



OCAK 2006 11,00 YTL / 11.000.000 TL (KDV Dahil)

2006-1 ISSN 1301-2134

# PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

HAYALLERİNİZİN SULTANI MI, BAŞINIZIN BELASI MI?

PETER JACKSON'S

# KING KONG

ELDE SOPA DİNOZOR KOVALAMAK



IŞIK, FARE, MOTOR!  
HAYALİNİZDEKİ FILMİ ÇEKmeye HAZIR OLUN



ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

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

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

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

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

#### Serbest Yazarlar

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

Görsel Yönetmen Oğuz Taşdan, oguz@level.com.tr  
Grafik Asistanı Zeynep Bilmez, zeynep@level.com.tr

#### Genel Müdür Hermann W. Paul

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

#### VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

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

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.  
REKLAM GRUBU

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

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA  
Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.  
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi  
No: 6 B Blok  
34349 Gayrettepe/İstanbul  
Telefon: (212) 217 93 71,  
Faks: (212) 217 95 32  
Abone Faks: (212) 217

94 23

Abone web:

<http://abone.vogel.com.tr>

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

Yayın Türü Yaygın, süreli, aylık.



Sinan Akkol  
sakkol@level.com.tr

#### Karlı bir kış günüydü

Günlerden cumartesi, sabah sekiz. Derginin karşısındaki pastanede oturmuş, bir yandan sandviçimi kemiriyor, bir yandan da dün gece konuştuklarını düşünüyorum. Tüm ekiple toplandık ve geçen yılın değerlendirmesini yaptık. Son bir yılın tüm dergilerini önlüğüm açtık ve kendinimize sorduk: Neden 2005'te hazırladığımız sayıarda beğenmediğimiz bir şeyler var gibi geliyor bize?

Bu sorunun cevabı ne kadar acı olsa da, sonunda buluyoruz: 2005'te yaptığımız hiçbir sayı bizden beklenenek kalitede değil. Kiminin kapığı, kiminin içeriği Level standardının altında, kiminde olmaması gerekiği kadar yazım hatası var. Yaptığımız hiçbir dergiyi tam anlamıyla beğenmedik.

Ve ağızında sandviç, birazdan yazacağım bu yazıyı düşüncelerimde şekillendirirken bir fikir çıktı: Belki de Level'in bu kadar sevilmesinin sebebi bu durumda saklı. Hayır, dergide yaptığımız hatalarda değil. Yaptığımız hiçbir şeyi "evet, biz olduk!" diyecek kadar beğenmediğimiz için belki de, kimbilir.

Artık düşüncelerin, fikirlerin şekil alma zamanı. Aralık ayı boyunca boşuna saatlerce toplasmadık. Bu toplantılarında tek yaptığımız dergilere bakıp "Humm, hummm!" diye, kukumav kuşu gibi düşünmek olmadı. Hatalı bulduğumuz yönlere saldırmaya, ama aynı zamanda da dergiyi bir sonraki seviyeye taşıyacak yenilikler bulmaya soyunduk (sanat için soyunmadık). Elinizde tuttuğunuz 2006'nın ilk sayısından itibaren bu değişiklikleri hissetmeye ve görmeye başlayacağınız. Ama biz esas Mart'a hazırlanıyoruz. Eğer her şey planladığımız gibi giderse çok güzel bir şey olacak Mart'ta. Ne olacağını gelecek sayımızda duyuracağız. Az sabredin.

Yeni yılınızı, yaklaşan sümestr tatilinizi ve kurban bayramınızı kutlama parantezine alırım.

• Biz Yaparız, Siz Oynarsınız dosya konusuna muhtesem çizimleriyle katkıda bulunan Emrah Çıldır'a kocaman teşekkürler.

• Bu ay dergiyi okurken "Davetlisiniz" başlığı altında bir kutucuk göreceksiniz. O kırmızı kutuyu takip edin.

• Mart sayımızı beklemenizi söylemiş miydim?



## 2140, 2150, 2160, 2... TWO WORLDS

» İsmini, durumu giderek kötüleşen bir dünyayı anlattığı üç oyunculuk Earth serisinden tanık olduğumuz Topware Interactive, gine gelecekte ama bu kez Kroth isimli uzak bir evrende geçen yeni bir RYO üzerinde çalışıyor. Xbox 360 ve PC için hazırlanmaktadır Two Worlds, klasik ortaçağ tarzı RYO'larını geleceğe uyarlayan bir oyun.

Dünyadan çok uzakta geçse de insanların umutsuz hayatı kalma çabasını anlatmaya devam eden Two Worlds'ün konusu hakkında ayrıntılı bilgi yok ama yapımcılar oynamakla bitiremeyeceğimiz uzun bir senaryodan, derinlikli karakterlerden ve birkaç farklı sonda bahsediyorlar. ■



## BU ALEME GİREN BİR DAHA ÇIKAMAZ PARADISE CITY

» Akıl, fikir, zekâ, ahlak gerektirmediği ve aradığı tek mesleki yeterlilik koşulu bir adet ruhsatsız tabanca ve bir miktar kırılı sakal olduğu için her yeteneksizin ilgisine mazhar olanmafya kuruğu, oyun dünyasının da sevdigi bir alan. Geçen yılın Gangland'ını oynayıp beğenenler için Sirius Games'den bu bağlamda güzel haberler geldi. Haraç kesip ayağa sıkan birmafya örgütünü yönettiğiniz Gangland'de Paradise City isminde bir devam oyunu yapılıyor.

İsmini oyunun geçtiği şehirden alan Paradise City'de de tipki Gangland'deki gibi başlangıçta tek kişilik bir suç örgütünüz var. Hayattaki amacınız yanınızda alacağınız yeni yeteneklerle gelişip, rakip örgütlerin de başını ezerek tüm şehri ele geçirmek

(Paradise City'nin nasıl bir yer olduğu hakkında daha fazla bilgi için sizlere Guns'n'Roses şarkısına yönlendirelim). Oyunu ilginç yapan özelliklerden biri, suç dosyanız (CV'niz) genişledikçe ve kötü ününüz yayıldıkça insanları daha kolay etki altına alıyor olmanız. Yeterince güçlenirseniz diğer suç örgütlerini bile kendi işlerinizi yaptırmak için kullanabileceksiniz.

Türünün yine GZS olacağı açıklanan devam oyununu kimin, ne zaman yayınlayacağı ise henüz belli değil. ■

**Yapım:** Serious Games **Dağıtım:** - **Platform:** PC  
**Çıkış:** - **Web:** [www.seriousgames.biz](http://www.seriousgames.biz)

## KIRMIZI FERRARI, SAĞA ÇEK!

## OutRun 2006 Coast 2 Coast

Arcade salonlarının en hızlı, en baş döndürücü oyunlarından biri olan Sega'nın OutRun'ı, 2006 model bir sürümle geri dönüyor. OutRun 2006: Coast 2 Coast isimli oyun, en çok 12 lisanslı Ferrari modeliyle dikkat çekiyor (nasıl çekmesin, F430 ve 575 Super America modelleri de dahil listeye).

PC dışında PS2 ve PSP konsolları için de tasarlanan Coast 2 Coast, 30 farklı sahil şehrinde geçiyor (yani Kayseri yok oyunda). Altı oyuncuya kadar multiplayer desteği, lisans modu ve yeni görev modlarıyla, OutRun serisinin aynı zamanda yirminci yıl kutlamasını da temsil eden Coast 2 Coast'un bizleri hayal kırıklığına uğratmamasını bekliyoruz. ■

**Yapım:** Sumo Digital **Dağıtım:** Sega  
**Platform:** PC, PS2, PSP **Çıkış:** - **Web:** -

## KARANLIK SULARDA DALGALANAN TERÖR ACT OF WAR: MANHATTAN TREASON

» 2005'in ilk çeyreğinde piyasaya çıkan ve sürpriz bir başarıya imza atan (satış olarak değilse de kapsam olarak) Act of War: Direct Action, Manhattan Treason isimli bir genişleme paketiyle geri dönüyor.

Amerikan topraklarının terör saldıruları sebebiyle iyiçe savaş alanına döndüğü yakın gelecekte geçen orijinal oyun gibi Manhattan Treason da, "tam donanımlı özel birlikler teröristlere karşı" teması üstüne kurulu. Sadece bu kez kullanacağınız savaş oyuncakları önceki kılere göre epey iri olacak. Seahawk ve Harrier gibi özel hava birimlerini kullanıp Typhoon denizaltıları ile denizdeki düşmanları avlayacağınız paket, oynanışa da bazı yenilikler getiriyor. Bunlardan biri paralı asker sistemi. Oyunda her görev için, hayat sigortası bedelini ödemek ekibe katabileceğiniz, Sniper'dan F-117 pilotuna, dokuz farklı askeri birim olacak. Bunalıların yaralanması ya da ölümesi durumunda ciddi para kaybedeceksiniz. Bunun dışında, var olan birimleriniz için de upgrade'ler ve yeni silahlar alıp, gücünüzü artırabileceksiniz.



Eugen Systems'in Mart ayında çıkardığı Act of War: Direct Action, Command & Conquer'u özleyen oyuncularına ilaç gibi gelmişti. Manhattan Treason'ın bu kitleyi ne kadar tatmin edebileceğini de yakında göreceğiz. ■

**Yapım:** Eugen Systems **Dağıtım:** Atari **Platform:** PC **Çıkış:** Mart 2006  
**Web:** [www.atari.com/actofwar](http://www.atari.com/actofwar)



## SAVAŞI BİTİRMEYE GELDİM ÜBERSOLDIER

» Bilgisayar oyunları camiasında İkinci Dünya Savaşı yillardır çeşitli yapımçılardan gelen çoğu birbirine misilleme mantığındaki benzer saldırılarda sürmeye devam ediyor. Ama cepheden gelen son haberlere bakılırsa CDV'nin Burut Creative ekibyle birlikte geliştirdiği yeni bir silah savaşı bitirebilecek gibi: ÜberSoldier! Bu askeri diğerlerinden ayıran yanı asla ölmemesi çünkü kendisi zaten ölü... Kendisini öldüren kişiden intikam alması için, genetik yapısıyla oynanarak mezarından çıkartılıp ortalığa salınan bir askerin hikâyesinin anlatıldığı ÜberSoldier klasik İkinci Dünya Savaşı silahlarının yanı sıra, ölü askerinizin doğaüstü güçlerini de kullanabileceğiniz değişik bir FPS olacak. Oyunla ilgili pek çok nokta hala karanlıkta ama en çok merak edilen, ÜberSoldier'in eski bir Nazi mi yoksa Naziler tarafından katledilmiş eski bir asker mi olduğu.

Dinamik fizik motoru ve bez bebek (rag doll) karakter animasyonları kullanan oyunun ekran görüntüleri, grafikler konusunda umutlarınızı yeşertecek kadar başarılı görünüyor. Sürprizi bozmak istemeyiz ama ÜberSoldier 2006'nın ilk vurgularından birini yapabilir, aklınıza bulunsun. ■

**Yapım:** Burut Creative Team **Dağıtım:** CDV **Platform:** PC  
**Çıkış:** Mart 2006 **Web:** -

## KING'S QUEST'İN DOKUZUNCU CANI THE SILVER LINING

Roberta Williams'ın Sierra için macera oyunları hazırladığı ve hepsinin de büyük başarı kazanlığı yılların unutulmaz yapımlarından biri de King's Quest'tı ve oyun sekiz bölümlük bir serise dönüşmüştü. Yıllar sonra oyunun hayranları tarafından, resmi bir devam oyunu değilse de, dokuzuncu King's Quest için çalışmalar başlatıldı. Ve fakat Vivendi Universal Games'in Sierra'yı satın almasıyla King's Quest IX: The Silver Lining de desteğini kaybetti. İnternette başlayan imza kampanyaları ve fanların baskısı sonunda Vivendi pes etti ve son habere göre KQIX'un hazırlıklarına devam edilmesi kararlaştırıldı. The Silver Lining ismi verilen yeni



oyun Phoenix Online Studios çatısı altında yapımcılarla buluşan hayranlarının desteğiyle (mesela oyundaki seslendirmeler onlara ait) yapılacak ve Phoenix'in sitesinden ücretsiz olarak indirilecektir. Bunun için ne kadar beklememiz gerektiği ise henüz belli değil. ■

**Yapım:** Phoenix Online **Dağıtım:** Yok **Platform:** PC  
**Çıkış:** - **Web:** <http://www.kqix.com>

## HALO ZERO

Halo'yu PC'nizde iki boyutlu olarak görmek, oynamak, icabında koklamak ister misiniz? HYPERLINK "<http://www.halozero.new.fr>" www.halozero.new.fr adresinden indireceğiniz 21 MB'lık bir dosya ile böyle bir şansınız artık var. Tabii ki Halo Zero, resmi olarak Halo'nun bir parçası değil.

## SNOOPY İT DALAŞINDA

Çocukluğumuzun kabus çizgi-filmelerinden birinin kahramanı olan Snoopy için yine kabus gibi olacağını tahmin ettiğimiz bir oyunun yapımına başlandı: Snoopy vs. The Red Baron. Oyun Birinci Dünya Savaşı'nda geçen bir uçuş simülasyonu olacak ve Snoopy dışında Charlie Brown, Linus, Lucy, Marcys ve Sally'e yer verecek.

## POSTAL 3

Kendini bilgisayar oyunlarını begazperdede rezil etmeye adamış yönetmen Uwe Boll'un ilk Postal'ı Running with Scissors ismiyle filme çekeceğini açıklamasının ardından Postal 3'ün yapım aşamasında olduğu haberi de geldi. Postal 3: Catharsis sadece PC'ye değil Xbox 360'a da çıkacak.

## STARFALL

Blizzard'in Diablo ekibinden bir süre önce ayrılp Hyboreal Games'i kurmuş arkadaşlar, ilk projeleri Starfall'u duyurdu. Sadece PC için tasarlanıyor olması dışında hakkında hemen hemen hiçbir bilgi olmayan Starfall için Hyboreal'ın yaptığı tek açıklama "teknoloji, sanat ve hikâyenin buluşma noktası" gibi yuvarlak bir laf.

## FANTASY EARTH

Final Fantasy'nin yapımcısı Square Enix'in merakla beklenen devasa online oyunu Fantasy Earth: The Ring of Dominion'in çıkış tarihi belli oldu. 23 Şubat. Tabii ki bu tarih sadece Japonya için geçerli.

## THE CAPTURE OF SADDAM

Irak'a ne için asker gönderdiklerini bir türlü anlayamayan Amerikalılar, durumlarındaki kafa karışıklıklarını çeşitli şekillerde yansıtıyorlar. Kuma Reality Games'in interaktif Saddam belgeseli de bu karışıklığın bir parçası. Oyun/belgesel karışımı yapının The Capture of Saddam: Operation Red Dawn adlı bölümü geçtiğimiz günlerde yayınlandı. Saddam son özgürlük saatlerine tanıklık ederken bir yandan da oyun oynamak için bölüm HYPERLINK "<http://www.kumawar.com>" www.kumawar.com adresinden indirebilirsınız.

## GERÇEK ORADA BİR YERDE! UFO: AFTERLIGHT

Yeni nesil UFO'nun üçüncü oyunu UFO: Afterlight'in yapım aşamasında olduğu açıklandı. Yine Altar Games tarafından hazırlanan oyun, hikâyeyi Aftershock'un geçtiği alien saldırısı altındaki dünyadan Mars'ın çöllerle kaplı topraklarına taşıyacak. Böylece pis düşmanı kendi evinde ziyaret edip, kendi silahlarıyla vurmak gibi alternatif bir çözüm arayışına gireceğiz. İzometrik kamera açısının geliştirildiği, bina içlerine girmenin ve ortama hasar vermenin mümkün olduğu, termal gözlükten geliştirilebilir özel silahlara kadar yeni ekipmanların eklendiği, ekibimize alien ve robotların da katılacağı UFO: Afterlight'in henüz yayınlanmış bir ekran görüntüsü yok. Zaten ne zaman ve kim tarafından da yayınlanacağı belli değil... Simdilik tam bir X-Files vakası. ■

**Yapım:** Altar Games **Dağıtım:** - **Platform:** PC  
**Çıkış:** - **Web:** <http://www.ufo-afterlight.com>

## BEZ BEBEK YUVADAN UÇTU

Lionhead Studios'un kıdemli tasarımcılarından Mark Healey'nin ismini bir süredir hobi niyetine yapıp Steam üzerinden yayınındığı kişisel projesi Rag Doll Kung-Fu ile duyuyorduk. Ama bu projenin ses getirmesi Healey'yi epey coşturmuş olacak ki, tasarımcı Lionhead'den ayrılmış kendi oyun stüdyosunu kurmaya karar verdi. Bullfrog yıllarından beri Peter Molyneux'la birlikte çalışan Healey, yıl sonuna kadar ekibini oluşturup seneye de yeni bir oyunla karşımıza çıkmak istedığını söylüyor.

## ICE AGE 2: MELTDOWN

Şirinliğiyle gönülleri fetheden animasyon harikası Ice Age filminin ikincisi Meltdown, Mart sonunda Amerika'da gösterime giriyor. 20th Century Fox bir yandan filmle ilgilenirken bir yandan da filmin oyunu için kolları sıvamış meğerse. Vivendi ile yapılan anlaşmaya göre aksiyon/macera türündeki Ice Age 2: Meltdown oyunu da filmle aynı günlerde piyasaya çıkacak ve sevenlerine çitçe bayram yaptırıracak. Oyun PC, PS2, Xbox, GC ve DS'e çıkacak.

## WOW'DA MOVIES DENEYİMİ

Blizzard ve XFire, World of Warcraft oyuncularını yerlerinden ziplatacak bir yarışma dugurusu yaptı: "En İyi WoW Filmi"... Tek yapmanız gereken kafanızda WoW evreninde geçen bir senaryo tasarlamak ve bunu oyun içinde canlandırmak. Çektiğiniz sahneleri kesip biçimek, düzenlemek, seslendirmek, müziklendirmek de sizin hünerli ellerinize bırakılmış durumda. Yarışmada üç ana kategori (dans, komedi, drama) altında beş "en iyi" ödüllü dağıtılmak. Bunun dışında En İyi Diyalog, En İyi Müzik, Özel Efekt, En İyi Aksiyon Sahnesi gibi 10 alt dalda da ödül verecek. Başvuru için 21 Ocak'a kadar vaktiniz var: HYPERLINK "<http://www.worldofwarcraft.com/contests/xfire/>" http://www.worldofwarcraft.com/contests/xfire/

## COSSACKS II: BATTLE FOR EUROPE

Yakın tarihin önemli savaşlarını konu edinen strateji oyunu Cossacks II'nin için bir genişleme paketi duyuruldu. Battle for Europe isimli ekleni, önceki genişleme paketi Napoleonic Wars'da da olduğu gibi 19'uncu yüzyıl başındaki Avrupa'ya odaklanıyor. Bu durumda iki paket arasındaki yedi farktan biri, Battle for Europe'a eklenen multiplayer haritaları. Diğer altı farkın var olup olmadığından emin değiliz.

## FREELANCER İŞİ BIRAKTI,

Microsoft Game Studios'a bağlı oyun geliştirici Digital Anvil kapılarını kapattı. 1996 yılında Wing Commander'in tasarımcısı Chris Roberts tarafından kurulan ve Microsoft Games tarafından satın alınan Digital Anvil, birkaç yıl önce Roberts'in ayrılımasıyla ciddi kan kaybına uğramıştı. Roberts'in dışardan destek verdiği, tüm zamanların en ilgi çeken simülasyon oyunlarından biri Freelancer'in altına imzasını atmış olan Digital Anvil'in kadrosu, şimdi Microsoft Games'in çeşitli bölgelerinde görevlendirilmeyi bekliyor.

## TOC-MAN

Önune çıkan her şeyi yigerek hayatını sürdürmeye çalışan Pac-Man'ın azılı düşmanının isminin Toc-Man olduğunu belki bilmiyordunuz ama artık öğrenmek dumundasınız. Çünkü Toc-Man gelecek yıl çıkacak Pac-Man World Rally'de figüranlıktan kurtulup oyunun yıldızlarından biri oluyor. Oyunda Toc-Man'ın yanı sıra Pac-Man'den tanık tüm karakterler de bulunacak, ayrıca Namco klasiği komik isimli tüm karakterler de yarış çizgisindeki yerlerini almaya hazırlanıyor. Yarış/aksiyon oyunu Pac-Man World Rally, PC, GC, PSP, PS2, ve Xbox için 2006 yazında çıkacak.

## GÜZEL DÜNYANIN ZOR İŞLERİ

# THE SACRED RINGS

>> Geçen yıl çıkan ve Myst tarzı macea-ra oyunlarını (ölümüne zor bulmacalar, aynı anda hem korkunç hem güzel bir ıssızlık hissi, sanat eseri gibi grafikler) sevenlerin ilgisini çekmeyi başaran Aura: Fate of Ages bir devam oyununa kavuşuyor. The Sacred Rings isimli yeni oyun da birbirinden çekici ve sırlı mekânlarda geçecek. Ölümüslüğü ve sonsuz gücü temsil eden kutsal yükülerin kötülerin elinden kurtarılmasını konu edinen standart hikâyeyi saymazsa türün sevenlerini yine uzun ve tatminkâr bir macera bekliyor. Oyun üç ayı dünyada ve 400'den fazla mekânda geçiyor. Çevreyle etkileşimin güçlendirildiği, grafiklerin daha da kusursuz hale getirildiği The Sacred Rings'de sadece 25 bulmaca olması ise oyunun zorluğu konusunda fikir vermeye yetiyor. ■



Yapım: Streko-Graphics Dağıtım: Dreamcatcher Platform: PC Çıkış: - Web: -



## DARK SECTOR

Unreal Tournament'ın yapımcısı Digital Extremes tarafından son E3'te duyurulan ve büyük ilgi toplayan Dark Sector, uzun arayışlardan sonra bir yarışçıya kavuştu. Geçtiğimiz günlerde yapılan açıklamaya göre oyunu D3 Publisher yayınlayacak. Çıkış tarihi konusunda ise fazla bir gelişme yok; hedfelenen tarih 2007 sonbaharı. Oyun PC'nin yanı sıra Xbox 360 ve PS3'e de çıkacak. ■

## ÜÇLEMENİN İLK ADIMI

# PROJECT IM

>> FPS, bilim-kurgu, aksiyon, RYO türlerini ve Unreal 3 motorunu aynı proje içinde birleştiren bir oyun geliyor. Simdilik hangi isimle piyasaya çıkacağı belli olmayan ama kod ismi Project IM olarak belirlenen oyun, Danimarkalı bağımsız oyun stüdyosu Zero Point'in yapımı. Ağır zırhlarla ve fütüristik silahlarla donatılmış birimlerimizi yöneteceğimiz Project IM'in konusu hakkında birkaç bilgi kırıntısından fazlasına sahip değiliz ama bir üogleme olması tasarılanan hikaye boyunca, dünyanın muhtemel geleceği içinde, özel güvenlik birimleri için görev yapan bir askerin rolünde olacağız. PC'nin yanı sıra yeni nesil konsollara da çıkacak olan Project IM'in dört oyuncunun omuz omuza görev üstleneceği multiplayer modu ve çizgisel olmayan görev mantığı konusunda yapımcı Zero Point oldukça iddialı sözler ediyor. Yapımcılar ayrıca RYO türüne ait öğelerin oyunun fütüristik atmosferiyle çok iyi örtüşlüğü konusunda da eminler. Simdilik tek sorun henüz bir yarışçı bulunamamış olması. Çıkış tarihinin 2007'ye girdikten sonra belirlenecek olması da biraz üzücü tabii... ■



Yapım: Zero Point Dağıtım: - Platform: PC, PS3, Xbox 360 Çıkış: - Web: -

**HEY DOSTUM, BİZ BURALarda HEM YERALTINDA, HEM YERÜSTÜNDE GEÇEN STRATEJİ VE ROL YAPMA KARIŞIMI OLAN OYUNLARI PEK SEVMEYİZ...**

# STRANGER

» Stronghold sevdigimiz bir seridir. Onu yapan Alman firması Fireglow da sevdigimiz bir kardeşimizdir. O zaman Stranger adlı bu strateji oyununa neden kem gözlerle bakiyoruz? Çünkü son zamanlarda çıkan tüm yeni GZS'lerde şunu görüyoruz: Üssünü yerin üstüne kur, düşmana saldır strateji olsun; arada bir yeraltına in, questler yap, hero'nu geliştir, rol yapma oyunu olsun. En son Dra-



gonshard'da gördüğümüz bu formülü, çok da fazla sevdigimiz söylemenemez.

Yine de Stranger'in tuhaf bir çekiciliği var. Bir kere öyle elf'ler, human'lar yok ortada. Hem dostlar hem de düşmanlar alabildigine tuhaf yaratıklar. İsimleri de tuhaf. Yönetebileceğimiz klanların Hasskora, Kradlaug, Bolperid gibi ses efekti tadında isimleri var. Ayrıca, oyunun grafiklerinde çizgi filimsi bir

doğallık, bir güzellik var.

Dahasını soracak olursanız, yapımcı firma da çok fazla şey söylemüyor. İki kat arasında geçen, normal irklärin yerini alabildigine tuhaf olanların aldığı bir Warcraft 3 klonu gibi geldi bize. Ama çıkışınca göreceğiz hanyayı Konyayı. ■

**Yapım:** Fireglow **Dağıtım:** - **Platform:** PC

**Çıkış:** - **Web:** [www.fireglowgames.com/stranger/](http://www.fireglowgames.com/stranger/)



## » Kışın kalbinde FRP

Türkiye'de daha geniş bir kitleye ulaşan fantastik kurgu dünyasında bir convention daha ufukta gözükmeye başlıyor. 28-29 Ocak ve 4-5, 11-12 Şubat Tarihlerinde Kadıköy Gitar Kafe'de gerçekleşecek olan Hearth of Winter; bu kış tüm Fantastik Kurgu severlerin kalbini fethetme çabası içerisinde bir araya gelen Level forumları kökenli Seraexperıa ve de Icon, Frpnet gibi dost toplulukları yardımıyla organize ediliyor. Organizasyonda MDCLXVI (kişisel evren), Alien vs Predator, Forgotten Realms, Starwars, Vampire The Masquerade, Warhammer 40k (RPG), Ravenloft, Sorcerer's Crusade, Dnd Generic ve Planescape gibi çok tanınmış oyunlar yer alındı gibi Magic The Gathering kart oyunu ve üç malsalı bir interaksiyon oyun da mevcut olacak. 7 Ocak 2006'dan itibaren bu oyunlar için başvurularınızı seraexperıa@gmail.com adresine yollayabilirsiniz. ■



## SİMLERİN İŞ YAŞAMI

Son olarak Nightlife'la bütün kurtlarını döken, sitres mitres her şeyi atan Sims 2 karakterlerimiz için kötü haber. Oyun için geliştirilen yeni paket fena halde iş yaşamını konu alıyor. Open for Business adlı pakette kendi butığınızı, manavınızı, barınızı falan açabileceksiniz. Şimdi "miras değil alın teri" yazılı bir tabela hazırlayıp Sims'in kullanıcı ürünü eşyaların değişim tokus edildiği sitesine koymayı düşünüyoruz. ■

## ANTİKÖYUN'UN YENİ YÜZÜ

# XOYUN.COM

» 2001 yılında Antikoyun'u açtıkları web siteleriyle tanıdık. Özellikle bir zamanlarlığımızın sevrek ve zevkle oynadığı eski oyunları yeniden görme fırsatına kavuştuğumuz. Zaman içinde konsolları el atılar. Özellikle PlayStation ve Xbox gibi konsollara çıkan oyunların incelemeleri, tam çözümleri, hileleri... vs yer aldığı yeni sitelerinde, oyun severlerin aradıklarını bulmaları mümkünüdü. Geçtiğimiz ay ise 4 yıllık tecrübe birikimiyle, yepen bir isimle karşımıza çıktılar: XOYUN.COM....

Konsol oyunlarının yanı sıra, PC oyunlarına da el atmaları ve çok daha dinamik web sayfalarıyla eski Antikoyun ruhunu yaşatmış olmaları bunun kanıtı. Ön inceleme, inceleme, haberler... vs kısacası herşey baştan aşağıya yenilenmiş. ■

## » BUHARLAŞAN OYUNLAR

Şimdide dek çok ünlü Rag Doll Kung-Fu ve Darwinia gibi bağımsız yapımların dağıtımını üstlenen Valve'in dijital Steam sistemine artık Strategy First de dahil olacak. Geçen ay çıkan denizcilik simülasyonu Dangerous Waters da dahil olmak üzere bundan böyle çıkacak önemli Strategy First oyunları, Steam kullanıcıları tarafından internetten indirilebilecek. Firma bundan önce de kendi sitesinden 20'den fazla oyununun ücret saatlik paketlerini kullanıcılarının bedava kullanımına açmıştı. ■

## level'in seçimi



### OBSESSED

MTV'nin hazırlayıp sunduğu adı üstünde "takıntı" yaratan oyunlarla dolu bir site. Oyun tarihinin en eski, en arcade oyularından son moda küçük oyun tiplerine kadar tonla oyun bulacaksınız bu sayfada. Bilgisayar karşısında öldürmek istediğiniz vakitler için internette birçok seçenek mevcut, Obsessed de bunlar arasında iyilerden biri.

[www.mtv.com/cms/templates/games/video\\_games/obsessed/flash\\_game/](http://www.mtv.com/cms/templates/games/video_games/obsessed/flash_game/)



### MEGA 64

Oyunlardan tanışığınız tiplerin sokakları doldurmasını ister misiniz? Mesela L bici-minde bir Tetris parçasının her köşe başında süşlemeceği bir yer araması, Sam Fisher'in kostümü ve gözlüğüyle sokağınızda elektrik tellerine asılması, Solid Snake'ın bir kafe, oturdugunuz sandalyenin arkasında saklanmaya çalışması hoşunuza gider miydi? Mega 64 sayfasında bu sorulara video formatında eğlenceli cevaplar var.

[www.mega64.com](http://www.mega64.com)



### ADVENTURE LANTERN

Adventure oyunları hakkında Türkçe içerik sunan, yeni oyunların fragmanlarını ve ön incelemelerini, eskilerin incelemelerini ve tam çözümlerini açıklayan iyi bir kaynak. Aylık bir elektronik dergi olarak tasarlanan Adventure Lantern küçük bir grup maceraperest tarafından hazırlanıyor.

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

# YKLNYR

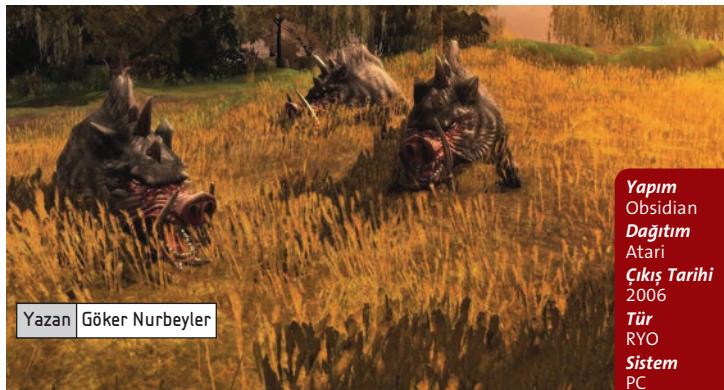
Yılbaşı furgyasını atlatmış olabiliriz ama Elder Scrolls ve Prey gibi oyunlar sayesinde bu bahar pek renkli geçecek.

#### OYUNUN İSMİ

OYUNUN İSMİ	TÜR	PLATFORM	KESİN ÇIKIŞ TARİHİ
American Conquest: Divided Nation	Strateji	PC	28 Ocak
Rise & Fall: Civilizations at War	Strateji	PC	01 Şubat
Desperados 2: Cooper's Revenge	Strateji	PC	15 Şubat
Panzer Elite Action	Aksiyon	PC	17 Şubat
Prey	FPS	PC	18 Şubat
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Strateji	PC	21 Şubat
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Taktik/Aksiyon	PC, PS2	21 Şubat
UFO: Extraterrestrials	Strateji	PC	21 Şubat
BLACK	FPS	PS2	22 Şubat
TOCA Race Driver 3	Yarış	PC, PS2	22 Şubat
ÜberSoldier	FPS	PC	24 Şubat
Crashday	Yarış	PC	24 Şubat
Galactic Civilizations II: Dreadlords	Strateji	PC	24 Şubat
FIFA Street 2	Spor	PC, PS2	24 Şubat
Heroes of M&M V	Strateji	PC	28 Şubat
LotR Online: Shadows of Angmar	Strateji	PC	Kış'06
Neverwinter Nights 2	RPG	PC	Kış'06
Seven Kingdoms: Conquest	Strateji	PC	Kış'06
Silent Hunter 4	Simülasyon	PC	Kış'06
LotR: The Battle for Middle Earth II	Strateji	PC	3 Mart
Jules Verne: Journey to the Moon	Adventure	PC	3 Mart
Bully	Aksiyon	PS2	10 Mart
The Godfather	Aksiyon	PC, PS2	30 Mart
The Game	Aksiyon	PS2	31 Mart
Runaway 2	Adventure	PC	31 Mart
Faces of War	Strateji	PC	31 Mart
Tom Clancy's Splinter Cell 4	Taktik	PC, PS2	Bahar 06
Gothic 3	RPG	PC	06 Mayıs



# NEVERWINTER NIGHTS 2



**Yapım**  
Obsidian  
**Dağıtım**  
Atari  
**Çıkış Tarihi**  
2006  
**Tür**  
RYO  
**Sistem**  
PC

Rol yapmaya doymayan bünyelere Diyarlar'dan taze kan geliyor. NWN özellikle çoklu oyuncu modları ile çok tutmuş, hâlâ da deli gibi oynanan bir oyundur. Fakat daha güzelinin gelmemesi için hiçbir neden yok.

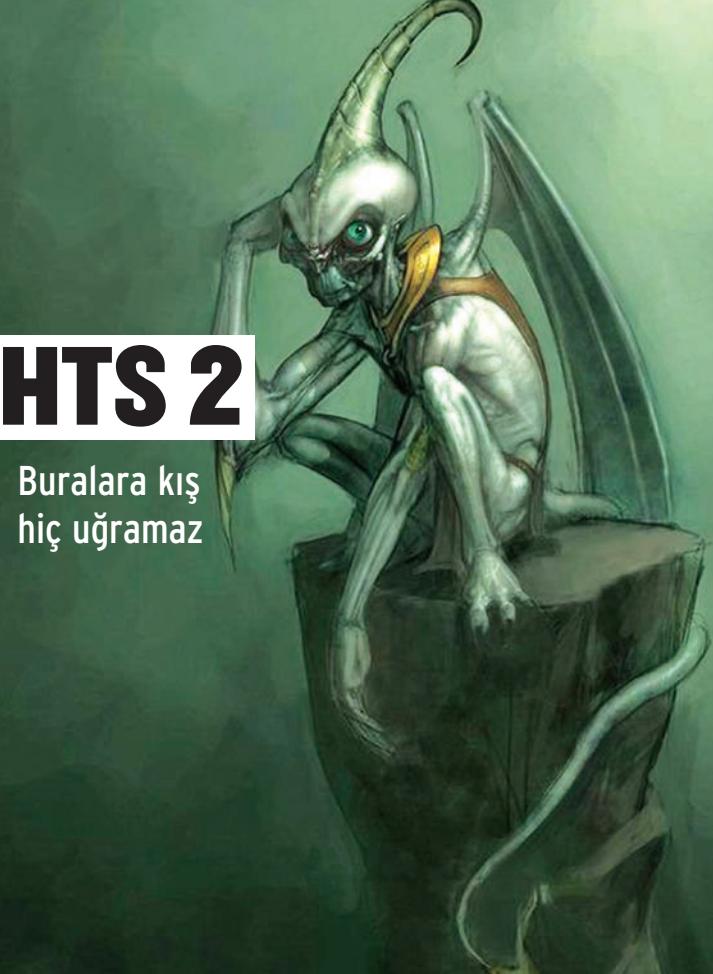
Yeni oyun grafik olarak daha güzel gözüküyor. Fakat Obsidian yapımcıları Bioware'in oyun motoruna güvenerek enerjilerini oyun içine yönlendiriyorlar. Obsidian CEO'su Feargus Urquhart, amacın düzgün olan oyunu değiştirmekten eksiklerini tamamlayarak geliştirmek olduğunu belirtiyor. NWN 2 tek kişilik senaryonun yanında yine ağırlıklı olarak multiplayer seçenekleri ve kendi maceralarınızı yapabileceğiniz kapsamlı bir toolkit ile geliyor. "Yanında" sözünün altını çiziyorum çünkü Obsidian'da tek kişilik senaryo için KOTOR 2'nin iki katı yapımcı çalışıyor.

## ÜÇ KİŞİ AĞAÇTAN KEDİ KURTARIRKEN

NWN 1'de ana karakterimize yalnızca bir yardımcı katılabilirdi. NWN 2 ile kahramanımıza sonradan değiştirilebilen iki karakter daha eşlik edecek. Ayrıca üç silahörümüzle iddialı bir grup dinamiği için özel olarak ilgilenebilirsiniz. Bunun için Baldur's Gate ve KOTOR 2 arası bir savaş sistemi hazırlanıyor. Dolayısıyla savaşın herhangi bir anında oyunu durdurarak sakin kafaya hareketleri belirleyeceğiz. Ayrıca karakterlere sıralı emirler verilebilecek. Urquhart bu aksiyonlar sürenken diğer karakterlerin hareketleri konusunda yapay zekâya güvenebileceğimizi ekliyor. Oyundaki ana seçimiz dokuz karakter tipinden olacak ki bunların bir kısmı yalnızca iyi, diğer kısmı ise kötü olarak oynanabilecek. Bu arada yandaşlarınızın karakter değerlerini ve yeteneklerini de aynı anda karakterinizde olduğu gibi belirleyeceğiz.

NWN 2 yan görevlere girmeden 40 saatlik eğlence sunacak. Yok, tadını çıkararak yan görevlere de bulaşırsanız bu rakam 60'a çıkacak. Çünkü görevlerin büyük çoğunluğunu seçmeli yan görevler oluşturuyor ki iyi ya da kötü olmanızı bunlar belirliyor. Ayrıca yandaşlarınız ve iyi-kötü taraflar arasındaki seçimleriniz iletişim kuracağınız fraksiyonları dolayısıyla olayların gelişimini etkileyeceler. Tabiatınızdaki değişimleri KOTOR 2'den daha hızlı iz-

Yan karakterlerinizin yapay zekâından umutluyuz, bakın ne kadar da zeki bakıyorlar.



Buralara kış  
hiç uğramaz



Neverwinter 2'de ilk   
evimiz bataklıklar  
olacak.

leyeceğiz. Gidişata ters bir harenkette bulundığınızda bunun etkisi daha fazla hissedilecek, yani bir iyilik abidesinin birine ok atmasının etkisi gül atmasından fazla olacak. Bular size yol, su ve tekrar oynamayıbilişlik olarak-donecek. Görev tarzını daha iyi anlatmak için Urquhart'ın sözünü aynen iletıyorum: "Ağacıktan kedi kurtarma tarzı görevlerle uğraşılmayacak. Görevler oyun dünyası ve karakter yaratımına uygun ilerleyecek."

## WOW'DA BAŞLAYAN WARLOCK AŞKI

D&D'nin, masa üstünde değişirken PC'de yerinde durması

beklenemezdi. NWN 2 D&D 3.5 kurallarına uyumlu olacak. Üst seviye sınırı ise 20. Ayrıca karakter yaratımında yedi ırk ve 12 ana sınıf arasından seçim yapıyorum. Oyundaki yeni ırkımız Sorcerer'ı andıran Warlock. Bunun dışında Bard üzerinde özel olarak çalışıyor. Ayrıca belirli bonuslara sahip alt sınıflardan birini de seçebileceğiz. Ne yazık ki NWN 1 karakterimizi burada kullanamayacağız.

Gördüğünüz gibi NWN 2'de amaç değiştirmekten çok geliştirmek, daha taktiksel ve eğlenceli bir oyun hazırlamak. Özellikle tek kişilik bölümle ilgili bilgilerden sonra beklemek daha zor. ■



Yazan Göker Nurbeyler

**Yapım**  
Phenomic  
**Dağıtım**  
Jowood  
**Çıkış Tarihi**  
İlkbahar  
2006  
**Tür**  
RTS  
**Sistem**  
PC

# Spellforce 2

Gölge oyunları

Yaklaşık iki yıl öncesi: Bakalım alışveriş listemde neler varmış. "Gerçek zamanlı strateji, RYO ve güzel bir grafik motoru, dönerken iyi bir grafik kartı al. Yemek dolapta, ısıtır yersin." İlk iş olarak markete uğrayarak Spellforce aldım. Strateji olmasına rağmen kahraman olarak savaş meydanına inerek çeşitli görevler yapıyor, aynı bir RYO karakteri gibi level atlıyoruz. Sonra yukarı çıkarak savaşa devam ediyoruz.

## 2006'DA GRAFİKSİZ OYUNA KIZ VERMİYORLAR

SF 2'nin ilk görüntülerini gördüğümde aklıma bir dönem önceki oyun videoları geldi. Bu güzelliğe rağmen ekran birimlerle tamamen dolsa bile ortalamaya bir PC'yi (2,2–2,5 GHz) kasmayacak. Bunu ilk oyunla hemen hemen aynı poligon sayısına sahip olmasına rağmen daha mantıklı adımlar atılmasına bağlıyayız. Örneğin birçok oyunun aksine birimlerdeki bazı ayrıntılar azaltılarak (ör: parmaklar) gereksiz poligon kullanımı engelleniyor. Buradan tasarruf edilen güç daha gerçekçi yüz animasyonlarına harçanıyor. Artık duydaklar konuşmalarla senkronize biçimde hareket ediyor. SP 1'de hareketleri mekanik gözüken birimler ardı ardına gelen çok sayıdaki animasyonla canlanıyor. Böylece savaşlar daha seri ve gerçekçi yaşıyor. Ayrıca kiyiya vuran ve savaş üzerinde etkisi olan büyük dalgalar gibi doğa olayları da planlanıyor.

SP 2'nin yapısı birkaç değişiklik dışında sabit kılıyor. Oyun abisi gibi üç bölünmüş: RYO görevleri, yapı ve gerçek zamanlı savaş stratejisi. Yapıdaki en büyük değişiklik yapı tarafına harcanan vaktin kısalması. Bunun için hammaddeye özel işçi olayı ortadan kaldırılmış. Böylece gıda üretimi hızlanarak üretim binalarının sayısını düşürüyor. Bu özellikle çok oyunculu partiler için iyi haber.

Rün'ler kaldırılarak Avatar'ın savaş alanında ölebilmesi sağlanmış. Bu nün özellikle senaryoyu dramatikleştireceği belirtiliyor. Bunun dışında işinlanma olayı tek tuşa dökülecek teleporter kullanma zorunluluğunu kaldırılmış. Ayrıca yapay zekâ kontrolündeki birimler artık hangi birime nasıl saldırılacaklarını daha iyi seçecekler.

## IRKÇILIK YAPMAM, HEPSİYLE OYNARIM

Spellforce 2'nin tek kişilik görevlerinde yalnızca ışık ırklarına (insan, elf, cüce) hükmedebileceğiz. Bu üç ırktan hangisinin binalarını kuracağımıza ana

Birimlerdeki metalik  
parlama Bilen Adam'ı  
kil etmek için yapılmıyor.



binada karar veriyoruz. Elfler büyü ve menzilli silahlara güveniyorlar, hammaddeleri Lenya denen şifalı bir bitki. İnsanlar Paladin'ler ve süvarilerle bezeli güçlü bir orduya sahipler, hammaddeleri demir. Cüceler ise bildiğimiz baltalı tanklar. Hammaddelerini mithril adıyla direkt Tolkien'den alıyorlar. Bunnar dışında iki fraksiyon daha bulunuyor. Çok oyunculu savaşlarda trol, ork ve barbar ırklarını da seçebileceğiz. Darkelf, gar-

goyl ve gölge savaşçılarından oluşan üçüncü fraksiyon ise bilgisayar yönetimine kiyor. Liste niyet tamam, of fena acıktım. Yuhuu doğum günü pastası almışlar!

Not: Beta Test'e katılma karşılığında nüfus cz'danı fotokopimle oyunun kopyalanması karşılığında 10.000 Euro ödemeyi kabul ettiren bir yazılımı imzalamamı isteyen Jowood'a teşekkür ediyorum. ■





Güneylilere yol  
göründü. Yeni oyunda  
deniz savaşları da var.



Goblinler ufak tefek  
ama bu koca devler  
onlar için çalışıyor.

# BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2

Benim Tom Bombadil'ım senin Balrog'unu döver!

Yazan Tuğbek Ölek



Kara süvarileri  
kullanabilmek kötü  
tarafın hoş  
sürprizlerinden.

**Yapım**  
EA  
**Dağıtım**  
EA  
**Çıkış Tarihi**  
Mart 2006  
**Tür**  
GZS  
**Sistem**  
PC



Düşman artık avucumun içinde ve nihai bir saldıryla sonunu getirmeye kararlıyım. Dokuz kara süvarimi düşmanın kuzeyine yönlendirdim. Güneyden akın akın goblinlerim ilerliyor. Ama Elf oklarının sağanağında eriyip gitmemeleri için onlara destek gerekiydi. Bu yüzden Balrog'u çağrıldım ve onun gelişyle saldırı başlıdı. Balrog elf kapılarını parçalarken Goblin'lerim çıplak elle tirmandıkları duvarlardan üssel olup aktılar. Artık kara süvarilerin saldırma zamanıydı... Süvariler? Süvariler nerde!!! Buradaydilar az önce ama şimdî yoklar! Ölmüş olamazlar ya? Nasıl bir güç dokuz kara süvariyi birden yok eder?

Derken sislerin içinden insandan kısa cüceden uzunca bir efendi peydahlandı. Hoplaya zıplaya dolanıyor şarkısını söyleyordu:

*“Şu bizim Tom Bombadil ne kadar tatlı dilli;  
Ceketi parlak mavi, sarıdır çizmeleri.”*



Üç ay sonra Battle for Middle Earth 2 belki de siz oynayacaksınız bu sahneyi. Yeni oyun yüzük kardeşliğinin yolculuğundan çok o sırada Orta Dünya'nın dört bir yanında yaşanan diğer çarpışmalara odaklanıyor. Bu yüzden de BfME 2 gözlerini kuzeye, Elf ve Cüce diyalarına çeviriyor. Bir tarafta Gimli'nin soyu, diğer tarafta Elron'dun orduları karanlık tarafa karşı mücadele veriyor. Rohan ve Gondor ise tek bir insanırı olarak birleştirilmiş. Karşı taraftaki yeni ırkıımız ise Goblinler.

Cüceler çok sağlam ama pek bir yaş olmalarıyla farklı bir renk katacak oyuna. Üstelik çok daha güçlü binalara sahipler. Elfler cücelere göre pek bir hızla kırılganlar. Binaları sağlam olmasa bile büyümeli yaratılmalarının avantajına sahipler. Goblinler ise hızlı üretip düzensiz olmalarına karşılık düşman surlarına araç kullanmadan tırmanmalarıyla oyunu değiştirecek.

## TOM VS BALROG

Yeni ırkların yanı sıra filmde kırılan bazı hoş detaylar BfME 2 ile tekrar hatırlanıyor. Bu detaylar arasında en hoşu Yüzüklerin Efendisi'nin en gizemli şahsiyeti Tom Bombadil'in oyunda süper bir kahraman olarak bulunması. Dağlardan daha yaşlı ve Gandalf'tan, hatta Sauron'dan bile güçlü bu ufak tefek neşeli karakter kitapta hiçbir savaşa karışmamıştı ama ilk oyunda Balrog'u Gondor'a getiren yapımcı ekibi, Bombadil

için de aynısını yapmaktan kaçınmayacaktır herhalde.

BfME 2'de artık istediğimiz yere binalarımızı dikebiliyoruz. Yani önceden belirlenmiş bina noktaları yok. Ayrıca kaynak binaları her ırk için ayrı (cücelerde maden, elflerde büyülü ağaç) ve istediğiniz yere yerleştirilebiliyor. Ancak bunların ne kadar etkili çalıştığı birbirlerine olan uzaklılarına bağlı. Kaynak binaları birbirinden ne kadar uzak olursa o kadar verimli çalışıyorlar.

Oyundaki diğer önemli değişiklik ana senaryonun iki farklı yapıya bölünmüş olması. İlk oyunda bir yandan bölgeleri ele geçirip güçleniyor bir yandan da hikâyeyi devam ettiren kilitavaşları oynuyorduk. Bu sefer hikâye bölümleri çizgisel ilerliyor ve üst üste görevleri yerine getiriyor. Yani herhangi bir klasik GZS ile aynı yapıda. Ama aynı zamanda Rome Total War'a benzer oynanan, büyük haritada bölgeleri ele geçirerek ilerlediğimiz ayrı bir mod var. Aynı Rome'da olduğu gibi elinizdeki bölgelerde bina ve asker üretebiliyoruz.

Sonuçta bana öyle geliyor ki EA bize ilkinden daha geniş ve daha renkli bir Battle for Middle Earth 2 hazırlıyor. Tüm gelişmeler içinde en heyecan verici olanı Yüzüklerin Efendisi'nin fazlaıyla kullanılıp tüketilmiş yanlarından çok bugüne dek geri planla kalmış kısımlarını konu alıyor olması. ■



*“Hey lay! Nay nay nom!  
Haydi canlar sekiniz!  
Hobbitler! Midilliler!  
Konukları severiz”*



# GOTHIC 3

Grafiğin yapay zekaya doyduğu an

G3'te Scavenger gibi fanatik canlılara da rastlayacağız.

**Yapım**  
Phenomic  
**Dağıtım**  
Jowood  
**Cıktı Tarihi**  
İlkbahar 2006  
**Tür**  
RYO  
**Sistem**  
PC



Bey uyan, işe geç kalacaksın.  
-5 dakikacık daha yatayım yaa...

Yazar | Göker Nurbeyler

Almanya/Essen'da bir iki ailenin ancak sığabilecegi bir ev. Fakat burada ejderhalar ve orklar oturuyor. Burası satışlarda milyon barajını geçen Gothic serisinin yapımcısı Piranha Bytes'in ofisi. İçeride başarılı oyunun üçüncüsü için yoğun bir çalışma var, ne de olsa rakip büyük: Elder Scrolls: Oblivion.

Neverwinter Nights 2'de olduğu gibi G3'te de amaç başarılı olunu bozmadan detaylara ağırlık vererek geliştirmek. RYO'larda "ne kadar özgür, o kadar iyi" inancındaki ben G3'te çok daha özgür olacağımızı duyurmak G3'ün doğru yolda olduğuna inandım. G3'te görevler artık istenilen sırayla alınabiliyor. Bunun dışında oyun arayüzü basitleştirilerek karakter yönetimi ve gelişimi daha pratik hale getiriliyor.

## BESİN ZİNCİRİNDE OYUNCUNUN YERİ

G3 oyuncusu G2'nin bittiği yerden alacak. Hatırlarsınız ork-insan savaşı orkun üstünlüğüyle son bulmuştu. Gothic orklarının kendi kültürleri olması, onları insanları köleleştirmekten alıkoymuyor. Daha ilerisi orkları zafere götürür son dünyadaki tüm büyünün yok olmasını sağlıyor (FR mı desem Dragonlance mi?). Kahramanımızın ilk oyunlardaki kurtarılmayı bekleyen acemi, ezik haline döneniğini sanmayı. Ne de olsa zamanında ejderha katiliydi. Yani karakterimiz belirli yeteneklere sahip olarak önlüğümüze geliyor. Fakat dünyadaki tüm büyüğünü kaybolduğundan önlüğümüze her çikanı kolaylıkla yararak ilerleyecektir durumda değiliz.

Zindanlardan içi bayılanlara, çoğunlukla dış dünyada olacağımızı müjdeleyebilirim. G3'ün şehir sayısı (20) G2'yi ikiye katlıyor. Artık yolumuz kuzey buzullarına, büyük çöllere ve köleleştirilen insanların tutulduğu kalele-



-Yine mi bodrumu ilaçlamadan tatile çıktı?!  
-N'oldu? Nereden anladın?

re düşecek. Favori yeniliklerden biri de çevrenin gerçekten yaşadığı havasını veren etkileşimli yapay zekâ. Irksal çeşitliliklerle birlikte her bölge yaklaşık 40–50 canlıya ev sahipliği yapacak. Canlılar arasındaki besin zincirini izlemek de mümkün olacak. Piranha Bytes oyun kontrollerine de özel ilgi gösteriyor. G1'de kullanılan konsolvari kontroller yerini nihayet fareye bırakıyor. Böylece envanter kullanımında saçlarımız ağarmayacak. Etkileşimler fare tuşlarına dağıtılmış; bir meşaleyi sol tıkla söndürmek veya sağ tıkla almak gibi.

## DEVASA OFFLINE OYUN

G3'te dost seçiminde özgürüz. Bize katılacak dost yoldan geçen biri veya parayla tutacağımız bir asker de olabilir. G3'te grup sayısı altıya çıkıyor: Kiralık katiller, esir av-

cıları, göçebeler, orman halkı, krala sadık asiler ve orklar. Birine bağlı kalmak ve sırayla gitmek sorunda olmadığınızdan önlüğümüze çok sayıda görevle dolu uzun bir yol çıkıyor. G3'te genel olarak hemen her görevin üçer çözüm yolu bulunuyor fakat yapımcılar bu sayıyı daha yukarıya çekmeye çalışıyor.

G3'ün grafikleri resimlerde görebileceğiniz gibi gayet çirkin (yalan). Yetenekli motor sayesinde bir bitki diğerine benzemiyor. Ormana girdikçe Jurassic Park'a daldığınızı hissedebilirsiniz. Kapınışa doğru bomba bir haber vereyim: G3 görev bazıları bir multiplayer modıyla geliyor ve bu mod devasa online oyunlarda gibi kim kimi kesecektен çok daha fazlası olacak. Evet, G3 çok çok iyi olacak. Geç zaman geç. ■





Arnold Schwarzenegger'in Kaliforniya Valisi olup saç malamaya başlamadan önce yaptığı anlamlı işlerden biri, Barbar Conan'ı çekmek olmuştur. Filmden yıllar sonra, Conan bilgisayarlarımıza yeniden hayat buluyor. Robert E. Howard'ın romanlarından önce çizgi roman olan, sonra sinemaya atılan, vahşi kahraman Conan, valilik macerasından sonra şimdî de bir bilgisayar oyununa adını veriyor.

Age of Conan daha önce görmediğimiz bir oyun yapısına sahip. Oyunu alıp kurduğunuzda, gayet güzel bir single player deneyimi yaşayacaksınız, yakla-

oyunda, oyuncular Aquilonialı, Cimmerialı ve Stygialı olabilecek. Bir köle olarak, herhangi bir sınıf seçmeden başladığınız oyunda, 5. level'a geldiğinizde Warrior, Mage, Rogue ve Priest sınıflarından birini seçeceksiniz. Ayrıca 40. level'e vardığınızda dört tane lonca sınıfı seçebileceksiniz ki bunlar; el işi üretiminde ustalık, taktiksel uzmanlık, stratejik uzmanlık ve lordluk (sonucusu size kalıcı bir NPC yar-

zu anlayıp, buna göre tepki verecekler.

Oyunun asıl yoğunluğu alan savaşlar. Bunun için kale kuşatmaları bile koymuş AOC'a. "Ancak yine de savaş dışı aktivitelerde de oyuncuların sıkılmaması için her şeyi yapıyoruz" diyor yapımcılar, ben de onların yalancısıyım.

Teknik detayları unutmamalıyım çünkü AOC harika gözüken bir oyun. Gerçekten gerek insanlar, yaratıklar;



şik 20 saatlik bir süre boyunca. Tek kişilik modu bitirip "bana yeter" diyenler PES oynamaya devam edecek, sizse araştırmacı yönünü göstererek, "bu işte bir iş var" deyip (neden ki?) AOC'un büyük sırrına erişeciksiz: Tek kişilik oyunda yarattığınız ve büyütüğünüz kahramanınızı, AOC'un multiplayer evreninde oynayabileceksiniz. Yapımcılar bu fikirle, hem single player oyuncularını kazanmaya hem de multiplayer evreninde acemi oyuncuların başıboş dolanmasını engellemeye çalışıyor. Yalnız hileleri engellemek için single player da sunuculara bağlıken oynanacak, oyuncular sürekli kontrol altında tutulacak.

#### "YALAN SÖYLEYECEK KADAR UYGARLAŞMADIM"

Oyunumuz, Conan'ın Aquilonia Kralı olmasından hemen sonraki zaman diliminde vuku buluyor. Conan'ın yönetilemediği ama zaman zaman karşınıza çıktıığı

dövmci kazandırıyor).

AOC'un en iddialı olduğu alan, dövüş sistemi. Bugüne kadar yapılan devasa online oyunlarda sira tabanlı denilebilecek bir dövüş sistemi vardı. AOC ise bunu tamamen değiştiriyor. Hamle yaptığınız altı farklı yönde, gerçek zamanlı olarak etkileşimde bulunabileceksiniz düşmanınızla. Bunun dışında, oyuncuların haretlerine göre gelişen, değişen, büyüyen şehirler var oyunda. NPC'ler de diğer devasa onlinelardan alışık olduklarımız gibi hareketsiz duran ve siz yanlarına gelince konuşan tipler değil. Hepsinin belli bir ihtiyacı olacak ve bunlar için yanınızda gelip konuşacaklar. Ayrıca üstünüzde taşıdığınız silahlardan ya da giydığınız giysilerden, sizin düşman ya da dost olduğunuzu

gerekse de çevre çok çok iyi hazırlanmış. Conan'ın o karanlık, korkutucu, karışık, çok çeşitli atmosferini yaratmakta oldukça başarılı olacağını düşünüyorum.

Sonuç olarak, bir Conan hayranı değilim ama bu oyunun hayranı olmak için elimde çok sebep var. Çok fazla yenilik taşıyor içinde, üstelik de arkasında dersine çok iyi çalışmış gözüken bir yapımcı ekip var (Longest Journey ve Anarchy Online gibi de bir geçmiş var ekibin). Sayamadığım daha bir sürü özelliği var ki, bu oyunu 2006'nın en iyilerinden biri yapmaya yeter. Ama yakın bir arkadaşım söyle der: "Bu işler -cek'le, -cak'la olmaz!" Haklı, beklemek ve görmek lazım... ■

# BİZ YAPARIZ S



# İZ OYNARSINIZ

## Oyunları yapanları sizlerle tanıştırmak için Olympos Dağı'na tırmanıyoruz. Tutunun!

Başlangıç yemeği niyetine işte birkaç soğuk istatistik: Uluslararası Oyun Tasarımcıları Birliği'nin (IGDA) 3128 oyun tasarımcısıyla yaptığı bir ankete göre, oyun tasarımcılarının yüzde 83.3'ü beyaz, yüzde 88.5'i erkek, yüzde 92'si heteroseksüel, yüzde 64.3'ü üniversite mezunu. Ankete katılan 3128 tasarımcının yaş ortalaması 31 ve ortalama beş yıldır bu sektörde çalışıyorlar. Yıllık kazanç ortalamaları 57 bin dolar.

Boyle bakınca herhangi bir bankanın üst düzey yöneticileri arasında yapılmış bir anketten çok da farklı görünmüyor değil mi? İstatistikler yaniltır diye boşuna söylemiyorlar. Birazdan okuyacıklarınız, oyun yaratma işinin bankacılığa, tasarımcıların da bankacılara pek benzemediğini ortaya koyacak. Ama okuyacıklarınızın asıl işlevi bu farkı açıklamak değil. Sadece bizi yıllarca kendi koyduğu kurallara göre oynatan bu adamları Olympos'un tepesinde ziyaret edelim istedik.

Her biri ayrı bir efsaneye imza atmış tasarımcılar arasından seçim yaparken ne kadar zorlandığımıza degeinmeyeceğim. Çünkü hiç de zor olmadı... Tüm mitolojilerde olduğu gibi oyun evreninde de büyük tanrıların sayısı çok fazla değil. ■

Yazar Serpil Ulutürk İllüstrasyonlar Emrah Çıldır





# SID MEIER

Dünyayı sırtında taşıyan adam

**O**yun zevki de-  
nen şey son  
derece öznel yargılara  
dayanır. Birinin yıllar-  
ca oynamaya devam  
ettiği oyun, bir baş-  
kası için 15 dakika-  
da mazi olabilir.  
Ama konu Sid  
Meier ve onun

## TAKIMDA "BEN" YOKTUR

Yoktur evet. Bir takım-  
da Sid varsa, o takım  
genel olarak Sid'in ta-  
kımı diye anılır ve di-  
ğer isimler onun geniş  
gölgesi altında kaybo-  
lur. Sid Meier'in başa-  
rısında her zaman  
doğru insanlarla çalış-  
mış olmasının da kat-  
kısı var. Bunalardan biri  
Bill Stealey. MicroPro-  
se'un iki kurucusun-  
dan biri olan yanı Sid'le daha işin başında  
birlikte çalışmaya başlayan Stealey, Mi-  
croProse döneminde çıkan tüm oyunların  
tasarımında rol aldı. Birleşik Devletler Hava  
Kuvvetleri Akademisi mezunu ve Sid  
Meier imzalı uçuş simülasyonu oyunlarına  
gerçekçilik kazandıran esas isimdi.

Brian Reynolds da Sid'in birkaç yıl önce-  
sine kadar hiç从中分离する) bir baş-  
ka isimdi. Biz sadece hangi oyunlarda "baş-  
tasarımcı" olarak görev aldığı söyleyelim,  
önemine siz karar verin: Colonization, Civiliza-  
tion II, Alpha Centauri, Gettysburg... Big  
Huge Games'i kurup Rise of Nations isimli  
şaheseri yaratma işine gömülmeseymi muh-  
temelen Civ III ve IV'te de ismini büyük harf-  
lerle görcekti.

Bruce Shelley'i sadece Ensemble Studi-  
os ve Age of Empires serisiyle tanımlanıra  
Civilization'ı Sid Meier'la kafa kafaya verip  
ilk tasarılayan kişi odur desek? Hatta yetin-  
meyip Railroad Tycoon'u ve Covert Action'ı  
da sırtladığını söylesek? Eski MicroProse'un  
bu gedikli ismi de 1996'da Age of Empires'i  
tasarlamak üzere Ensemble'a katılıp Sid'le  
yollarını ayırdı. ■



yaptığı oyunlar olunca oyuncular  
mucizevi bir şekilde uzlaşıyor. Ken-  
disi oyun dünyasında "baba", "ya-  
şayan efsane", "oyun dâhisi" gibi si-  
fatlarla anılıyor. Yani; bu âlemin en  
kral oyun tasarımcısı! İlginçtir ki Sid  
bütün bu yıldız sıfatları karşısında  
gaza gelip "dükkânı büyütmek" ye-  
rine Firaxis'teki odasında, en sevilen  
oyunu Civilization'ı geliştirmeye de-  
vam etmekle yetiniyor.

Otuz yıla yakın geçmişiyle bu  
sektörün en tecrübeli isimlerinden  
biri olan Sid Meier, ilk oyun stüdyo-  
su MicroProse'u 28 yaşındayken  
(1982) kurdu. O günden beri de Solo Flight'dan başlayarak Pirates!, Rail-  
road Tycoon, Colonization, Alpha  
Centauri ve tabii ki Civilization gibi  
hepsi de kendi çaplarında birer ef-  
sane halini alan birçok oyun yaptı.

Sid'in strateji oyunları konu-  
sundaki dehası hemen her oyunu  
için kazandığı saygın ödüllerde  
tescillemiş durumda. Özellikle de  
ilk 1991 yılında yayınlanan Civiliza-  
tion serisi. Oyun, çeşitli kereler  
“Dünyanın En İyi Oyunu” seçildi.  
Düşünerek, her türlü detayı kurcal-  
yarak ve değiştirerek, yeni bir şeyler  
öğrenerek oynamayı sevenler için  
sadece Civilization değil, isminin  
önünde Sid Meier's eklenmesini ba-  
rındıran tüm oyunlar birer cevher  
değerinde. 1985'te, daha oyun dün-  
yası bir tilt ve arcade bulutu iken ta-  
sarladığı Silent Service ve devamı



## Sid Meier's Civilization Bir turn daha!

Civilization serisi hakkında hissiyat-  
ımızı detaylı bir şekilde geçen ay incele-  
diğimiz CivIV'ün yazısında zaten gör-  
düğümüz ama bir oyun tanrisından bah-  
sederken en büyük mucizesini es geçe-  
mediğiz. Civilization, sıradan bir masa üstü oyundan yola çıkılar ta-  
sarlanan ve ilk oyunun çıktıığı 1991'den beri milyonlarca bilgisaya-  
yayılmış müzüm bir hastalık. M.O. 4000 yılında ve dünyanın herhan-  
gi bir köşesinde tek bir şehir kurarak başladığınız oyunu 2050 yılına  
(eskiden 2020'yi) kadar taşıyorsunuz. Oyunda sizin kararlarınızla şe-  
killenen o kadar çok şey var ki, kimi zaman gerçek hayatınızı bu kadar  
ince düşünseniz Fizan'a vali olabileceğiniz fark ediyorsunuz. Ama Ci-  
vilization'da imparatorluk kurmanın Fizan valiliğinden daha çekici bir  
tarafı var; oyunu bırakıp da işinize gücünüze bakamıyorsunuz. ■



niteliğindeki Red Storm Rising'le denizaltı kullanmanın ince-  
liklerini zorla öğreten, Gettysburg'la Amerikan İç Savaşı hak-  
kında doktora tezleri yazacak kapasiteye ulaşmamızı sağla-  
yan, Railroad Tycoon'la demiryolu işletmeciliğinin sırlarını,  
Alpha Centauri'yle uzayın sınırlarını düşündüren Sid Meier  
bir yönyle hep farklıydı: Kafa yormayı gerektiren, zorlayan  
ama bu sırada ilginç bir şekilde zamandan ve mekândan ko-  
pacak kadar bilgisaya gömülümenizi sağlayan oyunlar ya-  
piyordu. İlgi alanlarını (uçaklar, trenler, denizaltılar, dünya  
tarihi, İkinci Dünya Savaşı) oyunlarla o kadar iyi bir şekilde  
birleştirdi ki dünyanın her tarafından milyonlarca insanın  
aynı konulardan anılar hale gelmesini sağladı. Sid Meier'a  
kafamızı karıştırmanın eğlenceli bir şey olduğunu kanıtladığı  
için öylesine minnettarız ki oyunları yüzünden iştigimiz  
azarlar, kaçırdığımız sınavlar, alamadığımız terfiler, kavga  
ettigimiz ev arkadaşları, terk edip giden sevgililer o kadar da  
umurumuzda değil. ■



# PETER MOLYNEUX

(NARCISSUS)

Her ipin cambazı

**P**eter Molyneux'u herkes  
“god game” de-  
nen ve oyuncuya  
tanrı rolünü veren  
türün ilk ve tek daimi temsil-  
cisi olarak tanıyor. Populous  
(1989) çıktığında herkesin şu-  
ursuzca kendini bu oyuna  
kaptırması, Molyneux'un ne  
kadar isabetli bir fikir yarattığını herkese gös-  
terdi zaten. Ancak hedefi 12'den vurunca yeni  
projelerden uzaklaşıp tüm enerjisini başarılı ol-  
muş oyununu geliştirmeye adayan birçok geliş-

tiriciden farklı olarak Molyneux, vak-  
tinin kalanını Populous'a on tane  
devam oyunu hazırlamakla geçirme-  
di. Kurucusu olduğu Bullfrog dönem-  
inde Powermonger ve Syndicate  
gibi Populous kadar meşhur olama-  
miş ama en az onun kadar takdire  
şayan strateji oyunları sundu oyunculara. Hi-Octane'da yarışıyor, The-  
me Hospital ve Theme Park'ta işlet-  
mecilik yapıyorduk. Yine Bullfrog yıl-  
larında tasarladığı Dungeon Keeper  
görebileceğiniz en eğlenceli strateji  
oyunlarından biriydi. Bir zindana ►

## Populous

Dünyaya tepeden bakmak

“Her tanrıların bir mucizesi vardır” fikriyle, dosya konumuz içinde yer  
verdiğimiz her tasarımının başlığı için bir bölüm ayırmayı karar-  
laştırdığımızda Peter Molyneux'un işleri karıştıracağını hesaplaya-  
mamıştık. Molyneux'un sürekli farklı yollere sapan çizgisi üzerinde  
tüm gidişatı belirleyen bir oyun saptamak hayli tartışmalı bir mesele.  
Ama tanrıçılığının çıkış noktasında durması sebebiyle Populo-  
us'u bir adım öne çıkarıp, “İşte budur” demek mümkün. Molyneux'ya  
“dah” ünvanını kazandıran Populous, kendi saflarına  
daha fazla kul ve daha fazla toprak katmak için birbir-  
ileyi savaşış duran tanrıların hikâyeleri. Göz alan  
dünyası ve farklı konusuyla  
kendi zamanının ötesinde  
bir oyunu ve Black & White  
çıkana kadar dünyaya te-  
peden bakma arzumuzu  
doyurabilmişti. ■



bekçilik yaparken ne kadar kötü ve acımasız olunabilirse o kadar kötü ve acımasız olan bir karakteri oynuyorduk.

Derken Peter Molyneux'nun aklına Dungeon Keeper'da bizi temsil eden "eli" Black & White diye bir oyuna taşımak geldi. Lionhead Studios'u kurduktan sonra yayınladığı bu ilk oyunda Populous'la başarısı kanıtlanan "god game" fikrini sanal hayvan bakıcılığıyla birleştirmek gibi fantastik bir iş yaptı. Tüm çocuklu-

gunu babasının oyuncak dükkânında binbir türlü oyuncakla geçiren Molyneux için bu fikir belki de her gün düşündüğü sıradan şeylerden biriydi...

Black & White 2'nin çıkışını beklediğimiz yıllarda Xbox için tasarladığı Fable'la bir kez daha şaşırttı Molyneux. Geçtiğimiz aylarda PC için genişletilerek Fable: The Lost Chapters ismiyle tekrar yayınlanan bu oyuna RYO türünde de ne denli incelikli çalışabildiğini gösterdi. Molyneux'ya yakıştırılan "Tanrı kompleksi" teşhis, birbirinden farklı türlerde birbirinden yaratıcı oyunlar tasarlayan bu adam için kısmen yaniltıcı bir teşhis. Zira oyunlar söz konusu olduğunda, onun kadar tür ve içerik zenginliği yakalayabilmiş başka tasarımcı yok. En son eseri The Movies'de bunu bir kez daha gördük. ■



## JOHN CARMACK (HADES)

**Ve tanrı cehennemi yarattı...**



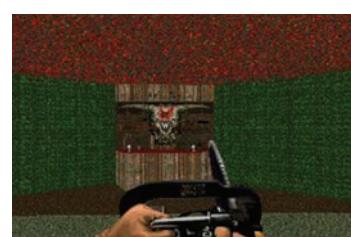
John Romero, Adrian Carmack ve Tom Hall'la birlikte id Software'i kurduğunda 21 yaşındaydı (1991) ve herkes gibi o da Dallas'ın bir köşesinde kurulan bu küçük yazılım evi-

nin oyun endüstrisinin geleceğini belirleyecekinden habersizdi.

John Carmack iyi bir tasarımcı dan ziyade, iyi bir yazılım mucidi. id'yi kurmadan önce aynı kadroyla birlikte hazırladığı ve bütün teknik altyapısını üstlendiği Commander Keen serisinden başlayarak altına imzasını attığı her oyun için daha önce denenmemiş yenilikler getirdi Carmack. 1992'de Wolfenstein

3D'den başlayarak PC oyunları dünyasına first-person shooter türünü ve "deathmatch" kavramını kazandıran, 3D grafik akımını başlatan, Doom ile tüm dengeleri altüst eden Quake'ten itibaren de kesin bir şekilde oyun teknolojileri konusundaki bir numaralı isim haline gelen Carmack, getirdiği yeniliklerle övüldüğü kadar eleştirilen de bir isim. Özellikle Quake'ten sonra piyasanın birbirinin kopyası, içersiz ve ruhsuz 3D shooter'larla dolmasına sorumlu ilan edildi (ki öyledi). Öte yandan, yazdığı oyunların kaynak kodlarını oyuncuların kullanımına açması, Linux gibi serbest yazılımları desteklemesi ve geliştirdiği oyunlar içerisinde oluşan topluluklarla yeni modlar için sürekli etkileşim halinde olması Carmack'a duyulan saygıının büyümесini sağladı.

Yeterince Ferrari edindiğine karar veren Carmack 2000 yılından beri oyunlarının yanı sıra kurucu ortağı olduğu Armadillo Aerospace isminde, uzay roketleri üzerinde çalışan bir şirkete de meşgul. ■



### Doom

**Herkes kendi cehennemini yaşı**  
id Software'in ve tabii John Carmack'ın hemen her oyunu 3D FPS'ler evriminin en önemli basamakları olmayı başardı ama Doom'un yeri ayrıydı. 1993'te yayınlanan oyun o ana dek hiçbir oyunda görmediğimiz kalitede 3D grafiklerle donatılmış, ağ üzerinden çok oyunculu oynanabilen, ekstra kan, ekstra şiddet dozuyla oyunculara şiddet tartışmasının çıkış noktası haline gelen, mod geliştirme işini oyunculara bırakın, başlı başına bir İLK'tı. Shareware olmasının da katıksıyla iki yıl içinde 10 milyon bilgisayara yayıldı. Doom'dan sonra da hiçbir şey eskisi gibi olmadı. ■



# SHIGERU MIYAMOTO (KİBELE)

Her tarafından oyun fiskırıyor!



**S**higeru Miyamoto'yu, cinsiyet engeline rağmen bereket tanrıçası Kibebe ile özdeşleştirmemiz kaçınılmazdı (Priapos isminde

bir bereket tanrısı da var ama onun resmini yayılmamız biraz zor). Çünkü oyun dünyasının bu en bereketli adamı her şeyden çok yaratıcılığıyla ve bereketiyle öne çıkıyor.

Miyamoto'nun oyun dünyasına girişinin ilginç de bir hikâyesi var. Nintendo'nun başkanı, babasının arkadaşı olduğu için torpille, o zamanlar sadece oyuncak üreten Nintendo'ya alınmış Miyamoto (1977). Başlangıçta şirkette ona verecek bir iş bile yokmuş ve Miyamoto üç yıl boyunca hemen hemen hiçbir şey yapmadan Nintendo'da asistan olarak takılmış. 1980'de, kadroda ki herkes başka işlerle çok meşgul olduğu için

Amerika'dan gelen bir dijital oyun siparişi Miyamoto'ya verilmiş. Ve Miyamoto hem kendisinin hem Nintendo'nun, hem de oyun tarihinin kaderini etkileyen ilk hamlesini yapmış: Donkey Kong... Çıktığı andan itibaren hit olan Donkey Kong'un ardından

dügerleri de gelmiş. İlk ismi Jump Man olan Mario, sonra Zelda, Yoshi, Wario, Luigi, Pikmin ve bu karakterler çevresinde dönen onlarca oyuncu... Tümü de Shigeru Miyamoto'nun mutedil dalgalı zihninden ortala-

ğa saçıldı ve hem Nintendo'yu hem oyuncuları ihya etti. Herhangi biri olarak işe başlayan Miyamoto ise şimdi Nintendo'nun en büyük kolu olan EAD'ın (Entertainment Analysis and Development) başkanlığını yürütüyor. ■



## Super Mario Bros.

### Her kapıyı açan anahtar

Miyamoto'nun yaratığı tüm karakterler markasının gelişmesinde ve daha çok oyuncunun konsollara yönelmesinde çok önemli katkıya sahip ama Super Mario Bros.'un (1985) oyuncuya buluştuğu günden itibaren Nintendo için doğal bir maskot haline geldiği de bir gerçek. Eğlene hiç Game Boy almamış oyuncular bile bu kırmızı şapkalı, İngiliz anahtarlı musluk tamircisini ve kardeşi Luigi'yi tanıyor. Super Mario Bros. sadece bu yüzden değil, görüntüsü yana kaydırarak (side-scrolling) oynanan platform oyunlarının ilki olması (ve ardından yüzlercesi gelmesi) sebebiyle de ayrı bir önemre sahip. Birçok oyuncu ilk prenesini bu oyunda kurtardı, ilk kez Mario biraderler sayesinde bir düşmana üstünde zıplayarak tepeledi ve mantarları yan etkilerini ilk kez burada fark etti. ■



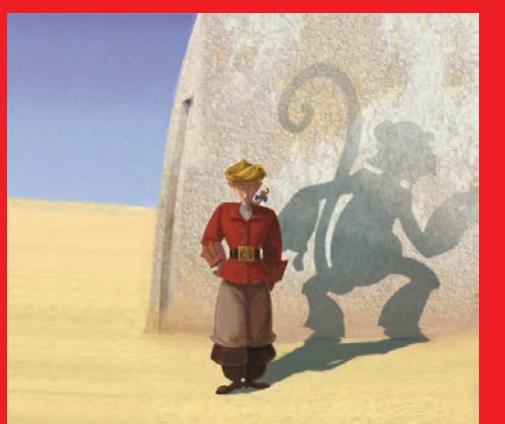
# RON GILBERT (HERMES)

Sağlam kafa, sağlam vücut



## The Secret of Monkey Island Guybrush'tan korsan olur mu?

Monkey Island serisinin ilk oyunu The Secret of Monkey Island. Ve oyuncular üzerinde öyle kalıcı etkileri oldu ki, getirdiği standartlar bugün bile adventure türünün oyuncular için gecerliğini koruyor (ve bir türlü yükseltilemiyor). Ron Gilbert'in hem senaryosunu yazdığı hem de tasarımini üstlendiği The Secret of Monkey Island'da eğlenceli bir hikâyeyin, özgün karakterlerin, zeka ve komik diyalogların ne kadar belirleyici olduğu görülmüş oldu. Bu formüle bir de SCUMM eklenince tadına doymayan Lucas adventure'ları ve Monkey Island serisinin üç oyunluq devamı ardi ardına eklendi. Ancak Monkey Island'in sırrı hâlâ çözülmüş değil. Serinin ismi haklarını elinde tutan Lucas'in adventure'a yatırımı yapmayı kettiğini düşünürsek, asla da çözülemeyecek. ■



**Ö**ncelikle bilmeyenler için Hermes'i hatırlatalım. Yunan mitolojisinin en renkli, en eğlenceli, en zıpır, gezginci, maceracı tanrısidir Hermes. Ron Gilbert'ı tipi sebebiyle Dionysus da ilan edebilirdik ama oyun endüstrisine katkıları, onu Hermes yapıyor. Gilbert, henüz oyunlarda grafik kullanılmadığı, her şeyin yazı tabanlı olduğu günlerde komut girerek ve grafiklere tıklayarak oynanan devrim niteliğindeki Maniac Mansion'la ortaya çıktı (1987). Gilbert'in tasarladığı ve ►

Adventure türünü yıllarca zirvede tutacak SCUMM sistemiyle (Script Creation Utility for Maniac Mansion) LucasArts'ın (ki o zamanlar ismi Lucasfilm Games'di) altın çağı başlamış oldu.

Gilbert SCUMM motorunu kullanarak Lucas için her biri birer efsane halini alan ve hala hasretle andığımız adventure oyunları tasarlamaya başladı. Indiana Jones, Full Throttle, Loom, Sam & Max, Day of the Tentacle gi-

bi oyunların hepsi Ron Gilbert'in elinden çıktı ve hiç unutulmadı. Ama en çok da Monkey Island... Bu oyunların SCUMM dışındaki ortak noktaları hepsinin de ruhuna sinmiş olan muziplikleri idi.

Ron Gilbert 1994'te Lucas'tan ayrılp Humongous Entertainment'i kurdu ve çocukların için birbirinden güzel oyunlar yazmaya başladı. Tüm hayranları gibi o da Monkey Island 5'i yapabileceğine bir günün gelmesini diliyor. ■



# HIDEO KOJIMA (METIS)

## Bilgeliğin can veren dokunuşu



**B**ir tanrı yerine tanrıçaya denk düşen diğer bir dahi tasarımcı (ikisinin de Japon olması tamamen tesadüf, vallahi bir kasıt yok). 1986 yılında, üzerinde çalıştığı ilk oyunu Lost Warld (evet, böyle yazılıyor) Konami tarafından iptal edilmeseydi belki de Kojima'yıambaşa biri olarak tanıယacaktı. Lost Warld, maskeli bir kadın güreşinin kötlükle savaşı temasına dayanan bir platform oyunuydu ve MGS'yle hiç alakası yoktu... 1987'de Metal Gear Solid serisinin ilk oyunu Metal Gear'ı yaptı ve bir anda oyun Japonya'nın hiti oldu. Hırslı bir sinema yönetmeni adayı iken kendini Konami'nin MSX kolumna oyun geliştirirken bulan Kojima

için bu, ikinci yol ayrılmıştı.

Hayatı boyunca bir şekilde ilk tercihlerini iskalayıp biraz da tesadüflere mahküm kalan insanların hiçbir zaman çok da mutlu ve başarılı olamayacağı söyleyen, ama Kojima yaratıcılığı, bilgisi ve azmiyle bu inanışı yalanlıyor. Yaptığı her işe, sanatçı dokunuşuya can veren Hideo Kojima'nın, tüm kariyerini adadığı MGS serisi dışında Snatcher ve onun devamı可以说ablecek Polcenauts isimli iki adventure oyunu, 90'ların başında Japonya'yı sallamaktaydı. Derken Sony, Metal Gear 2: Solid Snake'in (1990) üstünden geçen sekiz yılın ardından, PlayStation için ilk Metal Gear Solid'i yapması için Kojima'yla anlaştı ve MGS2: Sons of Liberty, MGS3: Snake Eater derken en son PSP için yayınlanan Metal Gear Acid'e kadar gelindi... ■

Hideo şimdi kendi şirketi Kojima Productions ekibi ve yine Konami'yle birlikte, tanık olacağımız son Snake macerası MGS4: Guns of Patriots için çalışıyor. ■



### Metal Gear Solid

#### Çaylak askerin büyük zaferi

Efsaneyi başlatan Metal Gear isimli oyundu. Oyunda, Solid Snake isminde genç bir askeri yöneterek Metal Gear denen ölümcül silahı durdurmeye çalışıyordu. Ardından Metal Gear 2 geldi. İki oyun da Japonya'da ve kısmen Avrupa'da çok tutuldu. 8-bitlik platformlarda ne kadar olabilirse o kadar görkemli bir tarzı, kafa kurcalıcı, sürprizli bir hikâyesi ve daha önce görülmemiş oynanış özellikleri vardı Metal Gear'in.

PlayStation'ın şefkatli kollarına doğan Metal Gear Solid ise hem üstün bir platform hem de daha kalabalık bir meraklı kitlesinin tüm avantajlarını kullanmayı başardı. MGS'yi oynayan herkes için "oyun" tanımı artık eskisinden farklıydı. Kojima'nın ortaya koymakları, sadece oyuncuları değil diğer tasarımcıları da derinden etkilemişti ve oyun dünyası sinemaya ait değerlerden faydalananmayı MGS'yle öğrendi. ■





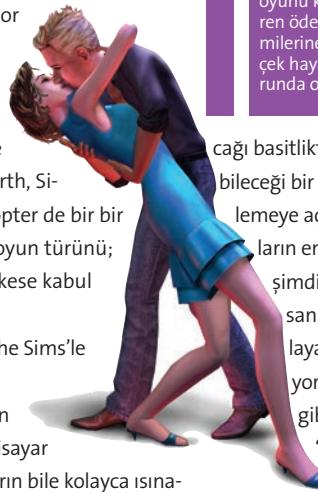
**K**ısaçık bilgisayar oyunları tarihinin son yedi yılina damgasını vurmuş Grand Theft Auto serisinin son harikası San Andreas'ta bayrağı taşıyan tasarımcı kimdir? Bu soruya cevap vere-

# WILL WRIGHT (MORPHEUS)

Rüyalarımıza dokunan dahi

Bana sorarsanız (ki sormasanız da söyleyeceğim), Will Wright Aristo'nun "Sanat, hayatı taklit eder" sözünü oyun dünyasında en iyi yorumlayabilmiş insandır. Yazılmış yüzlerce simulasyon oyunu arasından Wright'ın imzasını taşıyanların sıyrılp çok özel bir yere oturmasını sağlayan şey, yaşadığımız günlük hayatı (The Sims) ve yaşadığımız alanları (SimCity) önmüze sürüp, "şimdi bunu istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz" fikrini kullanmasıydı. Sürüp giden gündelik yaşam gibi bu oyunlarda da belli bir son yoktu ve sıkılana kadar oynanabiliyordu. 1987'de Maxis'i kurdu, 89'da ise ilk SimCity'yi yayinallyan Wright'ın bu yaklaşımı öylesine başarılı oldu ki maddi sıkıntılarla zar zor kurulan firmanın kasasında 1995'te tam 50 milyon dolar vardı (ve 50 milyonu olan her geliştirici firma gibi Maxis'i de EA satın aldı). Bu arada SimEarth, SimAnt, SimCity 2000 ve SimCopter de birbirini yayinallyan ve Wright kendi oyun türünü; "Sim oyunu" denen akımı herkese kabul ettirmiştir.

Asıl kiyamet ise 2000'de The Sims'le koptu. Wright "en çok satan oyun" formülünü çözümüştü: En sıradan oyuncunun, hatta bilgisayar oyunlarına hiç ilgisi olmayanların bile kolayca isına-



## The Sims

*Bu "şeyler" yaşıyor!*

Aslında Wright'ı anlatırken Sims'den bağımsız tutmak mümkün olmadığı için, Sims'ı özel yaparak yanlarından yukarıda bol bol bahsettim. Ama çocukocused, kadın erkek, genç yaşlı herkesi bilgisayar başına çekebilen bir oyun söz konusu olduğunda, hakkında söylenebilecekler de öyle kolayca bitmiyor. The Sims'in özellikle ikinci oyunla ulaştığı nokta, kendinizin (yetmezse tüm ailenizin) bir kopyasını dijital olarak yaratıp orada alternatif bir hayat sürdürmeye gibi hissetmenizi sağlayabiliyor. Tabii bu arada gerçek hayatınızdan The Sims oynamak için çaldığınız saatlerin bedelini, oyunu kapatmayı basardığınızdan itibaren ödemeye başlıyorsunuz. The Sims'in kümelerine göre tek kötü tarafı, bir şekilde gerçek hayatınızı sürdürmeye devam etmek zorunda olmanız (manyak bunları!). ■



cağı basitleştirme, herkesin kendini içinde hissedebileceği bir içerikle ve sürekli eklentilerle genişlemeye açık bir oyun... The Sims tüm zamanların en çok satan oyunu oldu. Wright şimdilerde Spore isminden ve bu kez insanların yerine tek hücreli canlılarla başlayan bir evrim projesi üzerinde çalışıyor. "İyi oyuncular size Luke Skywalker gibi hissettirebiliyor" diyor Wright, "Spore, George Lucas gibi hissetmenizi sağlayacak." ■

# SAM HOUSER (ARES)

Ateşle oyun olur mu?

bilen çok fazla insan olmaması sizce de şaşırtıcı değil mi? Şimdiye kadar saydığımız bütün dahiler, imza günleri senin, konferanslar benim, oradan oraya koşturup hayranlarıyla buluşurken Sam Houser, Rockstar ekibi içindeki herhangi biri olmayı tercih etti.

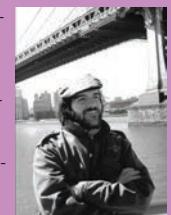
Mart 98'den itibaren Take-Two'ya başkan yardımcısı olarak çalışan Houser, aynı zamanda Rockstar'ın kurucu ortağı ve başkanı ol-



## GTA: San Andreas

*Arka sokaklarda neler oluyor!?*

Ne GTA 3 ne de GTA 4. İki oyun arasında bir köprü gibi duran ve GTA 4'le ilgili beklenenleri hayal gücü sınırlarının ötesine taşıyan bir başarı San Andreas. Defalarca bitirseniz bile yeniden başladığınızda daha önce karşılaşmadığınız küçük oyuncularla, sürprizlerle karşılaşabildiğiniz, yapamadıkları yapıp yapılmıştırdılar. Artık bazıları şehir efsanesi halini almış gizli bölümleri, coğumuzun görmediği haritaları, sonu gelmeyen "easter egg"lerinin yanı sıra Hot Coffee skandalıyla hâlâ konuşulan San Andreas'ın oyun endüstrisini ve Amerikan Senatosu'nun muhafazakârlarını karşı karşıya getirdiğini de unutmamak lâzım... ■



rak da görev üstleniyor. İlk GTA'nın (1997) çıktığı yıllarda oyunun yazarı BMG Interactive'in Londra ofisinden sorumlu olan ve GTA'nın bugüne kadar çıkışmış tüm sürümlerinde bir şekilde bulunan Sam Houser, nihayetinde San Andreas'da "baş tasarımcı" payesini ele geçirdi.

Sam Houser ismini sadece GTA'yla anmak haksızlık olur. Midnight Club II'den Max Payne'e, Tropico'dan Mafia'ya kadar çok sayıda başarılı oyunun künnesinde yer alan bu ismi ortalıkta pek görmesiniz de yaptığı işlere bakarak dehasını rahatlıkla hissedebilirsiniz. ■



# RAY MUZYKA & GREG ZESCHUK

(TİTANLAR)

## "Rol yapmanın" incelikleri

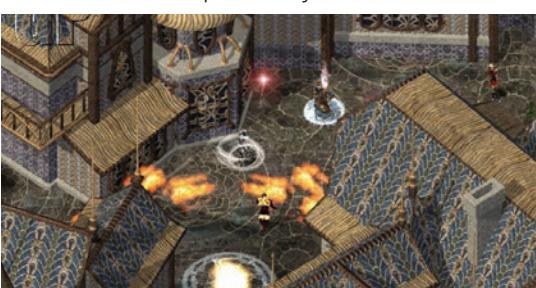
Shattered Steel isimli nispeten başarısız bir ilk oyunun ardından Infinity adlı grafik motorunu yazarak RYO türünün yeni standartlarını belirledi. Baldur's Gate, bilgisayara bir türlü isınamayan RYO'lar devini kapatan oyundu. Sadece BioWare'in değil, Planescape Torment, Icewind Dale gibi Black Isle oyunlarının da kullandığı Infinity, uzun yıllar RYO türünü sırtında taşıdı. Neverwinter Nights çıktığında ise oyuncular masaüstü FRP ruhunu bilgisayara olabilecek en iyi şekilde taşıyan oyunla tanışmış oluyorlardı. Sonsuz varyasyona açık NWN üzerinden, kitalar ötesindeki insanlar birlikte kendi maceralarını şekillendirip oynadı.

Ray Muzyka ve Greg Zeschuk ikilisinin tek başarılı güzel oyunlar yapmak da değil. BioWare'in bağımsız bir oyun stüdyosu olarak ayakta durabilmesi, kaymağını bütün oyuncuların da yediği özel bir çabanın ürünü. Geçtiğimiz ay, bir başka bağımsız firma olan Pandemic'le güçlerini birleştirerek bu konudaki kararlılıklarını ortaya koyan BioWare'in ayrılmaz patronları ve tasarım dehaları Ray ve Greg'i saygıya selamlıyoruz (cümleyi bağlamak gerekiyordu). ■



### Baldur's Gate

FRP'nin RPG'ye dönüştüğü an  
Hem teknik özellikleri hem de yüzlerce yan görevle gelişen, doğrusallıkten uzak hikâyeye bir dönemin rol yapma açığını sonuna kadar doyurmuş bir seridi Baldur's Gate. BioWare'in geliştirdiği Infinity grafik motoru ilk kez BG'de ortaya çıktı ve izometrik bilgisayar RYO'larının çıkış noktası oldu. AD&D'nin sıra tabanlı oynanışının kuralarını gerçek zamana uyarlayan ve beklenenin aksine evrende zarar vermek bir yana onu çok daha cazip bir yere dönüştürden Baldur's Gate, aldığı bütün riskleri olumlu sonuçlara dönüştürdü. Masaüstünden vazgeçmeye niyeti olmayan FRP'çiler bile oyuna sabahlara kadar oynar hale geldi. Ve sonucunda art arda çıkan kötü örnekler yüzünden AD&D'ye dayalı bilgisayar oyunları yapmadan kötü bir fikir olduğuna giderek daha keskin bir şekilde inanmaya başlayan tüm yapımcılar, yayıncılar ve oyuncular fikir değiştirdi. Makus talih yenilmiş oldu... ■



## ACHILLES'İN TOPUĞU

Oyun dünyasının Olympos Dağı tüm başvurulara olumlu cevap veren ve herkesi kabul eden bir yer değil ne yazık ki (ya da iyi ki). Bazi isimler var ki bir takım taahhudsızlıklar ve yanlış hesaplar yüzünden, zirveye çıkmaya çalışırken paldır küldür yuvarlandılar ve hiç ummadıkları yerlerle yetinmek zorunda kaldılar. Olsun, biz onları böyle de seviyoruz...

### Trip Hawkins

Oyun endüstrisinden geleceği en parlak görünen isimlerinden biriydi Hawkins. İşin özellikle finans yönüyle ilgiliydi ve birkaç doğru hamlenin ardından kariyerini garantiye alacak bir kararla Electronic Arts'ı kurdu. Ancaaa... Gün geldi (1991), Hawkins kendi ellişerle kurduğu EA'ı "daha iyisini yapabiliyorum" diye düşünerek terk etti, yeni bir oluşuma gitti: 3DO! 90'lardan başıda oyun değil ama, aynı isimli oyun konsolları üreten firma, 94'te PlayStation'ın piyasaya girmesiyle oyun geliştirme işine döndü. Maalesef bu da işe yaramadı. Altında imzası olan Might & Magic ve Heroes gibi isimler yeterli olmadı. Hawkins, 3DO iflas edip kepenkleri indirdiğinden beri cep telefonları için oyular tasarlıyor...



### John Romero

John Carmack'la birlikte id Software mucizesinin arkındaki iki önemli isimden biriydi. Wolfenstein 3D ve Doom efsanelerinden sonra ilk Quake'te de önemli bir rolü vardı. Ancak biraz tatsız bir şekilde id Software'den ayrıldığıandan itibaren işler renk değiştirmeye başladı. Romero

1996'da id'den ayrılip Ion Storm'u kurdu. Firma Deus Ex ve Thief III gibi çok önemli yapımlara imza attı ama Romero'nun asıl görevi Daikatana'yı hazırlamaktı. Eidos'un da katkılarda oyun için son derece gereksiz bir işbirliği kampanyası yürütüldü. Amerikan dergilerine verilen çarşaf gibi reklamlarda, üstünde 72 punto yazıyla "Sizi fahişem yapacağım – John Romero" yazacak kadar saçılımadı. Ve dört yıllık gecikmeyle, ortaya kimseyi memnun etmeyecek bir yapıp çıktı. Ion Storm kapandı, Romero büyük oyunlardan elini eteğini çekti. Şimdi ne mi yapıyor? İsterseniz HYPERLINK "<http://rome.ro>" http://rome.ro adresine bir uğrayın...". ■

### Howard Scott Warshaw

Atari'nin oyun sistemleri en parlak yıllarını yaşıarken Howard Scott Warshaw da iyi bir programcı olarak oradaydı. Yars' Revenge, Star Castle ve Raiders of the Lost Ark gibi birbirinden başarılı oyulara imza attı. Ancak hiç hesapta olmayan bir şekilde E.T.'nin gazabına uğradı. Filmin piyasaya çıktığı ve büyük ilgi çektiği günlerde Atari hiç vakit kaybetmeden bir E.T. oyunu çıkartmak istedii. Tabii ki iş en tecrübeli isimlerden biri olarak Warshaw'a teslim edildi. Warshaw'un oyunu baştan sona tasarlamak için sadece altı hafta vardı ve o kısa süre sonunda ortaya kâbus gibi bir oyun çıktı. Atari büyük bir maddi zarara uğramıştı. Sonuca ne firma ne de Warshaw'un programcılık kariyeri iflah olmadı. Atari kapandı, Warshaw kitap yazmaya başladı...



### Derek Smart

Bu adamın hikayesi diğer üçünden de ilginçtir. 8bit zamanının muhteşem oyunu Elite'dan ve devamı olan Frontier'dan esinlenerek 1992'de "öyle bir uzay oyunu

yatacağım ki, içinde hiçbir şey eksik olmayacağı" diye Battlecruiser 3000 AD adlı bir oyunun yapımına başladı. O zaman için ağıza alınmamak üzere özelliklerden bahsediyordu:

Sınırsız ağlardan faydalanan bir yapı zeka, bugünkü devasa online oyunlara yakın bir multiplayer özelliği... Aradan 4 yıl geçti ve oyun halde ortada yoktu. Oyunu tomarla para aktan yayıncı Take 2, artık yeter deyip Derek Smart'a sormadan oyunu piyasaya çıkardı. Tabii ki, oyun daha tamamlanmamıştı ve harap haldeydi. Arabirim, kontroller ve oynanış o kadar karışık ki uzaya başladığınız oyunda, gemi bir metre hareket ettiremeden oyuncu silenlerin sayısı, oyunu daha sonra bedava olarak internete verildiğinde indirenlerin sayısından fazlaydı.

Derek oyun yapımı hayatı boyunda Battlecruiser'i yapmaya devam etti. En son Dreamcatcher'la anlaştı, oyunun ismini Universal Combat olarak değiştirdi. Ama yine 3 senede bitirememeyince Dreamcatcher da oyunu olduğu gibi piyasaya sürdü. Derek yine mahkemeli oldu. Oyun yine rezalet çıktı. Yani oyunu için 14 yıl zaman harcamış, karşılığında rezil olmaktan başka bir şey elde edememiştir.

Bugün bizim Mahir gibi, Derek Smart da bir internet efsanesi olmuş durumda ve oyun yapımı sırasında ismi asla unutulmayacak bir şaka olarak anılıyor. Kendisiyle yapılan en son röportajda "Bu kadar uzun süredir oyun endüstrisinde olmak nasıl bir duydu?" diye sorulduğunda bakın nasıl cevap vermiş.

"Bilmem ki, ne zaman bunu düşünsem depresyonu giyorum. Neden bir inşaat işçi veya itfaiyeci olmak gibi daha az tehlikeli bir iş seçmedim diye merak ediyorum..." ■



# Bilen Adam

## BU SORUNUN TEMELİNDE YATAN... BROĞLОР... BLOP...

İlk başta kaset vardı... Ve her şey güzeldi. Kasetlerimiz, oyun oynayacak iki üç arkadaşımız ve çift kaset çalarları müzik setlerimizle birlikte gayet mutluyduk. Okulumuza gider, oyunlarımızı cayır cayır kopyalayıp paylaştık. Orijinal diye bir şeyin varlığından habersizdik ve mutluyduk.

Daha sonra disketler girdi hayatımıza. 5.25"likler olsun, 3.5"likler olsun, hepsini sevgiyle karşıladı. Çünkü bizi kafa ayarı derdinden kurtarmışlardı, bir diske onlarca oyun sigabiliyordu ve oyunların yüklenmesini yarım saatten yarımdakikaya inmiştı. Ama o da nesi? Bazı oyunlara başlamak için kitapçığın belli bir sayfasındaki bir kelimeyi girmemiz veya karton bir çemberden bir şifre bulmamız isteniyordu. Kitapçı mı? Çember mi? Onlar da neydi? Tam bu sırada oyun dünyalarımızın tamamlayıcıları oyun dergilerinde "orijinal" oyunlarla ilgili reklamlar çıkmaya başlamıştı. Bir şeyler oluyordu ama ne?

Daha sonra CD'ler girdi hayatımıza. İlk başta "olamaz" dedik. "700 MB mı? Hadi canım!" Kim, nasıl dolduracak ki bu kadar yeri? Oyun dediğin en fazla iki disket olurdu. Daha fazlası-

na ne gerek vardı ki? Hem oyunların ulaşabileceği son noktaya Amiga 1200'le zaten ulaşmıştık. Daha ötesine de asla ihtiyacımız olmaya caktı... Bu PC'lere de ne oluyordu öyle? Babalarımızın ofisindeki sıkıcı iş makineleri lütfen hadlerini bilsinlerdi.

İki yıl sonra hepimizin PC'si vardı. Tabii bir de CDRom'u. CD'lerle birlikte önce CD-Key'ler girdi hayatımıza, ardından Crack.Exe'ler. Artık nerede yanlış yaptığımızı biliyorduk: Oyunları kopyalamamız yasaktı. Ama ülkemiz fakirdi, biz fakirdik ve oyunlar çok güzeldi. Kopyalamaya devam ettik.

Geniş bant internetin hayatımıza girmesiyle iş çığılarından çıktı. Oyun oynamak için CDRom'a bile ihtiyacımız yoktu artık, bir internet adresi ve iki programla dilediğimiz oyunu oynayabiliyorduk. Cracker scene'i cayır cayır oyunları kırıyor, terabaytlarca oyun bilgisayarlarımıza akiyordu.

Ve geçtiğimiz aylarda artık birilerinin canına tak etti bu durum. FBI aynı gün içinde yüzlerce Cracker sitesine sanal, bunları yapanların olduğu yerlere de gerçek baskınlar yaptı. Bir düzineden

fazla ülkede aynı anda 500'e yakın kişi tutuklandı. Fairlight, Deviance, Reloaded gibi crack grupları kökten çökertildi. Oyun yapımcıları da son kozlarını bu dönemde oynadılar: Starforce adlı koruma sistemi giderek daha fazla oyunda karşımıza çıkmaya başladı. Çok etkin bir korumayı ama bazı parçalarının kaldırılamaması ve Nero, Alcohol gibi normal kullanımı da olan programları görünce orijinal oyunların çalışmasını bile durdurması yüzünden lanetle anılan bir isim oldu Starforce. Ve böylece kopya oyun tercih edenler için saç baş yolma devri başlamıştı.

Artık kopya bir oyun oynamak için aynı anda 2-3 program birden çalıştmak ve CD/DVD-Rom'ları sökmek gibi uç noktada saçmalıklar gerekiyordu. Üstelik bunu yapmanız bile kopyanın çalışması garanti değildi, bol bol da dua etmek gerekiyordu. Sonra bir rivayet geldi kulağımıza: Tipki Playstation'larda, X-Box'larda olduğu gibi, PC'ler için de bir kopya çalışma çipi üzerinde çalışılıyordu. CDRom'lara takılacak bu aparatı duyuncu "OHA!" dedik, beterin beteri varmış dedik ve kasetli günlerimizi yadettik. ■

## EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

### 6 yıl önce

Heyt! Kimsenin oynamadığı muhteşem oyunlar kategorisinde bulunan Die by the Sword'un tam sürümünü vermiş bu

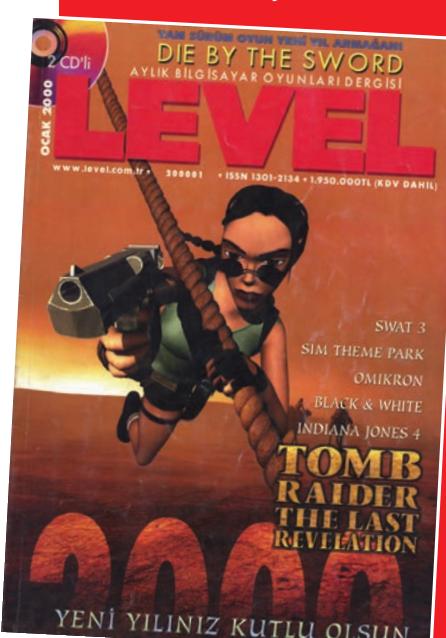
sayımızda. Kılıç tutan kolumuzu fareyi kullanarak istediğimiz gibi salladığımız yegane oyun olarak kaldı DBTS. Yaratıkları dilediğimiz gibi kesmekten, ayağımızdan tavana asıldıgımızda kılıcı sallayıp ipi kesmeye kadar daha önce görmediğimiz birçok numara yapıyorduk.

Yeni bir yıl, yeni bir Tomb Raider kapğı. Tomb Raider: The Last Revelation'da üstüne piramit düşen (?) Lara Croft'u orada bıraklığımızı sanyorduk. Ama yanlışmışız. (Level Notu: 8). Omikron: Nomad Soul ise Quantic Dream'in (Fahrenheit'in yapımcıları) "oyunların yaşıını büyütme" isteğinin göze çarptığı

### 3 yıl önce

Silent Hill 2, bana göre serinin en iyisidir (ilk oyunu hiç oynamadığım için onu ayrı tutuyorum). Ne Heather'lı üçüncü, ne de ken-di tekrarlayan, anlamsız sonlu dördüncü olan Silent Hill 2'nin verdiği tadı, o esrarlı hayatı, o suçluluk hissini veremedi. Yine de Level Notu %84'tü.

Emulatörler Hakkında Hersey dosya konusu ve Doom 3 Beta incelemesi bu sayımızın en çok göze çarpan yazılarından. Incelemlen oyunlardan Post Mortem (LN: %92) ve NBA Live 2003 (LN: %91) en yüksek notu alanlar. Ama aralarında Robin Hood, Mech Warrior 4: Mercenaries ve Hegemonia gibi isimler olan birçok oyun Level Hit alarak bu sayıyı kapatmayı başarmışlardır. Özellikle uzun süredir PC'ye devam oynanıp yapılmayan Mech Warrior serisinin son oyunu Mercenaries'i saygıyla yad etmek isteriz. Eğer daha önce hiç tanışıklığınız olmadıysa, bir yerlerden edinip mutlaka oynamalısınız.



ilk oyunu. Hikayesi, oynanışı, David Bowie'si ile o kadar güzeldi ki, hiç kimse alıp oynamadı bile. Sebebi, bizce Omikron'un kaygılarına göre zamanın henüz erken olmasıydı (LN:8)

## LEVEL NOTLARI

### 90-99 arası: LEVEL CLASSIC

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

### 80-89 arası: LEVEL HIT

Yanında bu logoyu gördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden alabilirsiniz.

### 70-79 arası: İYİ

Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmese de, oldukça iyi bir oyun demektir.

### 60-69 arası: ORTA

Hata ve eksikleri nedeniyle almak istemeyebilirsiniz. Sadece o türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

### 50-59 arası: VASAT

Paranızı harcaya-

cağınız aynı türden daha iyi bir oyun mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

### 30-49 arası: KÖTÜ

Uzak durmanız gereken bir oyun. Alırsanız büyük ihtimale paranızı çöpe atmış olacaksınız.

### 1-29 arası: LEVEL SHIT

Tam anlamıyla rezalet. Üstüne para bile verseler, harcadığınız zamana değmeyecektir.

### SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

## DÜNYA LİSTELERİ

### PC

- |                                  |  |      |
|----------------------------------|--|------|
| 1- Call of Duty 2                |  | (3)  |
| 2- Football Manager 2006         |  | (2)  |
| 3- Age of Empires 3              |  | (1)  |
| 4- The Sims 2                    |  | (7)  |
| 5- Civilization 4                |  | (4)  |
| 6- The Sims 2: Nightlife         |  | (6)  |
| 7- The Movies                    |  | (6)  |
| 8- Quake 4                       |  | (9)  |
| 9- Battlefield 2: Special Forces |  |      |
| 10- Star Wars Battlefront 2      |  | (10) |

## Playstation 2

- |  |  |     |
|--|--|-----|
| 1- Need for Speed: Most Wanted         |  |     |
| 2- Call of Duty 2: Big Red One         |  |     |
| 3- King Kong                           |  |     |
| 4- FIFA 06                             |  | (5) |
| 5- True Crime: New York City           |  |     |
| 6- Narnia: The Lion, The Witch...      |  |     |
| 7- 50 Cent Bulletproof                 |  |     |
| 8- Harry Potter and the Goblet of Fire |  | (3) |
| 9- Star Wars Battlefront 2             |  | (4) |
| 10- Pro Evolution Soccer 5             |  | (2) |

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni × değişmedi ▲ yükseldi ▽ düştü



## ALTIN KLASİKLER

Hızz... Guzz... Mmm? Çok pardon ya, dalmışım. Neye dalmışım? XBox 360'lı hılyalar! Sıkı bir HDTV'ye bağlanmış bir 360 şu anda bir oyuncunun sahib olabileceği en gelişmiş oyun sistemi. Ama ne yazık ki Microsoft Türkiye'nin bu cihazı ülkemize getirme konusundaki planları hala koyu bir sis perdesi arkasında gizli. Türkiye durumu açıklık kazanana kadar gayri resmi yolları tırtıklamamız gerekecek.

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not		Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
AKSIYON	[PS2] Resident Evil 4	2005	%96 - %96	RPG	[PS2] Dragon Quest 8 <span style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">YENİ</span>	2005	%89 - %89
	[PS2] Shadow of Colossus	2005	%94 - %94		[PC] Fable: The Lost Chapters	2005	%89 - %88
	[PC] [PS2] GTA: San Andreas	2004	%98 - %94		[PC] Vampire: Bloodlines	2005	%92 - %88
	[PS2] God of War	2005	%95 - %93		[PC] Sid Meier's Pirates!	2005	%92 - %88
	[PC] [PS2] Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %92		[PC] Dungeon Siege 2	2005	%88 - %87
FPS	[PC] F.E.A.R.	2005	%93 - %93	ADVENTURE	[PC] Still Life	2005	%90 - %88
	[PC] Call of Duty 2	2005	%90 - %90		[PC] Myst 4 Revelations	2004	%91 - %87
	[PC] Half-Life 2	2004	%95 - %90		[PC] Myst 5: End of Ages	2005	%86 - %86
	[PC] Brothers in Arms	2005	%92 - %89		[PC] Fahrenheit	2005	%85 - %84
	[PC] Quake 4	2005	%88 - %88		[PC] Broken Sword 3	2004	%90 - %83
SPOR	[PC] [PS2] Pro Evolution Soccer 5	2005	%95 - %95	SIMULASYON	[PC] The Sims 2	2004	%95 - %90
	[PC] Football Manager 2006	2004	%91 - %91		[PC] Silent Hunter 3	2005	%88 - %86
	[PC] [PS2] Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %91		[PC] Pacific Fighters	2004	%88 - %84
	[PS2] NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %90		[PC] Dangerous Waters	2005	%85 - %83
	[PS2] Fight Night Round 2	2005	%91 - %88		[PS2] Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %80
YARIŞ	[PS2] WRC: Rally Evolution	2005	%92 - %92	ONLİ. AKSIYON	[PC] Battlefield 2	2005	%92 - %90
	[PC] Moto GP 3	2005	%93 - %92		[PC] Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %88
	[PS2] Gran Turismo 4	2005	%95 - %92		[PS2] SOCOM 3 <span style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">YENİ</span>	2005	%87 - %87
	[PC] NFS: Most Wanted	2005	%91 - %91		[PC] Tribes Vengeance	2004	%90 - %87
	[PC] Burnout Revenge	2005	%92 - %91		[PC] Day of Defeat Source	2004	%85 - %85
STRATEJİ	[PC] Civilization 4	2005	%95 - %95	DEVASA ONLINE	[PC] Guild Wars	2005	%95 - %93
	[PC] Age of Empires 3	2005	%92 - %92		[PC] World of Warcraft	2005	%96 - %93
	[PC] The Movies <span style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">YENİ</span>	2005	%90 - %90		[PC] SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %85
	[PC] Act of War: Direct Action	2005	%91 - %90		[PC] Everquest 2	2004	%88 - %84
	[PC] Rome Total War	2004	%94 - %90		[PC] City of Heroes	2004	%85 - %80



*Oh Behlül, öyle mesudum ki  
su oyuna kavuştuğumuza!*





Yazan | Güven Çatak

**B**aşlangıçta sadece filmler vardı. Siyah-beyaz, sessiz, sonra sesli ve renkli. Da-ha sonra oyunlar çıktı ve filmlerden rol çalmaya başladı. Film uyarlaması oyunlar bazen çok tuttu bazen de dibe vurdu ama kesinlikle oyun piyasasını hareketlendirdi ve hatta yeni türlerin çıkışmasına önyak oldu. Oyunların, görsel ve işitsel anlamda inanılmaz evrimler geçirmesi, eğlence sektörünü de salladı. Artık oyunların filmleri yapılıyor, oyunlar daha çok gişe yapıyor ve oyun motorları kullanılarak çekilen filmler, yani 'machinima'lar, özellikle dijital film festivallerinde kendine ait bir kategori ediniyor. Kısacası pek farkedilmese bile boynuz kulağı çoktan geçmiş durumda. Yine de beyazperdenin büyüsü halen tüm ihtişamıyla sürdürmektedir. Oyun dünyasının en yaratıcı isimlerinden Peter Molyneux, bu sefer de bu büyünün peşinden gidiyor ve her aşamaya sinemayı oyunlaştırmak için elinden geleni yapıyor.

### BİR YILDIZ DOĞUYOR

The Movies hem film endüstrisiyle uğraşan bir strateji, hem de film çekme sürecine odaklanmış bir simülasyon. İşe 1920'lerin başında, Hollywood'da boş bir araziyle ve bir avuç dolarla başlıyorsunuz. Zırt pırt çıkan balonculular sağolsun, size bir film şirketi nasıl kurulur ve bir film nasıl çekilir tane tane anlatıyor, hatta siz doğru yapana kadar başınızda duruyor. Bu açıdan oyuncunun tutorial desteğine tam not vermek istiyorum. Ana hatlarıyla bahsetmek gereklse, önce oyuncu ve yönetmen yetiştireceğiniz okulu, hemen arkasından senaryoyu filme döktüğünüz mekanı ve daha sonra da filmi çekeceğiniz seti inşa ediyorsunuz. Bu uygulamalar tamamlanınca ilk senaryonuz kapınızı çalışıyor. Bekletmeden senaryoyu oyunculara ve yönetmene teslim ediyorsunuz ki rollerini çalışınlar, sahnelerin dekupajlarını çıkartınsınlar. Bu arada balonculuklar sizi 'onu yap-sunu yap' diye rahat bırakmıyor. Neyse ki provalar tamamlanıyor ve ekipçe sete doğru yollanıyorsunuz. Ve en sonunda motor! İlk filmizi çektiniz bile. Hemen dağıtıma verin ki vizyonu gırsın, gişe yapsın, kasanızı doldursun ve eleştirmenler tarafından yıldızlara boğulsun veya bir kaşık suda boğulsun. Tabii olaylar aslında bu kadar hızlı ve yüzeysel değil...

İlk filmden sonra her şey kontrolden çıkyor adeta. Bir sürü yeni set, yeni bina ve yeni ivir zırıv inşa etmek durumunda kalıyorsunuz. Bulanıların bir bölümü çektiğiniz filmleri gerek teknoloji, gerekse de konu bakımından geliştirmek, bir bölümde oyuncularınızın ve yönetmenlerinizin bitmek tükenmek bilmeyeceğini kaprislerini bir parça engellemek için yapıyor. Kısacası hem mikro hem de makro ölçekte dengeleri kurmalı ve ►

### Kendi Yıldızınızı Kendin Yarat!



Hep aynı oyuncular, hep aynı yüzler gerçekten çok sıkıcı olabilir. Rolleri yazarken oyunculardan da etkilenenmeniz mümkün ama kaprisli suratlarını hatırladıkça ilham perileriniz kaçışorsa taze kana ihtiyacınız var demektir. O zaman en iyisi kendi yıldızınızı kendiniz yaratın. Nasıl mı? StarMaker eklenisiyle. Aktör mü aktris mi seçiktenden sonra yıldızınıza afilli bir isim verin ve estetik operasyonlara kafadan girişin. Kafadan dedim çünkü işe kafa tipini belirlemekle başlıyorsunuz. Basık mı, kalın mı yoksa mutant mı? Artık nasıl istiyorsanız. Arkadan göz ve ten rengi gelişiyor. Seçenekler gayet zengin. Yaşı da unutmak gereklidir. Büyüklüğü yeni terlemiş de olabilir, yaş yetmiş iş bitmiş de olabilir. Bunlar kesmediyse ileri yüz modelleme bölümüne girip gıdisinden burun kemere, 333 dudaklarından Klingon alnınına kadar zavallının her yerile oynayabilirsiniz. Zavallı diyorum çünkü sizin bittikten sonra cinsiyeti bile belli olmayan bir hilkat garibesi yaratmış olacaksınız (yani en azından benimkiler öyle oldu ama korku filmlerim acayıp iş yapıyor!). Yıldızınızın yüzünü yeterince mincipliysanız, sıra özelliklerini çekitmeye geldi. Güzel mi yakışıklı mı? Çok iyi öpüşüyor mu yoksa çok iyi güldürüyor mu? (İkisi birden olunca romantik-komedi yıldızı oluyor.) Modu nasıl? Sıkılmaya mı yoksa açılmaya mı meyilli? İşte bunun gibi birçok duruma karar verebilirsiniz. Evet, operasyon tamam. Artık rahatlıkla 'bir canavar yarattım!' diye haykıra bilirsiniz (tabii yıldızınızı kaydettikten sonra). ■





korumalısınız. Başlangıçta bu dengelerle uğraşmak çok can sıkıcı olabiliyor, hele bir de oyunun başına 'yaşasın kendi filmimi çekiyorum!' diye geçtiyiseniz. Bir süre sonra modunuz 'yeter artık, kendi filmimi çekicem!'e dönüşebiliyor. Ama kendi senaryolarınızı yazdığınıñız 'custom script office'i kurunca, bu bunalımlı dönemi atlatabilirsiniz (yani bir razıçık sabır).

### ZAMAN MAKİNESİ

İlk çektiğiniz filmler haliyle siyah-beyaz ve sessiz ama zaman geçtikçe yeni teknolojiler icat oluyor ve çok uyduruk bir filmi bile birkaç görsel efektle gişe rekortmeni yapabiliyorsunuz. Zamanla birlikte kurduğunuz setler çeşitleniyor, hatta kendi içinde bile varyasyonlar gösteriyor. Örneğin vahşi batı konsepti, çöl setiyle başlıyor, kodes ve bar dekorlarıyla devam ediyor. Setler sadece bilim adamlarınızın icat ettiği teknolojilerle değil, değişik türlerde senaryoların yazılmasıyla da farklılaşıyor. Bilimkurgu janrı için bilimkurgu setleri gibi. Bu arada, evet, bilim adamlarınız da var; hatta kurduğunuz teknoloji üssünde ne

kadar çok bilim adamı çalıştırırsanız o kadar hızlı gelişme kaydediyorsunuz. Zaman anlamında oyunun sinema tarihiyle kurdugu ilişki gerçekten çok başarılı. Adeta zamanda geziye gitmiş ve her içadın sinemayı nasıl değiştirdiğine aşama aşama tanıklık etmiş oluyorsunuz. Tanık oluyorsunuz ama arkanız yaşılanıp film seyreden gibi değil. Çünkü zamanın ve yıldızlarınızın ihtiyaçlarına göre inşa etmeniz gereken yeni bir sürü bina ve dolayısıyla çekmeniz gereken yeni bir sürü film var.

Ayrıca yenilerini inşa ederken, eskilerinin de bakımını yapmalısınız. Yoksa eskiyen binalar yıldızlarınızın göz zevkini bozup huysuzlanmasına, dökülen setler ise seyircinin gözüne batıp gişe hasılatının düşmesine neden oluyor. Yıldızlarınızın ruhsal durumlarını dengede tutmak için çevre düzenlemesi yapmanız da şart. Ottur, palmiyedir, karolajdır derken film çekme hevesiniz kursağınızda kalıyor. Neyse ki oyunun Sandbox modu çok daha serbest bir oynanış sunuyor. En azından bir sürü bina ve set inşaatıyla uğraşmıyorsunuz. Gerçi sandbox modunun serbestliği de sizin esas oyunda (yani 1920'lerden başlayıp günümüze kadar uzanan ana senaryoyu kastediyorum) ne kadar ilerlediginize bağlı olarak değişiyor. Örneğin ana senaryoda birtakım teknolojileri icat etmeden, sandbox modunda bu icatların nimetlerinden faydalamanız mümkün olmuyor.

Zamanla ilgili önemli bir başka şey de dikkat etmeniz gereken trendler. 1940'lı yıllarda suç filmleri çok tutarken, komediler iş yapmayıbiliyor. Trendleri öngörebilmek, hatta belirleyebilmek için tavsiyem oyunun web sitesindeki 'timeline' bölümünde bir göz atmanız. Dönemler, oyuncular, icatlar ve sinemayı etkileyen eşzamanlı olaylar, basit bir zaman sayıyla verilmiş.



### AŞÇI, HIRSIZ, KARISI VE AŞIĞI

İnşaatın toprağını yutmanın yanı sıra oyuncuların ve yönetmenlerin kaprisleri ve depresyonlarıyla da ilgilenmek zorundasınız (daha film çekmeye halen geçemedik, farkında misiniz?). Başlangıçta çevreye çiçek böceği ekerek gönüllerini hoş tutabiliyorsunuz ama dedigim gibi sadece başlangıçta. Daha sonra öyle bir mızızmanmaya başlıyorlar ki yaşıttırana kadar canınız çıkıyor. Özel karavan alırsınız, daha yeni modelini istiyor, rol veriyorsunuz yoruluyor, vermiyorsunuz bozuluyor. Yoğun bir çekim gününden sonra bir iki tek atıp kafasını dağıtmayı diye bar açıyzısunuz, bu sefer de alkolkil oluyor-



lar ve rehabilitasyon merkezi açmak zorunda kalmışsınızdır. İmajından daralınca değiştirsinsiz diye ‘beni baştan yarat’ merkezi açıyorsunuz, az para veriyorsunuz demez mi? Kısacası ne yapsanız yaranamıyorsunuz ve en sonunda delirium noktasına gelince de satıveriyorsunuz (neyse ki böyle bir satış ofisi düşünülmüş; vasat senaryolarınız ve sönmüş yıldızlarınız için birebir). Bu bağlamda oyuncularınız ve yönetmenleriniz, Sims kadar karmaşık olmasalar da benzer davranışlarınız sergiliyorlar. Açıkçası satmak en son tercihiniz olmalı. Çünkü bir oyuncuya deneyim kazandırana kadar çok emek harcıyorsunuz; makyajı, kostümü, karavanı derken hem maddi hem manevi anlamda tükeniyorsunuz. Ama gösterdiği performans filmin kaderini değiştirecek kadar diğer performansla gizede karşılığını veriyor. Yani bir çırpıda silip, sıfırdan başlamak pek akıllica değil. En iyisi yıldız kadrosunu abartmayın. Kontrol edebileceğiniz sayıda yetiştiğinizi sonra yataştırmayı kolay olsun.

#### KAMERA KAYIT VEEE MOTOR!

Veya ‘action!’. En sonunda dünyaya hükmedecekiniz o komutu veriyorsunuz. Zamanı gelmişti artık. Onca inşaat, çevre düzenlemesi ve oyuncu kaprısı derken,

 Binaların şeffaf olabilmesi gayet pratik bir uygulama. Kim, ne yapıyor hemen göz atabiliyorsunuz.

yola film çekmek için çıktığımızı unuttuk. Şimdi izlediğiniz en absürd filmi düşünün ve sonra da on kat absürdünü çekmek için kolları sıvayın. Senaryo ismarlamak yerine hem yazıyorsunuz, hem de çekiyorsunuz. Aldınız gazı ama bunları yapabilmeniz için önce Custom Script ofisi kurmuş olmanız gerekiyor. Evet, önce filmin adını koyalım ve türünü belirleyelim. Sonra başrolü ve yardımcı oyuncularımı seçelim. Sıra ilk sahnenin geçeceği mekanı ve sahnedenki aksiyonu seçmeye geldi. Ayrıca mekanın arka planını ve ışığını da değiştirebilirsiniz; hatta içini ivr zivir bir sürü eşyayla bile doldurabilirsiniz. Kombinasyonlar o kadar çeşitli ki... Vahşi Batı dekorunun arka planına bir meteor koymalı mı? Olur mu öyle şey? Neden olmasın? Ama bu bir kovboy filmi değil mi? Hiç farketmez. Çünkü kimse size karışamaz. Ama siz her şeyi birbirine karıştırabilirsiniz. Setleri, karakterleri, kostümleri, araçları, aksiyonları kısacası her şeyi birbirine katabilirsiniz. Bir mumya bir uzay gemisinde kung-fu da yapabilir, bir kurtadamlı da öpüsebilir. Tabii ortaya nasıl bir film çıkar? Gişe yapar mı? Ödül alır mı? Orası bilenmez ama sizin çok eğleneceğiniz garanti.

Dekorların yanı sıra oyuncuları da kurcalayabiliyorsunuz. İstediğiniz kostümü giydirebiliyor, istediğiniz rolü verebiliyorsunuz; hatta kamera hareketlerini (şaryo mu vinç mi) değiştirirken, rollerin şiddetleriyle de oynayabiliyorsunuz. Tutkulu bir öpüşme mi yoksa mesafeli bir kesişme mi? Artık sinemaya nasıl bir derdiniz varsa ona göre tarzınızı belirleyin, her şeyi de bizden beklemeyin. Şaka bir yana yukarıda yazdıklarım Custom Script ofisinde

olup bitenlerin sadece bir kısmı. Bu kadar alternatifin içinde kendinizi tekrarlamamanız gerçekten çok zor. Peki sahneler tamamlandı, senaryomuz yazıldı, şimdi ne yapıyorum? Diğer ismarlama senaryolara ne yapıyorsak, buna da aynı muameleyi çekiyoruz. Yani senaryonuz oyuncuların ve yönetmenin üzerinde ►

## Kendi Senaryonu Kendin Yaz!

Evet, Custom Script ofisini kurduysanız, artık kendi senaryonuzu yazabiliyorsunuz demektir. Sırayla gidecek olursak:



Once filminize isim verip, janrıni seçin. Senaryonuzda ne kadar bağımsız olmak istiyorsanız, onu da strüktürden ayarlayıcıların. Oyunculara da rolleri dağıttıysanız, bu aşama tamamdır.



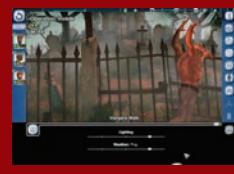
Oyuncular çok önemli, tabii imajları da. Filme göre kostüm seçimi, saç-başı-makyajı, aksesuarları, kısacası ‘beni baştan yarat’ durumları.



Filminizin strüktürünü burada kuruyorsunuz. Sete karar verdikten sonra sahne seçimi geliyor. Her şeyi birbirine bağlamakta serbestsiniz. Uzay gemisinde geçen romantik bir takip sahnesi nasıl olur acaba?



Geriye dönmek gayet kolay. Hem seti, hem sahneyi, hem de oyuncuyu değiştirebilirsiniz. Üstüne tıklamanız yetерli.



Setin hava koşulları ve aydınlatması da kontrolünüz altında. Kurtadamin yürüyüşüne dikkat.



Kamera hareketlerine ve sahnenin nasıl son bulacağına da karar verebiliyorsunuz. Kurtadama ‘french kiss’ bile yapabileceğiniz, yani en azından film icabı.



Tüm sahneleriniz tamamsa, sağ alt köşedeki tik işaretine tıklayıp senaryoya son noktayı koyuyorsunuz.

Filminiz çekildi, vizyona girdi ve sonra da arşive kaldırıldı. Şimdi onu başkalarıyla paylaşmak için upload etmek istiyor ama kurgusun konusunda tereddüt duyuyorsanız ana menüden ‘movie player’i seçiyor ve filminize rötuş çekiyorsunuz. Sahnelerinizin yerlerini ve süresini değiştirebilir ve onlara yeni müzikler ve sesler ekleyebilirsiniz. ■



çalışması için doğrula produksiyon ofisine gidiyor. Daha sonra provalar yapılıyor ve gerekli ekip/ekipman tamamlanıyor; set de kurulmuşsa hemen çekimme geçiyoruz. Çekim aşamasında müdahale etmek keyfinize kalmış bir şey. İster yazdığını senaryoya bağlı kalır ve yönetmeye karışmazsınız, isterseñiz de kameranın üstüne tıklayıp, rollerin şiddeti, oyuncuların pozisyonları gibi birtakım parametrelerle tekrar oynayabilirsiniz. Evet, filminizi yazdırınız, çektiniz de. Bitti mi her şey? Aslında bitmedi. Son bir müdahale şansınız daha var (tabii çekimler yapıldığı için kurgusuna ancak). Ama biraz beklemeniz gereklidir. Önce filmin vizyondan kalkıp arşive konması gerekiyor. Daha sonra ana menüdeki Movie Player seçeneğiyle kurgusunu tekrar elden geçirebilirsiniz. Her şey tamamlanınca da izlenmesi için filminizi upload edebilirsiniz. Ne de olsa filmleri izlenmesi için çekiyoruz, öyle değil mi? Bu anlamda şimdiden internette bir komünite olmuş durumda. Yakında çok iyi machinima örnekleriyle karşılaşabiliriz. Örneklerin dışında ekentiler için de web sitesini takip etmeniz tavsiye edilir.

### SİNEMA GÖRSEL BİR OLAYDIR

The Movies de öyle. Yoksa başka türlü ne stüdyo kürmaya katlanabilir, ne de film çekerken eğlenebilirdik. Oyun güçlü bir grafik motoruna sahip, tabii bu sizin de güçlü bir sisteme sahip olmanız gerektiği anlamına geliyor. Yine de çözünürlük, doku gibi birtakım görsel parametreleri ana menüden kısarak, daha düşük konfigürasyonlarda oynamak da mümkün. Görsel açıdan oyunda biraz The Sims 2, biraz da Roller Coaster Tycoon tadı var. Üçüncü boyut gayet iyi kullanılmış. Özellikle The Movies sakinlerini ensestinden tutup, oradan oraya atmak çok zevkli. Zoom'lar ve rotasyonlar akıcı ve hızlı. Stüdyo binalarıyla, Dogville tarzında mimari planları üzerinden hazırlaşır olmak sık bir seçim olmuş. Setler ise binalar kadar şeffaf değil ama içlerinde tura çıkabilecek kadar



hareketli (çift tıklamanız yeterli). The Good, The Bad and the Ugly kasaba barından, Alien uzay gemisi koridoruna, Evil Dead orman kulübesinden, Psycho banyosuna kadar akla gelebilecek her türlü klişe dekor ve arka plan çok güzel verilmiş. Karakter mimikleri de çok hoş. Biraz abartılı ama ne de olsa rol yapıyorlar, öyle değil mi? Ayrıca menüler de çok eğlenceli; dans eden



zombiler, rol kesen mumyalar arka planda gerçekte komik gözüküyor. Sesler ve müzik de en az grafikler kadar özenli. Oyuncularınız tuhaf bir dilde konuşuyor olsa da ifadelerinden dertlerini anlayabiliyorsunuz. Ses efektleri de unutulmamış, özellikle çektiğiniz filmlerdeki kastediyorum. Müziklerse, zamana göre değişiyor. Caz dinlerken bir on yıl sonra rock'n roll ile dans ediyorsunuz (yani etmeyebilirsiniz tabii). Zaten genel anlamda oyun zamana

## Alternatif



### ŞAKA YAPMAYIN LÜTFEN

Bu oyunun alternatifisi yok, çıkışlığını da sanıyorum. Sinemanın hem endüstriyle, hem de büyüsüyle uğraşan bir oyun biliyorsanız, bana da söyleyin.

### Artı & Eksi

- ↑ Parlak konsept. Süper oynanabilirlik. Renkli grafikler. Eğlenceli animasyonlar.
- ↓ Hem endüstriyle hem de produksiyonla uğraşmak çok cansızıcı olabiliyor.

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



sadık kalarak, sinema tarihini çok renkli ve eğlenceli bir şekilde görselleştiriyor.

Oyunun en büyük sorunu iki arada bir derede kalması. Yani film endüstrisiyle mi yoksa film çekmekle mi uğraşmak gereklidir? Açıkçası ikisini bir arada kotarmak gerçekten zor. Oyuncu kaprisleri bir yandan, kurulmayı bekleyen setler bir yandan... Peki film ne zaman çekeceğiz? İşte ister istemez biri daha ağır basıyor. Senaryo yazarken şirketinizi ve içerdeki her şeyi ihmal ediyorsunuz. Şirketinizle ilgilenirken de film çekme hazzından mahrum kalmışsunuz. Neyse ki 'sandbox' modu durumu bir hayli kurtarıyor. İşe istediğiniz bir zamandan, hazır bir şirketle başlayabiliyorsunuz; hatta binalarınız arasında inşa edilebiliyor ve oyuncularınız sınırları alınmış bir şekilde komutlarınızı bekleyebiliyor (tabii zaman faktörü ana senaryoda, yani 'campaign' modunda ne kadar ilerlediğinize bağlı). The Movies, endüstri ve produksiyon anlamında iki ayrı oyun gibi gözükse de bu iki alan arasında kurduğu bağlantıları ve paralellikleri de inkar etmemek gerek.

The Movies çok detaylı bir oyun ve eminim atladiğım bir sürü şey vardır ama şunu söyleyebilirim ki uzun süredir oynadığım en eğlenceli tycoon oyunu. Özellikle sinemaya ilgilenenler uzun süre başında kalkmayacak, hatta belki de ilk kısa metrajlarını The Movies sayesinde çekecekler. Açıkçası eklentileri merakla bekliyorum; bu anlamda öbü çok açık bir oyun. Arşivlik denir ya işte The Movies tam öyle bir oyun. Geçmişten günümüze sinemanın geçirdiği süreci görmek ancak bu kadar eğlenceli olabilirdi herhalde. ■

## Son karar

Film uyarlamaları yerine sinemayı endüstrisiyle ve prodüksiyon aşamalarıyla oyunlaştırmak gerçekten çok parlak bir fikir. Sinemadan uzak durmıyorsanız, bu oyundan da durmamalısınız.

## The Movies

**Tür** ► Strateji/Simülasyon **Yapımcı** ► Lionhead Studios  
**Dağıtımı** ► Activision **Yas Sınırı** ► 13+ **Minimum Sistem**

► 800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX

**Önerilen Sistem** ► 1.5GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX

**Zorluk** ► Normal **İngilizce gereksinimi** ► Normal

**Multiplayer** ► - **Diger sistemler** ► -  
**Web** ► [www.themoviesgame.com](http://www.themoviesgame.com)



level  
puanı ▶ 90

## KENDİ FILMİNİ KENDİN ÇEK!

Yok yok, bu sefer gerçekten biz çekiyoruz. Aranızda eminim kısa filmle uğraşmak isteyip de nereden başlasam nasıl kotarsam diyenler vardır. Kendi çapında kısa filmle uğraşan biri olarak, engin olmasa bile iş görecek deneyimlerimi paylaşmak istedim. Gerçi bu çok uzun bir muhabbet ve buraya sığdırma çok zor; ama yine de olayın düşündüğünüz kadar büyük olmadığı ve mevcut imkanlarla da gayet düzgün bir film çekebileceğiniz konusunda fikir verebilir (hatta gaza bile getirebilir). Mevzuyu üç aşamada özetleyebiliriz.

**Çekim Öncesi:** Her şey bir fikirle başlar. Ama bu öyle bir fikir olmalı ki senaryoya dökülebilmeli ve sonra da filme çekilebilmeli. Yani uçacaksanız da kendi mahallenizde için. Düşündüklerinizi minimize etmeniz ve filtrelere men çok önemli. Bunu yapmak için de en iyi yöntem kendinize sorular sormaktır (bu fikri neden tuttum, nasıl bir etki bırakmak istiyorum gibi). Sıra ekip ve ekipman bulmaya geldi. Bunun içinde bir çok kişiyi ikna etmeniz, daha doğrusu kandırmanız gereklidir ama önce kendinizi kandırmalısınız; yoksa kimseyi filmizde çalıştırma için ikna edemezsınız (yani bedavaya). Set ekibi için üç büyük 'A' kuralı geçerli: Aile, Akraba ve Arkadaş. Oyuncularını mümkünse bu 'A'ların dışından bulun. Oyunculuk eğitimi veren yerlere gidip derdinizi anlatın. Pratik yapmak isteyen bir sürü oyuncuya karşılaşacaksınız (onlar da sizinle aynı durumda aslında). Kamerayı ise ya ödünç ya da satın almalısınız; o olmadan filmi çekemiyoruz maalesef. Ayrıca bir mikrofona da ihtiyacınız olacak (kameranın üzerinde ekstra bir mikrofon giriş olmasına dikkat edin). Ekip-ekipman tamam ama çekim mekanlarının iznini nasıl alacağınız? Öğrenci kimliğiniz göstererek tabii ki! Şaka bir yana öğrenci olmak en büyük kozlarınızdan biri. Gerisi de artık beyaz yalanlardaki yeteneğinize bağlı.

**Çekim:** Sete ne yapın edin, hazırlıklı gidin.

Çünkü zaten akılınızın ucundan geçmeyen sorunlarla karşılaşacağınız için, bir de "kamerayı nereye koysam, nasıl bir kadraj yapsam" la uğraşmayın. Tavsiyem çekim yapacağınız mekâna önceden gitmeniz ve mekanı senaryoya göre çalışmanız; hatta fotoğraf çekin veya deneme çekimi yapın. Kamera açılarına ve hareketlerine önceden karar verdığınız zaman, film üzerindeki kontrolünüzü artacak ve setteki sürprizlere daha rahat baş edebileceksiniz. Kısacası organize olun ki organize edebilin. Başka bir önemli olay da ölçüler. Montajda rahat etmek ve sonradan "keşke şunu da çekseydim" diye başınızı duvarlara vurmamak için aynı sahneyi olabildiğince fazla ve farklı ölçekte çekin. Özellikle detay çekimlerini ihmali etmeyin. İşık apayı bir uzmanlık alanı olduğu için ona burada değinmem çok zor; yalnız tavsiyem, iç mekanlarda spot lamba gibi doğrusal ışık kaynaklarıyla çalışmanız (floresanlardan uzak durun), dış çekimlerdeye beyaz straforlarla güneş ışığını yansıtarak yönlendirmeniz. Sese gelince, kesinlikle boom kullanın (mikrofon takıldığınız çubuk, sopa, hatta vileda); eğer boom yoksa oyuncularınız kameralaya yakın olmalı. İşler karışıyor galiba...

**Çekim Sonrası:** Yani montaj. Bilgisayarınız bu oyunu kaldırıyorsa, montaj yapmak için de yeterlidir demektir. Sadece ihtiyacınız olan bir firewire port ve kablo ki onlara da görüntülerinizi aktarmak için ihtiyacınız var. Tabii bir de sabit diskiniz birazlık geniş olmalı. Daha sonra bir montaj programıyla (Adobe Premiere Pro 1.5 tavsiye edilir) çektiğiniz planları kafanızdaki kurguya göre birleştirin. Bu aşamayı biraz kısa geçiyorum çünkü programın detaylarına girmek için yeriniz çok sınırlı (yani online tutorial'lar ve help dosyaları siz bekliyor). Son olarak, yaratıcı olmanın yoktan varetmek değil, eldekileri en akıcı ve pratik bir şekilde kullanmak olduğunu aklınızdan çıkarmayın! ■





Kovboyculuk  
oynamak isteyen?

Yazar Mehmet Kentel

İndi atından, bastı toprağa mahmuzlu çizmelerini. Güneş sonsuz batıdan veda ediyordu doğuya. Bu ülkenin bayrağı bu işte, dedi kovboy kendine: Ufuktan, bir yaşam süresiymışesine uzun sürede batan bir güneş. Eğildi, toprakta gezirdirdi elini. Batı'nın toprağı toz, kan ve ölümdü. Ve ne çok bulaşmıştı bu üçüne son zamanlarda. Neler olduğunu düşündü. Babası olduğunu sandığı adam öldürmüştü. Ne olduğunu anlayamadan, çok eski ve bü-

↖ Oyun sadece bu anlardan oluşsaydı, puanı çok daha yüksek olacaktı.



yük bir oyunun içinde bulmuştu kendini. Üstlerine üniforma geçirmiş yolsuzlar ve hırsız damgası yemiş kahramanlarla tanışmıştı, yaralanmıştı, acı çekmişti, hoşlandığı kadın, daha hoşlandığını bile anlayamadan öldürmüştü ve öldürmüştü, belki bin adamı. Ve bütün bu maceranın içinde, yalnızlığı tatmıştı kovboy. Çünkü kovboylar, hep yalnız yaşar, yalnız ölürlərdir...

#### BATI: ACIMASIZLIK, KANUNSUZLUK, AĞÖZLÜLÜK, ŞEHVET

Hayranım Vahşi Batı'ya. Belki şu an dünyanın başına gelenlerin coğunuñ altında yatan ideoloji bu coğrafyada, bu zamanda atıldı ama yine de hayranım. ABD'nin kuruluş yüzünlünde, o kasabaların boşluk ve geçicilik hissi, bir gün önce kurulan ve bir gün sonra taşınacakmış gibi yapılan binalar, her şeyin üstüne sinmiş belirsizlik ve gizem, merak, heyecan; iktidar eksikliği ve bu eksikliğin sürekli doldurulmaya çalışılması, hepsi muhteşem bir atmosfer yaratıyor benim gözümde.

Vahşi Batı'da geçen, San Andreas benzeri bir yapısı olacağının düşünülen GUN, işte bu nedenden merakla beklediğim bir oyundu. Ama söylemeli ki, GUN, beklediğimiz GUN değil. Sanki yapım aşamasında ekip değiştirilmiş ya da oyun Türkiye'de yapılmaya başlanmış ve sonra ödenek yetersizliğinden eksik kalmış, ya da...

GUN bir aksiyon oyunu. Yukarıda



biraz degindigim senaryosu, gerçekten güzel (senarist Randall Johnson, daha önce Zorro'nun Maskesi ve The Doors filmlerinin senaryosunu yazmış). Tamam belki çok yenicilikçi değil ama benim bir Western yapımdan görmek istediğim bütün klişelere sahip (Western klişedir. Western için klişe iyi bir şeydir. Clint Eastwood da klişedir ve o da Western için iyidir).

#### INSANLAR İKİYE AYRILIR

Oyunun, özellikle Western delilleri için çok sağlam bir atmosferi var. Harita çizimleri güzel, Sergio Leone filmlerinde gördüğü müz o uçsuz bucaksız çöller, tozlu kasaba sokakları, Apaçilar, trenler, bufalolar, hepsi kendine güzel grafiklerle yer bulmuş. Ancak

#### Artı & Eksi

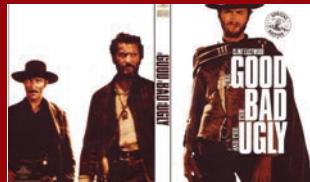
↑ Senaryo, müzik, Vahşi Batı'nın dayanılmaz cazibesi, aksiyon dozu bazen çok yükseliyor.

↓ Saçma görevler, oyuncu dostu bir oyun değil, grafiklerde problemler var.

Grafik	<div style="width: 80%; background-color: #ffcc00;"><div style="width: 100%;"></div></div>
Ses	<div style="width: 80%; background-color: #ffcc00;"><div style="width: 100%;"></div></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 80%; background-color: #ffcc00;"><div style="width: 100%;"></div></div>
Multiplayer	<div style="width: 80%; background-color: #ffcc00;"><div style="width: 100%;"></div></div>
Eğlence	<div style="width: 80%; background-color: #ffcc00;"><div style="width: 100%;"></div></div>

## POPÜLER KÜLTÜRDE WESTERN

1-*Red Kit*: Morris ve Goscinny'nin muhteşem çizgi-roman serisi. Komik, sevimli, zeki ve çok güzel çizilmiş bu seriyi bilmeyen yoktur.



aynen alıp, üstüne muhteşem bir Vahşi Batı senaryosu yerleştiren bu oyun, hem strateji hem de Westernseverler için unutulmazdır (ikinci Şubat'ta geliyor).



4-*Into the West*: Spielberg'ün Western dizisi. Batıya gerçek bir bakış vardi bu yapımın, yerlileri, ABD'nin kuruluşu ve Amerika'nın yok olusunu, harika görüntülerle anlatıyordu.

5-Yerli yapımı Westernler: Küçükken bunları televizyonda görür, "Türkîş kovboylar" hikâyesinin doğru olduğunu sanırdım. Meğer Amerikalı olmaya çalışıyorum. Örnek: Çeko.



## Son karar

GUN, Western sevenlerin mutlaka tatması gereken zevkler sunuyor ama diğer oyuncular için vasat bir deneyim.

### Gun

Tür ▶ Aksiyon Yapımı ▶ Neversoft

Düzenleyici ▶ Activision Yaş sınırı ▶ 17+

Minimum Sistem ▶ 1.8 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB

GFX, 2.8 GB HDD Önerilen Sistem ▶ 2.5 GHz CPU, 1024

MB RAM, 256 MB GFX Zorluk ▶ Normal

İngilizce Gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Yok

Diğer Sistemler ▶ PS2, X-BOX, X-BOX 360, Gamecube

Web ▶ [www.gunthegame.com](http://www.gunthegame.com)

level  
puani

72

biliyor. Zaten GUN'da o kadar çok önceden hazırlanmış sahne kullanılmış ki, her şeyin planlandığı hissi beni çok rahatsız etti.

### KİSMET GUN 2'YE

GUN yine de sağlanmayı hak eden bir oyun değil. Üzücü nokta, oyunun taşıdığı potansiyeli ve onu nasıl kendi ellerile harcadığını görmek. Gerçekten çok keyifli hale geliyor bazen, kalabalıkların arasında çift tabancıyla ölüm kusmak, düşmanlarınızın yakınına geldiğinizde baltanızı çıkartıp etrafı kan gölüne çevirmek; ya da bara gidip birkaç el poker oynamak, hile yapmak; atınızı dehleyip koşturmak...

Baştan söylediğim gibi GUN, olması gereken oyun değil. Oynanışındaki problemler, görevlerin anlamsızlığı, herhangi bir oyuncuya kısa sürede sıkacaktır. Ama Vahşi Batı'ya söyle ya da böyle ilginiz varsa, mutlaka göz atın. Canınız o bozkırlara çıkmak isterse, açarsınız oynarsınız biraz, zaten bir bakmışsınız ki iki günde bitirmiş. ■

karakter animasyonlarındaki kabalık, kan efektinin berbatlığıyla birleşince, grafik notu düşüyor oyunun. GUN'da atmosferi yaratayan unsurlardan biri de müzik. Yine Sergio Leone filmlerinin Ennio Morricone imzalı kusursuz müziklerine benzer bir müzik, oyun boyunca size eşlik ediyor.

GUN'ın mantığı, GTA'ya oldukça yakın. Oyunu bitirmeniz için takip etmeniz gereken bir ana görev, bir de özelliklerinizi geliştirebileceğiniz, para kazanabileceğiniz, yan görevler va. Aslında ana senaryo da, ufak yan görevlerden oluşuyor. Ama bu işin şöyle bir sıkıcı yanı var ki, kendinizi asla özgür hissedemiyorsunuz. Yan görevlerin çoğunu yapmanız mecburi gibi çünkü onları yapmadan ilerlemeniz zor. Bu doğrusallık, eğer oynanış yeterince iyi oturtulmuş olsaydı, heyecan içinde bir film izleymiş havası verilseydi oyuncuya, problem yaratmayıabilirdi. Ama görevler çoğu zaman saçma sapan biçimde uzun, manasız ve genelde birbirini tekrar ediyor. Sıkılıyorsunuz oynarken, inat tek motivasyonuz oluyor bitirebilmek için, zevk değil. Ve hatta "mission failed" ekranı ve o sırada çalan illet müzik o kadar sık karşılaşır sunuz ki monitörünüze altıpatalarınızla parçalıyorsunuz.

### SİLAHI OLANLAR VE MEZAR KAZANLAR

Vahşi Batı'da hayatı kalmak kolay değil. Ateşli silahlar o zamanlar için yeni oynacıklar sayılır, henüz çok az kurşun alıyorlar. Çatışma sırasında ateş ettikten sonra siper alın, silahınızı doldurun, öyle çıkış

tekrar, yoksa çok kolay hedef olursunuz. Vur-kaç oyunun asıl taktiği. Yakın mesafeler için shotgun, uzun mesafeler için normal tüfek kullanın, özellikle atlılara karşı en etkili silah o. Çatışığınız adamlar arasında sizden büyük gözüklenler var, bunlara pek yakından bulaşmayın. At sürerken de atınızı çok yormamak önemli, hayvanınızda can vermeden önce onu dinlendirin. Zorlayıcı bir düelloda, atınızı mümkün olduğunda koruyun. Bu arada boss düşmanlar da sizin kullandığınız power-up'ları kullanabiliyor. Bir de zorlandığınız zaman, Quickdraw denen moda geçebilirsiniz. Bu modda, belli bir süre için zaman yavaşlıyor ve karşınızda kileri tek tek avlayabiliyorsunuz.

Düşmanlarınız sizin zorluyor ama bunun nedeni yapay zekâ değil. Tamam, yapmaları gereken işleri iyi yapıyorlar, kalabalıklar ama sizin hareketlerinize göre yeni alternatifler yaratmaktan uzaklar. Yüzlerce metreden siz fark eden düşman, bazen yanındaki adamı öldürdüğünüzde ses çıkartmaya-

### Alternatif



#### GTA: San Andreas

Aynı yapıyı, çok daha özgür bir oynanış ve çok daha geniş bir dünyada sunan San Andreas, belki de oyun tarihinin en geniş oyunu.



Ata binmek çok eğlenceli.





# PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

*Geri dönerken karanlığı da getirdim!*

Yazar Ant Köksal

**D**üşünün ki ilk iki oyunu deliler gibi (hem de birkaç defa) tamamlamışınız, serinin son oyunu rüyalarınıza giriyor, bir an önce çıksa da oynasam diye dört dönüyorsunuz, kahramanın kahraman prens en sevdığınız karakter olmuş. Oyun en sonunda çikyor, heyecanla yükleyip giriş demosunu bekliyorsunuz, demo başlıyor ve... O kahramanınız soluk benizli bir hayalete dönmüş! Üstelik sürmeli gözleri ve hüylü bakışlarıyla da insanın aklına kötü kötü şeyler getiriyor! Bu nedir yahu?

Yazıyla hikayemsi bir giriş yaparak da ("..ve rüzgarda savrulan uzun saçlarını gözünün önünden çektiğinde, geri döndüğü evinin barbar çizmeleri altında ezildiğini gördü.." gibi) başlayabildim ama, oyuncunun bende uyandırdığı ilk hissi yazmayı uygun gördüm. Hem, aşağıda da göreceğiniz gibi, oyuncunun geri kalanını da etkileyen bir durum bu "şifat değişikliği".

Serinin son oyunu, yine her zamanki gibi yıl

sonunda piyasaya çıkıyor ve bu sefer kendine çok güveniyor: Serinin diğer oyunlarını da muhakkak oynadığınız varsayıyor. Ne yazık ki önceki oyunları oynamamış olanlar, hikayeden pek bir şey anlamayacak. İkinci oyunu iyi sonda bitirdiğiniz varsayılarak başlayan hikaye, prensimizi Kaileena ile birlikte yurdı olan Babil'e geri dönerken gösteren bir videoyla başlıyor. Kaileena'ya her şeyin yoluna girdiğini söyleyen prens, gemisine çarpan gülleyle ırkılıyor: Rüyalar şehri Babil, yıkım ve kargaşa içinde.. Ne olduğunu bile anlamadan gemiye bir gülle daha çarpiyor ve gemi batıyor. Prens ve Kaileena ayrılıyor. Prens, kıyıya vuran Kaileena'nın kaçırıldığını görüyor ancak yetişemiyor. Ve oyuna, aynı ikincisi gibi, sahilde silahsız olarak başlıyorsunuz.

Bu kez kafa karıştıran bir hikaye yok neyse ki. Sizi bilmem ama, ben ikinci oyunu halen çözemedim değilim. O kadar çok zaman değişikliği, geri dönüşler ve değişen olaylarvardı ki, bir yerden sonra ipin ucu kaçıyordu. Bu sefer hikaye çok daha anlaşılır; prensimizin değiştirdiği zaman akışı, sadece kendini değil Babil'i de etkilemiştir. Ve prens, zaman kumalarının yaratılışının engellenmeyeceğini acı bir şekilde öğrenecektir.

Her ne kadar öykünün buraya kadarki kısmı ilk on dakika içinde öğrenilse de, spoiler verip keyfinizi kaçırırmak istemem. Şunu bilin ki, çok daha rafine ve öncülerinden daha iyi işlenmiş bir hikayesi var Two Thrones'un. Son ana kadar keşfedilecek bir gizemi muhakkak kalıyor ve "eski dostlarla da" tekrar karşılaşyorsunuz.

## KARANLIKSAM O KADAR DA DEĞİL!

Two Thrones, oynanış tarzı ve genel görünümü ba-

kımından öncülerine kıyasla büyük bir değişiklik içermiyor. Aslına bakarsanız, bu durum şartlıdır da değil. Bir aksiyon/platform oyununda ne gibi bir büyük değişiklik olabilir ki? İlk akla gelen, grafik motoru elbette ancak bu alanda bir gelişme yok. Oyun halen Jade motorunu kullanıyor. Özellikle son zamanlarda piyasaya çıkan oyunlarla karşılaşıldığında, grafikler yaşıını belli ediyor. Gerçek bana sorarsanız bu büyük bir eksikslik değil, netice itibarıyle grafikler halen bu tarzdaki bir oyuna çok uygun. Özellikle binaların çatılarda do-laştığınız bölümlerde, "bende hala iş var!" diyor adeta ama serinin bir sonraki oyununda (evet, şimdiden hazırlanıyor) bir değişikliğe gideceği apaçık. Burada direkt olarak eleştiriye uğrayacak kısım, prensin görünümü. Prens'in modellemesi (önceki oyunlara kıyasla) oldukça kötü görünüyor. Son derece tıflı, sıkı ve çocuksu görünüyor ki aşağıda okuyacağınız gibi bilişli bir tercih bu.

Oynanış tarzına gelirse, izninizle Ubisoft'u buradan tebrik etmek istiyorum. Evet, çok büyük bir değişiklik yok, oyunun temeli halen atla-tutun-zıpla formülünden ibaret ama bu Ubisoft'un ye-



## ÇIKAN KISMIN ÖZETİ



1984 yılında, 23 yaşındaki Jordan Mechner, Apple bilgisayarları için "Karateka" isimli bir oyun yayımlar. Henüz Yale Üniversitesinde öğrencidir ve oyunu tek başına yapmıştır. Oyunda Akuma ismindeki kötü kalpli kral, güzel prenses Mariko'yu rehin tutmaktadır ve oyuncu kalenin en dibinden en tepesine ilerleyerek prensemi kurtarıır. Oyun 500 bin kopyadan fazla satar. "Bir sine-ma filmine en çok yaklaştan oyun" seçilir ve pek çok ödül alır.



Mechner ilk oyunun başarısı üzerine, kardeşini ve babasını rehin olarak Prince Of Persia'nın yapımına başlar. İlk oyunun sinema filmine benzetilmesi çok hoşuna gitmiştir, onun da en çok sevdiği film "Arabistan Geceleri"dir, böylece oyunun mekanı belli olmuştur. Müzikleri babasına yaptırır. Rotoscope denen motion-capture tekniğinin atası denebilecek sistemi denemekse kardeşine düşmüştür. Selobant, ampuller ve basit yazılımlarla kardeşini koşturur,



ziplatır, canını çıkartır. Oyunun yapımı 4 sene sürer. 1989'da Apple bilgisayarlar için yayınlandığında, bir efsane olur. 2 milyondan fazla satar. Derhal pek çok platforma uyarlanır.

1993 yılında oyunun ikinci piyasaya sürürlür. İlki kadar olmasa da, bu oyun da epey firtınalar kopartır. Tomb Raider tamamen bu oyundan esinlenerek yapılmıştır.

1999 yılında Mechner kadar bizim de unutmak istediğimiz 3D oyun piyasaya çıkar. Rezalettir. Mechner kendini senaristlik ve belgesel yapımcılığına verir.

2003 yılında Ubisoft efsaneyi tekrar diriltir. Mechner projede rol alır. Sadece Sands Of Time'da değil, serinin diğer oyunlarında da görev alacaktır ancak Ubisoft nedense onun ismini ön plana çıkarmak istemez. Tüm oyunlarda "hak sahibi ve danışman" olarak geçecektir.

Mechner halen belgesel yönetiyor (bu alanda da ödül kazanmıştır) ve oyunlar için senaryo yazarlığı yapıyor. Efsanesi, hala ayakta. ■

## Alternatif



### God of War

Kendine özgü bir oyunun tek alternatif, yine kendisi olacaktır. Ama buraya God Of War da yazılabilir hanı. Hmm, eveet...





forma geçemediğimizi kastediyorum. Oyun belirli yerlerde sizi otomatik olarak dönüştürüyor ve çayıra öyle bir salıyor ki, yukarıda da bahsettiğim gibi her dönüşüm sonrası nereye gidecektim, ne yapacaktım derken ölüyorum ve aynı bölümüm birkaç yüz defa yeniden oynuyorsunuz. İkinci oyundaki Sand Wraith karakteri de böyledi ama ondan farklı olarak sınırsız kuma sahip değiliz. Koluñuzdan fırlayan ve her nedense aklı direkt olarak Soul Calibur oyununu getiren kirbaç/kılıç karışımı şeyle dövüşmesi çok keyifli (birilerini öldürdükçe veya eşyaları kırıkça sağlığınız yenileniyor), bulmaca çözmesi ise tam bir kabir azağı. Dark Prince, bizi heyecanlandırdığını "değmeyen" bir karakter olmuş açıkçası. Toplam oynama süreniz oyuncunun geneline göre kısa sayılır, bu süreleri siz kontrol edemiyorsunuz ve sürelerin çoğunluğu da bulmaca çözmekle geçiyor. Karakterin hikayede önemli bir yeri olsa da, oyunda yok. Oyunun çıkışının öncesindeki tanıtım demoları ve ekran görüntülerinde, çok daha önemli bir yeri varmış gibi görünüyordu halbuki. Aynı şekilde, oyun çıkmadan önce görüp heyecanlandığımız "chariot-race"ler de

beklendikleri gibi değiller. Oyun boyunca iki defa yapacaksınız bu yarıslardan ve ikisi de (sürekli bir yerlere çarpıp durduğunuza eziyet olacak. Oyunun çıkışından önce en çok üzerinde durulan iki şey de bekleneni veremiyor ne yazık ki.

#### PRINCE VS. GOD OF WAR

En büyük gelişmeye, "speed-kill" denen şeyin oyuna girmesi olmuş. Şöyle ki, ekran hafifçe bulanıklaştığında belirli tuş kombinasyonlarına basarak, bir veya birden fazla düşmanı son derece sinematik hareketlerle öldürebiliyorsunuz. Bu işinizi son derece kolaylaştırdığı gibi, oynayış tarzınızı da etkiliyor ve her başarılı speed-kill size puan olarak geri dönüyor. Bu puanları da, oyuncunun ekstralarını açmak için kullanırsınız. Oyun siz speed-kill kullanmak için adeta zorluyor. Fırsatı kaçırırsanız önceki oyunlara kıyasla daha çabuk ölebildiğiniz zorlu kavgalar bekliyor sizi. İpucu mu istiyorsunuz? Speed-kill'leri kaçırın! Ekranın alt tarafında bir göz simgesi belirdiği anda doğru yerdesiniz demektir, ortamı kullanarak speed-kill'i gerçekleştirmekse size kalmış. Her ne kadar yapımcılar verdikleri tüm röportajlarda "hiçbir oyundan etkilenmedik, aksine biz oyuncular etkilemek!" diyorsa da God Of War'dan bu konuda ve boss savaşları için etkilendikleri aşikar (hos, God Of War da Prince'den etkilenmiş). Özellikle boss savaşları, aklınıza direkt olarak God Of War'u getirecek. Ekran bulanıklaştığında doğru tuşlara basarsanız etkileyici hareketlerle boss'ları öldürebiliyorsunuz ki onları öldürmenin başka bir yolu da yok. Gelen mail'lerden anlaşıldığı kadarıyla bu konuda sorun yaşayan pey bir insan var, ayrıntıları Strateji Ustasına bırakarak kısaca belirtelim; boss savaşlarını bir kez başlattıktan sonra ekran bulanıklaşana kadar kontrol size değil ve merak etmeyein, prese de bir şey olmuyor. Size düşen tek şey doğru anda doğru tuşa basmak. Önceden basarsanız, her şeye yeniden başlamak zorundasınız.

#### ESKİ GÜZEL GÜNLER

Yazının girişinde bahsettiğim konu aslında pek çok kişiyi sevindirecek. İkinci oyundaki göktik atmosfer, havaya uçan kelleler, sonsuzmuş

#### Son karar

Muhteşem Sands of Time üclemesi böylece sona erdi. The Two Thrones da kesinlikle bu üçlemeye yakışan bir oyun olmuş.

#### Prince Of Persia: The Two Thrones

Tür ► Aksiyon/Macera Yapıcı ► Ubisoft Montreal

Dağıtım ► Ubisoft Yas sınırı ► 17+ Minimum Sistem

► 1.0 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Önerilen Sistem ► 1.5 GHz CPU, 256 MB RAM, 128 MB

GFX Zorluk ► Normal İngilizce gereksinimi ► Az

Multiplayer ► Yok Diğer sistemler ► Xbox, PS2

Web ► www.princeofpersiagame.com



level  
puanı

88

gibi görünen düşmanlar, Two Thrones'da yok. İlk oyundaki masalsı atmosfere bir dönüş söz konusu. Ancak halen içinde Warrior Within'den bir şeyler de barındırıyor. Kisacası, atmosfer bakımından oyunda mükemmel bir denge sağlanmış. Ne fazla çocuksu, ne fazla vahşi. Bu tamamen kişisel bir tercih tabii, siz ikinci oyunu daha fazla sevmiş olabilirsiniz. Meşela ben, Warrior Within'de prensin hareketlerindeki akıcılığı Two Thrones'da göremedim. Two Thrones'da kan oranı da sıfır. Düşmanlarınız ışıl ışıl parıldayarak ölüyor ve pof diye kayboluyorlar. Aynı şekilde, müziklerde bir "yavaşlama" söz konusu. Warrior Within'de hepimizi gaza getiren parçalar yerine varlığıyla yokluğu ayırt edilemeyen müziklerimiz var artık.

Sadece gelirse, bir klasığın geri dönüşü söz konusu. Oyunun geneline hakim bir "ben bunları daha önce de yapmıştım" havası varsa da Ubisoft yetenilikler için elinden geleni yapmış. Atmosfer değişikliği ve ilk oyunu andırması da pek çok kişiyi sevindirecek. Oyunun bazı bölümleri anlamsız derecede zor ve bekleneni vermiyor ancak bunlar serinin nereye gittiğini ve Ubisoft'un gelecek için neler planladığını da bize gösteriyor. Bir sonraki oyunda taşlar biraz daha yerine oturacaktır. Serinin önceki oyunlarını oynadıysanız, bunu da oynamalısınız. Prince serisiyle daha önce tanıtmamış olanlar için de bu mükemmel bir fırsat. Prince serisi, tamamen kendine özgü bir tarza sahip ve içinde her türden oyuncu için bir şeyle var. Hem başka hangi oyunda masalsı bir diyarada karanlığı yaşayabilirisiniz ki? ■



#### Artı & Eksi

- ↑ Speed-kill, zekice bulmacalar, anlaşılır bir hikaye.
- ↓ Bekleneni veremeyen Dark Prince, nispeten kısa oyun süresi, abartı zorluktaki bulmacalar.

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



# BET ON SOLDIER: BLOOD SPORT

Yazar Şefik "Rocko" Akkoç

Bahisler  
açılmıştır.

**M**erhaba, benim adım Nolan Daneworth. Max ile aynı kaderi paylaşıyorum. Güzeller güzel karım öldürdü. Şimdi bu acımasız dünyada yapayalnızım. Karımın kanını yerde mi bırakacağım? Hayır. Ancak dünya bir kaos içinde. Klasik bir bahaneyle düşmanının peşinden gidemem. Bir televizyon şovu olan Bet On Soldier'a katılıp, düşmanıma adım adım yaklaşımalıyım. Eninde sonunda karşıma çıkacaktır.

## BU KARIM İÇİN

Hikayenin başlangıç noktası fazlaıyla klasik ama yaşamamız gereken bambaşka bir tecrübe var. Bet on Soldier, özel askerlerin belirli bölgelerde karşı karşıya getirildiği ve üzerinde bahis oynanan bir şov programı. Görevimiz oldukça basit: Her bölümde karşımıza gelen sıradan düşmanları hızla geçerek bu bölgelere ulaşmalı ve rakibimizi bularak onu

alt etmeliyiz. Artık biz de bu şovun bir parçası olduğumuzu göre elimizden gelenin en iyisini yaparak yıldızlaşmalı ve üst sırnlara doğru tırmanmalıyız.

Görevlere başlarken silah, cephe ve takım arkadaşları seçebildiğimiz gibi, belirlenen bölgeye vardığımızda karşımıza çıkışmasını istediğimiz rakibimizi de seçebiliyoruz. Elbette canımızın her istediğini karşımıza alamıyoruz. Bu alemden yeni olduğumuz için, oyunun başlarında daha güçsüz rakipler arasından tercih yapmamıza izin veriliyor. Rakiplere ulaştığımız anda canlı yayın başlıyor ve bizi izleyen yetmiş milyona tanıtılıyoruz. Geri sayım bittiğinde ise belli bir süre içerisinde rakibi yere sermeliyiz. Geriye剩下的 sadece süre değil, ona paralel olarak bir para ödülü de var. Yani işi ne kadar erken bitirirsek o kadar çok para kazanızı. Para bizim için çok önemli. Çünkü bu para sayesinde, bölüm içindeki istasyonlardan cephanemizi doldurabiliyor ve zırhımızı yenileyebiliyoruz.

## BU DA PAŞA GÖNLÜM İÇİN

Oyunun hikayesinin yanı sıra grafikleri de oldukça başarılı. Özellikle bir çırıpta öldürdüğümüz düşmanlarımız, yanlarına gidip kendilerini incelememizi hak edecek kadar ayrıntılı. Fakat tüm bunların

yanında oyunun inanılmaz teknik problemleri var. Oyunu her açmak istediğinizde bilgisayarınız reset yiyeceksiniz var demektir. Özellikle bir ATI ekran kartına sahipseniz, oyuna girmeniz problem olabilir. Bu konuda yapımcıların ilk önerisi, son sürücülerini kaldırıp 5.1 veya 5.4 versiyonunu kurmanız. Bir başka problem kaynağı ise firewall programları. Oyunu açarken firewall programınızı da kapatmanız gerekiyor. Bu konuda ZoneAlarm için ayrıca not düşmüşler (bizzat tecrübe ettim).

Oyun öncesi teknik problemlerin yanında, oyun içinde de bazı hatalar var. Örneğin bir kayıt noktasında oyunu kaydedip çıktınız ve daha sonra oyuna dönüp aynı yerden devam etmek istediniz. İşte bu noktada oyun tıkanıyor. Bu nedenle bir önceki kayıtlı oyununuzdan başlayarak oyunun tıkanıldığı yeri durmadan geçmeniz gerekiyor. Oldukça sinir bozucu bir durum.

Karşılaşılan teknik problemler zaman zaman beni isyan noktasına getirse de, aynı problemleri yaşamamanızı dileyerek oyunu denemenizi tavsiye ederim. Şu an oyunun ikinci yaması da yayınlanmış durumda ve bu yama acınızı biraz daha azaltabilir. ■

## Son karar

Askerler üzerine bahis oynanan bir şovun parçası olma fikri oldukça ilginç. Sırf bu şovun yıldızı olmak için bile Boş'un başında saatler geçirebilirsiniz.

## Bet on Soldier: Blood Sport

**Tür** ► FPS **Yapımcı** ► Kylotonn Entertainment

**Türkiye dağıtıcı** ► Eurosoft **Yaş sınırları** ► 16+

**Minimum Sistem** ► 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB

GFX, 4 GB HDD, Windows 2K/XP **Önerilen Sistem** ► 3.0

GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX **Zorluk** ► Normal

**İngilizce gereksinimi** ► Az **Multiplayer** ► Var

**Diger sistemler** ► - **Web** ► [www.betonsoldier.com](http://www.betonsoldier.com)

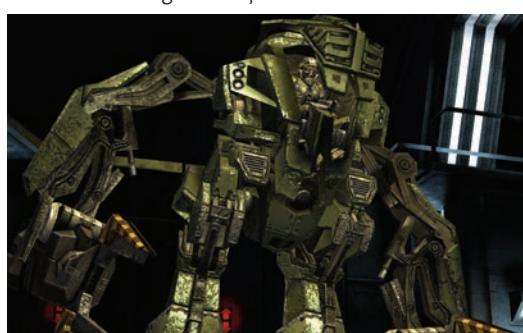
level  
puanı **70**

LEVEL 108 PC İNCELEME

### Artı & Eksi

↑ Bir televizyon şovu içinde olmamız oyunu renkli kılmış, grafikler oldukça iyi.  
↓ Oyun öncesi ve oyun içi ölümçül teknik hatalar var.

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





# Amerika, çöküşe hiç bu kadar yakın olmamıştı **SHATTERED UNION**

Yazan | Olgay Ertez

**A**dım gibi eminim ki dünyada hiç bir saltanat sonsuza dek sürmeyecek... Ne engin Roma'nın, ne güçlü Moğollar'ın, ne de muhteşem Osmanlı'nın sultanatı sonsuza kadar sürmedi. Tarihin tekerrürüne paralel olarak, Amerika Birleşik Devletleri'nin gücünün de sonu gelecektir kuşkusuz. Nihai son herkes için aynı olduğundan kafaları sadece "nasıl" ve "ne zaman" soruları kurcalayacaktır. PopTop Software çalışanlarına göre bu son, 2014'te hem de bir iç savaşla gelecek...

Shattered Union, adım adım Amerika'nın iç savaşa sürükleneşmesini konu alan klasik tarzda sıra tabanlı bir strateji. Oyun, kendini hikâyesi ile ön plana çıkıyor: David Jafferson Adams'ın şablonlu bir şekilde ABD başkanı olmasına başlar. Aşırı sağ kanadın körklemesiyle yerel terör olayları 2010'da Amerika'da tırmanışa geçer ve 2011'de Başkan Adams ülke genelinde olağanüstü hâl ilân etmek zorunda kalır. Bunu ceza mahkemelerinin bazı eyaletlerde yerel yönetimi etkisiz kılması takip eder. Kasım 2012'de muhalifler, başkana suikast düzenler ama başarısız olurlar. Ancak 20 Ocak 2013'te Washington'da patlayan nükleer bomba başkanla birlikte başkentin de yok olmasını sebep olur. Sekiz gün sonra Avrupa Birliği, Amerika'ya barış gücü gönderme kararı alır. Avrupa'nın bu hareketi California ve Texas'ın bağımsızlığını ilân etmesine neden olur. Birleşik Devletler zamanla yediye bölündür ve 2014'te iç savaş başlamıştır...

## TARAFLAR



**1) New England Alliance:** Coğrafi konum olarak EU ve The Confederacy gibi nispeten zayıf komşulara sahip olsa da batıdan gelebilecek GPF gibi bir dehşete karşı koymakta hayli zorlanabilir. Özel birimi FCS Bragg, tanklara karşı oldukça etkili ancak oyunu tek başına sırtlayacak kadar da fark yaratmıyor. Seçmemekte fayda var.



**2) California Commonwealth:** Oyunca 125.000\$ gibi ölçü bir rakamla başlıyor ama bonusları, para ve nişancılık konusunda olduğu için kendini seçtirebiliyor. Özel birimi FCS Jackson ise özellikle piyadeler ve tanklara karşı inanılmaz güçlü.



**3) European Union:** Kendine has birimleri, tek bölgelik denetimi ile oynaması zor ama bir o kadar keyifli bir taraf. Oyunun en psikopat helikopteri olan Tiger ve iş gören özel birimi EU Goliath ile gayet seçilebilir.



**4) Great Plains Federation:** 205.000\$ gibi bir sermaye ve FCS Grant gibi dehşet bir mekanize topa sahip deli manyak bir federasyon. Utanmadan da tamir dışında bütün bonuslardan birer ikişer kademeyle başlıyorlar. Seçilmesi şiddetle tavsiye edilir...



**5) Pacificia:** Kuzeybatıda duran, böyle işe yaramaz, bir değişik bir taraf işte... Ne olduğunu hala çözemedim, bir de her yanı makineli tüfek olan FCS Stuart diye bir tankı var. Anlamak mümkün değil. Sürpriz diyorum...



**6) Russia:** Nereden başlasam, nasıl anlaysam... En kullanışlı hava savunma silahı Shilka, piyade avcısı helikopter Hind, tankların azmanı T-90, uzun menzilli dehşet roket atar Smerch, hepsi burada! Ama hikâye modunda seçmemiyoruz... (Mu-hahaha hevesiniz kurasığınızda mı kaldı?)



**7) The Republic of Texas:** Tamam oyunun en iyi tank avcısı FCS Hood bunlarda olabilir. Belki oyunca 200.000\$ gibi sağlam bir sermaye ile başlıyor da olabilirler. Hatta tank ve piyade bonusları dehşet düzeyde de olabilir ama seçmemiyor kardeşim zorla mı! Sebebini G.W.Bush'a sorun...



**8) The Confederacy:** Hile, hurda, türlü pislik, her şey var. Kimyasal silahlar bunlarda, biyolojik silah bunlarda. X-Files, hatta uzaydan gelen garip yaratıklar bile bunlarda! İğrenç bir birlik, utanmadan özel birimleri FCS Lee bir vuruşta tank alıyor daha ne diyeyim! Bir de akıllara ziyan piyade bonusları var...



↙ Humvee'nin Tiger karşısında  
hiç şansı yok.

### KOMPLÖ TEORİLERİ

ABD'de olası böyle bir iç savaşın küresel sorunlar yaratacağı gerçeğine rağmen oyun sadece ABD topraklarında geçiyor. ABD, 24 parçaya ayrılmış ve 24 parçayı tek bir gücün kontrolünde toplamaya çalışıyoruz. Ana strateji ekranına göz ucuyla baktığımızda kısa zamanda biter gibi gözüken bu harita, oyun ilerledikçe bitmiyor ve gerçekten insanın gözünde büyümeye başlıyor. Bunun iki sebebi var. Birincisi; sıra içinde sadece tek saldırkı hakkımızın olması ama komşu sayımız kadar saldırkıya uğrayabilelimiz. Ikincisi ise ordumuzun belli bir limiti (42 birimi) aşamaması ve bu limitin düzin saldıri ve savunmaya yetmemesi.

Örneğin güçlü bir düşmana, sağlam bir orduyla saldırdık ve zaferle çıktıkt. Ama bunu fırsat bilen iki uyruk komşumuz savunmaya bıraktığımız ordunun zayıf olusundan faydalanan bizim iki önemli noktamızı ele geçirmiş. Komşularımız ruh halini bilemediğimiz için işimiz çoğu zaman şansa kalyor ama siz yine de en kötüsüne hazırlıklı olun.

### POLİTİKA MI?

Bunların oyuncuya zaman kaybettirmemesi için ittifak yapıp, sınır güvenliğini sağlamak gibi bir özellik eklenebilirdi ama maalesef oyun sadece askeri taktiklere dayanıyor. Ana taktik ekranında "Politic Reputation" çubuğu varsa da bu yine askeri zaferlerle yükseliyor (ne anladım o işten). Her yerinde çatışmaların yaşandığı, ortama belirsizliğin hâkim olduğu bu ülkeyi kurtarabilmek için de yumruğunu masaya vurduğunda dünyayı korkutan, gözü kara bir komutan gerekiyor. Oyun da zaten sizden az çok bunu istiyor.

### TAŞ KAĞIT MAKAS

Peki, nasıl gözü kara bir komutan oluruz? İlk önce hangi tarafla oyuna başlayacağımıza karar verelim. Oyunda Rusya ve Avrupa Birliği'nde dâhil olmak üzere sekiz taraf var. Görüyoruz ki Amerika, hâl Soğuk Savaş yıllarını unutamamış ve Rusya'yı da eski günlerin hatırlına oyuna dahil etmiş. Oysa 2014'te böyle bir olası savaşta ben Rusya'dan ziyade, ortalıkta Çin'in olacağını tahmin ediyorum. Tarafımızı seçtikten sonra kuracağımız stratejide coğrafi konum ve saldırıcılarımız topraklardan elde edeceğimiz bonusların bizim işimize ne kadar yarayacağı önem taşıyor. (Mesela tankların çoğunlukta olduğu bir orduya piyade bonusları ne kadar gerekir?) Sonra gereken birlikleri seçmeliyiz. Oyundaki en önemli unsur düşmanın yerini tespit edebilmek ve en kısa sürede uygun saldırıyı gerçekleştirmek. Hem saldırısı hem de keşif görevleri için hava gücü kesinlikle şart. Bu nedenle hafif zırhlılarla keşif yapmaktansa mümkünse helikopterleri tercih edin. Taktik bombardıman uçakları savaşın kaderini değiştirebilir ancak hava savunma sistemlerine dikkat edin. Bir diğer nokta ise oyunda ilk saldıran ve düşmanın menzilinin dışından vuran her zaman avantajlıdır. Topçular ise vur-kaç takti-

### Artı & Eksi

↑ Sıradışı hikâyeler, başarılı animasyonlar.  
↓ Seslendirme ve müzikler vasat, diplomasi yok.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	



Bush'tan bile beteri ↗

varmış...

günde epey işe yarayacaktır. Ancak ön saflarda kolayca harcanacakları için her zaman düşmanla arasında belli bir mesafe bırakılmalı ve ağır zırhlı birlikler eşlik etmelii. Bu arada hava üstünlüğünü düşman da elde etmeye çalışacaktır. Bunu önlemek için her bölümde en az üç adet hava savunma silahınız olmalı. Bu sınıftan sadece hava üzerine uzmanlaşmış araçları seçmeniz daha akıllıca olacaktır (mesela Chaparral).

### ALTIGEN MUCİZESİ

Shattered Union, iki sene evvel Irak'a "demokrasi getirenlerle", bundan dokuz sene sonra da "başkanlarının demokrasi getirebileceği" ihtimalini ironik bir şekilde ortaya koyan güzel bir sıra tabanlı strateji. Bu türden hoşlananlar zaten kaçırılmamıştir ancak bu türü denemek isteyenlere ve komplö teorilerinden hoşlananlara kesinlikle tavsiye edilir. ■



↙ Menzilli topalar yakınılarında tank görünce kaçacak delik arıyor.

### Alternatif



#### Civ IV

Bilen zaten çoktan müptelası olmuştu, bilmeyen ise kaçırıldığına yasın. Shattered Union bittikten sonra oynamanız tavsiye edilir zira Civ IV ile tanıştıktan sonra bir daha Shattered Union oynamak istemeye bilirisiniz.

### Son karar

Strateji oyunlarında klasik değerleri sevenler, bir hamle yapmadan önce dakikalarca düşünmek isteyenler ve Amerika'ya ne olacağını merak edenler kesinlikle kaçırmasın. Ben stratejide aksiyon aramam diyenler şanslarını başka oyunlarda deneyebilirler.

### Shattered Union

Tür ► Sıra Tabanlı Strateji Yapımı ► PopTop Software  
Dağıtımçı ► 2K Games Yaş sınırı ► 13+ Minimum Sistem  
► 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 128 MB GFX  
Önerilen Sistem ► 1.8 GHz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX  
Zorluk ► Normal İngilizce gereksinimi ► Az  
Multiplayer ► Yok Diğer sistemler ► Xbox  
Web ► www.2kgames.com/shatteredunion/

level  
puani

76

*Yalnız kurtlara gün doğdu*

# BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

← Bu arkadaş "ortamlara yılan gibi kaymak" konseptini tamamen yanlış anlamış.



Yazar Tuğbek Ölek

## BAK ŞU OYNAYANA!

BF2'yle ilgili, tuhaf bir gerçek öğrenmek ister misiniz? Hikayemiz oyunlara meraklı gençin biri sabah evinden çıktıığında sokağına büyük bir film seti kurduğunu görmesile başlıyor. Ve bir de bakıyor, ünlü aktör Robin Williams orada (Patch Adams, Insomnia ve Jumanji'nin başrollerinden hatırlayabilirsiniz). Hayranlarının çevrelediği Williams'a yanaşıyor ve sormadan edemiyor.



- Hey Robin! Hala online oyun oynuyor musun?
- Hem de nasıl?
- Ne oynuyorsun bugünlerde?
- Battlefield 2. Sabahlara kadar.
- Cidden mi? Hangi sınıf oynuyorsun?
- Keskin nişancı. Daima keskin nişancı oynamışım.
- İyi... O zaman sana bakınırım oyunda.
- Dene bakalım. Ama beni görené kadar çoktan ölmüş olursun.

"Hadi canım oradan!" dediğinizi duyar gibiyim. Bu delikanlı uyduruyor diyorsunuz. Ama bu hikâye gerçek ve Robin Williams gerçek bir oyun hastası. Masaüstü FRP oyunlarıyla da ilgilenen Robin Williams bugüne dek pek çok söyleşisinde Half-Life 2, Day of Defeat ve Warcraft III gibi oyunları deliller gibi oynadığını açıklamıştı. ■

**B**üyük salonu dolduran altmış kişi de önlerindeki monitörlere gömülmüşler. Hiç birinden çit çıkmıyor. Zaten konuşmaya kalkan olsa da kimsenin duyacağı yok. Hepsinin kulağında bir kulaklıklık, kendini ekranda olup bitene kaptırılmış. Bütün salonda klavye ve fareler üzerinde deli gibi çalışan eller dışında hiçbir hareket yok. Kulaklıklardan yayılan hafif uğultu, tuş seslerine karışıyor. Hayranlıkla bakıyorum bu kalabalığa. Yirmi yıldır oyun oynuyorum ama ilk defa bir oyunun böyle bir etki yarattığını görüyorum. Harita bitiyor ve altmış kişi aynı anda kulaklığını çıkarıp derin bir nefes alıyor.

Bir süredir düşünüyordum. Nasıl yaparsam da, Battlefield 2'nin ne denli muhteşem bir oyun olduğunu bugüne dek onu oynayama şansını bulamamış olan okurlara anlatabilirim. Sonra aklıma WCG 2005 sırasında düzenlenen Lan Party'nin yukarıda betimlediğim manzarası geldi gözümün önüne. İnsan o manzarayı gördükten sonra Battlefield 2'nin gelmiş geçmiş en iyi çok oyunculu oyun olduğunu düşünmeden edemiyor.

## BU SAVAŞ ALANI NE KADAR GENİŞLER?

Battlefield 2'nin bu kadar sevilmesinin en önemli sebebi herhalde "tam" bir oyun olması. Yani oynadığınızda bir eksikini gedigini bulamazsınız, size bütünlük hissi verir. Bu

yüzden bir genişleme paketi hazırladığını duyduğuma meraklanmıştır. Böyle bir oyuna daha ne eklenebilirdi ki?

Special Forces'in özel timlere odaklanacağını ve farklı özel tim rolleri üstelenerek Rainbow 6 havası yakalayacağını beklemiştim. Ama beklentimin aksine Special Forces, mevcut oyun yapısını aynen koruyarak yeni haritalar, yeni taraflar ve yeni oyunçaklarla oyunu zenginleştirmeye çalışıyor.

Her ne kadar oyunun yapısında ciddi değişiklikler olmasa da detaylarda bazı farklılıklar var. Mesela oyuna eklenen sekiz yeni haritada araçların etkinliği bir hayli düşürülmüş. Devil's Perch gibi bazı haritalarda araçlar yok denecek kadar az. Haritaların çoğunda tank ve cip türevleri hala etkin olarak kullanılsada haritalardan uçaklar çıkarılmış ve 16 kişilik küçük hallerinde araçlar yok denecek kadar az. Böylece ortalığa bomba saçan uçaklar ve tanklar olmadan neler yapabileceğinizi gösterme şansınız olmuş. Araçların eksilmesi tanksavar ve mühendis sınıflarına duyulan gerekliliği azaltırken, piyade ve keskin nişancıları ön plana çıkarıyor.

## GECENİN ASKERLERİ

Special Forces'in en çok öne çıkarılan özelliği gece çarpışmalarının ve haliyle gece görüşünün oyuna eklenmesiydi. Ancak DICE mevcut haritalara gece oynama seçeneği yerine gece çarpışmaları için özel haritalar yapmış. Ne yazık ki çok heyecanlı ve stresli olan gece haritaları sadece üç tane ve bir sunucuya bağlılığınızda gece haritası oynama şansınızın yüksek olmaması hayal kırıcı bir durum.

Bu gece haritalarından Devil's Perch tek kelimle nefes kesen bir çarpışma sunuyor. MEC kuvvetleri Lübnan açıklarındaki takımadalar zincirini elinde tutmaya çalışırken Navy SEAL'lar bölgeyi adım adım ele geçirmek durumunda. SEAL takımı önce oyuna başladığı küçük adadan ilerleyerek diğer iki adayı ele geçirmeli. Bu pek de uzun sürmüyor ama asıl çarpışma SEAL kuvvetleri haritadaki asıl büyük adaya çıktıığında başlıyor. Taraflar karanlık bir tepeden dolana dolana inen dar bir yol boyunca çarpışıyorlar. SEAL'lar yukarıya doğru tırmanmaya çalışırken MEC'ler tepeden aşağıya sürekli baskın yapıyor. Çarpışma öylesine sıcak ki eğer iki dakika için takımınızın savunması düşer, dikkati bozulursa karşı taraf sizin ezip geçiyor.

## SARAYDAN BAYRAK KAÇIRMA

Oyunun sahip olduğu beş gündüz haritasından üçü iyi haritalar olsa da orijinal oyunundaki haritalar-



dan farklı değil. Geriye kalan iki haritanın en iyisi Warlord. Bir Arap şehrinde, eski bir sarayın çevresinde geçiyor. Sarayın dışındaki geniş mahalle keskin nişancılar için iyi noktalar sağlıyor ve saraydan çıkan güçleri yavaşlatıyor. Sarayın özelliği ise ön taraftaki kapısı dışında çepçeuvre duvarlarla sarılı olması. Üstelik ön ve arkası bahçeleri ayıran büyük saray binası çok güçlü bir savunma noktası. Eski Battlefield 2 haritalarına göre daha konulu ve hareketli bir harita.

Warlord kadar eğlenceli olmasa da çok daha enteresan olan harita ise Iron Gator. Bu haritada çarpışma tamamen bir uçak gemisinde geçiyor. Hikâye gereği MEC kuvvetleri bir Amerikan uçak gemisini ele geçirmeye çalışıyor. MEC'ler oyuna küçük bir kara parçasındaki tek üslerinden başlar başlamaz bot, jet-ski, APC ve helikopterlerle uçak gemisine akın ediyor. Uçak gemisi Gulf of Oman'da gördüğümüzden farklı. Geminin bir dolu iç mekânı var ve buradaki bayraklar için uçağın alt güvertelerinde amansız çatışmalar yaşanıyor.

#### **NEREDE BU TİMLER?**

Haritaları anlatırken daha önce adını duymadığınız iki şey dikkatinizi çekmiş olabilir: Navy SEAL'lar ve jet-ski. Evet, Special Forces'da, ABD, MEC ve Çin kuvvetleri yerine hepsi özel bir kuvvet olan altı yeni taraf ve on yeni araç var. Yeni taraflar elbette kendi asker modellemeleri ve silahlarıyla geliyor. Ancak oyundaki taraf sayısının iki misline çıkış olmasının yarattığı fark umduğumuzdan az. Öncelikle milisler (Rebels), Rus Spetsnaz, asiler (Insurgents) ve MEC özel timlerinin silahları mevcut silahlardan pek farklı değil. Silahlar aynı olunca

#### **Alternatif**



##### **Joint Operations**

Battlefield 2'ye alternatif olarak söyleylenecek tek oyun Delta Force'un devamı olan bu oyundur.

taraflar arasındaki farklar da görünüşten ibareti kalmış. Oyun eklenen yeni araçlar ve heyecan verici olanlar ATV ve Jet-Ski. Zayıf, tek kişilik ve ateş gücü olmayan bu araçlar arazide çok hızlı hareket etmenizi sağlıyorlar. Özellikle ATV ile savaş alanında aksiyondan aksiyona atlıyorsunuz.

#### **BOMBALAR, KANCALAR VE KURNAZLIKLAR**

Oynanışı gerçekten etkileyen tek yenilik yeni alet ve bombalar. Mesela Support sınıfına verilen biber gazı bombası. Bu bomba görünüşünü altüst ettiği gibi öksürerek yerinizi belli etmenize yol açıyor. Her askerde bulunan gaz maskesi sizi bombardan koruyor ama maske hem gece görüşü kullanmanızı engelliyor hem de görüşünüzü daraltıyor. Ayrıca artık piyadelerin de şok bombaları var.

Bombalardan daha eğlenceli olan ise tırmanma kancaları ve kayma telleri. Kancaları hemen her yere atabiliyorsunuz ve böylece olur olmaz yerlere tırmanabiliyorsunuz. Kancaya yüksek duvarlara tırmanabilir, binaların üst kat balkonlarına veya çatılarına çıkabilirsiniz. Tırmanma kancası sayesinde haritalarda ulaşamayacağınız hemen hiçbir nokta kalmıyor. Keskin nişancılara verilen kayma telleri ise tam bir can simidi. Okla atılan bu teller iki nokta arasına hızla kayarak geçmenizi sağlıyor. Diyalim bir kulenin tepeinden aşağıdakileri avlıyorsunuz ama düşman helikopteri sizi fark etti. Okunuzu yere veya daha alçak bir binanın çatısına atıp te linizi geriyor ve hooop diye ortamı süratle terk ediyorsunuz.

Oyunun grafik ve seslerinde hiçbir geliş-



#### **Artı & Eksi**

↑ 8 yeni harita, eklenen yeni ekipman  
↓ Oyunca büyük bir yenilik getirmiyor, çok az harita tasarımları yenilikçi.

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>
Oynamabilirlik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>

#### **Son karar**

DICE'dan daha iyi bir genişleme paketi beklerdim. Ama Battlefield 2'ye öylesine tutkunuz ki Special Forces'i da deliller gibi oynayacağınız.

#### **Battlefield 2: Special Forces**

Türkçe ► Aksiyon **Yapımı** ► Digital Illusions  
Türkiye dağıtıcı ► Aral İthalat **Yaş sınırı** ► 16+  
**Minimum Sistem** ► 1.8GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX  
**Önerilen Sistem** ► 2.4GHz CPU, 1.5 GB RAM, 256 MB GFX **Zorluk** ► Orta **İngilizce gereksinimi** ► Yok  
**Multiplayer** ► Internet **Diğer sistemler** ► -  
**Web** ► battlefield.ea.com/

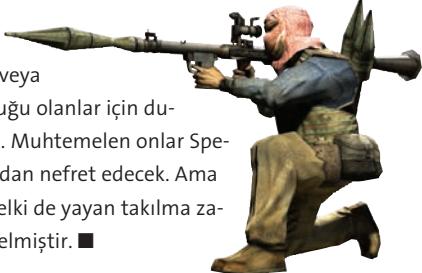


**level  
puanı**

• **81**

me yok. Üstelik oyunun performansında gözle görürlür bir düşüş var. Zaten uzun olan yükleme sürelerinin daha da uzaması ve açılmak bilmeyen menü çıldırıyor. Eğer sisteminiz BF 2'yi kaldırırmıyorsa Special Forces'i denemeyin bile.

Special Forces'i en çok tek başına takılıp bireysel operasyonlarını gerçekleştiren yalnız kurtlar sevecek. Çünkü hem gece haritalarında görünmeden sizin şansınız daha fazla hem de yeni oyuncaklar kendi yollarınızı yaratmanıza imkân veriyor. Eğer takım oyunu oynamayı seviyorsanız Special Forces günlerinizi bir parça daha renklendirebilir. Amaambaşa bir deneyim aramayan Maalesef BF'de fayı uğraşısı tank veya uçak pilotluğu olanlar için durum vahim. Muhtemelen onlar Special Forces'dan nefret edecek. Ama kim bilir, belki de yayan takılma zamanımız gelmiştir. ■



**T**apınak Şövalyeleri hakkında mutlaka bir şeyler duymuşsunuzdur. En azından Orlando Bloom'un başrolünü oynadığı Kingdom of Heaven (Cennet Krallığı) filminden biraz fikriniz olmuştur. Hıristiyanlığın en fanatik savunucularından olan bu tarikat aynı zamanda en korkulan savaşçıları da içinde barındırıyordu. Knights of the Temple 2, başlık olarak bu tarikatın adını taşıyor olabilir ama başroldeki kahramanın düşmanları cehennem yaratıkları.

### KOCAMAN HARİTA

Tapınak Şövalyeleri'nin büyük ustası Paul de Raqu'e'yi yönettiğimiz oyun, ana hikâyesiyle de, oynanışıyla da önceki oyundan çok farklı değil. Nümerik klavyeden 4 ve 6 tuşlarını kullanarak yaptığımız kombinasyonlarla önmüze geleni kesip bitiyoruz. Lakin hava uçan kılıçlar, arada bir "sarthojj" halde ok atıp barmen kızın kafasındaki elmayı vurma gibi mini oyunlar olsa da oyun çok büyük bir he-

# KNIGHTS OF THE TEMPLE II

*Kılıcımın üstünden şıp dedi damladı*

yecan içermiyor. Özellikle oyunun geçtiği şehirler ve kasabalar oldukça yapay. Üstüne üstlük karakterler sıkıcı ve hiç de canlı değiller.

RPG oynayanlarınız bilir; ana karakterimi-

zin üzerinde bulunan zırh, bir plaka zırhtır (Plate Mail). Bu zırhın altına da genellikle bir zincir zırh giyilir. Doğal olarak bu zırhi giydikten sonra hoplayıp ziplamanız öyle kolay olmaz, bir balet gibi sekermezsiniz. (niye balet gibi? Niçün ama niğün bir balerin gibi değil Burak'ım? – Sinan). Çünkü iki ayaklı bir tank gibisinizdir. Fakat oyunumuzda ipe tutunup karşılıkla gecebiliyor, elimizdeki kılıcı tüy kalemleri gibi sallayabiliyor ve yüksek yerlerden "hopidik" diye atlayabiliyoruz. Koşarken bol bol şingirdamamız gayet doğru ama karakter animasyonlarında üzerindeki bu ağırlığı hissedemiyoruz.

Bir RPG/aksiyon olan oyunun RPG kısmı karakter-

### Artı & Eksi

- ↑ Çok başarılı ses efektleri ve müzikler. Oyuncuya serbestlik tanımışı.
- ↓ Monotonluk, yetersiz karakter etkileşimi ve diyaloglar, başarısız atmosfer, çıldırtan kamera yönetimi. Açık multiplayer server olmaması.

Grafik	
Ses	
Oynamanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	



Minareden at beni. in aşağı tut beni.



Kes, bıç, tecrübe kazan. Bu kadar kolay olsaydı kasaplar âlim olurdu.

lerle konuşup görev almaktan ibaret. Bu görevlerden ve topladığımız eşyaları satarak kazandığımız paralarla kendimize yeni silahlar, zırhlar ve cepheye alıyoruz. Rakiplerini yok ettikçe de tecrübe puanı kazanıyoruz. Bu sayede karakterinizin özelliklerini geliştirmek için farklı saldırılar yapmanız mümkün. Aman özel saldırılarla ve dövüş formunuza dikkat edin. Çok fazla haret ederseniz yoruluyorsunuz ve daha az etkili vuruşlar yapıyorsunuz.

### AKSİYON

Gelelim dövüş kısmına. Kullanabileceğimiz kılıç, kalkan, baltalı kargı, balta, topuz gibi yakın dövüş silahlara yanında bir de Tatar yayı (crossbow) var. Böylelikle uzaktan rakipleri-

mizi tek atışta indirebiliyoruz.

Yakınımızı gelen her düşmanın bir saldırısı periyodu var. Örneğin iki elinde birer pala taşıyan rakipler genelde dört saniyede bir atağa geçiyor. Bu saldırının periyotlarını akılınızda tutarsanız ciddi bir strateji uygulamak yerine iyi bir zamanlamayla tüm rakiplerinizi alt edebilirsiniz.

Oyunu yapan Cauldron'u daha önce yaptıkları Conan'dan tanıyoruz. Knights of the Temple 2 de aynı mantıkla ilerleyen bir oyun. Yer yer eğlenceli olabilen bulmacaları ve bol bol dövüş sahnesiyle eğlenceli. Fakat genelde gideceğiniz yerler ve yapacaklarınız belli. Senaryo da geleneksel fanteziden farklı olmayınca, oyun bir süre sonra monotonlaşmaya başlıyor. Tek amacınız bölüm en kısa sürede bitirmek ve para toplayıp daha iyi silah almak oluyor. Oyunun multiplayer kısmını denemeye çalışıysam da maalesef açık bir sunucu bulmadığımdan puan veremiyorum. Şimdi huzurlarınızdan ayrılıyorum. Paul de Rague tapınak şövalyesiyim utan! ■

### Son karar

İlk oyundan daha iyi olmasına karşın çok çeşitlilik içermiyor ama müzikleri ve ses efekleri oldukça iyi.

### Knights of the Temple 2

**Tür** ▶ Aksiyon **Yapımı** ▶ Cauldron **Dağıtımci** ▶ Playologic  
**Yaş sınırı** ▶ 16+ **Minimum Sistem** ▶ 1.5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ▶ Orta  
**İngilizce gereksinimi** ▶ Orta **Multiplayer** ▶ Yok  
**Diğer sistemler** ▶ Yok **Web** ▶ [www.cauldron.sk](http://www.cauldron.sk)

level  
puanı

**EVLADIM!  
ARKADAŞINA DA  
VERSENE TOPU.  
BİRAZ DA O  
OYNASIN!**

**HOCAM  
SİZ BU  
İŞLERDEN PEK  
ANLAMIYORSUNUZ  
GALİBA...**

**EA  
SPORTS™**

# FIFA MANAGER 06

*Takımı yönetmek mi, kulübü yönetmek mi?*

**V**e ligin ikinci büyük takımı da sahaya çıkıyor. Yıllardır güçlü rakibinin gölgesinde kalmasına karşın, her yıl sezon şampiyonluk parolasıyla giren FIFA Manager, bu yıl da kadrosunu yeni yıldızlarla takviye ederek şampiyonluğunu kovalayacak ve mutlu sona ulaşmaya çalışacak. Bakalım bu uzun maratonun sonunda kim sevinecek, kim üzülecek...

## LIG UZUN BİR MARATON

Futbol menajerliği oyunları camiasının önemli aktörlerinden EA Sports'un sponsorluğunda

hazırlanan FIFA Manager'ın ismi sizi yanılmazın. Total Club Manager olarak adını duyuran seri, bu yıl isim değiştirdi. Daha sık ve çekici bir isme kavuştuğumu düşüneniyorum. Bu isimle daha fazla taraftarı tribüne çekmeyi amaçlayan EA Sports, takım içinde de bazı yeniliklere imza atmış durumda.

Yeniliklerden önce maça nasıl başlayabileceğimize bakalım. Yeni bir oyuna başlarken dört farklı kariyer seçenekinden birini seçiyoruz. Bunlar; kendi seçtiğimiz bir kulüpte oyuna başlamak, hem kulüp hem de milli takım teknik direktörü olmak, yeni bir kariyere başlayıp teklif almayı beklemek ve tepeden tırnağa yepyeni bir kulüp kurmak. İlk üç seçenek dışında, sıfırdan bir kulüp

kurmak oldukça ilginç bir seçenek. Önce hangi ligue oynayacağımızı seçiyor, daha sonra kendimize bir şehir seçiyor ve takımımıza isim buyuyoruz. Takımın kısa ismini de belirttikten sonra kendimize güzel bir amblem yaratıyoruz. Bu konuda geniş bir yelpaze var öncümüzde. Sonraki adım iç ve dış saha formalarımız. Son olarak ise stadımızı hazırlıyoruz. Ancak elbette bir sınır var burada. Futbol dünyasına yeni adım atan bir kulübün iki yüz bin kişilik

**Yazar** Şefik "Rocko" Akkoç

## Kimler geldi, kimler geçti...

Menajerlik oyunu bağımlılarının birçoğunun başlangıç noktası Championship Manager'dır. Ancak bu kategoride oldukça başarılı olmasına rağmen devamlılık gösterememiş birçok oyun var geçmişte. CM dışında benim için en hatırlı sayılır oyunlardan biri Ultimate Soccer Manager'dır. FIFA Manager'daki gibi futbol dışındaki konulara da el atabildiğimiz oyunun başından saatlerce kalkamadığımı hatırlıyorum. Ofisime gelir, geride bıraktığım maçların kasetlerini videodan seyrederdim. Televizyonun teleteksinden de ligleri takip ederdim. Böyle ilginç özelliklere sahip bir oyunu USM. Maalesef geçen yüzyılda kaldı. Bu kategorinin en prestijli isimlerinden biri de Premier Manager'dır. CM'nin gölgésinde kalan ve popülerliğini yitiren oyun hala yaşamakta ve yeni versiyonu ile piyasada boy göstermektedir.



bir stadyumunun olması mantıklı olmazdı zaten. Sonunda elimize tutuşturulan EA mü hürlü bir belge ile futbol camiasına kendimi zi kabul ettirme mücadeleşine başlıyoruz, rastgele...

## ÖNÜMÜZDEKİ MAÇLARA BAKIYORUZ

Benim TCM serisinde en soğuk baktığım özellik, üç boyutlu maç motoru olmuştur her zaman. Bu, üç boyutlu maç motoru içeren tüm menajerlik oyunları için genel bir eleştirimdir aslında. Çünkü menajerlik oyunlarında istatistikler her zaman önemlidir ve üç-beş dakikalık görüntü ile izlenen maçlar, or-taya istatistiksel anlamda hiçbir veri koyamaz. TCM'in yaklaşımında bu yıl da değişen pek bir şey yok. Maçları metin olarak takip edebileceğimiz gibi, FIFA motoruyla da izleyebiliyoruz. Maçın tamamını izlemek istemiyorsanız, sadece önemli pozisyonları, şutları veya gollerini izleyebilirsiniz. Maçları metin olarak takip ederken oyuna daha fazla müdahale edebiliyoruz. Futbolcumuz ceza sahası yakınında şut çekmek veya pas vermek gibi bir ikileme düşmüştür bunu biz karar verebiliyoruz. Saha içinde hakemin görmediği bir pozisyon oluyorsa bunu yan hakeme bildirebiliyoruz. Elbette biz de bu pozisyonu metin olarak görüyoruz. Penaltı atışlarının hangi yöne ve hangi hızda kullanılacağına karar vermek de elimizde.

Bu yıl oyunda, bizi maçları üç boyutlu izlemeye teşvik edecek çok önemli bir özellik var; Maç Analiz Aracı (MAT). Bu araç sayesinde, maçın gerekli gereksiz tüm ayrıntılarını takip edebiliyoruz. Örneğin futbolcularımızın hangi süratle koştuklarını (metre/saniye) ya da maç boyunca adım adım sahayı nasıl kat ettiğini grafiksel olarak izleyebiliyoruz. Bu ve bunun gibi birçok verinin yanında maçın pozisyonlarını Football Manager serisindeki ne oldukça benzeyen iki boyutlu maç motoru ile izlemek de mümkün. Ayrıntıya boğulmak istiyorum diyorsanız MAT siz fazlaıyla tatmin edecektir.

## GÖREVİMİN BAŞINDAYIM

Bu serinin bir diğer özelliği, istediğimiz teknik direktörlük görevinin üzerine çıkabilememiz. Futbol takımının çalışmasıyla, taktikle, saha için kararlarıyla ilgilenmenin dışında kulübün tüm ekonomik olaylarına da müdahale edebiliriz. Bu noktada bir teknik direktörden çok bir başkan rolüne bürünyoruz. Stadyumu geliştirmek, sponsorlar ile sözleşmeler imzalamak, tesisleşme alanında atağa kalkmak, kulübün ürünlerinin fiyat ve stok kararlarına müdahale etmek, halka açılmak ve bankalardan borç almak sadece birkaç örnek. Hatta iş o kadar abartılmış ki finans ekranına ayrıntılı bir hesap makinesi bi-

le eklemiştir. Ben daha ne diyeyim...

FIFA Manager'ın veri tabanı, bu oyunla birlikte daha da genişletilmiş. Güney Afrika'dan Kıbrıs'a kadar 38 ülkede menajerlik yapabiliyoruz. Ayrıca lisans konusunda Football Manager'a göre daha çok uğraş verdikleri görülüyor. Çünkü oyundaki takımlar isimleri dışında, logolarına ve futbolcu resimlerine de el atılmış. Ülkemizden Fenerbahçe ve Galatasaray'ın lisansını almışlar ancak futbolcu fotoğraflarını kullanmamışlardır. Büyük liglere gittiğimizde ise futbolcuların profil kartlarından fotoğraflarını görebiliyoruz.

## HEDEFİMİZ ŞAMPİYONLUK

Biraz da futbolun gerçeklerinden bahsedelim. Takım ekranına girdiğimiz zaman kadro, sahaya dizlim, takım karşılaşması, taktikler, özel görevler ve roller gibi alt başlıklar var. Sahaya dizlim konusunda FIFA Manager oldukça esnek. Oyuncuları istedigimiz aralıklarla, sahanın istediğimiz yerinde oynatabiliyoruz. Ben o kadar uğraşmam diyorsanız birçok hazır taktik de mevcut listede. Takım karşılaşma ekranı, öncümüzdeki ilk maça oynayacağınız takımla sizin takımın sahaya dizilişlerinin gösterildiği bir ekran. Bu ekran sayesinde kolaylıkla rakibe göre taktik belirleyebilirsiniz. Taktik ekranında birçok ince ayar yapabiliyoruz. Takımın oyuncu stili, pres miktarı, pas stili, defans çizgisi ve pas stili bunlardan sadece birkaçı. Buradaki birçok ayar Football Manager ile birebir aynı. Ayrıca bu ekranın sırada maça galibiyet primini de belirleyebiliyoruz. Son olarak oyunculara özel taktikler verebileceğimiz gibi korner, frikik ve penaltı gibi duran topları kimlerin kullanacağını seçebiliyoruz.

Altyapı konusunda, FIFA Manager bize oldukça ayrıntılı bilgiler veriyor. Genç takım bölümünde girdiğimizde, altyapımızda yer alan oyuncuların oyuncu stillerini, çalışmaları antrenman görevini ve bu konudaki gelişim sürecini net olarak görebiliyoruz. Bu noktada biraz abartılarak yüzde şeklinde veriler sunulmuş. İnsanı değerler, matematiksel değerlere dönüştürülmüş. Eğer gelişmekte olan bu oyuncularda ışık görürsek, kendilerine profesyonel kontratlar önererek A takımına kazandırabiliyoruz.

Oyundaki en ilginç özelliklerden biri, "Footballworld" adında bir oyun içi internet sitesine sahip olması. Dünyadaki tüm ligleri takip edebilece-

## Alternatif



### Football Manager 2006

Yillardır türünün en iyisi. Belki maçları üç boyutlu olarak izleyemiyoruz ancak diğer özellikleri sayesinde saf bir futbol menajerliği olarak her zaman bir adım önde.

## Artı & Eksi

↑ Maç Analiz Aracı ve oyun içi internet sitesi oldukça ilginç, kulüp yönetme oyunu olarak baktığımızda rakipsiz bir oyun.

↓ Futbol dünyası çok fazla formül ve rakam üzerine oturtulmuş, maçları üç boyutlu olarak izlerken abuk sabuk pozisyonlara ve gollere tanık olabiliyoruz.

<b>Grafik</b>	
<b>Ses</b>	
<b>Oynamabilirlik</b>	
<b>Multiplayer</b>	
<b>Eğlence</b>	

şimiz bu sitenin ana sayfasından çeşitli haberleri, oyuncu ve takım ödüllerini, futbol dünyasındaki dedikoduları, hatta baktığımız gün doğmuş olan futbolcuları bile takip edebiliyoruz. Ayrıca sitenin sağ alt köşesinde çeşitli anketler sunuluyor ve biz de bu ankete oy verebiliyoruz.

Burada anlattığım ve anlatmadığım daha birçok yeni özellik ile Football Manager'a bir adım daha yaklaşan FIFA Manager, yeni sezona yine iddiyalı girdi. Sezon içinde yapılacak takviyelerle ufak tefek hataların da arındırıǵında, Football Manager'dan memnun kalmayanların derdine derman olacaktır. Bu seri için her zaman düşüğüm bir not vardır; FIFA serisini izlemek, oynamaktan daha iyidir. İşte izlemek için geçerli



Anelkaaa, Anelkaaa, Nicolas Anelkaaa...



## Son karar

Maçları üç boyutlu izlemek siz kesmiyorsa, takım yönetimini dışındaki konulara da el atacağım, kulübümü kalkındıracım, tesisleşme ve kurumsallaşma alanında önemli adımlar atacağım diyorsanız, FIFA Manager tam size göre.

## FIFA Manager 06

Türk Spor Yapımı EA Kanada Dağıtım EA Sports  
Yaş sınırı 3+ Minimum Sistem 1.0 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1450 MB HDD Önerilen Sistem 1.6 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX  
Zorluk Az İngilizce gereksinimi Az  
Multiplayer Yok Diger sistemler Yok  
Web www.totalclubmanager.com

level puanı 80

**F**ilmlerden oyun, oyunlardan da film yapılmasını tek bir kişiye borçluyuz: George Lucas! Bundan neredeyse 30 yıl önce ilk Star Wars oyuncağını çıkarması için bir firmaya telif hakları anlaşmasına girdi. SW karakterlerini evlerine taşıma fikri, insanların o kadar hoşuna gitti ki diğer film şirketleri de Lucas'ın yaptığını yaptı. Ancak hiçbirini bu yapılanların ileride "merchandising" çılgınlığını yaratacağını tahmin etmiyordu. Bugüne dek tutmuş filmlerin birçok yan ürünü yapıldı. Maketler, kıyafetler derken film oyunlarıyla karşılaştık. Hala da bir çok filmin oyunu yapılmaktadır. İşte Peter Jackson's King Kong.

King Kong, içinde iki farklı türü barındıran bir oyun: FPS ve TPS türleri. Oyunun bir bölümünü FPS olarak Jack Driscoll'un gözünden oynuyoruz, diğer bölümünü de King Kong'u kontrol ederek geçiriyoruz. Bu iki karakteri kontrol ederken amacımızın tamamen zıt olduğunu fark edeceksiniz.

#### KONG KRALDIR

Oyunun senaryosu, 1933 yılında çekilen filmle birebir örtüşüyor. New York'ta yaşayan yönetmen Carl Denham'ın kontrolündeki film ekibi, yeni bir yapım için Pasifik'te sisiz ve mistik bir ada olan Kafatası Adası'na giderler. Ancak bu adada karşısına çıkan ilkel insanlar, güzel başrol oyuncusu Ann Darrow'u kaçırırlar ve tanrılarına kurban etmek isterler. Bu tanrı bizim dev gorilimiz Kong'dan başkası değildir. Yerlilerin ayinine de işler planladıkları gibi gitmez ve Kong Ann'e aşık olup onu kurtarır. Fakat Carl ve Jack, onun Ann'e zarar vereceğini düşünür ve peşine koyulurlar. Burada da sahneye biz giriyoruz ve Jack'in kontrolünü devralıyoruz. Jack Driscoll hem filmin senaristi, hem de bir antropolog – arkeolog.

Oyunun FPS bölümü, genel FPS anlayışına göre çok farklı.Çoğu FPS oyununda önmüze çıkanı vurdugumuz bir ölüm makinesi olur ancak bu sefer değil. Kafatası Adası'nın korkunç ortamında hayatı kalmaya çalışıyoruz. Aslında bu adada herkesin derdi hayatı kalabilmek çünkü tüm türler birbirini yemeye programlamış. Kuşlar, dev kırkayakları yeren, dinozorlar da diğerlerini yiyor. Anlayacağınız herkes aç. Haliyle bizi de besin zincirine dahil etmeye kalkıyorlar. Oyunda silah sıkıntısı açıkça belli. Hatta silah yok denilebilir. 5-6 tane mermiyle 10 tane dev kuşa saldırmak zorunda olduğumuz yerler var. Tabii mermimin bitmesiyle bizim doğa ile savaşımız başlıyor. Adanın her yerinde kemikler ve mızraklar mevcut. Ateşli silahlar yerine bu ilkel silahları

paraşütle atıyor. Bu da oyuna gerçekçilik katıyor. Büyük tahta kapıları açıp ilerlemek için her zaman iki kişi olmak lazımdır. Birisi bir kol dan diğeri de öbür koldan çevirmeli. Ancak her zaman bu kollar sağlam olmuyor. İşte oyundaki ufak bulmacalar da bunlarla ilgili; parçası eksik olan kolun bir bölümünü ufak bir alanda aramak zorunda kalabiliyoruz. Bazen hemen bulunuyorlar, bazen de saç baş yoldurtabiliyorlar. Ayrıca bazı düzenekleri açmak için de zekice hareket edip mini bulmacaları çözmemiz gerekiyor.

#### KONG ASLANDIR

Jack'i kontrol ederken bir şeyi fark edeceksiniz. Ekranınız tertemiz. Hiçbir HUD göstergesi yok. Ne bir sağlık göstergesi, ne de başka bir şey. Gördüğümüz tek şey elimizde bulunan silah ve mermi sayımız. Call of Duty 2'den hatırlayacağımız sağlık paketi kitliği (yani yokluğu) King Kong için de geçerli. Eğer ağır bir darbe alırsak ekran kırmızılaşır bulanıyor, gözümüzü kan büriyor, sesler boğuk geliyor ve uzaklardan, ta derinlerden ölümün sesi duyuluyor. Ancak sabit durduğumuzda bu dehşet anını atlatalı iyileşiyoruz. Bu da oyuncunun gerçekçiliğini ve doğallığını artıran bir öğe olarak göze çarpıyor.

Jack'i bırakıp King Kong'un kontrolünü ele aldığımızda ise büyük bir metamorfoz geçirmiş gibi hissediyoruz. Çünkü iki karakter ve



kullanıyoruz. Çevre ile etkileşimimiz oldukça fazla. Gerektiğinde 5 düşmanı öldürmek için otları ateşe veriyoruz ki zaten bunu yapmak zorundayız, zira bölümde geçmek için gerekli olan objeler, bu otların arasında gizli.

Oyun boyunca silahları bize sevgili pilotumuz

# PETER JACKSON'S KING KONG

Yazan | Berkant Akarcan

*Farklı yaşam formları arasında bir aşk hikayesi*



## Artı & Eksi

- ↑ Etkileyici atmosfer, dublaj, ses efektleri ve müzikler, çift kişilik bir oyun olması.  
↓ Kısa oyun süresi, NYC bölümünün yetersiz olması, grafikleri iyi görmek için çok fazla sistem istemesi, Kong olarak oynanan bölümlerin az olması.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

amaçları birbirine zıt. Jack, hayatı kalma- ya çalışan bir vatandaşken, King Kong ise tüm gücü ve hiddetle adaya meydan okuyan bir goril. Hatta Jack'i FPS olarak kontrol ederken, King Kong'da üçüncü şahis kamerası ile oynuyoruz. Hatta ve hatta Prince of Persia misali duvarlardan yürüme, ağaç dallarından sarkma türünden hareketler yapıyoruz. Aslında Kong'u kontrol ettiğimiz bölümler çok basit. Ne hedef al- ma var, ne silah sıkıntısı. Allah ne verdiye düşmana girişiyoruz. Düşmanımız da genellikle ada sakini olan dinozorlar oluyor. Herhangi bir silah kullanmak yerine ise yumruk atma ve düşmanı kapma gibi basit hareketlerle iştigal ediyoruz. Tam anla- miyla WWE oynar gibiyiz. King Kong'un en önemli özelliği de içinde yatıyor: Aşk. Tüm bu işleri başımıza açan da zaten Kong'un duyguları. Ann'e aşık olup onu kurtarmasıydı, yerliler bizi de kurban edecek ve hi- kaye bitecekti. Kong her kavgasından önce Ann'i güvenli bir yere götürüp, "Birazdan geleceğim canım, şu dinozorun beynini patlatmam lazım önce" diyor ve hemen cinnet moduna girip dinozorla savaşıyor.

Herkesin merakla beklediği New York bölümü ise çok kısa ve yetersiz hazırlanmış. Sanki oyun yapımcıları biraz sallamış oyunun sonunu. "Hemen bitirelim, biz de kurtulalım oyuncular da beklemekten kurtulsun" mantığıyla aceleye getirilmiş gibi. New York bölümü kusursuz hazırlansaydı, tadından yenmeyecek bir oyun olabilirdi.

Oyunda birçok ekstra var. Geçtiğimiz bürolara göre yeni seçenekler ve sinematikler gibi birçok ekstra açılıyor. Örneğin King Kong filminin resmi fragmanı, veya yönetmen Peter Jackson (Pitir Çeksin) ile çok özel röportajları izleyebiliyoruz. Açılan ekstralarda arasında interaktif olanları da var.

↳ ...sonra kafasına yumruğu indirdiğim gibi bayılıfim herif! - Ahahahaaa!



Orijinal bir fikir olarak oyunındaki yaratıkların ve silahlının sergilendiği çeşitli müzeleri gezebiliriz. Hatta açılan ekstralardan arasında oyuna direkt olarak etki edebilecek efektler de var. "Old Movie"filtresini seçerek oyunu eski film gibi oynayabiliyoruz.

### KONG KAPLANDIR

Oyunun atmosferi unutulmaz gibi gözüküyor, hatta en büyük artışı muhteşem atmosferi. Adanın o egzotik ve esrarengiz havası en iyi şekilde yansıtılmış. Her an yıkılacak gibi duran tahta köprüler, ürkütücü tüneller, ilginç ve bir o kadar da tıksıncı yaratık tasarımları ve daha birçok öğe, atmosferi oluşturuyor. Görsel olarak atmosferi güçlendiren etkenler ise her zaman var olan puslu - sisli hava ve aralıklı bir şekilde yağan o muson yağmurları. Elbette oyunun efektleri olmadan atmosfer bir hiç olurdu. Özellikle oyunun müzikleri ve sesleri mükemmel, hemen havaya sokabilecek nitelikte. Müziklerin hepsi ortama uygun bir şekilde, yamyam müziği ve antik Maya müziği harmanlanarak oluşturulmuş. Oyun- daki şarkılardan tamamı "unga bunga tivi tunga" havasında.

Ses efektleri kusursuz. Jack'in çatışmadan çıktıktan sonra hızlı nefes alması, tahtaların gi- cirtilleri gibi detaylar kulaginiza ziyafet çekti- riyor. Seslendirmeleri zaten filmdeki oyuncu ekibi üstlenmiş. Diyaloglar filmdekilerle birebir. Oyun- nın grafik motoru çok başarılı, tabii eğer çok iyi bir sisteminiz varsa. GeForce4 MX440 da King Kong'u çalıştırıyor ama sadece oyunu görürsunuz. Görsel bir şölen sunamıyor size oyun. Oyunun grafiklerinin etinden sütünden yaran- lanmak için DirectX9.0 destekleyen bir ekran kartı kesinlikle şart! Karakter modellemeleri de- tayılı hazırlanmış ancak kaplamalar için aynı şeyi

söyleyemeyiz. Aslında kaplamaların vasıtasıyla ken- dini pek bellİ etmiyor, zira her yer taş ve yosun tutmuş. Oyun yapımcıları üşençliklerini iyi kamufla etmiş anlayacağınız. Jack'in kontrollerine alımsız biraz zaman alabiliyor. Oynanabilirlik bana biraz konsol devşirmesi oyuncuları hatırlattı ancak bu on- lara benzede de kontrolden çıkmıyor. Tek ihtiyaci- nız zaman. Zaman her şeyin ilaçıdır. Yavaşça alısa- caksınız kontrollere ve ne kadar rahat olduklarını göreceksiniz.

### KONG MAYMUNDUR!

PJ's King Kong oyunu beklenileninden daha iyisini veriyor. Bugüne kadar yapılan film oyuncularının ak- sine güzel bir yapılm ortaya çıkmış. PJ's King Kong oynayarak bir taşla iki kuş vurabilirsiniz. Hem filmi öğreneceksiniz, hem de oyunu oynayacaksınız. Eğer King Kong'a karşı özel bir husumetiniz yoksa oyunu seveceksiniz. Vahşi bir gorili oynamak da pek sık görülen bir olay değil. Ayrıca bir kez daha saygıdeğer George Lucas karşısında eğiliyorum. ■



### Son karar

İki farklı oyun türü tek bir oyunda buluşuyor. 1933 yılında başlayan Kong efsanesi, muhteşem atmosferle bütünlüğe size zevkli dakikalar vaat ediyor.

### Peter Jackson's King Kong

Tür: Aksiyon **Yapımcı**: Ubisoft Montreal  
**Türkiye dağıtımıcı**: Videoexpress **Yaş sınırı**: 13+  
**Minimum Sistem**: 2 GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX, 5.4GB HDD  
**Önerilen Sistem**: 3 GHz CPU, 2GB RAM, 256MB GFX, 5.4GB HDD **Zorluk**: Orta **İngilizce gereksinimi**: Orta **Multiplayer**: Yok **Diğer sistemler**: Xbox, Xbox360, PS2, PSP, GC, DS  
**Web**: <http://www.kingkonggame.com/>

### Alternatif



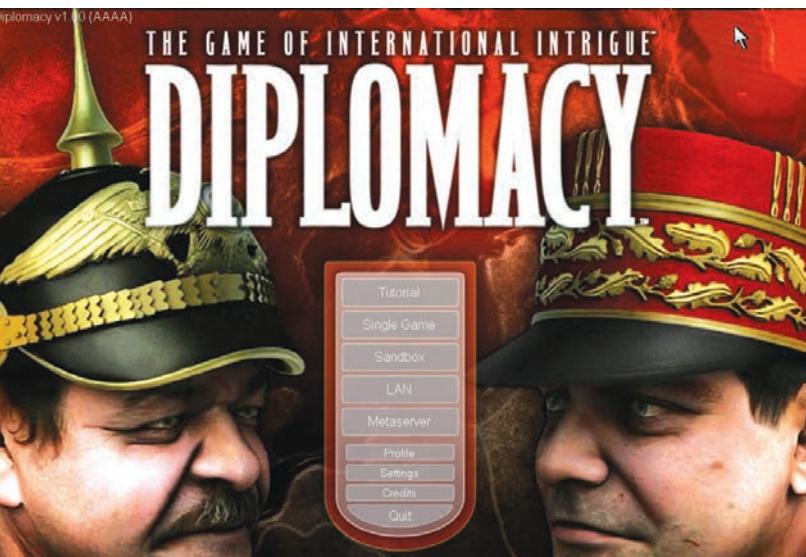
#### Ape Escape 2

İlla maymun mu kovalamak istiyorsunuz? Buyrun!



level  
puani

82



Konstantinopol?  
Eh be abicim,  
hala  
akılanmamışınız  
siz!



This will prevent the draft between France, Germany and Italy to be a suggestion.

**B**u ilk felaket değil. 6 yıl önce Hasbro bir Diplomacy oyunu yapmayı denemişti. Peki, o oyunu hatırlayan var mı? Elleri göreyim? Ben de öyle düşünmüştüm. Şimdi sormamız gereken soru şu: Paradox Entertainment gibi kaliteli yapımlara (bkz. Europa Universalis, Hearts Of Iron) imza atan bir firma, hangi akla hizmet böyle bir eşantiyonu hazırlama görevini üstlendi?

Diplomacy bir masaüstü strateji oyunu. Bu oyunlar bizde "okeyden sıkıldı, başka bir şey yok mu?" olarak görüle de, yurt dışında öyle değil. Neredeyse 50 yıllık bir geçmişe sahip ve turnuvaları yapılan bir oyun. "Öğrenmesi kolay, ustalamaası zor oyunlar" serisine ait ve Risk'i epey bir andırıyor. Ancak ondan daha derin bir oyun olduğu da söylenebilir. 20. yüzyılın başında geçen oyunda yedi ülke var (Türkiye, Almanya, İngiltere, Rusya, Fransa, İtalya, Avusturya). Bir Avrupa haritası üzerinde piyonlarınızı hareket ettirerek ülkeleri fethediyor, antlaşmalar imzalıyor ve rakiplerinize "kazık atıyorsunuz". Bu şu demek; oyunun temel unsuru, oyuncular arasındaki iletişim. Örneğin siz Türkiye'siniz, Almanya ve İngiltere'yi oynayan arkadaşlarınız son birkaç turdur ortak hareket ediyor. İngiltere'yle anlaşıp, hiç bekleyemediği bir anda Almanya'ya saldıracak inanılmaz keyifli bir kazık atmış

oluyorsunuz ve bu durum, oyunu oynadığınız kişinin ruh haline göre, oyun takınızı kafaniza yemenizle başlayan kavgalara yol açıyor. Oyunun ünvanı olan "Uluslararası Entrika" tam da bu duruma atıfta bulunuyor. Peki, oyunun bu temel özelliğini bilgisayarda nasıl canlandırırsınız?

Aslında canlandıramazsınız. Olmuyor. Yapay zekâ ilk başta iyiymiş gibi geliyor, saldırmasızlık antlaşması yaptığınız bir ülke, en beklemedeniz anda arkadan vurabiliyor mesela ve bu gibi şeyler bir an için sizi cezbediyor ve umutlandırıyor. Ancak kısa bir süre sonra yapay zekânın her durumda destek merkezlerinize saldırdığını keşfettersiniz. İşte size ipucu: Destek merkezlerinizi koruyun, oyunu kazanın. Bunun yanı sıra, gördüğünüz bir teklif alanında "kötenk" diye reddediliyor ve nedenini öğrenemiyorsunuz. E niye reddettin onu? Başka bir teklifin mi var? Nedir? Bilinmiyor. Oyun boyunca herhangi bir teklifimi kabul eden tek bir ülkeye denk gelmedi. Gayet asabi bir yapay zekâ söz konusu.

#### MUHTEŞEM FİKİRLER DEPOSU

O halde geriye ne kalmıyor? Multiplayer tabii. Gerçek insanlarla oynama keyfi. Sorun şu ki, bu da tam olarak keyifli değil. Multiplayer olarak Paradox'un kendi sunucusu üzerinden oynayabiliyorsunuz. Bağlanabilirseniz tabii. Ben becereme-

dim. Oynamam daha iyi. Gelelim LAN üzerinden oynaya. Multiplayer yoksa bile bu var değil mi? Değil! LAN oyunu ilk başta çok keyif verici bir deneyimmiş gibi dursa da kısa süre sonra fark ediyorsunuz ki müthiş bir zekâ örneği olarak, oyuna özel sohbet dâhil edilmemiş. Diğer bir deyişle, tek bir oyuncuya özel mesaj gönderemiyorsunuz, yazdığınız her şey çarşaf gibin ekranда beliriyor ve herkes tarafından okunabiliyor. Entrikaya gel! Oyunun özellikleri arasında "özel sohbet odaları" oluşturulabileceğiinden bahsedilmiş ve lakin ben göremedim. Büyük ihtimalle dakika başı oyunun çökmesinden fark edememiştim. Ah evet, oyunda bir ton hata var. Kilitlenme, masaüstüne dönme, yaklaşık 10 dakikada ancak yüklenme vs. vs...

Bu haliyle, Diplomacy ancak masaüstü versiyonunu hiç oynamamış olanlara hitap ediyor. Fazla zorlamayan sıradan bir strateji arıyorum, ara sıra açıp bakarım diyorsanız bir problem yok yani. Ama Diplomacy oynamışsanız, bu oyundan keyif almanız imkânsız. Ancak bardak altlığı olarak işinize yarar. ■

#### Son karar

Kaçın, uzak durun, saklanın. Masaüstü oyununa bir hakaretir bu oyun.

#### Diplomacy

**Tür** ▶ Sıra tabanlı strateji **Yapımcı** ▶ Paradox Interactive  
**Dağıtım** ▶ Paradox Interactive **Yaş sınırı** ▶ -  
**Minimum Sistem** ▶ 800 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX  
**Önerilen Sistem** ▶ 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal **İngilizce gereklisini** ▶ Orta  
**Multiplayer** ▶ Var **Diger sistemler** ▶ Yok  
**Web** ▶ <http://www.diplomacy-pcgame.com/>

#### Artı & Eksi

↑ Orijinal oyunu oynamamış ve fazla zorlanmadan bir iki tur oynamak isteyenler keyif alabilir.  
 ↓ Yapay zekâ, anlamsız multiplayer, hatalarla dolu bir oyun. Daha ne?

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	



level  
puanı 45

# NEW STAR SOCCER 3



Büyükünce Tanju olacağım...

**A**ynen böyle derdi bir arkadaşım küçükken. İlginçti; doktor olacağım, mühendis olacağım, öğretmen olacağım ya da asker olacağım gibi bir şey değildi bu. Direkt olarak belirli bir hedefe odaklanmıştı. Ama diğerleri kadar gerçekçi değildi ve sonuca olamadı da. Ancak şimdi, bu arzusunu bir nebze olsun tatmin edebilecek bir oyun var. Hemen arayıp haber vereyim.

New Star Soccer serisi, kısaca bir futbol kariyer oyunu. Ufacık tefecikken bir takımında futbol hayatına başlıyor ve ortalamaya yirmi yıl boyunca çocuklara anlatabileceğimiz başarılı bir kariyer yapmaya çalışıyoruz. Üstelik bunu yaparken sadece top peşinde koşmuyor, sosyal hayatımızı da kontrol ediyoruz. Hem iyi bir futbolcu, hem de iyi bir insan olup cennete gidiyoruz. Ama bu son kısım oyunda yok.

## HOCAM NEREDE GÖREV

## VERİRSE ORADA OYNARIM

Serinin ilk iki oyununda maçları metin olarak takip ediyorduk. Ancak bu yeni oyunla birlikte seride bir maç motoru eklendi. En az CM serisindeki kadar radikal bir karardı bu. Oyunun sıkı takipçilerinin merakla ve biraz da şüphelenerek bu motor, beklenenlerin üzerinde sonuç verdi. Sensible Soccer ve Kick Off'tan ilham alan maç motoru, gerçekten oldukça başarılı. Görür görmez aynı heyecanı yaşadığımı itiraf etmeliyim. Hele bir ilk gol sevincim var ki... 16 yaşında Fenerbahçe formasıyla saha



çıkıp gol atmak nasıl bir duygudur, bilir misiniz?

Oyna başlarken pozisyonumuzu (defans, orta saha, forvet), kullandığımız ayağını ve oynadığımız bölgeyi (sol, orta, sağ) seçiyoruz. Daha sonra verilen sınırlı krediyle yeteneklerimize paylaşıyoruz. Burada oynadığımız pozisyonuna göre kredi harcaması yapmalıyız. Bir forvet olarak top kapma yeteneğine yatırım yapmak, gelişim sürecimizi uzatmaktan başka bir işe yaramaz. Son olarak fiziksel özelliklerimizi de belirleyerek bir takımın bizi antrenmanda denemesini bekliyoruz. Eğer göze girebilirsek, oldukça düşük rakamlara bir sözleşme imzalıyor ve kendimizi futbol dünyasının içinde buluyoruz.

NSS'nin en önemli özelliklerinden birisi de futbolun sadece yeşil sahalarda olan bölümünü içermemesi. Saha dışında da çok hareketli bir yaşam var. Bakmamız gereken bir ailemiz, arkadaş çevremiz, takımın teknik patronu, takım arkadaşlarımız ve edineceğimiz muhtemel kız arkadaşlarımız var. Onlarla ilişkilerimizi kontrol etmek dışında, futboldan arta kalan zamanımızı at yarışı veya kumar oynayarak geçirebiliriz. Bu da yetmezse, kendimizi içkiye verip, üstüne de doping maddesi içeren haplar kullanarak kariyerimizi tehlikeye atabiliriz. Tüm bunların enerjimize, performansımıza ve kariyerime etkisi olduğunu düşünürsek, oldukça dikkatli ve dengeli davranışımız gerekiyor. Futbolcu dediğin profesyonelce düşünmeli ve ona göre yaşamalıdır.

## HEDEFİM AVRUPA'DA TOP KOŞTURMAK

Oyna ilk olarak en düşük seviyede başlayıp iyi ce ögrendikten sonra, derhal zor seviyede yeni bir oyun açın derim. Çünkü kolay seviyede oy-



Gittiğiniz barda sarhoş olan bir modeli evine götürmek mi? Hem de dışarıda paparazziler varken. İşte sahalarда olduğu kadar, gece hayatımda da parlayan bir yıldız olma şansı.

Yazar Şefik "Rocko" Akkoç

narken ilk yıldan sonra her şey o kadar basitleşiyor ki 18 yaşına geldiğinizde bir futbol tanrısı olup çıkmayı bekliyorsunuz. Her şeyi kısa sürede elde edip oyunun tadını kaçırmayın.

New Star Soccer 3'ün bağımsız bir yapımlı olmasının dışında halen gelişim sürecinde olduğunu da göz önünde bulundurmuyoruz. Oyunda bazı hatalar var fakat neredeyse iki haftada bir çıkan yamalarla oyun devamlı olarak geliştiriliyor. Üstelik bu yamalar kayıtlı oyuncularla da uyumlu. Bu gelişim sürecinde, oyuncuların resmi site forumlarında yaptığı yorumları etkisi de büyük. ■

## Simon Read ile 3 soru, 3 cevap

**Rocko:** NSS'nin çıkış noktası nedir?

**Simon R:** Gremlin'in Spectrum için hazırladığı Football of the Year, bu oyundaki ana ilham kaynağı oldu. Ayrıca CM'nin (şu an ki FM) de büyük payı var.

**R:** NSS serisinin geleceği için ne gibi planlarınız var?

**SR:** NSS4'te, futbolculuk dışında menajerlik de yapılmaması gibi bir düşüncem var. Futbol kariyerim son bulduktan sonra menajer olabileceğiz. Ayrıca futbolculuk kariyerine kalecilik seçeneğini de eklemeyi düşünüyorum.

**R:** PES seri hakkında ne düşünüyorsunuz? NSS ile PES'in bir araya geleceği bir oyun mükemmel olurdu.

**SR:** NSS'nin PES tarzındaki versiyonu oldukça ilginç olurdu. Konami'den gelecek teklifi bekliyorum :)

## Son karar

Belki de birçok kişinin hayalini kurduğu bir oyun yapılmış ve öümüzde duruyor. Onu pas geçmek olmaz. Sadece kendi internet sitesinden satılan oyunun fiyatı biraz tuzlu gelse de buna değerini düşünüyorum.

## New Star Soccer 3

**Tür** ► Spor **Yapımı** ► New Star Games

**Dağıtım** ► New Star Games **Yaş limiti** ► 3+

**Minimum Sistem** ► 500 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 40 MB HDD **Önerilen Sistem** ► 800 MHz CPU, 128

MB RAM, 32 MB GFX **Zorluk** ► Orta

**İngilizce gerekçinimi** ► Az **Multiplayer** ► Yok

**Diğer sistemler** ► - **Web** ► www.newstarsoccer.com

level  
puani 75

**Artı & Eksi**

↑ Türünün tek ve oldukça iyi bir örneği, çok renkli özellikler var, veritabanı şaşırıyor.  
↓ Halen gelişim sürecinde ama yine de kalecılere ayrı bir parantez açmak gereklidir, fiyatı biraz yüksek.

Grafik	OK
Ses	OK
Oynanabilirlik	OK
Multiplayer	OK
Eğlence	OK



# OT GİBİ YAS THE SIMS 2 NIGHTLIFE

Yazar Serpil Ulutürk

**N**ihayet beklenen oldu ve boynuz kulağı geçti. Şimdiye kadar "aa ne kadar da bize beziyorlar, ay çok sevimliler" diyerek şefkat gösterip bağırmıza bastığımız Sim ırkı, sonunda "yaşama sanatı" alanında bizi sollayıp geçti. Bize akşamüstüleri ötmeye programlanmış "evine koş, televizyonu aç, ayakları uzat, ot gibi yaşa" ilkel iç sesimiz meğer Sim'lerde yokmuş. Onlar gezip tozmayı, dans etmeyi, sinemaya gitmeyi, sosyalleşmeyi bizden daha iyi biliyormuş. Nightlife eklentisiyle bunu görmüş olduk.

İlk Sims için çıkan Hot Date paketi sayesinde, Simlerin içindeki gizli flörtçüyle zaten tanışmıştık. Her gördüklerine çıkma teklif eden, biraz sohbet edince aşka meyleden, tanık/yabancı demeden herkesle jakuziye dalıp su sporları yapmaya heves eden o günün Simleri, şimdi benzer bir yönleriyle karşımızda. Evet yine dışarı çıkmak için bir numaralı gereklere birilerini tavlamak ama artık gezip tozmak için ille de aşık olmaları gerekmiyor. Sırf talmak, günün yorgunluğunu atmak, bir kadeh bir şeyler içip muhabbet etmek, biraz müzik dinlemek gibi gerçekelerle de kendilerini sokağa atabiliyorlar. Üstelik önceki Sims eklentilerinden farklı olarak Nightlife sadece konu edindiği temaya ait yeniliklerle değil Sims'in geneline de etki yapacak bazı özelliklerle çıktı karşımıza. Şimdiye kadar tembelliğine laf edip durduğum Maxis ekibi böylece (en azından bu seferlik) aklanmış oldu. Eh o zaman, sık bir şeyler giyip Sim sosyetesinin arasına karışmanın vakti geldi demektir...

## BU AKŞAM KEDERLERİ EVDE BIRAKTIM (!?)

Maxis, Sims 2'yle birlikte genişleme paketi yapma işini öğrendi. Önceden üç beş kırtırık eşya, birkaç yeni aktiviteyle geçirtilen paketler artık ciddi anlam-

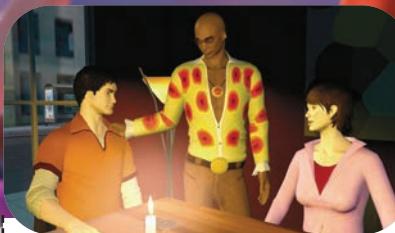
da yeni bir şeyler sunuyor. Kampus hayatını konu edinen University kadar geniş bir alan sunmasa da Nightlife da bol bol yenilik sunan bir paket. Bu bolluktan en çok nasiplenen şey de yeni mekânlar. Sims 2'nin üç mahallesine Nightlife'la birlikte yeni bir tane daha ekleniyor; şehir merkezi. İsterseniz eski mahallenizde oturup sadece iyi vakit geçirmek için uğrayabileceğiniz bu yeni alana yerleşmeniz de mümkün. Benim önerim, önceden yarattığınız ve kaçınılmaz olarak kendini kariyer, aile, öğrenim gibi efendi işlere adamış ailennizi bir süreliğine kendi haline bırakıp, gece hayatına daha kolay adapte olabilecek yeni karakterler yaratmanız ve şehir merkezinde bir ev tutmanız. Böylece halk arasında "kırkından sonra azmak" denen durumla uğraşmamış olursunuz.

Birkaç arkadaş edinip, çok kazandırmayan ama çok da yormayan bir işe kapağı attıktan sonra gece hayatıyla tanışmaya hazırlız. Ama hala bir sorun var: Nereye gideceksiniz? Nightlife'in en göze çarpan yanı, aralarından seçim yapmakta zorlanacağınız çeşitlilikte ve sayıda gece kulübü, bar, lokanta, disko (o, ye!), bowling salonu, resim galerisi, karaoke bar vesaire içermesi. Yalnız başınıza (mujde, her yere damsız girilebilir!), çoluk çocukla, birkaç arkadaşla ya da biricik sevgilinizle... Şehir



# AMAYA SON!

Alternatif



## Singles Triple Trouble

Gece hayatından da ötesini görebildiğiniz tek oyun.

merkezinde her tür eğlence için bir yer düşünülmüş. Üstelik artık dışarı çıkmak için taksiyle uğraşmak zorunda da değilsiniz. Oyuna eklenen yeni eşyalar arasında araba da var. Yeter ki paranız olsun (banka kredisi geçmiyor).

Her konuda hırs yapabilen, mükemmel yeteneklilikte sınır tanımayan bir insانınız Nightlife'ın dış mekan eğlencelerini bir çeşit yarışmaya çevirmiş olmasını yadırgamayacaksınız. Birile baş başa dışarıda eğleneceğiniz zaman bir "date bar" (randevu göstergesi) beliriyor. Mekana ulaştığınız andan itibaren gerçek zamanla üç dakika gibi bir vakıtınız var. Bu sürede göstergeye tavan yaptırabilirsiniz, yani harika vakit geçirirseniz partneriniz sizi hediyelere boğuyor. Mesela ertesi gün işten eve geldiğinizde kapıda bir demet kırmızı gül buluyorsanız işler yolunda demektir. Gecenin etkisinden kurtulamayan flörtünüz bunulla yetinmeyeip size kahve makinesi, müzik seti hatta kocaman bir plazma TV bile hediye edebilir. Bu hediyyeler pek romantik sayılmaz ama güvenden daha işlevsel oldukları kesin. Peki ya tam tersi olursa, yani randevu göstergeniz dibe vurduya? O zaman da Sim'inizin moralini bozacak bir hediye geliyormuş ama ben görmedim.

## ÇIKABILİR MİYİZ BAĞYAN?

Birile iyi vakit geçirmenin tek kötü yanı, zirt pirt arayıp "hadi çıkışım" demeye başlaması. Hele de üst üste birkaç farklı insanla birkaç güzel gece geçirirseniz, evde iki dakika rahat oturabilmek için bütün telefonları satmanız gerekiyor, yoksa durmadan arıyorlar. Zaten gözümüzden kaçmadı, yapay zekâ bu kez her zamankinden daha girişken, daha ilgili. Çevrenizde sizinle vakit geçirmek için yanıp tutuşan o kadar çok Sim biriyor ki şırmamak imkânsız. Yapay zekâyla kurduğunuz iletişime her zamanki gibi yeni seçenekler eklenmiş, bunlar arasında en faydalısı soru sormanızı

## Artı & Eksi

- ↑ Güzel müzikler, mekan bolluğu, yeni özellikler.
- ↓ Simler hala aptal hatalar yapıp can sıkiyor.

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f0f0f0;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f0f0f0;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f0f0f0;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f0f0f0;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f0f0f0;"></div>

sağlayan "ask" seçeneği. Karşınızdakini, ne iş yapıyorsun, kaç para kazanıyorsun, yeteneklerin neler gibi iş başvurusu tarzı soruların yanında nelerden hoşlanırsın, neler itici bulursun gibi geyiklerinizde bunaltabilirsiniz artık. Üstelik alacağınız yanıtlar da sordugunuz sorular kadar somut olacak. Kiminle yakınlaşıp kimden uzak duracağınızı karar vermek için iyi bir yöntem.

İlişkilerinizi belirlerken kullanacağınız yeni araçlardan biri de "kimya". Artık diğer Simlerle sadece kısa ve uzun vadeli yakınlığınızı değil, aranızdaki kimyayı da rakam olarak görebiliyorsunuz. Böylece karşınızdakinin uğraşmaya deşip deşmediğine karar veriyorsunuz.

## DALGALI KUR SİSTEMİ

Oyuna eklenen bir diğer özellik tíké karakter özelliklerini belirlediğiniz gibi, Siminizin aşk söz konusu olduğunda nelerden hoşlandığını ve hoşlanmadığını baştan saptayabilmeniz. Tabii aynı şey yapay zeka Simleri için de geçerli. Yani gözlükten hoşlanmayan bir Sime kur yaparken gözlük takıyorsanız işiniz çok zor...

Nightlife genel olarak Sim yaşam biçiminin sınırlarını zorlamayan ama biraz daha renklendiren eğlenceli bir paket. Yazı içinde bahsetmemi olsam da, geceleri ortaya çıkan vampirler, aradığını bulamayanlara hizmet eden çöpçatanlar, birbirini etkilemek için yeni numaralar deneyen Simler de sizi hem şäşirtma hem de eğlendirme potansiyeline sahip. Sosyal fobileri olanlara terapi gibi bile gelebilir. ■

## Son karar

"Sims'den hazzetmem" topluluğunun bir parçasısanız Nightlife fikrinizi değiştirmeyecek ama Sims 2'yi zaten oynuyorsanız sizce de ortalığı biraz ısıtmanın zamanı gelmedi mi?

## Sims 2: Nightlife

Tür ► Simülasyon **Yapımcı** ► Maxis  
Türkiye dağıtıcı ► Aral İthalat Yaş sınırı ► -  
**Minimum Sistem** ► 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX  
**Önerilen Sistem** ► 1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX  
**Zorluk** ► Kolay **İngilizce gereksinimi** ► Az  
**Multiplayer** ► Yok **Diger sistemler** ► Yok  
**Web** ► ea.thesims2.com



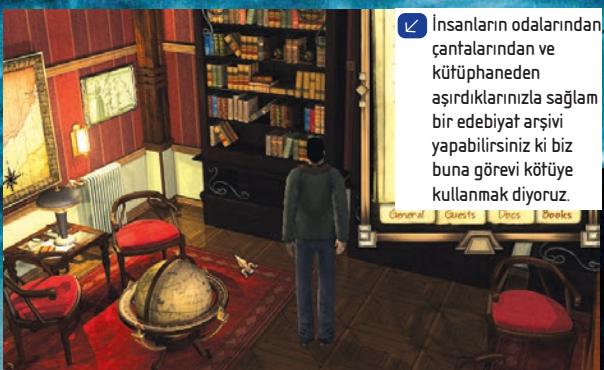
level  
puanı

80

# Agatha Christie

## AND THEN THERE WERE NONE

Bir ada dolusu cinayet ve bir uşak...



Araştırmalara göre, İngilizlerin metro yolculukları sırasında Sudoku çözmekten sonra en sevdiği şey Agatha Christie okumak. Ve şimdilik inceleyeceğimiz oyun neyse ki Sudoku'nun rakamlarını değil, Agatha Christie'nin bir cinayet öyküsünü konu ediniyor. Oyunun yapım aşamasındaki en isabetli karar da bu zaten...

Aslına büyük ölçüde bağlı olarak gelişen konudan kısaca bahsedelim. Birbirinden habersiz on kişi, tanımadıkları bir aristokratın davet alır. Kibar insan U. N. Owen (unknown?) bir hafta sonu tatili için çeşitli geerekçeler göstererek Shipwreck Island isimli adadaki malikânesine davet etmiştir bu insanları. Hepsini bir botla şehirden alındıracak büyük eve toplar. Sonra? Bot parçalanır, fırtına yolculuk yapmayı zaten imkânsız hale getirmiştir, insanlar esrarengiz şekilde bir bir telefonlara başlar ve ev sahibi ortada yoktur. 11 kişilik bu ada partisinde, sayıları giderek azalan misafirler içinden katılım kim olacağına gerçekten de merak ediyor insan ama bu durum oyunu sonuna kadar oynamanıza yetecektir mi? Bakalım hemen pozisyon...

### ISSIZ ADA FANTEZİSİ

ATTWN (bu bir kısaltmadır) konuklardan birini değil onları adaya taşıyan botun kaptanını kontrol ettiğinizde...

### Son karar

Adventure türünü sevenleri de sevmeyenleri de bezdirmeye aday, sıkıcı bir oyun ATTWN. Ama "kitabı okudum, bir de interaktif halini tecrübe edeyim" arzusundaysanız... Bence yine de değil.

### And Then There Were None

Tür ▶ Adventure Yapımı ▶ AWE Games

Dağıtımca ▶ The Adventure Company

Yasasını ▶ - Minimum Sistem ▶ 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1,5 GB HDD Önerilen Sistem ▶ 1,8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Zorluk ▶ Kolay

İngilizce gereksinimi ▶ Çok Multiplayer ▶ Yok

Diger sistemler ▶ -

Web ▶ [www.agathachristiegame.com](http://www.agathachristiegame.com)

level  
puanı

63

miz bir adventure oyunu. Hikaye boyunca, ölmeyen herkes katil zanlısı dumurduma olduğundan görevimiz sürekli bilgi toplayıp insanları sorulmak ve aramızdaki psikopati teşhis etmek (gerçi araştırma adı altında milletin özel eşyalarını çalıp kapıları gözetlediğiniz, terastaki teleskoptan kilerdeki una kadar her şeyi cebe attığınız için bence oradaki herkesten çok siz psikopat görüntüsü siziyorsunuz ama neyse). Oyun bir atmosfer yaratılabilecek dert değil. Maalesef her yanına bir ruhsuzluk, bir boş vermişlik sinmiş bu oyunun. Örneğin karakterlerden biri ölüyor, daha cesedi yerdeyken insanlar havadan sudan konuşmaya başlıyor. Konuya en alakadar tepki "aaa adam öldü lan!" gibi bir şey oluyor. Bizim karakterin devirdiği çamlarsa ayrı bir çevre felaketi konusu. Her cinayette sonrakiye kalınlar mekâna diziliyor, siz de sırayla üzerlerine tıklayarak aynı soruları soruyorsunuz. Koskoca malikâneyi günde üç kere gezmemesiniz oyun ilerlemiyor, geceleri bütün odalara gitip insanların horultusunu dinlemezseniz sabah olmuyor. Bulmacalar da, eşya toplama mantığı da, diyalog sistemi de "adventure" türünü ters bir yerdenden anlamış bir zihniyetin ürünü.

Maalesef ATTWN bana istemediğim kadar olumsuz eleştiri malzemesi verdi. Her şeyden önce sürekli kendini tekrar eden araştırma süreci... İlk seferinde ilginç gelebilir ama on tane odası, bir ton koridoru, birkaç tane salonu sürekli gezip, sürekli aynı insanlarla konuşmak zorunda olmanız ve hepsi-

le aynı şeyleri konuşmanız gerçekten ikinci turdan sonra anlamsızlaşıyor. Aldığınız eşyaları doğru düzgün inceleyemeyen, her şey karşısında tepkisiz bakınan, gereksiz bulmacalarla uğraşmaya kararlı bir karakteri oynamak da kabası.

Oynanışın tek ilginç yanı, bulmacaları ve olayları belli bir sırayla çözmek zorunda olmamanız. Yani vaktin ilerlemesi için ilerde belli bir mekanızmayı çözmeniz falağ rekmıyor. Ama bu yaklaşımın doğruluğu da bence tartışmaya açık.

İngiliz aksanına özel sempatim olmasına rağmen özellikle ana karakterin seslenmeleri beni oyundan soğutan bir başka etken. Ayrıca zaten çok az şey yapmaları gereklmesine rağmen karakter animasyonlarının niçin bu kadar ihmali edildiğini de bilmek istiyoruz. Evdeki eski oyuncak bebekleri alıp böyle bir hikâyeyi oynatsanız, yüzlerinde buradakinden fazla ifade görürsünüz.

### OKUMAK İYİDİR

Daha fazla uzatmanın anlamı yok. ATTWN iyi bir konuyla maksimum gayrette harcılmış bir oyun. Polisiye ve özellikle Agatha Christie romanlarına ilginiz varsa bile ilgınızı çok fazla üzerinde tutamayacak bir oynanışa sahip bu oyunu önermiyorum. Agatha Hanım'ı anmak istiyorsanız bir kitabını almanız daha yerinde olacaktır. ■

### Artı&Eksi

- ↑ Romana bağlı kalan konusu.
- ↓ Oynanış, bulmacalar, seslendirmeler, animasyonlar.

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>



# SERIOUS SAM II

## *Ben gülmüyorum!*

Yazan Fırat Akyıldız

Amerikan Futbolu'na benzıyor; topu, iç açıları toplamı 180 derece olan onlarca adanın arasından kapiyor ve hızla koşmaya başlıyorsunuz. Yard'ları art arda kat ediyorsunuz. Kap-kaç yapmışsınız gibi herkes sizi kovalıyor; 70 milyon peşinizde. Tek yapabileceğiniz kaçmak, uzağa, daha uzağa. Kolumuzun altındaki topu, iki farklı yenicik durumdayken 89. dakikada gol atan bir futbolcu edasıyla tutuyor, santraya, yani çizginin ardına taşımaya çalışıyorsunuz. Nefes nefese kalisınsunuz, ama peşinizi bırakacağı benzemiyorlar. Artık sayıyı yapmanız gerekiyor. Bir anda duruyorsunuz. Arkanıza dönüp topu havaya bırakıyor, yere düşmeden vuruyorsunuz. Ve top rakip oyuncuların ortasına düşüyor, oyuncular havaya uçuyor. Yeni bir top buluyorsunuz. Kap-kaç yapmışsınız gibi herkes sizi kovalamaya başlıyor; 70 milyon sizin peşinizde. Şaka yapmadığım, çok ciddiyim.

### CİDDİYET

Yaptığınız tek şey bu, daha fazlası değil; kaçmak, vurmak, kaçmak ve yeniden vurmak. En fazla "hareket eden her şeyi" vurdugunuz oyun dahi Serious

Sam'in yanında "sıra tabanlı strateji" gibi kalabilir. Ancak Croteam, nasıl olduysa, bu basit mantıkla bir tür yaratmayı başardı. Aslına bakarsanız dönem de buna uygundu; Quake ve benzerleri yalnızca birkaç yıl gerideydi. Bu yüzden 2005 gibi yaşlı bir yılda Serious Sam'in "ciddiyetini" koruması oldukça zor.

Konu hakkında bekletileriniz varsa hayal kırıklığına uğramanız kaçınılmaz. Oynanışına paralel olarak konu da basit ve hızla açıklanabilir; bir yaratık kırkıç madalyonunu kaybederse bulması için Sam yardımista. Bu çok hızlı oldu. Neyse, yaratıklar, güç madalyonlarını kaybeder ve madalyon bulması için Sam Stone'dan, diğer adıyla Serious Sam'den yardım isterler. Ancak bu o kadar da kolay değildir, çünkü madalyon beş ayrı parçağa bölünmüştür. Beş parça, aynı zamanda beş ayrı dünya demek. Amacınız da bu beş farklı dünyada yaşayan düşmanları yok etmek ve madalyonu tamamlamak.

Plasma rifle, shotgun, çift uzi, rocket launcher gibi birçok "FPS silahı"ni oyun boyunca kul-



lanabiliyoruz, ancak oyunun esprili yapısına uygun olarak, uzaktan kumandalı papağan bombası, ekrandaki her şeyi yok eden Serious Bomb gibi ciddi tehlikeli maddeler de Serious Sam II'de yer alıyor. Serious Sam'in klasiği Cannonball Launcher da yerini koruyor. Serious Sam'den beklediğimiz şekilde, oyuna bu silahların bir kısmıyla başlıyoruz ve kısa süre içinde silahların neredeyse tamamına sahip oluyoruz. Rengarenk bir ormanın içinde, madalyonlarını kaybeden mavi kafalı yaratıkların kasabasındayız. Yapıcılar, oyun başlar başlamaz bize oyunun yeni fizik motorunu test etmemizi sağlayan bir basketbol topu ve bir pota veriyorlar. F tuşunda basılı tutarak mavi ve devamlı zıplayan şirin yaratığı tutup, üç sayı çizgisini geçmeden potaya atmaya çalışıyo-





ruz, başarısız oluyoruz. Çünkü topu atmamız gerekiyor, o küçük yaratığı değil. Topu atıyoruz ve fizik modellemesinin kötü olduğunu görüyoruz; nesneler gerçekçi ve doğal bir şekilde hareket etmiyor. Kutular sanki içleri boşmuş gibi çevreye saçılıyor. Ve işin kötüüsü, sınırlı sayıda nesnede fizik modellemesi kullanılmış. Mesela ağaçların yıkılma efektleri animasyonla geçistirilmiş. Karakterler de keza öyle... Ama dedim ya, fizik moturu, kullanıldığı alanlarda da bir işe yaramıyor. Tabii ki amacı bazı şeyleri ti'ye almak olan bir yapım ekibinden tamamıyla gerçekçi bir fizik motoru beklemiyoruz, ancak bu, motorun "karaktersiz" olacağı anlamına da gelmiyor. Yani oyunun mizacına uygun bir şey de yok ortada.

Mavi yaratıklar, onlara açtığımız ateşten etkilenmeyenler. Biz de ardımızda; sevgiyi, dostluğu ve kardeşliği bırakarak yolumuza devam ediyoruz ve oyun başlıyor; birbirinin aynısı onlarca düşman üstümüze doğru akın akın gelmeye başlıyor. Aynı ilk oyunda olduğu gibi... Birini vuruyorsunuz, diğeri geliyor; diğerini vuruyorsunuz, bir diğeri... İstenilen sayıda düşmanı öldürmezseniz ilerlemenize izin verilmeyecek. Bu durumda yolunuz açılanı dek çevrenizdeki düşmanları öldürmeniz gerekiyor. Ancak oyun çizgisel bir yapıya sahip değil, size farklı yollar da sunuyor. Düşmanlarınızı öldürmek gibi... Bir diğer seçenekiniz ise düşmanlarınızı öldürmek. Tabii ki şaka yapıyorum; oyun sonuna kadar çizgisel, gidebileceğiniz farklı bir yol ya da yapabileceğiniz farklı bir şey yok. Tek yapmanız gereken karşınıza çıkan her şeyi öldürmek, öldürmek ve yine öldürmek. Yanlış anlamayın, bunun oyunun bir eksisi olduğunu düşünmüyorum. Bu tip oyunların eğlenceli olma olasılığı çok yüksek aksine (mesela Painkiller). Ancak Serious Sam II değil. İşte bu büyük bir eksİ. İyi ama, neden?

## Artı & Eksi

- ↑ İlk yarı saat için eğlenceli sayılabilir.
- ↓ Vuruş hissi, tekrar eden oynanış, kötü bölüm tasarımları, kötü animasyonlar, kötü fizik modellemesi.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

## Alternatif



### Painkiller

Doom'dan bu yana çıkan en iyi harala gürleFPS.

## Evet, Neden?

Cünkü yüzde 90'ı sadece bir şeylerin öldürmeyle geçen bir oyuna göre Serious Sam II'nin kontrol sistemi ve vuruş hissi çok kötü. Öncelikle, yapımcıların fizik motorunu oyunun başındaki basketbol topunda değil, karakterlerde kullanmaları gerekiyordu. Serious Sam II'de düşmanlarınızı vurmak ya da öldürmek kesinlikle, ama kesinlikle eğlenceli değil. Dakikalarca, saatlerce düşmanlarınıza ateş ediyorsunuz, ancak bir şeyi vurdugunuz hissine kapılmayorsunuz. En uzak mesafeden bile elinizdeki silah aynı etkiye gösteriyor ve ateş ettiğinizde düşmanlarınız tepki vermeyenler. Ölüm animasyonları ise basit ve gereğinden fazla tekrar ediyor. En dramatigi ise, hangi silahı kullandığınız nerdede hiç fark etmiyor. Çünkü silahların yarattığı etkiler de hemen hemen hiç ayırt edilemiyor.

Bölüm tasarımları ise ilk oyundan daha başarılı ve daha dolu, ama hala eksik olan bir şey var. Haritalar ilk oyunda olduğu gibi yine çok geniş. Bunun nedeni üstünüze gelen yüzlerce düşmandan kaçmak için size yer açmak. Zaten kullanmanız gereken tek bir vuruş teknigi var; geriye doğru kaçarak ateş etmek. Düşmanların arasında kaldığınız zaman kurtulma şansınız azalıyor. Eksik olan şey ise orijinallik. Oyunu monoton hale getiren etkenlerden biri de bu. Bölüm tasarımlarında hiçbir şekilde bir yaratıcılık yok. Boss'lara savaşlığınız bölümlerde bile kullanabileceğiniz stratejik noktalar ya da en azından, farklı bir şey yok.

Monotonluğun asıl nedeniyse, tahmin

**Son karar**  
Croteam Serious Sam'e tüm ciddiyetini kaybettirmiş.

## Serious Sam II

Tür ▶ FPS Yapımı ▶ Croteam  
Dağıtım ▶ 2K Games Yaş sınırı ▶ 12+  
Minimum Sistem ▶ 1.5 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX  
Önerilen Sistem ▶ 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Az İngilizce gereksinimi ▶ Yok  
Multiplayer ▶ Var Diğer sistemler ▶ Xbox  
Web ▶ [www.serioussam2.com](http://www.serioussam2.com)

level  
puani ▶ **60**

edeceğiniz gibi oynanış sistemi. İlk Serious Sam'de de aynı mantık vardı, ama vuruş hissi daha güclüydu ve bölüm tasarımları ilgi çekiciydi. Kaldı ki, bu oynanış sistemi artık aramızda değil maalesef. Bu tip bir oyunu oynanabilir ve eğlenceli kılmak istiyorsanız, daha fazla orijinallige, daha fazla yaratıcı fikre ihtiyacınız var. Ne var ki Croteam bunu göz ardı ederek Serious Sam'i bitirmiştir.

Grafikler her ne kadar ilk bakışta renkli ve kaliteli görünse de, değil. Renklerin uyumu neredeyse sıfır, bölüm tasarımları tek kelimeyle baştan savma, animasyonlar kötü ve kaplamalar yüzeysel. Ara vi-deolarsa olabildiğince kalitesiz.

## ARSIZ SAM

Croteam yanlış oyunla, yanlış zamanda, yanlış yerde. Serious Sam II, çok basit bir oynanış sistemini bile taşıyamayacak kadar yüzeysel, zayıf ve zorlama bir oyun. İlk oyunun eğlencesinin ve yaratıcılığının yarısına bile sahip değil. Bu tip bir oyun istiyorsanız ya ilk Serious Sam'i oynayın, ya da Painkiller'i. ■





## Shrek Superslam

**i** **Yapım:** Shaba Dağıtım **Minimum Sistem:** 900 Mhz, 128 MB RAM, 32 MB GFX

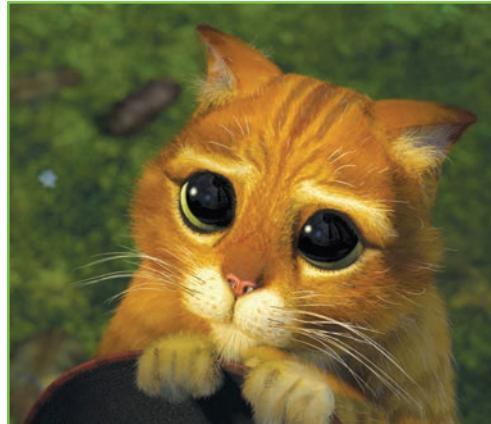


Hulk'ın nefret ettiği biri varsa, o da Shrek'tir. Sen yıllarca çalış, çabala, bir yere gel; sonra Persil Adam vari yeşil bir yaratık gelip seni yerrinden etsin. Hulk'ın yerinde olsaydım, ki günümüz teknolojisi şimdilik buna izin vermiyor, Shrek'i karşıma alır ve şöyle derdim: "Bu dünya ikimize dar. Çok sıkıştım. Biraz öteye gider misin lütfen?" Sonuçta bu babacan bir tavır ve Shrek de mantıksız bir çocuk değil, sevdigi-

miz bir kardeşimiz. Sorun çi-  
kaçlığını zannetmiyorum, an-  
cak istediğim bir şey var: Lü-  
fen Shrek'ler oyun olmasın,  
yetkililer uymasın.

Filmi değerlendirmek ge-  
rekirse, Shrek'in vasatı aşa-  
madığını, basit Amerikan  
filmlerinin bir uzantısı oldu-  
ğunu ve hiçbir yaratıcılık  
icermediğini söyleyebilirim.  
"Amerikan Filmlerinde Olan  
Her Şeyin Animasyon Versi-  
yonu" gibi bir tanımlama  
kullanır ve bunu "AFOHŞAV"  
olarak kısaltırsam, kesersem,  
umarım hayvan severlerin  
tepkisini çekmem. Bu tip bir

**level  
notu** **26**



polemiğe girmek istemiyorum ne de olsa.  
Neyse, Shrek'in yeni oyunundan bahsedelim;  
Superslam'ın grafik ya da oynanış olarak ilk  
oyundan pek farkı yok. İlk oyundaki kontrol  
sorunu hala meclis gündeminde ve bu AB yo-  
lunda müzakere tarihimi uzatan bir etken.  
Oyunu grup halinde bilgisayara karşı da oyna-  
yabiliyorsunuz. Eğlenceli, ama yeterli mi? De-  
gil. Cevabını bildiğim bir soruyu neden size so-  
ruyorum, bilmiyorum, ama bu bir yazım tekni-  
ği olmalı. Evet, nedeni bu olabilir. Bu şekilde  
size oyun hakkında bilgi veriyor olabilirim.  
Emin değilim tam. ■

## Crime Life: Gang Wars

**i** **Yapım:** Konami **Dağıtım:** Konami **Minimum Sistem:** 1.2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

"Kaç yaşınıza geldiniz, toplum düzenini boz-  
maya, kişi ve kurumları küçük düşürücü hare-  
ketlerde bulunmaya utanmıyorum musunuz?  
Birbirinizle kavga etmeyin, sokaklarınızı payla-  
şın, kardeş kardeş oynay..." diyecek oldum ki  
bir baktım, peşime düşmüşler. Ellerinde sopalar,  
taşlar, Şişecam tarafından üretilmiş, ama  
modifiye edilmiş şişeler var. Kaçmaya başla-  
dım; uzağa, çok uzağa. Bir ara yoruldum ve  
duraksadım, "Bir saniye, açıklayabilirim; ben  
oyundan bahsediyordum, sizi kastetmedim."  
diyecek oldum, ama beni dinlediler mi? Hayır.

Dikkatli okuyucularımız hatırlayacaklardır



(Flaş TV, 19:56 Ana Haber  
Bülteni giriş) Gang Wars'a  
daha önce haber sayfaları-  
mızda yer vermiştık. San An-  
dreas oynadıysanız, işimi ko-  
laylaştırırsınız, yazı yazmama  
gerek kalmaz, şu köşede iki  
dakika C şeklini alıp uyurum.  
Çünkü Gang Wars, San An-  
dreas'in "çete savaşları"ndan  
ibaret. Yani Konami San An-  
dreas'in içinden sadece "çete  
savaşları"nı almış; bunu ba-  
ğımsız, hür ve tarafsız bir ga-  
zete ya da oyun haline getir-  
miş. Tre adındaki bir çete  
üyesini kontrol ettiğiniz  
oyunda tek amacınız,  
MFÖ'nün "Bodrum Bodrum"  
isminden popüler şarkısında  
da dile getirdiği gibi, "sayı,



biraz saygı, bütün isteğim buydu". Ancak  
oyunda ne bir ün, ne de bir level atlama sistemi  
var. Tek yaptığınız amaçsızca rakip çetelerle  
çatışmak, kavga etmek ve olay çıkarmak. Ne  
var ki dövüş sahnelerindeki animasyonlar kö-  
tü olduğundan, kavgayı yarıda bırakmak ve  
olay mahallinden polis gelmeden kaçmak zo-  
runda kalıyorsunuz. Kaldı ki karakterlerin kaçma  
animasyonları da oldukça kötü. Bu yüzden  
kaçmayı yarıda kesip tekrar oyuna dönmek istiyorsunuz. Ama oyuna dönme animasyonları  
da oldukça kötü. Bu yüzden de dönmemi yarıda  
kesip... Tamam, kes! ■

**level  
notu** **39**

# Operation: Matriarchy

**i** Yapım: HBM Dağıtım: Buka Entertainment Minimum Sistem: 1.5 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX



Bir oyunun FPS olması için mutlaka ya uzaylıların bir gezegeni/dünyayı istila etmesi, ya çevreye bir virüsün yayılması, ya da oyunun en az beş yıllık Microsoft Office deneyimi olması gereklidir. Bu koşullardan biri gerçekleşmezse, bâsî geçen oyun FPS olmaktan çıkar ve başka bir isimle adlandırılır. Operation: Matriarchy'de de bir virüs söz konusu ve bu yüzden oyun bir FPS. Ancak yaratıcı bir yapım ekibi tarafından geliştirilen Matriarchy'nin konusu biraz farklı.

Matriarchy'nin kelime anlamı, "anaerkil toplum", yani kadın tarafından yönetilen bir

sistem. Oyuna neden bu ismin verildiğini ise şu şekilde açıklayabilirim: Veli-an adındaki gezegende, gezegendeeki kadınların mutasyona uğramasına neden olan bir virüsün yayılması. Bu virüs aynı zamanda kadınların yaratıklar tarafından kontrol edilmesine neden oluyor (ben de diyorum, "Neden kız arkadaşım bana böyle davranışıyor?"). Sonuçta olan erkeklerle oluyor ve erkekler, oluşan bu yeni ırka karşı savaşmaya başlıyorlar. Altın Portakal'da ödüle laylık görülen bu özgün senaryonun yaraticılara teşekkürü bir borç biliyor ve En Bi' Özgün Senaryo ödülünü yapımcılar adına teslim alması için Erman Toroğlu'nu kursüre davet ediyorum.

Yapmamız gereken tek şey, karşı miza çıkan Duygu Asena'yı ve onun tayfasını yok etmek. Bunun için 16

adet saçma sapan silaha ve birçok donanıma (anakart, işlemci, RAM) sahibiz. 20'den fazla bölümün yer aldığı Operasyon: Anaerkil, grafik ve oynanış açısından pat ya da en fazla küt bir oyun. Öyle ki, ÖGBT (Önümüze Gelene Bir Tekme) türündeki "Karşına çıkan her şeyi vur." temali diğer oyunların yanında bile solda sıfır kalyor (iyi ama; neden sağda değil de solda sıfır, nedense?). Mouse'la yaklaşmayın. ■



**level  
notu 17**

# Starship Troopers

**i** Yapım: Strangelite Dağıtım: Empire Interactive Minimum Sistem: 1.7 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX



"Film oyunu nedir?", "Ben de bir film oyunu olabilir miyim?", "Bruce Willis tek '1' ile mi yazılır yoksa iki '1' ile mi?" ve benzeri soruları cevaplama için Level'in konuğu oldum. Level Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol sordu, ben cevapladım:

**F:** Evet Sinan, neden oyun?

**S:** Öhm, şimdi baktığımız zaman, oyun oynamak zihnimizi açar, hava almamızı sağlar. Bu yüzden oyun oynarız.

**F:** Evet Sinan, neden Starship Troopers?

**S:** Ee, ay başında oyunlar elime geçtiğinde şöyle bir baktım ve Kısa Kısa için onu seçtim pikaçu. Sonra da oyunu kurup masana bıraktım ki, patlasın, sen de imha ol diye. Biliyorsun ki dergicek sana garezmiz var.

**F:** Evet Sinan, hepimiz uzaylıyız sonuçta. Böyle hatalar yapıyoruz.

**S:** Tabii ki Fırat, hepimiz uzaylıyız, bu tip hataları normal karşılaşmak gereklidir.

**F:** Evet Sinan, şimdi ben bu

oyuna baktım biraz. İlk başta biraz şaşırmıştım bu oyuna Kısa Kısa'da yer verdin diye, ama sonradan hak verdim, "Sinan delikanlı adammış." dedim. Oyun klişelerle dolu bir defa, türe hiçbir şey katmıyorum. Kontrolerle fazla basit. Bu bir sorun değil aslında, ama o kadar basit ki, serbestlik sıfır. Üstüne gelen böceklerle karşı tek yapabildiğin şey kaçmak. Ancak bu da işe yaramıyor çünkü böcek çok. Bir nevi böcek bürcümüş bu gezegeeni, ne pis adamlarımış bunlar be?! Öhm, anlamsız zor kısacısı. Neden bana bu oyunu verdin Sinan, neden?

**S:** Tabii ki Fırat, haklısan, hepimiz kardeşiz, bu öfke ne diye?

**F:** Evet Sinan. Son bir soru: Soruları sen bana soracaktın, neden ters oldu?

**S:** Aa, gerçekten mi?

**F:** Hah, şimdi oldu. ■



**level  
notu 52**

# KONSOL USTASI

Yazar | Tuna Şentuna

Hava şu saniyelerde -92 derece. Dışarıda kar yağmıyor, ama yağmış olan kar hala duruyor. Geçen gün dışarı çıktıım sabahın 9'unda, "yok olmayacak, çok soğuk" diyerek geri dönmemi düşündüm. Akşam ise arkadaşları aradı, dışarı çıkacaklarını, eğleneceklerini belirttiler. Oysa ben evde kalıp oynamayı bekleyen 864 oyundan bir tanesini seçmeyi planlıyordum. O kadar çok oyun birikti ki, tam anlayımla ambale olmuş durumdayım. Ha sonra ne mi yaptım? Oturdum WoW oynadım. Evet bir konsol ustaşı bildiğin WoW oynadı. Sigaraların üstüne yazıyorlar ya "Sağlığa Zararlıdır" diye, bence WoW'un üstüne de "Sosyal Hayata Zararlıdır" ibaresi yerleştirilmeli. Sizi alıp götürüyor başka bir dünyaya, ama dönmem istediginizde dönemiyorsunuz. Dışarı çıkmak, insanlarla konuşmak bir anda anlamsız geliyor. Aklınızda iki şey oluyor: "Seviye atlamalıyım" ve "AH'a koyduğum eşyalar satılmış mıdır?".

Nasıl olacak bu işler bilemiyorum. Lost diye süper bir dizi var. Bir uçak kazası sonucunda issız bir adaya düşüyor bir dolu insan. İşte ben de öyle bir şey yaşayıp teknolojiden uzaklaşmayı istiyorum sanırım. Yoksa kendi kendime vazgeçeceğim değilim. İyi geceler.

## Tüm Amerika dev bir basketbol sahası olursa NBA BALLERS: PHENOM

**Yapım:** Midway Amusement Games | **Dağıtım:** Midway Games | **Platform:** PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** 2006'nın 2. çeyreği



Midway'in basketbol şaheseri NBA Street'e cevabı olan NBA Ballers'in devamı geliyor. NBA Ballers: Phenom basit bir devam oyunu da değil üstelik. Midway bu sefer elinize bir basketçi verip sizi sahalarla salıyor. GTA'yı düşünün; içinden silahları ve çeteleri çıkarın, yeri-

ne basketbolla ilgili temaları yerleştirin. Güzel oldu değil mi? Basketçimizi NBA finalerine taşımaya çalışacağımız oyunda para kazandıkça kendimize ev alacak, içini dilediğimizce dekore edecek ve dışına da kendi basket sahamızı dikebileceğiz. Bu paralarla aynı zamanda karakterimizi 20 bin farklı kombinasyonla giydirebileceğiz. Bunların arasında karakterinizin özelliklerini artıran özel giysiler bile bulunacak. Los Angeles sokaklarında özgürce dolaşabildiğimiz için, zaman zaman yan görevlere de çırkacağz. Yeri gelecek pon pon kızlara yardım edeceğiz(!), yeri gelecek bir Rap ustasıyla dans edeceğiz. Tabii sonuçta amacımız en iyi basketçi olmak, fakat böyle eğlencelik yan görevlerin olması da güzel. ■

## Arabaları çaldıran Polyphony, motosikletleri garajdan çıkarmaya karar verdi

### TOURIST TROPHY

**Yapım:** Polyphony | **Dağıtım:** SCEA | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** 2006'nın 2. çeyreği

Herkes hala Gran Turismo 4 oynuyor, ama ister seniz artık kafanızı kaldırın ve çevrenize bakın. Polyphony bile GT4'ü bir kenara itti, Tourist Trophy'le uğraşıyor. TT



kısaca nedir, ne değildir? İçinde sadece motosikletlerin bulunduğu, gerçege alabildiğine yakın bir yarış oyunudur. Buradaki gerçekçilik kavramı çok önemli. Öyle ki, fizik motoru zaten mükemmel yakınıken, bir motosikletin neredeyse tüm ayarlarıyla oynayabiliyorsunuz. Tam sekiz alanda, oturacak yer yüksekliği, diz/kol açıları, göğüs gidona uzaklılığı gibi özelliklerde istediğiniz gibi değişiklik yapabiliyorsunuz. Yarışken motosiklete yön vermek yetmiyor. Yarışçının vücudunu kontrol etmesi, yeri geldiğinde eğilmesi, yeri geldiğinde sağa veya sola yatması gerekecek. Hatta fren yaparken ön ve arka tekerleklerde farklı frenler uygulayacak.

Bunları yaparken eliniz ayağınız dolaşmazsa,



TT'nin 35 farklı pistinde başarılı olacaksınız demektir. Yarışlarda başarılı oldukça 80 farklı motoru kullanılabilir hale getirecek, yarışçınıza lisanslı kasklar, kıyafetler alabileceksiniz. Nasıl GT4 araba yarışlarının kralıysa, TT de motor yarışlarının olacak. Benden söylemesi. ■

## BASKIYI DURDURUN!

- Beijing 2008 Olympic Games, International Sports Multimedia ve SEGA işbirliğiyle hazırlanıyor. İçinde aklınıza gelebilecek her türlü olimpik spor müsabakasının bulunacağı oyunun çıkış tarihi ise 2008 (çok ilginç değil mi?)
- 2006'nın Mayıs ayında piyasada olması beklenen devasa online RYO Phantasy Star Universe, PS2 ve PC'leri bir araya getirecek. Yani PS2 sahibleri ve PC'ciler aynı ortamda, aynı oyunu oynayacaklar.
- Elinizdeki müzik CD'lerini, oyun DVD'lerini PS2'ye tıktıtırarak yaratıcı sahibi olduğunuz

Monster Rancher serisinin son basamağı Monster Rancher 5, Tecmo damgasıyla 2006'da PS2'de.

- OutRun geri dönüyor, hemen kendinize gelin! OutRun 2006: Coast 2 Coast adı ile oyun dünyasında yerini alacak yarış serüveni, OutRun 2 ve OutRun 2 SP'deki (Arcade oyunu oluyor bu) 30 bölümü içerecek. Oyun PS2, PC ve PSP için hazırlanıyor ve F430, 575 Super America gibi şahane Ferrari modelleri içerecek.
- EA dünyayı ele geçirmeden, Sony de birkaç atılım yapmaya karar verdi ve ilk aşamada KillZo-

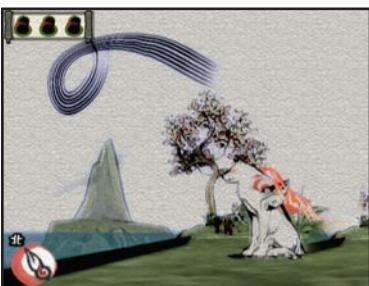
ne'un yapımcısı Guerilla Games'i bünyesine katıldı. İkinci aşamada da beni almasını diliyorum (süper cam silerim!).

- Japonların hergün, eve dönmeden önce mutlaka bir kez oynadıkları dans oyunlarına bir yeniside Codemasters'dan geliyor. Dance Factory adındaki PS2 oyunu yine "Dance Mat"leri kullanarak ekranındaki oklara göre ilgili yöne basmanızı isteyecek, fakat içinde önceden hazırlanmış parçalar bulundurmak yerine, istediğiniz müzik CD'sini okuyabilecek. Dans tutkunları 2006'nın Nisan ayını beklemeye başlasın.

## Önce şuradan kesiyoruz, sonra buraya yapıştırıyoruz

### OKAMI

**Yapım:** Clover Studio | **Dağıtım:** Capcom | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** 2006 Mayıs



Capcom'un ilginç oyunlarına bir yeni daha ekleniyor. Bu sefer elimizde Amaterasu adında beyaz bir kurt var. Ekranda da elle çizildiğine inanacağınız türde grafikler. Amaterasu dünyasına inen kötülüğü durdurmak için harekete geçiyor. Ziplama, tırmanma, saldırma gibi basit hareketlerin yanında

Amaterasu'nun ulaşacağı tam 13 farklı güç bulunuyor. Bunlardan ilki ulaşacağınız ekranda bir şeyler yaratma gücü olacak. Mesela öünüze bir ırmak çıkacak, ama orayı yüzerek geçemeyeceğiniz için ekrana bir köprü çizeceksiniz. Bir diğer gücünüz ekrandaki her-

hangi bir şeyi kesme gücü olarak belirlenmiş. Bunu, öünüze çıkan engeller üzerinde kullanabileceğiniz gibi, düşmanlarınızı yok etmek için de kullanabileceksiniz. Oyunun ilerleyen aşamalarında, kazanacağınız güçleri birbirlerine faydalı şekilde kullanmanız gerektiren bulmacalarla da karşılaşacaksınız. Oyun hiçbir şeye benzemesine bile, bir sanat eseri olarak değer bulacaktır bana sorarsanız. Tek bir poligonu, pikseli ekranda seçmek mümkün değil, çünkü ekranda adeta elle boyanmış bir resim var ve biz de içerisinde rol alıyoruz. Okami hepimiz için ilginç bir deneyim olacak gibi görünüyor. ■



## Aniden kaybolan, düşmana dehet salan şeye ne denir?

### ROGUE TROOPER

**Yapım:** Rebellion | **Dağıtım:** Eidos Interactive | **Platform:** PS2, Xbox, PC | **Çıkış Tarihi:** 2006'nın 2. çeyreği

Hikaye aynen şu şekilde: Dünya'ya yine bir şeyler olmuştur ve insanlar Norts, Southers olarak ikiye ayrılmıştır (basket takımı ya bunlar). Bu iki grup da elbette birbirile didişmektedir. Biz de bu yıkılmış dünyadaki en güçlü süper askeriz ve rengimiz de mavi. O kadar güçlüyüz ki, diğer askerler arasında hakkımızda efsaneler yaratılmış –ki aslında bunlar efsane değil, gerçek. Rogue Trooper'ın geçtiği zaman dilimi gelecekte bir zaman (yani teknolojik silahlarımız, biyonik ve güncellenebilir bir bedenimiz var) ve bulunduğumuz ortamın sınırları çok geniş. Olaylar ve görevler bir senaryo çerçevesinde gerçekleşiyor, fakat bunları hangi sırada yapacağınız, hangi yolu seçeceğiniz hep size kalmış. Diyalim ki sizin tarafınızdaki güçleri bir bir ortadan kaldırın dev bir lazer topu var. Dilerseniz burayı bombalarınızla yerle bir etmeye çalışırsınız veya Rogue özelliklerini kullanarak gizlice topa yaklaşır ve topun arkasındaki özel animasyonlar eşliğinde öldürürsünüz. Anlayacağınız oyunu nasıl oynayacağınız size kalmış. Xbox için Online oyun imkanı sunan Rogue Trooper, aynı zamanda ekranı birkaç parça bölgerek anlaşmalı olarak da oynanabilecek. Rogue özellikleri iyi ayarlanırsa bu oyunun Hit olması kaçınılmaz. ■



## Şehri cehenneme çevirenlere geçit yok!

### ZERO TOLERANCE: CITY UNDER FIRE

**Yapım:** Rocksteady Games/Argonaut Studios | **Dağıtım:** SCi Ent. Group | **Platform:** PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** Temmuz 2006



Alternatif bir dünyada, bir şehirde olay çıkarılanlara karşı oluşturulmuş bir ekip var ve bu ekibin adı da T-Zero. T-Zero ellerde silahları ve kalkanları (sıradan polis birimlerine benzetebiliriz) ile adaleti ve güvenliği sağlamak için görev yapmaktadır.

Zero Tolerance'da her an savaşmanın yanında, fizik motoru sayesinde çevreye de didişeceksiniz. Duvarlar parçalanıyor, neredeyse ışık kaynaklarının tümü yok edilebiliyor ve düşmanların tümü vuruldukları şekilde yere yığılıyor. Karakterinizin taşıyacağı silahlar sıradan tabancalar, makineli tüfekler ve türevleri, fakat düşman saldırılardan korunmak için kalkanınızı etkili bir biçimde kullanmanız da isteniyor. Bu yüzden oyunun demo versiyonunda kalkan R1 tuşuna yerleştirilmişti. Yani kalkanınızı en hızlı şekilde ortaya çıkarabilmeniz gerekecek yeri geldiğinde. Rainbow Six gibi burada da ekibimize emirler verebileceğiz, ama RS kadar detaylı olmayacak bu emirler. Oraya git, arkadaşlarını iyileştir, kapıları aç ve bekle gibi basit komutlar söz konusu. BLACK'ten sonra Zero Tolerance'ın şansı olacak mı dersiniz? ■



şiyonunda kalkan R1 tuşuna yerleştirilmişti. Yani kalkanınızı en hızlı şekilde ortaya çıkarabilmeniz gerekecek yeri geldiğinde. Rainbow Six gibi burada da ekibimize emirler verebileceğiz, ama RS kadar detaylı olmayacak bu emirler. Oraya git, arkadaşlarını iyileştir, kapıları aç ve bekle gibi basit komutlar söz konusu. BLACK'ten sonra Zero Tolerance'ın şansı olacak mı dersiniz? ■

- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter bir ay ertelendi, Mart ayında piyasada olacak.
- Dragon Ball oyunlarından hala bırakmadığınız, iyi dinleyin. Bir Arcade oyunu olan Chou Dragon Ball Z PS2 için, 2006'nın bahar ayında Japonya'da satışa sunulacak. Buralara da ancak 2006'nın sonunda gelir diye düşünüyorum.
- PSOne'in keşfedilmemiş nimetlerinden biridir Valkyrie Profile ve

Square Enix de oyununun kıymetini biliyor olacak ki, bu mükemmel RYO'yu PSP'ye uyarlıyor. Valkyrie Profile: Lenneth Mart ayında Japonya'da piyasada. Peki sadece bu kadar mı? 2006'nın herhangi bir zamanı PS2 için bu oyunun devamını da oynayabileceğiz. Valkyrie Profile 2: Silmeria için sabırsızlanın!

► Yukarıda haberini gördüğünüz NBA Ballers: Phenom'un el boyutuna inmiş hali NBA Ballers: Rebound

PSP için hazırlanıyor ve 2006'nın ikinci çeyreğinde elimize gelecek. ► Şu ana kadar Splinter Cell 4 olarak bildiğimiz yeni SC oyununun tam adı açıklandı. Splinter Cell Double Agent bahar ayında PC, PS2, GC, Xbox ve Xbox 360 için hazırlanmış olacak.

► 22 Aralık günü Japonya'da piyasaya sürülen MGS3: Subsistence, aynı gün Hideo Kojima önderliğinde dev bir şov eşliğinde tanıtılmış oldu. Me-

tal Gear Solid 3'ün ara videolarından oluşturulan 3 saatlik bir film Tokyo'da izleyicilerle buluştu, herkes bir kez daha gaza gelip Subsistence'ın peşine düştü (güzel strateji). - Japonya'daki RYO fanatiklerinin kutsuna sarılarak uyuduğu Dragon Quest VIII, serinin bu oyununa özel bir devam oyununa kavuşuyor. Oyundaki Yangus karakterinin ana karakter olduğu yeni oyun hakkında başka bir şey henüz bilinmiyor. ■



# YENİ NESİL GELİYOR

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

Artık sanırım bir geri sayım başlatmanın zamanı geldi. Sonuçta 2006 yılına giriyoruz. Daha önce "taa gelecek yıl çıkacak tüm bu konsollar" diyerek kendimizi rahatça kandırıyordu, ama zaman daralıyor. Para biriktirmeye başlamadıysanız, yılbaşında alacağınız hediyeleri satarak bir başlangıç yapabilirsiniz. Efendim? Bir Xbox 360 mı hediye edildi size?

*Adresi alayım o zaman ben; ilk uçakla geliyorum!  
Durun, kapatmayın sayfayı!*

Yazar | Tuna Şentuna

## HALO DAYI'DAN SELAM GETİRDİM

Bu ayın ilk haberi tüm Xbox'cuları ve Xbox 360 sahiplerini (!) mutlu ederek sabırsızlığın kollarına iteleyecek. Microsoft her ne kadar ağzını açmamış olsa da, çeşitli alışveriş sitelerinin "Halo 3 – Coming in June!" gibi sloganlarla Halo 3 için ön sipariş alıyor olması heyecan yarattı. Bir başka kaynak ise oyunun Ekim ayında çıkacağını söylüyordu. Bu şabeli durumun bize anlatmak istediyise kısaca Halo 3'ün bir şekilde piyasaya çıkacak olması. Konsol sahibinin büyük bir bölümünün Xbox'ı tercih etmesini sağlayan Halonun, Xbox 360'a da bereket getireceği kesin.

Xbox 360'la ilgili bir diğer haberimiz Burnout Revenge'le ilgili. Burnout Revenge, Xbox versiyonunun kat kat cıalanmış haliyle Xbox 360'a özel olarak yeniden yaratılıyor. Tüm modellemeleri ve grafik detayları yeniden gözden geçiriyor Criterion Games ve hasar modellemelerinde büyük bir gerçekçilik yakalamaya uğraş gösteriyor. Bu aslında Criterion'un planladıklarının yanında ufak bir detay. Xbox 360'ın internet yeteneğinin farkında olan firma, Burnout Revenge'e "Live Revenge" adında çok özel bir mod ekliyor. Sıradan bir "lobiye gir, diğer oyuncularla konuş, bir oyuna gir, oradan tekrar lobiye dön" mantığından daha ötesi söz konusu yeni Revenge'de. Criterion olayı şöyle bir hikayele özetliyor: "Bir oyuna giriyorsunuz, 10 Takedown yapıp oyundan çıkışorsunuz.



► Xbox 360 için hazırlanan yeni Burnout Revenge'de hasar defayları neredeyse gerçeğin bir kopyası.

Daha sonra, yeni bir oyuna başlamak için sıraya girdiğinizde bir önceki oyununuzda oynayanlardan veya daha önceki rakiplerinizden bir kar-

ma yapılıyor ve yeni yarışa daha önceden tanıdığınızı bu kişilerle başlıyorsunuz. Yarışın başlangıcında ise sizi daha önce yoldan çikanlar, sizi yenenler size gösteriliyor. Aynı şekilde tüm sunucuda en başarılı olan oyuncular da "en başarılı oyuncu" ibaresiyle gösteriliyor ve bu kişiyi durdurmak sizin sıralamanız büyük ölçüde arıyor". Yani online olarak oynanan Burnout Revenge kendi başına bir serüven olacak. İçinde tüm oyuncuların birbirleriyle olan ilişkilerini, didişmelerini, kavgalarını, aşklarını (bu da olsun) içeren, dev bir pembe (kırmızı?) dizi.

## CAVIA + ARTOON + FEELPLUS = AQ INTERACTIVE

Bağımsız çalışan üç yapımcı –ki isimlerini yukarıda görüporsunuz– birleşerek AQ Interactive (Artistic Quality oluyor aklımı) adı altında toplandı. Firma şu anda yeni nesil konsollar için üç oyun üzerinde çalışıyor. Bunlardan ilki Xbox 360 için hazırlanan, gotik bir macera-aksiyon oyunu olan Bullet Witch. Elimizdeki dev silahlarla zebani avlayacağımız oyun grafiksel açıdan da yüzleri güldürecek. Yapım aşamasında olan ikinci oyuna Vampire's Rain. Vampir mi olacağız, yoksa vampirlerin peşinden mi koşacağımız onu şu an bilemiyoruz, ama online oyun kısmında kimin vampir, kimin insan olduğu belli olmayan ve gerilimi artıran bir takımzellikler yer alacak. Vampire's Rain hem PS3, hem de Xbox 360'ta görülecek. AQ Interactive'in açıkladığı son oyunun ismi de Cry On. Üç firma bu oyunun altından kalkamıyor sanırım, bir dördüncü firma, Mistwalker da Cry On için AQ Interactive'e yardımcı oluyor. Müziklerini Final Fantasy bestecisi Nobuo Uematsu'nun yapacağı Xbox 360 RYO'su Cry On'dan gözünüze ayırmayın. Her an dünyanın en iyi oyunu olma yoluna girebilir (işin içine Final Fantasy'den birileri karıştı mı, o yapım genelde başarısız olmaz).

Sony'nin E3'te yayılmışlığı şahane Fight Night: Round 3 gö-

# KENDİNİZİ HAZIRLAYIN

## XBOX 360

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

**Türkiye durumu:** Avrupa'da çıkış olmasına rağmen, ülkemize gelmesi için 1 yıl kadar bekleyeceğiz gibi gözüküyor.

**Gelişmeler:** Xbox 360 bomba gibi indi oyun piyasasına. 3 ayda 3 milyon Xbox 360'ın satılacağını iddia eden Microsoft, Kasım sonundan 20 Aralık'a kadar Kuzey Amerika'da tam 300 bin adet Xbox 360'ın satılmasıyla iddiasının ne kadar doğru olduğunu kanıtladı可以说。Eğer daha fazla makine üretebilse de, bu rakamın daha yüksek olacağında hiç kuşku yok, çünkü 360 alabilemek için millet birbirini yiyor.



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

## REVOLUTION

**Çıkış tarihi:** Mayıs'tan sonra olacağı kesinleşti.

**Türkiye Durumu:** Nortec Eurasia tarafından resmi olarak getirileceği açıklandı.

**Gelişmeler:** Mario Factory'nin kayıtlı üyelerine yollandığı bir e-posta'da Nintendo'nun son oyunları, yeni ürünleri ve kod ismi Revolution olan yeni sistemi hakkında tüm detayların açıklanmasına 165 gün kaldığı söyleniyordu. Yaptığımız hesaplar sonucunda (tüm ofis) bu tarihin 9 Mayıs 2006 olduğunu keşfettik. Yani Nintendo'nun E3 öncesi California'da yapacağı özel basın toplantısında Revolution hakkında her şeyi öğreneceğiz.



## PLAYSTATION 3

**Çıkış tarihi:** Sony, Aralık ayı içerisinde PS3'ün bahar aylarında piyasada olacağını söyledi.

**Türkiye durumu:** Avrupa çıkışıyla büyük ihtimale aynı zamanda ülkemde olacak.

**Gelişmeler:** PS3 hakkında dudak uçuklatacak yeni haberlerimiz yok maalesef. Daha önce açıklanmış olan oyunlar yavaş yavaş gelişiyor, PS3 son şeklini alıyor. Sony'nin önumzdeki aylarda yapacağı büyük şovda daha fazlasını göreceğimizi umuyoruz. Şu an için KillZone videosunu bir kez daha açıp izlemekten başka ilacımız yok.



► **Fight Night:**  
Round 3'ün  
tüm  
versiyonları  
bir yana,  
PS3'teki  
hali  
hepimizin  
gözlerini  
kamaştıracak

rüntüleri hala aklimızdan çıkmamışken, bu konu hakkında yeni detaylar ortaya çıktı. Buna göre FN:R3 özel bir grafik motoru kullanıyor. Bu teknoloji, boksörlerin derisi, kemik yapısına göre esnetiyor ve böylece gerçekle yakınındaki görüntüler elde ediliyor. EA Chicago'da yapımcı olan Kudo Tsunoda, bu teknoloji ile deri hareketlerinin nasıl gerçekleştiğini ayılayabildiklerini ve deri görünümünün daha organik olmasını sağlayabildiklerini söyledi. Gerçekten söylemiş mi oluyor, onu 2006'nın bahar aylarında göreceğiz. Şu an Xbox, Xbox 360, PS2, PSP için hazırlanan oyun, PS3 için daha geç bir tarihte piyasada olacak. Ayrıca, Revolution'in bu oyun için son derece uygun olan kontrol cihazı, EA'ı oyunu Revolution'a uyarlaması adına da hareketlendirmiş (bu da işin dedikodu kısmı).

## XBOX 360 ve HD-DVD?

Madem en son dedikodu dedik bıraktık, bir başka söyletiye daha kulak kabart-

lım. Japon Jiji News servisinden gelen bir habere göre, PS3'ün çıkışına yakın bir tarihte, Xbox 360'ın da HD-DVD oynatma özelliği olan yeni bir versiyonu çıkacaktı. Bu haber açıklandıktan sonra Microsoft böyle bir konuda açıklama yapmadığını söyledi, fakat "gelecekte neler olur bilinmez" gibi klişe bir cümleyle böyle bir planın kafalarında olduğunu da saklamadan edemedi. Sonuçta Sony'nin Blu-Ray formatına bir şekilde rakip olmaları lazımlı ve bunun için şuan HD-DVD'den daha iyi bir seçenek yok gibi.

Bu ay elimize hiç Revolution haberi geçmemiş gibi gözükse de, aslında bir tane ilgi çekici haberi uzun araştırmalar sonucunda derinlerden çıkarttık. Bildiğiniz üzere Revolution'a NES, SNES, N64 oyunlarını indirebileceğiz, ayrıca GC oyunlarını destekleyecek. Bir söyletiye göre Revolution aynı zamanda SEGA'nın da tüm klasik oyunlarını oynamamıza olanak tanıyacak. Master System, MegaDrive, Saturn (belki Dreamcast?) oyunlarını Revolution'da oynayabilmek bence heyecan verici bir gelişme.

Bu ayın son haberinde başrolleri Xbox 360 ve iki yeni RYO oyunu Blue Dragon ve Lost Odyssey alıyor. Xbox'ın RYO oyunları konusunda gerçekten büyük bir kitlik içeri-

sinde olduğunu düşünürsek, Mistwalker'ın bu iki RYO'su Xbox 360'ı Japonya'da ve RYO severlerin gözünde daha iyi bir yere getirecek. Blue Dragon hava gemileri, fantastik kurgusu ve büyülerin rol oynadığı dünyasıyla tüm yaştaki oyunculara hitap ederken, Lost Odyssey büyük acılar çekmiş başrol karakteri Kaim'in karanlık hikayesiyle, daha büyük yaştaki oyuncuları hedefliyor. Sonuçta iki oyun da Mistwalker damgasıyla hazırlanıyor ve kötü olma ihtimali çok düşük.

Bir kez daha yeni nesil ve sizlerle olan birlikteğimizin sonuna geldik. Gelecek ay yepyeni haberler ve bana hediye edeceğini yepyeni bir Xbox 360 eşliğinde daha güçlü bir şekilde karşınızda olacağım. Bu süre zarfında bir HD TV almak için para toplamam gerekiyor. Banka hesap numaramı ekte bulacaksınız (yüzümüz, rezilim biliyorum). Görüşmek üzere. ■



► AQ  
Interactive'ın,  
klasik  
olmasını  
şimdiden  
beklediğimiz  
RYO'su,  
Cry On.

# CALL OF DUTY® 2

## BIG RED ONE™

*Bu şeytanın bacağı hiç kırılmaz mı?*

Yazar Volkan Turan

**N**e zamandır beklediğim Call of Duty'nin ikinci oyunu çıkışta ne kadar mutlu oldum bileyemsiniz. Hemen açtım oyunu, başladım oynamaya. "Aman Tanrı! Bu ne gürültü, bu ne güzel atmosfer, bu ne güzel duman, bu ne güzel..." diye kendimden geçtim. Herhalde şu ana kadar oynadığım en iyi ikinci Dünya Savaşı oyunuydu CoD2. Sonra kalktım PC'nin başında (evet, PC'de oynadım ilk, ihanet ettim PS2'ye), aldım CoD2: Big Red One'ı, başladım oyunu. "Herhalde yanlış oyun çalıştırdım" diye üç kez kontrol ettim oyunu... Maalesef yanlış oyunu oynamıyorum. Activision konsol oyuncularına sadece "kötü" bir şaka yapmış.

### SAVAŞ SANATI

Big Red One, İkinci Dünya Savaşı'nda Amerika'nın en güçlü ve en cesur birliğidir. İngiltere'ye ilk ulaşan, Almanya'nın en güçlü şehri Aachen'i alan, Kuzey Afrika'da ve Sicilya'da düşmanla ilk çarışan hep Big Red One takımı olmuştur (2003'te ise bildiğiniz gibi Türkiye hükümeti Big Red One'ın 4. Piyade Birliğine, Irak için kapılarını kapatmıştır). İşte bu kahramanların hikayesinin oldukça tutacagini düşünen Activision, oyunu BRO'a ya göre yapmış. Oyundaki konu, gerçek tarihteki gibi ilerliyor; Afrika, Sicilya, Orta Avrupa, İtalya gibi yerlere gidiyor ve bu yerlerde zorlu çatışmalara katılıyoruz. Eğer kafanızdan bu çatışmaların inanılmaz zevkli ve görkemli sürdüğü geçiyorsa yanlıyorsunuz! Çatışmalar gayet tekdüze ilerliyor ve genelde karşılaşığınız sahneler aynı. Kliseleşmiş görevlerin sayısı çok fazla, epik savaşlar ise az. "Git tanca bomba koy", "şu A noktasından B noktasına koş" gibi sıkıcı görevler çoğu (tank kullandığınız ve uçak-savar kullanarak uçakları indirdiğiniz bölümler güzel. Özellikle son bölümde, yanınızda bir Machine Gunner tayfası taşıyın, kulelere saklanarak ilerleyin ve sığınaga ölümüne rush yapın, çok keyifli). Alternatif yollar veya görevler yok. Her şey script yani! Hatta o kadar ki, iki metrekarelik belirlenmiş yerin içerisinde

Düşmanı küfürsemeyin. Yerine göre çok güzel çapraz ateş e tutuyorlar siz. Sadece kaçın...



adınızı atmazsanız oyun ilerlemiyor. Yıl 2006 ve firma Activision olunca, söyleyecek söz bulamıyorum gerçekte!

Doğrusal şekilde ilerleyen bu oyun, neye ki heyecansız değil. Çok zaman nereye bakacağınızı şaşırıyor, şöyle bir oturup soluklanırsınız. Kurşunların vizildamasından, kafanızın üstünden tehdit edercesine uçan uçaklardan, sağınızda solunuzda patlayan bombardardan, sürü halinde ölen askerlerden oldukça etkilenebiliyorsunuz. Tam olmasa da oyuna güzel bir sinematik hava katılmış. Bu heyecanı destekleyenler de geliştirilmiş grafikler ve harika ses/müzikler. Finest Hour'un ardından grafiklerin bariz bir şekilde değiştigini görebiliyoruz. Çok kaliteli olmasa da yeterli düzeydeler. Ama askerler yine ayrıntılı. Ölümle giden odun mu yoksa insan mı pek bellî değil. Askerler arasındaki konuşmalar uzamiş ve gelişmiş. Karakterler Band of Brothers (Kardeşler Takımı) dizisi oyuncuları tarafından seslendirilmiştir. Çok iyi bir

iş başardıklarını söyleyebilirim. Müzikler de aynı derecede etkileyici. Yeri geliyor gaza geliyorsunuz, yeri geliyor içinzı bir burukluk kaplıyor. Ağlıyorsunuz, nasıl kıydım diyorsunuz, neyse...

### BAŞI KEL PS2

PS2 versiyonunu tabii ki PC versiyonu ile karşılaştırırmak doğru değil ama PS2 sürümünde oyunun bir kısmı sallamaya gelmiş. Bunu aslında elinize silahı alır almaz anlıyorsunuz çünkü kontrollerde hiçbir değişim yok. Finest Hour'daki hantallıklar burada da aynen sürüyor ve nokta atışı yapacak hassasiyeti bulamıyorsunuz. Bu demek değil ki, kontroller büyük bir sorun. Eğer bu sistemi daha önce denemişseniz pek zorluk çekmeyeceksiniz... Kısacası, Activision konsola çatardığı versiyona umduğumuz titizliği göstermemiş ve ortaya böyle bir oyun çıkmış. CoD: BRO, ne bir güncellenmiş bir CoD, ne de yepyeni bir oyun. Bu tür oyunları seviyorsanız ve Medal of Honor: European Assault'u bitirmiştiniz, BRO'a geçebilirsiniz. Hele online desteğiniz varsa, Üçüncü Dünya Savaşı'nı bile çıkarabilirsiniz. Böylece firmalar yeni fikirler de bulabilirler, kimbilir! ■

### Son karar

BRO'da grafikler ve sesler 'adam' olmuş. Yapay zekâ hala sorunlu olsa da fena değil. Kontroller herkese göre değil ve oyun kısa sayılır. Bunun üstüne bir de orijinal olmayan görevleri koymuş. Stres yapmadan oynayabileceğiniz oyun kalmadıysa, eh yani, alıp oynayabilirsiniz.

### Call of Duty 2: Big Red One

Tür ► FPS Yapımı ► Treyarch Dağıtım ► Activision  
Yaş sınırı ► 16+ Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Yok  
Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2  
Zorluk ► Normal İngilizce gereksinimi ► Yok  
Multiplayer ► 1/16 Diğer sistemler ► GC, XBOX  
Web ► www.callofduty.com

level  
puanı ► 77

### Artı & Eksi

- ↑ Ses, müzik, heyecan yapan bazı bölümler.
- ↓ Doğrusal oluşu, eski sistem FPS'lerden pek de farkının olmaması.

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

Eğer bir büyüğünüz varsa, mutlaka bir krallığın sonunu getirmek istersiniz...



Yazar Tuna Şentuna

Güler geçtikçe sabırsızlığı artan, üzüntüsü çoğalan, heyecanı büyütken bir insanım, çünkü ben Final Fantasy XII'yi bekliyorum. FF serisinden herhangi bir oyunu bekliyor olmak, izdirap çekmek ve aynı anda suratında bir gülümsemeyle dolamak demektir. Square-Enix de yaptığıın farkında asla bakarsınız ve bu bekleyişte bize yardımçı olmak için ortaya yem mahiyetinde oyunlar atıyor. Tabii firma Square olunca da bu yapımlar birer yem değil, kendi başına şaheser olabilecek kaliteye ürünler olarak fırlıyorlar karşımıza.

“Fakat Dragon Quest sekizinci oyununa kavuşmuş. Ne oyalaması, ne garip teoriler üretiyorsun

sen arkadaşım!” diyebilirsiniz ve deyin de zaten. Yalnız şunu göz ardi etmeyin ki, önceki oyunların hiçbir Avrupa'ya gelmedi! Hah! Bunu bilmiyor dunuz işte. Neden böyle olduğunu bilmiyorum ama Dragon Quest VIII (bundan sonra DQ8'dir adı) de gelmeseydi biraz ayıp olurdu. Çünkü oyunumuz çok iyi. Grafikleri de iyi, oynanışı da, senaryosu da, karakterleri de, kapaklı da, kutusu da, yapımcısı da, oynayın da (bu da ben oluyorum).

#### HERKES ÖLÜR, SADECE KAHRAMANLAR KURTULUR

Ve buradaki kahraman da tabii ki biziz. Adımız da... Adımız yok maalesef. Square-Enix her alanda bizi o kadar çok düşünüyor ki, karakterimizin adını bile kendimiz koyuyoruz. Bandanalı, korsan kılıklı kahramanımıza, şıko ve İngiliz aksanlı Yangus eşlik ediyor. Hikâyeye göre Dhoumagus adındaki bü-

yücü, kralın kalesini basar ve kralı garip bir yaratığa dönüştürüp yaşıyan herkesi de öldürür. Bu arada prense de güzel, beyaz bir ata dönüşmüştür. Saldırının tek kurtulan kazazeleri kahramanımız ve Yangus'tan başkası değildir.

Diğer RYO'lardaki gibi burada otuz tane karakterimiz olmuyor. Sadece ve sadece dört karakterle idare etmek durumundayız. Dhoumagus'un kurbanlarından birinin kız kardeşi olan Jessica ve Dante'ye benzerliğiyle dikkat çeken ayyaş Angelo, takımımızın diğer üyeleri. Bunlar daha sonradan ekiye katılıyor. Jessica güzel ve büyüğe haşır neşir olan tatlı bir kız. Angelo'ya kılıç konusunda uzman bir şövalye ama şövalyelik ni-

#### Artı & Eksi

- ↑ Kolay anlaşılır menüler. Uzun oyun süresi. Detaylı grafikler, tasarımlar.
- ↓ Yetenek ve büyümeli gelişimi yüzeysel. Biraz çizgisel.

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 80%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff9999;"></div>





teliklerini pek sergilemiyor.

Yanımızda Yangus'u alarak ilk maceramız başlıyoruz. Görüyünüz gibi grafikler şeker gibi. Hepsi cel-shade teknigiyle hazırlanmış ve her yaratık, her karakter özenle tasarlanmıştır. Bir köyde, bir kulübenin arkasında kalan karakter üstünde bile emek harcandığını görebilirsiniz. Evet, ne diyorduk, aldık karakterlerimizi gidiyoruz o yaya senin bu ova benim. Hemen fark edeceğiniz üzere, savaşlar rasgele gerçekleşiyor. Bir dakika önce çimlerde koşuyordunuz, şimdiese üç tane kedi (ama güçlü kediler, küçümsemeyin) size savaş açmış. Kedileri yenmek için belirli takıtlarımız var. "Attack" komutu, her karakterin elindeki silahla sıradan bir saldırısı yapmasını sağlıyor. Büyü sahibi olanlar "Spells" menüsü altında büyülerini secebiliyorlar, özel bir saldırısı yeteneği olanlara "Abilities" ile düşmanlarının turunu atlayabilecek, büyük hasarlar verecek saldırıları gerçekleştirebiliyor. Daha ilginç bir seçenekse "Psyche Up". Karakterinizin sinir seviyesini (tension) artıran bu hareketle bir turunuzu feda ediyorsunuz ama diğer tura çok daha güçlü bir saldırıyla çıkıyorsunuz.

#### PARAMIN YARISI NERDE?

Maceraya başlıyoruz dedim, devamını getirmedim, konu konuyu açtı. Yanımızda Yangus vardı en son ve ilk görevimiz için şu ilerdeki mağaraya doğru yol alıyoruz. Mağaraya kadar gitmekte bir şey yok, asıl olay mağaranın içinde. Şirin grafikleri de görünce oyunun da kolay olacağını düşünüyor insan. Oysa ki o mağaranın içinde altı defa öleceğimi bileydim şu oyunun kutusunu bile açmadım! Neyse ki bu oyunda ölmek oyunu sonlandırmıyor ve hatta bence yapımcılar ölmemizi de istiyor. Eğer bir savaş sonunda ekibinizde ayakta kalan kimse olmazsa en son oyunu kaydettiniz yerde, toplam paranızın yarıyla yeniden hayatı dönüyorsunuz. Eğer belirli bir görevde doğru yöneldiyseniz, her denemeniz sonucunda karakterlerinizden biri veya birkaçı seviye atladığı için, para karşılığında seviye almış gibi bir şey söylebiliriz. Aynı şeyleri art arda yeniden yapmak da sıkıcı tabii ama kimse bu oyunun



エイトは ブレードブラザーズを呼び出した!

Angelo her kız olduğu gibi Jessica'ya da sarkıyor ama Jessica'nın gözünün bize olduğunu biliyoruz (yoksası öyle değil mi?!).

gerçek RYO fanatikleri için olduğunu söylemedi size zaten değil mi? (söylediğim bulundum)

Gelelim karakter özelliklerine. Her karakter belirli alanlarda daha güçlü. Yangus kas gücü olarak kendini geliştirmiştir. Jessica büyü yapıyor, Angelo teknik kullanıyor, kahramanımız lider özelliğiyle ön plana çıkarıyor. Her karakter farklı silahlar kullanabildiği gibi, seviye atlayınca kazanılan yetenek puanlarıyla, ilgili silaha ait yeni özellikler alabiliyor. Mesela Yangus'un "Club" silah tipine yetenek puanı yatırırsanız, belirli bir sayıda yeni bir saldırısı hareketi alabiliyor. Silahlarıın yanında karakterlerin her biri kendine özel bir yetenek de barındırıyor. En ilginç olanı Jessica'da. Jessica'nın "Sex Appeal" özelliğini geliştirenseniz, her puanda daha da çekici olacak ve savaşlarda düşmanların onun güzelliğine kapılıp gitmesini sağlayacak. Rakipleriniz savaşmayı unutup yanlış hareketler yapacaklar. Çok kullanışlı bir özellik.

#### SON AŞAMA

Sizi bu kaliteli RYO ile baş başa bırakmadan önce bir iki tavsiye vereyim. Oyunun başlarında mutlaka en iyi zırhları giyin. Zırhsız ve kalkansız bir karakteriniz 6-10 arası hasar alırken, bunlara sahip olanlar 1-3 arası alacaktır. İlerleyen seviyelerde de bu önemli ama ilk aşamalarda olduğu kadar değil (çünkü ekibiniz kalabalıklaşıyor, daha çok saldırısı imkanınız oluyor). Ölmekten çekinmeyin; para konusunda oyun çok cömert. Sürekli dolaşın, her yere gidin. En beklemedeniz yerde, içinde güzel bir silah bulunan bir sandık keşfedebilirsiniz. Savaşlarda sadece "Attack" komutuyla hiçbir şey başaramazsınız. Karakterlerin silah ve kendilerine has yeteneklerini iyi kullanın ve rakiplerinizin zayıf noktalarını bulun.

#### Alternatif



#### DARK CHRONICLE

Aynı DQ8'in cel-shade grafiklerini taşıyan bir başka RYO da Dark Chronicle (Dark Cloud 2). Biraz eskid ama hala oynanabilir. İngiliz anahtarıyla düşmanlarını gerçek zamanlı olarak paralayan ufak bir çocuğun hikâyesi...



ヤンガスは 蒼天魔轍を はなつた!

Bu tavsiye işini bir çözüm rehberine bile dönüştürebilirim ama gitmem gerekiyor (yemek hazırlamış). Nihai kararım bu RYO'nun her açıdan çok kaliteli olduğu yönünde fakat DQ8 bir Final Fantasy değil ve olamaz. FF'deki özgürlüğü ve kendine has karmaşık yapıyı tercih ederim ama burada bunu görmek mümkün değil. Ama yazının başında ne demiştim? Oyunumuz çok iyi, üstelik aynı DVD'de Final Fantasy XII'nin demosu da var. ■

#### Son karar

Açayıp büyüler, gelişmiş yetenekler alıp savaşmak yerine, stratejiyi ön planda tutan DQ8, anlaşılması kolay oyun yapısı ve sevimli grafikleriyle de çok kaliteli. RYO'cular için kaçırılmaması gereken bir fırsat.

#### Dragon Quest VIII:

#### Journey of the Cursed King

Tür ▶ RYO Yapımı ▶ LEVEL-5 Dağıtımci ▶ Square-Enix Yaş sınırı ▶ 13+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Stereo Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ Orta Multiplayer ▶ Yok Diğer sistemler ▶ - Web ▶ www.square-enix.com



level  
puanı

89

# SSX on tour

Yazar Tuna Şentuna

**T**am şu yazıyı bilgisayar ekranına tuşladığım tarihlerde kar yağması gerekliden güne açıyor. Güneş açtıkça benim sinirim bozuluyor. İştiyorum ki hava kapasın, soğuklar gelsin, kar yağsyn, fırtınalar kopsun (Ebru Gündes'in de söylediği gibi). Neden mi? Her snowboard tutkunu bunu ister çünkü! Meteorolojinin sayfasını açıp dağlardaki kar kalınlıklarında 10-20 cm. görmekten bıktım ben. Her SSX oynayımda eğlenirken üzülmekten de bıktım. Oynayıp gaza geliyorum, sonra camdan bangır bangır bağışan güneş ışınlarıyla üzüllüp yerlere atıyorum kendimi (tepkilerim aşırı olabiliyor zaman zaman). Diyeceğim o ki, kar yağsyn.

## KARDAN ADAM

Madem gidemiyoruz dağa, SSX oynayalım değil mi? İsminden On Tour ekiyle serinin dördüncü oyunu

olduğunu gizlemeye çalışan SSX beni kandıramadı. Hemen anladım neleler döndüğünü. Mesela On Tour denilerek bir tura çıkmıştıkızızı izlenimi yaratılmaya çalışılmış fakat oyunda nedense tek bir dağdayız

yine. Bu bir sorun değil ama tüketici yaniltılmamalı. Bir diğer sinsilik de kayakçıların oyuna yavaşça sızmasıyla gerçekleşmiş. Snowboard'cuların havalı olmasını çekemeyen kayakçılar, EA'ı tehdit ederek kendilerine oyun dünyasında bir yer edinmiş oldular. Oyunu kayakçıların kullanımı Board'culardan hayli farklı. Ayakları bir tahtaya bağlı olmadığından daha esnek hareketler yapabiliyorlar ve sırtlarını piste dönüp geri geri kayabiliyorlar. Oyuna isterseniz bir board'cu, is-

## Son karar

Zor pistleri, daha rensiz/efektsiz görüntülerini ve seride yenilik getirmemesi On Tour'u tercih etmemeniz için bir neden değil. Hem bu oyunu almazsanız代替 olarak neyi alabilirsiniz ki? Ona göre (açılımı: Bu oyuna alınacak!)...

## SSX On Tour

**Tür** ► Spor **Yapımı** ► EA Canada  
**Türkiye Dağıtıcı** ► Aral İthalat **Yaş Sınırı** ► 10+  
**Dual Shock** ► Var **60Hz Modu** ► Yok  
**Hoparlör Desteği** ► Dolby Pro Logic 2  
**Zorluk** ► Orta **İngilizce gereksinimi** ► Yok  
**Multiplayer** ► Var **Diğer sistemler** ► Xbox, GC, PSP  
**Web** ► [www.easportsbig.com/games/ssxontour/home.jsp](http://www.easportsbig.com/games/ssxontour/home.jsp)



level  
puani • 86

*Snowboard'cular ve kayakçılar el ele,  
dünyanın en eğlenceli oyunu  
evlerimizde!*

terseniz de kayakçı olarak başlayabiliyorsunuz. Yani iki farklı kar sporu için farklı pistler veya farklı bölgeler oluşturulmamış. Herkes aynı yerde, aynı işi yapıyor.

## KAR TATİLİ

SSX On Tour, önceki SSX oyunlarını oynayanlar için bile anlaşılması çok güç olmuş. Oyunu nasıl başlayacağınızı bir türlü anlayamıyzınız. İstiyorsunuz ki "tutorial" bölümleriyle harketler öğretilsin, bir önceki oyundan farklılıklar gösterilsin ama öyle bir şey olmuyor. Dağın ortasına atılıveriyorsunuz.

Oyunun ana bölümünü "Tour" kısmı oluşturuyor. Çeşitli yarışlar dağda bize gösteriliyor ve her karşılaşmanın sonucunda karakterimiz "En iyiler" listesinde yukarılara çıkıyor. Karşılaşmalar çok çeşitli. Öyle ki, bir bakiyoursunuz puan toplama peşindesiniz, bir bakiyoursunuz kar polisi peşinize takılmış. Yer geliyor yarışyor, yer geliyor kara değmeden dağdan inmeye çalışıyoruz. Karşılaşmaların bazıları tek bir sahadan oluşurken, bazıları sizi ardarda yarışlara sokacak. Bunun sonunda da büyük paralar kazanacak ve listede daha da yükseklerde tırmanacaksınız.

Kazandığınız paralarla artık karakterinizin özelliklerini bir bir gelişiremiyorsunuz. Bu paralar daha iyi kiyafetlere, daha iyi kayak ve board'lara gidiyor. Para kazanmak neyse ki kolay... Her karşılaşmanın sonunda maddi açıdan ihyâ olacağınız gibi, pistlerde sağa sola saçılmış paraları toplayarak da banka hesabınızı güçlendirebiliyorsunuz.

Son değişikliği de açıklayıp gitdim. Artık monster ve uber trick'lerimiz için sağ analog kolu kullanmamız gerekiyor (bu kolu normal haretler için de kullanabilirsiniz). Zar zor doldurduğunuz boost barı sari renge vardığında havaya zıpladıktan sonra R ve L tuşlarından birine basıp sağ analog kolu çeviriyorsunuz. İkinci seviye uber trick'ler içinse kırmızı bar ve dükkandan satın alınmış bir uber trick gereklidir. Para kazanmayı dert etmek için size iyi bir neden daha.

## KAR...

SSX'ün renkli efektlerinin yok olduğu ve görüntülerin daha gerçekçi bir hal aldığı SSX On Tour, müzikal açıdan hala çok zengin. Fazla yenilik getirmemesi ve gereksiz yere zor olmasından dolayı klasik olmasına da, şu kar yağmayan günlerde alınabilecek en iyi ilaç. Oyunu alıp da anlamazsanız, sorularınızı her daim yanıtlayabilirim. Yaşasın Snowboard! ■

## Artı & Eksi

↑ Kayakçılar. Eski eğlenceli oynanış. Uzun süren Tour modu.  
↓ Fazla yenilik yok. Kullanıcı dostu değil. Grafiklerdeki efektlər azalmış. Pist tasarımları çok iyi degil.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynamabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

# FATAL FRAME III: THE TORMENTED

Yazar | Volkan Turan

*Deklanşörün hayatını kurtarabileceğini hiç düşünmüştiniz?*

**S**on zamanlarda Japonların "korku, gerilim" konusunda baskın hale geldikleri eminim ki dikkatinizden kaçmamıştır. Hem de filmleri birer taklit değil, özgün ve "korku" kavramını zenginleştiriyor. Ceset suratlı kızlar, dümdüz siyah saçlar, masum ama kanlı bakışlar... "Hiç biri Resident Evil 4'ü gördükten sonra bizi kesmez" diyorsanız, bir yerde haklısınız. Ama hissetmek istedığınız duygular "acizlik" ise, Fatal Frame oyunlarıyla tanışma zamanınız gelmiş demektir.

## "ÇİLİLİZ" DE BAKALIM!

İlk Fatal Frame, gerçek hayatı yaşamış bir öyküden esinlenerek yapılmıştı. Kadın bir karakteri yönetirdik ve elimizde silah yoktu; sadece antika bir kamera kullanıyorduk. Oyunun bu ilginç yönü, Japonya başta olmak üzere tüm dünyada epey dikkat çekti. Bu yüzden ikinci oyunun çıkışması gecikmedi. İkinci oyunda grafik ve ses özelliklerinin artırılıp konunun da genişlediğini gördük. Belki çok korkunç degildi ama insanı fena halde geren bir oynanışı vardı ikinci (Crimson Butterfly) oyunun.

Nihayet üçüncü oyun olan FF: The Tormented piyasaya çıktı. Gördüğümüz kadariyla, genel kural (oldukça korkak bir kız ile oynamak) bu oyunda da değişmemiş. Kontrol ettiğimiz Rei Kurosawa adındaki fotoğrafçı kız, nişanlığını trafik kazasında kaybediyor.

Leyla gibi ortalarda gezerken bir anda karşısına nişanlığının silueti çıkıyor ve kız kendisini hayaletlerin kol gezdiği iki dünya arasında buluyor. Gördüklerinin rüya mı yoksa gerçek mi olduğunu karar vermeye çalışırken seçilmiş kişi olduğunu anlıyor ve... Neler olabileceği tahmin edebiliyorsunuz. Gerilim sürekli artyor, eski oyunlarla bağlar kuruluyor ve ünlü Yusuf ile karşılaşsınız (kim olduğunu biz de bilmiyoruz).

Tecmo, Fatal Frame köklerine bu sefer de sadık kalmış ama oyunu hem daha çekici hem de daha değil kılmak için, oyunda bir yerine üç karakter yönetme imkânı sunmuş (Kei hayaletlerden saklanabiliyor, Miku hayaletleri yavaşlatabiliyor ve ardi ardına iki resim alabiliyor). "Sihirli" kameramız oyunda yine tek si-

lahımız, resim çeker gibi hedefi çevre içine alıp deklanşöre basıyoruz. Buradaki amaç ekranındaki daireyi hayaletin suratına tam oturtmak ve güzel bir resim çekmek. Güzel çekilen resimler sayesinde karşılaştığımız hayaletlerin enerjisi azalıyor ve yok oluyorlar. Resim çekme işlemi ise sanıldığı kadar kolay değil. Karakterler çok ağır hareket ettiginden dönmek, nişan almak, hayalete kilitlenmek ve odaklılaşmış bir resim çekmek ayrı bir gerilim unsuru!

Karşımıza çıkan hayaletler de sabit degiller. Bazıları uçabildiği gibi bazıları da kesici alet (bir metrelük katana) taşıyabiliyor. Resimleri düzgün çekmenin bir diğer önemi de her güzel resimden daha çok puan alıbor oluyoruz. Bu puanlarla da, kamaramızı daha güclü hale getirebiliyoruz. Bu yüzden oyunun her saniyesinde pür dikkat ıllerlemek gereklidir. Bazı hayaletler anlık pozlar verirken bazıları da hiç çaktırmadan çenemizin altın- ve hürmetlerini sunabiliyor! Damağını çekmeyi unutmayın.

## CASPER KİM BİLDİN Mİ?

Oyunun amacı hop oturup hop kalırmak olduğu için, her şey bu amaca uygun tasarlanmıştır. İlk iki oyunda

da olan siyah-beyaz eski bir filmi animsatın göründü filtresi yüzünden karşılaşığınız sahneler tüylerinizi diken diken ediyor. Bunun üstünde sık sık araya giren enfes sinematiklerin de sayesinde korkmamak elde değil (erkekliğin 10'da 9'u Kare (koşma) tuşuna basmakmiş derler). Sesler ve müzikler insanın ruhunu rahatsız etmeye başarıyor. Bu gerilime bir de kısıtlı poz imkânını ve emekler gibi koşan kızı, hantal mı hantal kontrolü dahil ettik mi, bu oyunda neden "güçsüz ve aciz" olan tarafa olduğunuz anlaşılıyor.

Oyunu bir kereden fazla bitirmek için de bazı nedenler var; alternatif sonlar, yeni kostümler, hayalet resimleri vs. Fatal Frame III amacına ulaşıp insanı ürkütmen ve gerilimine tutusak eden bir korku oyunu olmuş. Konu da fena sayılmaz. "Bunlar yeterli, gerisi beni bozmaz" diyorsanız alın, oyun sizindir! Lütfen!!! Aaa, lafi mi olur? ■



## Son karar

Resi 4'ten sıkılmış bir bireyseniz (şaka mı bu?) ve yüreğiniz hala hızla çarpıyor, alıp oynayabilirsiniz. İyi uykular, tabii uyuyabilirsınız!

## Fatal Frame III: The Tormented

**Tür** ► Korku/Adventure **Yapımcı** ► Tecmo  
**Dağıtımçı** ► Tecmo **Yaş sınırı** ► 18+ **Dual Shock** ► Var  
**60Hz Modu** ► Var **Hoparlör Desteği** ► Dolby Pro Logic 2  
**Zorluk** ► Normal **İngilizce gereksinimi** ► Yok  
**Multiplayer** ► - **Diğer sistemler** ► -  
**Web** ► [www.tecmogames.com](http://www.tecmogames.com)

## Artı & Eksi

- ↑ Garip konu, ürkütücü atmosfer, etkileyici grafik ve sesler.
- ↓ Karakterler yavaş, kontrol geç tepki veriyor ve foto çekerken çok fazla saf dışarı kalıyor.

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



level  
puanı

82



# SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

*Internet bağlantınız hazırlısa, az sonra çok eğleneceksiniz.*

Yazar Tuna Şentuna

**Ö**nce kulaklık ve mikrofon seti alıyorsunuz kendinize. Sonra hemen ADSL veya KabloNet başvurusu yapıyorsunuz. Bazı amcalar bağlantınızı yaptıktan sonra, SOCOM 3 sipariş ediyorsunuz. Oyununuz da evinize bırakıldıktan sonra Tutorial bölümüyle oyuna alıştıysanız ve ardından da uykusuz gecelere merhaba!

PS2'nin en iyi online savaş oyunu SOCOM 3, aynı zamanda SOCOM serisinin de en başarılı oyunu. Artık daha büyük haritalar, araç kullanılabileceğini, ekibinize verilebilecek daha çok emir ve daha iyi silahlar bizi bekliyor. Eh beklemek olmaz şimdî sizi, hemen detaylara göz atalım.

## TANGO SIGHTED!

Su görürmez bir gerçek olarak SOCOM 3'ün online kısmının çok daha ilgi çekenini ve daha başarılı olduğunu söyleyebilirim; fakat ülkemizde kaç kişi PS2 ile online oyun oynuyor acaba? (Ben de merak ettim. Derhal level.com.tr'ye anket

açıyorum – Sinan). Avrupa'da ve Amerika'daysa herkes takmış kulaklıklarını, bir yandan takımıyla konuşuyor, bir yandan da düşman güçlerini indiriyor.

Oyun modlarından ilki tanesi Convoy. Burada eğer terörist güçlerseniz, kamyonları A noktasından B noktasına sağ salım ullaştırmaya çalışacaksınız. Bu sırada da askeri güçler sizi ortadan kaldırmak için akın akın üstünüze gelecek. Takım çalışmasının en aktif görüldüğü mod olarak da Convoy'u gösterebiliriz. Yalnız başınıza dağlara, ovalara çıkışsanız konvoy araçları patlar gider. Tek başınıza bir aracı alıp yine yayla, bayır açılırsanız da bir şey başaramazsınız. O yüzden konvoya yakın durup yakına gelen SEAL askerlerini savuşturmak en iyi yöntem.

Konuya online oyuna saldırarak aştım, ama fark ettim ki aslında bu oyun nedir hiç bahsetmemişim. SOCOM 3'ü kısaca Battlefield ile Rainbow Six'in bir karışımı olarak özetleyebiliriz. Büyüyük bir haritada, görevlere bağlı olarak dört kişilik ekibimizle (tek kişilik oyunda), zaman zaman çevredeki araçları da kullanarak savaşıyoruz. Ekibimize bizi takip etmelerini, kapıları kırıp içeri bomba sallamalarını, bir yeri korumalarını söyleyebiliyoruz. Kamyon, tank, jip, hıcum bot, uçak gemisi (bu yalan) gibi araçlara ekipçe binip ister şoför koltuğuna, istersek de silahın başına geçebiliyoruz.

nıyor. El bombası kullanabiliyor –ama ben beceriliyorum diyemem. Ve ne demiştim, ekibimize emir verebiliyoruz. Bu noktada yapay zekânın azılığine uğruyoruz. Ekibizim pek anlamlı hareket etmiyor. Ya siz takip etmeye unutuyorlar, ya da bir yerde durmalarını söylediğiniz halde peşinizden geliyorlar. Aynı şekilde düşmanın yapay zekâsı da bir karış havada. Önune çıktıığınız bir terörist suratınıza beş saniye bakıp ateş etmeden, çölün ortasında saklanacak bir yer aramak için kaçabiliyor. Ama zaten tek kişilik oyun değil SOCOM 3'ün özü. Bu oyunun keyfini ancak online oyunda çıkarmalısınız. Tek kişilik oyun için belki başka alternatiflere yönelmek daha doğru olacaktır.

(Bu arada, şimdî kadar ankete 400 kişi katıldı %13'ü PS2'de online oyun oynuyormuş. Beklediğimden daha yüksek valla-Sinan) ■



## Artı & Eksi

- ↑ Araç kullanabilme olanağı: 32 kişiliği birlikte online oynamak.
- ↓ Yapay zekâ: Silah-ekipman seçimi ve emir verme işlemi daha kullanışlı olabiliyor.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

## BAŞA DÖNMESEK?

Korkmayın. Artık en ufak hatarınca tüm bölmü baştan oynamak zorunda değilsiniz. Her hatarın SOCOM 2'dekinden 5 kat daha büyük olduğu bir oyunda, her şeyi tekrar etmek ne kadar sıkıcı olurdu değil mi? Neyse ki bölüm içindeki her önemli görevin ardından bir kayıt noktası oluşturuyor.

Karakter kontrolü tek kelimeyle mükemmel. Nişan almak çok kolay, ama elimizdeki silaha göre silahın sapma oranı değişiyor. Özellikle hareket ederken hedefi vurmak bir hayli zor. Karakterimiz yeri geldiğinde zıplıyor, tırma-



## Son karar

Daha iyi bir online savaş oyunu deneyimi yaşayabileceğinizi sanıyorsanız, yanıldığınızı bilin. Yeni eklenen araç kullanımıyla Battlefield esintisi yakalayan SOCOM 3, internet olağanı olan herkesin arşivine şu saniye girmeli.

## SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

Tür ► Aksiyon **Yapımı** ► Zipper Interactive  
**Dağıtımçı** ► SCEE Yaş sınırı ► 17+ **Dual Shock** ► Var  
**60Hz Modu** ► Yok **Hoparlör Desteği** ► Dolby Pro Logic II  
**Zorluk** ► Kolay **İngilizce gereklilik** ► Az  
**Multiplayer** ► Var **Diğer sistemler** ► -  
**Web** ► [us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97474/Site/main.asp](http://us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97474/Site/main.asp)



level  
puani

87

# SMACKDOWN VS RAW 2006

Amerikalılar ata sporumuzu bizden çaldılar ve...

Yazar Volkan Turan

**H**âlâ çeşitli TV kanallarında Amerikan Güreşi dediğimiz şovları izlemek mümkün. Her ne kadar bu şovlar Hulk Hogan'ın ergenlikteki halini gösteriyor olsa da, Avrupa'da ve özellikle Amerika'da bu güreşin ciddi şekilde güncel bir piyasası var. Bizim ülkemizde bu kadar popüler olmamasının nedenini ben, işin içinde gerçekçilik olmamasına bağlıyorum. Çoğu güreş markası bunu şov olarak yapıyor. Dövüşlerin yüzde 90'ı sahte ve planlı gidiyor. Geriye kalan yüzde 10 ise gerçek. Yeri gelince dövüşçüler birbirlerini pataklıyor ama genelde hepsi şov. Türk insanı da David Copperfield'a bile "Hadi len, insan uçar mı!" diyebildiğine göre, Amerikan güreşinin Türkiye'de popüler olmamasına şaşmamak gerek.

#### VUR VUR KAFASINA KAFASINA

Safkan bir güreş oyunu olan WWE SvsR 2006, güreş oyunlarını sevenler için bulunmaz Hint kumaşı niteliğinde çünkü Yuke's serinin çitasını bir hayli yükseltmiş ve oyuna daha değişik renk katacak özellikler bulmuş. Ama önce seriyi oynamamış olanlar için, oyunu söyle bir özetleyelim: Ringe çıkışınız ve rakibinize elinizden geldiğince zarar veriyorsunuz. Artık kafasına şapla mı vurursunuz yoksa sırtına 5 metreden dirsekli mi atlarsınız, orası sizin hayal gücünüzü kalmış. Rakibi yenmek için onu iyice yormalı, hırpalamalı ve pes ettirme hareketlerini yapmalısınız. Durum 2006'da da pek

Vurulan, vur! Hayat vuruş bize, merdiven mi yıkacak!

değişmemiş. Yumruk, kapma ve koşma tuşları ile onlarda hareket yapabiliyorsunuz. Oyunda 70'ten fazla dövüşü var ama genelde standart hareketler yapıyorlar. Bazıları kendine has olan hareketleri yapsa da, yetersiz kalır.

Oyna yeni eklenen nefes gücü, dövüşe değişik bir tat katmış. Nefes gücünüz yeşilse sorun yok; oturaklı vuruşlar yapabilirsiniz. Sarı ise vuruşlarınız biraz daha az hasar verecektir. Kırmızı olduğunda daha yavaş hareket edecekleriniz ve rakip dövüşünün vuruşlarını bloke edemeyeceksiniz. Güç boşsa, artık posası çıkarılmak üzere bekleyen domatesten farkınız yok. Bu yüzden nefes gücünüz oldukça önemli, Select tuşuna basarak (tabii rakibin size vuramayacağı bir anda) nefesinizi doldurmanız lâzım. Bunun yanında rakibe dehşet şekilde zarar verecek özel vuruşlarınız var. Bunu WWE logosunda görebilirsiniz. Rakibi arkadan yakalayıp ekranда beliren tuşa zamanında basarsanız, otomatik olarak hareketi yapıyorsunuz ve bunlar gerçekten çok güzel görünüyor (bu bitirîş hareketlerini rapti çalmak için L1+ L2 yapın). Çeşitli kamera açıları ve etkileyici efektlerle rakibinizin kafasını, gözünü gerçekten kırdığınız hissini alabiliyorsunuz. Zaten ekranın üstünde vücudun neresinin, ne kadar zarar aldığı görünüyor. Eğer kafa kısmı kırmızı renk olursa, dövüşük sık sık yere düşüyor ve isabetli vuramıyor. Karın kısmı kır-

mızı olursa, dövüşük bu sefer sürekli midesini tutup çökmeliyor ("Gel de boynumu kır" dercesine). Anlayacağınız gibi, oyun bu gerçekçi havaya değişik bir çehre kazanmış.

#### YAĞLI OLANI VAR MI BUNUN?

Eğer şu ana kadar çıkmış en sık ve en kaliteli güreş oyununu görmek istiyorsanız WWE SvsR 2006 yerli olacaktır. Tüm dövüşüler neredeyse gerçek hayatıyle aynı görünüyor. Seyirciler ve ışık oyunları da aynı şekilde kaliteli. Sabit olmayan kamera açıllarıyla sanki TV'de bir maç seyrediyormuş havası hâkim oyuna (sunucunun da hakkını vermek lâzım, çok başarılı). Bunların yanında oldukça geniş oyun modları var. Bunlardan en çok dikkat çekeni bayan dövüşüle oynayabileğiniz bölüm. Bu modun sürprizlerini bozmadan dikkatimi çeken bir diğer bölüme geçeyim; merdiven modu. Yani merdivenin üstüne çıkıp bir insanın beynine beynine atlamak ne kadar keyifliymiş, haberimiz yokmuş! Oyun sonrası, bir müddet insanlara yaklaşmayın derim ben. ■

#### Son karar

Eğer WWE serisini bu ilk girişiniz olacaksa, oyuna alışmakta biraz zorlanabilirsiniz. Ama online ve çok oyunculu modlarıyla PS2'ni peş meşgul edecek yetenekte bu oyun.

#### WWE:

##### Smackdown Vs. Raw 2006

Tür ► Güreş Yapımı ► Yuke's Dağıtım ► THQ  
 Yaş sınırı ► 16+ Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Yok Ho-  
 parlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2  
 Zorluk ► Normal İngilizce gereklisini ► Yok  
 Multiplayer ► 1-6 / 4 Online Diğer sistemler ► PSP  
 Web ► www.thq.co.uk/wwe



level  
puanı

85



# WILD ARMS - ALTER CODE: F

Yazar Tuna Şentuna

*Aaa! Yine dünyanın sonu gelmiş! N'apalım, kötüluğu yine biz durduralım bari.*

**J**aponiya, ürettiği oyunlar konusunda söyle bir tutum içerisinde: Önce bir oyunu kısa sürede hazırlar, kendi halkına sunar ve bu oyunu dünyaya yaymak için en az 2 senen bekler. 2 senenin sonunda ne olur peki? Bir kere o oyun eskir. Oyunu bekleyen biz zavallıların hevesi kırılır. Artık büyümüşdür, oyun oynamak istemeyiz (bu konu dışı). Yani bu olaya kısaca terbiyesizlik diyebiliriz.

Wild ARMs konusu da böyle işte. Tam 2 sene önce Japon evlerine giren Alter Code: F, ancak Kasım ayının sonunda İngilizce versiyonuyla piyasaya çıktı. Aldım baktım, grafiklere güldüm ilk aşamada. Sonra oyunu oynadım, oyuna güldüm. Hemen ardından aynaya bakıp kendime güldüm, zira oyun oynamaktan gözleri pörtlemiş, ağızı kaymış, saçı sakalına karışmış bir insan vardı karşısında. Güleceğime ağlasa miydım acaba..?

## BEN DOĞDUÇUMDA

### MAVİYMİŞ SAÇLARIM

Bir insanın saçları niye mavidir bilemeyez ama buradaki kahramanımıza -adı Rudy- bu saç renginin yakıştığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Rudy'ye Cecilia ve Jack eşlik ediyor. Cecilia Guardian'ların temsilcisi, büyüğü bir hanımfen-

di. Jack ise bir hazine avcısı. Jack'e de sevimli bir rüzgâr faresi eşlik ediyor (ruzgâr faresi nedir diye sormayın). Bu üç kişinin de ortak amacı dünyayı bir kez daha kötülüğün elinden kurtarmak.

Karakterleri tanımadığımız için oyunun başında üçünün de hikayelerinin bir bölümünü oynuyoruz. Rudy kurtardığı kasabadan kovuluyor. Cecilia gaipten gelen seslerin sırrını çözmek için harekete geçiyor ve Jack de "Mutlak Güç"ün peşinden ilerliyor.

Serinin önceki oyunlarında olduğu gibi, bu sefer de hikâye çok iyi. Aslında klasik bir Japon RYO hikâyesi, ama iyi anlatılmış, karakterleri iyi seçilmiş ve olaylar güzel bağlanmış.

### SEN SU TANRISINI ÇAĞIR, BEN TÜYÜYORUM!

Sıkı tutunun Alter Code: F'in diğer RYO oyunlarından en büyük farkını söyleyorum: Sizi yaratıklardan ve savaşlardan çok bilmeceler ve bulmacalar rahatsız ediyor. Her karakterin kendine özel bir alet kullanma imkanı var. Mesela Rudy etrafa bomba koyarak kutuları patlatıyor, Cecilia elindeki asa ile meşaleleri yakıyor, Jack ise faresini yollayarak ulaşışlamayan yerleri keşfetmekte. Zindanlar da karakterlerin bu özelliklerine göre tasarlanmış. Tabii bu demek değil ki savaşmıyoruz, ama bulmacaları çözmekten arta kalan zamanda yaratıklarla uğraşıyoruz. Dilersek ENC (Encounter) barımızın yettiği sürece de bu yaratıklardan uzak durabiliyoruz, fakat büyük zindanlarda bir süre sonra kaçmanın imkanı olmuyor.

Savaş sistemiye inanılmaz basit. Sıra tabanlı savaşlarda karakterlerin bir özel bir de

normal saldırısı bulunuyor. Bu saldırıları, savaştıkça artan FP (Force Point) ile birlikte kullanabiliyoruz. Force güçleri birer saldırı değil, ama saldırılarınıza ve karakterinize oavaşta kullanmak üzere özellikler ekleyebiliyor.

Wild ARMs'ın en büyük eksiği karakterleriniizi istediğiniz gibi geliştirememeniz. Kendi kenderlerine seviye atlayıp gelişiyorlar, siz de dışarıdan izliyorsunuz. Bir diğer eksik yön de oyunun fazlaıyla kolay olması. Dragon Quest VIII ile karşılaşlığında Wild ARMs tam anlamıyla çocuk oyuncası. Özel zindanların yanında sizi yoracak hiçbir kısmı yok (eger akıllıca oynarsanız).

Xenosaga II gibi, Wild ARMs da geç kalmış bir oyun. Grafiklerine baktığınız anda bunu hemen anlayabilirsiniz. Oynanış da bence artık daha derin olmalı. Bu haliyle maalesef sadece RYO hastalarına hitap eden bir oyun olmuş, daha da ileri gidememiş. Oysa açılıştaki Anime kısmı ne kadar çok şey vaat ediyordu... ■

### Son karar

FFXII'nin çıkışına az bir süre kala, Japoniya'nın eskilerini oynamanın pek anlamı yok. Üstelik elimizdeki orijinallikten uzak, grafiksel olarakenkaza benzeyen bir yapımısa. (her şeyi oynayan RYO severler için bu iki cümle geçersizdir).

### Wild Arms Alter Code: F

Tür ► RYO **Yapımcı** ► MediaVision / SCEI  
Dağıtım ► Agetec **Yaş sınırı** ► 10+ **Dual Shock** ► Var **60Hz Modu** ► Yok **Hoparlör Desteği** ► Stereo  
**Zorluk** ► Kolay **İngilizce gereksinimi** ► Orta  
**Multiplayer** ► Var **Diğer sistemler** ► -  
**Web** ► [www.agetec.com](http://www.agetec.com)

**level  
puanı** **70**

### Artı&Eksi

↑	Zindanlardaki bulmacalar. Hikaye. Karakter tasarımları.
↓	Grafikler. Oyunun fazla kolay olması. Karakterler gelişimi.
<b>Grafik</b>	[Progress Bar]
<b>Ses</b>	[Progress Bar]
<b>Oynanabilirlik</b>	[Progress Bar]
<b>Multiplayer</b>	[Progress Bar]
<b>Eğlence</b>	[Progress Bar]



# AEON FLUX

*Geleceğin kadın ajanları böyle olacaksa erkeklerin çekerceği var!*

**i**nsanlar Aeon Flux'ı ilk önce MTV'deki çizgi-filmlerinden tanıdı. Özellikle anime severler, bu çizgi-filmi bağırlarına bastılar. Yakında da Aeon Flux'ı ise sinemalarda göreceğiz. MTV izlememişinden çizgi-filmin den habersizdim ama filminde Charlize Theron gibi değerli bir aktrisin oynadığını duyurca (hastasıyındır!) dikkatimi çekiverdi.

Oyunu adını veren Aeon Flux, atletik bir vücuda sahip bir kadın ajan. Yaşadığı Bregna adlı şehir de alabildiğine garip. Modern teknoloji ile donatılmış Bregna şehrinin dış dünya ile bağları kesilmiş ve halk Trevor Goodchild'ın diktatörlüğü altında yaşamaya başlamış. Trevor ise çığın bir bilim adamı ve politikacıdır. Kadınları sever, özellikle de Aeon'u. Ama aralarında bir şey oldu mu olacak mı, sürprizleri bozmayayım. Ben oyundaki hikâye sunusunu beğenmedim. Bazen nelerin olup bittiğini anlamiyorsunuz. İyi rolde mi kötü rolde mi oynadığınızı karıştırıyor ve hikâyeden kopuyorsunuz.

## Artı & Eksi

- ↑ Geniş hareket yelpazesi, yeterli sayıda silah ve eğlenceli bölümler.
- ↓ Konunun kendi içinde kaybolması ve otomatik nişan sisteminde düşman seçiminin olmaması.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynamabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

## LARA CROFT'UN GELECEĞİ

Flux aynı Prince of Persia'daki prensimiz gibi artistik atlama ve ziplama hareketlerine sahip. Bu hareketlerin neredeyse sınırı yok. Çevreye tutunuyor, duvarda yüryüebiliyor, destek alarak metrelerce yukarı zıplayabiliyor ve yerde yuvarlanabiliyor. Belimizdeki özel iple onlarca metre yükseklikten aşağı atlayabiliyor (bu esnada çevreye ateş etmek de mümkün) ve herhangi bir kıvrıma atlayıp istediğimiz yönde ilerleyebiliyoruz. Bu platform bölümleri gayet zekvi.

Atlama ziplamanın yanında Flux gayet sert dövüşen bir ajan. Sahip olduğumuz tekme, yumruk, kapma, ziplama, silah hareketleri ile kombolar yaparak karşılaşlığımız düşmanların işini hallediyoruz. Bu sade hareketleri L1'e basarak yaparsak da yeni hareketlere ulaşabiliyor, komboların şiddetini ve sayısını artırabiliyoruz. Hareket sayısı yeterli olduğundan, uzun zaman sonra bile oyundan sıkılmak pek mümkün olmuyor.

Bazı bölümlerde top şeklini alan bir kapsüle binip yuvarlanarak normalde gidemeyeceğimiz yerlere gidiyoruz (Gamecube'deki Samus gibi). Bazen de açamadığımız kapılar oluyor ve bunları açmak için üstümüzdeki topu yere bırakarak belirli mekanizmaların içine girmeye çalışıyoruz. İlk başta anlam veremedigim çevreye atılmış topları da, belirli yuvalara tekmeleyince sağlam, kurşun gibi eşyalara

ulaşıyoruz. Tek sorun, içine bunca hareket sıyrılmış sekiz tuşa alışmanın biraz zaman alması.

## BLOOD RAYNE'ÇİLİK?

Oyundaki mekânların çoğu üstü kapalı bölgülerden oluşsa da, şehri yukarıdan görebileceğimiz havadar bölümler de var. Şehrin neon ışıklar altındaki hali çok güzel olmuş. Bu gösterişli ışık oyunlarında grafiklerin katkısı büyük ama genel olarak grafikten çok şey beklememek gerek, çünkü detaylı ve yüksek çözünürlüklü oldukları söylenemez. Flux dışındaki karakterler detaysız ve karşınıza çıkan düşmanlar birbirinin aynısı (gerci klonlama teknolojisi var ama bunun konumuzla ilgisi yok). Akı yeni nesil konsollarda olanlar odun gibi animasyonlar karşısında sınırlenebilirler.

Sonuç itibarıyle Aeon Flux güzel ve eğlendirici bir oyun olmuş. Kontrollere alışmanın zorluğunu saymazsa, çok da büyük bir sorunu yok (kamera açıları bile yeterli, düşünün artık!). Ama oyun yine de özgün sayılmaz. Ortaya yeni bir fikir koymuyor. On saat kadar bir sürenizi alıp, bir daha geri dönmemek üzere tozlu oyun çuvalınıza giriyor. ■

## Son karar

Prince of Persia'yı oynamadan önce denenebilecek bir oyun. Ama ondan kısa bir süre sonra oynadığınızda hiç keyif vermeyebilir.

## Aeon Flux

**Tür** ▶ Aksiyon **Yapımcı** ▶ Terminal Reality  
**Dağıtımçı** ▶ Majesco Games **Yaş sınırı** ▶ 13+  
**Dual Shock** ▶ Var **60Hz Modu** ▶ Yok  
**Hoparlör Desteği** ▶ Dolby Pro Logic 2  
**Zorluk** ▶ Orta **İngilizce gerekşinimi** ▶ Yok  
**Multiplayer** ▶ Yok **Diğer sistemler** ▶ Xbox  
**Web** ▶ [www.aeonflux.com](http://www.aeonflux.com)

level  
puani 75

# BEDAVA

Yazar Göker Nurbeyler

## TEKNOLOJİ DURUR, EĞLENCE DURMAZ

Sinan geçen ay dergi açılışını nasıl teknoloji arsızlığı olduğunu anlatan göz yaşartıcı bir hikâyeye yapmıştı (Hı? Bana mı didin? – Sinan). Zamanında ben de teknolojiye kendimi kaptırmış ve tedaviyi hiçbir teknolojik yanı olmayan, fakat saf eğlenceden ibaret bir oyunda bulmuştum. Kendisi küçük tavşanlarla rakibin kafasına atlayarak patlattığımız(!), bir arkadaş grubıyla inanılmaz eğlendiren (<http://www.icculus.org/jumpnbump>) bir oyundu. Madem tek PC'den oynanan son derece basit, çok kişilik bir oyun bu kadar eğlenceliydi, binlerce kişiyle oynanan basit oyunlar çok daha eğlenceli olmalı. İşte buradan yola çıkarak sizlere ilaç gibi gelecek bir bedava devasa online oyun dosyası hazırladım. Üstelik ne cebinizden beş lira çıkacak, ne de peder beyden kredi kartını alabilmek için beş takla atmanız gereklidir.

### Genel Notlar:

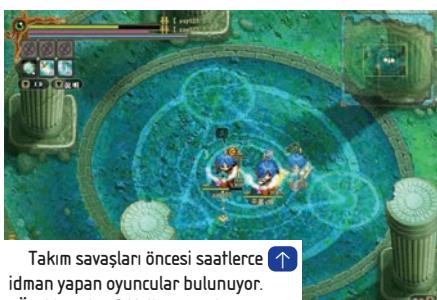
- Az sonra okuyacağınız oyunları seçeşiye kadar çok sayıda oyun denedim. Aralarında spyware içerenler hiçe az değildi. Bu yüzden siz her bedava oyuna atlamayın, ben sizin için atlayıp kontrol ediyorum.
- Kaliteli yapımların çoğu Güney Kore yapımı çıktı. Sizce tesadüf mü?
- Oyunları yüklemeden önce bir hesap açmayı unutmayın. Sonra o kadar dosya çekip kurduktan sonra adamların sunucusunun götügüünü veya hesap açmada bir problem olduğunu farkedersiniz, akşam akşam asabınız bozulur.
- Birazdan okuyacağınız beş oyunun hepsini Level DVD'den, Dofus ve Gunz Online'ı Level CD'den kurabilirsiniz.

# 1 SURVIVAL PROJECT

**Yapımcı:** IO Entertainment **Web:** <http://survival.e-games.com.my/>



Hazel.



Takım savaşları öncesi saatlerce idman yapan oyuncular bulunuyor. Özel hayat mı? Kullanılmış.



Karakter seçiminde elementlere dikkat ederseniz maça 1-0 onde başlaysınız.

Oyunlarda çizgi film tarzını sevenerler bu ay grafiğe doydular. Fakat Uzak Doğu'lu yapımcılar doyacağı benzemiyorlar. Sonuç iyi oldukça şikayetimiz yok. Survival Project'i de tatlı niyetine yeriz. Uzak Doğu dillerinden birine hâkim degilseniz SP'yi İngilizce olan Malezya sunucusunda oynayacaksınız.

SP için devasa online RYO yerine online aksiyon RYO desek daha doğru olur. Oyunda hepsi de bir şekilde rakip oyuncularla karşılaşmanızı amaçlayan Quest, Team, Soccer ve Free for All gibi modlar var. Örneğin görev modunda amacınız tesadüfi olarak oluşturulan zindanın farklı bölgelerine dağılmış yedi kristal diğer oyunculardan önce toparlamak, tabii için-

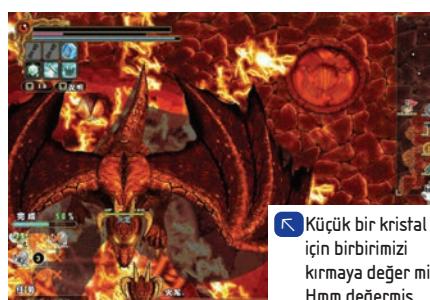


Abi şunu iki dakika tut da tüy dökücü krem süreyim.

deki yaratıklarca selamlanmadan. Takım modunda iki grup savaş için özel hazırlanan haritalarda karşı tarafı ezmeye çalışıyor. Soccer, düşman yerine topa vurdugunuz matrak bir mod, bana WarCraft 3'ün koyunla yapılan maçlarını hatırlattı.

SP'de 8 karakter seçebiliyoruz. Karakterler farklı elementlerde (su, ateş, rüzgar, toprak; hayır tahta yok) uz-

man olduklarından bu elementin geçerli olduğu haritalarda avantajlılar. Dolayısıyla 1-2 karakterde kalamıyoruz. Karakterler hız, güç ve büyür tarzlarıyla da çok farklı olduğundan savaşlarda farklı takımlar geçerli. Karakter gelişimi için satın alınarak veya bulunarak edinilen kartlar kullanılıyor. Bu kartları diğer oyuncularla da değiştirebilirsiniz.



Küçük bir kristal için birbirimizi kırmaya değer mi? Hmm değermiș.

Aksiyon RYO'larda fareyle bağ kuranlar SP'nin kontrollerinde zorluk çekebilirler. Alışıkton sonra SP çok vakitlerini yiyecek. ■

# ÜNYALAR

2

**Yapımcı:** Wizet Web: <http://www.mapleglobal.com>

**G**elin hayal gücümüzü biraz zorlayalım: Eski nesilden (tercihen Super NES) pastel renklerin hâkim olduğu 2D bir platform oyunu alın. Klasik bir aksiyon RYO ile birleştiğin ve oyunu online'a çevirin. Ne elde ettiğ? Mario & Diablo Online mı?! Yok yere dehşet isimlerle milleti korkutmayalım şimdii.

Dofus'a civil civil bir dünya dediysem Maple Story için "daha civil, cıccı civil" gibi abuk subuk yakıştırmalar yapmam lazımdır. Açıkçası Maple Story oturup saatlerinizi harcayacağınız bir oyun da değil. Daha ziyade, biraz kafanızı dağıtmak istediginizde sevimli grafiklerine kaptıracağınız (yaratıklar çok tatlı



Mario bu sahneyi görse gözleri yaşarırdı.

cizilmiş), kısa bulmacalar çözceğiniz bir oyun. Yani iki tur atıp çıkmak istiyorsanız doğru yerdesiniz. Oyun yüzlerce saatinizi yemeden eğlennenmenizi sağlıyor. Ama kaptırıp saatlerce oynamaya çalışırsanız, çabuk baya ma potansiyeli var. Zaten Level atlama olayı çok yavaş ilerliyor.

## MİYAVLAYAN

### SALYANGOZLAR CEHENNEMİ

Maple Story'ye dört meslekten (hırsız, büyüğü, savaşçı ve okçu) birini seçerek Maple Adası'nda başlıyoruz. Başlangıçta karakterin rengi (beyaz, siyahı vs.) ve kıyafetleri dışında seçim yapamıyoruz. Fakat ileride bulunan aksesuarlarla kolayca farklılaşabiliyoruz. En ölümcül düşmanınızın miyavlayan (kedi kırmazı olabilirler) salyangozları olduğu adada oyunun yapısına alışıkta sonra ejderhalara uzanan yolculuguza başlıyoruz. Karakterimiz Level atlaklığa meslekler farklılaşmaya başlıyor. Nedense Ninjalık ve haydutluk pek popüler. Sağdan soldan atlayıp Ninja yıldızı fırlatmak eğlenceli olsa gerek. Maple



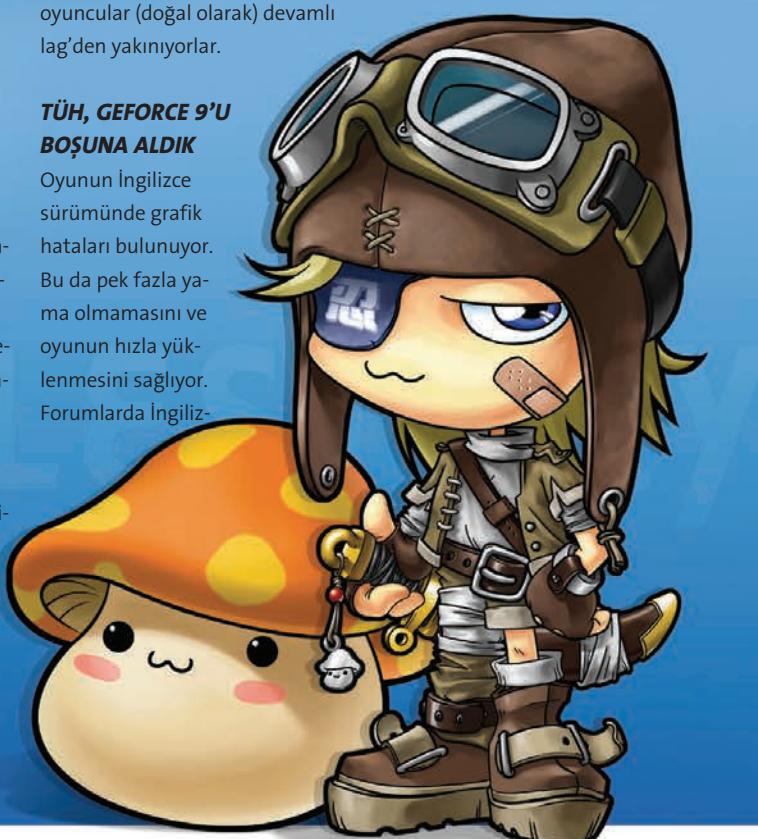
Salyangozların miyavlamasını artık yadrigamıyorum. Yabancı dil öğrenmişlerdir.

Story'nin kontrolleri fazlaıyla basit: Hareket için ok tuşlarını, ziplama ve hamle yapmak için CTRL-ALT ikilisini kullanıyoruz. Z ile de düşen eşyaları topluyoruz.

Maple'da yaratıkların spawn süresi dengeli olmadığından alakası bir anda yaratıklar arasında kalmanız ya da beklediğiniz bir yaratığa X adet oyuncunun şüşmesi olası. Ara da kalırsanız bol ziplama ve minimum hasarla kaçın. Oyunun başlarında sıkça ölmek istemiyorsanız başınız sıkıştığında kahramanlık yerine erkekliğin 9/10'unu tercih edin. Ayrıca Level aşkıyla hareket eden her şeyle dalmayıp, bu tavrıyem özellikle büyüğülere. Millet beklediğiniz yaratığa hücum ettiğinde ya yeterince şanslı ve hızlı olmalısınız ya da kalabalık dağılana kadar gidip başka bir görevde bakmalısınız. Yardım isteye ne yardım ederseniz sempati, gidip başkasının yaratığını çalarsanız antipati toplarsınız. Oyun sunucuları güney Kore'de olmasına rağmen fazla bir veri trafiği olmaması nedeniyle pek lag yaşamadım. Fakat Amerikalı oyuncular (doğal olarak) devamlı lag'den yakınıyorlar.

ce'deki hataların Kore sürümünde olmadığını okudum, fakat Kore dilim (tüh ya, sadece Korece ve Klingonca bilmiyorum!) yeterli olmadığından deneyemedim. Maple Story'nin müzikleri fena olmasa da devamlı tekrai bayıyor, dolayısıyla arka planda Winamp ile (tercihen Opeth, After Forever veya Camelot dinleyerek) takılabilirsiniz. Seslendirme ise beklememiş kadar başarılı. Oyunda parti ve arkadaş listesi oluşturabiliyoruz, lonca sistemi ise henüz geliştiriliyor. Hile yapan birine değil ama hilecilerden yakılan çok oyuncuya rastladım. Bir hileci gördüğünüzde bir GM'e haber verin ya da ekran görüntüsü alarak yapımcılara postalayın.

Maple Story özellikle güçlü yaratıklara karşı yapılan kalabalık savaşlarda çok eğlenceli oluyor: Atlayan zıplayan tipler, sağdan soldan gelen oklar ve büyüğümüşü içinde mest oluyorsunuz. 2D platform oyunlarıyla devasa online oyunları bir araya getirmek uzun ömürlü olmasa da iyibikirmiş demek ki. ■



# MAPLE STORY

# DOFUS ONLINE

**Yapımcı:** Ankama Studio **Web:** <http://www.dofus.com>



**4** 0 MB'lık boyutu ve 250.000 oyuncusuyla tam anlamıyla küçük bir fiçik, içi dolu turşucuk oyun Dofus. Flash ile hazırlanlığından makinenizde Flash ([www.macromedia.com](http://www.macromedia.com)) yükü olmalı. Dofus londalardan zanaatlara kadar bir devasa online RYO'nun tüm ayrıntılarına sahip. Türdaşlarından ana farkı savaşların gerçek zaman yerine sıra tabanlı gerçekleşmesi. (Örnek olarak Fallout veya Final Fantasy Tactics verilebilir.) Oyunun şirin anime grafikleri ve animasyonları bu tarzı sevenleri mutlu edecektir.

Rushu oyunun tek İngilizce konuşulan sunucusu. Bu seçimden sonra 11 sınıfın birini seçiyoruz ki bu bedava bir oyun için 11 sınıf oldukça iyi bir rakam. Oyun sınıf seçiminde yetenekle yardımcı olmadığından kimin ne yaptığına öğrenmek için yeteneklerine göz atın. Ayrıca RYO'lardan alıştığınız sınıfı seçmeden önce Dofus'a özgü sınıflara mutlaka göz atın. Benim favorilerim Sacrier's Blood ve günde 23 saat uyuyan Sadida's Shoe oldu.

İsim ve kıyafet rengini seçtikten sonra oyuna giriyoruz. Oyun başlangıç seviyelerinde zor olmadığından kısa sürede alışmak mümkün. Başladığınızda yakınızdaki bir tipten ilk sınıf görevinizi alabilirsiniz. Alabileceğiniz görevler için başlarında “!” ile yürüyen NPC'leri yakalamalısınız. Giidmesi gereken yer ekranındaki pusuladan (resminize tıklayarak compass'a getirin) izlenebilir. Harita +X/+Y ve -X/-Y şeklinde numaralandırıldığından görevi daha önce yapmış birine sorduğunuzda size yaklaşık bir yer söyleyebilir. Fakat bulunduğunuz ekranın bir başkasına gitmek için içrenç bir sistem kullanılıyor: Ekranın kenarlarında bulunan ufak turuncu, yeşil pusulacıklara tıklayarak farklı yollere gidebilirsınız. Başlarda oyunun pastel renkleri arasında “pusulacık” ararken “Gitmem gereken yere yol yok!” diye haykıracak olsanız da zamanla gözleriniz renk cümbüşüne alışıyor. Bu arada etrafta mal mal durup size cevap vermeyen kişilerin çoğu eşyalarını satışa çıkarıp afk/offline olan oyunculardır.

## SIRA TABANLI OLSUN AMA SIRA BENDE OLSUN

Dofus'un savaş sistemi gayet basit ve eğlenceli. Fakat önceden söyleyim;

sizden yüksek Level'lilara yalnız dalarsanız hüsran çabuk gelebilir. Saldıracağınız yarattığa tıkladığınızda etrafındaki diğer oyuncu

ve NPC'ler kaybolarak sizi baş başa bırakıyorlar. Karakterimiği kırmızı karelerden birine, yarattığa ne kadar uzak olmak istedığımıza karar vererek yerleştiriyoruz. Sıra geldiğinde size verilen sürede seçtiğiniz hareketi yapabilirsiniz. Hareketlerin gerektirdiği Action Point'ler başta sahip olduğunuz puan dan düşüyor. Hareketleri tamamladıktan sonra sırayı bitirerek karşı tarafın saldırısını ilgiyle izleyebilirsiniz. Savaş bittiğinde kazandığınız deneyim puanını ve varsa ganimetin sonuc ekranından izleyebilirsiniz. Düşen HP'nizi doldurmak için soldaki ağız logosuna tıklayarak oturma seçeneğine tıklayın. Level atladığınızda gelen 5 puanı sınıfınıza göre dağıtıyorsunuz. Doğru puan dağılımlarını Class Temple'dan, CT'nin yerini ise o sınıfın herhangi bir karaktere sorarak öğrenebilirsiniz.

## 40 MB'A BİR DÜNYA SİĞDIRMAK

Dofus ilk olarak Fransızca tasarlandığından zorlama tercümlerle karşılaşabilirsiniz. Bunları takmayıp olayları kapmaya çalışığınızda aralarında çok matruk görevler olduğunu göreceksiniz. Fakat yalnız başladığınız Dofus'u ilk Level'lardan sonra yalnız devam ettirmeyi düşünmeyin bile.

Oyun bedava olmasını rağmen bazı yüksek seviye yerlere girebilmeniz için ücretli üyelik istiyor. Fakat bu seviyelerde gelmek uzun zaman aldığından ve o zamana kadar oyun size vermesi gerekeni vereceğinden bir eksiksiz hissetmeyeceksiniz. Civil civil bir dünyada eğlenceli vakit geçirmek isteyenler Dofus'a rahatlıkla saatlerini verebilirler. ■

Koordinatlar sayesinde aradığınız ↓ birini bulmanız zor değil.



# SHOT ONLINE

**Yapımcı:** Maiet Entertainment **Web:** <http://www.shot-online.com>

**S**hot Online bir online golf simülasyonu. Sanırım Koreliler her oyunu devasa online'a çevirmekte kararlı. Oyuna girince beş farklı ülke vatandaşası arasından birini seçerek karakterimizi



Atış stresi yüzünden ↗ genciek kızın saçları ağarmış, yazık.

Maç öncesi kulisler ↗ gayet hareketli.

oluşturuyoruz. Bu beşli arasındaki fark fiziksel ve yeteneksel özelliklerinden (Power, Impact, Skill ve Stamina) kaynaklanıyor. Örneğin Wotan'ı (Odin golf sahasında?) seçtiğinizde Power ve Stamina tavandayken Impact ve Skill'iniz düşük kalıyor. Power topu ne kadar uzağa atabileceğinizi, Accuracy keskin atışları, Skill geri spin gibi daha ince hareketleri, Stamina ise yorgunluğunuza belirli-

yor. Özellikleriniz level atladiça ve (sitesinden gerçek parayla) donanımlar aldıça gelişecik. Para kazandıkça golfçunuza istediğiniz kıyafetleri alıliyorsunuz. SO'ya alısmak daha önce golf simülasyonu oynadığınızdan vaktinizi almayacak. Atışlarda rüzgar ve hava şartlarını (Worms'u seviyorum) atlamanın. Bir londaya (Guild Tournaments) girdiğinizde arkadaşlarınız coşgunlukla yardımcı oluyorlar. Sonuç olarak Level atlamak için yaratık yerine topa vurmak istiyorsanız aha da Shot Online'a buyurun. ■



# 5 GUNZ THE DUEL

**Yapımcı:** Maiet Entertainment **Web:** <http://www.gunzonline.com/>



**S**imdiki online oyunumuz Max Payne, StarCraft ve Şeker Kız Candy Online kırması... Eşeğin kulağındaki olimpik havuz mu? Hmm tamam o zaman. Seçtiğim üçüncü oyun karakteri arkadan gördüğümüz, Matrixvari hareketlerle bezenmiş saf bir aksiyon. Grafikleri diğer bedava online oyunlara göre gözle görülür derede kaliteli olsa da modern aksiyon oyunlarıyla kıyaslamaya çalışmayın. Başta da dediğim gibi teknoloji arsızlığı bir kenarda kalsın (geliyor beş odun! – Sinan).

Artık demolar bile 200–300 MB etrafında dolaşıyorken, kaliteli grafiklere sahip GunZ nasıl 130 MB merak edebilirsiniz. Cevabı basit: Belirli silah çeşitleri için aynı modellemeler kullanılıyor. Örnek vermek gerekirse oyundaki dört hançer modeli, iki Renard serisi ve iki Walcom serisi SMG (makineli tüfek) aynı modellemeleri kullanıyor. Fakat bu kesinlikle gözüne batmıyor. Bunun dışında kıyafetler ve savaş alanları fazlaıyla tatmin edici. Yalnız oyunu kurduğunuzda otomatik bir grafik ayarı yapılmadığından oyun sırasında ayarları siz iyiye bir kurcalayın.

## DELİKANLI SAMURAY BAZUKAYA KARŞI

Açması beş dakika sürmeyen oyun hesabı oluşturduktan sonra GunZ'ı kurarak isim ve istedigimiz oyuncu tipini seçiyoruz. Oyuncu tipi oyuna hangi silahlarla (SMG\çift el tabanca,

hançer\kılıç) başlayacağınızı belirliyor. Madem oyunun kategorisi multiplayer değil devasa online olunca bir şekilde Level atlaması gerekiyor. Bunun için yapmanız gereken özel birşey yok; oyunda birilerini indirdikçe deneyim puanı kazanıyor ve zamanı gelince Level atlıyorsunuz. Bazı silah ve zırhları alabilmek için gerekli Level'a ulaşmak gerekiyor. Alışveriş sırasında düşman indirdikçe kazandığımız "bounty" puanlarını kullanıyoruz. Bu da oyun motivasyonu için iyi fikir. Fakat Level 5-10 arasında zırh adına adam akıllı birşey bulunmamasını tutmadım.

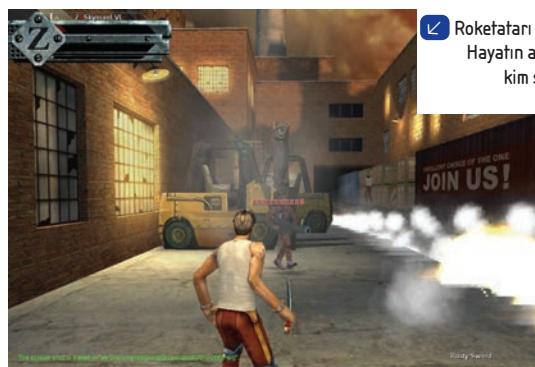
Oyunda yüksek Level'lar üstte oluyor gibi bir genellemeye yapamayız. Doğru silahi doğru yerde kullanmayı akıl eden avantaj elde ediyor; bir köşede birbirini bıçaklamaya çalışan tiplere son el bombasınıarmağan etmek gibi. Ayrıca yakın dövüş silahları yeri geldiğinde en baba SMG'nin yapamadığını yapabilir. Buna rağmen roketatarı olan Level 13'le hançerli Level 1'in aynı ortamda bulunmasına karşıyorum. Bu arada LvL1 kılıcı ile LvL5 arasında komik bir hasar farkı olduğunu söylemiş miydim?

Oyun modları standart Deathmatch ve Team Deathmatch. Deathmatch'da hızlı level atlama için Gladiator gibi yalnızca yakın dövüş silahlarını (melee) kullanabileceğiniz haritaları öneririm. GunZ Quake 3 ile kıyaslanacak derecede hızlı bir oynanışa sahip. Oyun boyunca sık sık akrobatic hareketlerden de faydalanaçksınız. Duvarlarda yüreme sayesinde ulaşılmaz gözüken yerlere tavan gibi sekerek tırmanabiliyorsunuz. Yapımcılar ücra köşelere sağlık ve mühimmat yerleştirmeyi sevdiginden haritayı tanıtmıyorsanız bir iki el sağa sola sekin, sıçrayın, çocukluğunuza yaşayın. Böylece mühimmatı bitmiş durumda kovalanırken öünüze çıkan bahçe duvarından sekip çatıdaki kurşunları alarak kovalamacayı tersine çevirebilirsiniz.

## LAG'İ ALNININ ORTASINDAN VURMAK

GunZ'in sunucuları da (surpriz!) Kore'de olduğundan zaman zaman Ping-Lag kardeşlere söylebilirsiniz (demek ki Ying-Yang gibi bir şey değil bu – Sinan). Fakat İngilizce sunucudaki oyuncuların çoğu Amerika ve Avrupalı olduğundan bu konuda yalnız olmayacaksınız. Belirli bir ping seviyesini geçtiğinizde otomatik olarak oyundan atılmanız iyi mi kötü mü siz karar verin. Eğer vurdugunuz biri size "Hacker!" derse pingine bakmasını (Tab tuşu) söyleyin. Oyunun idare eder diyecekim üç arka plan müziği var. Seslendirme içinse orta karar diyebilirim: Ateşli silah sesleri vasat, fakat kılıç sesleri hoşuma gitti. Oyunun arayüzü birçok hata nedeniyle ne yazık ki başarısız. Bu nedenle oyun yer yer yavaşlayabiliyor veya kendini dinlenirdirmek(!) isteyebiliyor.

Hala betası süren GunZ Online'ın son sürümü de bedava olacak. Fakat oyuna yalnızca paralı üyelerin alabileceği eşyalar eklenecek. Bu eşyalar oyunun dengesini sağlamak seviyelere getirmedikçe (lazer vs. kürdan) problem yok. Sonuç olarak elimizde bedava bir online aksiyon ve onu oynaması gereken binlerce aksiyon sever var. ■





### TELSİM TARİH OLDU

Muhakkak haberiniz olmuştur, Türkiye'nin iki numaralı cep telefonu operatörü Telsim, geçtiğimiz ay açılan iha-leyle İngiliz telekom devi Vodafone'un oldu. Bunun hem operatörler arası tarife rekabetine hem de hizmetlerin kalitesine büyük etkisi olacağrı şimdiden belli. Haberin mobil oyuncuları en çok servis direcek yanı ise Vodafone'un cep oyunları konusundaki yatırımlarının büyülüğu. Eğer Vodafone Türkiye'de de İngiltere'deki stratejisini izlerse, cepten oyun oynamaya meraklı kitleyi kendine çekecektir. ■

### NE KADAR KISA?

Samsung kısa film meraklıları için AnyFilms ismini verdiği bir web sitesi ([www.anyfilms.net](http://www.anyfilms.net)) açtı. Genç Hollywood yönetmenlerinden cep telefonlu sahneleri asla ihmali edilmemiş kısa filmleri indirip izleyebileceğiniz AnyFilms'in asıl eğlencesi ise kendi filminizi yapmakta. Belli bir hikayeyi, sahne te-malarını seçerek yeniden kurguladığınız bu interaktif filmi anlatmak uzun sürer ama de-nemesi nasilsa bedava. Bir uğramanızı öneririz. ■

### KISA KISA KISA

# JAMDAT DA EA'İN

### Bir EA Klasiği

Yaptığı oyunlara sıkılıkla Mobil Oyun sayfalarında da yer verdigimiz, Türkiye'de Mobilink tarafından temsil edilen ve dünyanın en önemli mobil oyun üreticilerinden biri olan Jamdat'ı Electronic Arts satın aldı. Özellikle cep telefonlarına uyarladığı Tetris ile büyük başarı kazanan, onun dışında bilgisayarlarında oynadığımız pek çok spor oyununu (bunların çoğu EA Sports markası zaten) da mobil platforma taşıyan Jamdat için EA'in ödediği rakam işin ciddiyetini anlatmaya yetiyor asında: 680 milyon dolar! Şimdi dek mobil oyun piyasasıyla tek bağı, kendisine ait oyunların isim ücretlerini yapıcılarından toplamak olan EA'in bu hamlesi, 2006'da mobil oyun piyasasının epey hareketleneceğinin de habercisi, Nitekim, Mart sonuna kadar işlemleri tamamlanacak satın alma prosedürüyle ilgili konuşan EA yetkilisi, 2006'da 50 yeni mobil oyun çıkartacaklarını açıkladı. Anlaşılan Jamdat epey yorulacak. ■



# YENİ N-GAGE YOK

### Nokia havlu mu attı?

Aralık başında Nokia'dan gelen bir haber tüm N-Gage kullanıcıları gibi beni de hayal kırıklığına uğrattı. Üç yıl önce, son derece büyük bir kampanya eşliğinde tanıtımı yapılan ve "mobil oyuncunun telefonu" olarak piyasaya giren N-Gage'in üretiminin durdurulmasına karar verildi. Yani geçen yıl çıkan QD dışında yeni bir N-Gage modeli göremeyeceğiz. Hayal kırıklığı yaratınca asıl nokta ise, haberin "demek ki artık N-Gage için yeni oyunlar da yapılmayacak" diye düşündürmesiydi. Ama haberin devamını görünce rahatladık. Çünkü yeni oyunlar konusunda herhangi bir strateji değişikliği yok. Yani 2006'da da bol bol N-Gage oyunu göreceğiz. Özellikle son altı aydır giderek genişleyen bir oyun yelpazesi ve kalitesine ulaşan N-Gage'in tam da kıvama gelmişken bu işten çekilmesi yazık olurdu.



Oyun üretimini durdurmak söyle dursun, Nokia 2006 için her zamankinden daha fazla mobil oyun üreticisiyle, her zamankinden daha zengin bir içerik için planlarını yapmış durumda. Önümüzdeki günlerde Sid Meier's Civilization II'den Atari Arcade koleksiyonuna, Warhammer 40K'dan Spirits'e pek çok bomba oyun göreceğiz. Sonuç olarak... Hiç telaş etmeyin. N-Gage yerinde duruyor. ■

# LG CanU 502S

### Denizin dibinden "alo"

.Uçak yolculukları sonunda, emniyet kemeri ikaz lambasının söndüğü an oksijen maskesine sarılır gibi telaşla cep telefonlarını açmaya çalışan insanlara sinir olurum (insan sinir olmak isteyince bir sürü şey buluyor). Sanki on-suz geçen her saniye, hayatlarından çalınmış gibi davranışları bu insanları hiçbir baz istasyonunun ulaşamadığı bir yerde tedavi etmek gerekiyor bence. Mesela, Tibet'e gidip ruhlarını radyasyondan arındırsınlar.

Tibet uzak geliyorsa, Saros'tan dalıp dipteki cevherleri keşfetmeler de diyebilirdim ama artık diyemem. Çünkü LG (sağolsun) "kesinlikle" su geçirmez bir cep telefonu üretti. Yani cep bağımlıları artık Scuba etkinliklerini, sevdikleriyle canlı canlı paylaşabilecek.

Konuya çok dağıtık. CanU 502S adlı su ge-



çirmez model, LG ve Casio'nun ortak ürünü. Turuncu ve yeşil renklerde ve bir şekilde Beatles'in "Yellow Submarine"ini anımsatan CanU 502S'in su geçirmez özelliği dışında, 2.2 inçlik bir LCD ekranı, 1.3 mp'lik kamerası, MP3 çaları, 128MB dahili belleği ve 500 dolar gibi bir fiyatı bulunuyor. ■

Bol ünlemli bir deneyim!!!

# METAL GEAR AC!D (PSP)



**Yapım: Konami JPN Dağıtım: Konami Tür: Sıra Tabanlı Strateji PLATFORM: PSP Multiplayer: 2 kişi**



Koridorun köşesine kadar sessizce ilerledi Snake. Sırtını yaslayıp duvarın kenarına doğru yanaştı ve göz ucuyla baktı. Koridorun ilerisinde üç nöbetçi vardı. Bu kolay olmayacak diye geçirdi içinden. Elindeki kartlara baktı. İki sağlık paketi, bir mayın detektörü ve üç silah eklentisi... "Lanet olsun!" dedi içinden, "silah olmadan nasıl temizlerim bu nöbetçileri?!" Çevresine bakınır alternatif bir yol aradı ama orada kışılıp kalmıştı. Çatık kaşlarını kameraya doğru çevirip yumruğunu havada sallarken bir yandan da haykırıyordu, "Yu-Gi-Oh'a çevirdiniz ya beni, alacağınız olsun!" Koridordaki üç nöbetçinin birden kafasında ünlem belirdi...

Sen gelmiş geçmiş en karizmatik oyun kahramanını kart oyununa koyarsan haliyle dilinden de kurtulamazsan. MGS gibi böylesine oturmuş bir oyun serisine sıra tabanlı bir kart oyunu yapmak cesaret işi. Aslına bakarsanız Metal Gear Acid çok da kötü bir oyun değil. Hatta bugüne kadar oynadığım en iyi kart oyunlarından biri. Ama tüm geçmiş MGS oyunları öylesine mükemmel ki Metal Gear Acid'deki hatalar daha bir gözümüze batıyor ve kabahati kart oyunu olmasına bağlıyoruz.

MGA'daki hataların başında yapabileceğimiz her şeyin kartlara bağlanması geliyor. Yazının girişindeki gibi durumlarla çok sık düşyorsunuz (bari vazgeçilmez tabancamız Socom karttan bağımlı-

sız olarak elimizde dursaymış...) Tabii Snake'in eli kolu altı adet karta bağlanınca karşınıza nadiren toplu aksiyon yaratıcak durum ve düşmanlar çıkıyor. MGS'lerin o heyecanlı atmosferini bir türlü yakalayamıyzınız. Ayrıca oyunun sistemi oldukça karmaşık ve oyunun işleyişini tam olarak kavramak bir hayli zaman alıyor.

Oynamıştaki hatalar Metal Gear Acid'den kısa sürede sıklılmanıza yol açıyor. Çok yazık çünkü oyunun hikâyesi ve grafikleri o kadar güzel ki bitmesin istiyorsunuz. Konami kart olayına girmeden MGA'yı sıra tabanlı bir RYO yapsaymış (birazcık Fallout gibi) PSP'nin en iyi çıkış oyunu olabilirmiştir. Ama bu haliyle kart oyunu oynamak isteyip de elinde Yu-Gi-Oh ile yakalannıktan korkanlar dışında pek kimseyi tatmin edebileceğini sanmıyorum. ■

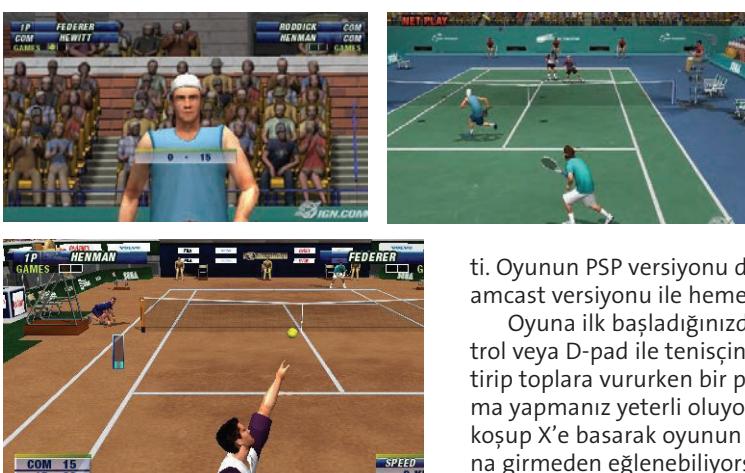
NOT

7/10

**Raket girmeyen çantaya PSP girer**

# VIRTUA TENNIS WORLD TOUR (PSP)

**Yapım: Sumo Digital Dağıtım: SEGA Tür: Spor PLATFORM: PSP Multiplayer: 4 kişi**



Virtua Tennis bugüne dek oynadığım en iyi spor oyunlarından biri. Onu bu kadar iyi yapan ne gerçekçiliği, ne detay seviyesi, ne de harika grafikleri. Oyunun sırrı tenisle alakanız olmasa bile elinize alır almaz rahatça oynayabilmeniz, sizi gerçekten eğlendirmesinde. Zaten bundan beş sene önce SEGA ilk Virtua Tennis'i pi-

yasaya sunduğunda herkesi hayran bırakmış, oyun da Dreamcast'in en iyi spor oyunu olarak tarihe geçmiş

ti. Oyunun PSP versiyonu da bu ilk Dreamcast versiyonu ile hemen hemen aynı.

Oyuna ilk başladığınızda analog kontrol veya D-pad ile tenisçinizi hareket ettirip toplara vururken bir parça zamanlama yapmanız yeterli oluyor. Yani topa koşup X'e basarak oyunun hiçbir detayına girmeden eğlenebiliyorsunuz. Ama zamanla topları yönlendirmeye, aşırıma ve kesme atışlar yapmaya başlıyorsunuz. Böylece oyun daha mücadeleci ve zevkli hale geliyor.

Virtua Tennis'de Hewitt'den Federer'e, Davenport'dan Sharapova'ya kadar 14 meşhur tenisçi var. Tenise çok meraklıysa bu ünlü yüzler size yetebilir. Ama biraz tenise düşkün olanlar "Clijs-

ters nerede, Deimentiva niye yok?" diye haklı olarak yakıncaktır. Ama çok dert etmeyein çünkü oyunun eğlenceli yanı bu tenisçilerle gösteri maçı yapmak veya turnuvalara katılmak değil, kendi yarattığınız tenisçinizle World Tour modunda kariyerinizi oluşturmak.

World Tour'da bir bayan bir de erkek oyuncu yaratıyor ve yıllık takvimi takip ederek turnuvalara katılıyorsunuz. Yaratığınız oyuncuların yetenekleri çok düşük. Ama turnuva olmayan hafta aralarında birbirinden eğlenceli sekiz mini oyunla tenisçilerinize antrenman yaptırmış geliştiriyoysunuz. Böylece dünya sıralamasında adım adım yükseliyorsunuz.

Tenis severler Virtua Tennis ile PSP'de adam gibi bir oyun oynamaktan çok mutlu olacaktır. Ama tenis oyunları ve hatta tenisin kendisi ile alakanız olmasa bile bu oyuna bir şans verin. Oyna ne kadar hızlı adapte olup nasıl zevkle oynadığınızı şaşırıcasınız. ■

NOT

8/10

# PSP'DE AKSESUAR ÇILGINLIĞI

İlk günden fırtına yaratacağı belli olan PSP için yüzlerce aksesuar geliştirilmekte. Bugüne kadar PSP için geliştirilen sayısız aksesuarın hemen hiçbirini ülkemize gelmemiştir. Ama şimdi Logitech tüm aksesuar serisini ülkemize de getiriyor. Bu sayede biz de PSP'mizi donatma şansına sahibiz. Hadi bir bakalım PSP'yi daha afili yapmak için ne gibi alternatiflerimiz var.

## PLAYGEAR VISOR

PSP'nin önemli sorunlarından biri ekranının kolayca çizilebilmesi. Ama polikarbonattan üretilen Visor sayesinde ekranınızı koruyabilirsiniz. Kolayca takılıp çıkarılabilen Visor aynı zamanda cihazın hiçbir tuş veya bağlantı noktasını kapamıyor. Bu özelliği ve tam şeffaf yapısı sayesinde onu çıkarmadan rahatça oyunları oynayabiliyorsunuz.



9 \$+KDV

## PLAYGEAR MOD

Kulak içine giren kulaklıklar sizi rahatsız ediyorsa, en az PSP'niz kadar havalı bu kulaklığı kullanabilirsiniz. Kulağınızın üzerinden dolanan yumuşak halkalar çok rahat ve PlayGear Mod'un sizi rahatsız etmeden uzun süre kulağınızda kalmasını sağlıyorlar. Ayrıca yumuşak yastık yapısı da rahatlığı artırıyor. 30mm'lik Neodymium hoparlörlerin ses kalitesi orijinal PSP kulaklıından çok daha iyi. Kısacası daha havalı, konforlu ve kaliteli bir kulaklık istiyorsanız PlayGear Mod ideal.



Firmaya sorunuz

## PLAYGEAR STREET

Bu özel çanta tam PSP'sinden hiç ayrılmak istemeyenler için. İsterseniz omzunuza takabilir, göğsünüzে çapraz asabilir veya yanında gelen çengel ile sırt çantanıza ilişirebilirsiniz. İçи özel bir sert köpükle kaplı dışı da çok sağlam olduğu için PSP'nizin PlayGear Street'in içinde zarar görmesi neredeyse imkânsız. Ayrıca üç UMD diskini yanınızda taşıyabiliyorsunuz. PlayGear Street'in tek dezavantajı oldukça iri ve havalı olması. Bu yüzden bazı kullanıcılar kullanımını rahatsız bulabilir.



27 \$+KDV

## PLAYGEAR AMP

PSP'de film izlemek ve müzik dinlemek çok zevkli. Ama bir parça konforlu bir ortamdaysanız kulaklık yerine PSP'nizi hoparlörle kullanmak isteyebilirsiniz. PlayGear Amp bu amaçla geliştirilmiş PSP'ye özel bir hoparlör. Dört microdriver'ı bulunan Amp'in ses kalitesi ve gücü sıradan küçük hoparlörlerin çok üzerinde. Üstelik katlanıp ufacılar ve özel çantasıyla birlikte kolayca taşıyor. Adaptör takacak yer bulmadığınızda da dört AA pille oldukça uzun süre kullanabiliyorsunuz. Amp'in asıl önemli özelliği ise PSP'nizi ortasındaki kaideye yerlestirebilmeniz.



51 \$+KDV

## PLAYGEAR POCKET

Eğer Visor'ın PSP'nizi yeterince koruyamayacağını düşünüyorsanız ve Street sizin için fazla iriyse PlayGear Pocket çok hoşuna gidecek. Yine polikarbonattan üretilen bu özel kutu PSP'nizi tam olarak kaplıyor ve zarar görmesini engelliyor. Ayrıca PSP'yi içinden çıkarmadan oyunlarınızı oynayabiliyor, üst kapağını hafif kapaklı tutarak güneş ışığını kesebiliyorsunuz. Kapağı sonuna kadar açarsanız da Playgear Pocket PSP kaidesi olarak kullanılabiliyor.



18 \$+KDV

## PLAYGEAR STEALTH

PSP'nin beyaz kulaklıkları hoşunuza gitmediyse ve daha az göze çarpan bir kulaklı arıyorsanız Stealth (adı üstünde) tam size göre. Bu mini kulaklık neredeyse tamamen kulağınızın içine giriyor. Üstelik ses kalitesi çok iyi ve beraberinde üç farklı boyda plastik kulak tutacağı ile geliyor. Adını bizim uydurdugumuz bu tutacaklar Stealth'in kulağınızdan düşmemesini sağlıyor. Farklı boylarda gelmesi ise farklı kulak yapılarının tam konforla kullanmasını sağlıyor.



18 \$+KDV

## PLAYGEAR SHARE

PSP'nizde sevgilinizle aynı anda müzik dinlemek istiyorsanız Share çok işinize yarayacak. Stereo çıkışlı çoklayan bu küçük parça oldukça basit ama yaratabileceği romantik anlar açısından yüksek bir potansiyele sahip.

Firmaya sorunuz



Ürünlerle ilgili detaylı bilgi için [www.logitech.com](http://www.logitech.com), satın almak için ise [www.hs.com.tr](http://www.hs.com.tr) adreslerini ziyaret edebilirsiniz. ■



# STRATEJİ REHBERİ

Serinin bu son oyununda önceki oyunlardan farklı birkaç özellik bulunuyor, ama oynanış büyük ölçüde aynı şekilde korunmuş. İlk iki bölümde Tutorial size neredeyse yapacağınız her hareketi söylüyor, bu yüzden ilk bölümün açıklamasını es geçiyoruz. Karşılaşacağınız düşmanlar özel bir yöntem gerektiriyorsa bu bilgiyi açıklamada düşmanın isminin geçtiği ilk yerde bulabilirsiniz. Aynı durum karşılaşacağınız yeni çevre eklentileri için de (bıçak plakaları, fırlatıcılar vs) geçerli. Yapmanız gereken her adımı ya-zıda bulacağınızdan takıldığınız yeri tespit etmeniz hiç de zor olmayacak. Bu kadar uzun bir oyunu son derece ayrıntılı biçimde 8 sayfada yazmak elbette mümkün değil; oyununuz yarıda kalırsa merak etmeyin, yazıya Level Online'da devam edeceğiz :) Başla-galim bakalım...

## 3 – STREETS OF BABYLON

Korkuluğa doğru gidin ve sağ duvara bakın. Yatay duvar koşusu yaparak çıkıştıya tutunun ve kendinizi yukarı çekin. Yüzünüüzü şehrde doğru dönün, sağ duvardan koşu yapın ve sona geldiğinizde zıplayın. Balkonun altındaki bekçi ve okçunun uygun konuma gelmelerini bekleyerek hızlı öldürüş yapabilirsiniz.

Balkondan sol duvarda koşu yapın ve duvardan çıkıştı olan kalasa tutunun. Uca kadar yürüyün ve karşısındaki balkona zıplayın. Sola dönüp merdivenlerden çıkışın. Burada duvardan duvara zıplama yaparak yukarı çıkmaz gerekiyor. Bir iki kere zıpladıktan sonra yukarı tutunacaksınız. Tırmanın ve yarımduvarın üzerine tırmanarak kalastan yürüyün. Direklerden zıplayarak karşısındaki balkona ulaşın.



Parmaklıktan zıplayın ve ortasında durun. Buradan karşı tarafkı çıkıştıya zıplayabilirsiniz. Alt kata düşün ve bekçiyi hızlıca öldürün. Diğer bekçiden de kurtulduktan sonra yoldan ilerleyin. Karşındaki çıkıştıya zıplayın, asılarak sola doğru gidin ve kalasa tırmanın. Buradan sonraki kalasa zıplayın ve karşılık geçin.

Köşeyi döndükten sonra sağ duvardan koşun ve kalasa zıplayın. Bu kalastan sağ tarafkı duvara zıplayın, duvara dokunduğunuz anda tekrar zıplayarak üstteki kalasa tutunun. Buradan önenüzdeki odaya zıplayın ve çesmede oyunu kaydedin.

## 4 – THE PALACE BALCONY

Çesmenin solundaki parmaklıklı zıplayın ve aşağı atlayın. Duvar koşusu yaparak ilerideki balkona geçin. Dikey duvar koşusu yaparak çıkıştıya tutunun, köşeyi dönün ve okçu uzaklığından bekçiyi hızlıca öldürün.

En yakındaki okçunun sağa bakmasını bekleyin ve soluna doğru ilerleyin. Sandığın üzerine çıkışın, dikey duvar koşusuyla kalasa tutunun. Kalastan yürüyünce okçunun üzerine geleceksiniz ve hızlı öldürüş yapabileceksiniz. Diğer okçudan da hızlıca kurtulun. Sol duvarda iki tane kare platform göreceksiniz, bunlar bıçak plakası. Pedestale tırmandığınızda bunlara nasıl tutunacağınız anlatılacak. Söyleneni yapın ve plakaya asılın. Üstteki plakaya geçin ve balkona zıplayın.

Burada da çapraz fırlatıcıları hakkında bilgi edineceksiniz. Sol duvardan koşu yapın ve çapraz fırlatıcıyı kullanın. Balkondaki yer plakasına basın ve açılan kapıdan girin. Köşedeki gri tabletin üzerine çıkışın, duvar koşusu yaparak bıçak plakasına tutunun.



Alttaki kalasa düşün ve karşı duvardaki bıçak plakasına zıplayın. Alttaki bekçiyi öldürdükten sonra yüzünü sütunlara doğru dönen. Sağdaki sütuna tırmanın ve kalasa geçin. Buradan balkona zıplayın ve duvardaki delikten geçirin. Yüzünüz okçuya dönük biçimde sol duvardan dik koşu yapıp çıkıştıya tutunun, oradan da kalasa çıkışın. Buradan yakın boşluklu duvara zıplayın, aşağı doğru kayın ve hızlı öldürüş kullanın.

Parmaklıktan zıplayın ve kalasa geçin. Alttaki bekçiyi hızlıca öldürün. Yolu kapatılan mobilyaları kırın ve bekçileri öldürün. Yukarı baktığınızda iki tane bıçak plakası göreceksiniz. Yukarıdaki iki plakaya çıkışın, sola duvar koşusu yaparak sıradaki plakaya tutunun. Tekrar sola koşu yaparak balkona ulaşacaksınız.

Yüzünü okçunun bulunduğu balkona dönen. Duvar koşusu ile çapraz fırlatıcıya koşun ve söylendiği gibi öldürüş düşmesine basarak okçuyu öldürün. Dikey koşu ile kalasa tutunun. Sonraki kalasa zıplayın, yukarıdaki çıkıştıya tırmanın. Karşı taraftaki çıkıştıya zıplayın ve parmaklıklı tırmanın.

Bekçiyi ve okçuyu öldürdükten sonra sonraki odaya girin. Dikey koşu ile bıçak plakasına tutunun, sağa doğru duvar koşusu yaparak çıkıştıya tutunun. Sağa doğru ilerleyin ve yukarı tırmanın. Yoldan ilerleyin, dikey koşu ile duvardaki düğmeye basın ve

arkadaki kalasa sıçrayın. Duvarda açılan delikten girin ve oyunu kaydedin.

## 5 – THE PALACE

Bu bölüm tuzaklarla ilk karşılaşığınız bölüm. Bunlarda herhangi bir açıklamaya ihtiyacınız olduğunu sanmıyorum çünkü tümünü de geçmek oldukça basit, özel bir yöntem gerektirmiyorlar ve yol tamamen lineer. Tüm tuzakları geçtiğinizde kayıt çesmesine ulaşacaksınız.

## 6 – THE THRONE ROOM

Bu geniş odada dört tane kuğu heykeli göreceksiniz. Sırtınızı çeşmeye dönün ve solunuzda kalan ilk heykele doğru gidin. Yukarıda göreceğiniz bıçak plakasına tutunun, sağa doğru duvar koşusu yapın, böylece platforma ulaşacaksınız. Çapraz fırlatıcıya duvar koşusu yapın ve okçuyu hızlıca öldürün.

Arkadaki duvara koşu yaparak platforma çıkışın ve dikey koşu ile bloğa tutunun. Buradan duvar koşusu ile çapraz fırlatıcıya ulaşacaksınız. Yukarı tırmanın, bıçak plakasına zıplayın ve oradan da kalasa geçin. Kalasın ucuna yürüyün, yakın boşluklu duvara zıplayın ve aşağı kayarak okçuyu öldürün.

Soldaki duvarda dikey koşu yapın ve taşa tutunun. Yukarı çıkip kenar boyunca yürüyince yeni bir bıçak plakasının altına geleceksiniz. Plakadan sağa doğru duvar koşusu yapın ve zıplayarak çıkıştıya ulaşın.

Okçuyu öldürdükten sonra sırtınızı tahta dönerek sol köşeye gidin. Aşağıda iki bekçi göreceksiniz. Sütuna zıplayın, oradan da yakın boşluklu duvara geçin. Aşağı kaydığınıza çift hızlı öldürüş imkanı bulacaksınız. Kapıdan geçtiğinizde ara demonun ardından RECALL gücüne sahip oluyorsunuz, bu sayede zamanı 5 saniye geri alabileceksiniz.

Yanan koridorda mobilyaları kırın ve yoldan ilerleyin. Altınındaki zeminin kırılmasına aldimension etmeyin, sürekli olarak koşmaya devam edin. Duvardaki plakaya dikey koşu yapın ve açılan kapıdan girin. Sağ duvardan koşu yapın, yıkıntıının orada bıçak plaka-





sı göreceksiniz. Dikey koşu ile plakaya tutunun, oradan da sola duvar koşusu yaparak diğer plakaya tutunun. Tekrar duvar koşusu yaparak platforma çıkışın. Sağ duvardan koşarak perdeye tutunun ve aşağı kayın. Önünüzdeki çeşmeyi kullanarak oyunu kaydedin.

## 7 – THE TRAPPED HALLWAY

Şimdi karşınıza birkaç tuzak çıkacak, yine lineer biçimde rahatça bu tuzakları geçebilirsiniz. Tuzakları aşında sağ duvardaki düğmeye koşu yapın ve açılan kapıdan geçin. Bu odada beş tane sütun göreceksiniz. En ileride, sağdaki sütuna tırmanın ve arka taraftaki sütuna ziplayın. Yukarı tırmanın ve sonraki sütuna ziplayın. Tekrar yukarı tırmanın, arkadaki çıkıştıya ziplayın, ancak bu çıkıştı kırılmaya başlayacağından hemen sağa doğru ilerlemeniz gerekiyor. Üst çıkıştıya tırmanın ve arkanızda kalan sütuna ziplayın. Bu sütuna zipladığınız anda sütun sallanmaya başlayacak, duvardaki bıçak plakasına zıplamak için çok fazla zamanınız yok. Plakadan duvar koşusu ile diğer plakaları geçin ve sıradaki sütuna ziplayın. Hemen arkanızı dönün ve diğer sütuna ziplayıp, oradan da duvardaki kalasa geçin. Duvardaki boşluğa ziplayın ve perdeden aşağı kayın. Yakın boşluklu duvarlardan aşağı kayın ve kayıt çesmesini kullanın.

## 8 – THE RUINED PLACE

Bölümün başındaki basit tuzakları atlattığınızda açık kapıdan geçin ve boşluktan karşıya ziplayın. Balkondan ilerleyin ve karşıya ziplayarak bekçiyi öldürün. Yukarıdaki platforma tırmanın, duvara doğru ziplayarak çıkıştıya ulaşın. Sol tarafa gittiğinizde iki bekçi ile karşılaşacaksınız, sağdaki aralıkta ise bir kum sandığı bulunuyor.



Sandığa sırtınızı dönün, ateşin sol tarafında bir platform göreceksiniz. Çıkıntılarından tırmanın. Duvardaki bıçak plakasına tutunun, yukarıdaki plakaya ziplayın, oradan da çıkıştıya ziplayın. Sola doğru gidin ve taş platforma çıkışın. Çapraz fırlatıcıya koşunca tekrar bir çıkıştıya ulaşacaksınız. Sola gidin ve kayıt çesmesini kullanın.

## 9 – THE ROYAL CHAMBERS

Yerdeki düğmeye basın ve kapıdan geçin. Merdivenlerden aşağıının, deliğin yanına geldiğinizde kolunuza birşeyler olacak ve aşağı düşeceksiniz. Tekrar oyunu kaydedin.

## 10 – THE SEWERS

Ziplayın ve karşısındaki direğe tutunun. Direkten sallanın ve sonraki direğe geçin, bu şekilde karşı tarafa ulaşacaksınız. Köşeyi dönün ve sıradaki direğe ziplayın. Asílarak diğer tarafa doğru ilerleyin ve aşağı atlayın. Merdivenden çıkışın ve direğe ziplayın. Direğe tırmanın, duvardaki taş bloğa ziplayın. Sola doğru ilerleyin ve yakın boşluklu duvardan aşağı kayın.

Aşağıya ulaştığınızda Mer-Men'ler saldırılacak. Eğer ışığın altında durursanız size saldırmaya tereddüt ettiklerini göreceksiniz (ışıkta hoşlanmıyorlar), bu durumu kullanarak onlarla daha rahat savaşabilirsiniz. Hepsi öldürdüğünüzde yolun sonuna kadar ilerleyin, duvarda bir bıçak düşmesi göreceksiniz. Burada dikey koşu yapın ve bıçağınızı saplayarak aşağı kayın. Açılan delikten düşün ve çıkıştıya tutunun. Tekrar aşağı indiğinizde kendinizi yeni bir odada bulacaksınız.

Direğe ziplayın ve alttaki direğe ulaşıp suya inin. Bu suyu içerek sağlığını geri kazanabilirsiniz. Sudan ilerleyin, sol duvardaki bıçak plakasına tutunun. Bir üstteki plakaya çıkışın ve sağa doğru duvar koşusu yaparak çıkıştıya tutunun. Sağda doğru asılarak ilerleyin, çıkıştıya tırmanın ve sütuna ziplayın. Sütun batmaya başlayacak ve aşağıdaki kapı açılacak. Sütundan aşağı kayın ve kapıdan girin.

Kalastan yürüyen ve sağa ziplayarak yakın boşluklu duvara ulaşın. Aşağı kayın ve suyu takip ederek çıkıştıdan aşağı atlayın. Yolun sonuna geldiğinizde sola ziplayarak çıkıştıya tutunun. Çıkıntılarından yukarı çıkışın ve yukarıdan sarkan tahta sütuna ziplayın. Sütun aşağı doğru inmeye başlayacak. Arkanızı dönün, direğe ziplayın, sallanarak bıçak plakasına tutunun. Hareketli duvar uygun konuma geldiğinde sola doğru duvar koşusu yaparak platforma çıkışın. Sağ duvarda koşu yaparak yakın boşluklu duvara ulaşacaksınız. Aşağı kayın ve yere inin. Biraz ilerlediğinizde Dark Prince'e dönüseceksiniz.

Bu haldeyken sağlığını sürekli olarak azaltıyor. Düşmanları

öldürerek sağlığınıza doldurabilirsiniz. Şimdi Mer-Menler saldırıyla geçecek ama bunları yeni silahınızla kolayca öldürbilirsiniz. Yerdeki deliğe ilerleyin ve üzerinde şeytan figürü olan düğmenin önüne gelip talimata uyararak silahınızla onu çekin. Böylece arkandaki kapı açılacak, içeri girin.

Kalasın ucuna yürüyün, karşısındaki kalasa, oradan da sütuna atlayın. Aşağı kayın ve düşmanları öldürün. Yoldan ilerleyin, boşluğa geldiğinizde koşarak zıplayın ve talimata uyararak zincirinize direğe asılarak aşağıya ulaşın. Şimdi bu zıplamalardan iki tane yapmanız gerek, sonunda kendinizi yakın boşluklu duvarda bulacaksınız. Aşağı inin ve düşmanları öldürün.

Aşağı doğru indiğinizde yine şeytan düğmesi bulacaksınız, zincirle düşmeyecek, hemen geri zıplayarak açılan kapıdan girin. Duvardan dik koşun ve tutunarak sola doğru ilerleyin. Aralığa ulaştığınızda arkanızı dönerek merdiveni görebilirsiniz. Merdivene zıplayın ve yukarı tırmanın. Bıçak düşmesine zıplayıp kullanın, duvarın hareket etmesiyle birlikte arkanızdıki direğe zıplayın. Sallanarak diğer direğe geçin, tuzağı kapanmasını bekleyin ve duvardan duvara zıplama yaparak yukarıya ulaşın.

Yolun sonuna geldiğinizde kalasın ucuna kadar yürüyün ve yakın boşluklu duvara zıplayın. Aşağı kayıp suya indiğinizde tekrar Good Prince olacaksınız. Sağ duvardaki çıkıştıya çıkışın ve yukarıya doğru tırmanın. Sağ taraftaki hareketli duvarda bıçak plakası bulunuyor, duvar aşağı indiğinde zıplayıp plakaya tutunun. Yukarı çıkışın ve sola duvar koşusu yapın. Mer-Men'leri ışığa çekip öldürdükten sonra sol duvardaki bıçak düşmesini kullanın ve kapıdan girin. Sağ tarafta tuzak, solda ise perde görekeksiniz. Perdeden geçerek Life Upgrade'e ulaşabilirsiniz. Tuzakları geçtiğinizde kayıt çesmesini kullanın.

## 11 – THE TUNNELS

İlerleyin ve sol duvardan koşu yapın. Koşunun tam sonunda zıplayarak sağ taraftaki platforma geçebilirsiniz. Merdivene zıplayın ve yukarı tırmanın. Çıkıntıdan aşağıya atlayarak yukarı çıkışın. Burada duvardan duvara atılan oklar olduğunu görekeksiniz. Zamanlamanızı iyi yapın ve oklar atıldıktan hemen sonra zıplayın.

Tepeye ulaştığınızda iki okçu görekeksiniz, bunları öldürdükten sonra duvardaki çıkışları kullanarak ilerlemesiniz. Çıkıntılardan biri zıpladığınız zaman sallanmaya başlayacak, burada hızlıca karşı taraftaki çıkıştıya geçmeniz gerekiyor. Biraz sağa gidin ve yukarıdaki çıkıştıya tutunun. Sağda doğru asılarak gidin ve alttaki çıkıştıya düşün. Bu çıkıştı da yıkılacak, o yüzden hemen sağa doğru gidin ve üstteki çıkıştıya geçerek aşağıya zıplayın.

Burada yine oklara dikkat ederek tırmanmamız gerekiyor. Tepeye ulaştığınızda iki tane hareketli çıkıştıya görekeksiniz. Görünür duruma geldiklerinde hemen zıplayın ve yukarı tırmanın. Böylece kulenin tepesine ulaşmış oluyorsunuz. Ara demoyu izledikten sonra kayıt çesmesini kullanın.

## 12 – THE FORTRESS

Parmaklığın kırık olduğu yere gidin ve yakın boşluklu duvara zıplayın. Aşağı kaydığınıza zaman Sand Gate ile karşılaşacaksınız. Kırmızı giymiş olan bekçi Sand Gate Guard ve yardım çağırabilme yeteneğine sahip. Dolayısıyla onu hızlıca öldürmeniz çok önemli, hızlı öldürüş kullanabilerseniz Sand Gate başlarında çok rahat edersiniz. Sand Gate Guard 3 başarılı hızlı öldürüş hareketi gerektiriyor, diğerleri gibi 2 tane hareketi başarıncı boş bırakmayı. Eğer bu şekilde öldürme fırsatını kaçırırsanız Sand Gate'ten

uzak tutmaya çalışın çünkü yardım çağrımak için kılıçını Gate'e saplaması gereklidir.

Sand Gate'i temizlediğinizde buradan bir Sand Tank kazanacaksınız. Parmaklığın kırık olan kısmına gidin ve duvardaki tuzak kapandığında duvar koşusu yapın. Koşunun sonunda zıplayarak direğe tutunun. Sallanarak diğer direğe, oradan da okçunun bulunduğu platforma zıplayın ve okçunu öldürün.

Zincire zıplayın ve aşağı kayın. Bekçilerden biri uzaklığındaki aşağıdaki bekçi üzerinde hızlı öldürüş kullanabilirsiniz. Diğer bekçiye ve okçunu da öldürdükten sonra bıçak plakalarının altındaki tahta kutuya dikey koşu yaparak çıkışın. Tekrar dikey koşu ile bıçak plakasına tutunun, bir üstteki plakaya zıplayın. Sola doğru duvar koşusu yapıp bıçak plakasına tutunun. Tekrar sola doğru koşarak çapraz fırlatıcıyı kullanın. Buradan ulaşığınız diğer çapraz fırlatıcıdan da sekerek ahşap çıkıştıda asılı kalacaksınız. Aşağı atlayın ve karşı taraftaki çıkıştıya dikey koşu yapın.

Balkona tırmanın ve bekçi ile okçunu öldürün. Balkondaki döndürme kolunu döndürerek kapının açılmasını sağlayın. Duvar koşusu ile tuzağı geçtiğinizde Dark Prince'e dönüşeceksiniz.

Sol duvardan duvar koşusu yapın ve yolun ortasındayken zinciri kullanarak duvardaki lambaya asılıp sallanın. Bu şekilde duvar koşusuna devam ettiğinizde karşı taraftaki platforma çıkacaksınız. Direğe zıplayın ve zincirle sallanarak aşağıya geçin. Platformun ucuna geldiğinizde oyun size yapmanız gerekeni yine anlatacak. Burada önce duvar koşusu yapacaksınız, ardından zincirle sallanıp ipe zıplayacaksınız.

İpten aşağı kayın ve düşmanları öldürün. Bu geniş avluda sınırsız sayıda düşman geliyor, onlarla uçaşmak yerine ortada yalnız başına duran sütuna tırmanın. Arkanızı dönüp direğe zıplayın. Direkten direğe sallanarak bıçak düşmesine ulaşın. Bu düşmeye kullandığınızda alttaki kapı açılacak. Açılan kapıdan geçip suya girdiğinizde tekrar Good Prince olacaksınız.

İlerleyip at arabasına bindiğinizde bu arabayı kontrol etmeye başlıyorsunuz. Buradaki amacınız yanınızda gelen at arabalarını duvara sıkıştırıp düşürmek, eğer arabanıza atlayan düşman olursa da onları hızlı biçimde arabadan atmak. Bu sırada sizin deki ses size yol ayrımlarında seçmeniz gereken yolları söyleyecek. Hata yaparsanız zamanı geriye alıp doğru yola girin. Yolun sonuna geldiğinizde Babylon şehrine gireceksiniz.

Yoldan ilerleyip köşeyi dönün, dikey koşu yaparak kapının üstündeki çıkıştıya tutunun ve tırmanmaya başlayın. Ulaşığınız platformdaki merdivene tırmanın, aşağıya zıplayın ve oradan da üstteki merdivene zıplayıp tırmanın. Balkonun kenarına gittiğinizde merdiven görekeksiniz, parmaklıklı atlayın ve merdivene tırmanın. Arkadaki çıkıştıya zıplayın, sola doğru giderek köşeyi dönün ve buradaki merdivene de tırmanın. Parmaklığın üzerinden zıplayın, kemeri geçin ve sol taraftaki çeşmeden oyunu kaydedin.

## 13 – THE LOWER CITY

Kalasın ucuna kadar yürüyün ve karşısındaki kalasa atlayın. Sağdaki çıkıştıya yürüyün ve buradan duvardaki tahtaya zıplayın. Sağda giderek köşeden dönün ve aşağı atlayın. Pencereden içerisindeki nöbetçiye görekeksiniz, duvara asılarak pencereyi sağa doğru geçirin. Balkona ulaşığınızda sağ duvara duvar koşusu yapın ve çapraz fırlatıcıyı kullanarak bekçiye hızlıca öldürün. Perdeden geçin ve içerisindeki bekçiye de öldürün. Tekrar balkona çıkışın ve dış tarafindan asılın. Burada bir bıçak plakası görekeksiniz, aşağı atlayın ve bu plakaya tutunun. Aşağıdaki iki bekçiye öldürdükten sonra



kalasın ucuna yürüyün ve direğe, oradan da yakın boşluklu duvara ziplayın. Aşağı kaydığınıza Sand Gate'e ulaşacaksınız. Burada iyi bir zamanlamayla çift hızlı öldürüş yapabilir ve Sand Gate Guard'ın sizi fark etmemesini sağlayabilirsınız.

Kemerli kapıdan geçin ve iki bekçiyi de öldürün. Buradaki taş platforma tırmanın ve dikey koşu ile bıçak plakasına tutunun. Sağa duvar koşusu yapın ve duvardaki deliğe tutunun. Kendinizi yukarı çekin ve aşağı atlayın.

Burası köpeklerle ilk karşılaşacağınız yer. Köpekleri öldürdükten sonra yola devam edin ve boşluğa geldiğinizde sağ duvardan koşun. Köşeyi dönüp diğer boşluğu da geçtikten sonra dikey koşu ile yukarıdaki parmaklığa tırmanın. Sonraki boşluktan atlığınızda küçük bir odaya girecek ve Dark Prince'e dönüseceksiniz.

Köpekleri öldürdüktən sonra zincirle sallanarak karşısındaki balkona ziplayın. Bu balkon siz yürüdükçe kırılacak, balkonun sonuna geldiğinizde duvar koşusu yaparak direğe ulaşın. Tırmanın ve yukarıdaki çıkışya ziplayın. Balkondaki okçuyu öldürdüktən sonra sol duvardan koşu yapın, zincirle sallanarak diğer balkona geçin. Bu balkondan da hızlıca ilerleyin, ziplayın ve zincirle sallanarak merdivene ulaşın. Suya girdiğinizde tekrar Good Prince olacaksınız. Merdivenlerden aşağı inin ve sol taraftaki çesmede oyunu kaydedin.

## 14 – THE LOWER CITY ROOFTOPS

Buradaki çatılarda okçular bulunuyor. İlerideki okçu arkasını döndüğünde ziplayın ve hızlıca öldürün. Aşağıdaki okçu arkasını döndüğü zaman aşağı atlayın ve onu da hızlıca öldürün. Duvar koşusu yapın ve çapraz fırlatıcıları kullanarak balkona ulaşın. Ki- sa bir demonun ardından ilerlemeye devam edin ve boşluktan

ziplayarak diğer çatıya ulaşın. Yukarıdaki okçu arkasını döndüğünde dikey koşu ile çıkış ve onu öldürün. Bir sonraki çatıda iki okçu göreceksiniz. İlkisi de arkasını döndüğünde hemen boşluktan ziplayın ve ikisini de öldürün.

Boşluktan bir alt çatıya inin. Sağ duvardan koşu yapın, çapraz fırlatıcıyı kullanıp zincire tutunun. Aşağı kayın ve oradaki iki okçuyu da öldürün. Kemerden geçin ve tahta çıkışına ziplayın. Aşağıda doğru çıkışlara tutunarak inin. Yoldan ilerleyin ve yol bittiğinde sol duvardaki bıçak plakasına tutunun. Karşındaki çıkışya ziplayın ve yukarı tırmanın. Sağ duvarda yine bıçak plakaları göreceksiniz. Bu plakaları kullanarak aşağıya ulaşın.

Buradaki duvarda bıçak plakaları bulunuyor. Bunlara tırmanmanızı engelleyen sandığı kırın ve dikey koşu ile plakaya tutunun. Sağa koşu yapın ve bıçak düğmesini kullanın. İki tane kapı açılacak, kırmızı kapı bölümün sonuna, diğer kapı ise Life Upgrade'e ulaşmanızı sağlıyor. Kırmızı kapıdan geçerek oyunu kayedin.

## 15 – THE ARENA

Burası ilk ana düşmanla karşılaşacağınız yer. Kısa demonun ardından dövüş başlayacak. Ona zarar verebilmek için kafasına ulaşabilmeniz gerekiyor. Arenanın etrafında koşun, burada bir tahta platform göreceksiniz. Dikey duvar koşusu ile bu platforma çıkış, sağa doğru duvar koşusu yaparak bıçak plakasına tutunun. Tekrar sağa doğru duvar koşusu yapıp duvara tutunun. Duvarın üzerine çıkış, dikey koşu ile bıçak plakasına tutunun. Sola doğru duvar koşusu yaparak platforma ulaşın. Burası devin kafası ile yaklaşık olarak aynı hizada. Platformun ucuna gittiginizde hızlı öldürüş imkanını yakalayacaksınız. Üç başarılı vuruş yapmanız gerekiyor, başarısız olursanız zamanı geri alıp başarmaya çalışın. Üçüncü vuruş ile bıçağını devin gözüne saplayacak ve aşağı düşeceksiniz.

Şimdilik yukarıdaki o platforma çıkmamanız gerekiyor, ama bu sefer ilk çıktığımızda kullandığımız platformun yıkılmış olduğunu görüyoruz. Bu sefer de topraklı bir rampa bulmanız gerekiyor. Bu rampayı kullanarak tahta platforma çıkacak, oradan da duvar koşusu yaparak duvardan çıkışmış olan tahtaya ulaşacaksınız. Buradan tekrar ilk seferde kullandığımız yere ulaşıyoruz, aynı şekilde bıçak plakasını ve duvar koşusunu kullanarak devin hizasındaki platforma çıkışın. Yine platformun ucuna gelerek hızlı hızlı öldürüş serisine başlayın. Yine üç başarılı vuruş sonucunda bıçağını diğer gözüne saplayacak ve yine aşağı düşeceksiniz.

Şimdilik devin dizlerine ve bileklerine saldırmaya başlayın. Sürekli olarak yuvarlanarak saldırıldıklarından kaçının ve sağlığını en aşağı kadar düşürün. Sağlığı tamamen bittiğinde otomatik olarak hızlı öldürüş durumuna geçeceksiniz, bu anı ıskalalarınız devin sağlığı azıcık artıyor ve yine bitirmeniz gerekiyor. Hızlı öldürüş durumunda yine üç başarılı vuruş yapmanız gereklidir, böylece devi öldürmeyi başaracaksınız.

Kısa bir demonun ardından Dark Prince'e dönüseceksiniz ve oyunu kaydedebileceksiniz.

## 16 – THE ARENA TUNNEL

Bu bölümde hızlı hareket etmelisiniz çünkü bir süre sağlığını yenilemeniz mümkün olmayacak ve yeterince hızlı olmazsanız sağlığı ulaşmadan öleceksiniz. İlk boşluğu duvar koşusu ile geçin. Dikey koşu ile çıkışya tutunun, sola doğru gidin ve duvardan çıkan çıkışya ziplayın. Hemen arka tarafa ziplayarak zincir-



le sallanıp karşı tarafa geçin.

Yoldan ilerlediğinizde tuzaklarla karşılaşacaksınız. Tuzaklı kısmı geçip merdivene ulaştığınızda aşağı inin. Karşı tarafta şeytan düğmesi göreceksiniz, zincirinizi kullanarak düğmeyi çekin ve hemen açılan kapıdan geçin. Buradaki kutuları kırarak sağlığınızi yenileyebilirsiniz. Sağ duvardan koşu yapın, zincirle sallanın ve koşuya devam ederek çıkıştıya ulaşın. Sola doğru gidip yandağı çıkıştıya zıplayın. Sol tarafta kırmızı bayraklı bir direk göreceksiniz. Zıplayıp zincirle sallanarak direğe ulaşın. Üstteki çıkıştıya zıplayın, kalaslardan atlayarak yola ulaşın.

Yoldan devam edip suya girdiğinizde tekrar Good Prince olacaksınız. Dışarı çıkışınca daha önce de karşınıza çıkan gizemli okçunun Farah olduğunu öğreniyorsunuz. Sol taraftaki çeşmeyi kullanarak oyunu kaydedin.

## 17 – THE BALCONIES

Karşındaki çatıda bulunan okçu ve bekçi sırtını döndüğünde sağ duvardan duvar koşusu yapın ve çapraz fırlatıcıyı kullanarak bekçiyu öldürün. Bekçiyi de öldürdükten sonra sol taraftaki platforma tırmanın. Çapraz fırlatıcıya duvar koşusu yapın ve zıplayın. Buradaki okçuyu öldürdükten sonra karşısındaki balkonda bir bekçi göreceksiniz. Parmaklıktan sarkın ve o balkona zıplayıp bekçiyi öldürün. Parmaklıklardan balkonun alt kısmına atlayın ve dikey koşu yaparak bıçak plakasına tutunun. Duvar koşusu ile en soldaki bıçak plakasına ulaşın. Tekrar sola doğru duvar koşusu yapın ve en uçtayken zıplayarak zincire tutunun.

Zincirden aşağı kayın ve iyi bir zamanlama ile iki bekçiyi de hızlıca öldürün. Aşağıda Sand Gate ve başındaki bekçileri göreceksiniz. Eğer kendinize güveniyorsanız doğrudan aşağı atlayın ve önce Sand Gate Guard'ı, ardından diğer iki bekçiyi öldürün. Sand Gate'i tamamen temizlediğinizde The Eye of the Storm güne kavuşturacaksınız. Bu güç sayesinde zamanı yavaşlatabilirsiniz ki az sonra bu özelliği kullanmanız gerekecek.

Yan taraftaki balkona tırmanın ve içерiden ilerlemeye başla-

yın. Merdivenlere geldiğinizde yukarıdaki odada iki okçu ve bekçiler bulduğunu göreceksiniz. Tümüyle aynı anda başa çıkmazın zor olacağinden tek bir taneye yoğunlaşın ve onu öldürür öldürmez tekrar avluya atlayarak Sand Gate'ten kumlarınızı doldurun. Bu sayede hata yaptıktça zamanı geri alarak odayı tamamen temizleyebileceksiniz. Duvardaki düzmeye dikey koşu yapın ve düzmeye dokunduğunuz anda zamanı yavaşlatın. Hemen camdan aşağı atlayın (atlamazsanız asılı kalabilir ve zaman kaybedebilirsiniz) ve açılmış olan kapıya doğru koşun. Bir sonraki kapıyı geçtiğinizde kayıt çeşmesi bulacaksınız.

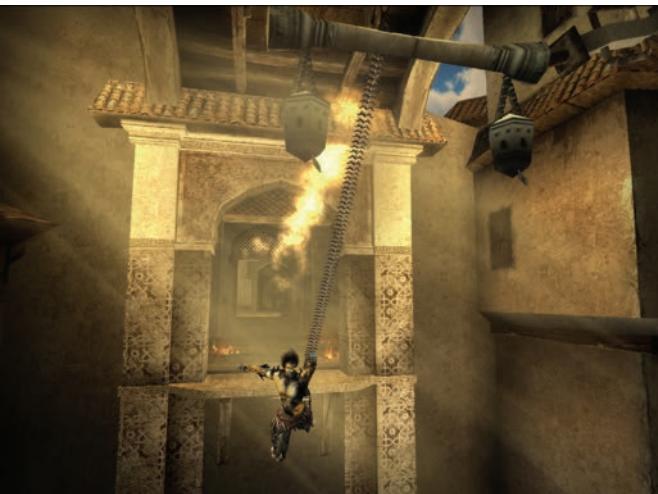
## 18 – THE DARK ALLEY

Yüzünüze çeşmeye doğru dönüp sağa gidin ve silah raflarını kırın. Sol duvardan başlayarak duvardan duvara zıplama yaparak bıçak plakasına ulaşın. Bıçak plakasından sağa doğru duvar koşusu yapın ve merdivenden yukarı çıkin. Kendinizi tahta bir platformda bulacaksınız.

İlerleyin, merdivenlerden tırmanın ve platformdan aşağıdaki çatıya düşün. Altta okçunun sırtını dönmesini bekleyin ve parmaklıklı atlayarak onu hızlıca öldürün. Karşıya zıplayın ve diğer okçudan da kurtulun. Dikey koşu yaparak üstteki çatıya çıkin. Farah ile karşılaşmanızın ardından sola doğru gidin ve parmaklıklı atlayarak aşağıdaki bekçiyi öldürün. Yukarı baktığınızda bıçak plakası göreceksiniz, dikey koşu ile ona tutunun. Sola doğru duvar koşusu yaparak sırدادı plakaya tutunun ve soldaki çatıdaki okçu ile bekçiyi öldürün.

Bir sonraki çatıdaki iki bekçiyi de öldürünce yine Farah ile karşılaşacaksınız. Size ait olduğu kapıdan girin ve kalasin ucuna yürüyün. Yakın boşluklu duvara zıplayın ve aşağı kayın. Arkanızı dönün ve karşısındaki bıçak plakasına zıplayın. Sağa doğru duvar koşusu yapın ve perdeden aşağı inin. Yolu takip edin, dikey koşu ile çıkıştıya tutunup yukarı çıkin.

Buradan duvar koşusu ile perdeye ulaşın, ama bu sefer tamamen aşağı inmemi bekleymeden sonlara doğru karşısındaki plat-



forma ziplayın. Yine yolun sonuna gidin ve duvardan duvara zıplama yaparak soldaki çıkıştıya tutunun. Kalasın ucuna ilerleyip karşı tarafa ziplayın. Boşluğa geldiğinizde sol duvardan koşu yapın ve merdivenden yukarı çıkmın. Buradaki merdivenden de çıkış ve soldaki çeşmede oyunu kaydedin.

## 19 – THE TEMPLE ROOFTOPS

İleriye doğru gittiğinizde yine bir kısa demo girecek. Demonun ardından aşağı atlayın. Burada yeni bir düşman türü olan görünmez orc'larla savaşacaksınız. Bu orc'lar öldürülmesi oldukça kolay düşmanlar, tek yapmanız gereken sanki etrafınızdalarmış gibi bıçağınızı sallamak. Bıçağınız bunlardan birine çarptığı anda görünmezlikleri kaybolacak ve onları rahatça öldürebileceksiniz. 4-5 tane öldürdükten sonra iç sesiniz konuşacak, böylece daha fazla gelmeyeceğini anlayacaksınız.

Düz ileri doğru gidin, sağ tarafınızdaki büyük taş sütunun sağ tarafına doğru gidin. Bunun etrafını dolaştığınızda yüzlerin-

den birinde bıçak plakası olduğunu göreceksiniz. Dikey koşu ile bu plakaya tutunun, oradan da yukarı tırmanın. Sağa doğru asılarak gidin ve diğer yüze ulaşlığınızda sütuna ziplayın. Sütunun yukarısına tırmanın, bıçak plakasına ziplayın, sağa doğru duvar koşusu yapın ve çapraz fırlatıcıyı kullanın. Böylece başka bir sütuna tutunacaksınız ve Farah okuya aşağı br çan düşürecek.

Bulundığınız balkondan çanın olduğu balkona inin, aşağı indiğinizde görünmez orc'la dövüşeceğiniza bıçağınızı sallamaya başlayın. Onu öldürdükten sonra çanı duvardaki deliğin altına gelecek şekilde çekin. Çanın üzerine çıkmın ve dikay koşu ile yukarı tırmanın. Bıçak düğmesini kullandığınızda iki tane kapı açılacak. Geçmeniz gereken kapı buraya atladiğiniz üst balkonda bulunuyor. Çanın üzerine inin ve sola doğru duvar koşusu yapın. Kendinizi yukarı çekin ve açık olan kapidan girin.

İşte burası oyunun en can sıkıcı yerlerinden biri çünkü uzun bir süre boyunca kontrol noktası yok ve öldüğünüz anda tekrar buradan başlayarak aynı şeyleri tekrarlayacaksınız. Umarım siz de kafayı yememek adına bu noktada oyuna 1-2 saat ara vermek zorunda kalmazsınız. Hoş karşınıza çıkacak şeyleri burada okuyaçağınızdan rahat biçimde geçebilmeniz de mümkün.

Öncelikle yolculuğumuzun ilk atlamları, zıplamalı kısmını geçelim. Karşı taraftaki meşaleye doğru zıpladığınızda çıkıştıya tutunacaksınız. Sağa doğru gidin ve arkadaki bıçak plakasına ziplayın. Sola doğru duvar koşusu yapın. Bu çıkıştı yıkılmaya başlayacak, bu yüzden hemen sola doğru ilerleyip karşı taraftaki bıçak plakasına ziplayın.

Sağda doğrudan koşusu yapın, taş çıkıştıda sağa doğru ilerleyin ve bıçak plakasına ziplayın. Arka tarafa zıplayarak bıçak düğmesini çalıştırın. Hemen alta açılan platforma inin, sola doğru gidin ve karşısındaki açılan platforma ziplayın. Vakit kaybetmeden üstteki çıkıştıya tırmanın. Sağa doğru giderken çıkıştı sallanmaya başlayacak, üstteki duvar boşluğununa zıplayarak tutunun. Sağa doğru asılarak ilerleyin ve alttaki çıkıştıya düşün.

Sağda doğrudan devam edin ve karşısındaki bıçak plakasına tutu-



nun. Sola doğru duvar koşusu yapın yolu sonuna doğru ziplayın. Yukarı tırmanız, dikey koşu yaparak çıkıştıya tutunun ve ilerleyin. Karşınızda iki tane köpek göreceksiniz.

Köpekler sizden kum çalışıyorlar, bu yüzden doğru taktiği kullanmazsanız hem bunlarla başa çıkmaz çok zorlaşır, hem de kumunuz bittiği için hatanızı telafi etme imkanı bulamazsınız. Bu da sizin önceki paragraflarda sözünü ettığım can sıkıcı durumla karşılaşmanızı ve o atlamlı zıplamalı yerin başına dönenize yol açar. Şimdi burada ikişerli gruplar halinde dört veya beş köpekle dövüseceksiniz. Köpeklerden birini öldürdüğünüzde yeni bir tanesi gelecek. Yapmanız gereken köpekler size saldırırken sürekli olarak blok düşmesine basılı tutmak, bu sayede zarar görmeyeceksiniz. Köpekler birkaç vuruştan sonra sizden kum çalmak için ağızlarını açıyorlar. İşte tam bu anda bıçak saplama hareketini yaparsanız köpeği tek vuruşta öldürebilir ve de kum kaybetmemiş olursunuz. Eğer bu taktiği düzgün kullanamaz ve kumlarınızı kaptırırsanız çalacakları kum kalmayan köpekler ağızlarını açmıyorlar ve tek vuruşta öldürme şansını elinizden kaçırılmış oluyorsunuz.

Köpeklerin hepsini temizledikten sonra yolumuza devam edebiliriz. Sakın bundan sonra ölüseniz buradan başlayacağınızı düşünmeyin (ben öyle düşünmüştüm, yanıldığınızı anlamak büyük hayal kırıklığı yaratıyor). O yüzden yine mümkün olduğunda dikkatli ilerleyin. Hemen yakındaki yıldız çiziminin üzerine çıkışınızda kuşbakışı görüntü alabiliyorsunuz. Burada hemen tepenizde bir direk göreceksiniz. Önce duvara bitişik duran kayanın üzerine çıkin. Duvar solunuzda kalacak şekilde yüzünüze sağa dönün. Şimdi burada duvar koşusu yaparsanız çember şeklindeki duvardan koşacak ve zıplayarak direğe ulaşabileceksiniz. Direkte sallanarak bıçak düğmesini çalıştırın.

Yerden çıkan taş platforma tırmanın ve yine sağdaki eğimli duvara doğru koşarak tahta platforma ulaşın. Tekrar duvar koşusu yapın ve buradan direğe zıplayın. Direğin üzerine tırmanın ve sağ taraftaki duvarın üzerine zıplayın (burada çok dikkatli olun çünkü duvari tutturamaz ve düşerseniz en baştan başlamak zorunda kalırsınız). İleride bir bıçak plakası göreceksiniz. O tarafa zıplayıp platforma inin ve dikey koşu ile plakaya tutunun. Sola doğru duvar koşusu yapın ve zıplayarak direğe ulaşın. Sallanarak zıplayın ve duvardan çıkan kalasa ulaşın.

Yüzünüze duvara döndünce kamera sayesinde sol taraftaki açıklıktan Sand Gate'i görebiliyorsunuz. Öncelikle duvarın yanındaki bekçinin sırtını dönmesci bekleyin, sola doğru zıplayarak balkona çıkin. İsterseniz avluya inip bunlarla normal biçimde dövüsebilirsiniz, ama hızlı öldürüş yolu ile daha rahat edersiniz.



Öncelikle parmaklıktan sarkın ve kalasa doğru zıplayın. Altta bekçinin yürümesini bekleyin (bu sırada hızlı öldürüş fırlatıbsa kullanmayın) ve kalasa zıplayın. İlerideki duvarda bıçak plakası göreceksiniz, zıplayarak ona tutunun. Duvar koşusu ile çapraz fırlatıcıya gelin ve zıplayarak ulaşacağınız bıçak plakasına asılın. Sola doğru duvar koşusu ile sıradaki bıçak plakasına gelin. İşte buradan çift hızlı öldürüş başlatıbilsiniz. Eğer vuruşlardan birini iskalarsanız zamanı biraz geri alıp tekrar deneyin. İki bekçiye de öldürükten sonra Sand Gate Guard'dan rahatça kurtulabilirsiniz.

Şimdi duvara bakın ve üst üste duran iki bıçak plakasını bulun. Çanı plakaların altına çekin, üzerine çıkarık plakaya tutunun. Üstteki plakadan çıkıştıya zıplayınca Farah sizden ilerlemek için yardım isteyecek. Üzerinde ateş olan döndürme koluna zıplayın, kolu tuttuğunuzda kuşbakışı görünüm ile iki tane daha kol olduğunu göreceksiniz. Bu kolu döndürünce yukarıdaki iki platformun hareket ettiğini görüyoruz.

Buradan aşağı atlayın. Dikey koşu ile bıçak plakasına tutunun, diğer plakadan zıplayarak çıkıştıya ulaşın ve duvardaki açıklıktan karşı tarafa atlayın. Önce Farah'a en yakın olan döndürme kolunu, sonra da diğer kolu döndürünce Farah'ın köprüyü geçtiğini göreceksiniz. Şimdi Farah'a uzak olan döndürme kolunu döndürün, böylece geçebilecegi yeni bir köprü oluşturacaksınız.

Tekrar aynı kolu döndürerek Farah'ın yola devam etmesini sağlayın. Ancak bunu yaptığınız köpekler size saldıracak. Daha önce anlattığım gibi sürekli blok yapıp ve ağızlarını açıklarında tek vuruşla işlerini bitirin. İlk başta döndürüğün kolun yanına dönün ve bu kolu döndürün. Böylece Farah ipe ok atacak ve çanın düşmesini sağlayacak. Çanı bıçak düşmesinin altına çekin, zıplayarak düşmeye kullanın. Demonun ardından muhtemelen açılmış olan kapı kapanmış olacak, o yüzden düğmeyi tekrar kullanıp kapıyı bir daha açın.

Kapıdan girip ilerleyin. Bıçak plakasından duvar koşusu yaparak platforma ulaşın. Dikey koşu ile plakaya tutunun ve yukarıdaki çıkıştıya tırmanız. Sağa doğru gidin, çıkışlardan zıplaya zıplaya üst taraftaki bıçak plakasına ulaşın. Buradan sola doğru duvar koşusu yapıp merdivenlerden çıkışınızda kayıt çesmesini bulacaksınız.

Şimdilik bu kadar... Yazının devamında görüşmek üzere. ■

## D A V E T L İ S İ N İ Z

Two Thrones'un geri kalan kısmını okumak için sizi  
"Gizli Sayfa"ya bekliyoruz.  
Adres: [www.level.com.tr/gizlisayfa](http://www.level.com.tr/gizlisayfa)  
Şifre: resulbalay

# PC hilekar

Yılbaşı özel çekilişinde 20 trilyon denilince, 20 trilyon oyun hilesi alacağını düşünen bir oyuncunun tüm elektronik cihazları elinden alındı ve bir adada yalnız başına istirahat etmesine karar verildi.

## ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

Oyun sırasında ~ tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin.

**20.000 para** – add\_money 20000

**Belirtilen özelliklerde ünite yaratma** –  
**create\_unit** [bina/karakter] [ünite adı] [miktar]  
[tecrübe/zırh/silah]

**Belirtilen seviyede, belirtilen karaktere özellik ekleme** – give\_trait [karakter] [özellik] [sayı]

**1 turn'de tüm binaları tamamlama** –

process\_cq [şehir ismi]

**Sisi kapatma** – toggle\_fow

## DRAGONSHARD

Oyun sırasında ENTER tuşuna basarak sohbet ekranını açın ve enablecheats yazarak hile modunu aktif hale getirin. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

**Bölümü kazanma** – victory

**Hileleri kapama** – disablecheats

**İnşaat hızını belirleme (yüksek rakam daha yavaştır)** – buildspeed [0-100]

**Anında inşaat** – fastbuild [0 veya 1]

**Belirtilen sayıda tecrübe puanı** - +exp [sayı]

**Belirtilen sayıda altın** - +gold [sayı]

**Belirtilen sayıda shard** - +shards [sayı]

**Belirtilen sayıda seviye** - +level [sayı]

**Belirtilen sayıda tecrübe, altın ve shard** -

+all [sayı]



## NEED FOR SPEED MOST WANTED

Aşağıdaki hileleri ana menüde girerek çalıştırabilirsiniz.

**Tüm arabalar** – iammostwanted

**GTO** – givemethego

**Burger King karşılaşması** – burgerking

**Castrol Ford GT** – castrol

**10.000\$ Ekstra Para** Kariyer moduna 10.000\$ ekstra para ile başlamak için harddiskinizde Need for Speed Underground 2'nin bir kaydını bulundurun.



## STARSHIP TROOPERS

Oyunun kısa yolunun özelliklerine girin ve “Hedef” bölümünün sonuna – **devuser** kelimesini ekleyin. Oyun sırasında ~ tuşuna basarak konsolu açabilir ve aşağıdaki hileleri yazabilirsiniz.

**Ölümsüzlük** – godmode

**Cephane** – ineedammo

**Kamera sallantısını önleme** – setshake

**Böcekleri sadece bakarak öldürme** – evileye

## CONFLICT: GLOBAL STORM

**Hile menüsü** Ana menüde SHIFT'e basılı tutarak desertwatch veya confusionexpert yazın.



## PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

**Kılıç balyığı silahı** Oyunu “Hard” zorluk derecesinde bitirin ve elinizde Dagger varken ve başka hiç silahınız yokken oyunu durdurun. Sırasıyla Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

**Telefon silahı** Oyunu “Normal” zorluk derecesinde bitirin ve elinizde Dagger varken ve başka hiç silahınız yokken oyunu durdurun. Sırasıyla Sağ, Sol, Sağ, Sol, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı tuşlarına basın.

## THE MATRIX: PATH OF NEO

**Oyun bitirme ödülleri** Oyunu Easy zorluk derecesinde bitirerek “Kırılmaz yakın dövüş silahları” ve “Kurşun yansıtma” özelliklerini açabilirsiniz. Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirerek “Düşmanlardan sağlık calma” ve “Tüm silahlar” özelliklerine kavuşabilirsiniz. The One zorluk derecesinde bitirseniz, “Sonsuz sağlık” seçeneğine ulaşacaksınız. The One zorluk derecesini kolay yoldan açmak için “Lobby” bölümünü hiç olmeden tamamlayın. “Sonsuz sağlık” hilesine kolayca ulaşmak içinse, The One zorluk derecesini açtıktan sonra bölüm seçme ekranından Final Boss'u seçin ve onu yenin.

## CIVILIZATION IV

**Konsol ekranı** Oyunu yüklediğiniz klasörde civ4config dosyasını bulun ve bir metin editörüyle açın. Dosyanın içinde “CheatCode = 0” yazan satırı “CheatCode = chipotle” olarak değiştirin. Oyun sırasında ~ tuşuna basarak konsol ekranını açabilir ve help yazarak bu konsolda kullanabileceğiniz komutları görebilirsiniz.

## INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER

Aşağıdaki hileleri “Secrets” ekranında girin.

**Frozone'un süper saldırısı** – FROZBOOM

**Frozone'a 1000 tecrübe puanı** – FROZPROF

**Mr. Incredible'a 1000 tecrübe puanı** – MRIPROF

**Mr. Incredible'in süper saldırısı** – MRIBOOM

# PS2 hilekar

Yılbaşında Noel Baba'nın bazı çocuklara hediye vermemesi nedeniyle açılan soruşturmadan, bu çocukların oyunlarda hile yaptığı için hediye alamadıkları ortaya çıktı. Konuyu medyaya taşıyan çocukların hepsi ünlü oldu, şimdi hepsi magazin programlarının baş tacı...

## NEED FOR SPEED MOST WANTED

**10.000\$** Oyuna başlamadan önce Memory Card'ınızda NFS: Underground 2'nin bir kayıt dosyasını bulundurun. Prologue'dan sonra kariyer modunda harcamak için 10.000\$'ınız olacak.

**Bedava Upgrade'ler** "Press Start" yazan ekran da sırasıyla Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın. One Stop Shop'ın arka odasında özel bir Upgrade sizi bekliyor olacak.

**Porsche Cayman S** "Press Start" yazan ekran da sırasıyla L1, R1, R1, R1, Sağ, Sol, Sağ, Aşağı tuşlarına basın.

**Burger King Karşılaşması** "Press Start" yazan ekran da sırasıyla Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ tuşlarına basın.

**Castrol SYNTEC Ford GT** "Press Start" yazan ekran da sırasıyla Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.



## SHREK: SUPERSLAM

Aşağıdaki gizli karakterleri açmak için, karşılığında yazan Mega Challenge karşılaşmalarını kazanın.

**Anthrax** – 7. Bonus.

**Captain Hook** – 25. turnuva.

**Cyclops** – 36, 37, 38, 39, 40. karşılaşmalar.

**Donkey** – 7. turnuva.

**G-name** – 11, 12, 13, 14, 15. karşılaşmalar.

**Huff N' Puff Wolf** – 20. turnuva.

**Humpty Dumpty** – 4. Bonus.

**Luna** – 26, 27, 28, 29, 30. karşılaşmalar.

**Quasimodo** – 3. turnuva.

**Robin Hood** – 13. turnuva.

## AEON FLUX

Aşağıdaki hileleri hile menüsünde girin. Hile menüsüne oyun sırasında, oyunu durdurduğundan beliren menüden ulaşabilirsiniz.

**MOVIE** – Film kostümü.

**URBAN** – Sokak kostümü.

**TRIROX** - Ölümüslük

**HEALME** – Sağlık yavaş yavaş tazelenir.

**FUG** – Sınırsız cephe.

**BUCKFST** – Tek vuruşta ölüm.

**CUTIONE** – Rakiplerinizi her zaman tutabilirsiniz.

**CLONE** – Sonsuz sağlık.

**LCVG** – Sonsuz Power strike kombosu.

**BLUR** – Savaş kostümü.

**PIXES** – Tüm slaytlar.

**BAYOU** – Tüm görevler.

## PETER JACKSON'S KING KONG

**Artwork'ler** Oyunu bir kez bitirin.

**"High Contrast" film filtresi**

%100'lük oyun bitirme oranı elde edin.

**Görüntüyü yatay olarak tersine çevirme** %100'lük oyun bitirme oranı elde edin ve www.kingkong-game.com adresinden doğru kodu alın.

**Eski film filtresi** %15'lük oyun bitirme oranı elde edin.

**King Kong'u kurtarma** Oyunun sonunda King Kong'u yaşatmak ve adasına geri gönderebilme için %100'lük bitirme oranı ve 250.000 puan elde edin. Bu puanları oyunu bitirdikten sonra aynı bölümde bir kez daha oynayarak elde edebilirsiniz.

## PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

**Alternatif son** Tüm sağlık yükseltmelerini bulursanız, oyunun sonunda Vizier yerine Dark Prince ile dövüsebilirsiniz.

**Kum gücünü doldurma** Oyun sırasında L3'e basılı tutun ve sırasıyla Yuvarlak, Yuvarlak, X, Kare, Kare, X, Üçgen, Üçgen tuşlarına basın.

**Bebek çingirağı silahı** Oyunu Easy zorluk derecesinde bitirin ve yeni bir oyunda, oyunu durdurup Sol, Sol, Sağ, Sağ, Yuvarlak, Kare, Kare, Yuvarlak, Yukarı, Aşağı tuşlarına sırasıyla basın.

**Elektrikli testere silahı** Oyunu durdurun ve Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Kare tuşlarına sırasıyla basın.

**Kral kilici** Oyunu durdurun ve Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Kare tuşlarına sırasıyla basın.

**Not:** Silah hilelerini uygularken elinizde Dagger olmasına ve başka hiçbir silah taşımamaya dikkat edin.

## CHRONICLES OF NARNIA

**Hileleri aktif hale getirme** "Press the Start Button" yazan ekran da, X'e basın ve ardından L1 + R1'e basılı tutarak Aşağı, Aşağı, Sağ, Yukarı tuşlarına sırasıyla basın. Artık aşağıdaki hileleri çalıştırabilirsiniz.

**10.000 altın** Oyun sırasında L1'e basılı tutun ve Aşağı, Sol, Sağ, Aşağı, Aşağı tuşlarına sırasıyla basın.

**Ölümüslük** Oyun sırasında L1'e basılı tutun ve Yukarı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı tuşlarına sırasıyla basın. Kapatmak için aynı hileyi tekrar uygulayın.

**Bölüm seçme** Bölüm seçme kısmının olduğu dolapta, L1'e basılı tutun ve Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı tuşlarına sırasıyla basın.

**Bölüm atlama** Oyun sırasında L1'e basılı tutun ve Aşağı, Sol, Aşağı, Sol, Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ tuşlarına sırasıyla basın.

## 2006'NIN YILDIZI KİM OLACAK?

**T**eknolojik sınırların zorlandığı bereketli bir seneyi geri bıraktı. Yıllardır ciddi değişikliklerden uzak duran donanım firmaları bu sene eğlence dünyamızı bir hayli değiştirdi. Çift çekirdekli işlemciler, PCI Express'in yaygınlaşması, ekran kartlarının performansında patlama, LCD teknolojisindeki büyük gelişim geçen sene den akılda kalanlar.

2006'da göreceğlerimiz ise bunların çok ötesinde olacak. 2006'nın en büyük olayı yeni nesil konsollar olacak. Resmen piyasaya sürülmeyecek olsa da az sayıda Xbox 360, ardından Revolution ve PS3 ülkemize gelecek. Bilgisayarlarımız da yerinde saymayacak. Sabit diskler dikey yazma teknolojisi ile büyük kapasite artışları yakalayacak. Ekran kartı değiştirilen dizüstü bilgisayarlar yaygınlaşacak.

Bu sene en çok yıldızı parlaması beklenen firma Intel. Yeni yıla Napa platformunu tanıtarak başlayan Intel, halen 20'nin üzerinde yeni işlemci üzerinde çalışıyor. Ama Intel'in bu seneki en büyük bombası internete bağlanma şeklimizi komple değiştirmesi beklenen Wimax. 30 km menzilli Wi-Fi olarak düşünebileceğiniz Wimax sayesinde belki de geniş bant internet üzerindeki Telekom tekelini nihayet kırabileceğiz. Intel'in diğer bir silahı ise eğlence sistemlerinin yeni platformu Viiv. Detayları yeni yeni ortaya çıkan Viiv ile bilgisayarlar belki de en çok televizyon altlarına girecek.

Bu yaz başlarında Intel işlemcilere geçecek olan Apple'ın da masaüstü sistemlerde büyük bir atağa kalkması bekleniyor. Rivayetler Apple'ın bu ay sonunda büyük bir bomba patlayacağı yönünde. Ama henüz kimse Apple'ın sürprizi nedir bilmiyor. Ayrıca bu sene sıvı yakıt kullanan mobil cihazlar piyasaya çıkacak gibi görünüyor.

Bunlar sadece en önemlileri. Bu sene içinde bilgisayar ve teknoloji dünyası öylesine değişecek ki sene sonuna geldiğimizde 2005'in bereketini küümseyen bir tebessümle anacağız. ■

Tuğbek Ölek

## BİR STANDART DAHA TARİHE KARIŞIYOR VGA gider, UDI gelir



Bundan iki ay önce VESA organizasyonunun tüm elektronik cihazlarda bulunan görüntü kablolarnı tek bir standartta toplayacağını duyurmuştu. Bu da şuan kullandığımız VGA ve DVI kablolarnızın ileride DisplayPort isimli USB benzeri bir kabloyla değişeceği anlamına geliyordu. Ama bu ay yapılan bir duyuru 10 yıldır kullandığımız VGA'den komple vazgeçildiğini gösterdi.

Apple, Intel, Samsung, NVIDIA, LG gibi büyük firmaların oluşturduğu UDI isimli grup önumüzdeki birkaç sene içinde VGA standartını gruba ismini de veren UDI standartı ile değiştirmeyi planlıyor. Mevcut ve gelecekteki High-Definition standartlarını destekleyecek olan UDI, şuan sadece Apple'in kullandığı WQXGA (2560 x 1600 çözünürlük) standardından bile daha yüksek seviyelere çıkacak.

Yüksek çözünürlüğün dışında UDI ile özel bir kopya koruma sistemi de gelecek. Bu da uzun süredir tartışılan kopya korumanın ekran vasıtasiyla yapılması imkân verecek. Şimdi kestirmek güç ama UDI tüm kopya film ve oyunların sonu da olabilir. ■

## DİZÜSTÜ, MASAÜSTÜNÜ GEÇTİ Yeni Yıl Satışları



Her sene bilgisayar üreticileri gözlerini yılbaşı öncesi satışlara çevirir. Amerika'da âdet olduğu üzere Kasım'ın son haftası tüm mağazalar inanılmaz indirimler uygular ve kullanıcılar yeni yıla, yeni bir bilgisayarla girmek için alışverişe akın eder. Bu sene de aynı şey yaşandı ama bir farkla. 20-26 Kasım haftasındaki büyük indirim dalgasında dizüstü bilgisayarlar tarihte ilk kez masaüstü bilgisayarlardan daha fazla satıldı. Dizüstü bilgisayarlar %52'lik satış oranı yakalarken, bunun en önemli sebebi 400\$'a kadar düşen sistem fiyatlarıydı. Masaüstü sistemlerin fiyatları da 180\$ gibi komik fiyatlara kadar düşse de dizüstü bilgisayarlarla rekabet edemedi.

Henüz ülkemizde dizüstü bilgisayarlar %50 sınırını aşmaktan uzak. Ama bizde de pazar oranları sürekli artıyor ve muhtemelen önumüzdeki sene masaüstü bilgisayarlar geriye düşmüş olacak. ■

# WINDOWS OYUN GEZİNİ

## DirectX 10'un ilk detayları

Microsoft, Windows Vista ile birlikte gelecek olan DirectX 10'un ilk geliştirici paketini yayınladı. Oyun geliştiricilerinin şimdiden DX 10 uyumlu oyunlar üzerinde çalışabilmesi için yayınlanan paket sayesinde DX 10'la ilgili biraz bilgi de alabiliyoruz.

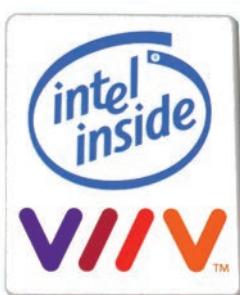
DX 10'un en önemli yeniliklerinden biri Windows Game Explorer olacak. Bütün oyunlara tek bir noktadan ulaşabilmenizi sağlayan bu arayüz aynı zamanda ebeveynlerin istedikleri oyunları çocukların erişimine kapamasını sağlayacak. Oyuncuların yaşı yükselp çocuk sahibi olanların sayısı arttıkça "Babasının GTA'sını oynayan çocuklar" gibi bir problem de ortaya çıkmıştı. Henüz ortada bir delil olmasa da Windows Game Explorer'ın internetten oyun alıp indirmek, oyunları yamalamak, oyun sunucularını bulmak ve hatta kopya oyunları durdurmak gibi işlere de yarayabileceğini söyleyenler var.



Ama Microsoft'un böyle bir şeye kalkışması durumunda Gamespy Arcade, Direct-to-Drive, Starforce gibi halen bu işlerden ekmeğiyen firmalarca anti tekel davasına boğulacağı tahmin etmek hiç de zor değil. Bu yüzden bu oldukça zayıf bir ihtimal gibi görünüyor. ■

## VİV ŞUBAT AYINDA ÜRETİMDE

### Minik, gelişmiş medya PC'ler



Intel'in henüz büyük çapta duyurusuna başlaması da uzun süredir üzerinde çalıştığı yeni ev eğlence platformu Viiv (Vayv diye okuyoruz) 2006 başında görüşüye çıkıyor. Firmanın yakın zamanda resmi duyurusunu yapmasıyla birlikte Viiv tabanlı ilk PC'lerin Şubat ayında üretmeye geleceği duyuruldu. AOpen, Shuttle, Acer, Gigabyte ve MSI; Viiv PC'leri üreteceğini ilk duyuran ilk firmalar.

Yine bu firmalardan sızan bilgiler sayesinde Viiv hakkında ilk teknik detaylara da ulaştık. Viiv PC'lerin sadece WinXP Media Center Edition desleyeceği zaten biliniyordu (ya Vista ne olacak?).

Buna göre platformda çift çekirdekli Pentium D işlemcisi, 945/955 çipset, kablolu ve kablosuz ağ bağıtıcı, SPDIF dijital çıkış ve SATA sürücü bulunacak. Bu özellikler henüz çok da çarpıcı değil ama resmi duyuruyla birlikte Intel'in Viiv'la ilgili sürprizlerinin de ortaya çıkacağı söylüyor. Bunların başında da sistemlerin küçük ebatları ve sessizliği gelecek. ■

## NVIDIA, ULI'YI ALDI

### Gerginlik had safhada



ATI'nın kabus dolu günlerini uzatmaya kararlı olan NVIDIA hiçbir zahmetten kaçınmıyor. Son olarak Tayvanlı çipset üreticisi ULI'yi alarak ATI'nın bu firmayla ilişkisini de kesmiş oldular. Zamanında Acer tarafından kurulan ve uzun süre ALI adıyla tanındıktan sonra adını ULI'ye çeviren firma; ATI çipseti bazı anakart modelleri için güney köprüsü üretiyordu. ATI'nın bu eksikliği nasıl gidereceği bilinmezken NVIDIA, ULI ile elde ettiği yeni kaynakları SLI'nın alt ve orta seviyede gelişimi için kullanmayı planlıyor. ■

## MPIO HD200

### O sadece işini yapıyor

Üretim: MPIO [www.mpio.com](http://www.mpio.com)

İthalat: Hızlı Sistem [www.hs.com.tr](http://www.hs.com.tr)

Fiyatı: 249\$+KDV



MP3 çalarlarda ilk bakılan özellik kuşkusuz ses kalitesi ve kapasitesi. Ancak yüksek kapasite şarkılarla ulaşımı zorlaştırıyor. MPIO'nun 5 GB'lık modeli HD200, gelişmiş şarkı arama sistemi ve WOW efektleri ile oldukça iddialı.

MPIO HD200'ün tasarımı oldukça şık ve zarif. Gelişmiş dosyalama ve bulma sistemi ise sekiz satırlık LCD ekranından kolaylıkla yönetiliyor. Ancak ekranın tek renkli olması, güzel beyaz görünümüne gölge düşürüyor. HD200'ün WOW efektleri ile desteklenen ses kalitesi gerçekten iyice ayrıcalı ayarlarından başka WOW efektlerini de ayarlamana imkan veriyor. Üç saatte az bir sürede şarj edilen Li-Ion pilinin referans kullanım süresi 16-13 saat olarak geçse de normal kullanımıda 10 saatin üzerine pek çıkamıyor.

HD200 ile MP3, WMA, OGG ve ASF dosya formatlarını ve FM radyo kanallarını dinleyebildiğiniz gibi, radyo ve mikrofondan kayıt yapabiliyorsunuz.

90Mbps veri aktarım hızına sahip olması geçen ay incelediğimiz, aynı fiyat aralığındaki Mobiblu DHH-100'ün 480 Mbps veri hızının yanında sönükle kalsa da HD200, MP3 çalarlarda ses ve müzik kalitesine önem verenlerin rahatlıkla kullanabileceğini bir ürün.

**Artılar:** WOW ses ayarları, detaylı arama sistemi.

**Eksiler:** Düşük aktarım hızı. ■

## DÜZELTME

Geçen ay yayınladığımız Logitech Quickcam Fusion incelemesinde ürün fiyatını yanlışlıkla 99\$ +KDV yerine 279\$ +KDV olarak belirtmişiz. "Bu fiyatta web kamerası mı olur?!" diye sokaklara döküllererek biber gazına maruz kalan okurlarımızdan özür dileriz.

## LED AYDINLATMA HER Yerde



Geçtiğimiz aylarda LED lambaların bütün dünyayı sarıp klasik ampül ve florasanların yerini alacağını söylemiştık. Çok hesaplı ve güçlü bu yeni aydınlatma teknolojisi şimdiden her yere giriyor. Geçen ay içinde Japonya'da LED ışığı olan bluetooth kulaklık, kapı kolu ve son olarak da terlik piyasaya sürüldü. Başta saçma gibi görünse de düşününce çok pratik olabilir. ■

## COMMODORE DÖNÜYOR!

### Ama nereye?

Bu başlığı gördükten sonra otuzlu yaşlarına merdiven dayamış okuyucularımızın havalara uçtuğunu tahmin edebiliyorum. Ama açıkçası haberler o kadar da parlak değil. Commodore'un marka haklarını Tulip'den satın alan Yeahronimo firmasının, adında meymenet olmadığı gibi, ürünleri de Commodore ile pek bir alakasız. Firmanın planladığı üç ürün TV izleyebileğiniz medya kutusu, alışveriş merkezleri için dijital stand ve GPS yer bulma cihazı.

Tamam, daha iyi bir firma ismine ihtiyacınız olabilir. Ama madem alakasız ürünler çıkaracaksınız oturup kendiniz bir isim bulun da bizim emektar Commodore'larımıza kaldırıldıkları dolaplarda huzur içinde uysun. ■

## KÂĞIT EKRANLAR ince, hafif, ekonomik



Kırılan ve katlanabilen kâğıt ekranlar ufak ufak fantezi olmaktan çırpıda gerçek hale getiriyor. Henüz siyah beyaz olsa ve saat göstermekten başka bir işe yaramasa da bu dev ekran sahte 3mm kalınlığında. Üstelik ağırlığı sadece 1,5kg ve iki minik saat piliyile bir sene boyunca çalışıyor. Bilgisayar ekranlarının bu hale geldiğini düşünüyorsunuz?

Japonlar kâğıtlı uğraşırken Samsung da cam yerine plastik kullanılan bir LCD ekranın prototipini basına tanıttı. 640x480 çözünürlüğe çıkabilecek renkli ekran, henüz kâğıt ekranlar gibi ince ve tasarruflu olmasa da kolayca bükkülü şeşil verilebiliyor. ■

## TÜYLÜ USB SÜRÜCÜ

Imation firmasının Japonya'da piyasaya sunduğu yeni USB bellekler büyük ilgi görüpormuş. Anahtarlık olarak da kullanılabilen bu tüylü ve sevimli belleklerin köpek, timsah ve su aygırı olmak üzere üç ayrı modeli var ve kapasiteleri 128MB. ■



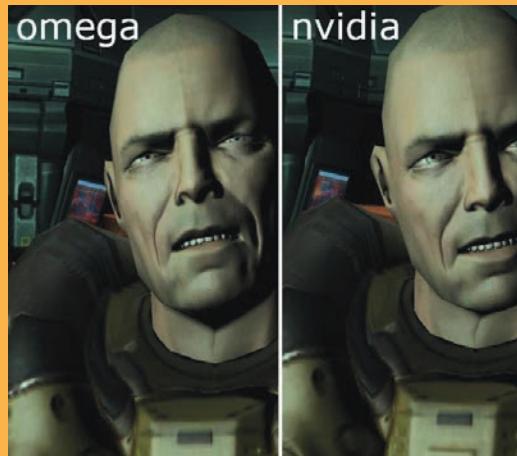
Yazar: Olgay Ertez

## "OMEGA SÜRÜCÜLERİ" PERFORMANSI GERÇEKTE ARTTIRIR MI?

İnternette ekran kartınızın performansını artttığını iddia eden onlarca modifiye edilmiş sürücü bulabilirsiniz. Bunların çoğu (hatta hepsi) ekran kartı üreticilerinin yayınladığı sürücülerin ayarları ile oynamış (optimize edilmiş) halleridir. Her optimizasyon, her bilgisayarda aynı sonucu vermediği için başkasında işe yarayan sizde işe yaramayabilir. Ama bazı optimizasyonlar, sürücülerin gizli noktalarını açığa çıkarır ve kendi sisteminize göre ayarlar yapmanızı imkân sağlar. Omega sürücülerini bunlar içinde en meşhur olanlardan.

Omega sürücülerinin şu anda NVIDIA kartlar için NVIDIA Forceware 66.93 sürücüsünden uyarlanan Omega 1.6693 ve ATI kartlar için çıkan ATI Catalyst 5.11'den uyarlanan Omega 2.6.87 sürümleri mevcut. Bunların haricinde Omega sürücülerinin 3dfx'in tarih öncesi çağlarda ürettiği kartlara destek veren sürümleri de var.

Omega sürücülerini yüklenirken kullanıcılar iki seçenek sunuyor. Bunlar; performans ve kalite... Yükleme esnasında Omega'nın Quality sürücüsünü seçerseniz, çok az bir kayıpla (oyunlarda ortalama 2-3 fps kadar) daha kaliteli görüntülere sahip olabilirsiniz. Performance sürücüsünü seçerseniz mevcut kaliteden ödün vermeden daha fazla performans elde edebilirsiniz. Peki, bu ne kadar doğru?



	Doom3	COD2 (DX 7)	COD2 (DX 9)	Max Payne 2
Omega Performance Driver 1.6693	57,6	92,9	58,1	79,7
nVidia Forceware 66.93	59,4	93,4	48,1	80
nVidia Forceware 81.95	61,3	90,1	62,4	82,1

Omega sürücülerini, Doom 3 ve Max Payne 2 testlerinde en kötü değeri alarak normal Forceware 66.93'ten bile geride kaldı. Call of Duty 2 DX 7 testinde, Forceware 81.95'i geçse de 66.93 sürümü ile aynı puanı aldı. Omega, Call of Duty 2 DX 9 testinde uyarlandığı NVIDIA versiyonuna yaklaşık 10 fps fark attı ancak bu sefer de yeni Forceware 81.95'i geçemedi. Omega, ATI kartlarda da pek fark yaratmıyor. Yeni versiyonuna bakamamış olsak da eski versiyonu ATI'nin kendi sürücüsünden daha kötü notlar almıştı. Performanstan bir sonuç alamayınca, Omega Quality sürücüsüne baktık ama onda da gözle görülebilir bir fark göremedik.

Sonuç olarak Omega sürücülerini, ne performansta ne de kalitede fark yaratmadı, hatta bazen performansı olumsuz yönde bile etkileyebiliyor. Ekran kartının sürücü menüsüne eklediği bir kaç yeni ayar kullanıslı da olsa bunun yerine RivaTuner kullanmak daha iyi sonuçlar verecektir. ■

# LOGITECH G15

## Oyuncular için rüya gibi bir klavye

**Üretim:** Logitech [www.logitech.com](http://www.logitech.com) **Ithalat:** Hızlı Sistem [www.hs.com.tr](http://www.hs.com.tr), Logosoft [www.logosoft.com.tr](http://www.logosoft.com.tr) **Fiyatı:** 89\$ +KDV



Logitech'e kızmadan edemiyorum. Yıllarca oyunlara özel klavye ve fareleriyle oynadığımızı, Logitech sayesinde hep en yüksek fragları yaptığımızı düşünmüştük. Meğerse hepsi yalanmış, bugüne kadar kullandığımız o Internet Pro klavyeler, MX serisi fareler hep ofis donanımıymış. Logitech ne zamanki G serisi ile gerçekten oyunculara özel ürünler üretmeye başladı, bu acı gerçeki anladık. Şu an elimin altında bir G5, bir de G15 duruyor ve ben boş geçen senelerime acıyorum. Ellerinizi bu iki canavarın üzerinde tutmak, insana Evo'nun sürücü koltuğunda ya da F-22'nin kokpitinde oturmak gibi bir güç duygusu veriyor.

G15 bol tuşlu ve geniş yapılı bir klav-

ye. Tuş bolluğunun sebebi sol tarafta yer alan "G" tuşları. Her oyun için ayrı kısayol ve makrolar atayabildiğiniz 18 G tuşu var. Bunların birlikte kullanıldığı üç shift tuşu sayesinde 54 farklı komutu buradan verebiliyorsunuz. Bu tuşları isterken profil programı ile isterken de oyun içinde ayarlayabilirsiniz. Ben makrolarımı oyun içinde kaydetmemi daha kullanışlı buldum. Hem böylece iki tuşa basış arasına bekleme süreleri bırakabiliyorsunuz. Devasa online oyunlarda çok işe yarıyor bu.

### Oyun Paneli

Tuş takımının hemen üzerinde ise GamePanel isimli LCD panel bulunuyor. GamePanel oyun oynamadığınız zamanlarda saat olarak iş görüyor, e-postaları haber veriyor. Ancak asıl amacı oyunlarda sağlık ve cephaneden tutun da sistem kaynaklarınızdan, bağlantı hızınıza kadar her türlü bilgiyi vermek. Maalesef bu bilgilerin GamePanel'e yansması için bu özelliğin oyuna eklemiş olması gerekiyor. Ama oynadığınız oyun desteklemiyorsa bile en azından CPU ve RAM kullanımını gi-

bi genel bilgileri görebiliyorsunuz.

G15'i kullandıkça tasarımındaki küçük detaylardan etkilenmeye başlıyorsunuz. Bu detayların en güzeli klavye üzerindeki her tuşun aydınlatmaya sahip olması. Normalde loş ortamlarda bile doğru tuş bulmak zorken G15'i zifiri karantika kolayca kullanabiliyorsunuz.

Diger bir detay G15'in altında bulunan, kulaklık ve fare kablolarnı geçirebildiğiniz kanallar. Böylece oyun sırasında kablolalar sizi rahatsız etmiyor. Ayrıca üzerindeki 4 port sayesinde G15 USB Hub olarak da çalışıyor. Başka bir ayrıntı Windows tuşunu açıp kapatın küçük anahatar. Bu sayede oyunun ortasında Windows tuşuna basıp masaüstüne dönme derdinden kurtuluyorsunuz.

Su an Logitech G15'in tek eksik yanı Türkçe modelinin olmaması. Ama açıkçası ne ben ne de Sinan kullanırken bu yüzden bir zorluk çekmedik. Enter'in üstündeki virgül dışında bütün tuşlar Türkçe klavye ile aynı (yazı yazarken Türkçe karakterlerin yerlerini ezberlemek gerekiyor – Sinan).

Logitech G15 hem genel yapısı hem de ince detaylarıyla kusursuz bir ürün. Hayatınızı kolaylaştırırken bir yandan da oyun zevkinizi ve performansınızı artıracak. Onu elde etmenize engel olabilecek tek şey yüksek fiyatı.

**Artılar:** Oyunculara özel tasarım, GamePanel, harika detaylar.

**Eksiler:** Türkçe desteği henüz yok. ■

# BENQ FP71V

## 4ms tepki süresi

**Üretim:** BenQ Link [www.benq.com.tr](http://www.benq.com.tr) **Ithalat:** Koyuncu [www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr) **Fiyatı:** 379\$ +KDV

Bundan iki ay öncे BenQ'nun FP91E modelini inceledim. Hem tasarım hem de performans olarak bu ürün bizi oldukça etkilemişti. Şimdi elimizde bir küçük modelin bir üstü olan FP71V var. Yani bu 17"lik ama tepki süresi sadece 4ms olan bir model.

Daha önce uzun uzun anlattığımın tepki süresi nedir, neden önemlidir başınıza üzülemeyeceğim. Açık konuşmak gerekiyor ben 8ms ile 4ms arasında gözle görülebilir bir fark beklemiyordum. "İşte şu köşede fark etti" diye gösteremiyorsunuz elbette ama 4ms ile 8ms arasındaki akıcılık ve netlik farkı kolayca hissediliyor. Bunun

önemli sebeplerinden biri üreticilerin verdiği tepki sürelerinin griden griye olması. Başka bir deyişle gerçek oyun deneyiminde bu tepki süreleri daha yüksek olabiliyor. Bu kadar düşen tepki sürelerinin hala fark yaratılmasına sebebi de bu. Muhtemelen 2ms'lik LCD'ler geldiği zaman da 4ms'den iyi olmasına şaşacağız.

Ancak V serisinde tepki süreleri düşerken bir yandan da kontrast oranı azalmış. Hatırlarsanız 91E'nin 1000:1'lik kontrast oranına hayran kalmıştık. 71V'de ise bu değer sadece 500:1. Bunun dışında iki monitör tasarım ve yapı olarak hemen hemen aynı.



Bu da aynı kullanışsız ayarlara sahip olduğunu anlamına geliyor.

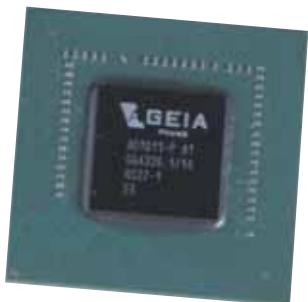
F71V çok düşük tepki süresi sayesinde tam oyunculara göre bir LCD.

**Artılar:** 4ms tepki süresi.

**Eksiler:** Kullanışsız ayarlar, düşük kontrast. ■

# AGEIA FİYATLARA ŞAŞIRIYOR

Kart gecikecek



Bu ay üretimine başlanacağı tahmin edilen AGEIA fizik kartlarından henüz bir haber çıkmış değil. Herkes kartın piyasaya çıkış tarihinin açıklanmasını beklerken AGEIA yetkililerinin aklında başka şeyler olduğu ortaya çıktı. Önceden kartlarının 249\$'a satılacağını duyuran firmanın, fiyatın çok yüksek olduğuna dair eleştiriler gelince, üretimi ertelediği söylüyor. Henüz resmi bir açıklama gelmese de AGEIA yetkilileri ekran kartı fiyatları 600\$'ın üzerine çıkabilirken 249\$'ın yüksek bulunmasına sitem ediyormuş. ■

## A4TECH X-718

### Muhteşem Dönüş

**Üretim:** A4Tech [www.a4tech.com](http://www.a4tech.com) **İthalat:** Mascom [www.mascom.com.tr](http://www.mascom.com.tr) **Fiyatı:** 20\$ +KDV

Yedi sene önce oyuncuların en çok tercih ettiği fare üreticisiydi A4Tech. Çok kaliteli olmasa da makul bir fiyata alabileceğiniz en iyi fareler onlarındı. O zamanlar optik fareler çok yeniydi ve Logitech, Razer gibi firmalar ülkemizde tanınmazdı. Ama bir yandan üst seviye markalar Türkiye piyasasına girerken bir yandan da A4Tech'in kalitesi düştü. Diğer markaların birebir modellerini taklit ettiler bir süre (özellikle MX500). Daha sonra iki üç kaydırma tekerleği olan fareler ürettiler. Ve onlar hata yapıkça oyuncular bu ismi iyiden iyiye unuttu.

Bu emektar firma eski hatalarından dersler çıkarmış olacak ki şimdi yeni bir serile bomba gibi geri dönüyor. Oyunculara özel geliştirilen X-7 serisi altı farklı model sahip. Hepsinin ergonomik yapıya sahip ama farklı algılayıcı kullanıcıları kullanıyor. İncelediğimiz X-718, 2000dpi hassasiyetinde optik algılayıcı kullanıyor. Aslında ondan sonra çıkan 2500 dpi'lik bir lazer fare de var ancak bu model henüz ülkemize gelmiş değil.

Bu yeni serinin güzel yanı hem özgün hem de çok rahat bir ergonomik yapıya sahip olması. Çok az MX500'ün tasarımına benzese de farenin arkası daha kısa ve ön tarafı sola doğru kıvrık ve iyice aşağıya doğru eğiliyor. Ele iyi oturan hoş bir tasarım bu. Üretim kalitesi de oldukça artmış, bugüne kadarki A4tech farelerinden çok daha güzel ve sağlam gözüküyor.

Her ne kadar A4Tech 2000 dpi olarak açıklasada farenin hassasiyeti G5 veya Copperhead kadar iyi değil. Ama bir ürünün kendinden beş kat daha pahalı ürünlerden iyi olmasını beklemek haksızlık olur. Üstelik normal bir oyuncunun ihtiyacını, hele FPS oynadığı ana oyun türü değilse, kolayca karşılayacaktır. Bunun yanında aynı X-718, G5'de olduğu gibi oyun sırasında farklı hassasiyet seçenekleri arasında geçiş yapmanızı da veriyor.

X-718'in bir G5 veya Copperhead olmadığı açık. Ama bu üst seviye ürünler size pahalı geliyor, daha kesenize uygun bir fare arıyorsanız koşa koşa bir X-718 alabilir veya lazer modeli X-750F'in gelmesini bekleyebilirsiniz.

**Artılar:** Uygun fiyat, iyi ergonomik tasarım

**Eksiler:** Optik algılayıcı ■



## LOGITECH FORMULA FORCE FX

**Üretim:** Logitech [www.logitech.com](http://www.logitech.com) **İthalat:** Hızlı Sistem [www.hs.com.tr](http://www.hs.com.tr), Logosoft [www.logosoft.com.tr](http://www.logosoft.com.tr) **Fiyatı:** 89\$ +KDV

Need for Speed: Most Wanted aklınızı başınızdan aldı ve bu harika oyunu gerçeğe daha yakın mı oynamak istiyorsunuz? Klavyenin tuşları yerine gerçek bir direksiyonu kavramak ve yoldaki tümseklerde, rakibin çarpılmalarında darbeleri ellerinizde hissetmek mi istiyorsunuz? O zaman doğru adrese geldiniz.

Microsoft Sidewinder dosyasını kapadığından beri direksiyon dünyasının zirvesinde tek başına kalan Logitech, rekabetsiz ortamda yan gelip yatmak yerine hala daha iyi direksiyonların peşinden koşuyor. Formula serisinin son ürünü Force FX'de gelişmiş Force Feedback teknolojisi ve değişik tasarımla çitayı biraz daha yükseltiyor.

Şimdi ürünün resmine bakın bu tasarımın nesi değişik diyebilirsiniz. Farkı yaratılan direksiyonun her iki tarafındaki kırmızı parçalar. Direksiyonun elinize daha rahat oturmasını ve kaymamasını sağlayan, özel bir plastikten üretilmiş bu parçalar yeni bir teknoloji ile birleştirme noktası olmaksızın direksiyona uygulanmış. Böylece yıllarca kullanmanız bile soyulması veya çökmesi söz konusu değil. Ayrıca yumuşak plastikten olmasına rağmen direksiyonu siksık kavırıyor.

Formula Force FX'de gaz ve fren pedallarının yanı sıra direksiyonun arkasında, kulaklı şeklinde iki vites kolu bulunuyor (gerçek F1 arabalarındaki gibi). Ayrıca Force FX'in yeni ve çok kullanışlı bir vidalama sistemi var. Altındaki kanca şeklindeki parçalar masaya geçerken üst taraftaki büyük vidaları elinizle sıkarak sabitliyorsunuz. Bu sayede masaya takip çıkarması çok kolay.

Rekabet olmayan bir alanda Logitech'in ürünlerine hala özen gösteriyor olması çok hoş. İyi bir force feedback direksiyon arayanların tercihi Formula Force FX olmalı. Zaten başka bir alternatifiniz de yok.

**Artılar:** Gelişmiş grip eki, harika tasarım

**Eksiler:** Yüksek fiyat ■



## BENQ S72

Dizüstünen yeni kralı

Üretim: BenQ [www.benq.com.tr](http://www.benq.com.tr) İthalat: Koyuncu [www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr) Fiyatı: 1779\$ +KDV



Sekiz ay önce BenQ'nun 7000N modelini incelemiştir, hayran kalmış, yere göğe sığdırılamamıştık. Bize iki ay sonra da Chip testinde birinci olmuştu zaten. Küçük ebatlarına rağmen yüksek performanslı bir sistemdi 7000N ve eşsiz bir tasarımlı vardı. Şimdi BenQ bu eşsiz tasarımlı hiç bozmadan yepyeni bir sistemle karşımıza çıkıyor. S72'nin görünümü 7000N ile %100 aynı olsa da içlerindeki tek bir parça bile aynı değil. Önce gelin temel bileşenlerden neler değişmiş kısaca bir göz atalım.

	CPU (Pentium M)	RAM	GPU	HDD OS
S72	1.9 GHz 1 GB	Radeon 600	80GB (5400 RPM)	WinXP Pro
7000N	1.7 GHz 512 MB	Radeon 9700	60GB (4500 RPM)	WinXP Home

Tablodan da görebileceğiniz gibi bütün parçaların performansı ciddi şekilde artmış. Bu sayede S72 en güçlü

masaüstü bilgisayarlara kafa tutabilen tam bir canavara dönüşmüştür. Buna double-layer yazabilen DVD yazıcı da ekleyin. Üstelik sistemin ağırlığı ve ebatları hiç değişmemiştir. Daha da güzel S72'nin fiyatı 7000N'in sekiz ayaklı fiyatından 100\$ daha düşük. Şam'da kayısı bile bundan iyi olamaz.

S72'nin bir yeniliği de parlatılmış (polished) ekran kullanması. Biliyorsunuz yıllardır mat ve parlama önleyici tabakayla kaplı monitörler kullanıyoruz. Ama monitörlerde yeni moda parlatılmış ekranlar. Aynı özelliklere sahip olسا da S72'nin parlatılmış ekranındaki her şey 7000N'den çok çok daha güzel gözüküyor. Cam gibi görüntü deriz ya hani, S72'nin parlatılmış ekranını gördükten sonra eski monitörler için bunu söyleyemeyeceksiniz. Bu ekran tipinin tek dezavantajı aydınlatık ortamlarda yansımaların artıyor olması. Ama bana sorarsanız görüntüdeki güzellik, dünyanın bütün yansımalarını çekmeye değer.

BenQ S72 neredeyse mükemmel bir dizüstü bilgisayar. Sadece tek bir eksiği var, çok işinması. Eğer 7000N incelememizi hatırlarsanız bu modelin soğutma sisteminin harika olduğunu hatırlarsınız. 7000N'yi hiç rahatsız olmadan saatlerce kucağınızda kullanabilirsiniz. S72'de de aynı soğutma sistemi kullanılmış ancak hemen hemen bütün bileşenler daha çok işindiğinden bilgisayar kısa sürede kucağınızda tutamaya cağınız kadar çok işiniyor.

İşinme sorununu bir kenara bıraktığınızda S72 hiçbir kullanıcının dayanamayacağı bir cazibe sahibi. 7000N'in harika tasarımı, çok daha yüksek performans ve göz alıcı bir ekranla birleşince ortaya dayanılmaz bir sonuç çıkmış. Açıktası ben uzun süre S72 ile aşık atabilecek bir dizüstü bilgisayar görebileceğimizi sanmıyorum.

Artılar: Yüksek performans, küçük ve hafif yapı, parlatılmış ekran.

Eksiler: Aşırı işinma. ■

## MAC OLMANDAN MINI DE OLMUYOR



Piyasaya çıkar çıkmaz büyük başarı kazanan Mac Mini'ler PC üreticilerinin de istahını kabarttı. Apple kadar yaratıcı olamayan PC üreticileri şimdilik Mac Mini'yi taklit et-

me arayışında ama bunu bile başardıkları pek söylemez. En son olarak AOpen hem görünüş hem de ebat olarak Mac Mini'nin aynısı olan bir barebone sistem üretti. Sistemin Apple'a üstünlüğü kendi OS, işlemci, RAM ve sabit disk tercihinizi yapabilmeniz. Ama daha bu parçaları alıp koymadan bile sistem Mac Mini'den 80\$ daha pahalıya geliyor. Komple tamamlandığında ise Mac Mini'nin fiyatının iki katından fazla tutuyor. ■

## YENİDEN BAŞLATMADAN

Vista gittikçe gelişiyor



Vista'nın piyasaya çıkışına bir yıldan az kaldı ve Microsoft nihayet üst üste yeni özellikler açıklamaya başladı. Vista'nın

duyurulan son özelliği "bölgümsel yeniden başlatma". Bu özellik yeni bir program veya donanım kurulduğunda bilgisayarın tümdeğil, sadece yeni kurulumu ilgilendiren parçalarının yeniden başlatılmasına olanak sağlıyor. Böylece her kurulumdan sonra bilgisayı açıp kapamak gerekmeyen. Eğer bölgümsel yeniden başlatma mümkün değilse bile bu özellik bilgisayarın yeniden başladığında tam bırakığınız yerden devam etmesine olanak tanıyor. Yani açık program ve dosyalarınızı bırakığınız gibi buluyorsunuz. ■

# Windows XP Me

Microsoft  
**Windows<sup>®</sup> xp**  
Media Center Edition

## **Yepyeni bir medya deneyimi**

Uzun süredir bilgisayarlarla, tüketici elektroniğinin birbirine yaklaşından bahsediyoruz. Uydu oynatıcılar sabit diskle geliyor, MP3 çalarlar kişisel kontaklarını saklıyor, diğer yandan bilgisayarlar televizyon dolaplarına girip DVD oynatıcıları yerlerinden etmeye çalışıyor. Yani iki türün yakınılaşmasından çok, birbirile mücadeleci söz konusu olan. Aynı Alien vs Predator'de olduğu gibi. Ve açık konuşmak gereki se bu mücadelenin Predator'ü yüzünü yeni yeni gösteriyor.



Diğer Windows'lar gibi komple bir işletim sistemi olan Media Center Edition'ı (MCE) farklı yapan multimedya özelliklerini geliştiren arayüzü ve bir uzaktan kumanda ile kolayca kullanılabilmesi. Yani MCE'yi tek başına işletim sistemi olarak değil, onu tamamlayan uzaktan kumanda ile birlikte düşünmekte fayda var.

Hatırlarsanız Microsoft, MCE'yi ülkemizde ilk kez Cebit 2005 sırasında göstermişti ve o zaman bu yeni işletim sisteme bir göz atma şansımız olmuştu. Aradan üç ay geçti ve artık MCE'li sistemler piyasada. Biz de son üç haftayı bu sistemlerden biriyle geçirdik ve MCE hakkında akınıza gelebilecek soruları sorup cevaplarını aradık.

## **2005'in farkı**

Microsoft MCE'yi aslında üç sene önce piyasaya sürdü ama bugüne kadar ondan pek bahsetmedik. MCE'den şimdi bahsediyor olmamızın iki sebebi var: Öncelikle Kasım ayında Microsoft MCE'nin 2005 sürümünü piyasaya sürdü. Bu yeni sürüm öncekilerden çok daha gelişmiş ve sağlam. Daha önce sahip olmadığı bazı özelliklerin eklenmesi bir yana, kullanımı çok daha kolay. Zaten MCE diğer Windows'lardan farklı, onu satın alıp herhangi bir sisteme kuramıyorsunuz. MCE için özel üretilmiş ve MCE yüklü olarak gelen bir sistem satın almak dışında MCE'ye sahip olmanın bir yolu yok ve bu sistemler ülkemizde ilk defa

# Media Center Edition

Türkçe olarak piyasaya sunuluyor.

Başta da söylediğim gibi Media Center Edition, bir arayüz ve kumanda eklenmiş bir Windows XP Home Edition SP2'den farklı değil. Yani mevcut Windows XP'nizde yapabildiğiniz her şeyi onda da yapabilirsiniz. Zaten MCE'nin medya arayüzüne kapattığınızda karşınıza bildiğiniz Windows XP'yi buluyorsunuz.

MCE'li bir sistemi açtığınızda, adı sistemle aynı olan arayüz otomatik olarak açılıyor ve sistemi TV izleyip, müzik dinlemek dışında kullanmıyorsanız Windows XP masaüstüne hiç görmüyorsunuz. MCE'nin ana menüsünden 7 temel seçenek var:

## DVD Oynat

Günümüzde bir bilgisayarın DVD oynatabilmesi fazlasıyla sıradan hale geldi. MCE'de DVD izlemenin iki avantajı var. Birincisi görüntü kalitesi üst seviye DVD oynatıcıları kadar iyi. İkincisi uzaktan kumanda ile DVD izlemek daha kolay. Ama DVD'lere getirdiği ekstra bir yenilik yok.

## Medya Servisleri

Media Center'a 2005 sürümünde eklenen bir özellik Medya Servisleri. Şu an Türkçe sürümde bu servisler çalışmıyor. Menüye girdiğinizde sadece MCE'nin ipuçlarını buluyorsunuz. Ancak şu an alt yapı çalışmaları süren bu seçenek yakın zamanda dijital medya mağazamız haline gelecek. Aynı iTunes'da olduğu gibi müzik ve video satın alabiliriz.

Bu servislerin güzel yanı her ülke için özel ağlar üzerinden çalışması. Yani bir albüm almak istediğinizde bunu yerel firmalar üzerinden yapıyor olacağız. Böylece bu servislerde Cem Yılmaz'ı, Mor ve Ötesi'ni veya Sezen Ak-

su'yu da bulabileceğiz.

## Videolar

Media Center ile hemen her formattaki videoları izleyebiliyorsunuz. Videolar menüsüne girdiğinizde bilgisayarınızda My Documents/Videolarım dizini altındaki bütün videolar küçük resim olarak sıralanıyor. Böylece videolarınızı kolayca bulup oynatabiliyorsunuz. Başka bir klasörde ya da ağ üzerindeki başka bir bilgisayarda videolarınız varsa bunları da ekleyebiliyorsunuz. İçinde Video dosyaları olan bir disk taktığınızda ise MCE diskteki videoları geçici olarak ekliyor.

## Resimler

MCE'de en seveceğiniz özelliklerden biri Resimler. Bilgisayarınızda dijital albüm oluşturmağa olanak veren pek çok yazılım var ama hiç biri MCE kadar basit ve kullanımı değil. Sadece uzaktan kumanda kullanarak resmi döndürmek, kırmızı gözleri düzeltmek gibi oynamalar



bile yapabiliyorsunuz.

İşin eğlenceli kısmı ise müzik eşliğinde slayt gösterileri hazırlamak. Arkadaşlarla TV başına oturmuşken güzel bir müzik açıp son tatilinizin resimlerini göstermek gibisi yok. Resimler ekranдан hafif hafif kayıyor ve abartısız geçiş efektleriyle müziğin eşliğinde birbirini içinde kayboluyor. Tatiliniz sıradan da olsa arkadaşlarınız etkilenecektir :)

## Bir Media Center Edition sistemi alırken nelere dikkat etmelি?

Artık PSP'nin gizli yanlarını ortaya Pek çok üretici standart masaüstü modellerinin MCE eklenmiş hallerini piyasaya sürüyor. Ama bana sorarsanız bir çalışma masasının üzerinde MCE'ye yer yok. Bu sistemi özel kılan uzaktan kumanda ile çok kolay kullanılıyor olması. Klavye ile fare elinizdeyken, uzaktan kumadayı kim ne yapısın? Koltukta yayılıp 29" - 40" arası bir televizyonu da izledikten sonra TV'nin ne anlamı var?

Bilgisayarında fazladan TV özelliği olsun diyebilirsiniz elbette. Ama bu durumda da PC'niz için fazladan bir çanak daha taktırmanız gerekecek. Bu yüzden ilk tavsiyem televizyonunuzun altına veya üstüne yerleşmeyecekse, bir MCE sistem edinmemeniz.

Türkiye'de MCE sistemleri piyasaya ilk olarak dört büyük firma sundu. Bunlar Arçelik, Beko, Casper ve Exper. Elbette irili ufaklı hemen her firma zaman içinde MCE sistemler üretecek. Ama şu an için var olan sistemleri merak ediyorsanız yukarıdaki isimlerin sonuna birer ".com.tr" ekleyip web sitelerine bakabilirisiniz.

## Dört temel nokta

MCE seçerken dört önemli noktaya dikkat etmeniz gerekiyor: Özellikler, performans, ebatları ve gürültü seviyesi. Sistemin özellikleri içinde TV kartının marka ve modeline özellikle dikkat edin. Hatta sistem özelliklerine girip kartın marka ve modelini öğrenin ve internetten araştırın. Çift tuner'lı TV kartı olan sistemlerin daha pahalı ama yetenekli olduğunu unutmayın.

Performans konusunda ilk kılmasını hangi işlemcinin kullanıldığı. Özellikle Celeron ve Sempron işlemcilerden uzak durun. Şu an piyasadaki MCE sistemlerin hemen hepsinde HT destekli Pentium 4 işlemciler var ama yakında çift çekirdekli işlemciye sahip modeller de piyasada olacak. Bir yandan önceki kayıtları izlerken diğer yandan sistem yeni TV kayıtları alabildiği için çift çekirdekli bir MCE sistem kulağa çok hoş geliyor.

Sistemlerin performansını test etmek isterseniz önce [www.wmvhd.com](http://www.wmvhd.com) adresine girip sağ taraftaki sample ikonlarından herhangi birine tıklayın. Açılan sayfada The Living Sea isimli filmi bulup bunun 1080p destekli tanıtım klibini çekin (dosya 153MB olduğu için bu işi ADSL ile yapmanızda fayda var). Bu videoyu bir CD ile denemek istediğiniz sistemin sabit diskine kopyalayıp oynatın. En ufak bir yavaşlama veya takılma bile kötüye işaret ettir.

Ve elbette MCE sistemlerin küçük ve sık olması gereklidir. Bu konu sizin için özellikle önemlidir. Intel Viiv platformunda üretilen bilgisayarları bekleyebilirisiniz. Geçen IDF'de Intel'in gösterdiği örnek sistemler neredeyse DVD oynatıcılarından bile küçüktü ve çok daha şitti.

Neredeyse bütün gün çalışacak ve film izlerken yakınında duracak bir bilgisayarın gürültülü olması da hoş olmaz. Ses seviyesinin TV kapalıken belli belirsiz duyuluyor ve TV açıkken tamamen kayboluyor olması gerekiyor. Unutmayın ki zamanla fanlardan çıkan ses artacaktır. Bu yüzden bugün katlanabildiğiniz sisteme bir sene sonra dayanamayabilirsiniz. ■

## Kendi MCE sisteminizi yapmak

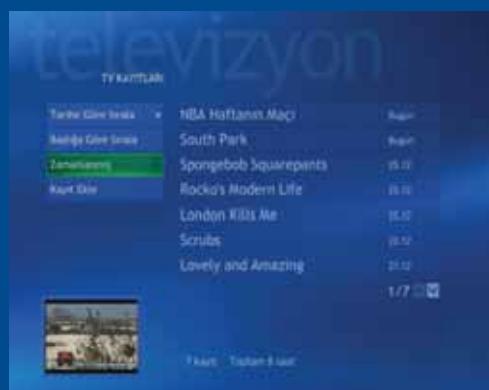
Yazımızda da belirttiğimiz gibi MCE tek başına satılan bir sistem değil. Ama Microsoft küçük firmalara da MCE sistem kurma imkânı tanıyor. Kısa süre sonra mevcut PC'leri MCE'ye çeviren veya seçtiğiniz konfigürasyonda MCE sistemler üreten bilgisayarcılar türeyecektir. Bu çok daha sağlıklı bir yöntem çünkü MCE sistem kurmak oldukça zor ve özel konfigürasyonlarda tonla problem çıkıyor. Bırakın bu baş ağrılarıyla bilgisayarcınız uğraşın. ■

## Müzik

MCE elbette hem müzik CD'lerinizi hem de MP3 ve benzeri formattaki şarkılarınızı çalabiliyor. Bunların işleyişi videolardan pek farklı değil. Fazladan sanatçı ve albümü göre sıralama gibi seçenekler eklenmiş. MCE'nin müzik arayüzü WinAmp gibi PC programlarından çok bir MP3 çaların arayüzüne andırıyor. Bu yüzden geniş MP3 arşivlerini düzenlemek konusunda biraz yetersiz.

## Radyo

Her MCE radyo çalara sahip olacak diye bir kade yok ama sisteminizde bir radyo alıcısı da bulunuyorsa MCE ile radyo dinleyebiliyorsunuz. Arayüz ve kullanım çok basit. Toplam dokuz kanalı hafızaya alabiliyorsunuz. Henüz MCE'de internet radyoları ve podcast desteği yok ve bu da önemli bir eksiklik.



## Televizyon

Bizi bir MCE sisteme sahip olmaya itecek ana sebep kesinlikle TV izlemeye getirdiği yenilikler. Sistemin en güzel yanı televizyon yayınına nasıl aldiğiniz bilmaksızın gelişmiş özelliklerini kullanabilirsiniz. Yani anten, KabloTV, uydu ve Digiturk yayınlarını izleyebiliyorsunuz. Anten, kablo ve uydu yayınlarını direkt olarak bilgisayardaki dijital TV kartı ile alabiliyorsunuz. Eğer Digiturk gibi kendi kutusunu kullanmanız gereken bir yayın alıyorsanız veya uydu yayınlarını mevcut uydu alıcınız üzerinden izlemek istiyorsanız bu durumda yanına S-video veya kompozit kablo ile bilgisayarınıza getiriyorsunuz. TV'nizi ise MCE'nin çıkışına bağlıyorsunuz.

Siz TV izlerken MCE sürekli olarak yayını hafızasında tutuyor. Böylece istediğiniz bir anda geri sarabiliyor veya görüntüyü dondurabiliyorsunuz. Elbette yayının durduğu veya geri sardığı süre kadar ileri de sarabiliyorsunuz. Ancak kanal değiştiriginizde eski kanala ait kayıtlar hafızadan siliniyor.

Bu özelliğle MCE tam

bir reklâm katılı. Mesela bir film izliyorsunuz ve araya reklâmlar girdi. Beklemek yerine hemen geri sarıp filmin istediğiniz bir bölümune tekrar göz atabilir ve daha sonra reklamların sonuna kadar ileri sarıp filme devam edebilirsiniz. Hele bunun bir de maçlarda nasıl işe yarıyacağını düşünün. Her reklam arası geri sarı pozisyonları tekrar değerlendirmek için bir fırsat haline geliyor.

Ya da diyalim ki heyecanlı bir dizi izliyorsunuz (muhtemelen X-Files) ve olmadık bir anda telefon çaldı. TV'yi durdurup rahat rahat telefonla konuşur ve diziye kaldığınız yerden devam edersiniz. Üstelik reklâm aralarında, telefonda durdurduğunuz kadar süre ileri sarma hakkınız olur.

## Televizyon Kaydı

Elbette MCE ileri geri sarma dışında kalıcı kayıtlar da yapabiliyor. TV izlerken kumandaladaki kırmızı kayıt tuşuna basmanız bunun için yetterli. Belli bir kanal, tarih ve zamanda kayıt yapması için MCE'yi programlayabilirsiniz de. Aynı eski VHS günlerindeki gibi. Hatta elektronik rehber sayesinde kolayca kadar kayıt programlayabilirsiniz.

Elektronik rehberin yapısı Digiturk'ün rehberine oldukça benziyor. Ancak rehber bilgilerini uydudan yüklemek yerine internet üzerinden alıyor. Böylece bilgilere anında ulaşabiliyorsunuz. Rehberde yer almaları için 12 yerli kanalla anlaşılmış ancak şimdilik sadece CNBC-E'nin rehberi çalışıyor. Günlük programa bakıp kayıt edilmesini istediğiniz programları tek tek seçebiliyorsunuz. Ancak bizim kanalların yayın saatlerini tutturma özrü yüzünden bazen kayıtlar da şaşabiliyor.

Rehberin faydasını aslında en çok BBC

World'de gördüm. Çok takip etmesem de Top Gear ve Tal-king Movies gibi çok beğendi-ğim programları var ve elek-tronik rehberde belirtilen sa-tlere dakikası dakikasına uyuyorlar. Bu sayede hep ka-çırdığım güzel programları kaydedip sonra izleyebiliyo-rum. Üstelik bunun için sü-rekli rehberi takip edip kayit-lar programlamama bile ge-rek yok. MCE rehberde yer alan yayınları anahtar sözcük, program ismi ve kategorisine göre kaydedebiliyor. Ben Top Gear adını verdikten sonra program ne zaman yayınlan-sa otomatik olarak kayda ge-çiyor. Hatta dilerseniz "bana bütün F1 programlarını kay-det" deme şansınız bile var. Bu durumda MCE açıklama veya isminde F1 geçen her şeyi kaydediyor.

#### **CD ve DVD'ye Kayıt**

MCE ile kaydettiğiniz TV ya-yınlarını istediginiz kadar saklayabiliyorsunuz. Ama kaliteleri çok yüksek ve bir saatlik yayın 3 GB kadar yer tutu-yor. Böylece kısa sürede sabit diskiniz kayitlarla doluyor. Bu durumda onları ya silecek, ya az yer kaplayan DivX formatı-na çevirecek ya da DVD'ye kaydedeceksiniz. MCE ne ya-zık ki kayitlarınızı düzenle-me veya format değiştirme şansı tanımıyor. Bu işi ancak yar-dımcı programlarla ve bir hayli uğraşarak yapabiliyor-sunuz. Ama neyse ki DVD'ye kayıt işini tek bir tuşla yapabiliyorsunuz. Ayrıca video, re-sim ve müziklerinizden di-lediğinizde CD ve DVD'ler oluşturmabiliyorsunuz.

#### **Diger Programlar**

MCE arayüzünün önemli bir özelliği de üzerine ek pro-gamlar yüklenebilmesi. Bu programlarda aranan tek özellik tamamen uzaktan ku-manda ile kullanılabilmeleri. Sistem MSN Messenger yük-

## **Kumandan**



Media Center Edition'lı bir sistemin sırrı uzaktan kumandasında yatıyor. Ama yakından incelediğinizde bu kumandanın sıradan bir TV kumandasından çok da farklı olmadığını görüyoruz. Zaten onu başarılı yapan da bu, basiliği. Microsoft'un kendi ürettiği kumandalardan çok kaliteli ve kullanışlı. En önemli ayırt edici özelligi tam ortasındaki yeşil Windows tuşu. Bu tuş MCE'nin özel medya ara yüzünü açıyor. Ayrıca bu tuşun biraz altında TV Ka-yitları, Rehber, Canlı TV ve DVD Menüsü için kısayol tuşları bulu-nuyor. Bir TV kumandasında bulamayacağınız son tuş ise en üstte bulunan ve PC'nizi bekleme konumuna alan tuş.

Bu kumandanın en hoş yanlarından biri aynı zamanda TV ve uyu alıcınızı da yönetmesi. MCE kumandasının alıcısı üzerinde iki RF uzatıcı yuva bulunuyor. Bunlara taktığınız RF uzatmalarını TV ve uyu alıcınızın RF alıcı gözlerinin tam üstüne yerleştiriyor-sunuz. MCE üzerinden gerekli ayarları yaptıktan sonra bilgisaya-rınızın kumandasıyla verdığınız komutlar ince kablolara bağlı bu RF uzantıları sayesinde TV ve uyu alıcıya iletiliyor. Böylece bütün işlemleri tek bir kumandada toplamış oluyorsunuz. ■

## **Videoları düzenleyin**

Kaydettığınız TV yayınlarını düzenlemek pek de kolay değil. MCE bu kayitları DVR-MS uzantılı özel bir formatta saklıyor ve bu format kesinlikle üzerinde oynanama-yan bir MPEG2 türevi. Bu dosyaları düzen-lemek için öncelikle DVR-MS formatı iç-indeki MPEG2 dosyasını çıkarmalısınız. [www.download.com](http://www.download.com) adresinde bulabile-ceğiniz "DvrSmsToolBox" isimli program ile bunu yapabilirsiniz. Ancak bu MPEG2 dosyasını elde ettikten sonra işiniz bitmi-yor. Bu noktadan sonra kayitlarınızı isted-iğiniz gibi düzenler, içinden reklam ve ta-nımları çıkarır, istediğiniz bir codec ile saklayabilirsiniz. ■

lü olarak geliyor. Böylece TV'nizden sohbet edebiliyorsunuz. Ancak internet üzerinden indirip kullanabileceğiniz tonla program var. Bu programlar hava durumunu takip etmekten, DVD arşivinizin kaydını tutmaya kadar pek çok işe yarıyor. Hatta uzaktan kumanda ile oy-nanabilen mini oyuncular bile var. Programları [www.download.com](http://www.download.com) adresinde bulabilirsiniz.

#### **Multimedya Dünyasının Özeti**

Bilgisayarlarınız multimedya adı altında top-lanabilecek o kadar çok fonksiyona sahip ki in-sana evdeki bütün diğer elektronik cihazları çöpe atsak bir şey kaybetmezmiş gibi gel-iyor. Ama diğer yandan da bütün formatlar, programlar, düzenlemeler ve performans so-runları işi içinden çıkmaz hale getiriyor ve bilgisayara ilk resmi veya MP3 dosyasını yük-lediğimiz güne lanet ediyoruz. Kısacası bilgi-



sayarlar "eğlence" potansiyellerini degerlendi-remiyorlar.

Media Center Edition'ın yapabildikleri, bu-güne dek bilgisayarlarımıza zaten yapılabilen şeyler olabilir. Ama MCE tüm multimedya de-neyimini sıfırdan alıp tertemiz beyaz bir kâğıda özenle döküyor. Bir anlamda bu deneyimi te-mize çekiyor. MCE'li bir bilgisayar almak yerine küçük bir bilgisayara kablosuz fare ve TV kartı takıp, iTunes, MediaPlayer 10, WinAmp, Power DVD, Picasa, ACDSee kurarak da aynı şeyleri ya-pabilirsiniz belki. Ama elde edeceğiniz sonuç hem çok daha zayıf bir deneyim olacaktır hem de size çok daha pahaliya mal olacaktır. ■



# Windows XP Me

Microsoft  
**Windows<sup>®</sup> xp**  
Media Center Edition

## **Yepyeni bir medya deneyimi**

Uzun süredir bilgisayarlarla, tüketici elektroniğinin birbirine yaklaşından bahsediyoruz. Uydu oynatıcılar sabit diskle geliyor, MP3 çalarlar kişisel kontaklarını saklıyor, diğer yandan bilgisayarlar televizyon dolaplarına girip DVD oynatıcıları yerlerinden etmeye çalışıyor. Yani iki türün yakınılaşmasından çok, birbirile mücadeleci söz konusu olan. Aynı Alien vs Predator'de olduğu gibi. Ve açık konuşmak gereki se bu mücadelenin Predator'ü yüzünü yeni yeni gösteriyor.



Diğer Windows'lar gibi komple bir işletim sistemi olan Media Center Edition'ı (MCE) farklı yapan multimedya özelliklerini geliştiren arayüzü ve bir uzaktan kumanda ile kolayca kullanılabilmesi. Yani MCE'yi tek başına işletim sistemi olarak değil, onu tamamlayan uzaktan kumanda ile birlikte düşünmekte fayda var.

Hatırlarsanız Microsoft, MCE'yi ülkemizde ilk kez Cebit 2005 sırasında göstermişti ve o zaman bu yeni işletim sisteme bir göz atma şansımız olmuştu. Aradan üç ay geçti ve artık MCE'li sistemler piyasada. Biz de son üç haftayı bu sistemlerden biriyle geçirdik ve MCE hakkında akınıza gelebilecek soruları sorup cevaplarını aradık.

## **2005'in farkı**

Microsoft MCE'yi aslında üç sene önce piyasaya sürdü ama bugüne kadar ondan pek bahsetmedik. MCE'den şimdi bahsediyor olmamızın iki sebebi var: Öncelikle Kasım ayında Microsoft MCE'nin 2005 sürümünü piyasaya sürdü. Bu yeni sürüm öncekilerden çok daha gelişmiş ve sağlam. Daha önce sahip olmadığı bazı özelliklerin eklenmesi bir yana, kullanımı çok daha kolay. Zaten MCE diğer Windows'lardan farklı, onu satın alıp herhangi bir sisteme kuramıyorsunuz. MCE için özel üretilmiş ve MCE yüklü olarak gelen bir sistem satın almak dışında MCE'ye sahip olmanın bir yolu yok ve bu sistemler ülkemizde ilk defa

# Media Center Edition

Türkçe olarak piyasaya sunuluyor.

Başta da söylediğim gibi Media Center Edition, bir arayüz ve kumanda eklenmiş bir Windows XP Home Edition SP2'den farklı değil. Yani mevcut Windows XP'nizde yapabildiğiniz her şeyi onda da yapabilirsiniz. Zaten MCE'nin medya arayüzüne kapattığınızda karşınıza bildiğiniz Windows XP'yi buluyorsunuz.

MCE'li bir sistemi açtığınızda, adı sistemle aynı olan arayüz otomatik olarak açılıyor ve sistemi TV izleyip, müzik dinlemek dışında kullanmıyorsanız Windows XP masaüstüne hiç görmüyorsunuz. MCE'nin ana menüsünden 7 temel seçenek var:

## DVD Oynat

Günümüzde bir bilgisayarın DVD oynatabilmesi fazlasıyla sıradan hale geldi. MCE'de DVD izlemenin iki avantajı var. Birincisi görüntü kalitesi üst seviye DVD oynatıcıları kadar iyi. İkincisi uzaktan kumanda ile DVD izlemek daha kolay. Ama DVD'lere getirdiği ekstra bir yenilik yok.

## Medya Servisleri

Media Center'a 2005 sürümünde eklenen bir özellik Medya Servisleri. Şu an Türkçe sürümde bu servisler çalışmıyor. Menüye girdiğinizde sadece MCE'nin ipuçlarını buluyorsunuz. Ancak şu an alt yapı çalışmaları süren bu seçenek yakın zamanda dijital medya mağazamız haline gelecek. Aynı iTunes'da olduğu gibi müzik ve video satın alabiliriz.

Bu servislerin güzel yanı her ülke için özel ağlar üzerinden çalışması. Yani bir albüm almak istediğinizde bunu yerel firmalar üzerinden yapıyor olacağız. Böylece bu servislerde Cem Yılmaz'ı, Mor ve Ötesi'ni veya Sezen Ak-

su'yu da bulabileceğiz.

## Videolar

Media Center ile hemen her formattaki videoları izleyebiliyorsunuz. Videolar menüsüne girdiğinizde bilgisayarınızda My Documents/Videolarım dizini altındaki bütün videolar küçük resim olarak sıralanıyor. Böylece videolarınızı kolayca bulup oynatabiliyorsunuz. Başka bir klasörde ya da ağ üzerindeki başka bir bilgisayarda videolarınız varsa bunları da ekleyebiliyorsunuz. İçinde Video dosyaları olan bir disk taktığınızda ise MCE diskteki videoları geçici olarak ekliyor.

## Resimler

MCE'de en seveceğiniz özelliklerden biri Resimler. Bilgisayarınızda dijital albüm oluşturmağa olanak veren pek çok yazılım var ama hiç biri MCE kadar basit ve kullanımı değil. Sadece uzaktan kumanda kullanarak resmi döndürmek, kırmızı gözleri düzeltmek gibi oynamalar



bile yapabiliyorsunuz.

İşin eğlenceli kısmı ise müzik eşliğinde slayt gösterileri hazırlamak. Arkadaşlarla TV başına oturmuşken güzel bir müzik açıp son tatilinizin resimlerini göstermek gibisi yok. Resimler ekranдан hafif hafif kayıyor ve abartısız geçiş efektleriyle müziğin eşliğinde birbirini içinde kayboluyor. Tatiliniz sıradan da olsa arkadaşlarınız etkilenecektir :)

## Bir Media Center Edition sistemi alırken nelere dikkat etmelি?

Artık PSP'nin gizli yanlarını ortaya Pek çok üretici standart masaüstü modellerinin MCE eklenmiş hallerini piyasaya sürüyor. Ama bana sorarsanız bir çalışma masasının üzerinde MCE'ye yer yok. Bu sistemi özel kılan uzaktan kumanda ile çok kolay kullanılıyor olması. Klavye ile fare elinizdeyken, uzaktan kumadayı kim ne yapısın? Koltukta yayılıp 29" - 40" arası bir televizyonu da izledikten sonra TV'nin ne anlamı var?

Bilgisayarında fazladan TV özelliği olsun diyebilirsiniz elbette. Ama bu durumda da PC'niz için fazladan bir çanak daha taktırmanız gerekecek. Bu yüzden ilk tavsiyem televizyonunuzun altına veya üstüne yerleşmeyecekse, bir MCE sistem edinmemeniz.

Türkiye'de MCE sistemleri piyasaya ilk olarak dört büyük firma sundu. Bunlar Arçelik, Beko, Casper ve Exper. Elbette irili ufaklı hemen her firma zaman içinde MCE sistemler üretecek. Ama şu an için var olan sistemleri merak ediyorsanız yukarıdaki isimlerin sonuna birer ".com.tr" ekleyip web sitelerine bakabilirisiniz.

## Dört temel nokta

MCE seçerken dört önemli noktaya dikkat etmeniz gerekiyor: Özellikler, performans, ebatları ve gürültü seviyesi. Sistemin özellikleri içinde TV kartının marka ve modeline özellikle dikkat edin. Hatta sistem özelliklerine girip kartın marka ve modelini öğrenin ve internetten araştırın. Çift tuner'lı TV kartı olan sistemlerin daha pahalı ama yetenekli olduğunu unutmayın.

Performans konusunda ilk kılmasını hangi işlemcinin kullanıldığı. Özellikle Celeron ve Sempron işlemcilerden uzak durun. Şu an piyasadaki MCE sistemlerin hemen hepsinde HT destekli Pentium 4 işlemciler var ama yakında çift çekirdekli işlemciye sahip modeller de piyasada olacak. Bir yandan önceki kayıtları izlerken diğer yandan sistem yeni TV kayıtları alabildiği için çift çekirdekli bir MCE sistem kulağa çok hoş geliyor.

Sistemlerin performansını test etmek isterseniz önce [www.wmvhd.com](http://www.wmvhd.com) adresine girip sağ taraftaki sample ikonlarından herhangi birine tıklayın. Açılan sayfada The Living Sea isimli filmi bulup bunun 1080p destekli tanıtım klibini çekin (dosya 153MB olduğu için bu işi ADSL ile yapmanızda fayda var). Bu videoyu bir CD ile denemek istediğiniz sistemin sabit diskine kopyalayıp oynatın. En ufak bir yavaşlama veya takılma bile kötüye işaret ettir.

Ve elbette MCE sistemlerin küçük ve sık olması gereklidir. Bu konu sizin için özellikle önemlidir. Intel Viiv platformunda üretilen bilgisayarları bekleyebilirisiniz. Geçen IDF'de Intel'in gösterdiği örnek sistemler neredeyse DVD oynatıcılarından bile küçüktü ve çok daha şitti.

Neredeyse bütün gün çalışacak ve film izlerken yakınında duracak bir bilgisayarın gürültülü olması da hoş olmaz. Ses seviyesinin TV kapalıken belli belirsiz duyuluyor ve TV açıkken tamamen kayboluyor olması gerekiyor. Unutmayın ki zamanla fanlardan çıkan ses artacaktır. Bu yüzden bugün katlanabildiğiniz sisteme bir sene sonra dayanamayabilirsiniz. ■

## Kendi MCE sisteminizi yapmak

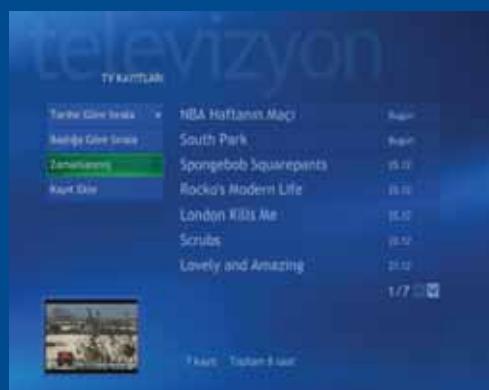
Yazımızda da belirttiğimiz gibi MCE tek başına satılan bir sistem değil. Ama Microsoft küçük firmalara da MCE sistem kurma imkânı tanıyor. Kısa süre sonra mevcut PC'leri MCE'ye çeviren veya seçtiğiniz konfigürasyonda MCE sistemler üreten bilgisayarcılar türeyecektir. Bu çok daha sağlıklı bir yöntem çünkü MCE sistem kurmak oldukça zor ve özel konfigürasyonlarda tonla problem çıkıyor. Bırakın bu baş ağrılarıyla bilgisayarcınız uğraşın. ■

## Müzik

MCE elbette hem müzik CD'lerinizi hem de MP3 ve benzeri formattaki şarkılarınızı çalabiliyor. Bunların işleyişi videolardan pek farklı değil. Fazladan sanatçı ve albümü göre sıralama gibi seçenekler eklenmiş. MCE'nin müzik arayüzü WinAmp gibi PC programlarından çok bir MP3 çaların arayüzü andırıyor. Bu yüzden geniş MP3 arşivlerini düzenlemek konusunda biraz yetersiz.

## Radyo

Her MCE radyo çalara sahip olacak diye bir kaide yok ama sisteminizde bir radyo alıcısı da bulunuyorsa MCE ile radyo dinleyebiliyorsunuz. Arayüz ve kullanım çok basit. Toplam dokuz kanalı hafızaya alabiliyorsunuz. Henüz MCE'de internet radyoları ve podcast desteği yok ve bu da önemli bir eksiklik.



## Televizyon

Bizi bir MCE sisteme sahip olmaya itecek ana sebep kesinlikle TV izlemeye getirdiği yenilikler. Sistemin en güzel yanısı televizyon yayını nasıl aldiğiniz bakmaksızın gelişmiş özelliklerini kullanabilirsiniz. Yani anten, KabloTV, uydu ve Digiturk yayınlarını izleyebiliyorsunuz. Anten, kablo ve uydu yayınlarını direkt olarak bilgisayardaki dijital TV kartı ile alabiliyorsunuz. Eğer Digiturk gibi kendi kutusunu kullanmanız gereken bir yayın alıyorsanız veya uydu yayınlarını mevcut uydu alıcınız üzerinden izlemek istiyorsanız bu durumda yanına S-video veya kompozit kablo ile bilgisayarınıza getiriyorsunuz. TV'nizi ise MCE'nin çıkışına bağlıyorsunuz.

Siz TV izlerken MCE sürekli olarak yayını hafızasında tutuyor. Böylece istediğiniz bir anda geri sarabiliyor veya görüntüyü dondurabiliyorsunuz. Elbette yayının durduğu veya geri sardığı süre kadar ileri de sarabiliyorsunuz. Ancak kanal değiştiriginizde eski kanala ait kayıtlar hafızadan siliniyor.

Bu özelliğle MCE tam

bir reklâm katılı. Mesela bir film izliyorsunuz ve araya reklâmlar girdi. Beklemek yerine hemen geri sarıp filmin istediğiniz bir bölümune tekrar göz atabilir ve daha sonra reklamların sonuna kadar ileri sarıp filme devam edebilirsiniz. Hele bunun bir de maçlarda nasıl işe yarıyacağını düşünün. Her reklam arası geri sarı pozisyonları tekrar değerlendirmek için bir fırsat haline geliyor.

Ya da diyalim ki heyecanlı bir dizi izliyorsunuz (muhtemelen X-Files) ve olmadık bir anda telefon çaldı. TV'yi durdurup rahat rahat telefonla konuşur ve diziye kaldığınız yerden devam edersiniz. Üstelik reklâm aralarında, telefonda durdurduğunuz kadar süre ileri sarma hakkınız olur.

## Televizyon Kaydı

Elbette MCE ileri geri sarma dışında kalıcı kayıtlar da yapabiliyor. TV izlerken kumandaladaki kırmızı kayıt tuşuna basmanız bunun için yetterli. Belli bir kanal, tarih ve zamanda kayıt yapması için MCE'yi programlayabilirsiniz de. Aynı eski VHS günlerindeki gibi. Hatta elektronik rehber sayesinde kolayca kadar kayıt programlayabilirsiniz.

Elektronik rehberin yapısı Digiturk'ün rehberine oldukça benzıyor. Ancak rehber bilgilerini uydudan yüklemek yerine internet üzerinden alıyor. Böylece bilgilere anında ulaşabiliyorsunuz. Rehberde yer almaları için 12 yerli kanalla anlaşılmış ancak şimdilik sadece CNBC-E'nin rehberi çalışıyor. Günlük programa bakıp kayıt edilmesini istediğiniz programları tek tek seçebiliyorsunuz. Ancak bizim kanalların yayın saatlerini tutturma özrü yüzünden bazen kayıtlar da şaşabiliyor.

Rehberin faydasını aslında en çok BBC

World'de gördüm. Çok takip etmesem de Top Gear ve Tal-king Movies gibi çok beğendi-ğim programları var ve elek-tronik rehberde belirtilen sa-tlere dakikası dakikasına uyuyorlar. Bu sayede hep ka-çırdığım güzel programları kaydedip sonra izleyebiliyo-rum. Üstelik bunun için sü-rekli rehberi takip edip kayit-lar programlamama bile ge-rek yok. MCE rehberde yer alan yayınları anahtar sözcük, program ismi ve kategorisine göre kaydedebiliyor. Ben Top Gear adını verdikten sonra program ne zaman yayınlan-sa otomatik olarak kayda ge-çiyor. Hatta dilerseniz "bana bütün F1 programlarını kay-det" deme şansınız bile var. Bu durumda MCE açıklama veya isminde F1 geçen her şeyi kaydediyor.

#### **CD ve DVD'ye Kayıt**

MCE ile kaydettiğiniz TV ya-yınlarını istediginiz kadar saklayabiliyorsunuz. Ama kaliteleri çok yüksek ve bir saatlik yayın 3 GB kadar yer tutu-yor. Böylece kısa sürede sabit diskiniz kayitlarla doluyor. Bu durumda onları ya silecek, ya az yer kaplayan DivX formatı-na çevirecek ya da DVD'ye kaydedeceksiniz. MCE ne ya-zık ki kayitlarınızı düzenleme veya format değiştirme şansı tanımıyor. Bu işi ancak yar-dımcı programlarla ve bir hayli uğraşarak yapabiliyor-sunuz. Ama neyse ki DVD'ye kayıt işini tek bir tuşla yapabiliyorsunuz. Ayrıca video, re-sim ve müziklerinizden di-lediğinizde CD ve DVD'ler oluşturabiliyorsunuz.

#### **Diger Programlar**

MCE arayüzünün önemli bir özelliği de üzerine ek pro-gamlar yüklenebilmesi. Bu programlarda aranan tek özellik tamamen uzaktan ku-manda ile kullanılabilmeleri. Sistem MSN Messenger yük-

### **Kumandan**



Media Center Edition'lı bir sistemin sırrı uzaktan kumandasında yatıyor. Ama yakından incelediğinizde bu kumandanın sıradan bir TV kumandasından çok da farklı olmadığını görüyoruz. Zaten onu başarılı yapan da bu, basiliği. Microsoft'un kendi ürettiği kumandalardan çok kaliteli ve kullanışlı. En önemli ayırt edici özelligi tam ortasındaki yeşil Windows tuşu. Bu tuş MCE'nin özel medya ara yüzünü açıyor. Ayrıca bu tuşun biraz altında TV Ka-yitları, Rehber, Canlı TV ve DVD Menüsü için kısayol tuşları bulu-nuyor. Bir TV kumandasında bulamayacağınız son tuş ise en üstte bulunan ve PC'nizi bekleme konumuna alan tuş.

Bu kumandanın en hoş yanlarından biri aynı zamanda TV ve uyu alıcınızı da yönetmesi. MCE kumandasının alıcısı üzerinde iki RF uzatıcı yuva bulunuyor. Bunlara taktığınız RF uzatmalarını TV ve uyu alıcınızın RF alıcı gözlerinin tam üstüne yerleştiriyor-sunuz. MCE üzerinden gerekli ayarları yaptıktan sonra bilgisaya-rınızın kumandasıyla verdığınız komutlar ince kablolara bağlı bu RF uzantıları sayesinde TV ve uyu alıcıya iletiliyor. Böylece bütün işlemleri tek bir kumandada toplamış oluyorsunuz. ■

### **Videoları düzenleyin**

Kaydettiğiniz TV yayınlarını düzenlemek pek de kolay değil. MCE bu kayitları DVR-MS uzantılı özel bir formatta saklıyor ve bu format kesinlikle üzerinde oynanama-yan bir MPEG2 türevi. Bu dosyaları düzen-lemek için öncelikle DVR-MS formatı iç-indeki MPEG2 dosyasını çıkarmalısınız. [www.download.com](http://www.download.com) adresinde bulabile-ceğiniz "DvrSmsToolBox" isimli program ile bunu yapabilirsiniz. Ancak bu MPEG2 dosyasını elde ettikten sonra işiniz bitmi-yor. Bu noktadan sonra kayitlarınızı isted-iğiniz gibi düzenler, içinden reklam ve ta-nımları çıkarır, istediğiniz bir codec ile saklayabilirsiniz. ■

lü olarak geliyor. Böylece TV'nizden sohbet edebiliyorsunuz. Ancak internet üzerinden indirip kullanabileceğiniz tonla program var. Bu programlar hava durumunu takip etmekten, DVD arşivinizin kaydını tutmaya kadar pek çok işe yarıyor. Hatta uzaktan kumanda ile oy-nanabilen mini oyuncular bile var. Programları [www.download.com](http://www.download.com) adresinde bulabilirsiniz.

#### **Multimedya Dünyasının Özeti**

Bilgisayarlarınız multimedya adı altında top-lanabilecek o kadar çok fonksiyona sahip ki in-sana evdeki bütün diğer elektronik cihazları çöpe atsak bir şey kaybetmezmiş gibi gel-iyor. Ama diğer yandan da bütün formatlar, programlar, düzenlemeler ve performans so-runları işi içinden çıkmaz hale getiriyor ve bilgisayara ilk resmi veya MP3 dosyasını yük-lediğimiz güne lanet ediyoruz. Kısacası bilgi-



sayarlar "eğlence" potansiyellerini degerlendi-remiyorlar.

Media Center Edition'ın yapabildikleri, bu-güne dek bilgisayarlarımıza zaten yapılabilen şeyler olabilir. Ama MCE tüm multimedya de-neyimini sıfırdan alıp tertemiz beyaz bir kâğıda özenle döküyor. Bir anlamda bu deneyimi te-mize çekiyor. MCE'li bir bilgisayar almak yerine küçük bir bilgisayara kablosuz fare ve TV kartı takıp, iTunes, MediaPlayer 10, WinAmp, Power DVD, Picasa, ACDSee kurarak da aynı şeyleri ya-pabilirsiniz belki. Ama elde edeceğiniz sonuç hem çok daha zayıf bir deneyim olacaktır hem de size çok daha pahaliya mal olacaktır. ■

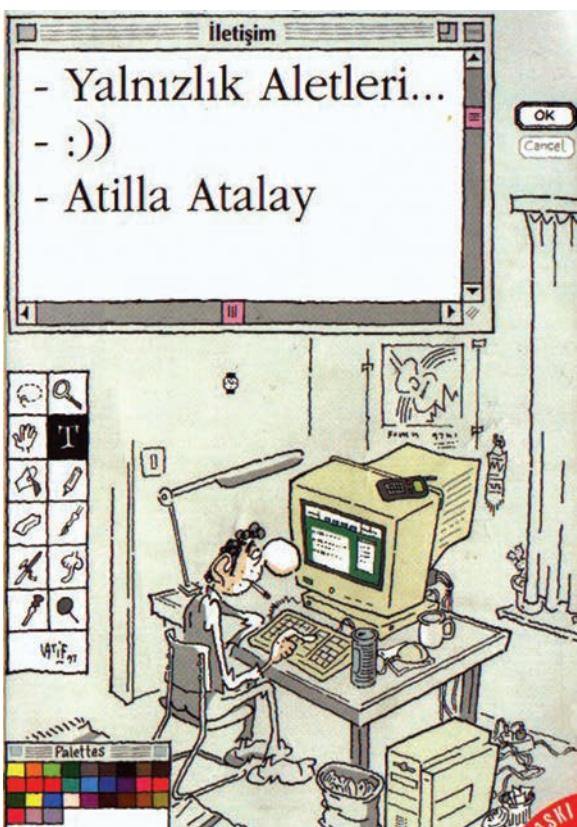




Gökber Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

Çocuk gibi... Tanım kulağa fazlaıyla tanıdık. Buna rağmen bilgisayar oyunlarının son yıllarda çocukların ve çok büyüklere hitap ettiği kabul gören bir gerçek. Her ne kadar durum böyleyse de oyunculuğun imajı hala tam anlamıyla temizlenemedi. Kaç kişi CV'sinde hobilere gönül rahatlığıyla bilgisayar oyunları yazabiliyor? Nedenini söylemeye gerek var mı? Daha basite inelim. Kaç insan yeni tanıtılan kalabalık bir ortamda kendinden bahsederken bilgisayar oyunlarından hoşlandığını gururla söyleyebiliyor? Birçoğunu bunun bir süreç olduğunu ve Avrupa dâhilinde, içinde Türkiye'nin de olduğu sadece birkaç ülkede oturmadığını söyleyebilir. Süreç olduğuna katılıyorum fakat sonrası hiç de tahmin ettiğiniz gibi değil.

Bu konudaki tahminleri Electronic Arts sayesinde artık rakamlara dökebilirim. Çünkü Electronic Arts geçtiğimiz aylarda Alman araştırma kurumu TNS In-



## AVRUPALI OYUN OYNAR MI?

### Çocuk gibi oyun oynamak...

fratest (<http://www.tns-infratest.com>) ortaklııyla Bilgisayar ve Video Oyunlarında Tutumlar ve Tüketicilerin Alışkanlıklar başlığı altında geniş çaplı bir araştırma yaptı. Almanya, Fransa ve İngiltere'de gerçekleştirilen ankette telefonla 1556'sı ebeveyn olmak üzere 3976 kişiye bilgisayar oyunları ve oyuncu davranışları üzerine fikirleri soruldu. Araştırmaya ilgili ayrıntılı bilgi ve sonuçların tam dökümünü <http://www.presse.electronic-arts.de> adresinde (Almanca olarak) bulabilirsiniz. Gayet ilginç sonuçlardan bazılarını sizin için seçtim. Rakamlardan önce katılımcılar arasında çalışan oranının kücümsemeyecek derecede olduğunun altını çizerim (rakamlardaki sıra Almanya-İngiltere-Fransa şeklindedir).

#### YALNIZLIK ALETLERİ

Yukarıdaki başlık Atilla Atalay'ın sevdigim bir hikâyeyinin ve kitabının adı. Kapağında bilgisayara gömülü yalnız bir adamın bilgisayar ekranındaki görüntüsü var. Almanya (%54) ve Fransa'nın (%60) yarısından fazla kafasında bu oyuncu imajını taşıyor, yani oyunların insanı yalnızlığa sevk ettiğine inanıyor. Sanal da olsa birçok kişiyle tanıştıran multiplayer oyun-

ların ve özellikle devasa online oyunların bu kadar yaygın olduğu ülkeler için ilginç bir sonuç. İngiltere (%31) ise bu konuda pek tutucu değil.

Bir sonraki nokta oyunların bağımlılık yapması. Bir oyunun bağımlılık yapabildiğini bilmek için istatistiklere ihtiyacımız yok. Tekrar oynamaları yüksek herhangi bir oyunun cazibesi sadece güzel bir kadında olabilir. Avrupali, olayı karşı cinsle bağdaştırıyor mu bilemem ama hemen hepsi (%77-78-79) oyunların bağımlılık yaptığını kabul etmiş durumda. Testte yer yer tutarsız bulduğum bölümler de var. Örneğin katılımcıların yaklaşık yarısı (%58-48-40) oyunlarını yeni teknolojiyi öğretmede önyak olduğunu düşünürken yalnızca az bir kısmı (%22-33-23) oyunların insana faydalı olduğunu inanıyor. Aynı grup oyunların zekâ ve yaratıcılık üzerinde etkisi olduğuna da inanmıyor. Yani ya günümüz teknolojisine alışmak ve hâkim olmak önemli bir olay değil ya da teknoloji zekâ ve yaratıcılıktan uzak bir terim. İlginç bir bakış

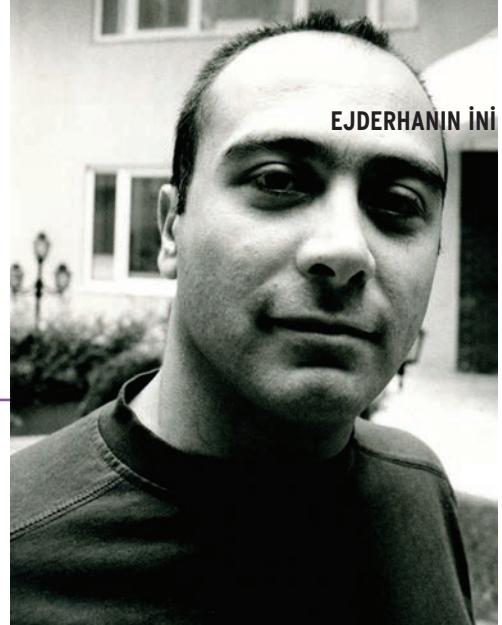
açısı vesselam. Tamam, olayın faydalı yanlarını bir kenara bırakalım. "Oyunlar benim hobim kardeşim, sana ne benim boş zaman uğraşmadan?" Böyle demek mantıklı gelebilir ama adamlar (%11-30-18) olayı iyi bir boş zaman geçirme şekli olarak bile görmezler. Hatta oyunların insanı saldırganlaşdırıldığını savunan bir kitle de (%42-36-43) mevcut. Fesuphanallah diyerek rakam bahisini kapatıyorum.

#### GEL İKİ EL WOW MUHABBETİ ATALIM

Oyuncuların en keyif aldığı şeylenden biri, sevdikleri oyun üzerine muhabbet etmektedir. Örnek için iki WoW veya Metal Gear Solid tutkununun muhabbetini izleyin ve tarafların şevkini, eğlencesini görün. Elbette insanoğlu severek yaptığı şey üzerine iki kelime etmek isteyecektir. Arkadaş grubunuzda oyunlarla ilgilenen kişiler olmaması, internet ve multiplayer sayesinde sorun değil. Fakat siz çevrenizdeki insanların yaptığınız oyun keyfini anlamasını mı istiyorsunuz? Uygun bir anda ona gidebilecek bir oyunu anlatarak örnekler verin. Yaşı ve meslek önemli değil. Anahtar, kişinin bilgisayara ve yeniciliklere biraz yatkın olmasında yatıyor. Haa bir de anlatım tarzınızda ve kafa karıştırmamanızda.

Sonuç olarak Avrupali'nın ya da yanı başındaki ne düşünüdüüğünü açıkçası çok önemsemiyorum. İnsanoğlu öğrenen bir canlıdır. İş biz öğretenlerde bitiyor (unutmadan, bahsettiğim hoca bir hafta sonra bilgisayarcıdan Age of Empires II almıştı). ■

**Doğru kişiye doğru zamanda ona gidebilecek bir oyunu anlatırsanız işe yaradığını gördüm.**



Burak Akmenek | akmenek@level.com.tr

# SANAL GERÇEĞE NE KADAR YAKIN?

**Oyun oynarken kendi karakterimizi ortaya koyuyoruz.**

Bir düşünün.

Herhangi bir online oyunu oynuyorsunuz. Bunun illaki Internet üzerinden olması gerekmeyi. LAN da olabilir. Bir grup yaratığın bulunduğu bir alanı temizlemek için 30 dakikadır uğraşıyorsunuz. Amacınız ise yaratıkların ortasında bulunan sandığı açmak. Tam siz son yaratığı keserken birisi çikip geliyor ve hoop sandığın içindekileri alıp gidiyor!!!! Adama "sen ne yapıyorsun arkadaş? Ben o sandık için 30 dakikadır uğraşıyorum!" dediğinizde ise siz ciddiye bile almadan hoop "ignore" listesine koyuyor. Böylelikle ona hiç bir şey diye miyorsunuz. Bir Game Master çağırısanız ne diyeceksiniz? Adamın sandığı alması gayet geberli bir hareket. Ama yaptığınn ne nezaketle alakası var, ne de görgüyle. Tamamen bencillik.

Buna benzer daha çok örnek var. Beraber bir zindana girip temizlerken son boss'tan düşen parçayı kimse almasın diye boss öldükten sonra "abi bu gavuru gruptan atalım silah bize kalsın" diyenler mi istersiniz, yaratıkla savaşırken sırı milliyetinden dolayı gruptaki bazı insanları iyileştirmeye-

yenler mi istersiniz... Liste daha uzar gider. Oyunun devasa online olması da gerekmeyi. En basit FPS'yi oynarken bile sizi takım arkadaşınız olmasına karşın kasten vurup yerdeki silahı kapan bir sürü ahlaksız oyuncu var. Peki bu adamlar neden böyle hiç düşündünüz mü? Son derece sinir bozucu, bencil, terbiyesiz, ukala. Üstelik bazıları özür dileyeceği yerde size kafa tutar. Hadi şimdi buyurun o kafayı patlatmayın.

## GERÇEĞE

Biraz da gerçek hayattan bahsedeyim. Sinyal verdiginiz halde size yol vermeyen sürücüler. Bir şey almak için sıradayken önden giren (ve beni çıldırtan) uyeniklar. Oturacak tek koltuk varken ve siz ona daha yakından resmen "koşarak" gelip o koltuga oturanlar. Bu davranışları hiç anla-

miyorum. Küçükken insan duygularını daha iyi ifade eder ya. Bir gün otobüse binerken koca popolu bir kadın beni çok sıkıştırmıştı. Daha 5 yaşındandım ve annemin yanında otobüse binmeye çalışıyordu. Kadın ise annemin elini tuttuğum halde annemle arama girmeye çalışıyordu. Kadına tüm gücümle tekme yumruk dalmıştım. Annem "yapma oğlum!" diyordu ama ben o kadar çıldırmıştım ki, daha o yaşında olmama karşın çevredeki yolcular beni zor tuttular.

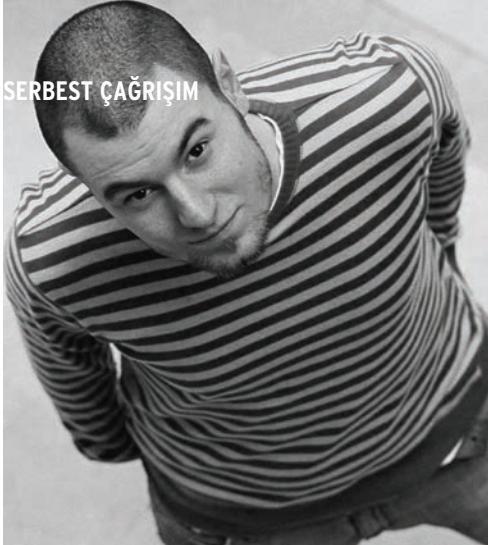
Tüm bu bencilliğin saf cahillikten kaynaklandığını düşünüyorum desem yanlış olur. Çünkü cahil olmasına karşın başkalarına karşı saygılı olan bir sürü insan var. Peki o zaman bu terbiyesizlikleri nereye koymalıymı? Hayatın gerçeği bu mu desem? Evet, hayatın gerçeği bu. Tam "ensesine vur ağzındaki lokmayı al" durumu. Peki, o zaman bize neden yaşlıların koluna girip yolda yanında aşağı geçirmeyi, insanlara saygılı davranmayı, çorbana tuz kojacaksan önce karşısındakine ikram etmen gerektiğini, bir ekmeğin varsa yarısını başkasına vermen gerektiğini öğrettiliyor? Tüm sosyal kurallar, tüm din kitapları aynı şeyi söylemiyor mu? Lütfen birisi bana bunun çözümünü söyleyebilir mi? Doğduğumuzandan itibaren yemek yemeye, sevilmeye, sosyal itibar sahibi olmaya vs. ihtiyacımız var. Bunu anlıyorum, tamam. Ama başkasının hakkına el atmayı hiç mi hiç anlayamıyorum.

Bu aralar televizyonda bir adamın "ülkemin namuslu insanları, biliyorum oradasınız!" diye bağırdığı bir reklam var. Ben de aynı şeyi buradan söyleyorum "ülkemin namuslu oyuncuları, biliyorum oradasınız, şunu bilin ki siz doğru şeyi yapıyorsunuz. İsmet İnönü'nün dediği gibi, bu ülkede namusluvarın da namussuzlar kadar cesur olması gerekiyor". Hepsinin 2006 yılı tüm sevdiklerinizle beraber sağlık, mutluluk ve refah içerisinde geçsin. ■

**Ülkemin namuslu oyuncuları, biliyorum oradasınız, şunu bilin ki siz doğru şeyi yapıyorsunuz.**



▲ Neden bizim gibi olmayanlara karşı saygı ve anlayış göstermiyoruz, neden?



Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Uyku mu, çizgi-film mi? Uyku... Hayır, çizgi-film... Çizgi-film... Şirinler, He-Man ya da Voltran... Ama göz kapakları mı Gargamel tutuyor sanki; çok güçlü, açamıyorum. Saat kaç acaba?.. Çok erken olmalı. Okul olsaydı uyanmayı akılmdan bile geçirmezdim, ama yok işte. Bu yüzden uyuyamıyorum. Yarın bu saatlerde kalkıp hazırlanmak, okula gitmek zorundayım. Erken kalkmaktan nefret ediyorum. Saatler bir saat ileriye alınmadı mı hala? Yoksa geriye alındığında mı daha fazla uyuyordum? Yarın daha er-

## PAZAR

### Gölgelerin gücü adına!

ken kalkıp bir saat geriye alırım ben de. Sadece kendi saatimi ama... Annemle babamın saatini de geriye alırsam doğal akışı sekteye uğratabilirim. Uyanmam gereklidir. Ya da sadece yataktan kalkmam gereklidir; uyan-

masam da olur. Tek gözüm açık da izleyebilirim He-Man'ı. Hava çok soğuk. İsmail Amca kaloriferleri yakmamış hala. Kömür getirmişlerdi, hatırlıyorum. Saat çok erken olduğu için yanmamış kaloriferler. Balkanlardan soğuk hava dalgası gelmiş olmalı, haberlerde söylemişlerdi. Neyse ki mavi battaniyem beni soğuktan ve İskeletor'dan koruyacak kadar büyük.

Biraz daha geç kalırsam babam kalkıp TRT'de belgesel izleyebilir. Aynı anda kalkarsak daha da kötü; çizgi-film izleyemeyecek olmam bir yana, babam beni uzaktan kumanda olarak kullanabilir. Battaniyemin altından kalkıp kahverengi Grundig marka televizyonumuzun üstündeki kanal tuşlarına "çat" diye basmam gerekebilir. Tuşların yanındaki kıbrıt çöpüne benzer çubuğu çıkarıp netlik ayarı yapmak zorunda kalmam da bir diğer seçenek-

nek. Boyum kısa bir defa, zar zar yetişiyorum televizyona. Hayır, kaç defa söylediğim, "alışalarınızın aylarıyla oynamayın" diyorlar diye, anlamadım. "Alıcılar"ın ne olduğu hakkında hiçbir fikrim yok aslında, ama öyle diyorlar işte. Saat gürültülü bir şekilde ilerlemeye devam ediyor. Akşam yatmadan önce pilini çıkarmamışdım. Ya pilini çıkardığında zaman durursa... Bu riski alamam. He-Man'ın bitmesine sadece beş dakika kalmış, bir sonraki çizgi-filmin hanesi olduğunu da hatırlıyorum.

Diğer tehlike annem. Ondan da önce kalkmam gereklidir. Çünkü biliyorum; kesin ekmeğe almaya yollayacak beni. Aslında gidersem bakkaldan Kurabiye Adam da alabilirim. Hava soğuk olmasa üşenmezdim, saat erken olmasa üşenmezdim. Göz kapaklımı Gargamel tutuyor sanki; çok güçlü, açamıyorum. Uyanmak zorundayım. Erken kalkmaktan nefret ediyorum. Kaloriferler yanıyor, kombiyi açık bırakmıştım. Yazı yazmam gereklidir, Sinan'la Oğuz dergisi yetiştirmeye çalışıyorum. Mail'le atarım. Telefonum çalışıyor... Arayan Turgay Abi, PlayStation 2 DVD'leri hakkında bir şey soruyor. Umarım sorun çıkmaz; çok stresi giriyyorum ters bir şey olacak diye. Kalkıp yiyecek bir şeyler hazırlamak en iyisi. Sonra yazımı başlarım, bitirince mail'le Sinan'a yollarım. Evde kimse yok, 1.5 yıldır yalnız yaşıyorum. Her şeyi tek başına yapmak zorundayım; tek başına uyumak ya da tek başına kahvaltı hazırlamak. Hızlı hareket ettim, başım dönüyor. Sınıñütüm var; hızlı hareket ettiğimde canım yanıyor. Doktora gitmem gereklidir. Ama önce yazmam gereklidir, bunu sonra düşünürüm; Uyku mu, çizgi-film mi? Uyku... Hayır, çizgi-film... Çizgi-film... Şirinler, He-Man, ya da Voltran... Kahvaltı yapmayı unuttum. Markete gidip bir şeyler almalıyım. Ama üşeniyorum. Hava soğuk olmasa üşenmezdim, saat erken olmasa üşenmezdim... ■



**Erken kalkmaktan nefret ediyorum. Saatler bir saat ileriye alınmadı mı hala? Yoksa geriye alındığında mı daha fazla uyuyordum?**

# SANALDAN GERÇEĞE

## Yazık ol ønskü

Uzun bir süredir Corpse Bride'ı bekliyordum merakla. Ne de olsa Nightmare Before Christmas'dan beri Tim Burton imzalı bir stop-motion animasyon izlemiştik. Artık vizyona girse de izlesek derken, sadece bir salonda gösterildiği haberi geldi. Orası da İstanbul Modern'in Mütevazı ceb salonuydu maalesef. Neyse, küçütür ama biz bize izleriz gibi iyimser adımlarla müzenin yolunu tutmuşken, bir yandan da salonun 35MM değil sadece DVD gösterebildiğini hatırlayıp karamsar tohumlar ektim zihnime. Nitekim yanılmamışım, her iki anlамda da. Güzel bir Tim Burton sever kitlesi vardı o yağmurlu gecede ve film tahmin ettiğim gibi DVD formatında gösteriliyordu. Yal-



niz beta versiyonu muydu, yoksa alfa mıydı bilemiyorum ama

ses (abartmıyorum) rezaletti; görüntüye Tim Burton'ın görsel dehasını yansıtacak kadar kaliteli değildi. Ayrıca arada sırada timecode'lar belirip, kaybolyordu (tezgahtan korsan mı aldılar nedir). Kısacası, tatsız bir deneyimdi. Kaş bin kare çekilerek, yaklaşık bir yıl gibi bir sürede inanılmaz emeklerle kotařilan Corpse Bride'a yazık olmuştu. İstanbul Modern çok daha duyarlı olmalıydı. Filmin DVD'si çıkmış durumda (yani doğru düğün olanından bahsediyor) ve yayılış sürecine dair birçok bölüm içermekte (<http://corpsebridemovie.warnerbros.com>). Umarım bek yakında bize de düşer. Olsadı Amazon'a tıklıyacaz artık.

## Korkunun Ustaları

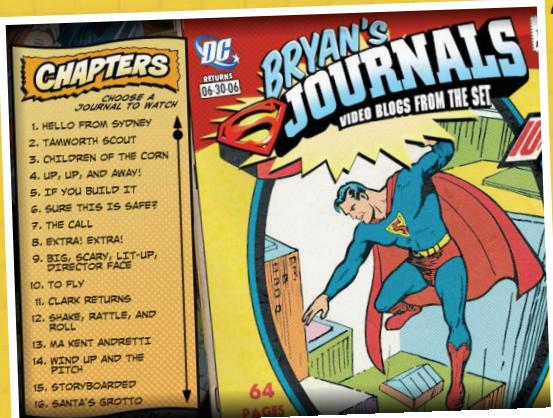
Korku sinemasının en usta yönetmenleri 'Master of Horror' projesi için güçlerini birleştirmiş durumda. Toplam 13 yönetmen, her biri bir saat uzunluğunda filmler çekerek, korkunç bir koleksiyonun parçası oluyor. Yönetmenler arasında Takashi Miike, John Carpenter, Dario Argento, Roger Corman, John Landis, Joe Dante gibi çok baba isimler var. Bölümle her cuma, 'Showtime' diye bir ka-



nalda gösteriliyor mu. Belki bize de CNBC-e bir kıyak yaparıda koleksiyonun DVD setini beklemek durumunda kalmayız. Gerçekten ilginç bir proje, özellikle korku türünün merak

lileri için şahane. Daha fazla detay için [mastersofhorror.net](http://mastersofhorror.net) adresine bakabilirsiniz. Projenin fragmanı ve her bölümün ortak açılış sekansını da siteden izleyebilirsiniz. Galiba kabuslarımıza taze kan getiyor...

## Superman Dönüyor



Ama önce blogları, hatta video blogları geliyor. 30 Haziran'da vizyona girecek olan 'Superman Returns' bekleyenleri için hayırlı bir iş yapmış ve web sitesinde, yönetmen Bryan Singer'in (Usual Suspects, X-Men) ağızından filmin çekim aşamalarını günlük formatta yayımlamaya başlamış ([supermanreturns.warnerbros.com](http://supermanreturns.warnerbros.com)). Çizgi roman

tarzında hazırlanan blogları kurcalamak gayet eğlenceli. Çekimlerde bulunmanın yanı sıra Singer'in set dışındaki olaylarına da tanık olabilirsiniz; örneğin adam sadece bir şey danışmak için üşenmemiş, atlıyor uçağa ve King Kong'un setindeki Peter Jackson'ın yanına gidiyor (imkan sahibi olmak böyle bir şey iste). Super fanatiklere tavsiye edilir.

## Dört farklı yetenek

Daha önce de yine Director's Label altında dvd setleri çıkan üç yönetmenden bahsetmiştim; Michel Gondry, Spike Jonze ve Chris Cunningham desem, hatırlar misiniz acaba? Şimdi bu üçlüye yeni bir dörtlü ekleniyor: Mark Romanek, Stéphane Sednaoui, Jonathan Glazer ve Anton Corbijn ([www.directorslabel.com](http://www.directorslabel.com)). Bize geç geleceğini öğrendiğim için, (ki bu ay D&R veya Megavizyon raflarında olabilir) Amazon'dan getirttim ama geçen ay Kadıköy, barlar sokağındaki Zero'da rastladım bu dört yetenekli yönetmene, tabii birazcık daha tuzluydular malum sebeplerden. Neyse uzatmayalım alışveriş mevzusunu, bu dörtlü de ilk üçlü gibi özellikle müzik videosu ve reklam filmi konusunda çok yetenekli ve tecrübeliler; hatta kısa filmleri ve uzun metrajları da var. Söz konusu dvdler de gayet sık bir şekilde, bu yönetmenlerin işlerinden kaymak şıkları sunuyor. Ayrıca müzik videoları, reklam filmleri, belgeseller ve kısa filmlerin yanı sıra yönetmenlerin storyboardlarını, fotoğraflarını, şahsi notlarını, kısacası her türlü artistik ıvır zıvırlarını içeren kitaplıklar da dvd setlerine başarılı bir şekilde dahil edilmiş durumda.

Yönetmenlerin kendilerinden biraz bahsetmek gerekirse, Jo-

nathan Glazer, Radiohead'in Karma Police, Street Spirit ve Massive Attack'in Karmacoma müzik videolarını yönetmiştir; Guinness için çektiği Surfer reklamı çok ünlüdür ve Birth ile Sexy Beast adında iki uzun metrajı vardır. Anton Corbijn, işe fotoğrafla başlamış; U2, Depeche Mode gibi çok baba grupların çok sık fotoğraflarını çekerek, 'rock fotoğrafçısı' olarak ünlenmiş, daha sonra da görsel gücünü yine çok meşhur gruplara çektiği video kliplerle taşımıştır. Mark Romanek ise yelpazeyi geniş tutmuş ve Red Hot Chili Peppers, REM, Madonna, Lenny Kravitz, David Bowie, Beck, Mick Jagger gibi uzayan bir şöhretler listesinin şarkılardırını göstermiştir, sağlam bir arkadaşımız. Son olarak birkaç tahtası noksan Stéphane Sednaoui abimizi, Red Hot Chili Peppers'in 'Give it Away', U2'nun 'Discotheque' ve 'Mysterious Ways' ve REM'in 'Lotus' şarklarına çektiği kliplerden hatırlayabiliriz (aslında dvdlerde başka bir sürü isim ve klip var ama ben sadece en sevdiklerimi söylüyorum). Halen bu klipleri hatırlayamadınız mı? O zaman atın kendinizi bir yerdən, yazık olmuş gençliğinizde. Veya atmayın kendinizi bir yerdən ve edinin bu dvd'leri. Şaka bir yana, görüntüyle ve sesle



bir şekilde uğraşıyorsanız, bu şıkları kesinlikle arşivinize katmalısınız. İzlemesi hem keyifli hem de öğretici. Ayrıca yönetmen olmak isteyenlere de acayıp gaz verebilir. Benden söylemesi.

## Ama ne performans!

Yönetmenlerden o kadar bahsetmişken, Anton Corbijn'in Depeche Mode konseri, daha doğrusu performansı üstüne yaptığı film hakkında da birkaç şey söylemek



gerek. Grubun 1993 yılında çıktığı Avrupa turnesinin Barselona ve Frankfurt konserleri sırasında gerçekleşen bu performans, hem Depeche Mode hayranları hem de Anton Corbijn takipçileri tarafından kaçırmamalı. 'Depeche Mode / Devotional' adıyla çıkan bu dvd, iki diskten oluşuyor. İlk diskte Anton Corbijn tarafından filme dönüştürülen 94 dakikalık Depeche Mode performansı

bulunmakta. ikinci diskteyse, konser sırasında kullanılan projeksiyonlar, ekstra videolar, MTV tarafından hazırlanan 'Depeche Mode Rockumentary' ve yönetmen Anton Corbijn'in monoloğu (!) bulunmaktadır. Gerçekten çok iyi hazırlanmış bir set. Konserin keyfini çıkartmanın yanı sıra görsel bir ziyafet de söz konusu. Özellikle ev partileri için tavsiye edebilirim; arkada planda oynaması bile güzel. ■

# İşgal

*Selamlar olsun. Siz neler yapıyorsunuz bilmiyorum ama ben bu sayfaları yazana kadar öldüm öldüm dirdim. En ucuz bütçeli korku filmlerine karakter oldum içimden şeytan çıktı, Türk filminde Kadir İnanır oldum saçlarım beyazladı, Kill oldum Bill oldum, Tarantino senaryosunda geyik malzemesi oldum, "hem okuyorum hem çalışıyorum, size baba diyebilir miyim?" oldum! Bi "oha!" olmadığım kaldı, onu da olurum yakında...*

*Konser konser dediler başımın etini yediler, gittik gördük konseri! "Destruction Candlemass ve artı ikisi" konseri vardı. Gittik. Her konser öncesi ayinimiz olan beyti + ayran yaptıktan sonra kapı açılışı 15:00 olan konsere yarı saat geç gittik. Bi baktık ki kapı açılışı 15:00 değil de 17:00'ymiş. Peki. Bekledik, içeri girdik. Winston marka çakmaklarını aldıkta sonra ikinci kapının açılışını bekledik. (Bu arada biraz nefeslenip, bir kahve yapıp gelmeniz gerekiyor) Kapı 21:30'da açıldı. Açıılır açılmaz da konser başlamadı tabii. Benim film koptuğu için pek hatırlamıyorum. En son hatırladığım "rijjjj jinnn vünnnn dump diss"tı (peki anlaşılmıyor ama burada kötü ses düzeneğine gönderme yapıyorum). Yönetim uyuma! Saplama konser istemiyoruz artık! Şimdiye kadar gitmediğim konser bir iki taneydi ama artık ufak konserlere gitmeyeceğim. Gelecek seyirci sayısına göre mi organizasyon yapıyorlar anlamadım ki?!*

gorcan abi - [gorcan@gmail.com](mailto:gorcan@gmail.com)

## DVD

### Manowar Hell on Earth IV

Manowar'ın DVD'leri albümlerinden fazla mı acaba diye düşündüm de, en azından denktir. Yazın verdikleri konserde Manowar'a doymadısanız bu DVD sizi doyurabilir. Tıka basa doldurmuşlar, 2 DVD ve bir Audio CD'den oluşuyor. DVD'ler tam bir konser gibi değil. Genelde ayrı ayrı yerlerde kaydedilmiş şarkılarından ve son albümdeki birkaç şarkının klipinden oluşuyor. Aralarda da grup elemanlarının görüntüleri, seyircilerle "sıcak temasları" yer alıyor. Polonyalı, Alman, kuzelyili, güneyli, sarışın, esmer... Pek ayrı etmiyor elemanlar kızları ve hepsine ayrı ayrı ilgi gösteriyorlar! Arada manyak Manowar fanlarını da inceliyoruz. Zaten DVD açılır açılmaz karşımızda tokat gibi patlayan bir fan var ki "oyy" diyorum. Bunu anlatmayacağım,

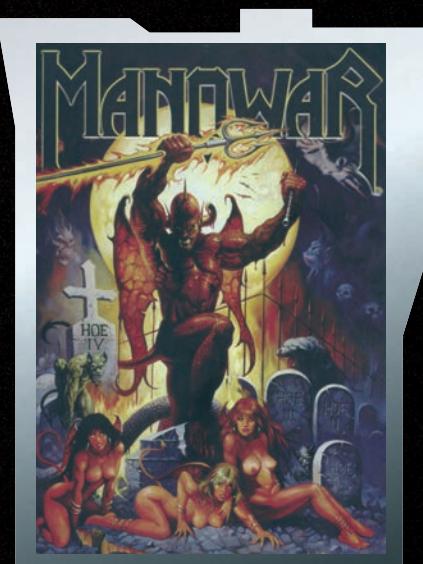
üstüme gelmeyin!

33 bölümden oluşan ilk DVD'de bonus bölümü de bulunuyor. Burada da I Believe ve Warriors of the World United'in farklı bir klibi, konserlerdeki ilginç gitar ve bas soloları yer alıyor.

İkinci DVD Behind the Scenes ve TV şovlarından görüntülerini içeriyor. Özellikle TV programları ilginizi çekebilir.

Audio CD'de Manowar'ın yeni albümünde yer alacak olan King of the Kings (konu/kelime kalmamış, bir cümlede iki "King" kelimesi kullanmışlar!)

Sonuç olarak bu DVD tam bir fan işi. Manowar fanısanız elemanların daha da içine giriip, yaklaşabilirsiniz. Manowar'la pek aranız yoksa bu DVD'yi pek tavsiye etmiyorum. ■



## The Tea Party Seven Circles

Bence 90'lı yıllarda çıkan gruptan en iyisi The Tea Party. İlk dinlediğimde "kaç yılının adamları bunlar" demiştim. 70'lerin müziğine benziyor. Ama modern öğeler de vardı müziklerinde. İlk albümlerinden beri aynı çizgiyi koruyorlar ve dinleyince "aha Tea Party" diyorum. İlk albümündeki The Majestic Song bayağı patlamıştı. Sonra Transmission albümünü dinledim ki bu albüm önemlidir. Çünkü bu adamlar Türkiye'ye gel-



mışlar tatili. Burada bağlama görmüşler, almışlar götürmüştür yanlarında. Sonra Temptation şarkısında kullanmışlar ki mükemmel bir şarkıdır. TRIPtich albümüyle de dinleyici kitleşini en az on kat artırılmışlardır eminim ki. Simdiki albümlerini de müzik setine ilk takıldığından beri aynı keyifle dinliyorum. Hala MTV grubu olmamışlar adamlar, hala kendi tarzlarını koruyorlar.

Tea Party albümlerinin ilk şarkısı vurucu olur genelde. Bu albüm de böyle bir şarkıyla başlıyor. Writings on the Wall şarkısı süper bir riff ile gidiyor. Yine 70'ler etkisi olan bir şarkı. Stargazer, Oceans, The Watcher yavaş sayılacak şarkılarından. Gerçi albümde şu yavaş, bu hızlı diye ayıramadım. Albüm baştan sona akıcı ve tekrar tekrar dinleniyor. Ama albümden tek şarkı dinlemek istiyorsanız bence Overload şarkısını dinlemelisiniz. Ben fena takıldım bu şarkiya.

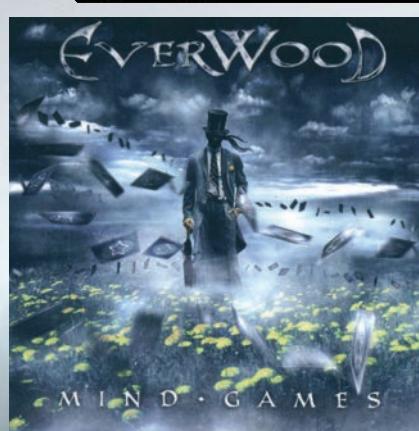
Ne tarz müzik dinlerseniz dinleyin Tea Party dinlemeden ölmeyin diyorum. Bu albümü eski dinleyiciler eminim çok sevecek. Daha önceden dinlemediyiseniz bu albümle başlayabilirsiniz. ■

## Everwood Mind Games

Yeni bir grup Everwood. Macaristan'ın bağırıp kopmuş bu arkadaşlar progresif metal yaplıklarını söylüyorlar. Bence çok progresif değil ama ilk albümden sonra açılırlar bence. Müzikleri bana biraz Sentenced'i hatırlattı. Albümde klavye çok ön planda. Özellikle ilk şarkındaki klavye inanılmaz. Nasıl bir aklın eseri anlayamadım. Eğlenmiş mi adamlar nedir! Felaket battı bana ama onu geçersek müziği çok iyi destekliyor genelde klavye. Albümün kaydı da iyi bence. Bizim grupların kaydına hiç benzemiyor! Gitarlar, davul, vokal çok iyi oturmuş. Özellikle vokali çok sevdim ben.

Şarkıları baktığımızda, Heart So Cold, Rememberances Of A Fallen Angel ve Jeanne D'Arc şarkıları ön plana çıkarıyor. Albüm genel olarak çok melodik ve akıcı gidiyor. Hep aynı

grupları dinlemekten sıkıldıysanız denemeye değer bir yeni grup bence Everwood. ■



## Stream of Passion Embrace the Storm

Yeni bir grup daha. Gerçek biraz hikayesi var bu grubun. Arjen Lucassen diye bir zat-ı muhterem var. Ayreon adlı grubun sahibi kendisi. Bu adamın olayı garipli biraz. Şarkıyı yapıyor. Sonra eli çeneye koyuyor, "kime yakışır bu şarkı" diyor. Cevabı bulunca da anıyor sağı solu, ayarlıyor elemanı. Bruce Dickinson, Gathering'den Anneke, Opeth'ten Mikael Akerfeldt, Tiamat'tan Johan Edlund gibi onlara müzisyeni katmış albümü. Çalıştığı sadece Ayreon'da çalıştığı müzisyenlerin sayısı 100'e yakın. Tabii Ayreon'dan farklı Stream of Passion projesi. Proje diyorum çünkü adının projelerinden biri SOP. Bunlardan farklı olarak Ambeon, Vengeance, Star One ve Bodine grupları

var. Ayrıca onlarda albümde de konuk müzisyen olarak bulunmuş.

Bu albümde gelirse... Başta şunu söyleyeyim: Ben hatun vokal olayından sıkılmış bir gorgananıyorum. Fakat bu albümü çok sevdim. Gathering'in Nighttime Birds zamanları gibi. Birebir Gathering'e benzıyor dersem haksızlık etmiş olurum ama... Gayet özgün bir müzik bence. Cello, keman, klavye kullanılmış, ve çok güzel oturmuş, sırtlıyor.

Albümu merak ediyorsanız Passion şarkısını dinlemeniz yeterli. Bu şarkı bütün albümün karakterini ortaya koyuyor. Sazlı sözlü sololo süper bir şarkı. Albümün devamının nasıl



## PLAYLIST

1. Resul Balay Nazlı Yarım Haber Salmış
2. Kurban İnsanlar (Kompile albüm!)
3. Savatage When the Crowds are Gone
4. The Tea Party Overload
5. Black Dahlia Murder I'm Charming
6. W.A.S.P. The Idol
7. Norther Smash (Offspring)
8. Darkest Hour This Will Outlive Us
9. Twisted Sister Stay Hungry
10. Nasum Time to Discharge



## KONSERVVAR

Helloween  
1 Şubat İstanbul

Soulfly  
25 Şubat İstanbul

Opeth  
29 Mart İstanbul  
30 Mart İzmir

Blind Guardian  
12 Mayıs İstanbul

olacağını belli ediyor. Deceiver, Out In The Real World ve albümü adını veren şarkı Embrace the Storm mükemmel şarkılar. Bunları zor ayıkladım. Albümün tamamı çok iyi bence. Arjen Lucassen hakkaten eli öpilecek adammış. Ben bu albümden sonra Ayreon'un da tadına bakacağım. ■

Incelediğimiz albümlerin  
Türkiye dağıtmacı  
Atlantis Müzik'tir.

**atlantis**  
M Ü Z İ K

# INBOX & OUTBOX

Bu ayki Inbox'a Camel'dan Air Born'u dinleyerek başlıyorum. Özel bir sebebi yok. Her şeyin arkasında sebep aramak veya sebep yerleştirmeye çalışmak ne kötü huydur... En ufak, en güzel şeyde bile bir bit yeniği ararsın. Her şeyi bir sebep sonuç ilişkisi içinde görür, bu sırada hayatın kafana attığı minik güzellikleri kaçırırsın. Arada sırada kurtulmak lazım analitik düşünceden, hayatı olduğu gibi görmek, güzelliğiyle, çırkinliğiyle, oldu bittiyle kabul etmek de lazım... Dışarıda kar yağıyor, sanırım bana bir haller oldu, yetişin a dostlar!

## KAHROLSEN AGE OF 3!

Merhaba sevgili Level ailesi,

Derginizi şu kadar zemandır okuyorum gibisinden laflar etmek istemiyor, umarım hepiniz iyisinizdir diyor ve hemencəcik sorularıma ve diğer söylemek istediklerime geçiyorum.

**1-** Biliyorum! Evet biliyorum, Age Of Empires 3'ü beğenmeyen var aranızda, keşke 2D olsayıdı diyenleriniz var, evet biliyorum. Ve sizden 2005'in en iyileri dosyasında "Biz bu seneki GZS'leri beğenmedik, bizim gönlümüz hala Age Of Empires 2'de" diye bir jest bekliyorum. Naçizane bir okuyucunun naçizane bir isteğini anlayışla karşılaşacağınızı umuyorum.

Hayır, P3 450 Mhz, 256 MB SD-Ram ve 16 MB ekran kartına sahip olmamla bir ilgisi yok, 3D halini cidden beğenmediim. Hele akıma ilk AoE 2 oynadığım zamanlar gelince iyice delleniyor, hatta Age Of Empires 3'e ve haliyle Microsoft Games ve Ensemble Studios'a sinir oluyorum.

**2-** Şu anki makinem yukarıda yazdığım gibi, 16 Mb ekran kartıyla idare etmeye çalışıyorum, bu sistem beni ne kadar götürür diyemeyeceğim için sizden birkaç eski RYO tavsiyesi istiyorum, var mı hiç akılınızda olan, çok sevdığınız, yine olsa yine oynamam dediginiz bir RYO? Yoks'a Diablo 2 ve NBA 2004'ü sonsuza kadar oynamak zorunda mıymı?

**3-** Sizce bu saatten sonra

PS2 almak mantıklı mı, tahminen ne kadar ömrü var PS2'nin, yoksa onun yerine yeni bir PC mi toplamalıyım?

**4-** Bir de uygun bir zamanda ofisini ziyaret etmek istiyorum, kapınız bizlere açık mı her zaman, gelsek Fırat abile bir PES çevirme imkânımız olur mu, sizler müsait olur musunuz?

Neyse, daha fazla uzatmayayım, sizin de işiniz başınızdan aşkindir şimdi. Hepinize mutlu günler (hatta yıllar) diliyorum. Hoşkalın...

Uğurcan "t\_wolver" Taşkın

Sevgili Uğurcan,

**1-** Tanıdım seni Uğurcan! Sen bizim forumlarda insanları "Kahrolsun 3D Age of!" diye bağırıp galevana getirmeye çalışan t\_wolver'sın! İçin bu boyutlara varacağını ve Age of karşıtlığının dergi sayfalarına taşacağı bilseydim, şey yapardım... Şey... Ne yapardım? Bi şey de yapamazdım sana, şimdi fark ettim. Yıldım resmen!

Age of 2 ile kalpten bir bağın olduğu çok belli, ama Age of 3'e de haksızlık ediyorsun. Gerçi ben oyunu oynaymadım, bilgisayarında çalışmamak için özel çaba sarfetmişti oyun. Ama oynayan yakınım var (Tuğbek, koş gel buraya!) onlardan aldığım izlenimler hiç de kötü olmadığı yönünde.

Üstelik bunu söylediğim halde, belki bana kızacaksin ama, ben Age of'a bir türlü isınamamış bir kişiyim. Age of Empires 2'yi de söyle bir oynamıştım, ama benim gönlüm Starcraft, Warcraft ve Command & Conquer'e aittir. Ne yalan söyleyeyim, hep biraz soğuk bulmuşumdur Age of serisini. Ama ben çıkip da "bu yıldı GZS'leri beğenmedim, Starcraft'tır aslolan" demem, diyemem. Sen de bilgisayarını upgrade edince Age of 3'e bir şans ver bence, kararını ona göre var.

**2-** O sistemde öyle bir RYO şöleni yaşarsın ki aklın şaşar. Fallout, Planescape Torment ve Baldur's Gate serilerine kafadan dal!

**3-** Neden olmasın? Yeni nesil makinelere 1.000 liraya yakın para vermen gerekecek, ama bir PS2'yi 400 liraya alabilirsin. Üstüne bir de şimdije kadar oynamadığın, PS2'de çıkan tüm muhteşem oyunları gözünün önünden film şeridi gibi geçir. Bir God of War, bir

MGS 3, bir Katamari Damacy oynamadıysan durduğun kabahat.

**4-** Bizler asla müsait olmayız. Şimdiye kadar dergiye gelen okuyuculara sor, ellerindeki pasta/börek/çörekleri 15 saniye içinde tükettiğten sonra bilgisayarlarınızın başına nasıl hızla döndüğümüzü sana anlatınsınlar. Ama sen gel yine de, pasta & börek yani (gelmeden bir iki saat önce ararsan kapı duvar yerine biz karşılızar seni).

Haydin, kal sağlıcakla.

## HAY JACK!...

Selamlar Level ahalisi.

**1-** Bilgisayarına Spy Axe 3.0 adlı bir program bulaştı. Ne yaparsam yapamı silemiyorum. Regedit dosyalarıyla da uğraştım ama bir türlü olmuyor. Windows güncelleştirme işaretü tarzında bir işaretle devamlı uyarı veriyor. Bıktım usandım Yardım edin lütfen.

**2-** Diğer ülkelerde internet kafeler bu kadar yaygındır mı?

**3-** Neden ülkemizde internet çok kötü amaçlar için kullanılıyor? Neredeyse bütün arkadaşlarım kendilerine hacker unvanını yakıştırıyor, sanki ellerine ne geçiyorsa.

Sorularım bu kadar.

Furkan

Hoşgeldin Furkan.

**1-** En bela Spyware'lerden birisi bulaşmış san. Tavsiyem, bu ay CD'de verdigimiz SpyDefense'i kurman. Eğer o temizlemezse (SpyAxe'in çok inatçı bir sipa olduğu bilinir) üstüne Spybot ve Adaware'i arka arkaya kur ve çalıştır. Hiçbiri temizlemezse Hijack This adlı programı da kur ve hepsini birden çalıştır. Bilgisayarın çok yavaşlayacaktır ama SpyAxe 3.0 bile bu kadarından kurtulamaz.

**2-** Yaygın, hatta isimleri bile aynı. Çin'de ve Güney Kore'de hele, çılgınlık boyutunda kafeler.

**3-** Bir insana kendinden daha büyük bir amaç vermezsen, kendi amaçlarını arar, orada veya burada burular. Ama bu coğunlukla doğru bir amaç olmaz. Hem ülkemizde, hem de dünyada gençlerin eğitimleri ve ardından gelecek yaşamlarıyla ilgili derin ümitsizlikleri

var. Ve bunun sonucunda da kendilerini sıfatlandırmak için ellerindeki tek fırsatı değerlendirdiyorlar. Olan bu.

## YÜZME BİLİYOR MU BAKALIM?

Merhaba Sinan, çıkış tarihi olarak Kasım'ın ilk haftası gözüken ve bu zamanda çıkan bir oyun (X3 Reunion) nasıl oluyor da 1 ayda ne Türkiye'ye ne de bir çok Avrupa ülkesine ugramıyor? Oyun yüzerek mi geçiyor okyanusu? ☺

İyi çalışmalar

Mehmet Cengizhan  
Yıldırım

Merhaba Mehmet, birçok oyunun Amerika ve Avrupa'daki çıkış tarihleri farklıdır. X3 Amerika'da çıktıktan (28 Ekim) 2 hafta sonra Avrupa'da da piyasaya çıktı (14 Kasım). Ama Türkiye gibi birçok doğu Avrupa ülkesinde doğru düzgün ve yaptıkları işi ciddiye alan çok fazla dağıtıçı şirket olmadığı için birçok oyun orijinal olarak bulunamıyor. Avatürk'ün de kapanmasından sonra Türkiye'de ciddi olarak orijinal PC ve PS2 oyunu getiren bir tek Aral İthalat kaldırı. Distribütörlüğü açıkta olan veya faal olmayan birçok küçük şirketin elinde kalmış bir sürü oyun yapımcısı firma var. Umarım kısa zamanda oyun işini ciddiye alan birileri çıkar da bu firmaların dağıticiliğini üstlenir. Yoksa internetten sipariş etmeye devam.

## AH O FOTOĞRAFI CEKEKTİM!

Merhaba, derginizi bir yıldır takip eden 13 yaşında çömez bir okuyucunuzum. Lafı uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum:

- 1- 106. sayıda başlayan "Bana kaderimin bir oyunudur bu?" adlı çizgi öykünüz çok güzel. Bunu Kamuran Süner çiziyor değil mi?
- 2- Bilgisayarım için bulabileceğim PS2 emülatörü var mı? Ben ÇOK koyu bir MGS hayranıymış ve sırı MGS oynamak için bir PS2 emülatörü arıyorum. Lütfen bir tane söyle Sinan abi, sen halden anlarsın!
- 3- Benim 128MB'lık bir ekran kartım var. Acaba bu yeni nesil oyunlar için yeterli olur mu?

- 4- Silent Hill'in filmi ne zaman çıkacak?
- 5- Bir MGS filminin çıkma ihtimali var mı? Sorularım bu kadar umarım dergide yarınlarśın.

Hoşçakalın ve hepинize kolay gelsin!!  
Cankat Özden

Merhaba Cankat. Unutma ki çömez okuyucu yoktur, okuyucu vardır.

- 1- Beğendiğine sevindim. Evet, Kamuran çiziyor.
- 2- Ben halden anlarım ama bakalım emülatörler anlıyor mu? Çünkü oyun oynatan bir PS2 emülatörü yok. Tamam, Google'da arattığında birkaç tane PS2 emülatörü olduğunu söyleyen program buluyorsun. Ama bu emülatörümüzler, ekranda bir küp döndürmekten veya bazı oyunların başlangıç ekranını göstermekten öteye gidemiyor. Üzgünüm ama PS2 emülatöründe MGS 2 oynayacağın günler uzak bir hayalden öte değil.
- 3- Şimdilik yeterli olur, ama bir yıl içinde acısını çekmeye başlarsın. Ayrıca ekran kartının RAM'inden daha önemli olan grafik işlemcisidir. 128MB'lık bir Fx5200 diyorsan, işin daha da zor.
- 4- 2006 içinde çıkacak. Allah'tan Uwe Boll yönetmiyor, onu da beter ederdi.
- 5- Bu ayki dosya konusunu okuduysan, Hideo Kojima'nın ilk başta yönetmen olmak istediğini öğrenmişsindir. Belki MGS4 ile serisi tamamladıktan sonra filmini yapmak isteyebilir.

## FEAR GERÇEĞİ

Abi ben on üç yaşındayım. F.E.A.R.'i bitirdim ama niye senin karakterinin oyun boyunca adının söylenmediğini anlamadım.

Mert704

Merhaba Mert, FEAR'daki karakterin adının söylenmemesinin sebebi (oyunu oynamamış olanlar hemen bir sonraki mektuba atlaşınlar, spoiler geliyor) şu: Aslında bir sebebi yok. Senin karakterin de, peşinde olduğu general gibi, üstün zihinsel yetenekleri olan asker. Ve aslında ikiniz de Alma'nın oğullarınız. O satispit Replica askerleriyle sağa sola saldırmaya başlayınca, sen de muhtemelen o güne kadar tutulduğun laboratuardan ilk kez çıkıştı ve peşine düşüyorsun. Yani aslında kendine ait bir ismin yok.

## BU NEDİR YA?

Level'i severek okurdum, taa ki ekim sayısının 2. sayfasında Editörün Gizli Hayatı bölümündeki Volky'nin resminin yanındaki Coca Cola şişesini görene kadar. Kullanabilme özgürlüğünüz var. Ama binlerce kişinin her ay merakla beklediği dergiye o resmi koymamalıydınız. Sizi protesto ediyorum!

Ali Şenol

Merhaba Ali de, sen şimdi bizi niye protesto ediyorsun ki? Coca Cola'ya mı karışın? Gizli reklam yaptıgımızı mı düşünüyorsun? Volkan'ın kolunun arkasında kalan şişenin üstündeki markayı ancak kafanı dergiye sokup baktığın zaman görebildiğinin farkındasınır herhalde. Fark ettiyisen aynı sayfada Ali'nin resminden üstündeki t-shirt'te Manowar yazıyor.

O resmi yayınlarda de "acaba metal müzik karıştırıları bizi kınar mı?" diye düşünse miydi? Aynı sayfadaki Jesuskane'in resminde, resmin dışında kalan kişi olan Berker'in parmağı üstündeki montun belli bir bölgesini işaret ediyor. Çok, çok ama çok dikkatli bakarsan (mesela bir durbün vasıtıyla) Berker'in Harley-Davidson marka bir mont giydiği görebilirsin. Şu durumda motorsikletin tehlikeli bir araç olduğunu düşünenler bizi kınamak için ne gibi bir çalışma içindedir diye merak edelim mi? Bir sayfada üç kez gizli reklam yaptı diye RTÜK bize kütükle girişir mi acaba? Koruyorum Ali!

## ALKOL SAĞLIĞA ZARARLIDIR

Selam tüm Level çalışanları  
Öncelikle hepinize iş hayatınızda başarılar  
Ve güzel bir dergi çıkartığınız için siz tebrik ediyorum. Benim size iki tane sorum olacak;  
1- Star Wars: Battlefront 2'yi aldım, yükledim. Mount image edip oyunu açmak istedigimde 'Conflict with emulation software detected' diye bir yazı çıkyor ve oyunu açmıyorum. Sorunu nasıl çözebilirim?

2- Civilization 4'ü aldım, yükledim. Oyunu açmaya çalışınca "Please login with administrator prevelege and try again" diyor. Sorunu ma lütfen çözüm bulun. CIVILIZATION 4'SÜZÜKTEN Ö-LÜ-YO-RUM!

Master Jedi Batu

Sevgili Batu, sana hemen tek ve kesin bir çözüm söyleyebilirim: Kopya kullanmaktan vazgeç. Artık kopyaların öyle bir suyu çıktı ki saçınızı başını yolman muhtemel. Birbirini gizleyen programlar, CD Rom'ları fiziksel olarak sökmek derken hakikaten eziyet haline geldi bu iş. Tabii Battlefront 2 yok Türkiye'de, onun gibi birçok oyunu da almak istesen bile orijinal olarak Türkiye'de bulamayacaksın ki bu durumda tıkanıp kalyoruz biz de. İşimiz gereği yurtdışından getirilebiliyoruz bazı oyunları, ama bir öğrenci ne yapsın? Türkiye'de orijinali kesinlikle bulunamayan oyunları kopya olarak oynamaya çabalamanızı anlayışla karşılıyorum. Ama bu konuda yardım etmemizi isteme bidden.

Civilization 4 konusunda ise şanslısan, çünkü orijinal olarak Türkiye'de var. Üstelik de geçen yılın en iyi oyunlarından birisi olarak orijinal alınmayı hak eden bir oyun. Hemen [www.weblebi.com](http://www.weblebi.com) 'a girip bir bak isterSEN.

## ESKİ DOSTTAN POSTA

Merhaba çok sevgili LvL ailesi, "ailesi" diyorum, çünkü yıllardır sizleri yazılarınızdan bir aile gibi gördüm ve tanıdım, dahası takdir ettim, hayran kaldım. Keşke herkesin iş yerinde bu kadar güzel dostluklar olsa... Şu anda Rainbow Six soundtrack'ı eşliğinde hayatımın en güzel kompozisyonunu yazmaya çalışıyorum, umarım yeterince güzel olur ve okumaya değer bir şeyler çıkar. Yıllardır sizlere bir şeyler göndermek istedim, ancak her nedense bir türlü cesaret edemedim. Öyle ya da böyle yıl geçti, 24 yaşama girdim, öğrencilik yıllarım bitti, öğretmen oldum. Hayatında değişmeyen çok az şey kaldı, bunlardan birisi de hala oyun oynuyorum, (neydi o FEAR'in sonu ya...)



▲ Muhteşem kampanya.

ve hala LvL okuyorum. Gerçi yaşam gereği, bidden alırken "Benim yeğen istediydi de, hi hi..." şeklinde şirinlikler yapıyorum ancak, işin aslı nişanlımın, arkadaşlarımın ve diğerlerinin gözleri önünde hala bir oyun dergisi okuyorum. Hayatındaki değişmeyen şeylerden birisi de çevremdekilerin bilgisayar oyuna hala çocuk işi olarak bakmalarıdır. Ancak ben artık uğraşmaktan yoruldum. Bilgisayar oyularının zekâ düzeyini yükselttiğine dair gazete kütüpleri mi göstermedim, uzun uzun açıklamalarda mı bulunmadım... Ancak sizlerin de dediği gibi, insanlar neyi görmek isterlerse onu götürecekler.

Öte yandan yıllarca yazmaya cesaret edemeyişimin nedeni, yıllardır sizlere soracak birşeyler bulamamamdı. Ancak en sonunda saade fikirlerimi ve sizlere olan desteğimi ilemek için mail atma girişiminde bulunum. Anlıyorum, birçok sevgi ifadeleri görmüşsunuzdur bugüne kadar, ancak yine de insan bazen birilerinden destek görmek ister... Her ne kadar tanışmamış da olsa, hiçbir paylaşımında bulunma fırsatımız olmamış da olsa, uzakta da olsam, bir dostunuz olarak hayatma (belki de hiç farkında olmadan) bu kadar katkıda bulunduğunuz için sizlere teşekkürü bir borç olarak bilirim. Neden mi? Oyun meraklıyla derginizi okuduğumda, incelemelerin yanı sıra, araya genel kültür damlaçıları serpiştirdiğiniz için. Inbox köşesinde insanın "insan" olmasının önemine değinen, insanın karakterine işleyen güzel dersler verdığınız için, ve de en önemli bunları ağırlıklı olarak çok genç okuyuculara hitap eden bir dergide yaptığınız için... Sizlerin bunu bir misyon olarak algıladığınız sanmıyorum ("bi dergi çikalırm da şunlara bi çeki-düzen verelim, adam edelim..." gibi), sizler düşünen insanları olduğunuz için yaptınız bunları. Hayatın sadece klavye ve fareden ibare olmadığını gösterdiniz insanlara... Bir oyun oynarken ondan ögrendiklerimi unutmadım... Bir Civilization serisi, bir Rainbow Six serisi, ya da Hearts of Iron serisi, bütün bunlardan ve daha 100'ü geçmiş oyun arşivinden birşeyler öğrendim. Hepsi de sizlerin tavsiye ettiği oyularlardı. Ve her seferinde de haklı olduğunuzu gördüm. Bugün II. Dünya

Savaş hakkında, özel kuvvetler hakkında, ya da dünyada diplomatik, ekonomik, stratejik, askeri gelişmeler hakkında çok daha fazla şey biliyorum, görüyorum.

Ancak başka bir yönünüz var ki, o hiçbir dergide yok: LvL Underground, ve Beneath the Ground köşeleriniz. Her ay ilk baktığım yerlerden birisidir buraları. Şu anda bilgisayarında özlü hikayelerden, ilginç yazılar ve resimler ve de videolardan oluşan oldukça yükü miktarda bir klasör var, ve onun adı "LvL"! Bu köşelerden seçtiğim makaleleri, ilginç yazıları, resimleri, sınıfının panosuna astım. Öğrencilerin ilgisini görmeliyiniz. Okulda bir rekabet havası esiyor ki, sormayın! Meslektaşlarım çok begendi, şimdiden diğer sınıfların panolarına bakıyorum da, resimler, yazılar birden çoğaldı. Evet, bütün bunları ben yaptım, ancak sizlerden aldıklarımla yaptım. Bu yüzden sizlere teşşekkür ediyorum.

Lafı açmış, aklıma birkaç soru yavaş yavaş gelmeye başladı, usulen sorayım:

**1-** RPG tarzi tam olarak nedir? Onu diğer oynlardan kesin olarak ayıran bir yönü var mıdır? Örneğin Vampires-The Masquerade, bir action oyun mu, yoksa bir RPG oyunu mudur?

**2-** Civ4 için ek görev paketleri hakkında bir bilginiz var mı? Bunlardan birisinde Osmanlılar da yer alacak mı acaba? (Medieval: Total War'da arkaplan müzüklerinden birisini Mehter Marşlarıyla değiştirince tüylerim diken diken olmuştu) Ayrıca Osmanlılara yer verilmesi hakkında ne düşünüyorsunuz?

**3-** Operation Flashpoint 2 ile ilgili detaylı bir bilginiz var mı?

**4-** Undying, Rainbow Six serisi gibi oyular neden haketikleri ilgiyi göremiyorlar?

**5-** Neden çok daha iyileri olduğu halde, bugün Counter-Strike bu kadar yaygın bir şekilde oynanıyor?

**6-** Bir gün elimde bir Biskrem'le gelsem beni içeri kabul eder misiniz?

Öte yandan olumlu yönde bir eleştiri yapmadım, çünkü dergiyi daha da geliştirecek bir şeyler bulmadım, üzgünüm.

Biliyorum, uzun bir mail oldu ancak, anlatacak, söylenecek, paylaşılacak o kadar çok şey var ki... Umarım vaktinizi ayırdığınıza değmiştir. Öte yandan, uzakta da olsak, dostluklar mesafe tanımaz...

Sağlıklı kalın...

Orhan "General Talon"  
Öztürk

Merhaba General! Bu uzun ve güzel posta için ekibim adına teşekkür ederim. Ama neden Level alırken "valla yeğenim için ihihi!" şirinliği yapıyorsun anlamadım? Ben de 29 yaşıyorum, ama her ay başında kitabevinden elimde iki çizgi roman dergisi, bir müzik dergisi ve yerli/yabancı tüm oyun dergileriyle aslanlar gibi çıkarken hiç de ezilmiyorum. Çünkü bu ülkede pek az kişinin yaptığı bir şey yapıyorum, hobilere sahip çıkmıyorum. Çizgi roman okumanın da, oyun oynamanın da, Level okumanın da yaşı yoktur. Ne yani Level okuyunca ağır abi olunmuyor mu? Ayrıca "ağır abi olmak" da ne demek? Çok da ağır abi olmaya özenmemek lazım, sonra bulunduğu noktadan bir gidim kırıdayamaz hale geliriz, aman ha!.. Neyse, fazla uzattım. Demek istediğim hobi sahibi olmanın yaşı yoktur, hobile-

rinizden utanmayın lütfen.

**1-** Ya aslında son yıllarda tüm oyun türleri iç içe gitmeye başladı. Biz eski top-raklar hala klasik "aksiyon", "RPG", "strateji" gibi türleri oyunlara vermeye devam ediyoruz. Ama hemen hemen her oyun içinde birden fazla türü barındırıyor. O yüzden Vampire gibi oyunlara RPG dedigimiz zaman Baldur's Gate ve Arcanum sevener kızıyor, öyle FPS gibi RPG olur mu diye. Ama durup düşünürseniz, zamanında Baldur's Gate'e FRP diyoruz diye masaüstü FRP'ciler de kızıyor. Demek ki türler ve tanımları değişiyor. Ayak uydurmak lazım.

RYO türünü kabaca tanımlamak için, bir veya bir grup karakteri bir hikaye boyunca geliştikleri, gelişimleri de ne yönde yapacaklarına sizin karar verdığınız oyular diyebiliriz.

(Bu arada, biz artık RPG demiyoruz, bu türü RYO – Rol Yapma Oyunu olarak Türkçeleştirdik).

**2-** Daha dur hele, Prince zorluğunda bitirelim bir Civ4'ü. Canımıza ot tıkıyorlar valla. Ek görev paketleriyle ilgili hiçbir bilgi yok, ama içinde Türklerin olmasına kesin gözüyle bakıyoruz biz. Bak gözüm! Kesin...

**3-** Elimizdeki tüm bilgileri geçen sayıma boca ettik. Bir rivayete göre bu ay sonda çıkış olması gerekiyor ama benim pek inanılmam gelmiyor.

**4-** Rainbow Six hak ettiği ilgiyi fazlasıyla gördü aslında. Ama PC'ye dört tane oyun çıktıktan sonra bir XBox'a çıkış var ki, XBox Live üzerinden en çok oynanan oyuların birisi oldu. Yani hak ettiği ilgili en çok XBox'ta gördü, bu yüzden de son oyunu Rainbow Six: Lockdown XBox'tan PC'ye çevrilerek hazırlanıyor. Evet, bence de yazık ama ne yapalım, bizim oyun zevklerimiz genel zevkle %100 örtüşmüyör. Undying'in neden satmadığı ise tam bir muamma. Bence muhteşem bir FPS'yi. Doğru düzgün reklamı yapılmadığından olabilir.

**5-** Basit. Beş dakikalığına gir oyna türü, çitir cerez tadtında bir oyun olabildiği kadar, istediği kadar profesyonelleşmeye izin veren derin taktik gerektiren bir oyun da olabildiği için.

**6-** İşaret ve baş parmaklarının arasında bir bisküvi tutup ile ri doğru uzatarak, yüzünde melül bir ifadeyle “bi bis-krem versem!” diyerek kapı dan içeri girmeye teşebbüs edersen, daha ağızından “bi...” heceleri çıkamadan so-pa yemeye başlarsın (o ne salak reklamdır öyle?!). Ama bir çayımızı içmeye gelebilir-sin.

Biz dergiyi güzellestirecek ve çok daha iyi hale getirecek şeyle bulduk. Üzerinde çalışmaya başladık bile. Sen tadını çıkartmaya bak.

## EA VS. BLIZZARD

Merhaba Sinan Abi, nasılsın, hayat nasıl gidiyor? Beni sorarsan süppper :) Sana bir kaç sorum olacak, cevaplar-san inan çok sevinirim.

**1-** Öncelikle bir iddiaya açık-lık getirmek istiyorum: Sınıftan iki arkadasım EA Games 'in Blizzard'dan daha çok gelir getirdiğini (yilda) savunuyor. Blizzard sadece WOW'dan yıllık 700 milyon \$ kazanıyor. EA Games'in meç-hul... Bu tartışmaya bir nokta koyar misin? :) Arkadaşlarımı bir şey etmek istiyorum (an-ladin sen :)

**2-** Sizin dergide Burak abi dışında WoW oynayan var mı? Ve Burak abinin karakterleri hangi serverlarda? Onunla beraber oynamayı çok isterim...

**3-** Godfather'ın kesin çıkış tarihi hakkında bilginiz var mı?

Efe Dikici

**1-** Öhüm, Hoş geldin Efe. Kendinden çok emin geldin Efe, ama seni de üzemeğim Efe (bu ay kalp kırıklıklarından gidiyoruz da). Blizzard'ın yilda 700 milyon dolar kazandığını nereden duydun? Sanırım “4 milyon WoW oyuncusu var, çarp aylık ücret olan 15 dolarla, onu da çarp 12 ayla, eşittir 720 milyon dolar eder” gibi bir hesap yaptın. Ama unuttuğun bir şey var: O 4 milyon oyuncuya bir arada tutan sunucuları işletmek, oyuna sürekli yeni bir şeyler eklemek, ekle-nen şeylerin yarattığı sorunları gidermek için Blizzard tam 1600 kişi çalıştırıyor! Evet, sadice WoW için Blizzard'in tüm dünyaya yayılmış olan 1600 çalışanı var ve bunlara maaş gibi gereksiz şeyler ödüyorlar.

## İNBAKSCIK

Selam Level familyası. Level türü de diyebilirdim ama çiftliğiinizde verimli yavrular oluşturabileceğinizden emin değilim...

Hakan1980

Mailin devamında espri yaptığı söylenmişsin, ama sen bu işlerden pek anlamıyorsun, değil mi Hakan?

**Sinan abi ben büyüğünce ishal olacağım...**

Shakespeare

Şöyle kenarda dur sen...

**Bomba bir oyun projem var; zorluk derecesi çok yüksek olmayan bir FPS ile ilgili.**

Oyundaki karakteriniz vurulduğunda oyun kendisini bilgisayardan silecek. Ancak yeni CD alınca devam edebileceksiniz. Oyunun fiyatı 5 YTL falan. Buradaki amaç çok para kazanmak değil, oyuncuyu her an gerilimin doruklarında gezdirebilmek. İnsan ancak kaybedeceği bir şeyler olduğu zaman olması gereken kadar fazla konsantre olabiliyor oylara...

Hakan1980

Benim daha iyi bir fikrim var, monitörün üstüne USB çıkışlı altı patlar monte edelim, oyunda vurulunca o da ateş etsin. (Samimi not: Orijinal fikirlerini de espri yeteneğini kaldırıldığı dolaba koy, daha fazla bozulmasınlar).

Ayrıca hesabında yaptığı ufak da bir hata daha var: Blizzard şu anda sadece World of Warcraft'tan para kazanırken, EA Games sahip olduğu düzinelere oyun yapımcısı ve yüzlerce oyundan para kazanıyor.

Hadi diyelim yine inanmadın, o zaman senin hesabına dönelim. Diyorsun ki Blizzard yilda 700 milyon dolar kazanıyor. EA'nın açıkladığı rakamlara göre 2005'in sadece üçüncü ceyreğinde (Temmuz-Ağustos-Eylül ayları) 1.40 milyar dolar para kazanmış. Yani iddianızın sağlığı açısından, sen istersen Level'in bu sayısını o iki arkadaşından uzak tut.

Eğer, “Oha! 1.4 milyar dolar mı! Daha çok paraya ihtiyaçları yok, kopya alacağım ben!” diyen var da, EA gibi bir firmanın dünya çapında kaç kişi çalıştığını tahmin etmelerini rica edeceğim.

**2-** Tuna ve Göker var. Hepsine hangi sunucularda oynadıklarını e-posta atarak sorabilirsin.

**3-** 10 Mart'ta çıkıyor.

## KOLTUK DAVASI

Merhabalar... Ben size kişisel bir soru sormak istiyorum. Ben bir grafik tasarımcısı ve oyun sever olarak hayatımın büyük bölümü ister istemez pc başında geçiyor. Şu sıralar sırt ağrıları yaşıyorum ve koltugumu değiştireceğim. Sizin tavsiyeniz önemli olabilir diye düşün-düm. Siz ne kullanıyorsunuz yada ne önerirsınız? Çok çok rahat bir şey arıyorum.

Şimdiden teşekkür ederim... İyi çalışmalar. Çağrı Çankaya

Merhaba Çağrı,

Bu mailine hem cevap yazıyorum, hem de inbox'da yayinallyağdım, benzer sorunlardan birçok kişi muzdariptir ve cevaplar herkesin işine yarayacaktır diye düşünüyorum çünkü. Benim de bel ağrım vardı ve geçen sene ortopedisyene gittigimde omur sıkışması olduğunu söyledi. Uzun boylu, göbekli ve sürekli oturarak çalışan birisinde bel ağrısının ve sıkışmanın gayet doğal olduğunu, ama spor yapmaz ve göbeği eritmeseem daha ciddi sorunlara sebep olacağını da ekledi. Ayrıca her sabah ve akşam yapılacak 12 tane çok basit hareket verdi. Sana ilk tavsiyem, eğer sürekli bel ağruları çekiyorsan ilk tavsiyem bir ortopedisyene git. Röntgen çekilsin, doktor bir baksın. Benimkin den farklı bir sorunun da olabilir. Koltuk tavsiye edemeyeceğim, çünkü ne evde ne de dergide ortopedik bir koltuk kullanmıyorum. Ama doktora gittikten sonra kendim de doğru oturuş şekilleri üzerine araştırma yaptım. Oturusunun mutlaka şunları sağlaması lazım:

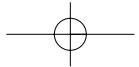
- 1-** Sırtın ve belin koltuğa dayalı ve destekli olsun.
- 2-** Ayak tabanların bütün olarak yere bassın.
- 3-** Vücutunla kalçanın, bacagının üst kısmıyla dizlerinin alt kısmının yaptığı açı hep 90 derece olsun
- 4-** Monitörünün üst kısmı gözünün hizasında olsun ve monitöre biraz aşağıya doğru bak. Koltuk tavsiyesinde bulunamıyorum, çünkü dedigim gibi bir koltuğum yok :) Ama Tuğbek fitiği, çok ağrı çekiyordu, Bürosit'in ortopedik müdür koltuklarından birini aldıktan sonra rahatladi. Yine de bence önce bir doktora git, muayene etsin. Emin ol o ağrıları çektiğine değmez.

Sevgiyle kalın a dostlar. Arada bir oynadığınız oyunlardan başınızı kaldırdııp etrafınıza bakın. Hayat diye bir şey örmüşler etrafınıza, eğer siz oynamazsanız, o sizinle oynamaya başlıyor, arsız bir kedinin yumakla oynaması gibi. ■

Inbox'a ulaşmak için [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr) adresine posta atabilirsiniz. Donanımla ilgili konular danışacaksanız, [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Dergisi - Inbox Mevlüt Pehlivân Cad. Vefa Bayarı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL



# LEVEL CD/DVD İÇERİK

## DEMOLAR

Civilization 4  
And Then There Were None (DVD)  
Quake 4 (DVD)  
Charmtale (DVD)  
Chronicles of Narnia (DVD)  
TOCA Race Driver 3 (DVD)  
Darwinia  
GT Legends (DVD)  
Weird Worlds: Return to Infinite Space  
UFO Aftershock (DVD)  
Scratches (DVD)  
New Star Soccer 3

## FULL OYUNLAR

Maple Story (DVD)  
Gunz The Duel  
Survival Project (DVD)  
Shot Online (DVD)  
Dofus  
Bungaru Wa  
Castle of Elite  
Jooleem  
Bruce Lee  
Battle for Wesnoth (DVD)

## EXTRALAR

MEGA64 - MGS (DVD)  
MEGA64 - Hitman (DVD)  
MEGA64 - Tetris (DVD)  
MEGA64 - Prince of Persia  
Warcraft 3 - Harita  
Kafa Ayarı - Tshirt Baskısı  
PES 5 - Option File  
Xbox 360-Yasak TV Reklamı  
Masaüstü Resimleri

## MODLAR

Half Life 2 - High Res Pack 2.12 (DVD)  
C&C Generals - An Act of War (DVD)  
World of Warcraft - Atlas (DVD)

## PROGRAMLAR

Advanced Clock v5.3 (DVD)  
CleanCenter v1.36.01  
Driver Magician v2.4.5  
Free Download Manager v1.9.335  
Firefox v1.5 TR  
Firezilla v2.2.17  
FreeRIP MP3 v2.943 beta 4  
Google Earth v3.0.0739 beta (DVD)  
Hero DVD Player (DVD)  
SnagIt v7.2.5 (DVD)  
SpyDefence v0.9.5  
WinZIP v10.0.6667 (DVD)  
XFire v1.47 (DVD)  
Xint v3.4  
ZIPgenius v6.0.2.1056 (DVD)  
Konfabulator (DVD)

## SÜRÜCÜLER

VobSub 2.23 (DVD)  
ATI Catalyst 5.11 (DVD)  
ATI Control Panel 5.10 (DVD)  
Intel çipset v7.2.2 (DVD)  
Intel Application Accelerator v5.1 (DVD)  
nVidia ForceWare 81.95 (DVD)  
DivX 5.2.1 WXP (DVD)  
DivX 5.2.1 W98 (DVD)  
OGG Codec (DVD)  
Windows Media 9.0 Codec'leri (DVD)  
GuardianKnot Codecpack 1.9 (DVD)  
Quicktime Alternative 1.6.7 (DVD)  
Media Player Classic (DVD)

## VIDEOLAR

Ace Combat Zero: The Belkan War (DVD)  
Age of Conan: Hyborian Adventures (DVD)  
Call of Juarez (DVD)  
Dead or Alive 4 (DVD)  
Dungeons & Dragons Online (DVD)  
Exteel (DVD)  
Gears of War  
Ghost Recon: Advanced Warfighter (DVD)  
Grand Raid Offroad (DVD)  
Hitman Blood Money  
Heroes of Might & Magic 5 (DVD)

## Civilization 4 CD/DVD



Strateji severlerin geldiği günden beri başından kalkmadıkları Civilization 4'ü hala denemediyseniz, verdiğimiz bu demo son fırsatınız. Kaçın kurtarın kendinizi, daha gençsiniz, kiminizin finaleri, kiminizin projeleri falan var. Hayatınız kayabılır bakın.

## Quake 4 DVD



id Software oyunlarını her zaman id Software'den daha iyi yapmayı benericen bir firma olmuştur Raven Software. Quake 4 de bir istisna değil, kullandığı Doom 3 motoruyla Doom 3'den çok daha iyi bir oyun yapmayı başaran Raven'i kutluyoruz. Ve eğer hala denemediyseniz, bu demoyu denemenizi tavsiye ediyoruz.

## Darwinia – 2. Demo CD/DVD



2005'in en orijinal oyunlarından birisi olan Darwinia'nın yeni bir demosu yayınlandı. Sanal bir evrende kendiliğinden uygurık kurulan yaşam formalarını yönettiğiniz oyun aksiyon ve strateji oyunlarının benzeri olmayan bir birleşimi.

### BUNLARI BİLYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktığını.
  - Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VİDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızdan kurtulabileceğinizi.
  - Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kuruluma devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacağını.
  - Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemi kalmayacağını.
  - LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.
  - CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

**LEVEL 108 CD & DVD**





## Bu nasıl genmiş?

Hersey çok küçükken, ufakcken başladı. Arkadaşlarımla sokaklarda it kopuk misali koşturup top ve misket oynadığımız bir dönemde, apansızca girdi oyunlar hayatma. Bir akşamüstü maçı sonrası apartmanımızın merdivenlerine tünemiş, toz toprak içinde, yorgun argın otururken yokuştan yukarı şindi kim olduğunu hatırlamadığım bir çocuk koşa koşa geldi. Nefeslerin dışarı çıkmak için itişip kakıştığı ağzından şu cümle döküldü: "Koşun oğlum, yan mahallede ateri salonu diye bir şey açılmış!"

O zamana kadar değil Atari, değil bilgisayar, değil bilgisayar oyunu, daha uzaktan kumandayı bile görmemişiz. Tabii benim arkadaşlarım da öyle. Ama çocuğun ağızından "...diye bir şey açılmış!" sözleri çıkışmasını tamamlamadan yerinden kalktım ve "e haydi o zaman, gidip bakıyoruz!" diye herkese önyargı oldum. Bildiğimiz televizyon ekranında hareket eden şeyleri mucizevi bir şekilde yonettiğimiz video oyunları 15 dakika sonra hayatma girecekti. Hiç çıkmamacasına

Hayal meyal bu anıyı hatırladığım (sanırım 10 yaşındaydım) her seferinde merak ederim: Eğer o gün, o çocuk, o anda gelmemeydi hayatım nasıl olacaktı? Yabancı olan her şeye gayet temkinli yaklaşan bir ufkılık olan ben, nasıl olmuştu da "Atari" kelimesini duyar duymaz "E hadnin gidiyoruz!" diye ayaklanmıştır. Tam o gün, o ana kadar içimde uyumaktan olan bir genin tetiklendiğine dair şüphelerim var. "Bundan gayri video oyunları hayatının en önemli parçası olacak, artık kurtuluşun yok" diyen bir gen. ■

## İçindekiler

LOAD# Sayfa.125

Sayfa.126

Sayfa.128

Sayfa.129

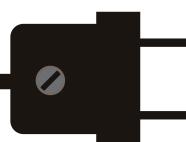
Giriş ve İçindekiler

SEGA'mın Hikayesi

SEGA'mın Unutulmaz Oyunları

Fosil Abi -

Joystick Kırın Oyunlar





# SEGA

Her şeyin PlayStation ile başladığımı düşünenler, şöyle ayrılsın.

VOLKAN TURAN



Oyunculuk hayatına Atari tarzı ev konsolları ile başlayanlar için SEGA, bir kelimedenden öte; sıhri bir dünyanyanın kapılarını açan bir anlam ifade eder. En azından benim dünyamda bu böyledir. İçinde SEGA geçen günler akluma gelince içim bir hoş oluyor, özlıyorum o günleri. Atari'den kurtulmuş, cap canlı renklere ve animasyonlara kavuşmuş ve ufak dünyamıza koca hikâyeler siğdırır olmuştu... Şimdi burada "askerlik anısı" gibi SEGA hikâyelerimi anlatıp sizleri sıkılmayacağım, arkanızı bakmadan kaçmanın anlamı yok, hem çok ayıp. Bu ay SEGA'nın bugündelere nasıl vardığını öğreneceğiz ve bir kez daha bu oyun devine saygı duyacağız (Okuyucu Üzerinde Baskı Kurmak - sayfa 121).

#### CESUR YENİ DÜNYA

SEGA yani Service GAmes, 1940'da Martin Bromely ve Irving Broberg tarafından Hawaii'de kuruldu. Tabii o zaman akıllarındaki fikir TV konsolu yapmak filan değil, askeriye bozuk para ile çalışan eğlence aletleri yapmaktı. Bromely 11 yıl bekledikten sonra şirketi Tokyo'ya taşıma kararı aldı ve "Service Games of Japan" adını satın olarak efsane olma yolunda ilk adımlarını atmaya başladı.

Bu dönemlerde Tokyo'da jetonlu oyun makineleri (coin-up) çok rağbet görüyordu ve bu makinelerin taşımacılığını yapan Rosen Enterprises, pastadan bir dilim almak için Service Games'e birleşme teklifi gönderdi. 1965 yılında beklenen birleşme gerçekleşti. Bu iki şirketin evliliğinin ilk meyvesi bir denizaltı simülatörü olan Periscope oldu ve bu oyun oldukça ilgi gördü. Başarıyı gören diğer şirketler de Sega'ya birçok teklif göndermeye başladı. Zaten bu zamandan sonra şirket birçok defa satıldı, el değiştirdi.

1969'da Gulf & Western Industries adlı şirket SEGA'yı sa-

tin aldı ve Rosen Ent.'in sahibi David Rosen'i şirketin CEO'su ilan etti. Firma büyütüldü ve kârına kâr katmağa başladı. Oyunlardan Frogger ve Zaxxon yapıldı. SEGA'nın kazancı 1982-83 arasında 214 milyon dolara kadar çıktı.

Artık SEGA için evlere girme zamanı girmiştir. Geniş bir seven kitlesi ve her şey için yeterli paraları vardı. 1983 yılında Japonya'da SG-1000 adlı ilk konsolunu 15.000 Yen gibi bir fiyatla çıkardılar. Konsol, çok olmasa da gittiği ülkelerde yeterli ilgiyi gördü. Toplam üç versiyonu çıktı ve son hali Sega Master System'in temeli oldu.

#### KÖTÜ GÜNLER

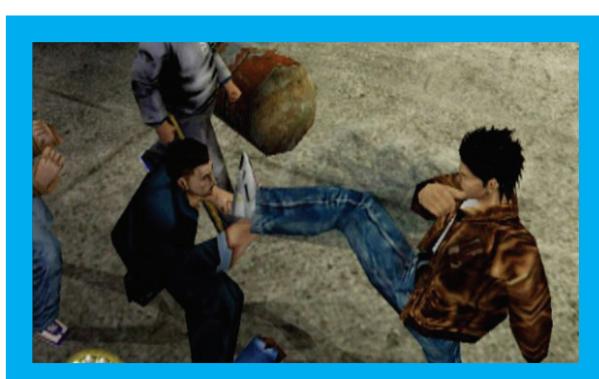
1979'da, video oyun tarihindeki en büyük maddi sorunlar baş göstermiş, video oyun karşıtı firmalar propagandalarında başarılı olmuş ve tüm firmaların yanında SEGA da oldukça büyük zarara uğramıştır.

Gulf & Westerns Ind. ani bir kararla SEGA'nın Amerika kısmını Bally Manufacturing Corp'a (tilt ve kumar makineleri devi), Japonya kısmı da 38 milyon dolara Hayao Nakayama adlı bir Japon iş adamına sattı. Ardından Nakayama yeni CEO görevine, Rosen da SEGA Amerika'nın yönetici koltوغuna geçti.

Şirket 1984'de oyun yapım programları üreten CSK adlı bir Japon holdingine satıldı ve SEGA'nın adı Sega Enterprises Ltd.'e çevrildi. Rosen'in arkadaşı ve CSK'nın başkanı Isao Okawa SEGA'nın patronu oldu. Doğru stratejiler izleyen firma, 1986 yılında Amerika'da çıkışa geçti ve ilk maskotu olan Alex Kidd'i piyasaya sürdü.

Bu sıralarda SEGA, pazarnın sahibi Nintendo'ya kafa tutmaya başlamış durumdaydı. Mega System belki NES (Nintendo Entertainment System) kadar kaliteli değildi ama Nintendo'nun girmediği ülkelere girerek pazarı genişletmiş ve haklı olarak NES'in en büyük rakibi konumuna gelebilmişti. Bununla da yetinmeyeip Nintendo'nun Super NES'inden önce, Sega Mega Drive (diğer adı Genesis) adındaki 16-Bit'lik oyun konsolunu 1989'da çıkardılar. Bir yıl sonra SNES çıktı ve çetin bir mücadele başlıdu. Nintendo liderliği SEGA'ya Japonya'da kaptırmadı ama Avrupa ve Kuzey Amerika ülkelerinde kaybetti. Firma reklâma önem vermeye başladı. (Benim en beğendim sloganları "GENESIS DOES WHAT NINTENDON'T".) Derken Sonic The Hedgehog adlı, çok hızlı mavi bir kirpiyi yönettiğimiz bir platform oyunu çıkardılar. Oyun bir milyon kopya sattıktan sonra kendileri 1990'da SEGA'nın yeni maskotu seçildi ve öyle kaldı. Buna Nintendo'nun cevabı ağır oldu; Super Mario raflarda kendisine geniþ bir yer açtı.

Üç yıl boyunca tüm firmalar daha çok eve girmek için çok



İyi oyunlar çıkardılar, SEGA çok yerinde bir kararla 1993'te SMD2'yi piyasaya sürdü. Konsol bir yıl boyunca çok iyi iş çıkarması rağmen, beklenen satış gerçekleşmedi ve şirket yeni konsolunu 1994'te Sega Saturn olarak piyasaya sürdü. CD ile çalışan bu konsol sadece Japonya'da bekletileri karşıladı. Saturn, ne yazık ki, daha ortamın sıcaklığında alşamadan karşısında Sony'nin gözbebeği PlayStation'ı buldu. SEGA'nın en büyük eksisi, Saturn'ün karmaşık yapıda bir konsol olması ve oyun yapım zamanını uzatmasıydı. Bu yüzden çoğu firma Playstation'a oyun yapmayı seçti. Saturn'e fazla oyun yapmadı. Dragon Force, Panzer Dragon dışında (Sonic dâhil) ele avuca gelir bir oyun çıkmadığından ve 1996'da Nintendo64'ün de şenliğine katılmamasından dolayı Saturn projesi hayal kırıklığı ile sonuçlandı. Ben ise, İstanbul sınırları içerisinde yaşayıp Saturn oynayabilen şanslı oyunculardan görüyorum kendimi. Bir Jurassic Park oyunu oynamıştım, çok beğenmiştim.

#### EFSANELER ÖLMEZ, SEGA BÖLÜNMEZ

SEGA bildiğinden şaşmayarak, genel stratejisini "son bir kez" daha tekrarlamak üzere kolları sıvadı. Yine herkesten önce piyasaya yeni konsolunu çıkarıp tüm oyuncuların kalbine taht kuracaktı bir kere. Takvimler 1998'i gösterdiğinde Sega Dreamcast satışa sunuldu ve

#### SEGA'NIN BüYÜLÜ KUTULARI

##### SG-1000



Bu alet 4-Mbit CPU'ya, 2 Kb ana belleğe, 16 Kb video belleğe, 16 renkli 256x192 çözünürlüğe ve 4 kanal mono ses sitemine sahipti (görmeyin!). Daha sonraki üç versiyon klavye başta olmak üzere birçok aparatı uyumlu hale getirdi. Kendisine hentüz dokunmak nasip olmadı. E-bay'de 180 dolara alıcı buluyor.

##### SEGA MEGA DRIVE /GENESIS



16-Bit Motorola 68000 (7.68MHz) bir işlemci olan bu konsol 64Kb belleğe, 512 renkli 320x224 piksellik çözünürlüğe, 6 kanal stereo ses çıkışına sahiptir. Ülkemizde pek yaygın değildir. Özellikle SGM 2 oynadıktan sonra bu konsola geri dönmek insanda garip bir nostalji duygusu uyandırıyor.

##### SEGA MEGA DRIVE 2 /GENESIS 2



SMD'nin tam olarak upgrade edilmiş hali. Teknik olarak sadece ses üzerinde değişim göstermiştir. Bunun dışında şekil olarak değişmemiştir. Ülkemizde en yaygın olarak satılan bu versiyonudur Sega'nın. Oldukça ucuzu satıldığından ve her oyun bulunduğuundan satışı hala yapılmaktadır.

##### SEGA SATURN



2 MB belleği, 32-bitlik 2 video işlemcisi ve ayrıca 28.6MHz'lık bir işlemciye sahip olan Saturn'ün içi tahmin edersiniz ki oldukça kalabalıktı. Bunların dışında 10 kişiye varabilen multiplayer özelliği, klavye/fare/ağ desteği ile de dikkat çekiyor. Maalesef ülkemiz dâhil çoğu ülkede tutulmadı ve arkasından 4 CD'lik Panzer Dragoon Saga efsanesini bırakarak gitti.

##### SEGA DREAMCAST



Dreamcast piyasaya çıkan ilk 128-bitlik konsol olma özelliğini taşıyor. İşlemci hızı 200 MHz, 16 MB ana, 8 MB video ve 2 MB da ses belleği içeriyor. Saniyede 3 milyon poligon gösterebiliyor. Genişbant moderni de kabası. CD-ROM yerine GD-ROM (Gigabyte Disc) ile çalışıyor. PS2'nin son dönemlerde daha yeni yapıldığı Online desteğini Dreamcast daha ilk günlerinden beri veriyor ve oldukça da başarılıydı. Dreamcast'in ülkemizde çok yaygın olmasa da tüketildiği kanaatindeyim. Shenmue ve Phantasy Star Online için bir konsol alırmı mı? Evet alırmı arkadaşlar!



"oyun tarihinde en hızlı satılan oyun konsolu" ünvanını aldı (ta ki PS2'ye kadar). Herkes kafasını Playstation'a gömmüşken bu konsola en başlarda üvey evlat muamelesi yapıldı (çoç pis Küçük Emrah filmleri izlemişliğim vardır yanı). Daha sonradan konsolun sahip olduğu modenin ne işe yaradığı öğrenildi! Phantasy Star Online başta olmak üzere, internet üzerinden oynamabilen birçok oyun çıktı ve Dreamcast fanatiklerinin sayısı çığ gibi büyüdü. Özellikle Quake 3 Dreamcast'e çıktıktan sonra, SEGA özürlü ülkemizde daha ciddi oyuncular yetişmeye başladı (bir keresinde BFG silahını almak için üst üste çıkan oyuncuları görünce, oyuncuların bu azmine hayran kaldım, oturdum ağladım).

Arcade oyunları ve sistemleri konusunda ise, SEGA'dan başkasından söz edilemez bile (Neo-Geo haric). Arcade salonlarını sallayan Street Fighter Third Strike veya Soul Calibur 2 gibi oyunların arasında hep SEGA vardır. Var olmasına vardır ama ne yazık ki her güzel başlangıçın bazen kötü bir de sonu oluyor iste. SEGA'nın yeni konsolu Dreamcast maalesef PS2, GC, Xbox gibi devlerle yarışmadı ve Dreamcast'in üretimine 2001'de son verildi. Hal böyle olunca, oyun yapımları da durdu ve SEGA kullanıcıları yüreklerine taş basarak diğer platformlara geçtiler. Sega Enterprises Ltd de adını Sega Corporation olarak değiştirdi ve bundan böyle sadece oyun yapımıyla uğraşmaya karar verdiler.

Aksilikler burada da bitmek bilmedi; 2003'te CSK başkanı Okawa vefat etti. Şirketin hisseleri açık artırma ile satışa sunuldu ve Sammy (bir başka tilt ve kumar makineleri üreten firma) şirketin ilk önce %22'lük hissesini, daha sonra da (2004) şirketin tamamının 1.1 milyar dolar satın alı ve şirketin adını Sega Sammy Holdings olarak, dünyanın en büyük oyun şirketleri arasına girdi. Sammy, konsol üretmiyordu belki ama arcade sisteminin önemini biliyordu ve Sega NAOMI (News Arcade Operation Machine Idea) projesini destekledi; 2005 yılı içerisinde yeni arcade sistemlerini çıkardı.

Mega Drive 2 günlerimde Mortal Kombat 2 yüzünden kaç gamepad kırdım, sayamadım. Bu yüzden Sega'ya bol bol küfür ederdim daha sağlam gamepad'lar niye yapmazlar diye. Ama o ufak odamızın koca eğlenece kaynağının ne yollardan geçip de buralara geldiğini öğrenince, değil kizmak Tahtakale'ye gidip yeni bir Mega Drive 2 alalım bile geldi. Emülatörleri değil, o işinan kaset kokusunu, cips yokuya yağlanmış ellerle tutulmuş gamepad'ın kirini, günlerce süren Street Fighter II turnuvalarını özledim ben. Sinan şu mendili uzatır mışım? ■





# SEGA'NIN EFSANE OYUNLARI

## SONIC THE HEDGEHOG

Aramızda Sonic'in kim olduğunu bilmeyen yoktur. Kendisi Super Mario'nun tek rakibi ve SEGA'nın son maskotudur. Bu mavi kirpi doksanların sonunda bir oyunda hem güzel animasyonların hem de hızın olabileceğini gösterdi. Basılı tuttuğunuzda fırıldır döner ve bıraklığınızda inanılmaz bir hızda ilerleriniz. Hızlandırıcı rampalar, çok uzun atlama panelleri, saklı yerler ve zorlu Boss'lariyla kendisini oyun tarihine yazdırmayı başardı Sonic. Bazen TV kanallarımızda bile çizgi-filmde rastlıyorum...

Ama bırakın çizgiyi mizгиyi, ben size bir anum anlatayım. Efendim Sonic 3D'yi almışım. Sonic artık 2D değil, kısmen 3D

olarak ilerliyordu ve oyunun bu cehresi çok hoşuma gitmişti. Ne yazık ki zor bir oyundu, ilerleyemiyordum. Sonra bir arkadaşım bana "eğer adayıların voltajını 12'ye çıkarısan oyun istedigin bölümde atlamamı sağlıyor" dedi. Ben de inandım! Gittim 12'ye getirdim voltajı. Allah Allah. Bi'sey olmadı! Hmm, bu koku da ne? Evet, makineni resmen kendi ellerimle yakmıştım. Ne deseniz haklisiniz.



## SHENMUE



Çok ama çok farklı bir oyundu. Dreamcast'te bu oyun epey popüler olmuştu; yok dört yılda yapıldı, yok 70 milyon dolara yakın bir bütçe harcandı diye. Bize pahalı oyun değil, OYUN lazımdı. Ama oyun tek kelime ile "etkileyici" idi.

Şöyle anlatayım, Shenmue gerçek zamanda ilerleyen bir oyundu. Akşam oldu mu doğru evinizin yolumu tutmanız ve dinlenmeniz gerekiyordu, her normal bir insanın yaptığı gibi. Bunun yanında neredeyse her şey ile etkileşime girebiliyorduk. İnsanlara sorular sorup aradığınız yeri bulabiliyordu ya da biriyle gerçek zamanlı olarak dövüşebiliyorsunuz. Marketten rasgele aldığınız bir eşya bile daha sonra işinize yarayabiliyordu. Bir oyunda kar ya da yağmur yağlığında çevremdeki insanların ona göre davranışlarını ilk bu oyunda görmüş, ağızım açık izlemiştim. Oyunun ikinci versiyonu XBox'a çıktı ve üçüncü oyun ile seri devam edecek ama benim akım hala ilk oyunda.

## STREETS OF RAGE

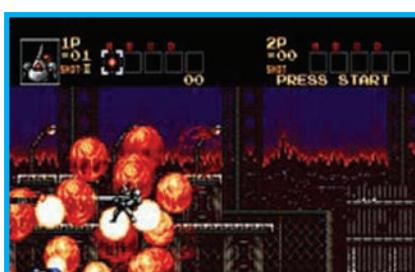
Geçen ayki sayımızdaki Final Fight yazımızda biraz bahsedecektim ama buraya sakladım. Final Fight'in izinden yürüyen, ama kendine has bir tadı olan "soldan sağa gitmeli" bir oyun. Grafikleri iyi sayılırdı, Golden Axe motorunu kullanıyordu. (1993'te Streets of Rage, Golden Axe ve Revenge of Shinobi aynı kartuş altında toplam piyasaya sürülmüşlerdi ve ben de bu oyuna sahiptim. Ama biri çaldı, dur bir buluyum,



sorarım ben ona!). Teknik detayları bir kenara, bu oyunun Boss'ları gerçekten zordu ya. Bölüm 4'te ateş üfleyen şıkkoyu geçmek için kaç takla atmışım kim bilir! Hele ki oyunun sonu olan Mr. X; adamın eline vermişler makineli tüfeği, basıyor da basıyor. Yenmiştim ama hiç hatırlamıyorum nasıl yendim. Şimdi oynasam kesin yine delik deşik eder. İnsan biraz acır yahu!

## CONTRA: HARD CORPS

PS2'ye çıkan Contra'lar inanın ki hiç içimi ısıtmadı, ısıtamaz da comunità eski Contra'ların tadı bir başkadı. "Eski Contra'lar" dediğimize aklımıza öyle birkaç tane Contra oyunu gelmesin, hiç saymadım ama 10'dan fazla Contra bitirmişliğim vardır benim. Hepsi de çok zevkliydi. Ama şu Hard Corps en zevkliydi. Seçilebilir dört karakter vardı ve oyun esnasında dört silahdan birini seçebiliyorduk.



Oyunun bölüm akışını da birçok yerde değiştirmeye şansına sahiptik (beş sonu varmış, ben üç farklı sonunu görebildim ne yazık ki). Hele bir de kafa dengi bir arkadaşım varsa, deymeyin keyfinize. Okuldan eve gelmeye can attığım, hatta hasta numarası yapıp okula gitmemeye alışkanlığım bu oyunla başladı. Siz siz olun bu oyunları oynamadan, oyunculuk hayatımıza son vermeyin. ■

# FOSİL ABİ

## JOYSTICK KIRAN OYUNLAR

Sporu temel alan ve bir kısmının soyadı "games" ile biten oyular vardı bir zamanlar, el bebek gül bebek biriktirdiğiniz paracıklarla almış olduğunuz joystick'leri çatır çatır kırmaya neden olurlardı onlar...

Geçen ayki konumuzu tamamlayacak şekilde, teknik sırlar kuşağında bir zamanlar Commodore 64, Atari, Spectrum ve Amstrad gibi arkaik bilgisayarlarla çalışmış olan arkadaşlarımıza zamanında yaşamış olduğu donanımsal problemlerin en büyük kaynaklarından biri olan "joystick kiran oyunlar" meselesine değinmek istiyorum. Tek bir karakteri sağa sola götürmek, ateş etmek, uçak veya uzay gemisi uçurmak ve bilumum bu tür oyuların sıkınlığına başladığını bir dönemde, oyuncu tayıfesi yeni bir oyun türü ile tanıtı. Bazılarının soyadı "games" ile biten bu oyular olimpiyatların bire bir bilgisayarda modellenmiş hali şeklinde karşımıza çıktılar.

Bu oyuların mantık söyle idi: Diyalim ki bir koşucuyu kontrol ediyorsunuz. Yarıncı birinci olmak için ne yapmak lazım? Ayakları hızlı çalıştırın tabii. Kaç ayağınız var? 2. Bu durumda yarış başladığınızda ne yapmanız gerekiyor? Tabii ki, joystick'i çok süratli ve ritmik bir şekilde sağa ve sola oynatmanız. Bu işi tıkır tıkır ve çok hızlı bir şekilde gerçekleştirmeniz gerekliliyi birinci olabilecisiniz, rekorları kırabilesiniz. Eğer artistik patinaj veya kayakla atlama söz konusu ise, havada akrobatisk hareketler yapabilmek ve yere kafayı gözü yarmadan inebilmek için joystick'in hızlı bir şekilde röd töre yönü yuvarlamak, geriye doğru cart diye asılmak ve yere deðiginde hart diye öne itmek de gerekiyordu.

O zamanların popüler joystick'leri olan Quickshot ve arkadaşları, tüm oyuların son derece rahat bir kullanım sağlamalarına rağmen bu tür oyuların söz konusu olduğunda çok büyük bir problemle karşı karşıya kalarlardı. Zavallı joystick ne yapsın, o da plastikten mamul. Ekran karşısına salyaları akar bir şekilde yarış eden bir kullanıcının pençeleri arasında sağa sola gacır gurur oynayıp duruyor. Belli bir süre sonra ise bu joystick'lerin içindeki yön sinyallerini veren incecik metal plakalar ve onların değiştiği plastik parçalar çatır çatır kırlıyor. Şöyledir durum söz konusuydu o zamanlar. Nasıl bilardo salonlarında "çuhayı yirtan öðer" ise, okuldan kaçan birkaç arkadaş evlerinde bilgisayar oynuyorsa, söz konusu evde "joystick kimin elinde kalırsa, o bedbaht sahibi haftalığını Commodore 64 dükkanına yatırır" kuralı geçerli olurdu.

### TAMÍRAT ZAMANI

Şimdilik tamir tekniklerine. Quickshot joystick'ler bizim zamanımızda ortaokul ve lise çağlarında radyonun, pikabın içini açıp tamire kalkıştığımız arkadaşlarımız arasında en popüler ameliyat hedefleri arasında idi. Zirzurt joystick alacak para olmadığı için kırlan metal plaka yerine babanın jiletini ikiye kırıp sıkıştırma, yüce Allah'ın bir lütfu olan Capon yapıştırıcı yardımını ile kırlan plastik parçaları ve aşınan ateþ tuşu düğmelerini tamir etme gibi teknikler o zamanların revaçta tamir teknikleri arasında sayılabilir. (Soruna kökten çözümü, kazma vasıtasi ile nasıl bulduğumuza geçen ayki yazımızda da anlattım.) Aşağıda da bu tür oyuların birkaç en baba örneğinin bilgileri bulabilir, bir PC ve Commodore 64 emulatörümüz varsa bu oyuların nostaljisini bilgisayarınızda yaşayabilirsiniz. Tavsiyemiz PC'nizin narin joystick'ını fazla zorlamanamaz, onun yerine klavyeyi kullanmanızdır...

### OYUNLAR



#### Winter Games

Epyx'in kış olimpiyatları simülasyonunu temel alan bu oyun ile kayakla atlama, artistik patinaj gibi müsabakalara katılabilir, havada salto parende atarken joystick'inizi neşeyle kırabilesiniz. Sırayla multiplayer olarak oynanabilen Winter Games içerisinde

Joystick dünyasının mega starları ve o zamanki reklamlar. Karşımızda Quickshot ve Quickshot II



de kayakla atlama, uzun mesafe yarışı (tam bir hamallık), artistik patinaj, kızak, serbest patinaj gibi tam 7 ayrı kategoride müsabakaya katılabilirsiniz. Dört artı dört eksende joystick kırmaya imkan veriyor.

**Yapım:** Epyx **Yıl:** 1985



#### Summer Games I ve II

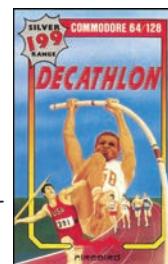
Yine Epyx tarafından hazırlanan ve hemen hemen aynı motoru kullanan yaz olimpiyatlarında tam 8 müsabaka bulunuyor. Üç adım atlama, kükrek, cirit atma, at yarışı, uzun atlama gibi yarışmalara katılabilirsiniz. Eskrim özellikle çift joystick ile tadına doymulmaz bir mücadeleye şahit oluyor. Joystick kırmaya performansı bisiklette yatac, üç adım atlama ise dikey eksenler için on üzerinden on.

**Yapım:** Epyx **Yıl:** 1984, 1985

### Decathlon

Bir atlet kolay yetişmiyor. O senelerde biz olimpiyatlarında sürünyorduk, ancak bilgisayar karşısında o kadar çok atlet yetiştirdik ki, uluslararası bir yarışmaya girsek adamlarımız altın madalyaları leblebi gibi topladı. Dekathlon oyunu, sırikla atlama, üç adım, engelli atlama ve bunun gibi dallarda yetiştirdiğiniz atletinizi şampiyon yapmanızı sağlıyor. Yatac eksen katılı...

**Yapım:** Activision **Yıl:** 1984



### Pogo Stick Olympics

Lemon64 sitesinde bu oyun için "şimdide kadar yapılmış en kötü oyun" değerlendirmesini yapmışlardı. Ben birkaç kere oynamışım, hakketten öyledir, ama takıntı yapabiliyor. Doink doink zıplarken dikey eksende joystick kırmak için idealdir.

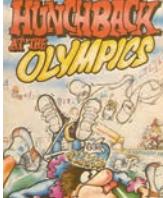
**Yapım:** Silverbird **Yıl:** 1984



### Hunchback at the Olympics

Oyun olarak pek fazla teknik gerektirmese de komikliği açısından eline su dökülmeyecek bir spor müsabakası. Eğer kazanamazsanız üzümekle kalmıyor bir de acayıp bir şekilde cezalandırırsınız. Dayak yememek için koşururken yatac yatacında joystick kırmak mümkün kündür.

**Yapım:** Software Projects **Yıl:** 1985 ■





Gelecek Sayıda