon 64 X2 (200MHz FSB, 90nm üretim, 2x1KB L2 Cache (Aeon ve A6-32 2x1MB), Soket 939, 64-bit, Dual Core)	4800 4600 4400 4200 3800	2x2.6 GHz 2x2.4 GHz 2x2.2 GHz 2x2.0 GHz 2x2.0 GHz	XPRESS 3200, nForce4, SiS 756	DDR 400/333/266
AMD Athlon 64 (200MHz FSB, 90nm üretim, 512KB L2 Cache (Aeon ve 3700 1MB), Soket 939, 64-bit)	4000 3800 3700 3500 3200 3000	2.4 GHz 2.4 GHz 2.2 GHz 2.2 GHz 2.0 GHz 1.8 GHz	XPRESS 3200, XPRESS 200, XPRESS 200P, nForce4, SiS 756, VIA K8T890	DDR 400/333/266

tek veriyor. Üstelik çoğu SLI modelde olduğu gibi 8x hızında değil 16x hızın da tam çift PCIe slotu destekliyor.

ATI anakart çipseti konusunda NVIDIA'ya göre çok yeni olsa da X200 serisi çipsetler oldukça iyi. Ayrıca entegre ekran kartına rağmen fiyatları hayli uygun.

Intel çipsetler

NVIDIA ve ATI'nın piyasada birer çipseti ve bunlarında az sayıda alt modeli var. Ama Intel çipsetler tam 7 model ve alt modellerle tercih sayısı 20'yi buluyor. Bu yüzden işin içinden çıkmak hayli zor. Bu yüzden Intel çipset tercih ediyorsanız mutlaka önce işlemcini seçin ve daha sonra çipsete bakın. Bu yazındaki tablodan hangi CPU hangi çipseti destekler bulabilirsiniz. Bu sayede en azından ihtimaleri bir parça azaltmış olursunuz.

Intel çipsetlerinde 925, 955 ve 975 performans serisi olarak geçiyor ve oyunculara tavsiye ediliyor. Eğer Extreme Edition serisi bir işlemci alacaksanız mutlaka bunlardan birini tercih edin. Çift çekirdekli Pentium D için de 955X çipseti iyi bir seçenek olacaktır.

Eğer çift çekirdek veya EE bir işlemci alıymısanız 915 ve 945 serisinden bir çipset seçmeliisiniz. Bu serilerdeki modellerin sonunda P, G, PL, GT ve GZ gibi takılar göreceksiniz.

İçinde G geçen modeller entegre grafik sahip ve bizim için cazip degiller. Bu yüzden özellikle P ve PL seçmekte fayda var. Bu ikisinin en önemli farkı PL'nin daha düşük FSB desteklemesi. Bu da bizim için ana tercihleri 915P ve 945P yapıyor.

4. RAM Seçmek

Sistemde kullanacağımız RAM'i seçerken dört şeye dikkat etmemi: RAM tipi, hız, kapasite ve gecikme süreleri. Şu an geçerli olan RAM tipleri DDR ve DDR 2 ve ikisi birbir ile uyumlu değil. Yani DDR RAM'ı çırakır DDR 2 takamazsınız.

Intel işlemciler DDR ve DDR2 RAM kullanabilirken, AMD işlemciler sadece DDR kullanıyor. Bu yüzden RAM tipini seçtiğiniz işlemciye göre belirlemelisiniz. İlk adım RAM'in hızını belirlemek.

Seçtiğiniz anakartın özelliklerinden hangi RAM hızlarını desteklediğini görebilirsiniz. Ama hemen hepsi birden fazla sayıda RAM hızı destekliyor. Bunlardan doğru olanı seçmek için işlemcimizin desteklediği FSB hızına bakmalıyız. Genelde RAM'in hızı FSB'nin yarısıdır. Yani 1066MHz FSB hızı destekleyen bir sistemde RAM'ler en az 533MHz olmalıdır. İhtiyacınız olandan yavaş bir RAM kullanmak ciddi performans ve istikrar sorunları doğurur. Gereğinden hızlı bir RAM alırsanız hem boş para harcamış olursunuz, hem de uyumsuzluklar yaşayabilirsiniz.

Kapasiteye karar verirken anakartların Dual Channel özelliğini akılınızdan çıkarmayın. Bu özellik yüzünden paralel çalışan iki tane 1GB'lık RAM, tek bir 2GB'dan daha hızlıdır. Bu yüzden RAM'leri çift olarak almak daha mantıklıdır.

Ama ille de bu özellik için tek 1 GB RAM almak yerine iki adet 512 MB RAM almak her zaman akıl-

ica olmayı bilir. Çünkü oyunların RAM ihtiyaçları süratle artıyor artık 1GB'da yeterli gelmemeye başladı. Bu yüzden tek 1 GB almak ve hazır RAM fiyatları dönerken ilerde bir tane daha 1 GB RAM alıp Dual Channel özelliğini o zaman kullanmak daha akıllica olabilir. Eğer iki adet 512 MB RAM almayı karar verirse de ileride RAM ekleyebilmek için anakartın 4 tane DIMM slotu olduğundan emin olmalyız.

İşin en çetrefilli kısmı RAM'ının gecikme sürelerini bilmek.

RAM'lerin az bilinen bu özelliğin aslında performanslarında çok önemlidir. Bilgisayarlar arasında "CL hızı" olarak da bilinen bu özellik ya CL 3, CL 5 gibi basit şekilde ya da (3-3-3-10) gibi dört farklı sayıyla ifade edilir. CL 3, CL 5 gibi ifadeler arasında eksiktir. Çünkü RAM'in dört farklı gecikme hızı vardır ve (3-3-3-10) şeklinde ifade edildiğinde dört değeri de görmüş oluruz. Bu değerler gecikmeyi ifade ettiği için ne kadar düşüklse performansımız o kadar iyii olur. Sakın yanılıp daha hızlı diye CL hızları yüksek RAM almayın.

Çok iyi bir RAM'in gecikme hızları (2-2-2-5)'e kadar düşebilir. Ama bunlar genelde çok pahalıdır. Vasat bir RAM'in hızları da (5-5-5-15) seviyesindedir. Bundan daha yüksek gecikme hızları kabul edilebilir seviyem çok üzerindedir. Ortalama bir RAM 3 ve 4'lük gecikmelere sahiptir.

Bu aylık işlemci, RAM ve anakartlarla ilgili vereceğimiz bilgiler bu kadar. Şimdi siz bu bilgileri sindire durun, biz de su köseciğe yığılıp nefesleneceğiz. Gelecek ay orta ve alt seviye ekran kartı testimizle birlikte, ekran kartı seçmenin püf noktalarını vereceğiz.

Olgay Ertez olgay@level.com.tr

Hangi RAM neye benzer?

RAM'lerin tiplerini görünüşlerinden ayırt edebilirsiniz. Şimdi üç örnekle hangi RAM neye benzer görelim.



DDR RAM: Bu RAM tipinde, RAM modülleri ince uzun yapıdadır ve kapasitesine göre her iki yüzeyde de yer alabilirler.



DDR2 RAM: Bu tipin DDR'dan farklı RAM modüllerinin hem daha küçük hem de ince olmasıdır.



Soğutuculu RAM: Eğer RAM'ınızın her iki tarafında metal bir yüzey varsa bunun sebebi RAM'ın farklı tipte olması değil, daha iyi performans için RAM'ın pasif soğutucuya sahip olmasıdır. Bu uygulama hem DDR hem de DDR2 RAM'lerde görülebilir.

TEKNİK SERVIS

Yenileniyoruz diye yorulmuşuz bu ay! Her tarafımız ağrıyor, gözlerimizden uyku akıyor. Dergide sabahlamaktan Tuğbek de ben de bitap düştü. Ama hepsine değerdi. Sürprizlerimiz devam edecek diyelim ve Teknik Servis'egeçelim...

FX 5200'ü uçurmak

Selam Level ailesi, hiç uzatmadan sorularıma geçiyorum.

Benim GeForce FX 5200'üm var. NFS:Underground 2'yi düşük ayarlıda oynuyorum. Ama arkadaşım ATI 9550'sinde, 1024x800 çözünürlükte yüksek ayarlıda oynadığını söyledi. Şok oldum. Gerçekten böyle bir performans farkı olabilir mi? (Arkadaşın sana şubatta "1 Nisan" şakası yapmış -OlgaY). Bu FX 5200'e fan takşam bir

sey değil mi yoksa çok az fark mı olur?

Bir de sence 256 MB GeForce FX 5500 mü

iyi, yoksa 256 MB Radeon 9550 mı? Kararsız kaldım.

AMD 2500+ işlemcim var bunu overclock edersem ne kadar performans artışı elde ederim?

İnşallah sorularımla sıkılmamışdım. (Daha fazla yazacaktım ama babam başında beklediği için yazmadım.)

Başarılarınızın devamı dileğiyle...

Doğan 'DK' Kutbay

Merhaba Doğan,

FX 5200 ile NFS:U2'yi düşük kalitede oynaman gayet normal. Aslında anormal olan arkadaşının iddiası. Biz buna takılmayalım. Elindeki FX 5200'e fan takmasını gerektirecek ekstra bir durum varsa takabilirsın ya da fana para vermek yerine gidip yeni bir ekran kartı da alabilirsın. Mesela çok isınıyorsa, isındığı için sorun çıkarıyorsa. Ama overclock yapma gibi bir sevdaya kapılmamanı tavsiye ediyorum. Eğer FX 5200 ile böyle bir işe giresen verdığın fan parasına bile değmeyecek bir fark elde edersin (vakti zamanında ben de hobi olarak alt seviye ekran kartlarını overclock ediyordum, oradan edinilmiş bir tecrübe bu).

Almak istediği hem FX 5500, hem de Radeon 9550, elindeki karttan çok daha iyi kartlar

değil. Almışken fark yaratacak bir kart al, yoksa parana yatkık olur. Benim sana tavsiyem en azından GeForce 6600 alman olacak.

Elindeki AMD Athlon 2500 işlemciyi eğer uygun çekirdekse 3200 haline getirmen mümkün ama bu olaylara tam olarak hâkim değilsem hiç bulaş-

mamak en iyisi. İşin ucunda overclock yapayım derken eldeki işlemci olmak da var.

Kendine iyi bak Doğan.

İstanbul'dan İzmir'e

Sevgili yardımsever insan, kolay gelsin (biz de bir yerde vatandaş görevimizi yapıyoruz -OlgaY). Benim sinir bozucu bir sorunum var. Yazın aldığım Winfast 6600TD AGP ekran kartım ilk gününden beri sorun çıkartıyor. Oyun oynarken bir süre sonra ya da başladığında anda, ekranda minik minik boşluklar oluşuyor (oyun ekranı aktarılırken sanki noktalar aktarılmıyor gibi) bir süre sonra da oyuncu komple bozulmaya başlıyor. Dokular kayboluyor ya da kararlıyor. Uzuyorlar ve ekranın taşıyorlar. Bir ara düzeltir

gibi oluyor sonra tekrar başlıyor.

"Şimdî bu olsa olsa sürücündendir" dedim, tüm yeni sürücülerini denedim, sonuç nafile. AMD sisteminde P4'e aktardım o da nafile. "Voltaj mı?" dedim, İstanbul'dan İzmir'e getirdim gene olmadı (ciddiyim). Güç kaynağı ile alakası olabilir mi? 300 Watt ve markası iyi değil kanımcı.

Makineye iki sabit disk, Firewire, Ethernet ve CD-ROM bağlı. Bu arada ekran kartına harici güç kablosu takılı çünkü namussuz.

Ne diyorsunuz? Ne yapmalı? Soğuk su tesellisi mi yoksa?

Tekrar kolay gelsin.

Mertcan

Sevgili Mertcan,

"Dergide afişe etmeyin" yazmışsun, ama çok önemli bir sorun seninki. Bütün okuyucularımızın başına gelebilir ve sebebini anlamak güç olabilir. Gel senin sorununu olasılıklar dahilinde, eleyerek bulalım. Bu dediğin sorun ekran kartının kendisinden, güç kaynağının ya da anakarttan kaynaklanabilir.

Sürücülerini deneyip sonuç alamadığına göre sanıyorum sorun yazılımsal değil. AMD ve P4 iki sistemde de denediğine göre anakarttan da değil. Voltaj sorununu anlamak için İstanbul'dan İzmir'e taşınmama gereklidir. Sadece güvenilir bir güç kaynağı ile denemen yeterliydi hepsi bu.

Bana kalırsa sorun ya güç kaynağının ya da ekran kartının fazla ısınmasından kaynaklanıyor (bence kesinlikle ısınma

-TÖ). İsisini Nvidia ayarla-

rındaki sıcaklık ekranından göremen mümkün. Eğer 60-70 derece arasında geziyorsa sorun değil. O zaman geriye bir tek güç kaynağı kalyor. Bu konuda ise 300 Watt ve güvenilir olmayan bir ürün, hem bu sorunun hem de gelecekteki sorunlarının kaynağını olabilir.

Ecran kartına harici elektrik bağlamaların sebebi namessiz olması değil, AGP slotundan gelen elektrigin ekran kartına yetmemesinden. Canını sıkmak, kartın gayet iyi bir kart ama AGP besleme-

sine fazla ya da düşük elektrik gitmesi bu soruna neden oluyor olabilir (yani gene güç kaynağının). Bana sorarsan sen her hâlükârdâda güvenilir bir güç kaynağı al.

Son olarak, ekran kartındaki elektronik bir arızadan kaynaklanıyor olabilir. Bu durumda yapılabilecek tek şey garanti belgesi ile bilgisayarçının yolunu tutmak.

System shock sorunu

Merhaba Level çalışanları, benim size bazı sorularım olacak.

Elektrik kesildikten sonra bilgisayar açılmıyor. Neredeyse tekrar açmak için tüm kabloları çıkartmak gerekiyor. Elektrikler kesiliyor, geldikten sonra açılması için ne yapmalıyım?

Uzun zamandır MSN açılmıyor. Birisi hackledi mi, naptı bilmiyorum. Ama açılmıyor iste. Silip bir daha yükledim yine olmadığı. Ne yapmam gereklidir? Level ahalisine saygılar, sevgiler!

Dunkel Lord

Selam Dunkel,

Elektriklerin kesilmesinden sonra bilgisayarın açılması hayra alamet değil. Fişleri çıkarıp taktiktan sonra açılması içinde biriken yükün bir şekilde aktarılmadığının göstergesi. Evinin top rakkaması var mı, yok mu bir öğren.

Belli ki ani elektrik kesintileri anakartına zarar vermiş ya da güç kaynağında da bir sorun var. Bunu gidermek için sağlam bir güç kaynağı şart. Hatta işi bir adım ileriye götürüp düzenleyicili (regülatör) bir UPS bile alman gerekebilir. Bu seni ani elektrik kesintilerinin etkilerinden korur.

Aynı anda birisi senin MSN hesabını kullanırsa MSN bunu bildirirdi zaten. Öyle bir durum yoksa sorun internete bağlandığın hatlarından ya da MSN'i kulanın portun kapalı olmasından kaynaklanıyor olabilir. Eğer ateş duvarı (bunu "Güvenlik Duvarı" olarak kazandırmıştık Türkçe'mize ama =) -TÖ) ya da anti-virus kullanıyorsan onları kapatıp tekrar bir dene.

Sana da sevgiler, görüşmek üzere...

Machine in my head

Merhabalar,

Bilgisayarımda bilemedigim bir nedenden dolayı bazı oyunlarda kilitleniyor. Sebebini iki şeye bağlıyabiliyorum: İlk; sistemimde bir adet 512 MB 400MHz ve iki adet 256 MB 333 MHz DDR-Ram takılı olması. Ama daha önce böyle bir sorun yoktu. İkinisi; anakartımın üzerindeki chipset fanı bozuldu ve yenisini bulamıyorum. Şu an sadece pasif soğutucuya çalışıyor. Fakat bir ay önce fan çalışırken de kilitlenmeler oluyordu. İşin ilginç tarafı kilitlenmemenin oyun seçmesi.



Mesela Most Wanted oynarken herhangi bir sorunla karşılaşmıyorum ama Temple of Elemental Evil veya Bard's Tale gibi daha düşük grafikli oyunlarda ilk 10 dakika içinde sistem kilitleniyor. Call of Duty 2 oynarken de uzun bir süre sonra kilitleniyor. Sorun RAM'lerde veya çipset fanının olmamasında niteye Most Wanted kilitlenmiyor :)

Yeniden Windows'u kurdum ama gene aynı sorun oldu. Bana yardımcı olursanız çok sevinirim.

SORU
Ne yapmam gerektiğini idden bilmiyorum. En kısa zamanda cevap vermeniz dileğimle.

Kemal Tarhan

Selam Kemal,
Sana ilk tavsiyem RAM'lerini sök ve tek tek takarak bu sorunun devam edip etmediğini öğren. Büyüük ihtimalle tek RAM'le böyle bir sorun olmaya-

caktır ve sorunun kaynağının RAM'ler olduğu ortaya çıkacaktır.

Çipsetten kaynaklanan bir sorun olduğunu sanmıyorum. Aktif fanının bozulmuş olması-

nin da önemi yok, zaten belirttiğin gibi bu sorunu daha önceden de yaşıyormusun (bence çipsetin aşırı isınması da sorunun sebebi olabilir -TÖ).

Bunun yerine DirectX ve ekran kartı sürücülerini güncelle, ne olur ne olmaz. Ekran kartının da yerine düzgün oturduğundan emin ol.

Kemal, bu aletin çıkaracağı sorunların belli bir mantığı olması gerekmıyor. Ben bile çoğu zaman sadece sorunu çözüp gerisini merak etmiyorum. Boşver, takma kafana bu kadar.

Kutupta yaz gibi

Selam Level,

(Tuğbek, bizde "Level" adında bir çalışan var mı? - OlgaY) (Var galiba, ben tanımıyorum ama sorular hep "Level abiye" geliyor =) -TÖ). Evimiz çok sıcak olduğu için işlemcinin (P4 3GHz) ısısı oyun oynadığım zamanlar 80 dereceyi buluyor. Bu konuda ne yapabiliyim ve bilgisayarım ne zaman yanar?

Derginiz çok güzel.

Shade

Merhaba,

Bilgisayarın gerçekten çok isınıyor Shade. İlk yapmanız gereken işlemci fanının düzgün oturup oturmadığını kontrol etmek. Bu sorunu termal solution sürüp çözebilirsin. Eğer gene sonuc alamıyorsan yeni bir fan almanız gerekecek. Bu konuda bakır fanları tercih edebilirsin.

Özellikle Zalman 7700-CU'yu tavsiye ederim.

Her işlemcinin yanına sıcaklığı farklıdır ama 80 derece hemen hemen hepsi için sınıra yakın bir değer. En fazla 60-70 aralığında gevzemek lazım.

80-90 derece civarları ise bizim maksimum noktamızın çok ötesinde değerler. Bu durumda ciddi önlemler alınmak gerekiyor (kesin bir süre vermek gerekirse belki yarın, belki yarından da yakın).

Kendine iyi bak, görüşmek üzere...

Okur dayanışması v2.0

Selamlar, ben geçen ay PSP'sinde izleyeceğim filmlere nasıl alt yazı ekleyeceğini soran arkadaşımıza ve bunu merak eden bütün okurlarına Pocket Divx Encoder isimli çok kullanımı ve küçük bir programı tavsiye ediyorum. Bu programla DivX'lerin içine alt yazılarını entegre edebilirsiniz. Daha sonra video dosyasını standart yollardan MP4 yapıp, PSP'ye kopayamak yeterli.

İyi günler, iyi çalışmalar dilerim.

Rüçhan "nightstalker" Kaan



Paylaştığı bu bilgi için Rüçhan'a sonsuz teşekkürlerimizi sunuyoruz.



Son olarak Tuğbek'e ofisteki Doom 3 turnuvasında bana yenilmenin nasıl bir duyguya olduğunu soruyoruz

(Phhhhhh, Khhhhh... Rezistanz iz Futayıl. Rivenj fil be ors - Darth Tuğbek) (Borg yaptın ya güzelim Vader'ı... - Sinan) Gelecek ay görüşmek üzere, esen kalın...

_OlgaY ERTEZ

TEKNİK SERVİS

SORULARINI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmem istedığınız sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

DONANIM PAZARI

AMD Athlon 64 FX serisinin çift çekirdekli ilk modeli FX-60'ı da bu ay didik didik etti. İşlemcilerde 64 bit teknolojisinden sonra çift çekirdek teknoloji de oturmaya başladı. Sanıyorum o da yakın zamanda standartlaşacak. Bu arada bilgisayarcılardan kaynaklanan "ver yansın" mektuplarında da artış vardı bu ay. Aman arkadaşlar garanti belgelerinizi, faturalarınızı saklayın, başınız ağrısın.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.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	AMD Sempron64 3000+ (Socket 754) \$97	Pentium 4 640 (LGA 775) \$252	AMD Athlon 64 FX-60 (939 Pin) \$1,368
Anakart	MSI K8T Neo FISR \$75	MSI 915P Neo2-FR (v1.0B) \$108	Asus A8N32-SLI Deluxe \$239
Bellek	512MB DDR-400 Kingston (CL 2.5) \$47	1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack) \$102	2 x 1GB DDR-400 Kingston \$196
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$61	Samsung 120GB SATAII 7200RPM 8MB \$88	2xSamsung 250GB SATAII (Raid 0) \$268
Ekran Kartı	Asus EN6600LE/TD Si 256MB \$108	Gigabyte NX66T256D 256MB \$213	Sapphire x1900 XTX \$816
Monitör	Samsung 797MB Flat 17" \$159	Samsung 797MB Flat 17" \$159	BenQ LCD FP91v \$439
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$33	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$45	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$45
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$145	Sound Blaster X-Fi Fataliti \$299
Kasa	Asus TA-211 \$57	Thermaltake Shark \$139	Coolermaster Stacker \$179
Klavye	Logitech Internet Pro \$15	Logitech G15 \$86	Logitech G15 \$86
Mouse	A4Tech X-718 \$20	Razer Diamondback \$65	Logitech G5 \$94
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$679	\$1,409	\$4,036

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatlarından değil belirtilen online mağazalarından alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

STRATEJİ USTASI



Eser Güven
eguven@level.com.tr

TANIŞALIM MI?

Nasıl? Şaşırdınız mı? Sayfalarımızda ki değişikliği hemen fark ettiniz değil mi? Artık yepyeni bir Strateji Ustası köşesi ile sizlerle birlikte olacağız. Akılmızda önumüzde aylar için de bu köşede görebileceklerinize dair çok güzel fikirlerimiz var, size bunlar hakkında birkaç bilgi vereyim.

Öncelikle artık çok gereklidirki uzun ve sıkıcı tam çözüm yazılarından kaçınmaya çalışacağız. Her ne kadar bu yazılarından da faydalananlar olsa da bunların çok da zevkli bir okuma sunduğu söylenemez. Bunun yerine bu tür oyunlar hakkında daha faydalı ipuçları vereceğiz sizlere. Örneğin Prince of Persia gibi tek bir oyuncunun adım adım çözümü yerine, bir çok önemli oyun hakkında NOKTA ATIŞI şeklinde yazılar hazırlayacağız. Oyunda en çok zorlanacağınızı bildiğimiz bölümleri, bizleri de zorlayan yönleri ve gizli/saklı yönlerini yazacağız. Elbette bu hiç tam çözüm yazısı yazmayaçagız anlamına da gelmiyor.

Üzerinden nispeten zaman geçmiş, ama dehinme fırsatı bulamadığımız oyunları da görebilirsiniz. Örneğin karşınızda bir anda Fable ile ilgili bir yazı ile çababilir, Rome Total War'daki bir ulus hakkında hiç akınıza gelmedik takтикler verebiliriz. Bu sayede sayfalarımızda daha çok oyunu işleme imkanı bulacağız.

Son olarak sizden de katkılarınızı beklediğimi ekleyeyim. Evet, eğer bir oyunda bizden daha usta olduğunuzu, daha önce verilmemiş, size özel takтикleriniz olduğunu düşünüyorsanız bunları aşağıdaki adrese yazın. Her ay "AYIN STRATEJİ USTASI" ödülünü alan yazının sahibine sürpriz hediyelerimiz olacak.

Let the show begin...

DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION EN ZOR 4 BOSS'U NASIL DÖVECEKSİNİZ?



BÖLÜM 5: OF DEVILS AND SWORDS

Boss: Agni & Rudra

Bu iki kardeş devimizi yenmenin en kolay yolu defansif oynamak. Oyununuz biraz uzun sürecek ama en garanti yol bu. İlk başta onları ayırm, yani yan yana durmasınlar. Size saldırdıkları anda yuvarlanma gibi kaçma hareketlerini kullanın ve arkalarına geçerek çok uzun olmayan kombonuzu yapın. Her iki boss'a da eşit şekilde saldırın çünkü birini öldürdüğünüzde, diğeri çift kılıçla saldırılacak, daha da güçlü olacak. Temkinli davranışın. Dante ile güçlendirilmiş Ebony & Ivory ve Cerberus'u kullanın. Vergil ile Yamato Aerial özelliğini veya karşı saldırısı için Helmet Breaker'i kullanın.

BÖLÜM 8: A RENEWED FEAR

Boss: Heart of Leviathan

Kırmızı kabuk kırmızı orbları, mavi kabuk ise Devil Trigger'inizi dolduran güçleri emiyor bu bölümde. Yok etmeniz gereken yer ise kalp. İlk önce kalbin size saldırmasını bekleyin. Saldırıldıkten sonra size vurabileceğiniz kısa bir süre verecektir. Biraz uzun süre de bu işlemi –ta ki kalp kendini yenileyemeyeceğinde tekrar edin. Bu arada kalbin yolladığı lazerlere ve Hell Envy'lere dikkat edin, baş belası olabiliyorlar. Genel olarak hava saldırılalarını kullanın. Vergil ile Aerial Rave veya DT'lı Lunar Phase kullanabilirsiniz. Dante ile stil olarak Swordmaster, silah olarak Rebellion kullanabilirsiniz. Kalbe tüm gücünüzle vuracağınız zaman ise Agni&Rudra ile DT'ye geçerek uzun kombolarınızı yaparak bu boss'u da kolayca yenebilirsiniz.

BÖLÜM 9: FADED MEMORIES

Boss: Nevan

İse ilk önce Nevan'in çevresindeki kalkanı Cerberus ile kirarak başlayın. Size karşı kullanılacağı birçok atak var. Her atak öncesi Nevan o saldırısı türüne özel sözler söylediginden bir süre sonra bu ataklardan kolayca kaçabiliyor

olacaksınız. Dante ile Agni & Rudra's atağı ve Nevan'in ekrana yaydığı elektrikten kaçmak için Air Hike işinize yarayacaktır. Nevan, ölümesine yakın kanınızı emmek için saldırdığında iyi bir zamanlamayla kaçın ve kombolarınızı yapın.

BÖLÜM 20: SCREAMING SOULS

Boss: Vergil (son kez)

İste oyunun son boss'u. Dante'yle oynarsanız normal Vergil, Vergil'le oynarsanız kırmızı Vergil karsınıza çıkacaktır. Aralarında pek bir fark yok. Her ikisi de aynı ataklarla saldırıyor. Bu bölümde genel olarak dikkatli olmanız gereklidir. Vergil sıkça Helmet Breaker özelliğini kullanacaktır. Bu atağı kesmek yerine (hızlı hızlı) takla atarak kaçmayı deneyin. Bir süre sonra Vergil Devil Trigger ile sile saldırılacak. Sakın kaçmayın, tam aksine cesura ataklar deneyin. Birkaç vuruş sonra DT'yi bitemecek. Vergil ile oynarken Stinger'ı kuşanın. Vergil'in DT'ini sadece kombo esnasında kullanın. Dante ile Rebellion ve Beowulf kullanın. Hava saldıruları da işinize yarayacaktır. Doğru hamlelerden sonra Vergil'le olan bu üçüncü karşılaşmanız ve oyun bitecek (ekstra bir video için Credits ekranında en az 100 düşman öldürün). – **Volkan Turan**
volkan@level.com.tr



PRINCE OF PERSIA – TWO THRONES

BÜTÜN LIFE UPGRADE'LERİ NASIL ALABİLİRSİNİZ?



Hatırlarsanız oldukça uzun süren PoP rehberimiz sırasında Life Upgrade (LU) kısımlarını atlamıştık, rehberin o şekilde eksik kalmasına gönlümüz el vermediginden size kısa da olsa bir LU rehberi hazırlayalım dedik. Aşağıda her bir Life Upgrade'in bulunduğu bölümü, ana çözüm yazısında LU girişinin bulunduğu kısmı (aradığınız yeri daha kolay bulabilmeniz için) ve LU'ya ulaşmanın yolunu bulabilirsiniz.

Life Upgrade 1 – Bölüm 10, The Sewers

"Mer-Men'leri ışığa çekip öldürdükten sonra sol duvardaki bıçak düğmesini kullanın ve kapıdan girin. Sağ tarafta tuzak, solda ise perde göreceksiniz. Perdeden geçerek Life Upgrade'e ulaşabilirsiniz."

Böşluktan zıplayıp, kalaslardan zipladığınızda çeşmeye ulaşacaksınız, çeşmeden içtiğiniz zaman LU'nun bulunduğu ara bölüme gireceksiniz. Arkanızı dönen ama koşmayın, yavaşça ilerleyin. Burada fark etmemeniz de dönen bıçaklar bulunuyor. Bıçaklar ortadan kaybolduğunda hemen sol taraftan yuvarlanın. Kalasa yürüğün ama ilerlemeyin. Sağ duvardan oklar fırlatıldıktan sonra yürümeye başlayın. Dönen iki bıçağın arasından iyi bir zamanlamayla zıplayın. Bir sonraki bıçağın önünde dikenli zemin var. Kalastan zıplayacağınız için tek hamlede ikisini de geçebiliyorsunuz. Yürüyen ve LU'ya ulaşın.

Life Upgrade 2 – Bölüm 14, The Lower City Rooftops

"Sağa koşu yapın ve bıçak düğmesini kullanın. İki tane kapı açılacak, kırmızı kapı bölümün sonuna, diğer kapı ise Life Upgrade'e ulaşmanızı sağlıyor."

Bıçak düğmesinden aşağı düşün ve arkanızdaki kapının altından yuvarlanarak girin. Bundan sonra çıkışlardan düşerek zemine ulaşmanız gerekiyor. Yolun sonunda çeşmeyi bulacaksınız. Yolun ortasında durum ve dikenli kütükleri yuvarlanarak geçin. Kalastan ilerleyerek okları geçin, burada bir iki kere vurulsanız da önemsenmeye gerek yok. Kalastların birleşim noktası güvenli bir yer, okların bitmesini bekleyin ve bir sonraki kalasa zıplayın. Kendinizi yukarı çekin ve duvara bakın. Çıkıntı ortaya çıktığında zıplayın, hemen yukarıdaki çıkışlara zıplayın ve LU'ya ulaşın.

Life Upgrade 3 – Bölüm 20, The Temple

"İleride sallanabileceğiniz bir direk bulunuyor, ona doğru zıplayın. Bunlardan sallanarak yukarıdaki direklere ulaşın. Karsındaki mavi bir perde göreceksiniz, bunun arkasında Life Upgrade bulunuyor."

Perdeye duvar koşusu yapın, aşağı doğru kayın, karşısındaki perdeye zıplayıp kayarak zemine ulaşın. Yolun sonundaki çeşmeyi kullanın. Çapraz fırlaticiya duvar koşusu yapın ve fırlaticıdan fırlaticiya zıplayarak sütuna asılı kalın. Bu sütün kırılmaya başlayacak, o yüzden bıçaklar yolunuzdan çekildiği anda hemen zıplayın. Bir sonraki kırılan sütuna geleceksiniz, yine hızla zıplayarak LU'ya ulaşabilirsiniz.

Life Upgrade 4 – Bölüm 28, The Canal

"Çesmenin sağ tarafına bakarsanız bir açıklık göreceksiniz. Bu açılığı takip ederek Life Upgrade'e ulaşabilirsiniz."

Açılığın altından yuvarlanın. Çesmeye doğru gidip içerek engelli bölüme geçeceksiniz. İlk olarak dikey ve yatay dönen dikenli kütükler var karşınızda. Sağ duvara yapışın, dikey bıçak sağ duvardan sektiği anda üç kere ileri doğru yuvarlanın. Yavaş çekime geçirin ve testereleri duvar koşusu yaparak geçin. Dikey kütükleri geçmek için tekrar yavaş çekime geçirin ve tekrar duvar koşusu yaparak ilerleyin. Son olarak tekrar bir testere ile karşılaşacaksınız, hiç riske girmeden yavaş çekim kullanarak yuvarlanın ve LU'ya ulaşın.

Life Upgrade 5 – Bölüm 32, The Palace Entrance

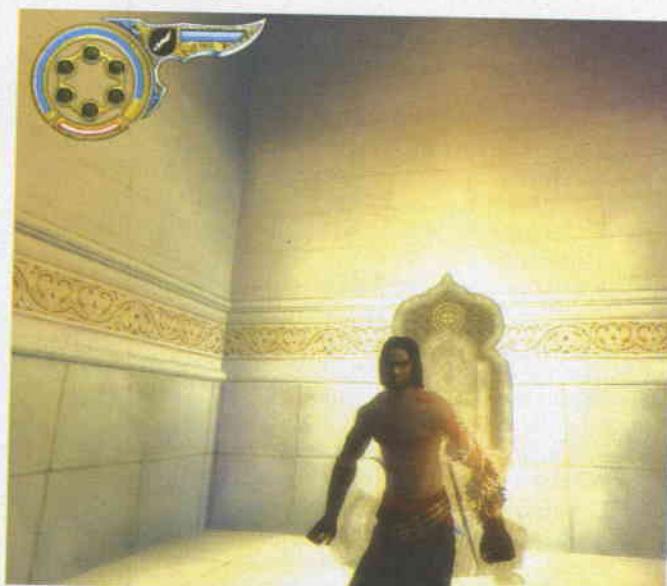
"Eğer buradaki kolu döndürmeden önce asansör boşluğundaki bıçak plakalarına zıplayarak tırmanırsanız Life Upgrade'e ulaşabilirsiniz."

En üstteki bıçak plakasından duvardan duvara zıplama yapıp düzmeye basın. Düğmeye basar basmaz yavaş çekime geçirin, aşağı düşün ve plakalardan birine tutunun. Hemen balkona zıplayın ve kapanmakta olan kapıdan girerek çeşmeyi kullanın. Yerden çıkan bıçağın üzerinden zıplayın ve hemen aşağı düşerek asılı kalın. Kütük geçtiğinden sonra kendinizi yukarı çekin ve karşıya zıplayın. Yukarı çekin ve yuvarlanarak bıçağı geçirin. Çıkıntı duvardan çıktıgı anda dikey koşu ile ona tımanın ve en üst çıkıştıya ulaştığınızda karşıya zıplayıp kendinizi yukarı çekin. Sol duvardan duvar koşusu yaparak sıradaki engelleri geçin, yerdeki kütük size zarar verebilir ama o kadar da önemli değil. Işığa doğru yürüüp LU'ya ulaşın.

Life Upgrade 6 – Bölüm 42, The Middle Tower

"Dikey koşu ile plakaya tutunun, sola doğru iki direği sallanarak geçip tahta platforma inin. Burada zıplayabileceğiniz bir taş platform var, ancak aşağıdaki tahta kalasa inerek yeni bir Life Upgrade yoluna da gitbilirisiniz."

Tahta kalastan gireceğiniz koridorun sonundaki çeşmeden içtiğinizde engelli kısma geleceksiniz. Dönen bıçak ve dikenli kütüğü geçmek için sağ duvardan duvar koşusu yapmaya başlayın. Dikenli kütüğün tam üzerindeki duvar koşusu düğmesini bırakın, böylece kütüğün hemen diğer tarafına ineceksiniz. Sıradaki engelleri sol duvardan koşu yaparak geçin, zipladığınızda taş platforma tutunacaksınız. Hemen kendinizi yukarı çekin, yoksa kütük siz yakalayacaktır. Sol duvardan koşu yaparak duvar bıçaklarını atlatın ve duvardan kalasa doğru zıplayın. Kalasin ucuna yürüyün ve karşıya zıplayın. Bir alttaki kalasa düşün ve koridora girin. Buradaki üçlü tuzağı geçmek için birinci kütüğün düzemesini bekleyin ve duvar koşusuna başlayın. Böylece bıçağı ve ikinci kütüğü de geçmiş olacaksınız. Işığa doğru yürüüp LU'yu alın. **Eser Güven egiven@level.com.tr**



PRO EVOLUTION SOCCER 5

MASTER LİG'DE BAŞARIYA HASRET MİSİNİZ? LÜTFEN BU TARAFTAN...

Arkadaş olmayan oyuncuların tek seçenek olan Master League, PES 5'in hem en derin, hem de en çok sınırlı eden tek bölümü. ML'e başlamadan önce oyunu biraz daha zorlaştıralım! PES (ya da WE) Shop'taki altıncı zorluk seviyesini, daha önce kazandığınız puanlarla açın. Böylece daha zor ve daha keyifli(!) uzun bir yol karşımıza çıkacak. Lige, oyunun size verdiği standart/hayal ürünü futbolcularla başlayacaksınız. Bu futbolcularla istikrarlı bir başarı yakalamak çok zor ama imkansız değil, sadece oyunu kurallarına göre oynamak gerek.

İlk sezonda, paranz olmadığından güçlü futbolcular transfer edilemiyor. Yani elinizdeki oyuncularla yetinmek zorundasınız. Ama takımındaki futbolcuların çoğu yaşlı olduğundan, bu futbolcuları iki sezon elinizde bulundurmamaya özen gösterin. Genç olanları ise mevkilerinde ustalaştırın. Örneğin Jaric. Gayet genç ama bir o kadar da güşsüz bir oyuncu. İlk başta etkili olduğu sadece iki özelliği var; frikik ve uzun pas. Kendisi bir defans oyuncusu (defans gücü 73) ama siz iyi orta yatabilirsiniz diye Jaric'i orta saha kanatlarına koyarsanız, bu futbolcuya tam verimle kullanamayacaksınız ve kendisi gelişmeyecek, heba olacaktır (olayı çok pis dramatize ederim). Böyle bir duruma düşmemek için her futbolcuya doğru yerde oynatmaya özen göstermelisiniz.



Resimdeki taktik hem atakta hem de defansta etkili olabilecek kalitede. Gördüğünüz bu taktiği aynen uyguladıktan ve atak sırasında belirtilen yönleri ayıradıktan sonra, defans özelliğini CF'ler haric tam geri ve High yapmalısınız. Böylece futbolcularınız karşı atak yemeyecek ve hem ileride hem geride çok adamlı etkili olacaksınız (defansı da tine yapmayı unutmayın). Ama DMF'lerle karşı takının defansına göre oyun kurmanız gereklidir. WF'nin özelliği burada kaçak oynamak ve ileri CF'yu güzel golük aralıka pasları atmak. AMF oyuncunuzda iyi kafa ve sut vuruşları varsa, sizin daha kolay olacaktır. Tabii bu taktığın ise yaraması için orta-üst seviye bir takımla uygulanması gerekiyor, onu da belirtiyorum.

MORALSIZ ÇIKMAYIN

Bir futbolcudan tam verim almak için, doğru mevki kadar doğru morale de oynatmak şart. Oyun başlamadan Formation'a girin ve L-R tuşları ile futbolculara bakın. Yanında gördüğünüz renkli oklar, o futbolcunun o maçtaki moralini temsil ediyor.

Gri ok: Bu futbolcu aslında düşmanınız. Yorganının altından çıkmak istemeyen, ayağını kaldırılamayacak kadar bitkin futbolcu demek. Yaklaşık olarak tüm güçlerden 12 puanınız gidiyor demektir. Kesinlikle oyunda yer almamalı.

Mavi ok: Kondisyon ve konsantrasyon eksikliği olan futbolcu demek. Yaklaşık olarak tüm güçlerinden sekiz puan azalıyor. Eğer alternatif varsa değiştirilmelidir. Özellikle kaleciler moralsizken hiç çekilmiyor. Çok güçlü kaleciler dahil moralsizken çok kolay goller yiyebiliyor. Mavi renkli bir Buffon'un yerine morali yerinde olan ikinci kalecinizi tercih edebilirsiniz.

Yeşil ok: Güçleri ne eksik, ne de fazla olan futbolcu demektir. 0 gün onun için sıradan bir gündür. Görevini yerine getirecektir. Tabii sakatlanmadığı sürece.

Sarı ok: O gün altılıda para bulmuş (Sergen?), belki de yeni bir kız arkadaş edinmiş kadar keyfi yerinde olan futbolcu demektir. Yaklaşık olarak tüm güçlere beş puan ekler. Ama burada şu yanılığına düşme-

Regulate condition

Regulate condition		
GK Ivarov	OK	Regulate Condition'dan moral güçlerinizi artırarak oyuna başlamayı ihmal etmeyin.
CB Valeny	OK	
CB Jaric	OK	
CB Stremer	OK	
DMF Dodo	OK	
DMF louga	OK	
SMP Espimas	OK	
SMP Ximelez	OK	
AMF Minanda	OK	
CF Ordaz	OK	
CF Castolo	OK	
GK Lothar	OK	
GK Zamenhof	OK	

mek lazımdır. Örneğin İngiltere Milli Takımı'nda morali yeşil olan Owen yerine, morali sarı olan Vassel'i tercih etmek yersizdir (Tabii Vassel'i kullandığınız bir taktığınız yoksa).

Kırmızı ok: Görevini yerine getirmek için yanıp tutuşan futbolcu. Eğer normalde oynattığınız oyuncular kırmızı renkli ise, sizin de şanslı gününüz demektir çünkü o futbolcunun tüm güçleri yaklaşık olarak sekiz puan artacaktır. "Bir T. Henry daha ne kadar iyi oynayabilir ki?" diye meraklısanız, işte size fırsat. Eğer kaleciniz kırmızı moralli ise kolay kolay gol yemeyeceksiniz, forvetleriniz kırmızı ise gol yollarında daha etkili olacaksınız.

TAKTİK ŞART

Lig sırasında, her maç öncesi olmasa da, Regulate Condition'dan futbolcularınızın morallerini artılabilirsiniz. Ama bu kısımda bazen moral düşkünlüğü de olabiliyor. Eğer böyle bir şey olursa, ilk önce Next Match yapın, forma seçme ekranına gelince geri dönün ve tekrar Regulate Condition'a girin. Moralsiz oyuncular düzellecektir. Böylece, zaten yeterince zor olan ligi daha da zorlaştırmadan oynayacaksınız.

Bunların dışında, birkaç taktığınız olmasında fayda var. En azından defansta ve atakta etkili olabileceğiniz iki taktığınız olması, Master League'de işinize yarayacaktır. Böylece hem yorulan futbolcularınızı kulübede dinlendirebilirsiniz hem de elinizde olmayan sakatlık, hastalık gibi sorunlardan dolayı çok puan kaybetmezsiniz. Tabii bu anlatıklarım olmadan da maçlar kazanabilirsiniz, hatta namaglup da olabilirsiniz ama en az iki kat efor ettiğiniz bir gerçek. – [Volkan Turan](mailto:voltan_turan.voltan@level.com.tr)

Experience points

OK		Exp. %
GK Ivarov	Age 29	36 55
CB Valeny	31	36 66
CB Jaric	19	36 69
CB Stremer	27	37 60
DMF Dodo	20	36 64
DMF louga	32	36 65
SMP Espimas	32	36 69
SMP Ximelez	29	36 68
AMF Minanda	34	36 70
CF Ordaz	20	36 62
CF Castolo	30	36 64
GK Lothar	21	36 66
GK Zamenhof	31	36 63
CB Ceciu	31	36 70

Oyunda ilerledikçe, oynattığınız oyuncuların güçleri sürekli artacaktır. Bu yüzden tüm değerli oyuncularınızı ilk 11'de mutlaka oynatın, daha da güvensin, sonra bu futbolcuları pahalıya satarak daha iyi oyunculara yönlendir.

SHADOW OF THE COLOSSUS

THY NEXT FOE IS...



İste 16 devin, oyundaki haritaya göre nerelerde bulunduğu:

- | | | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1)5F | 2)3F | 3)2E | 4)5G | 5)4H | 6)6D | 7)1D |
| 8)6G | 9)3D | 10)4B | 11)1F | 12)2G | 13)6E | 14)2C |
| 15)1G | 16)8F | | | | | |

ALTINCI COLOSSUS (GOLIATH)

Bu sakalı devin yakınlarında durmamalısınız çünkü enerjinizi bir hayli azaltacak yumruk vuruşları var. İlk olarak fark edeceğiniz gibi bu devin üstüne direk çıkmazsınız. Bu yüzden mekânın en arkasına gitmemiz gerek. Önümüzde şeritler halinde duvarlar var. Bunları ister büyük bir hızla tırmanın, isterseniz de devin yıkmasını bekleyin. En arkaya geldiğinizde, altına girebileceğiniz bir oyuk göreceksiniz. Buraya girin, dev size bakmak için aşağı eğilecektir. Tam bu sırada sakalına tutunun ve sallanmıyorum kafasına atlayın. Sembolü göreceksiniz. Ama dikkatli olun çünkü bu dev kafasını Tom Araya gibi sallayabiliyor. Kafasındaki sembol yok olunca sırtına geçin ve son sembole saldırın.

SEKİZİNCİ COLOSSUS (WALL SHADOW)

İçinde bulunduğuğunuz mekân üç kattan ve bu katları birleştiren merdivenlerden oluşuyor. Bu mekâni iyice öğrenmeniz yararınıza olacaktır. Dairesel olarak devam eden bu mekânın ortasında bir arena bulunuyor ve kertenkeleye benzeyen devimiz, bu arena dâhilinde her yere tırmanabiliyor. Size karşı kullandığı gaz atığı çok etkili ve duvarların arkasından geçebildiği için çok dikkatli olmanız gereklidir. Bu devi yenmek için onu önce yukarı çıkarmamız lazımdır. Üst katlara çıkışın ve ufak aralardan ok atarak dikkatini çekin, sinirlendirin. Baktınız size tırmanıyor, merdivenleri kullanarak arenaya inin, devin iki ayagının altına ok atın. Dev aşağı doğru düşecektir (dikkat edin üstüne düşmesin). Artık üstüne tırmanıp sembole saldırabilirsiniz.

ONİKİNCİ COLOSSUS (GREAT THUNDER)

Bu boynuzları olan devin üstüne çıkmak gerçekten çok zor olabiliyor çünkü hem suyun içindesiniz hem de nereye doğru gittiginizden haberi oluyor. Siz, arkasına doğru yandan giderken, o



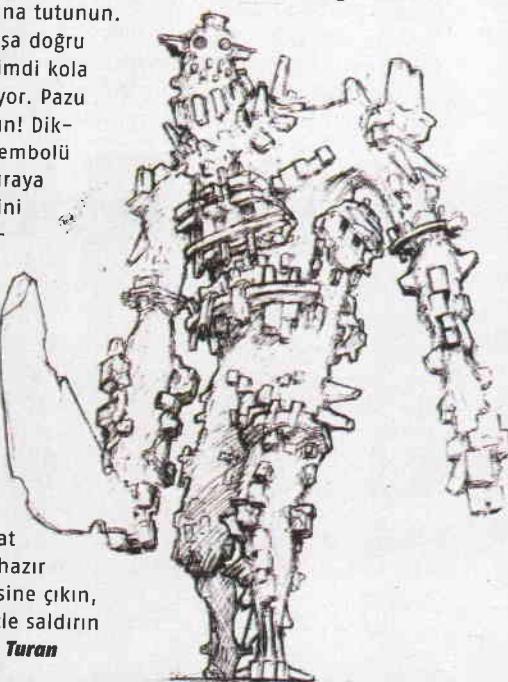
da geri geri gidip mesafeyi uzatabiliyor. Bu yüzden yandan devin altına girip diğer tarafından çıkmaya çalışın. Suyun dışında olan kuyruğuna tutunun ve omurga hizasından devam ederek kafa bölgесine emin adımlarla, yavaşça ilerleyin. Kafasının üstüne çıkaraksınız ama sembol yok! Önünüzde duran taş gibi seyleri kullanmamız gereklidir. Denize doğru baktığınızda ufak tapınak gibi yapılar göreceksiniz. Devin üstündeki taşlara kılıcınızla vurarak, devi bu tapınaklara doğru yönlendirmelisiniz (direksiyon gibi işte). Tapınağa gelince bu yerin üstüne atlayın. Dev size güçlü bir yıldırım saldırısı yapacaktır, kaçın. Okunuza kullanarak devi sınırlendirin. Size doğru sahlanacaktır, işte bu sırada devin tek zayıf noktası olan midesine tırmanmanın tam sırası! Tırmanın ve tüm gücünüzle kılıcınızı saplayın. Devi öldürmek için bu işlemi toplam iki kere yapmanız gereklidir.



ONALTINCI COLOSSUS (GRAND GIGAS)

Oyunun son devi en zor olanı değil ama en gösterişli olanı. Bu colossus'un ayakları olmadığından size doğru hareket edemiyor; siz ona doğru gitmek zorundasınız. Ama çok hızlı lazer ataklarına dikkat! Sakin takla atarak kurtulabileceğinizi düşünmeyin çünkü işe yaramıyor. Deve ulaşmak için ilk önce önündeki sütnulları siper olarak kullanarak, sağ taraftaki deliğe gidin. Bir tünel göreceksiniz. Bu tüneli geçin ve yukarı çıkışın (lazerlere dikkat tabii). Şimdi karşınıza çıkan duvarlara saklama saklama ilerlemeniz gereklidir. Bu stratejiyi kullanarak, colossus'un altına varınca kadar ilerleyin. Colossus'a varınca gördüğünüz mavi sembole kılıcınızı saplayın. Dev elini aşağı indirecek, işte bu sırada avucuna tutunun.

Ama avuç içi tehlikeli, dışa doğru -düşmeden- ilerleyin. Şimdi kola doğru ilerlemeniz gereklidir. Pazu bölgese asla saldırmayın! Dikkatli baktığınızda mavi sembolü göreceksiniz. Kılıcınızı buraya soktuğunuzda dev sağ elini size doğru hareket ettirecek. Sağ ele atlayın ve sallanmasını biraz durdurmak için eline kılıcınızı saplayın. Avuç içinden dışa doğru gelin. Sonra sol omuzdaki sembol için okunuza kullanın. Dev, elini (ve sizin) bu omuza doğru götürürecek. Omuza atlayın. Artık tutuş gücünüze dikkat etmeniz gereklidir. Kendinizi hazır hissettiğinizde kafa bölgese çıkışın, son sembole tüm gücünüzle saldırın ve oyunu bitirin. – Volkan Turan
volkan@level.com.tr



THE MOVIES

DAHA İYİ FILMLER YAPMAK İÇİN "ADVANCED MOVIE MAKER" KULLANIMI



■ Sıcak havada gezen uzay sahneleri için göbeği açık giysiler tercih edilmeli.

Gün gelecek bilgisayarın sizin için hazırladığı senaryolardan sıkılacak, film üzerinde çok daha fazla kontrol sahibi olmak isteyeceksiniz. İşte o gün geldiğinde Custom Script Office'teki boş senaryoya tıklayıp AMM'yi açacak ve 'bu da nesi, çok karışıkmış, ben en iyisi bilgisayarın hazırladığı senaryoya döneyim' diyeceksiniz. Ama biz bunu istemiyoruz değil mi? O halde AMM hakkında size bazı ipuçları verelim ki içinizdeki yönmenin doğmadan ömesin.

Karsınıza çıkacak olan ilk ekran filminize isim vereceğiniz, türünü seçeceğiniz ve başrol ve yardımcı rol oyuncularını belirleyeceğiniz ek-

Mankenler

Sahnelerde oyuncularınızı mankenler temsil ediyor, bu basit çizimler sayesinde ekranda çok karışıklık olmadan animasyonları rahatça takip edebilirsiniz. Mankenler beş farklı renkte olabiliyorlar.

Kırmızı manken başrol oyucusunu temsil eder. Yapılığınız filmden başrol oyucusunun tek önemi, film değerlendirlirlerken bu oyuncunun tecrübesinin yardımcı oyuncuların tecrübelерinden daha çok göz önüne alınması. Yani bu oyuncuya filmin sonuna kadar hayatı tutacağınız diye bir kaide yok. İsteseniz bu oyuncuya ilk sahnedede öldürülebilir, ikinci sahnededen sonra ortalıkta görünmemesini sağlayabilirsiniz. Bunlar filminizin aldığı nota etki etmeyecektir.

Yeşil ve mavi mankenler yardımcı oyuncuları temsil ederler, ilk ekranda 1. ve 2. yardımcı oyuncuyu belirlediyseniz bu iki renk de tek bir oyuncuya gösterecektir. Yani yeşil 1., mavi ise 2. oyuncuya temsil eder.

Gri mankenler sahnedeki ekstra karakterlerdir. Bunları sahneyi doldurmak için kullanabilirsiniz.

Kahverengi mankenler filme görünmeyecek olan karakterlerdir, bunlar size yalnızca bulunduğunuz sahnedeki animasyon hakkında bilgi verirler. Eğer filmdi üç ana rolden birini boş bırakırsanız, onun yerini bu kahverengi mankenler alacaktır.

ran. Bunları belirledikten sonra onay düğmesine basarak bir sonraki ekran'a geçebilirsiniz. Anlatımda kolaylık olması açısından Freeform yapıya sahip bir Aksiyon filmi çektiğimizi varsayıyalım.

Şimdi gelemim sahne yaratımına. Ekranın alt kısmında hikaye panosunu göreceksiniz, bu panoda filmin bölümlerini her biri kendi renginde olacak şekilde görüyorsunuz. Burası da iki sıraya ayrılmış durumda, üst kısımda seçili olan seti, alt kısımda ise sahneyi göreceksiniz.

Hikaye panosundaki beyaz kutuya tıkladığınızda karşınıza mevcut setlerin listesi çıkacaktır, bu listede 'aydınlatır' olanlar stüdyonuzda inşa etmiş olduğunuz setleri gösterir. Eğer isterseniz diğer setlerden de seçebilirsiniz, ancak sahneler çekildiğinden önce o setleri de inşa etmeniz gereklidir. Sete tıkladığınızda ise karşınıza gelebileceğiniz sahneler listesi çıkacak, birçok sahne stüdyonuzda yapacağınız araştırmalarla bulunacağınızdan başlangıçta bu sahneleri göremeyeceksiniz. Ayrıca bazı sahnelerde çekildikleri sete bağlı olduklarından tüm set karelerinde ortaya çıkmayacaklardır.

Alt taraftaki düğmeler filtre düğmeleridir ve parlak beyaz olanlar filtrenin kapalı olduğunu gösterir. Bu ekran'a geldiğinizde normalde tüm filtreler kapalı olur, "Suggested" filtresi de Freeform yapısı kullandığınız için kapalı olacaktır. Bu filtreleri kullanarak aradığınız sahneyi daha rahat biçimde bulabilirsiniz.

Şimdi Intro, Incidental ve Loving filtrelerine tıklayarak listeyi doldurmak ve "Showing a Card" sahnesini seçin. Sahne yüklenene kadar ilk başta bir fark göremeyeceksiniz, çünkü kamerası ayarlamaman gerekiyor. Sağ fare düğmesine basılı tutarak fareyi sürükleyerek kamerası ayarını yapabilir, ya da ekranın sağ tarafında üzerinde gözbebeği ikonu bulunan ikona tıklayabilirsiniz. Bu ikona tıkladığınızda sahneyi filmde görüneceği şekilde görsürsünüz.

Şimdi sahneyi mankenler veya seçeğiniz oyuncularla birlikte seyrediceksiniz. Her bir aktör veya manken, aktörün kullanabileceğini bir pozisyonu göstermeyecektir ve eğer dikkat ederseniz en çok işi sahneden ortasındaki kişi yapıyor (kartı tutan). Sol taraftaki omzunun üzerinden bakıyor, sağ taraftaki ise yalnızca duruyor.

İste burası kahverengi mankenlerin devreye girdiği yer. Diyalim ki bu sahnedede o hiçbir iş yapmayan üçüncü adamı istemiyorsunuz (örnegin elinizde yalnızca iki tane yıldız olabilir). Ekranın sol tarafindaki yıldız kartlarında iki tane ok göreceksiniz. Bunlara tıklayarak mankenler bulun. Şimdi alt taraftan kahverengi mankene tıklayın ve onu istediğiniz kişinin üzerine sürükleyin. O kişinin etrafında dış çizgi çıkacaktır, fare düğmesini bırakığınızda manken o kişinin yerini alacaktır. Artık filmi çektiğinizde o sahnedede yalnızca diğer iki kişiyi göreceksiniz, üçüncü kişinin yeri kimse tarafından doldurulmayacak. Bu şekilde sahneler kaç kişi için planlanmış olursa olsun, bu sayıyı istediğiniz biçimde değiştirebilirsiniz.

O sahnedeki aktörlerin yerlerini değiştirmek de oldukça basit. Yapmanız gereken fareyi beyaz dış çizgi belirene kadar yıldızın üzerinde tutmak, ardından tıklayıp sürüklemek. Normalde bunu yaptığından yıldızın atanmış olduğu ilk pozisyonun yerini beyaz manken, yani figüran alacaktır. Eğer orada figüran olmasını istemiyorsanız

HİLEKAR PC

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Options bölümünden gidin, "Codes" seçenekini seçin ve ardından aşağıdaki kodları yazın.

IPULATOR – Tüm bölümler

DEXTERCROWLEY – Tüm sinematikler

SIRULLY – Tüm galeri

DOGTAGS – Tüm yetenekler

SHARDESOFGLASS – Black Book'u açar

STATEYOURNAME – Tüm karakterler

BABYLONTRUST – Tam sağlık

VANCEDALLISTER – Tam yetenek

MARCUSEKOS – Sonsuz sağlık

FLIPTHESCRIP – Sonsuz yetenek

NINESIX – Tüm efsaneler

WORKBITCHES – Tüm beat down arenalar

Not: Bu hileleri oyunun PS2 versiyonunda da kullanabilirsiniz.

STUBBS THE ZOMBIE

Oyunu yüklediğiniz klasörün içinde init.txt adında bir belge yaratın ve bu belgenin içine aşağıdaki satırları yazın:

cheat_deathless_player 1

cheat_infinite_ammo 1

Bu iki satır sonsuz sağlık ve sonsuz cepheye sağlayacaktır (sağlığınız ve cephaneniz hala düşecektir, ama bitmeyecektir).

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Oyun sırasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki komutları girin.

listcmds – Konsolda kullanabileceğiniz komutları gösterir

god – Ölümzsülük

GUN

.69 Ferguson tüfeği

Hollister'in yemin.

Süvari kılıcı

Reed'in yemin.

Apaçi kostümü

Hunting'i tamamlayın.

Gümüş mahmuzlar

Pony Express'i tamamlayın.

Çeşitli ekstralalar

Hikaye modunu tamamlayarak Red'in zırhlı atını, Magruder'in Nock silahını ve Cannon Nock silahını açabiliyorsunuz.

başka bir yıldızı veya kahverengi mankeni o pozisyonu sürüklestin. Eğer bir sahneyi değiştirmeniz gerekirse hikaye panosunun alt sırasına tıklayın. Eğer üst sıraya tıklarsanız yeni bir set seçmeniz gerekir. İstesiniz burada sahneleri tıklayıp sürükleyerek filmdeki sıralarını değiştirebilirsınız.

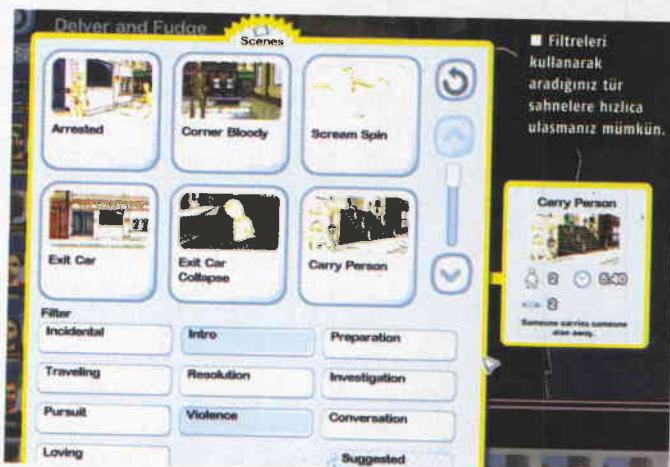
Sahneler üzerinde oynamak

Tüm sahneleri sağ tarafta sıralanmış olan düğmeleri kullanarak değiştirebilirsınız. Sağ üstteki düğme Tutorial düğmesidir ve size burada yazdıklarımız da dahil AMM kullanım hakkında çeşitli dersler verecektir.

İkinci düğme Dress Set düğmesidir. Bu düğme ile sahneye aksesuarlar yerleştirebilir ve böylece sahneleri tekdüzelikten kurtarıbilirisiniz. Örneğin bu aksiyon filmimizdeki beş sahnenin Rural: Field setinde geçtiğini düşünelim. Eğer değişik olaylar aynı dekorun altında gerçekleşse filmi inandırıcılığı pek yüksek olmaz. Ama ilk sahneye birkaç çalı, ikinci sahneye birkaç ağaç, üçüncü sahneye bir köpek eklerseniz sahnenin değiştığını daha iyi yansıtabilirsiniz. Ayrıca bu sayede setin ana temasının dışında da vermek istediğiniz atmosferi zenginleştirilebilirisiniz. Yine kamera gözünden sahneyi izlemeyi ve kullandığınız aksesuarlar görünür olup olmadığını kontrol etmeyi unutmayın.

Üçüncü düğmemiz Change Props düğmesidir. İkinci düğmeden farklı sahneye zaten yerleştirmiş olduğunuz aksesuarlar üzerinde oynamaya yapmanıza imkan tanımıştır. Örneğin başrol karakterinizin elinde bir silah varsa, bu düğme sayesinde silahın türüne değiştirebilirisiniz. Oyun burada basit bir yapay zeka kullanarak istenmeyen görüntülerin önüne geçiyor. Eğer sahnenizde karakterlerle ilişkili bir aksesuar varsa (örneğin silah gibi), karakter yerine kahverengi manken koyduğunuzda o sahnedeki silahın da görünmediğini fark edeceksiniz. Aksi halde havada uçan bir silah oldukça komik olabilir.

Dördüncü düğmemiz Weather and Lightning düğmesidir. Stüdyonuzda araştırma yaptığınızda daha fazla seçenek açılmasını sağlayacağınız. Buradaki kaydırma düğmelerini kullanarak günün çeşitli saatlerini gösterecek ışık ayarları yapabilir, havayı istediğiniz şekilde değiştirebilirisiniz. Bu iki ayar, yaratmak istediğiniz atmosfere büyük ölçüde etki ederler.



HİLEKAR PS2

FAHRENHEIT

Bonus puanlar

Oyunu bitirdikten sonra Credits'i izleyin. 200 ekstra puanla ödüllendirileceksiniz.

Tüm bölgüler

İsmınızı J80L14FD olarak girin.

DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION

Bloody Palace Modu, Vergil Modu Oyunu Dante olarak bitirin veya Memory Card'ınızda DMC3 kayıt bilgisi olsun.

Ekstra Görseller

Vergil Story Mode'u herhangi bir zorluk derecesinde bitirin.

Paltosuz Vergil

Easy zorluk derecesini Vergil ile tamamlayın.

Corrupt Vergil

Hard zorluk derecesini bitirin.

Super Vergil

Bloody Palace'ı tamamlayın.

ONIMUSHAS: DAWN OF DREAMS

Alternatif Kıyafetler

Test of Valor'ın tamamını God rank alarak tamamlayın.

DRAGON QUEST VIII

Casino Oyunları

Aşağıdaki eşyalara sahip olmak için, Casino oyunlarında aşağıda belirtildiği kadar altın harcayın.

Agility Ring: Pickham'da 1000 altın

Falcon Blade: Baccarat'da 10.000 altın

Gringham Whip: Baccarat'da 200.000 altın

Liquid Metal Armor: Baccarat'da 50.000 altın

Magic Water: Pickham'da 100 altın
Platinum Headgear: Pickham'da 5000 altın

Prayer Ring: Baccarat'da 1000 altın

Rune Staff: Pickham'da 3000 altın

Saint's Ashes: Baccarat'da 5000 altın

Silver Platter: Pickham'da 500 altın

Spangled Dress: Baccarat'da 3000 altın

Titan Belt: Pickham'da 1500 altın

BLACK

BFG silahını açmak için su kodu giriniz:

5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV ■



Beşinci düğme Backdrop düğmesidir. Bu düğme sayesinde arkaplan dekorunu değiştirebilirisiniz, ancak bunu yaparken seçtiğiniz arkaplanın, ışıklandırma ve hava ile uyumlu olmasına özen gösterin. Eğer sahneniz karanlıkta geçiyorsa arka plana gündüz olduğunu gösteren bir arkaplan yerine, sokak ışıklarının yandığı bir arkaplan seçmeniz, işinizi profesyonelce yaptıgınızın bir göstergesidir.

Altıncı düğme ile kahverengi mankenleri açıp kapayabilirsiniz. Bu sayede sahnedede aktörlerin bulunabileceği tüm konumları rahatça görebilir ve boş konumlara aktörlerini sürükleyebilirisiniz. Bu işlemi tamamladıktan sonra mankenleri kaldırarak sahnenin son durumunu rahatça izleyebilirisiniz.

Yedinci düğme Director düğmesidir. Bu düğme sayesinde sahnedeki gerçekleşen olaylar üzerinde oldukça etkili değişiklikler yapabilirsiniz. Örneğin bir kavga sahnesindeki şiddetin dozunu ayarlayabilir, konuşmalar sırasında aktörlerin verdikleri tepkileri ve yüz ifadelerini değiştirebilir, karakterlerin rollerini ne kadar abartılı oynayacaklarına, düşünceleri sırasında yüzlerinin ne yöne dönük olacağını karar verebilirisiniz. Eğer normal bir tartışma sahnesi planlamışken karakterleriniz birbirine ölürecekmiş gibi bakıborlarsa, bu izleyicinin de şaşmasına yol açacaktır. Stüdyonuzda ileri teknolojilere ulaştıysanız burada sahneler için farklı kamera açıları da kullanmanız mümkün, böylece aynı sahneyi farklı açılardan çekerek farklı bir hava yakalayabilirsiniz.

Sezincinci düğme Makeover düğmesidir. Bir sahnedeki aktörü tutup buraya sürüklerseniz, o aktörün o sahnedeki giyeceği kostümü belirleyebilirisiniz. Buradaki en önemli husus karakterin bir sonraki sahnedede tekrar eski kıyafetine dönecek olmasıdır, eğer bunu gözden kaçırırsanız sürekli hatalarına yol açabilirsiniz. Elbette ki karakterinizin tek sahneligine giysi değiştirmesini istediğiniz zamanlar da olacaktır, örneğin sömisenin başında robösambıyla oturan bir karakter oldukça otantik bir hava yaratırabilir. Ayrıca makyaj sayesinde kavga sahnelerinin ardından karakterlerin yüzlerinde morarma vs. gibi etkiler yaratılabılır.

Buradaki dokuzuncu ve son düğme Trash Can düğmesidir. Hikaye panosundan bir sahneyi buraya sürükleyerek silebilirisiniz.

Son rötuşlar

Film ile işiniz bittiğinde ekranın sağ alt köşesindeki onay düğmesine tıklayın, böylece tamamlanmış senaryoyu Custom Script Office'te bulacak ve çekmeye başlayabileceksiniz. Aynı şekilde eğer üzerinde çalışmaya devam etmek istiyorsanız tekrar AMM'ye sürükleyip sahnelerle oynayabilirsiniz. Ayrıca filmini çektiğinden sonra Post Production'a sokabılır ve filmini altyazilar, ses efekleri, müziklerle zenginleştirebilirsiniz. Sınırın hayal gücünüz olduğunu söylemeye gerek yok sanırım.
Eser Güven eguven@level.com.tr

SANALDAN GERÇEĞE

Kısalar Yarışıyor

Bu ay kısa film meraklıları için oldukça yoğun geçecek. Zira iki tane festival var önlerinde. İlk, bu yıl üçüncü yaşına giren Yıldız Kısa Film Festivali 6-10 Mart tarihleri arasında, Yıldız Teknik Üniversitesi Sinema Kulübü tarafından düzenlenecek olan festivalin amacı, kısa film şekenlerle izleyenler arasında bir etkileşim kurmak ve bu sayede kısa film platformunu genişletmek. Kısalar,



yarışma ve bağımsız olarak iki kategoride gösterilecek. Yarışmaya, kurmaca, canlandırma ve deneysel dallarında kısalar katılıyor. Bağımsızca katılanlara herhangi bir tür ve konu kısıtlaması olmaksızın seyirciyle buluşacak. Gösterimlerin dışında panel, söyleşi, atölye çalışması ve özel gösterim gibi etkinlikler de festival kapsamında (program için bkz. www.yildizkisa.org)

film.org). Ayın diğer festivaliyse artık olgunluk çağında olan 18. İstanbul Uluslararası Kısa Film Festivali. 23-29 Mart tarihleri arasında düzenlenecek olan festival, yine birçok ülkeden birçok türde filmi konuk ediyor. Hilmî Etikan ve ekibinin yillardır büyük bir özveriyle organize ettiği festivalde, yabancı kısaların yanı sıra geride bıraktığımız iFSAK kısa film yarışmasında ön elemeyi geçmiş kısalar da Türkiye seçkisini oluşturacak. Filmler ve program hakkında bilgi için www.istanbulfilmfestival.com adresine bakabilirsiniz. Bu kısaları kaçırmayın! ■

Beyoğlu Öyküleri

Beyoğlu'nun hali malum. Yeni bir düzenleme adı altında eskisinden çok daha kötü, daha da önemli 'eski' olanı unutturma amaçlı bir dönüşüm devam ediyor bilmem kaçı aydır. Peki Beyoğlu ne zaman bozuldu? "Ne zaman bozduk" belki de?

Aşında Beyoğlu'nun güzel günlerini geride bırakması çok daha eskiye dayanıyor. Bizim 'günler' diye hatırladıklarımız sadece birer ilüzyon. Robinson Crusoe kitabıevinde rastladığım 'Beyoğlu Öyküleri' işte bu bozulanın başladığı geçmişten ve Beyoğlu'nun geçmişten önceye dayanan güzel günlerinden bahsediyor. Özellikle 30'lu,

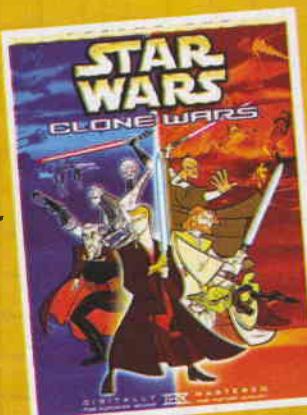
40'lı ve 50'li yıllarda bahsetten seçki Beyoğlu'nun geçirdiği değişimi, insanın Mekânla olan



duygusal ilişkisi üzerinden anlatıyor. Kadro, Sait Faik Abasıyanık, Ziya Osman Saba ve Cahit Burak gibi halen değerinden hiçbir şey kaybetmeyen, dönemin sayın yazarlarından oluşuyor. Kitabın zengin içeriğinden başka bir diğer artısı da tasarımlı. Cildiyle, boyutlarıyla ve renkleriyle, o zevkle okuduğumuz ve özenle sakladığımız eski kitaplarımı hatırlatıyor Adam Düzyazı Klasikleri. Yolunuz Robinson'a düşerse kesinlikle önce bu kitabı, sonra da serinin diğer kitaplarını göz atmanızı tavsiye ederim. Geçmişe çok değerli bir yolculuk yapacaksınız. ■

Klon Savaşları

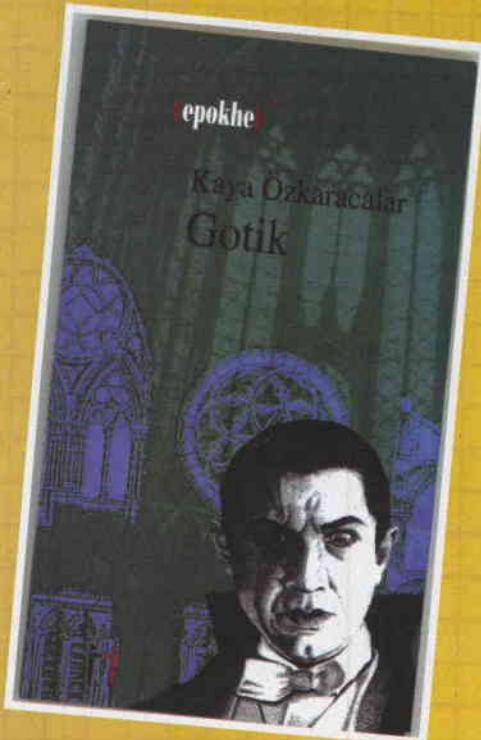
Size de Star Wars Episode 2 ve 3 arasında birçok olay geçmiş gibi gelmiyor mu? Aşında geçti; klonlar birbirine girdi, Anakin büydü vs. Ama George Lucas bunları Episode 3'e sıkıştırmak yerine bir animasyon dizisine serpiştirmeye karar veriyor. Önce internet üzerinden yayınlanan Clone Wars bir süredir DVD olarak piyasada. Toplam 40 bölümden oluşan Clone Wars, iki DVD olarak hazırlanmış.



Sürprizleri bozmamak için filmin kendisinden bahsetmiyorum ama tarz olarak ilginç bir animasyon olduğunu söyleyebilirim. DVD'ler filmin dışında birtakım fragmanlar ve en önemli 'yapım süreci' bölümleri içeriyor. Star Wars fanatikleri bu seti edinmelii, özellikle kafalarındaki eksik parçaları tamamlamak ve görselleştirmek için. ■

Cep Gotiği

Gotik film izliyoruz, gotik müzik dinliyoruz veya daha da önemlisi gotik mimariden bahsediyoruz. Peki, nedir bu gotik aslında? Sadece ürkütücü veya tekinsiz anlamına geliyor olamaz değil mi? Değil zaten. Gotik tanımı ve kavramı çok eskilere dayanıyor. Evet, Büyük Roma'nın barbar Goth'lar tarafından işgalıyla başlayan bir şeyler var ama 'Gotik' sadece bununla sınırlı değil, işte bu sınırları aşmak için size Kaya Özkaracalar'ın Epokhe yayinevi tarafından basılan 'Gotik' adlı minik kitabı öneriyorum. Hala Bahçeşehir Üniversitesi Si-

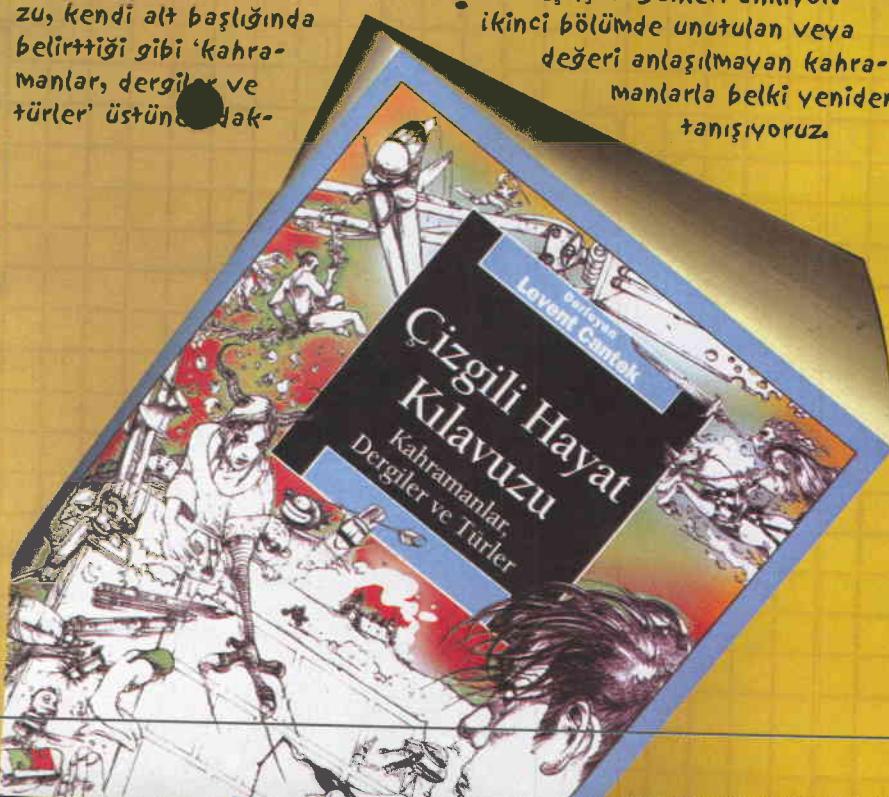


nema-Televizyon bölümünde Öğretim Üyesi olarak görev alan Özkaracalar'ı, Geceyarısı Sineması dergisinden hatırlıyoruz. Dediğim gibi kitap minik ama kendi devişiyle "tekinsiz bir sahanın doğurduğu bir tür" olan gotik, geniş bir çerçevede ele alınıyor. Edebiyat, sinema, televizyon, çizgi roman ve rock müzik bağlamında incelenen kavramın memleketimizdeki süreci de pas geçilmiyor. Keşke gotik mimariye de değişip takım tamamlansaymış. Pek yakında 'gotik oyuları' da yeni bir alt başlık olarak okuruz artık. ■

Çizgili Hayat Kılavuzu

Bu ay kitaplardan gidiyoruz. Çizgili Hayat Kılavuzu'nu kaç aydır yazmak istiyorum ama kitabı kendisini kurcalamaktan bir tür fırsat olmadı. Levent Çantek'in derleyip hazırladığı bu muhteşem kitabı, çizgi roman fanatiklerinin kaçırılmaması gereken türden çünkü kitabı yazanlar da kendileri aslında. Çizgili Hayat Kılavuzu, kendi alt başlığında belirttiği gibi 'kahramanlar, dergiler ve türler' üstün. Dak-

lanmış özel bir seçki. Böyle bir kitap çalışma fikri, bir mail grubu sayesinde oluşmuş. Gevezelik etmek yerine, güçlerimizi birleştirip bir ürüne dönüştürelim dediğimiz ve başlamışlar yazmaya. Kitap sekiz bölümden oluşuyor, ilk bölümde çizgi roman'dan sinemaya transfer üstünde duruluyor ve Yeşilçam günleri anılıyor. ikinci bölümde unutulan veya değeri anlaşılmayan kahramanlarla belki yeniden tanışıyoruz.



Frankofonlar başlıklı üçüncü bölümde Fransa ve Belçika'dan çıkan çizgi romanlar ve akımlar kurcalanıyor (Enki Bilal makalesine dikkat). Dördüncü bölüm süper kahramanları ağırlıyor; grafik romanı tanıiyor. Korku çizgi romanlarına beşinci bölüm bir bakış atıyor. Altıncı bölüm, çizgi roman kültürünün memleketimizdeki geçmişini yer yer duygusal bir havada hatırlıyor, hatırlatıyor. Yedinci bölümde Uzakdoğu'ya gidiyoruz ve "Neden Manga?" diyoruz. Son bölümdeyse ortaya karışık bir şeyler yaptırıyoruz. Çizgili Hayat Kılavuzu'nun yelpazesi çok geniş ve çok renkli. Ama yanlış anlaşılması; her bölüm, başlığının vaat ettiği her şeyi ele almıyor. Daha çok yazarların o başlık altındaki spesifik makalelerine ve denemelerine yer veriyor. Uzun lafin kısası, çizgi roman sempatizanları ve fanatikleri bu derlemeyi kesinlikle arşivlerine katmalı; önce hatırlamak, sonra da unutmamak için. ■

Güven Çatak guren@level.com.tr

İsgal

Yıl 1989

Bir arkadaş: Ne dinliyorsun abi?
Gor: Iron Maiden olm. Süper...

Yıl 1994

Bir arkadaş: Ben artık Rock dinliyorum,
Metal bos gelio olm.
Gor: Valla Rock iyi de, Megadeth – Rust in
Peace dinlemeden olur mu?
Bir arkadaş: Eskiden dinledik abi işte.

Yıl 1999

Gor: Abi saç keşmişsin ne iş?
Bir Arkadaş: Terletiyodu abi.
Gor: Yapma ya...
Bir arkadaş: Sen ne zaman kesiyorsun abi?
Gor: Valla bi 20-30 sene var gibi görünüyor.
Bir arkadaş: Hala Metal mi dinliyorsun.
Gor: Valla su aralar Black Metal'e sardım
feci. Emperor dinliyorum.
Bir arkadaş: Abi o ne öyle "ögrrr" diye.
Ben caz dinliyorum artık.
Gor: Rock'ı da mı bırakın lan?
Bir arkadaş: Abi işte arada dinliyoruz.

Yıl 2004

Gor: O tip ne olm?
Bir arkadaş: Abi çaga ayak uydurmak la-
zım.
Gor: Pantalonunu çek biraz yukarı madem,
külodun görünüyor.
Bir arkadaş: İyi abi böyle. O değil de sen

hala keşmemişsin saçı.

Gor: İyi abi böyle, daha askere var birkaç
yıl.

Bir arkadaş: Hala metal mi dinliyorsun?
Gor: Valla herseyi dinter oldum. 70'lerden
tut da Black Metal'e kadar... Sen neler
dinliyorsun?

Bir arkadaş: Valla ben elektronik dinliyo-
rum abi. Trance, drum'n bass, chill out fi-
lan...

Gor: Yamanmışsun.

Şimdi bu adamı 2 senedir görmüyo-
rum. Acaba ne sekle girmiştir görmeyeli.

Ben anlamadım bu bukalemunluk ola-
yını. 15 yaşında bu yapılır, 20'de bu, 25'te
bu... Ben mi yanlışım anlamadım gitti. Et-
rafında böyle adamlar var bir sürü. "Eski-
den yapardık" adamları diyorum bunlara
ben. Eskiden sunu yapardık, artık geçti.
Eskiden dediği de 4-5 sene öncesi ha...

Müzik zevkten öte, biraz da ruhu yan-
sıtır diye düşünüyorum. Kılığın kiyafetin
müziğe göre değişmesi de buna bağlı sanı-
rim. Herkes saç uzatsın, siyah giyinsin de-
miyorum da; bir sey dinliyorsan zaten bazı
seyleri benimseyip, bazılara da karşı çı-
kiyorsundur. Özellikle de Rock böyle bir
müzik türü. İçinde birçok tarzı barındırıyor
ve arada değişik tarzlara kaymalar oluyor
tabii ki. Eskiden Klasik Metal dinterken bir
ara Ekstrem Metal'e yakınlasmıştım. Black
Metal ve Doom dinliyordum sürekli. Sonra

70'ler Rock'ına kaptırdım kendimi. Deep
Purple ve Black Sabbath'ı keşfettim. Ama
dönüp de ne klasik metale pıslık attım, ne
de Black'e veya Doom'a... Hala da dinliyo-
rum hepsi.

Bu aydan sonra eski albümleri de tanıt-
maya başlayacağım. WASP'tan Megadeth'e,
Emperor'dan My dying Bride'a kadar değişik
tarzlarda albümlerden haberdar olun istyo-
rum. Kaçırdığınız güzel albümlerden böyle-
likle haberdar olabilirsiniz belki...

Son söz olarak da şunu diyorum: İki
sene sonra simdiği dinledigin müziği asa-
ğılayacaksan, simdi de dinleme ve ortamı
hiç pıslıtmeye!

NOT: Aptülüka'yi bilir misiniz? Karikatü-
rist, HBR Maymun (HIBİR) dergisinde çizdiği
köseyi aşırı Sebek Heavy Metal Dergisi'ni
çıkarmıştı zamanında. Şimdi de Cumhuri-
yet'te çizmeye devam ediyor ve aptülü-
ka.com adresinde bilgilerini bizle paylaşı-
yor. Yillardır tarzını koruyan en sağlam
Rock'çılardan biri olan
Aptülüka'ya buradan
selam etmek istyo-
rum.

DARBE

Bu başlık sizi bilmem, ama benim yaşimdakilere
hos şeyler ifade etmiyor. Ancak ben Gorcan a-
bi'nin isgal ettiği Level sayfalarına girebilmek

İçin darbe yapmak zorundaydım ki bu sefer darbe bana kesinlikle hos şeyler ifade ediyor. Ne-
den burada olduğum konusuna bir itirafı girersek her sey netlesir sanırım. Ocak ayında
konser duyarlarında 8 punto kullandığımız halde Helloween konserini 12 punto yapan kişi
benim. Gorcan abi'niz o sayı eline geçtiğinde tepkisini bana telefon vasıtasıyla bildirmiştir. Ben
de telefonu yüzünden iki metre uzak tutma suretiyle kendimi savunmustum. Bana tepkisini
olacak konser kaçırmanın gorcanabi bu konserde gelmedi. ! ve ben 1 subat 2006 gecesi
Helloween konserindeydim. Hem de eşimin doğum günü hediyesi olarak aldığı biletle gittim.
Bunu özellikle belirtmem de Gorcan abi'yle yaptığımız çay sohbetlerinde, -ki elinizdeki dergi
çay sohbetlerinden arta kalan zamanda giyiyor?. Gorcan abi'nin bana "Abi insan evlendikten
sonra saçını kestir", "sen artık müzik falan da dinlemezsin" gibi sataşmalarının neticesidir.

Lafi çok uzattum gelelim asıl konuya... Canlı olarak seyretmeden gözlerim açık gider dedi-
ğim sonda birinci grup olan Helloween konseri beni o kadar costurdu ki bunu yazmamalym de-

dim (sonuncu Savatage ben hala umutla bekliyorum.)

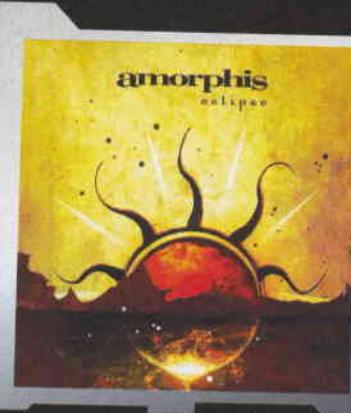
Geri seksenli yıllarda ben hala pantolonlular ordusunun mensubuken Helloween'in kadrosu
da konser ailelerini da çok farklıydı (Bkz. I want Out klibindeki stadyum konseri). Şu anki kad-
rosu kurulduğum kadrodan ve benim ilk Helloween dinlediğim zamanlardakinden farklı olsa da
(su anda ilk kadrodan Markus Grosskopf ve Michael Weikath mevcut), o konser salonunda her-
şeyiyle ilgilendirmek bir Helloween seyyrettim. Herdeyse tüm hitlerini caldilar. Neredeyse diyo-
rum keeper'lar, Mr. Torture'lar, Dr. Stein'ler havalandı ucuzurken I Can gibi şarkılara anlam ve-
remedigim şekilde salımadı. Ama yine de Özge'ye (kendi bilet sponsorum olur) ne kadar efen-
di duracağım, hiç bir karesini kaçramam dediysem de bir ara kopmuşum!. Sonra da kendimi
bu yazıyı yazarken buldum.

Buradaki misyonuma gelince; bu sayfaları okuyorsanız Hard'n'Heavy tabanlı müziği az
gok dinliyorsunuzdur. Bu tür konserler olduğu zaman kaçırımayın diye yazıyorum bu satırları. 0
kadar günün bir havuz la Rock dünyası, geçmişten gelen tadına bakılması gereken yüzlerce grup
barındırın bünnesinde. Helloween de bunlardan biri. Yine bekleriz Helloween. Bir dahaki kon-
serde arkama bir kaçı kişi daha takip geleceğim. ■ Ouzabi oguz@level.com.tr

AMORPHIS ECLIPSE

Amorphis'i kime sorsanız Tales of Thousand Lakes ve Elägy albümüyle bilirler. Bu iki albüm gerçekten çok hosuma gider ve kimseye benzeyen Amorphis-varı bir tarz vardır. Bu albümlerden sonra çıkan Tounela albümü de güzeldir güzel olmasına da Amorphis tarz değiştirmiştir – veya yumuşamıştır diyelim. Tounela arkasından Am Universum ve Far from the Sun albümleri de pek ses getirmeyen albümlerdi. İçeride bir iki şarkı kulakta kalıyordu, Alone ve Planetary Misfortune gibi hit şarkıları vardı tabii. Ama bu son albümde bu yeni tarzlarını oturtmuşlar. Brutal, melodiye melodi...

Ayrıca bu albümde Amorphis'de bir elemen değişikliği var. Elägy albümünde gruba katılan Pasi Koskinen grubu bırakmış ve ilk defa bu albümde sesini duyarız. Tomi Joutsen gruba katılmış. Gayet de iyi olmuş bence. Vokalist farklılığı öyle çok anlaşılmıyor ama sonrasında fark ettim ki yeni elemanın gayet oturaklı güzel sesi var. Brutal vokali de güzel – ki bu albümdeki brutal vokaller oldukça fazla. Elägy albümünden sonraki en brutal albüm diyebilirim. Hem şarkılar sertleşmiş hem de brutal vokal geri gelmiş. Öyle eski halleri gibi değil tabii ki ama beni memnun etti. Dedim "iste



Amorphis budur".

Albümden süper şarkılar var. House of Sleep mükemmel bir şarkı. Zaten albümün single'sı bu şarkı ve sanırım bir de klip çekmişler. The Smoke, Brother Moon ve Empty Opening albümde benim hosuma giden şarkılar. Ama Leaves Scar ve Under A Soil And Black Stone sert şarkılarından ve beni çok memnun etti. Ama bir şarkı var ki eski Amorphis tarzında: Perkele. Bence bu şarkıyı kesin dinlemelisiniz, beni feci gaza getirdi.

Son söz: Albüm harika. Yenileski Amorphis dinleyicileri albümü sever bence. ■

IN FLAMES COME CLARITY

Geldik yine dostu düşmanı bol gruba. In Flames'i eskiden çok seven vardı. Özellikle Jester Race albümü ile süper bir çıkış yapmışlardı. Şimdi kime sorsam sevmiyor ama albüm satışları ortada, en çok metal gruplarından biri. Valla denecek laf yok. Adamlar gümüş gümüş müzik yapıyor. Olukça da üretkenler. İki senede bir albüm yapıyorlar ve o arada da dünyayı turluyorlar. Bu da altın çağlarını yaşadıklarının kanıtı değil mi zaten...

Söyle bir tezim var benim. 70'lerde geçmiş gruplar 80'lerde iş yapmadı. 80'lerde çıkanlar da 90'larda, 90'larda çıkan Black Metal ve Doom gibi tarzların grupları da 2000'lerde sönüdü. In Flames de 90'larda çıkan grubu ama 2000'lerde hala iş yapıyor. Dimmu Borgir, Anathema, Kataktonia gibi gruplar kaldı piyasada 90'lardan ama bunlar da tarz değiştirdi. Aksi halde kalamazlardı gibi görünüyor bana. Mesele yeni tarzlarını sevip sevmemek. Eskiden bu grupları dinleyenler sevmiyor pek ama benim yeni hallerini sevebildiğim gruplardan In Flames.



Yeni albüm de bu yeni tarzlarının devamı. İlk dinlediğeste anlaşılmayan, riff'lere, direkt kulaga girmeyen melodilere sahip bu albüm. Ama dinledikçe beni oldukça sürüklüyor. Şarkı-sarkı değil de albümü bütünüyle dinlemek gerekiyor. Kulaga çalanın şarkılarından örnek isterseniz de albümün açılış şarkısı Take This Life, Scream, Crawl Through Death's Trail parçaları da eski In Flames hayranlarını mutlu edecek türden şarkılardan.

Albümden bir de DVD bulunuyor. Elemanlar girmiş stüdyoya, çalışmalar albümü baştan sona. Direkt stüdyo kaydı değil, playback ama izlemesi zevk veriyor. Elemanlar da baya eğlenmiş zaten stüdyoda!

Son söz: Albümü dinledikçe sevebilirsiniz. Bence in Flames kim ne derse desin doğru yolda gidiyor. ■

DIMMU BORGIR WORLD MISANTHROPY

Biraz bayat bir DVD de olsa, elime yeni geçti benim World Misanthropy. Bu günlerde sardık yine Death-Black mevzularına iyice. Ee Black Metal denince de son birkaç yıldır aklı Dimmu Borgir geliyor. Hatta Death Cult Armaggeddon albümüyle Norveç Grammy ödülünü de kazanan grup kariyerinin zirvesini yaşıyor. Daha önce dinlemediyiseniz kesin dinent men gereken bir grup.

DVD'ye gelirsek... İki DVD'den oluşan sette ilk DVD konser kayıtlarından oluşuyor. 2001'deki Stuttgart Almanya konseri ve Wacken Open Air festivalindeki performansları yer alıyor. İki seçenekiniz var: Ya sırı bu konser kayıtlarını izleyeceksiniz, ya da tüm DVD içindekileri. Fark da su: Konser görüntüler arasında grup elemanlarının maymunlukları yer alıyor!. Sahne arkası görüntüler, tur otobüsünden



manzaralar, yapılmış röportajlar ve tabii ki Shagrath gibi bir frontmanın makyajsızkeni sırrı mı sırrı halleri! Fransa sahilinde, denizdeki deve gürresleri de ilginizi çekebilir! İşte sert çocukların sonu: Adamlar denizi, kumu görünce sahnedeki kan banyosunu unutuyorlar tabii!

İkinci DVD daha çok bölümde olusuyor. Clips bölümünde grubun 95 yılından 2001 yılına kadarı videoları yer alıyor. Burada özellikle Stormblast albümünden Alt Lys Er Svunnet Hen videosunu izleyin diyorum. Süper amatör ama benim çok hosuma gitti.

Polonya konserinden Stormblast, Entrance ve Hunnerkengens Sorgvte Ferd over Stppene parçaları ve çeşitli festivallerden görüntüler. DVD'nin diğer materyallerinden, DVD'de bir de fotoğraf galerisi yer alıyor. Burada da grubun tanıtım fotoğrafları, konserlerinden görüntüler, stüdyo ve sahne arkası fotoğraflarını izlemek mümkün. ■

KONSERVAR

Testament
14 Mart - İstanbul

Opeth
29 Mart - İstanbul
30 Mart - Ankara

Dave Weckl Band
12 Nisan - İstanbul

Michael Schenker Group (MSG)
4 Mayıs - İstanbul

Blind Guardian
12 Mayıs - İstanbul

Gorefest erteledi.

İncelediğimiz albümlerin
Türkiye dağıtımıcı
Atlantis Müzik'tir.

atlantis
M U Z I K



OYUNGEZER

Serpil Ulutürk

Gittim...

Gidişimin üstünden kaç gün geçti? Gün mü... Her şeyi bitirip, tüketip çıktığımı sanıyorum bu odadan. Ama şimdi sırrı dökülmüş bir aynaya bakar gibi paramparça aksimi görüyorum burada, yine bu odada. Duvarlarda, döşemedede, kahverengi koltukta...

Gitmenin her türlüşünü yaşadığımı sanıyorum. Ölüm hariç diyelim. Cümlemin sonuna itilmiş, sonradan hatırlanmış bir istisna için fazla iddialı bir sözcük bu ölüm ama şimdi ölümle uğraşamam. Onun talep ettiği saygıyı ben kimden gördüm? Hangi eşya yaradılışlı insanın? Gözlerimi yere dikip gösteri yapmaktansa ne yapacağımı bilmemiğini göstermeyi tercih ederim. Bir itilmiş ihtimal olarak ey ölüm, senin karşısında hissizim. Ve mesgulüm simdi. Death hanfendi kusura bakmasınlar.

Şimdi şehirlerce uzaktan bu benim olan eski odaya duydugum istek nereden geliyor?

Aidiyetin uzaklaşıkça güclendiği bu ruhun kuşatması altında daha ne kadar idare edebileceğimi bilmeden uzaklaşmaya devam ediyorum. Şimdi, o ruha her zamanından daha yabancıken -bu kadar yaklaştım mı kendime- perdesinden sızan

ışıkla aydınlandığım bu uzak odada miyim gerçekten? Bu yabancı ruhun hangi noktasına degebilir ışık, bu ait olduğumu sandığım ışık...

Ben neredeyim? Yukarıdaki satırları bilgisayarındaki eski dosyaları temizlerken buldum. MS Word'ün iddiasına göre 2003 yazında bir gece vakti yazmışım. Yarım kalmasına gönülüm razı olmadı, tamamlamak istedim. Ama her yeni cümlede, "gitmek" ile kurdugum bağın nasıl da değişmiş olduğunu, her yeni satırında yukarıda söylemeklerimi reddettigimi fark ettim. Ve işte simdi de kendimdeki bu çelişkiyi ihbar etmek için buradayım...

Gitmek her zaman tutkulu bir arayışın simgesiydi. Asla göremedigim mekânların, koklayamadığım, dokunamadığım ne varsa tümünün

DÜNEBAKAN

sanı henüz içimde hissedemem çok normaldi. Tabii ya, henüz gitmemiştim ki...

Sonra, bir başka sıradan anda, gitmenin aslında bir oyun olduğunu fark ettim. Ne kendimi kandırmak için uydurulmuş bir bahaneydi gitmek, ne de gerçek bir özlem. Kendim için tanımladığım yarıçapı küçük yaşam çemberi içinde sıkıldıkça hatırladığım, kafamın içinde eşyalarımı toplayıp yollarına düştüğüm ama asla varmayı hayal etmediğim bir yerdeydi. Zaten hiç gitmemiştim ve oyunu fark ettigimde hiç gitmeyeceğimi de anladım. Çünkü hiçbir oyunun sonunda "kendini tamam-

Tarihi geçmiş biletler, kapanmış yollar, yıkılmış köprüler ve bir çeşit yol durumu

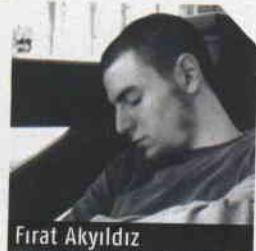
eksikliği yüzünden yarılm kalmış hissettim hep. Ya da, kendime baktığında beğenmediklerimin kılıfiydi "henüz bilmediklerim", bir çeşit "tesis yok" bahanesiydi. Öyle bir güne ulaşacaktım ki sonunda, gidecektim ve gittigim yerler beni tamamlayacaktı. Şimdi, şu dakikada, yaşadığım bu hayatın bu sıradan anında, olmayı umduğum in-

lamak" gibi büyük ödüller alamazsin. Gitmek oyunu da diğerleri gibi kaçmak niyetine oynandığında tat veren, fazlasını kaldırımayan bir şey olabilirdi. Evet her oyunun kuralları kendine hastır ama "asla çok ciddiye alma" kuralı hepsi için geçerli ve "gitmek oyunu" da bir istisna değil.

2003 yazında, muhtemelen sıcaktan ve kendimden bunalmış bir şekilde gitmek üzerine kurdugum o cümlelerde şimdi gözüme doğru görünen tek bir şe var: Gitmek, aslında "dönmek" üzerinden kurgulanan bir eylem. Biletinizi tek yön alsanız da, her şeyi geride bırakabileceğinizi düşününüz de, aslında hep aynı izler üzerinden yürüyor ve aynı çemberi turluyorsunuz. Evet bildiniz, tipki Kavafis'in dillere pelesenk olmuş şiirinde söylediğ gibi; yeni bir ülke, başka bir şehir yok... Nereye giderseniz gidin yaşadıklarınızı da yanınızda taşımak zorundasınız.

İçinizde duydugunuz yoksunluk, tam olarak neyle doyurmanız gerektiğini sapmayıadığınız ruh açlığı n'olacak peki? Geçmişte, gitmek hala ile geçistirmeye çalıştığım bu rahatsızlık, büyük olasılıkla varoluşunuzun bir parçası ve büyük olasılıkla kronik. Ama bu tehsis bütünüyle yararsız... Çünkü yoksunluğu içinde hissediyorsanız, her yerde eksik parçalarınızı aramaya devam edeceksiniz. İlginizi, heyecanınızı, öfkennizi, meraklıınızı, özetle varlığını kaybetmediginiz sürece açığınız da bitmeyecek. Bu sayede çok yol alacaksınız, hiçbir yere varmayan, tümü de gelip size saplanan bir sürü yol hikayeniz olacak. Şimdi den iyi yolculuklar, iyi gitmeler... ■





Fırat Akyıldız

YENİ DÜNYA

Gazete okumak için satın alınırıdı, sayfaları çizgili yerlerinden katla-yıp, ev ya da şehir kurmak için değil. Bu, çevresi kesik çizgilerle çevrilmiş olan kuponlarla yeni bir dünyadan kurulmasına ve bir kaosun yaşanmasına neden olabilirdi zaten; kesik çizgiler karışıklığa yol açabilirdi. Bense, her sabah kapımıza asılan ve ölümle cezalandırılan gazeteyi okumazdım. O zamanki okuma teknolojisi buna izin vermiyordu, ya da ben teknolojiye uzaktım; "Ali topu tut.", "Ali topu at.". Ama gölgelerin gücü adına bile uyanıp uyamamakta kararsız kalan ben, ailede gazeteye ilk ulaşan isimdim. Bu çalışkanlığım, AC Milan, Barcelona, Real Madrid gibi dünya devlerinden astronomik rakamlarla transfer teklifleri almamı sağlamadı hiçbir zaman, ama gazetelerin isimlerinin beyaz harflerinin içini, ilerde editör olduğumda, bu olaydan bahsederken zincirleme isim tamlamasının anlaşılmaz karmaşasına takılacağımı bile bile çizmek eğlenceliydi. Ne var ki, bu sadece kapıcımız tarafından kapıya asılıp ölüme terk edilen yeni gazetele-re değil, masum eski gazetelere de uygula-dığım bir işkence yöntemiyydi. Dedim ya, sadece eğlenceliydi, dünyayı kurtarmak ya da medya sektörüne yön vermek gibi bir amacım yoktu.

Ancak, güneşin uzun, sarı çizgilerini evimizin dış cephesine kadar uzatıp beni uyandırdığı sıradan bir günde, bir evime tanık oldum: Gazete, Transformers gibi kartondan bir vince dönüştürüdü. Benim gördüğüm buydu en azından. Beyaz, kalın harflerle yazılmış logonun dışında, geriye kalan Politika, Spor ve Seri İlanlar gibi elde siyah iz bırakan beyaz gri sayfalar kesinlikle ilgi alanımın dışındaydı. Dünyaya gönderilişimin üstünden uzun zaman geçmişti ve sonunda, yeni bir görevim vardı: Arkası boş, ozon tabakasının delinmesine gerek kalmadan en ufak bir sallantıda yok

olabilecek, kartondan yeni bir dünya kurmak. İş daha ciddiydi bu defa. Ortaklar daha büyük bir yatırım yapmışlardı. "-ler, -lar" ekiyle kendimi kandırıyorum aslında. Yatırımin ardında tek bir isim vardı: Babam! Mutfağın üst dolabına yetişmeyecek kadar kısa olan boyumu göz ardı ederek hazırlıksızca babama sundu-gum bu proje, yüksek gazete fiyatları yüzünden başıma iş

baskıya Schumacher daha fazla dayanamadı ve sahayı terk etti; Schumacher, temizlik sırasında pencereden uçarak hayata gözlerini yummuslu. Olayı haber alır almaz arkaya bahçemize koşa koşa indim. Né yazık ki yaptığım ara-ma/kurtarma çalışmaları sonuçsuz kaldı. Büyük bir kayıp vermiştim, ama bu, dünyanın sonu degildi. Aradan bir yıl geçtikten sonra Schumacher'in yerinde yeni bir kaleci vardı ve yeni dünya, en az Japonya kadar büyütü; onlarca eve, arabaya, futbolcuya, köye, iş aracına, stadyuma, iş olanağına sahipti.

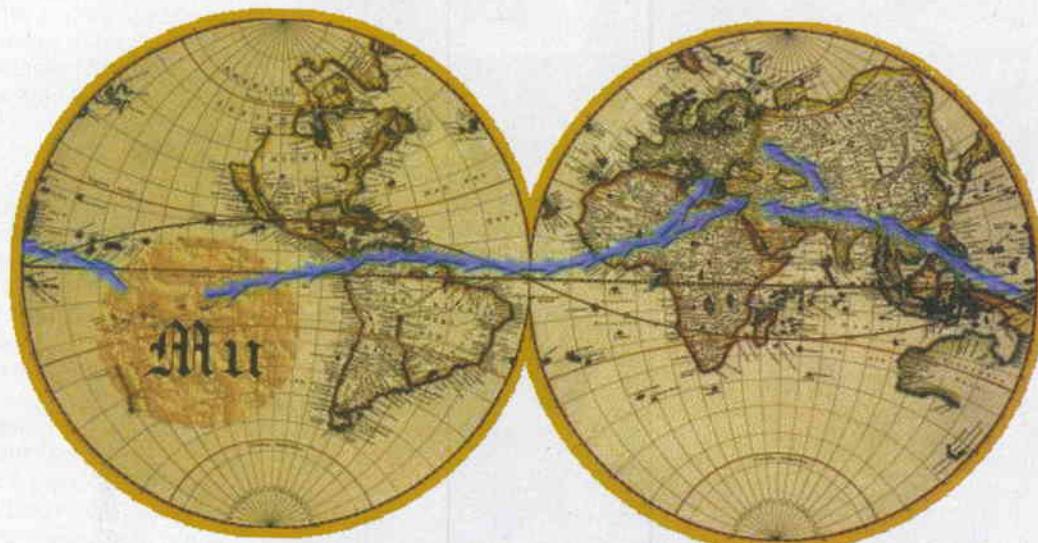
Sonra, hiç bekleyemediğim bir şey oldu. Sabah kapıda bulduğum gazetenin arasında gerçekten yeni bir dünya buldum; kartondan bir dünya! Çok büyütü ve şimdide

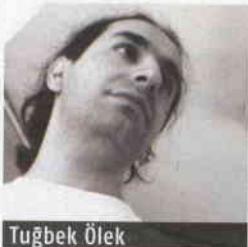
Bu çalışkanlığım, AC Milan, Barcelona, Real Madrid gibi dünya devlerinden astronomik rakamlarla transfer teklifleri almamı sağlamadı hiçbir zaman.

açabilir ve kariyerim hiç bekleyemediğim bir anda son bulabilirdi. Neyse, zaten 30 günlük bir medya geçmişine sahiptim. Kariyerim son bulursa, yeniden yükseldirmiş isimde; her şeye sıfırdan, harfleri karamakla başlardım. Diğer yandan, kartondan inşa edeceğim cesur, yeni dünyamın hayalini kuruyordum.

Projeye vinçle başladım; yarıs arabası, ev, yel değirmeni, otobüs, Schumacher, Oğuz ve sağ kanattan hızlı çıkışıyla Rıdvan'la devam ettim. Karton fütbolcular, divanımın üstündeki kahverengi düzükte önemli bir yer kaplıyordu. Ancak bir gün, annemin odamı temizlerken uyguladığı yoğun

kadar inşa ettiğim birimlerden farklı bir sisteme sahipti. Her şey karmakarışık, ama görevi almıştım bir defa, tamamlamamışdım. Yeni bir dünya, varolan dünyanın içine dahil edildiğinde bir isyan çıkabilirdi, ancak dedim ya, bu görevi yarıda bırakamazdım. Odama kapanıp, bu karmaşık mimariye sahip olan tek boyutlu dünyayı, bilimsel olarak kanıtlanan şekline getirmek için çalışmaya başladım. Kaynağımın önemli bir bölümünü, hatta tamamını bu işe harcadım. Günlerce, haftalarca uğraştım, Asya ile Avrupa, Doğu ile Batı arasında bir köprü görevi oluşturmak için. Ama ne yaptığım, kartonun iç yüzeyine erişip dünyanın yuvarlak olduğunu kanıtlayamadım. Birkaç gün bu işe uğraştıktan sonra, sınırlı hakim olamayıp dünyayı kendi ellerimle yok ettim. Kendime geldiğimde dünyanın yerle bir olduğuna şahit oldum; Çizme bir yana, Paris bir yana, Güney Afrika bir yana... Hızımı alamadım ve kartondan dünyamı da yakıp yaktım. Patron odaya girdiğinde bir açıklama yapmadım. Öyle ya, bir dünyanın yok oluşuna diğer dünyanın sebep olduğunu, benim bir şey yapmadığımı ve masum olduğumu nasıl açıklayabilirdim... Sanırım hiçbir şekilde... ■





Tuğbek Ölek

CESUR YENİ DÜNYA

HER OYUN BAŞKA BİR DÜNYA

Ben boks sevmem. Bırakın bir spor dali olmayı, sokak dövüşü olamayacak kadar saçmadır. Öyle iki adam karşılıklı dikiilmiş birbirine yumruk atıp duruyor. Rocky filmini severdim gerçi. Ayrı bir havası, ruhu vardı. Ama yine de boksu sevemedim. İnsan boks yapınca "Edriyin! Edriyin!" oluyor sonuça. Kafa göz dağılmış. Uzak doğu sporlarının bir felsefesi, estetiği vardır. Birbirinin kaşını dudağını patlatmaktan öte amaçları vardır. Ama boks? Yok, vur baba vuralım. Bakın ata sporumuz güreş ne güzeldir. Birbirinin sırtını yere vurmaktır amaç. Boksta bütün olay karşısındaki bayıltana kadar dövmek. Ancak insan denen yaratık böyle saçma bir işe girer. Ve ancak insan denen yaratık bu saçma şeyi izlemek için dünyanın parasını döker.

Anlayacağınız ben boks sevmem. Ama iki haftadır sabah akşam işi gücü bırakmış boks yapıyoruz ofiste. En çok da Sinan'la çıkyoruz ringe (diğer arkadaşlar pofuduk çıktı azıcık). Bir o vuruyor bir ben. Gard açıp aparkat atıyoruz. Günde en az 5-6 maç yapıyoruz. Üstelik pek yeniysemiyoruz da. Bir o dövüyor bir ben (ben daha çok dövüyorum ama öyle yazsam düzelticek haya) (hmm... isim neydi sizin, pardon? – Sinan).

Köşe resimlerimiz hala insan canlısına benzediği için bir oyundan bahsettiğimi anlımissınızdır. Ama öyle sıradan bir oyun değil. Bence dövüş oyunlarının gelmiş geçmiş en iyisi Fight Night 3. Her oynayımda boksun yumruk atmaktan faz-

lası olduğunu görüyorum. Tepki vermenin, gücünü doğru harcamanın değerini anlıyorum. Bazen karşısındaki gardı düştü mü gaza gelip fütursuzca saldırıyorum. Yediğim yumruklar bana asla temkini elden bırakmamak gerektiğini gösteriyor. Boksun hayatı ne kadar çok ortak noktası olduğuna şasıyorum.

Üstelik ofisin yeni kıymetlisi Xbox 360'daki diğer oyunların hepsinin pabucu dama atıldı. Heyecanla beklediğim yarış oyunlarında iki tur atmak gelmiyor içimden. Varsa yoksa boks. Eee nefret ediyordum ben bu spordan? Saçmayı, aptalcayı, nasıl zevkli olabilirdi? Oyunlar bazen ilgi alanlarımız, sevdigimiz, sevmediğimiz şeylerin baştan aşağı değiştirebiliyor. Çünkü sonunda oyunları seviyoruz ve bir oyun iyi oldu mu ilgimiz olan bir alanda

madım. Yani olabilecek en araba meraklısı insanlardan biriydim. Ama ne zaman ki Grand Turismo oynamaya başladım arabalar benim için bir ilgi alanı olmaya başladı. Diferansiyeli söyle, süspansiyonu böyle, yol tutuş iyi ama torku zayıf, kafa yorar oldum.

Asıl enteresanı tarih. Lise yıllarında fizik ve edebiyat meraklıydıım (bugün yaptığım işe şahşımatlı). Ama tarih benim için Çinlilerin icat ettiği en yaman işkenceydi. Bırakın dünya tarihini, oturdugum mahalle geçmişse destanların yazıldığı bir bölge olsa umurumda olmazdı. Ama oyunlarla birlikte yavaş yavaş geçmişe olan ilgim

Osmancı'nın zamanında Atlantik'te fırtına gibi esen bir donanması olduğunu daha yeni Age of Empires III sayesinde öğrendim

olup olmaması çok bir şey değiştirmiyor.

ENDİSELENMEKTEN NASIL VAZGEÇİM VE ARABALARI SEVDİM

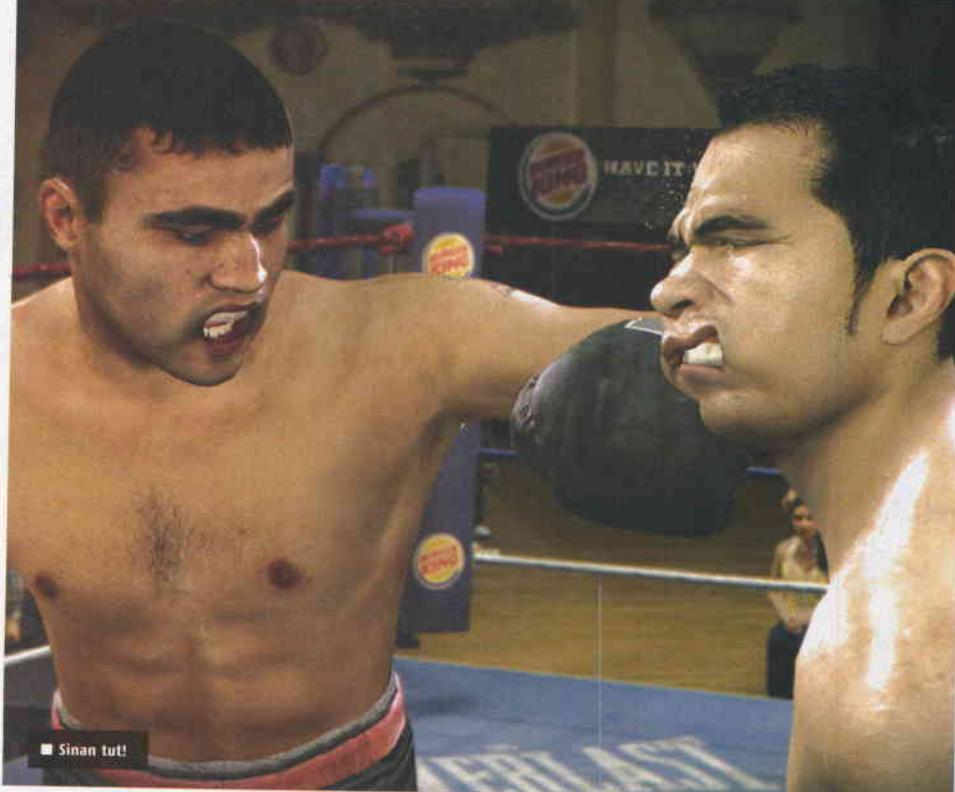
Aynı şeyi daha önce arabalar konusunda da yaşamıştım. Bütün ömrümü dört tekerlekli cihazlara karşı soğuk duygular besleyerek geçirdim. Hiçbir zaman ehliyetim, arabam olsun diye heves etmemdim. Ehliyet kursuna bile aile baskısıyla gittim ve sınıvi geçmemeye rağmen gidip de ehliyet çıkart-

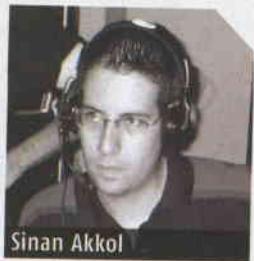
de kabardı. En çok ikinci Dünya Savaşına çalıştırıldı oyunlar bizi. Ama çok enteresan konularla da karşılaştık. Mesela Atilla'yla, Cengiz Han'la ilk defa oynlarda kaynaştım. Sonra kendimi göğebe kavimlerin başarıları üzerine bir kitap okurken buldum. Mesela Osmancı'nın zamanında Atlantik'te fırtına gibi esen bir donanması olduğunu daha yeni Age of Empires III sayesinde öğrendim.

AD&D GÖMLEKLERİ

Fantastik ve Bilim Kurgu edebiyatına olan meraklım da oyundan kaynaklanır. İlk Star Wars oyunumu oynadığında, bırakın serinin bir filmini izlemeysi, neyle ilgili olduğunu bile bilmezdim. Oyunlarıyla tanışana kadar AD&D ismini görsem gömlek markası sanırdım. Sadece edebiyat değil sinema meraklımı da yönlendirdi oyunlar. Bilim kurgu filmlerine daha fazla merak duymamı sağladı. Oyunlar olmasa 2001: A Space Odyssey'i ne okumuş ne de izlemiş olacaktım.

Bunlar benim açıktan hissettiğim, önemli olan değişiklikler. Kim bilir oyunlar derinden derine başka ne meraklılar doğurdu bende. Muhtemelen dinlediğim müzikleri de etkiledi, çizgi roman meraklımı da besledi. Bir süre öncesine kadar "Oyunlar sana ne kazandırıyor?" dediklerinde stratejik düşünübilmekten, el göz koordinasyonundan bahsederdim. Ama "ufkumu daha da genişletmemi sağladı" diyorum artık. Çünkü bu benim için diğer tüm faydalardan daha önemli. ■





Sinan Akkol

BİLİM KURGU ÖLMESİN!

Neden artık köşe yazısı yazmıyorum?" Herkes bunu soruyor bana. "Dergiyle ilgili işlerim o kadar çok ki..." ile başlayan bir mazeret serisi dizmek istemiyorum (çünkü bu gerçek, heh :). Esas neden, bir süredir kendi içinde bir değişim, bir mücadele yaşıyor olmam. Bir türlü kafamı toparlayıp da, samimi, içinden geldi gibi akan yazılar yazamayacağım dan çekinmiş olmam. Arada birkaç kez köşe yazısı yazdım aslında, iki tanesini falan da yayınladım burada. Ama başlayıp da sildigim, begenmediğim de bir sürü yazı oldu. Samimiyetle, içinden geldiği gibi yazmadığım zaman, sizi kandırırmışım gibi hissediyordum kendimi.

Neyse, sanırım bu dönemi aştım. Bir insanın hem dışta, hem de içte yaşaması gereken bir takım evreler vardır, benimkisi de onlardan biriydi. Her şey olmasa da, birçok şey yerli yerine oturdu ve artık emri-nize amadeyim. Buyurun, ne istemişiniz?

BABYLON 5

Size son yıllarda bende en çok iz bırakan şeylerden birini anlatmak istiyorum: Babylon 5. Birkaç ay önce Editörden sayfamda ufak bir yer vermiş, daha sonra detaylıca konuşacağımızı söylemiştim bu muhteşem bilim kurgu dizisi hakkında. Babylon 5'i daha önce duymamış olmanız kuvvetle muhtemel, çünkü daima Star Wars, Star Trek gibi "para makinası" bilim kurgu evrenlerinin ardında kalmış.

Babylon 5 (B5) uzayın hiç kimseye ait olmayan bir bölgesinde inşa edilmiş bir üs. Tüm ırklardan elçilerin bulunduğu, tüm ırkların bir araya gelip sorunlarını gözdüğü, anlaşmalar yapabildiği bir serbest bölge. Çeyrek milyon insanı barındıran (buradaki insan Homo-Sapiens demek değil), 5 mil uzunluğunda devasa bir üs B5. Tabii ki kaçınılmaz olarak evrendeki her türlü tuhaf ollayın, manyağın, bir şeylerden kaçanların da uğradı noktası.

Yeteneksiz ellerde gayet sıkıcı olabilecek bir konsept değil mi? Ama kazın ayagi öyle değil işte, çatışma ve anlaşmazlıkların diyalog ve kaptanların zekası ile çözüldüğü bu yerin etrafında, karakterlerdeki ve olaylardaki gelişim sürecinde, bilim kurguya daha önce tahmin bile edemeyeceğiniz öyle yerlere çeken öyle epik olaylar oluyor ki, bir süre sonra ister istemez tuhaftıyorsunuz. Sabah kalkınca, kahvaltı ederken, eve gelince, her bulduğunuz zaman kırıntısında "bir bölüm daha B5 seyredeyim" derken yakalıyorsunuz kendinizi.

Peki nedir B5'in sırrı? Star Trek gibi bilim kurgu dizilerinde, her şey bir bölümde çözülür. Ne kadar çetin, ne kadar içinden çıkmaz ve zor bir duruma düşulse de, 45 dakika içinde problem çözülür ve bir sonraki bölüme güllük gülistanlık bir şekilde başlanır. Babylon 5, bu bağlamda klasik

dizi akışını kıran ilk TV yapımı. Her bölümün kendi içindeki bir hikayesi var. Ama bu hikayeciklerin hepsinin aslında, 22 bölümlük bir sezona yayılmış büyük bir olaya doğru sizi sürüklendiğini fark ettinizde dziye bağlanıyorsunuz. Diziyi izlemeye devam edip, 2. ve daha sonra 3. sezona geldiğinizde ise, bu bağlanma hissi derin bir saygıya dönüşüyor. Çünkü ilk sezonda olan ufacık, anlamsız bir olayın aslında ne kadar önemli bir amaca hizmet ettığının "DAAAAAN!" diye suratınıza çarpmasıyla şoke oluyorsunuz. Dizinin yaratıcısı J. Michael Straczynsky'nin dehasının ve kurgusunun önünde saygıla eğiliyorum.

Olayların akışı, diyalogların muhteşemliği, karakterlerin farklılıkları ve birbirleriyle ilişkileri, o derece mükemmellikle işlenmiş ki, insanın ruhunun derinlerinde bir yerde iz bırakıyor. Şimdi burada en ufak bir şey bile söylesem, dizinin esrarını bozarmış diye korkuyorum. Ama olayların akışından bahsetmeden şunu söylememize izin verin: Babylon 5'da öyle diyaloglar var ki, kimisi insanoğlunun temellerini tırnaklayıp, kimisi izleyenin algı kapasitesini zorluyor.

Tabii 1994'te çekilmiş, ilk kez bilgisayar efekti kullanılan

bir yapımdı olduğu için, animasyonlara gülüp geçmeniz büyük ihtimal. Ayrıca oyuncuların da asla tam bir "oyunculuk" sergileyemediklerini söylememiyim. Ama size garanti veriyorum, dizinin derinliğine kendinizi kaptırabilirsiniz, daha ilk sezonun ortasına gelmeden ne animasyonların basitliği, ne de oyunculuktaki aksaklıları göreceksiniz. Sadece evreni, olayların bütünlüğünü, karakterlerin muhtesemliğini önem taşıyacak. Ve en ufak, en gerekçiz gibi görülen diyalogların bile, size farklı bir bakış açısı araladığını fark edeceksiniz.

Bir bilim kurgu dizisini seyretmeye ikna ederken, yaratıklardan, uzay gemilerinden çok "diyalog" kelimesini kullanmış olmam sizin killandırmış olabilir. Evet, B5 aksiyonundan çok felsefesiyle ön plana çıkan bir yapımdır. Bu durusuya da herkesin ilgisini çekmeyeceği kesin. Şahsen ben bu diziyi ilk kez 18 yaşında duymuştum. O zamanlar, fanatik bir Amiga kullanıcısıydim ve Türkiye'ye gelen tüm yabancı Amiga dergilerini bir şekilde bulup okurdum. B5'in 3D animasyonları da Amiga 4000 ile yapıldığı için adı sıkça geçerdii bu dergilerde. Ama 18 yaşında seyretsem, muhtemelen "eeeh bu ne ya?" deyip daha ilk bölgümlerde kenara atardım. Eğer diziyi izlemeye karar verirseniz ama sizin de ilk tepkiniz bu olursa size bir tavsiyem olacak: Diziyi güzelce paketleyin, korunaklı bir yere kaldırın ve 22 yaşında tekrar seyretmeyi deneyin. Yine mi begenmediniz? Aynı yere kaldırın ve 26 yaşında tekrar seyretmeye deneyin. Eninde sonunda öyle bir kapılacaksınız ki, dizinin bittiği 5. sezonun son bölümünde siz de benim gibi hüngür hüngür ağlayacaksınız. Hayır, dizi bittiği için değil. Bir daha göremeyeceğiniz dostlarınızdan ayrıldığınız için.

Benim gözümde bir Star Wars, bir Yüzüklerin Efendisi kadar değerli, bazı yönlerden onlardan bile derin olan Babylon 5'i mutlaka bulun ve izleyin. Evet, "eski" bir dizi ve eskiliğini de belli ediyor. Ama emin olun, her şeyin gigahertz hızında, terabayt boyutunda aktığı günümüzde, artık böylesine güzel eserler yapılmıyor. Eğer biraz olsun açık fikirliyiseniz, zihninizi hiç ummadığınız ufuklara taşıyacağına şahsen ben garanti veriyorum. ■



Inbox

Inbox'a ulaşmak için
inbox@level.com.tr
adresine posta atabilirsiniz. Donanım ile ilgili
konular danışacaksa-
nız, donanim@level.com.tr
adresine göndermeniz
daha hızlı cevap alma-
nını sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Der-
gisi - Inbox Mevlüt
Pehlivan Cad. Vefa Ba-
yırı Sk. Gayrettepe İs-
Mk. No: 6 Blok B
34349 Gayrettepe
İSTANBUL

OTUZ SEKİZ ATEŞ

Cök da sıcak olmayan bir Cuma akşamı. Normalde Cuma; ertesi gün okul olmamasının yarattığı sevinç ve uzaklarda bir yerlerde kursum olduğu gerçeğinin yarattığı sıkıntı ile geçer. Ama bugün farklı bir şey var. Yataktayım ve besbelli acı çekiyorum. Soguk algınlığı birkaç güne geçer diyorlar. Fakat benim birkaç saat dayanacak halim yok. Hem bu nasıl soğuk algınlığı? Oldurerecek gibi başıma dikilmiş. Gecenin dibine doğru, göğsüm yanar ve başım zonklarken, üzermeye birisi ağır ve sıvı bir şey fırlatıyor. Zaten ağrından iki büklüm olmuşum. Nesnenin sahibine sövmek amacıyla başımı kaldırığında renkli ve muzip bir ses duyuyorum. "Bu seni bırak oyalar."

Sesin sahibi on yılını yakın zamanda geçmiş kardeşim. Tüm dişleri gözükecek şekilde sıritiyor. Peki ya beni az önce bitliği sey neyd? Bakıyorum, Level. Ben elimi sanki husumetim varmış gibi poşeti parçalamaya götürürken arkadan aynı ses; "Afiyet olsun!" diyor. Açıp okuyorum. Ağrım yok muydu? Evet, hala var ama yapacak başka bir şey de olmadığına göre? Yarısına gelince başım dönmeye başlıyım bırakıyorum dergiyi yatağın yanına.

Sonra aklıma acaip seüler gelmeye başlıyor. İçerde oturan insanlar benim sizlannalarından bıkıp gece vakti Level almaya gitmiş olabilirler mi? Dış kapı sesini duymuşum. Acaba kapıcı bey mi gelmiş? Yoksa dışarıda sınırlı Level arayan bir yüz portresi çizmek isabetli miydi? Bu beni başka düşünceye sırttı. Ben burada hasta olmuş, ölürenken niye kafama Level fırlatırlar? Sev-

digimi bildiklerinden okusun, oyalansın diye mi? Yoksa bayideki en kalın dergi oydu da kafama fırlatışlarında kasıt mı vardı? Hem niye afiyet olsun demişti bu çocuk!!? Bu kadar gereksiz ama tediğin edici komplolo teorisini bitiren şey Level'in yatağın altına düşürmesi oldu sanırım. Biraz uzattım ama kapağınızı hasta bir insanın elinde bembeğaz olabileceğini anlatabilmek istedim:) (ki oldu).

Yazımı yazdığım gün Pazartesi. Biraz daha toparladım. Dergiyi yatağın altından çıkarıp, okuyabildim. Şimdi dokunmak istedigim noktalar;

1- Geçen ay bahsettığınız gibi dergiler her zaman suni gündem yaratıp, olmamış röportajlara yer veriyorlar. Bunlara dava açmak mümkün değil mi? İnsanlara yanlış bilgi verdikleri için, haksız suçlamalar için? Sırf oyun tarikatı saçılığı için konuşmuyorum. Bütün bu dergiler ayı yolla belli gündem konularında çarptılmış haber yayını yapıyorlar.

2- Sensible Soccer yapımcıları rakipleri geçecek diyor. Ben emin değilim ne kadar istesem de. Sizce?

3- Bu yıl çıkacak bilgisayar oyunları arasından favoriniz var mı?

4- Elimiz bağlı konsol almak zorunda kalacağız gibi gözüküyor. Bu soru çok sık geliyor gerçi ama acelesi olmayan bir vatandaş için en uygunu hangi tercih olur?

Kolay gelsin, dergiyi yenilemenizi en yakın zamanda bekliyoruz :)

Irmak "Creator" Kamcez

Hmm, sıvı dilli olabiliriz ama şimdiden kadar Level'in fiziksel anlamda "sıvı" olduğunu hiç fark etmemiştüm. Ama soğuk algınlığı insanı böyle eder işte, algılar karışır. Kapağın bembeğaz olmasına gelince, üstüne süt mü döktün? Ne yaptı? Nasıl bembeğaz edebilirsin ki kapağı? Merak ettim bak.

1- Bahsettiğin dergiler göründüklerinden davranışları. Kapaktan ya insanların anlamadıkları için korkma potansiyeli yüksek olan konuları yazar, ya ciddi bir konudan bahsediyormuş gibi görünüp aslında insanların erotik damarlarından çekicidirler, ya da o dönemde ne gündemeğe onun üzerine bir şeyler yazmak için uğraşırlar (bkz. Kurtlar Vadisi Irak). Aralara da dişe doku-nur birkaç konu serpiştirirler, haklarını yemeyelim.

Bir yıl kadar önce, Meksikalı bir deprem bilimcisinin, "Deprem anında yapılması gerekenler" konulu bir makalesinden önemli bir kısım, internette dolanın bir çop posta aracılığıyla bana gelmişti. Bir çop postadan beklenmeyecek kadar bilgilendiriciydi, okudum, iyi de oldu (elbette kimselere "forward"lamadım).

Bundan tam bir hafta sonra, haftalık bir

dergimizin kapağı şöyle bir şeydi:

"Depremde ölmemek için ne yapmalısınız? Ünlü deprembilimciyle sadece biz konuşduk!". Dergiyi aldığında gördüm ki, o çop postanın içeriği kopyala/yapıştır yöntemiyle, dergiye makale yapılmıştı. Tahmin ediyorum onu hazırlayan kişiler gazetecilik yetenekleriyle gurur duymuşlardır. CTRL+C'ye basabilmek de belli bir yetenek ister sonuçta.

İste bu yüzden tüm Level ekibi olarak her türlü beyinsiz ve manipülatif medyadan iğreniyoruz. Sadece ülkemize özgü değil bu, medya tüm dünyada en büyük silah. Bu konuda bilgi edinmek isteyenlere "Independent Media in a Time of War" adlı kısa filmi izleme-rini tavsiye ederim...

Aman! Çok uzatmışım, sen soru sormuşsun değil mi? Yani ne için dava açabilirim bu dergilere? Haber verme görevini yerine getirmedikleri için değil elbette, asparagus haberin cezası yok yanılmıyorum. Ancak belli bir konuda iftira ettikleri veya yalan haber yaptıkları tespit edilirse dava açılabilir. Hatta açılmalıdır da, ama şimdi kim uğraşacak, değil mi?

2- Tabii ki satış olarak geçmez. Ama futbol oyunlarındaki büyük bir açığı kapatabilir, eğlenceli ve hızlı oynamıyla FIFA ve PES'in arasında kendine yer bulabilir bence.

3- Ah, o kadar güzel oyunlar var ki bu yıl çıkacak. Hangi birini saysam? Bir bilim kurgu sever olarak, Xbox 360'daki Gears of War'u dört gözle bekliyorum. O oyundan çok başarılı yeni bir seri doğacak, göreceksiniz. Sonra, adını duyunca yürekimi hoplatan oyunlardan, Elder Scrolls Oblivion var. Ne yazık ki öncekilerle hiç alakam olmamıştı, ama bu kez oyuna "digidik digidik" efektivle dört nala dalacağım (öyle demeyin, hangımız biraz Centaur değiliz ki). Sonracıma, Prey ve Alan Wake var, Armed Assault var, henüz duyurulmamış Fahrenheit 2 var, Sin Episodes var. Benim liste böyle uzar gider, en iyisi bu bahsi hiç aymamış ol sen kuzum!

4- Aceleci olmayan bir vatandaş için en iyi tercih beklemek olur. Xbox 360 henüz ülkemize resmi olarak girmeden, kaçak olarak almak için de 1 milyar vermek istemezin sanırım. PS3'ün ne zaman çıkacağı da belli değil. Önümüzdeki 1 yıl boyunca beklemeni tavsiye ederim.

FORUMDAN SEÇMELER (WWW.LEVEL.COM.TR/FORUM)

Galiba manyak oldum!

Mr. Brown



Arkadaşlar size de oluyorum bilmiyorum ama ben ne zaman level forumlarındaki avatarlarınızı görsem suratlarınızın da ona benzediğini sanıyorum ve bunu daha yeni farkettim. Şu öss yüzünden fazlamlı ders çalıştım ne?

Merg_T



eh belki suratımın bobla alakası yok ama ruhumun benzediğini düşünebiliriz. bende de var o avatardan surat tahlili merak etme manyarsan da yalnız degilsin..

izhak



Valla pek mümkün değil ya. Yani benim suratım öyle olamaz yani. Değil yani bilmiyorum.

1988anıl



yok sakal olsa belki ama sakal yok bende birde elimde öyle fenerle gezmiyorum sürekli :p

hydramarine



Günlük hayatı kırmızı giymem ve sarışın degilim :)

Anıl ben senin resmini mütemadiyen Michael Douglas olarak görüyorum. Kimdir o resimdeki şahıs gerçeke?

1988anıl



Alan Wake adlı oyundan baş kahramanımız Alan olur kendileri :

Creator



İyi Squall'ı seçmişim avatar olarak o zaman. Ya sonic'i seçseydim. Allah'ım ne biçim imaj çiziyorum dışarıya ben!

GECE GECE FABULOSO

Selam Sinan abi ve tüm Level çalışanları. Ben 8. sınıf öğrencisi bir okuyucunuzum, size birkaç sorum olacak(Bir de geçen sayınızdan Level'da hiç Knight Online oynayan olmadığını öğrendim, her ne kadar problemlı olsa da kerata çok zevkli, muhakkak oynayın).

1- LGS'ye hazırlanıyorum ve ailem içinde 2 saat ders çalışmam gerektiren bir program yaptı. Ders çalışmam bitince malak gibi oturuyorum bu zaman zarfında bilgisayar oynamama izin verilmiyor neden dedim zaman cevap yok. Lütfen bu konuda bir seyler söyley misiniz, neden hafta içi bilgisayar oynatmıyor bu aileler? Benim gibi problem yaşayan birçok kişi vardır eminim.

2- Celeron 2.4 Ghz, 256Mb RAM Radeon 9200 ekran kartının kaldırabilecegi devasa online oyun çıkar mı, söyle RYO tarzı bir şey?

3- Yukarıda belirttiğim sistemlere uygun bir eğlenceli (grafik, ses vs. Önemli değil, yalnızca beni eğlendirensin) FPS var mı? Varsa söyle lütfen.

4- Şimdi biz 1 yıllık aboneyiz. Ocak ayında abone olduk, Level'in fiyatının arttığını yazmışsin (DVD ile gelecek ya, o baktır). Bana gene dergiler gelmeye devam edecek değil mi? Fiyat arttı diye ayrı fatura kesilmeyecek?

5- Bu arada Derindekiler köşenize n'oldu? Derindekiler bölümündeki oyunların demolarını vereceğiz dediniz, verdiniz de. Sonra ne Derindekiler kaldı, ne de demolar.

6- Ben korsana karşıyım bu yüzden korsan oyun alımıyorum artık ama bir problem var. Çalışan bir insan değilim öğrenciyim, ben ailemin de bir oyuna o kadar para vereceğini zannetmiyorum. Oyunuz kaldım, bana yardım olarak 1-2 sayıda bir tam sürüm oyun yayinallyabilir misiniz CD'nizde(dikkatinizi çekerm DVD değil, CD)? Şöyled kaliteli bir şey olsun, hakettigini alamamaktan batan oyuncular falan, onları yayinallyamaya bir şey demezler.

7-Bu arada senin gibi kendini Türkçe'yi korumaya adamış birisi nasıl oldu da "YKL-NYR" kösesine "april,june vs." yazılmasına izin verdi çok merak ediyorum. Tehdit falan mı ettiler seni?

Sorularım bu kadar cevaplar/yayınlarla sevinirim hepинize selamlarımı yolluyorum kendinize iyi bakın görüşmek üzere hoşça kalın

Bahadır Kelav

Merhaba Bahadır. Bizden geçti artık Knight Online için, kocadık biz kocadık... Şaka tabii bu, KO üzerine bir bölmə açacağız.

1- Bu konuya ben hiç karışmasam daha iyi olacak... Diyeceğim ama dayanamıyorum: Aileler bilgisayar oyunu konusunda pek tutucu olabiliyorlar. Kendilerince de hakiller, evlatlarının okuyup iyi bir gelecek sahibi olmalarını istiyorlar çünkü.

Ama bilgisayar oyunlarını bu amaçlarına hizmet edecek şekilde, iyi bir ödül sistemi olarak kullanabileceklerini bilmiyorlar. Her gün belli miktarda ders çalışmanın ödüllü olarak bilgisayar oyunu oynamana izin verebilirler. Veya notlarının beklenenden daha iyi gelmesi karşısında ödül olarak sana yeni bir ekran kartı (veya istediği herhangi bir başka parça) alabilirler. Yoksa bilgisayarın kablosunu saklamak, oyun oynamayı yasaklamak bir çözüm değil. Hem unutmayın ki, yasak elma baldan tatlıdır (böyle miydi bu söz?)

2- Düşük detayda World of Warcraft oynayabilirsin. Aslında Everquest 2 gibi aşırı grafik gerektiren bir oyun hariç, hemen hepsini oynayabilirsin o makineda. Ha, yok sen virgül koymayı unuttun da ekran kartın değil, sistem hafızan 256 MB ise, o zaman işin biraz zor. Acilen sistem hafızanı arttırmanız öneririm.

3- Alien vs. Predator 2, Medal of Honor: Allied Assault ve ek görev paketleri, Call of Duty 1 ve ek görev paketi seni uzun süre oyalar. Görünen o ki kesinlikle ailenden daha fazla oyun saat koparan gerekiyor :)

4- Hayır, zaten aboneliğin bir güzel yanı da bu: Aboneliğin süresince fiyat artışlarından etkilenmemek.

5- Kafa Ayarı bölümünde başlayınca Derindekiler ve Nasıl Yapıldı köşelerini sona erdirdik.

6- Ah ah, batmış oyun da olsa öyle pat diye veremeyiz... Sorun şu ki kötü bir oyun bile olsa, verebilmemiz için telif hakkına büyük paralar ödememiz gerekiyor.

Ama benden sana bir ipucu, her ay CD/DVD'lerimizdeki Full Oyunlar bölümünde koyduğumuz oyunları özenle seçiyoruz. Onları denemeni tavsiye ederim. Bu kategorideki oyunlar zaten bedava (freeware) olduklarından, verilmelerinde sa-

kırıca yok. Tabii bazı dergiler kapaktan freeware oyunlar yerine "BİLMEMKAÇ TANE TAM SÜRÜM OYUN VERİYORUZ!" yazarak okuyucusunu yanlış yönlendiriyor. Bunlara çok dikkat edin, e-posta atarak bunu yapan dergileri uyarın.

7- Bu hata için herkesten çok özür diliyoruz. Yükleniyor bölümündeki oyunların listesinin kaba halini internetten derlekten sonra, bizim elimizdeki, firmaların gelen güncel tarihlerde göre değiştirip öyle hazırlıyoruz. Ancak geçen ay bizim değiştirmemişiz bazı tarihler İngilizce kalmış. Çok ayıp ettik sizlere, gerçekten özür dileriz.

Ben ne zaman "kendisini Türkçe'yi korumaya adamış" insan oldum bakayım? Ben de bir sürü hata yapıyorum Türkçe'yi kullanırken, hatta bazı hataları ne yazık ki bilerek yapıyorum. Ama yabancı kelimeler hayatımıza o kadar "entegre" olmuş ki, onları kullanmadan bu sayfalarda herkesle aynı anda, aynı etkinlikte bir iletişim kurmak güç olabiliyor. Bu tür değişimleri (geçen ay yazdığımız RYO-RPG tartışması gibi) belli bir süreçte, bir geçiş dönemde yapmak en iyisidir.

Haydi kal sağlıcakla Bahadır. Aileni üzme, ama isteklerini onlara (nazikçe) beflirtmekten de korkma sakın.

KAHVE İÇMEYEN FIRAT SORUNSALI

Merhabalar BlaxiS,

Umarım iyisinizdir. Matrix: Path of Neo'yu bütün zorluk derecelerinde bitirip rahatlasmış biri olarak bu e-postamı olabildiğince neşeli ve sevecen bir şekilde yazacağımı and içерim. Yüksek müsaadenizle bir kaç sorum olacak.

1- Strateji Ustası 3 ne zaman çıkacak? Bu sefer senin yazman gerektiğini düşünüyorum.

2- Sinan abi, Fahrenheit yanında oyunu 2 kez bitirdiğini söylemiştir. Lütfen oyunun tam çözümünü yap tıkanmış durumdayım.

3- Dergiye abone olduğumuzda derginin ayın birinde kapımıza gelmesi gerekmeyi mi? Ben abone oldum, ayın altısında falan getiriyorlar.

4- Ocak sayınızda dergiyi protesto eden arkadaşı protesto ediyorum. Şimdiye kadar okuduğum en iyi dergisiniz. (Yalakalık olsun diye söylemiyorum...)

5- Son bir sorum daha var: NFS:Most Wanted almak için para biriktiriyorum. Bildiğin gibi Aral Electronic Arts'ın oyunlarını üzerinden zaman geçtikten sonra "Classics" kapsamına alıp fiyatlarını makul bir fiyata düşürüyor. Most Wanted ne zaman bu kategoride alınır?

Sorularım bu kadar, umarım dergide yayınlarsın. Vosfırtın denen şahısa benim adına kahve ismarlarsan sevinirim. Ayrıca

vatanı borcunu ödemekte bulunan MegaEmin'e de Allah'tan sabır diliyorum. Onun da deyişile; Bye&smile...

- RoboRoach

Hoş geldin RoboRoach.

"Path of Neo" ve "rahatlamak" kelimelerini aynı cümlede kullanmanın esefle kınıyorum. Neden diyecek olursan, ecnebilerin bir lafi vardır hani; "It sucks!" derler ya. O laf sanki bu oyun için özel olarak geliştirilmiş.

1- Strateji Ustası özel sayılarımızın çok seveni varmış, bunu anladık. Bu yıl içinde yeni bir sayı hazırlamayı düşünüyoruz. Zamanı gelince Level'da duyuracağız.

2- [Elleri parmak uçlarından birbirine değdirip üçgen yapar] Kesin olarak nerede takıldığınızı söyleyiniz, size daha kesin bir teşhis koymayı İstedim.

3- Şimdi söyle oluyor o; bizim dergi matbaaya ayın 26'sı ile 28'inde girdiği için, baskımız geç bitiyor. Normalde abonelere önce gönderilir dergiler, ama dağıtım aşamasındaki bazı sorunlar nedeniyle, bu genellikle aksıyor. Eğer abone olmuş ve sorun yaşıyorsanız 0212 217 93 71'i arayıp abone bölümümüze görüşün ve isteklerinizi iletin. Size yardımcı olacaklardır.

4- Oyun dergisi olarak tamam da, arada başka türlerdeki dergilere de bak. Bize çok daha iyi dergiler var. Biz kimiz ki? Eziğiz biz, ühühümüf...

5- Bu konuda sana kesin bir tarih veremem ama genellikle oyunun çıkışından 6 ay ila 1 yıl geçince olur bu.

Vosfırtın kahve içmez, lakin iyi oldu hatırlattığın, dışarıda mis gibi hava var, ben şu herifi de alıp bir pastane yapayım, iki kelam edelim... Tamam Oğuz, sen de gelebilirsin... Volkan, sen gelme.

YA ÇIKARSA

Merhaba Level Camiası,

Ben Umut İstanbul'dan (yarışma gibi oldu). Fazla uzatmadan, sizi de kasmadan bir takım sorularım olacak:

1- San Andreas'ta Big Smoke babayı ve Ten-penny'yi öldürdüm, ama hala "% 60 bitirdin" diyor oyunda, neden?

2- 2 Pac'ı biliyor musun, dinler misin?

3- PS2 dergisi de sizin yazar kadrosundan mı?

4- Star Wars Knights of the Old Republic 2 PS2'ye çıkacak mı?

İyi çalışmalar

2PAC FAN

Merhabalar Umut,

1- Yapımcıların isimlerinin gösterildiği ekran- dan sonra yine Grove Street'te buluşorsun kendini değil mi? Oyunuda daha yapabileceğin bir dolu sey var da ondan. Tüm midye kabuklarını ve at nallarını toplayabilirsın, grafitileri yapabilirsın, ambulans, polis ve itfaiye dâhil ona yakın meslek görevlerini yapabilirsın. San Andreas bitmez! Ne demiştiğ: Ağır ağır oynayan bir kişi, bir yılını San

Andreas'ta geçirebilir.

2- 2Pac'ı duydum, ama hiç dinlemedi. Hip hop tarzı müzik pek dinlemem de...

3- Aynı ofiste çalışıyoruz, yazarları- mız ortak, Fırat karşısında vir vir edip duruyor, benim ismim PS2 dergisinin Künnesinde de geçiyor... Doğru cevap için 3 hak veriyorum sana...

4- Maalesef böyle bir ümit yok.

KULAKLIKLI BABANIN MACERALARI

Tüm Level çalışanlarına bu kadar kaliteli bir dergi hazırladıkları için teşekkürlerimi sunar, sorularıma geçmek isterim.

1- Öncelikle büyük bir sorunumu dile getirmek isterim. Bin bir güclükle pederi ikna ederek aldırdığım bilgisayarında oyun oynarken, pederin gelip "bir türlü büyümeyeceksin sen, hala çocuk gibi oyun oynuyorsun." demesi beni resmen çıldırtıyor. Acaba onu bilgisayarın karşısına dikip, kulaklıklı son ses F.E.A.R. mı oynatsam da beni böyle aşılamaktan vazgeçse... Öneri bekliyorum!

2- Bir diğer sorunum da şu... Çevremdeki herkes deli gibi WoW, LoTR, Knight Online oynuyor. Halbuki ben daha Orc un bile ne olduğunu bilmiyorum (aaah vurma Sinan abi). Bunların ne anlama geldiğini nereden öğrenebilirim? Bu kadar çok oynanıyorsa herkesin bir bildiği olmalı!

3- Son sorumu da sorduktan sonra huzurlarınızdan çekileceğim kralım! Sıki bir aksiyon oyuncusuyum ve birkaç istisna dışında başka tür oynamıyorum. Banana adventure'ı veya stratejiyi sevdirebileceğim iyi bir oyun önerebilir misin?

İyi çalışmalar, bizi bu kadar güzel bir dergi okumaktan hiçbir zaman mahrum bırakmamanız dileğiyle...

Atakan ÖZRUH

1- Aha! Orada dur! İşte Hürriyet vs.'nin "oyunlarda şiddet var, ü üürü üüüüü!" diyerek ortalığı vurveleye vermesinin arasında, babanın da dediği cümledeki zihniyet yatıyor: "Çocuk gibi oyun oynuyorsun..." Öncelikle şu zihniyeti bir değiştirelim: Oyunlar sadece çocuklar için değildir. Oyunlar herkes içindir. Hatta yetişkinler için yapılmış, ufak yastakiler için uygun olmayan oyunların sayısı daha fazladır. Sen Singles oynarken tutup baban odaya gelse, acaba sana "bak hala çocuk gibi oyun oynuyorsun!" mu der, yoksa "bak evladım, bunları merak ediyoysun biliyorum, ama henüz erken böyle şeyler görmen için" konuşması mı çeker?

Oyunları coğulukla genç insanların

oynamasının sebebi, oyunların "bebe işi" olması değil. Onları anlayacak, sunduğu iyi yönleri de alacak körpelikte açık bir zihne sahip olanların genç olmasıdır. Filmler nasıl belli yas kesimlerine hitap ediyorsa (ben Narnia'yı hiç beğenmedim mesela, ama beğenmiş olabilir), oyunları da hitap ettiği yas kesimleri vardır (10 yaşındaki bir çocuğa X3 Reunion oynatmaya çalışın, bakın kaç km./s. hızla kaçıyor).

Babana kulaklıyla son ses F.E.A.R. oynatma fikrine gelince, bunu yapma istersen. Hani diyorum, bir daha bilgisayarını görmek isteyebilirsin de, o bakımdan.

2- Orc nedir bilmeyorsun diye neden sana kızıyorum yahu? Herkes yastığının altında +2 Bastard Sword'le yatmak zorunda değil (benim durumum biraz farklı). Eğer fantastik dünyalarla ilgili konularda bilgi edinmek istiyorsan, bizim forumlardaki Hayaletli Ev bölgümüne gel. Orada sana yardım edecek, çok bilgili birçok okuyucumuzla karşılaşacaksın (www.level.com.tr/forum)

3- Ahhh, su eski, güzel soru. Tabii ki milord, senin gibi bir aksiyon severi adventure türüne hızla isındırmak benim için bir şereftir! Eski, muhteşem oyunlardan başlamayı tavyise ederim: LucasArts'in Monkey Island serisi ve Grim Fandango'yla başla. Ve ya onları bulamazsan, tam senin gibi bir aksiyoncuya göre olan, Fahrenheit'ı dene. Gerçi tam olarak bir adventure sayılmaz ama olsun. İyi oyundur.

Stratejiye ise Warcraft 3 ile başla. Böylece orc'ları elf'lerden ayırt etmeye de başlarsın.

GÖZE GELEN OKUYUCUNUN DRAMI

Merhabalar sevgili Level çalışanları, Derginiz 1998 yılından beri takip etmekteyim. Hatta ilk defa dandık bir markette gördüğüm ki o zamanlar başka bir dergiye ahyordum. Bir bakıym dedim ve aldım. O günden beri başka herhangi bir dergiye bakmıyorum bile.

Gelismelerinize bire bir tanık oldum. Bunun için hepinize teşekkür edip kafama takılan bira kaç soruya sizl baþbaþa bırakıyorum.

1- Diablo 3 ve Monkey Island 5 hakkında herhangi bir bilgilie sahip misiniz?

2- Queen'i daha ne kadar fazla sevebilirim bilmiyorum. Queen için yapmış olan Queen "The Eye" adlı oyunu bir türlü bulamıyorum. Biliyorum biraz geç kaldım, ama hala arıyorum. Bu oyunu alabileceğim sitelerin olduğunun farkındayım ama ne yazık ki bu tür sitelere güvenemiyorum. Sizin bildiğiniz bir yer varsa (site) lütfen söyleyiniz? Ya da tam sürüm olarak verme ihtiyacınız var mı? :))

Tekrar teşekkürler, başarılar...

Ömer AKDAĞ

Övgülerin için teşekkürler
Ömer. Sorularının cevabına gelince:

1- Blizzard iki aydır siteinde "Diablo 1 ve 2'yi yapan takımla birlikte çalışmak için için" başlıklı ona yakın iş ilanıyla programcı, sanatçı arıyor. Ya bir sonraki projelerini gizlemek için Diablo'nun ismini kullanıyorlar, ya da bir yerdenden duman çıkarıyor. Yani ateş var.

Monkey Island 5 konusu ise büyük bir hayal kırıklığı. Bu serinin yapımcısı Tim Schafer LucasArts'dan uzun yıllar önce ayrıldı, kendi oyun firmasını kurdu (Psychonauts'u yaptılar). Ama oyunun isim hakları Lucas'da kaldı. Isim bir yerde, oyunun yapımcısı başka bir yerde. Gerisini sen düşün.

2- Queen'i daha çok sevebilirsin. Freddy Mercury'yi mezarından çıkartıp "cicili cicili" efektyle sevebilirsin mesela. Ama taa 1998'de çıkışmış bir oyunu arıyorsun, oyunu bulman, bulsun bile sorunsuz çalıştır olması çok zor. Eğer senin bulunduğu sitelerde yoksa, mobygames.com üzerinde bir kişi takas ediyordu oyunu, ona bir mesaj at ıstesen (adres: <http://www.mobygames.com/game/queen-the-eye/buy-trade>).

HITMAN'İN SON SAHNESİ

Merhaba sevgili Level editörleri,

Ben tam bir Hitman hastasıyım. Nereye baktıysam Hitman Blood Money'nin çıkış tarihini bulamadım. Lütfen söyleyiniz? Ve bildiğiniz gibi Hitman'in değişik bir tarzı var. Sizin bildiğiniz bu tarzda oyun var mı?

Hitmart

Sevgili Hitmart,
Eidos'un açıkladığı resmi bir çıkış tarihi yok. Amabeam kuşlar Temmuz ayında çıkışlarını söylüyorlar. Hitman'ı seviyorsan, Thief ve Splinter Cell serisinin deneyebilirsin. ■

Övgülerin için teşekkürler

Ömer. Sorularının cevabına gelince:

INBAKSCIK



Ya iyi güzel, her ay CD veriyorsunuz da, bizim yurt odasında bir manyak var, X-Force diye aptal bir oyun vermissiniz, sabahdan akşamada kadar onu oynuyor. Lütfen biraz daha seçici olsanız ne olur? Selamlar.

Shade

"Arkadasınız" gece gündüz oynuyorsa, o kadar da aptal bir oyun olamaz, değil mi?

Mart ayında Bilen Adam'ın kösesinde yazdığı yazı çok moralimi bozdu. Büyük bir ihtimal çoğu kişi de dumur olmuştur. Sahiden de anlattıkları gerçekleştirmeye başlıdı...

Barış (Billie Jean) Güneş

Biliyordum! Bu ay arkamda gölgelerden beni göleyen biri olduğunu söylemiştim size! Paronayak değilim ben! Değilim!

İyi aksamlar. Su anda yanında kardeşim, size mesaj atmadan basının etini yiyor. Mecburen bu mesajı size yazmaktayım kurtulmak için.... (KIRP - Blaxis) ...Bu kadar sorusu varmış. Başarılarınızın devamını diliyorum, iyi aksamlar... (iyi de, ben niye bu mesajı yazdım da kardeşim yazmadı? İlginç.)

Buğra Çakır

Kardeşin seni kullanıyor olmasın? Veya kardeşin hataları olmasın?

Merhaba ben Fable'a yeni başladım, ancak bir bölümde takıldım. Daha yaşı olarak genç yaşıdayım...

Kaan Seyithanoğlu

Ahahah! Sen "genç yaşıdayım..." deyince, kendi yaşıdan bahsettiğini zannettim. Saf miyim neyim? :)

Günlerin 28 saatte çıkarılmasını talep ediyorum. Yetmiyor vesselam.

S. Eren Bekçe

Bunun altına imzamı atarım arkadaş!

Ben bir FPS hastasıyım, ama yeni çıkan oyunlar yaratıcı ve korku temalı oyunlar oluyor ve ben korkuyorum! Yeni neler önerirsiniz?

Anilbabaa88

Thief 1, System Shock 2 ve Undying. Ha bir de Alien vs Predator (özellikle Marine bölümleri).

(Saka yapıyorum Anıl, aranı diyim! Call of Duty'den başlayarak ortamındaki bir sürü 2. Dünya Savaşı FPS'sini oyna. Eğer eski olması önemli değil der ve ilginç bir oyun ıstesen, çok iyi olmasa da Montezuma's Return'ü de deneyebilirsin.) ■

Hook

PETER PAN has now grown up, far away from NEVERLAND, but his old enemy CAPTAIN HOOK has not forgotten and schemes his revenge.

Kidnapping Peter's children, he invites our hero back to the Island of PIRATES and "LOST BOYS" for a real confrontation.

With the help of TINKERBELL the faithful fairy, you take on the role of PETER in this magic adventure fraught with danger and excitement.



ocean

© 1995 OCEAN SOFTWARE LTD.
ALL RIGHTS RESERVED.
OCEAN, THE OCEAN LOGO,
THE OCEAN TRADEMARK AND
THE OCEAN TRADEMARK DESIGN
ARE TRADEMARKS OF OCEAN
SOFTWARE LTD.

OCEAN SOFTWARE LIMITED - 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5AE
TELEPHONE: 061 812 6533 FAX: 061 812 0150



ATARI ST
C64 AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

MANYAK OLМАMIN NEDENİ:

Güzide gazetelerimiz, canımızın içi haftalık dergilerimiz "Koşun! Yetişin! Bilgisayar oyunları bizi dellendiriyor!" diye bağıradılar, ben klavye başında ilk oynadığım şiddet içeren oyunu hatırlamaya çalışıyorum. Sizden de yardım rica ediyorum, beni okuyarak düşüncelerimi toparlamama yardımcı olun:

İlk önce Imagine firmasının Renegade'i geldi akhma. Gerçek anlamda "grafik şiddet" gördüğüm ilk oyunu sanırım, sokak çetelerinin birbirine girdiği, dizlerin çeşitli kasıklarla buluştuğu, kafaların birbirine tokuştuğu bir dövüş oyunuydu. Ama yo, Amstrad aldıktan çok sonra çıktı oyun, ondan da öncesi vardı sanırım.

Bakayım, a evet, Amstrad'ı aldığım ilk gün, ilk aldığım oyun İkari Warriors'du. Commando'nun daha güzel grafikli hali idi, yaşılmıyorsam bir takım askerleri çatır çatır vuran bir takım başka askerleri yönetiyorduk. Vurulan asker yanıp sönerek yok oluyordu ekranдан, ama oyundaki şiddet ögesi çok beliliydi. Tek bombayla 3-5 düşman askerini haklayınca nasıl da mutlu oluyordum. İlginçtir, bu oyun da Imagine'den çıktı.

Evet yaa Imagine. Ve Data East. Ve Gremlin. Ve Bitmap Brothers. Ve belki de hepsinden önemlis이 olan Ocean. Eskimin, 8 bit dünyasının o kayıp efsane firmalarının önemi tartışılmazdı. O zamanlar ne anlama geldiğini bilmediğimiz isimler, de oyun dünyasının öncüsü olan bu firmalar, her sevgimiz oyundan, her yeni maceraдан önce çıkan isimleriyle hafızamıza kazındı. Bu ay, o muhteşem firmalardan Ocean'ı analım istedik. Çocukluğumuzda iz bırakmış büyük bir okyanustan. Buyurun hep birlikte kafa ayarma girişelim. ■

Vooo! Bu kadar şiddet fazla bana!

1. LP 000001200 2. LP 000000000 3. LP 000000000

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

2. 00 4. 00 2. 00 4. 00

4. 00 2. 00 4. 00 2. 00

cop 3'ün korsanı çıkmazın diye, oyunla birlikte verilen donanıma (dungle) inanılmaz paralar harcaması ve oyunun çırak çıkmaz kırılıp tezgaha düşmesiyle firmanın bir daha konuşlamaması. Ayrıca Robocop 3'ün çok kötü bir oyun olup, hiç tutmaması da tuz biber olmuştur herhalde. Maalesef Ocean artık mazide kaldı ve ancak bizim gibi kafa ayarı yapmayı bilenler onu hatırlayabilir. Tabii bizler de sizlere anlatabiliyoruz. En iyisi lafi uzatmadan, hafızamda bir zaman yoleğine çıkışım ve en ünlü Ocean oyunlarına bir göz atalım! (firma ve oyunları hakkında detaylı bilgi için the-oceanexperience.co.uk, www.lemonamiga.com ve www.lemon64.com adreslerine bakabilirsiniz.)

Anılar 64, Anılar 500

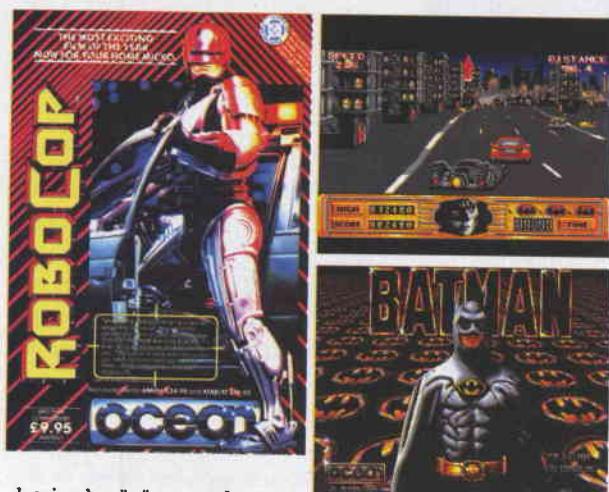
Operation Wolf (1988) / Operation Thunderbolt (1989)



Onları nasıl unutabiliyoruz? Arcade salonlarında onca jetonumuzu yuttuktan sonra en sonunda bu iki mermi manyağını kendi salonlarımıza köşeye sıkıştırmıştık. Artık oyunun saçmasapan yerlerinde haklarını ve tabii jetonlarımızı tüketip eve kös kös dönmeyecektik. Evet, Operation Wolf ve Operation Thunderbolt saatlerce oynandı, defalarca bitirildi ve bitiremiyorsa da bitiren arkadaşlar oynarken giptayla izlendi. Ne bitmek tükenmez terörist, ne bitmek tükenmez rehine demek istiyorum! Ev adeta savaş alanına, bizler de ölüm mangasına dönüşüyorduk adeta operasyonlar sırasında. Nedense genellikle sakallı esmercene adamlar oluyordu biz yeşil berelilerin katlettikleri ve yine nedense ortam hep çölü andıran çorak memleketter oluyordu biz yeşil berelilerin arşındadıkları. Bu iki oyunun hiçbir zaman fanı olmamış ama defalarca geyigine oynamışındır.

**Batman-The Movie (1989) /
Robocop (1989) / The Untouchables (1989)**

Aynı yıl çıkan bu üçlü filmlerin de rüzgarıyla oyun piyasasını bir güzel salladı. Gerçi oyunlar da gayet iyiydi. Dönemin en iyi platform oyunları arasında gösteriliyorlardı. Batman, filmin gidişatına sadık kalmış, oyuncuyu hem batmobile'e, hem de batwing'e bindirmiştir. Küçük Batman'ınızle oradan oraya ip atarak, bıçak fırlatarak haklıyordunuz kötüler. Yaraladıkça yüzünüzün Joker'e dönüşmesi de ayrıca hoş bir detaydı. Robocop, Batman'e göre daha shoot'em up tarzı bir platform oyunuydu. Önünüze geleni indiriyordunuz Detroit sokaklarında. Silahlarınız gelişiyor ve bölüme göre bakış açınızı değişıyordu. Ardından filmle birlikte ikincisi ve sonra da üçüncüsü yapıldı. İki neyse de Robocop 3 tam bir felaketti. Vektörel grafikler üzerinden görsel ilginç bir şekilde çözülmüşti belki ama oynamabilirlik sıfırdu! The Untouchables



les ise bu üçü arasında oynamabilirlik bakımından en ilginç olamayı. Al Capone ve çetesine karşı bazen platform, bazen shoot'em up tarzında mücadele veriyordunuz. Neredeyse her bölüm başka bir bakış açısından oynanıyordu. Film, finalindeki ünlü merdiven sahnesine kadar uyarlanmıştı. Ayrıca silahlarım da çok havaydı; kah pompalı, kah makinalı.

Red Heat (1989) / Total Recall (1990)

Terminator 2 (1991)



Arnie furyası sinemada eser de oyunlarda esmez mi? Gerçek bu oyunlar filmleri kadar tutmadı. Total Recall sıradan bir platformdu. Terminator 2, hem kışkırdı hem de filme kendini

fazla kaptırmıştı; ama yine de grafikleri ve ara bulmacalarıyla gözümüzü boyayabilmişti. Red Heat ise bir arcade olup, monoton olabilemeye çok iyi beceren bir oyundu. Önünüze gelene tekme tokat girişiyordunuz ama ağır çekimde. Neyse, Arnie hatırlına hepsini oynamıştık işte. Yine olsa yine oynarız!

Highlander (1986) / Hudson Hawk (1991) / Hook (1992)



Ocean'dan kötü oyun çıkmazı mı? Çıkar tabii, hem de girl! Daha önce de dediğim gibi adamlar o kadar çok oyun yapmış ki kötüler arada kaynamış. Mesela Highlander'ı görünce hatırladım. O kadar kötüydü ki oynarken o güze

lim filmini hatırlayıp utanyorduk. Tamam, yıl 1986 ve platform C64 ama dönemin diğer



C64 DIRECT TO TV

EFSANELER ÖLMEZ, SADECE ŞEKLİ DEĞİŞTİRİRLER



"O'nun" arkasından su dökelii yıllar geçti... Peki, o günden sonra rüya görmek anlamsız mı gelmeye başladı? Kan çanağı olmuş gözlerinizi, nasır bağlamış parmaklarınızı, uzun yükleme sürelerini unutabiliyor musunuz? Ya o iki metrekarelik odadaki sekiz arkadaşın oluşturduğu atmosfer...

Eminim ki vereceğiniz cevaplar bizimkiyle aynı ve

oyun teknolojisi son sürat ilerlerken, bizim aklımız hâlâ "O'nda"! Her fırsatla "O'nu" anıyoruz ve öyle veya böyle "O'nun" ruhunu yaşatmaya bakıyoruz. Ama dikkat edin, çünkü az sonra tanıyacağımızlarından sonra, eski dostumuz "Commodore 64'ün" ruhu hayatınızı tekrar ele geçirebilir!

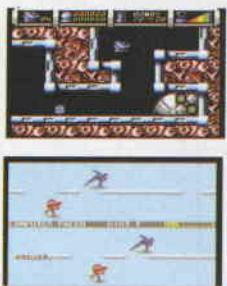
Eminim ki birçoğunuza PC'de emülatör yardımıyla C64 oyunlarını oynuyordur. Tabii ki bunların gerçek C64 hissini vermesini bekleyemeyiz ama şu anda elimizde tuttuğumuz joystick, bana en damarından C64 hissini yaşıttı. Bu joystick'in içi tam 30 oyunlu dolu ve bu oyularla ulaşmak için tek yapmanız gereken şey joystick'e bağlı kabloları TV'ye takmak. İlk önce çok kısa bir C64 Loading ekranı ile karşılaşıyorsunuz (uzun zamandır C64 yüzü görmeyenler duygulanabilirler, mendilleri hazırlayın), hemen ardından da oyun listesi karşımıza çıkıyor. Oyunu seçip L tuşuna bastığınız anda da o eski, ufak dünyamıza geri dönüyoruz. Ben ilk olarak Super Cycle'a atlıyorum. Bu motosiklet oyunu köklerine dokunulmadan büyük ölçüde geliştirilmiş. Göze çarpan ilk fark, oyunun (ve aslında her oyunun) grafikleri. Renk tonları kuvvetlendirilmiş ve yol üstündeki tuzaklar daha belirgin hala gelmiş. Farkına varmadan oyunu saatlerce oynamışım...

YAĞLI ELLERLE OYUN OYNANMAZ!

Super Cycle'in ardından joystick'in sağlamlığını kontrol etmek için World Karate Champion'a başladım. Bu dövüş oyunu Street Fighter 2 gibi derin olmasına rağmen, gayet zevkli müsabakalar şahit olabiliyorsunuz. Nitekim oldum da; klavyeyle zor yapılan hareketler joystick ile rahatça yapılabilir. Neyse ki joystick kırılmadı, çatur çatır çutur sesler çıkmadı, tuşları içine kaçmadı. Ama ben ne yaptım? Büyüük bir risk alarak, joystickimin kırılması pahasına (aslında Sinan'ın), Winter Games'in başına oturdum, disk fırlattım, tas sektim-

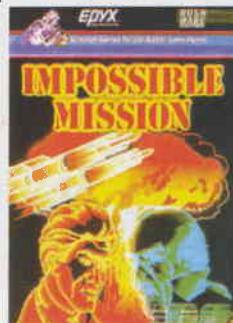
OYUN LİSTESİ

Bull Riding, Championship Wrestling, Cyberdyne Warrior, Cybernoid, Cybernoid II, Eliminator, Exelon, Firelord, Flying Disk, Gateway to Apshai, Impossible Mission, Impossible Mission II, Jumpman Jr., Padadroid, Pitstop, Pitstop II, Ranarama, Silicon Warrior, Speedball, Summer Games, Sumo Wrestling, Super Cycle, Surfing, Sword of Fargoal, Tower Toppler, Uridium, Winter Games, World Karate A, World Karate B, Zynaps.



GÖREV SENİ BEKLER

Epyx'in 1984'de çıkardığı Impossible Mission'ı hatırlıyorsunuzdur. Evlin adındaki kaçık bilim adamını bulmak için yapmadığımız şey kalımıydı. Oyun gerçekten zordu. Size gerçek hayatı zamanla altı saat veriliyordu. Bu süre zarfındaki amacımız bölümlerden bölümlere geçip bulmacalar çözmemek ve ana şifrenin ne olduğunu bulmaya çalışmaktı (şu müzik bulmacalarını hatırlayan var mı?). Etraf robot doluydu tabii, can vermek ise bu oyunda bir kat daha kötüydü çünkü sizden tam 10 dakika çalıyordu her can kaybı. Pür dikkat ilerleyip dene-yanıl yöntemiyle oyunanca bitebiliyordu. Acaba C64 DTV ile bu eski maceraya yeniden başlasam mı?



dim, karda kaydım (çok körlemişim yahu, God of War'da 500 Hit Combo yapan şu eller, 30 metre disk fırlatamıyor) ve beklediğim olmadı; joystick zerre hasar görmedi (şey Sinan, o joystick öyle üç parça ayrılmıştı, ondan yani, ben kırmadım, ehm, bak kırılmıyor da yazdım, ya!).

Joystick'in içine yerleştirilen bu 30 oyun, C64'ün ne en kötüleri, ne de en iyilerinden. Eminim ki listede en az bir tane beğeneyeceğiniz oyun vardır ama başından aylarca kalkamayacağınız kadar malzeme sunmadığı bir gerçek. İstediğiniz bir oyunu yükleyemiyorsunuz, bu yüzden ürünü satın almadan önce oyun listesine bir göz atmanızda fayda var. Bunun yanında joystick hiçbir şekilde prize takılmıyor. Bu bir yerde iyi çünkü joystick'e ekstra uzun bir kablo ve priz bulmakta, istediğiniz gibi tutmakta zorluk çekebilirdiniz. Bir yerde de kötü, çünkü sadece 4 adet kaleml pille çalışıyor. Tavsiyem ya alkali piller ya da tekrar şarj olabilir piller kullanmanız, aksi halde bir süre sonra pil şirketlerini zengin edebilirsiniz. Sonuç itibarıyle C64 Direct to TV, C64'ünü ve joystickini özleyenlere -çok uzun süreyle olmasa da- ilaç gibi gelecektir. Hem efsane C64'ü bu son şeklinde de yalnız bırakmak olmaz, değil mi? ■



C64 DIRECT-TO-TV

Dağıtım: İstanbul Teknoloji

Telefon: (0212) 222 40 70

BİR DERYA OYUN: OCEAN

Eğer 80'leri oyun oynarak geçirdiyseniz, Ocean'in logo-sunu kesinlikle hatırlıyorsunuzdur. En iyi oyunları o zamanların en başarılı firması olan Ocean'dan çıkardı; saatterce oynadığımız, oynamadığımız zaman birbirimize anlattığımız, kısacası hafızalarımıza kazıdığımız oyunlar. Aslında Ocean ile kötü anılarımız da var ama çıkardığı

film ve arcade uyarlamalarıyla 80'lere ve 90'lara damgasını vurmuş bu firma o kadar çok oyun piyasaya sürdü ki kötüleri hatırlamak mümkün olmuyor; hele bu kadar iyi yanında. Peki neydi Ocean'ı bu kadar başarılı kılan, hatta bu kadar başarıyıken iflas etmesine neden olan? Daha da önemlisi Ocean oyunları hangileriydi? Hatırlıyor musunuz? Eminim o yillardan kalanlarınız bir çırپıda birkaç isim sayacaktır ama emin olun bundan çok daha fazlası var. Platform ayırdetmeden 100 küsür oyun çıkararak, 12 yıl boyunca piyasaya hakim olmuş bir fenomenden bahsettiğimizi hemen hatırlatayım.

GİRİŞİMİN BÖYLESİ

İnsanlar 80'lerde, şimdi hatırlamak bile istemedikleri ("Oldies, but goldies" geceleri hariç) acayıp saçları ve kıyafetleriyle, disko topunun ışıkları altında "One Way Ticket" ile acayıp danslar yaparken, David Ward diye bir İngiliz daha da acayıp bir şey yapar. Tekstilde artık kendisi gibi Doğu'dan, Uzakdoğu'dan egzotik kıyafetler getirip, İngiliz ortamlarına güzel paralara satan küçük girişimcilere yer olmadığını anlayan Ward, o sırada yeni emeklemeye başlayan oyun endüstrisine kafayı takar. Oyunlar hakkında en ufak bir fikri olmayan ama bir şeyi pazarlamayı ve satmayı çok iyi kıvrın Ward, Ocean'ı kurar. Kısa sürede kendine piyasada bir yer edinmeyi başarır. Halbuki tek yaptığı sadece o dönemde hangi oyun platformlarının daha popüler olduğunu ve insanların aslında hangi tür oyunları oynamak istediklerini soran anketler yapmak, reklamlar vermektir. Ama Ocean esas şöhretine yaptığı film ve arcade uyarlamalarıyla kavuşur. Filmler vizyona girmeden oyun haklarını almak gerçekten çok akılmalıdır. Ward'un güclü sevgileri arada sırada tökezler, kötü filmlere de yatırım yapar ama gennelikle hedefi 12'den vurmaktadır. Batman, Robocop, Platoon, Night Breed ve Untouchables gibi hem gişede başarılı olan, hem de eleştirmenleri tatmin eden filmlein kokusunu daha sinopsis aşamasında almıştır. Kısacası David Ward risk almaktan çekinmeyen, iflah olmaz bir girişimciydi (bize de kesinlikle böyle bir babayıgit lazımdır).

Filmlerin oyunlarını yaparak sadece çocukların değil



İşte Ocean'ın
üssü burası

ebeveynleri de tavlamıştır. Çünkü çocuklarına hedive almak isteyen anne-babalar oyunları tanımamakta ama filmleri bilmektedir ve bu yüzden de kendilerine tandoğan gelen bu film uyarlaması oyunları tercih etmektedirler.

Arcade uyarlamaları yapmak ise başka bir akıllıca hamledir. Dönemin en

çok jeton yutan, en popüler oyunlarını teker teker C64, Amiga, Spectrum gibi ev platformlarına uygun bir hale dönüştürerek piyasayı bir kez daha altüst eder. Oyuncular artık çok sevdikleri oyunları evlerinde oynayabilecek; harçlıklarını jetona gömmekten kurtulabileceklerdir. Durundan ebeveynler de memnundur. Çünkü çocukların okulu kirp ne idüğü belirsiz arcade salonlarında takılmalarını istememektedir. Operation Wolf, Operation Thunderbolt, Pang, Beach Volley, Shadow Warriors ve Midnight Resistance gibi ağzımızı şapırdatarak baktığımız (bakiyorduk sadece çünkü jeton alacak para olmadığı için saatlerce başkalarının oyununu izledik) oyunlar artık evimizdeydi. Evet, grafikler ve sesler arcade makinelereindeki kadar cilali değildi ama o dönemde bu hiç önemli değildi; yeter ki oynanabilirlik adam gibi olsun, bölgeler tam olsun, başka bir şey istemezdik. Ocean da bunun farkındaydı. Zaten o kadar çok oyun çıkarıyordu ki biz eli yüzü düzgün olmaktan öteye gidermeyen oyunlara kusur bulmaya başladığımız an kendimizi yeni bir Ocean oyunıyla karşıya buluyorduk ve tabii ki geçmişte kalmaktansa günü yakalamayı tercih ediyoruz.

NEDEN BİTTİ?

Ocean 80'leri inanılmaz bir ciroyla kapatarak 90'lara muhteşem bir giriş yaptı. Ekip genişlemiştir. Artık Ocean bir markaydı. Oyunu geliştiren firmadan çok oyunu yaptıran firmanın adını biliyoruz. Aşağı yukarı her filmin oyunu yapılıyor; filmin vizyona girmesinden bir süre sonra piyasaya sürülmüyordu. Popüler arcade oyunları da zaman kaybedilmeden Ocean himayesinde evlere servis ediliyordu. Her ne kadar biraz geri planda kalsalar da Ocean'ın film veya arcade uyarlaması olmayan oyunları da vardı ve onlar da gayet başarılıydı; en azından standartları karşıyor, vasatın altına düşmüyordu (çok kötü olanlar o kadar oyunun arasında kaynayıp gitmekteydi). Aslında Ocean sadece çok iyi oyunlar yapmamış, oyunları evlere sokarak, oyun sektörünün kurulmasına da çok önemli bir katkıda bulunmuştur.

Peki böyle bir dev neden günümüze kadar gelemedi ve 1996 yılında Infogrames'in kollarında gözlerini kapadı? Birçok söyleti var ama en yaygınını çıkardığı Robo-

oyunlarıyla kıyaslayınca, ayıp oluyor yani. O MacLeod'un hali ne öyle? Sprite bozması bir şey. Sözde 14 farklı hamle varmış; açıkçası bir veya iki tanesini zor hatırlıyorum. Hudson Hawk ise çok kötü bir platform olmasına rağmen, filmin gişede çuvallaması yüzünden talep görmemiş bir oyundur (halbuki film de fena değildir). Son fiyaskomuz da, Ocean'ın LucasArts'a özenip ikon adventure türünü denediği ilk ve son oyun olan Hook. Hem çok sıkıcıydı, hem de tuhaf hatalar vardı. Belki de filmin lanetinden etkilendi. Zira Hook bir Spielberg filmi olmasına rağmen tutulmamıştı. Aslında başka Ocean fiyatlıklarını da var elbette ama hatırlamak güç; belki de hatırlanmamalı!

Beach Volley (1989)



Ne güzeldi çift kişi voleybol oynamak ve bir yandan diyar diyar gezmek; hop Londra, hop Paris. Gerçekten de Beach Volley çok iyi bir arcade uyarlamasıydı; hem görsel, hem de oynanabilirlik olarak orijinalini aratmadı. Tippler şirin, ortamlar renkli, oyuna eğlenceliydi. Dönemin turnuva yapılan oyunlarından (tabii kendi aramızda).

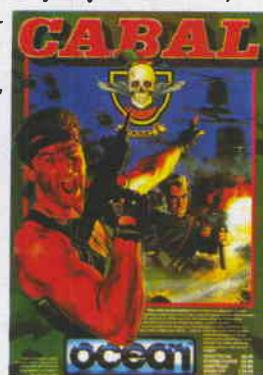
Hunchback (1983)

Biraz daha gerilere gidelim. Minik Quasimodo'nun piksellerle başı dertte. Sarışın olan bir Esmeraldayı kurtarmaya çalışıyordu Notre Dame katedralinden. Müzikleri güzeldi ama ben devamlı yanıp uyuz oluyordum.



Cabal (1989)

Joystick ile adeta bütünlüğünüz Ocean shoot'em up'larının biri. Düşman askerleri o kadar komikti ki... Yavaş yavaş alana giriyorlar (siz bu arada saydırıyorsunuz tabii) ve pozisyonlarına ulaşana kadar size ateş açmak değil bakıyorlardı bile. Komutanları vurunca, sedyeyle hemşireler geliyor; on-



ları da vurunca, el bombası kazanıydınız ("oyunlarda şiddet vaar!" diye bağırınlardı o zaman acaba? - Blaxx). Bir de son düşman askerini vurunca, kendisi olse bile kurşunları size isabet edip işinizi bitirebiliyordu ve bölümne baştan başlıyordunuz. Harika, değil mi?!

Night Breed (1990)



Ocean'ın eline yüzüne bulastırılmıştı tek adventure (zaten adventure oyunları bir elin parmaklarını geçmez). Night Breed hem arcade, hem de adventure (The Interactive Movie) olarak piyasaya çıkmıştı. Kendi türünün kültür filmlerinden biri olarak kabul edilen Night Breed'in oyunları da bayağı konuşulmuştu. Arcade olanı eğlenceli, adventure oyunu ise koleksiyonluktu.

Epic (1992)

Gerçekten bir efsaneydi Epic. Uzay simülasyonu tadında 3D bir shoot'em up. Vektörel grafikleriyle dönem için oldukça sıradışı bir gorselliğe sahipti. Nispeten zor bir oynanabilirliğe sahipti ama sırı ara ekranları görmek için deli gibi kasıyordu. Nedense, ondan çok sonra çıkan Homeworld'ü hatırlatıyor bana tarzıyla.



SON SÖZ: OCEAN'I UNUTMA YALIM!

100 küsür oyun olunca bitmiyor tabii Ocean macerası. Şimdilik hatırlayabildiklerim, daha doğrusu akımda yer edenler bunlar. Eminim aranızdan şu oyun da bu sayfalarla yer almalydı diyenler olacaktr. Haklılar da. Yukandakiler sadece hafızamın bir seçkisi. Yoksa koca okyanus üç sayfaya sığar mı hiç? Anıları tazelemeye devam! ■