

113

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ



LEVEL

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

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

EFŞANE KÜLLERİNDEN DOĞDU

WINNING ELEVEN 10
RISE OF LEGENDS
SIN EPISODES
DREAMFALL
GHOST RECON 3

DÜNYANIN EN BÜYÜK OYUN FUARINDAN GELEN MUHTESEM OYUNLARA 16 SAYFALIK DOSYA HAZIRLADIK
MGS4 | SPORE | COMMAND AND CONQUER 3 | CALL OF DUTY 3 | INDIANA JONES | FINAL FANTASY 13 | SILENT HILL
ORIGINS | NEVERWINTER NIGHTS 2 | FALLOUT 3 | FABLE 2 | QUAKE WARS | ERYYSIS | ASSASSIN'S CREED | HEAVY RAIN
HEAVENLY SWORD | RED STEEL | QUAKE WARS | BATTLEFIELD 2142 | EIGHT DAYS | MGS: DIGITAL GRAPHIC NOVEL



OYUN GAZETECİSİ OLUR MU?



Mayıs'ın başında bir akşam, Romanya Level'in yazı işleri müdürü Mihai Sfrijan'la, Münih'te bir cafe'de oturmuş konuşuyoruz. Avrupa Birliğine girmeye çalışan iki ülkenin, aynı isimi taşıyan iki dergisinin başındaki iki insan olarak, dertlerimizin çoğu ortak. Ama yine de ilginç enstantaneler çıkmıyor diyalogumuzdan. Geçen sene E3'e gitmeye kalkışlığında başına geleni anlatıyor sinirli sinirli: Amerika vizesi için başvurduğunda, vize görevlisi tarafından başvurusu geri çevrilmişti. Sebepli: Vize formuna "oyun gazetecisi" yazmış olması. Sözlü görüşmede vize görevlisi "oyun gazetecisi diye bir meslek yok" diyerek, başvurusunu geri çevirmiştir, o da E3'e gitmemiştir.

Bu bir süredir aklımdaki bir soruyu su yüzüne çıkartıyor. Benim yaptığım mesleğin adı ne? Tamam, sıfatım yazı işleri müdürü (Y.I.M.) ama mesleğim ne? Polis çevirdiğinde "basın-yayın sektöründe çalışıyorum" diyorum, yurtdışında "I'm from press" diyorum... Ama spesifik olarak nedir bizim mesleğin adı? Gazeteci miyiz? Hayır, gazete çıkartmıyoruz. Maalesef "dergici" diye bir metnüm da yok. Ayrıca bizim mesleğin içine sadece dergilerde çalışanlar girmiyor. Web sitelerinde yazanlar var, tek başına çok güzel blog sayfaları hazırlayanlar var... Çoğu insanın sandığı gibi "oyun inceleme" de değiliz. Tek yaptığı oyun incelemek değil. Araştırma ve röportaj yapıyor, haber peşinde koşuyor, ürün testi yapıyor, makaleler diziyoruz.

Madem bu sayfanın adı "editörden", şimdilik soran olduğunda "ben editörüm" diyorum. Kulağa hoş geliyor.

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr



KESİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

LORDİ'YLE EUROVİZYON, WARCRAFT'LA ALTIN AYI!

Bütün kişi olabildiğince eve ve klorifer peteklerine sığınarak; bilgisayar, çalışma masası, TV karşısındaki kanepe ve yatak arasında gizip gelerek gece gündüzken sonra baba afallatıyor insanı. Sadece hayatı kalmaya yetecek kadar efor sarf etmeye programlanmış olan metabolizma havadaki değişime ya manik ya da depresif tepkiler veriyor. Ama Keşif Birliği her tür iklim koşulunda iz sürme lisansına sahip olduğundan içi rahat. Gerçek bu ay E3'ün de inkâr edilemez etkisiyle her zamankinden fazla haber yağdığını için ekip biraz dağınıktı. Örneğin Kaan'ı okyanus kıyısında Jaws'la röportaja gönderdik, oyunu hakkında konussun diye. MMORPG (Massive Mehmet Online Role Player) arkadaşımız yeni bir devasa online projesi olan Archlord'un ayrıntıları için Chantra'nın düzüklüklerine at sürüdü. Burak'ı son gördüğünde Monster Madness'in acayıp silahlarından biriyle canavar kovalıyordu. Güven Da Vinci'yi anlamak için bizzat Louvre'a gizip geldi. Olgay her zamanki gibi birtakım savaş planlarını ele geçirmek için Alliance'a elçi olarak gitti. Zamanında Darwinia'nın vektör dünyasında yolunu kaybeden İberiya'yı da oradan alıp Defcon'a gönderdik, daha dünyevi işler için...

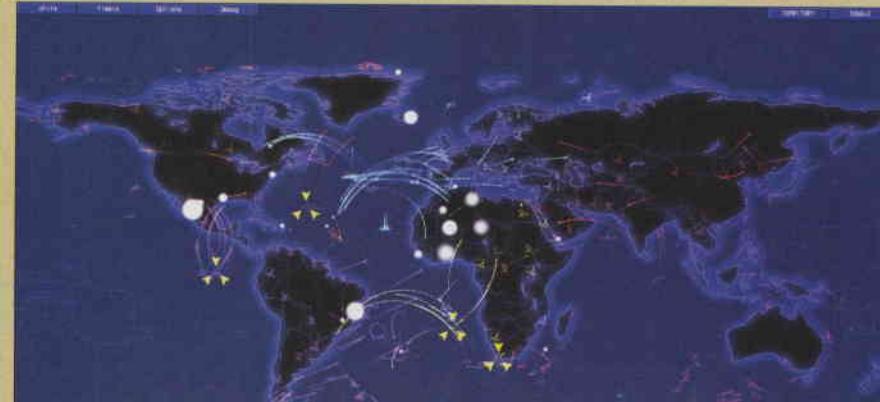
Herkes tekrar bir araya gelebildiğinde Warcraft filmini izlemeye gideceğiz. Umarım filmi çabucak bitirirler çünkü Lordi'yle sarsılan Orc imajının bir an önce toparlanması gerekiyor. Şu anda dünyanın büyük bölümü Orcların apartman topuklu ayakkabıları giyip pop müzik yarışmalarında şarkı söyledigini sanıyor ne de olsa.

Düzelme ve özür: Geçen ay bir cümle içi karışıklığı nedeniyle Mount & Blade'in devasa online bir oyun olduğu sanrısyı yaratmışım bu sayfada. Değildir efendim, yok öyle bir şey...



"DÜNYAYI HAVAYA UÇUR"
TUŞU HANGİSİYDİ?

DEFCON



>> Şöyle bir bakalım geleceğimize. Dün- yanın suyu çıkmış durumda. Ülkeler birbirlerini arkadan vurmak için fırsat kol- luyor. Herkes nükleer silahlara karşı çıkyor fakat istihbarat servisleri bunun tam aksını söylüyor. Bütün ülkeler nükleer silah geliş- tirmeye çalışıyor, geliştiremeyen komşu ül- kelerden ödünc alıyor. Sonra bir gün, ani- den savaş patlak veriyor. Nasıl çıktıği, ki- min çıkardığı önemli değil. Önemli olan, diğerlerinin de katılmak için can atıyor ol- ması. Komsularından nükleer silah ödünç alan ülkeler, büyük şehirlerin tam göbeği- ne bombaları bırakarak borçlarını gayet nezih bir şekilde ödüyorlar.

Şimdi, söyleyin bana. Şu sarı düğme neredeydi?

Defcon, kızışmaya başlayan geleceğin dünyasında geçiyor. Henüz birkaç kitabı haritadan silecek bir harekette bulunma- mis insanoğlu. Fakat termonükleer savaş patlak verdiği için her an olabilir. İlişkiler gergin durumda; herkes en gügüyle anla- şır savastan kârlı çıkmak niyetinde. İşte bu gergin ülkelerden birisi de biz olacağız. Dünyayı değiştirebilecek kararlar verip, birkaç sarı düğmeye basmamız gerekecek.

BASTIK DA NE OLDU?

Defcon, oyuncuya sürekli diken üstünde tutmaya çalışacak. Oyundaki asıl amacımız, düşman halkını havaya uçurarak tüm nü- fusu yok etmek. Havaya uçan her sivil için puan kazanacağız. Biz bu amaçla ortalığa

ORCLAR YILDIZ OLUYOR

WARCRAFT THE MOVIE

>> Eskiden efsaneler dilden dile yayılmış. Yazının bulunmasıyla önce taş tabletlere, sonra kağıda aktarılmaya başlanmıştır. Tiyatro eserleri, ciltlerce uzayıp giden lirik ifadeleri, dev yazıtları olmuş. Bu- günse efsanelerin en sık göründükleri yer beyaz perde. O yüzden Warcraft evreninde geçen bir film yapılacak haberine pek şaşırmadık, hatta geç bile kalındı diye- biliriz.

Mayıs başında Blizzard tarafından duyurulan Warcraft filmiyle ilgili bilinenler sınırlı: Filmi Legendary Pictures yapacak ve aksiyon türünde olacak.

Blizzard'dan Paul Sams, çok uzun zamandır çeşitli produksiyon şirketlerinden Warcraft filmi için teklif aldıklarını ama simdiye dek Legendary Pictures kadar içlerine sinen bir yar- pımcı firmaya karşılaşmadıklarını söylüyor. Batman Begins ile ismini duyuran Legen- dary'den bu kadar umutlu olmalarının sebebi ise, ileri teknoloji kullanımı, Warcraft evre- ninin ruhunu anlamak ve hiçbir masrafattan kaçınmamak konusunda hemfikir olmaları. Pa- ul Sams filmin "Breaveheart tadında" olacağını söylüyor: Epik, görkemli, sevip nefret ede- bileyeciniz karakterlerle dolu, heyecanlı ve devasa bir film... Karakterler demisen; film için düşünülen oyuncular konusunda da sınırlılık herhangi bir isim konusu olmuyor, sebebi henüz senaryonun netleşmemiş olması imiş. Ama yönetmen koltuğunda Peter Jackson'ı görürseniz şaşırmayın... ■



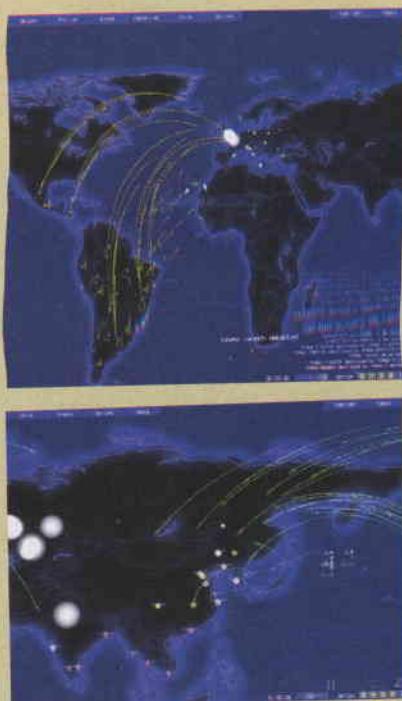
YÜKLENİYOR...

İşte yeşil sahalarda görmek
istediğimiz hareketler, oyunu
yavaşlatmayan sporcular



PC

CİKLİS	OYUN	TÜR
HAZİRAN '06		
2 Haziran	Half-Life 2: Episode One	FPS
2 Haziran	Devil May Cry 3: Special Edition	Aksiyon
9 Haziran	Heart of Empire: Rome	Strateji
9 Haziran	Sensible Soccer 2006	Spor
9 Haziran	The Movies: Stunts & Effects	Strateji
9 Haziran	Outrun 2006: Coast 2 Coast	Yarış
16 Haziran	Rise & Fall: Civilizations at War	Strateji
23 Haziran	Wildlife Park 2	Strateji
30 Haziran	Night Watch	RYO



TEMMUZ '06

14 Temmuz	Prey	FPS
14 Temmuz	Cars	Yarış
21 Temmuz	Jaws Unleashed	Aksiyon
28 Temmuz	Civilization IV: Warlords	Strateji
28 Temmuz	CivCity: Rome	Strateji
26 Mayıs	Cossacks 2: Battle for Europe	Strateji

AĞUSTOS '06

18 Ağustos	El Matador	Aksiyon
25 Ağustos	Paraworld	Strateji
25 Ağustos	GTR 2	Yarış



PLAYSTATION 2

CİKLİS	OYUN	TÜR
HAZİRAN '06		
9 Haziran	Sensible Soccer 2006-05-23	Yarış
23 Haziran	Swords of Destiny	Aksiyon
23 Haziran	Forbidden Siren 2	Aksiyon
23 Haziran	Dynasty Warriors 5: Empires	Strateji

TEMMUZ '06

7 Temmuz	Superman Returns	Aksiyon
7 Temmuz	Street Fighter Alpha Anthology	Dövüş
14 Temmuz	Cars	Yarış
21 Temmuz	PotC: Legend of Jack Sparrow	Aksiyon

AĞUSTOS '06

4 Ağustos	Monster House	Aksiyon
25 Ağustos	Bully	Aksiyon
25 Ağustos	SpinOut	Yarış



NINTENDO

CİKLİS	OYUN	TÜR
HAZİRAN '06		
2 Haziran	Namco Museum	Retro
30 Haziran	Super Monkey Ball Adventure	Bulmaca

TEMMUZ '06

14 Haziran	Cars	Yarış
------------	------	-------

AĞUSTOS '06

4 Ağustos	Monster House	Aksiyon
-----------	---------------	---------

bomba yağdırırken, düşmanlar da boş durmayacak. Bir yandan düşmanı yok etmeye çalışırken, bir yandan da savunmayı sağlam tutmamız ve düşmanın yeriyi iyi belirlememiz gerekiyor. Örneğin bir yere saldırdığımızda, saldırırda kulanlığımız birim karşı taraf tarafından görülebiliyor. Bu da savunmanın ciddi

üçlüde azalmacı demek. Tabii bazen gereklen önlemleri almak yeterli olmayı bekliyor, oyun sık sık kazanan olmadan birebilecek bir yapıya sahip.

Oyun aslında multiplayer ağırlıklı olarak hazırlanıyor. Bunun için yine bir Introversion oyunu olan Darwinia'nın motorunu seçmişler. Darwinia tek kişilik bir oyun olduğu için ilk duyduğumda şısrıştım. Yapımcılar aslında Darwinia'nın oldukça sağlam bir multiplayer tabanı olduğunu söylüyorlar. Bunun yanında, oyun tek kişilik de oynanabilecek fakat bilgisayar her zaman insan gibi düşünemediği için multiplayer'in zevkini vermeyebilir.

Oyuncular ittifak kurabilecekler. Burada oynanış biraz daha "kırılı" bir hâl alıyor aslında. Arada ittifak olsa bile her oyuncunun kazandığı puan farklı hesaplandığından, kazanmak için sadece ittifak kurmak yetmeyecek. Bu da, ittifaka birlikte askeri planlar derinleştirikçe oyuncuların birbirlerine ihanet etme olasılığını artırıyor. Kısacası, düşmanlarım kadar dostlarımızdan da korkmam gerekecek. Yapımcılar oyuncunun paranoid yaşıaması için ellerinden geleni yapmışlar. Ayrıca bu diplomasiyi kolaylaştırmak için oyuna bir IRC sistemi eklenmiş. Bu sistemde özel ve genel kanallar bulunacak. Böylelikle istedigimiz oyuncuya hain planlar yapabileceğiz.

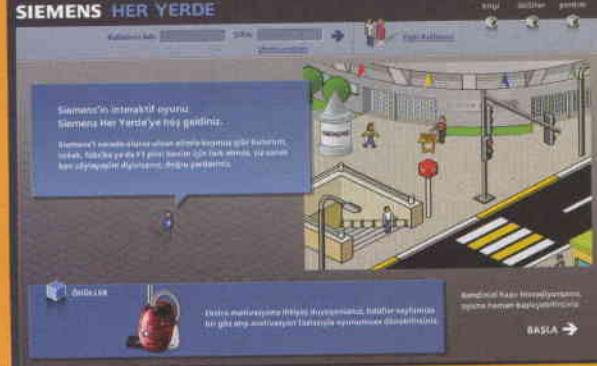
Oyunda beş adet aşama bulunmaktadır. Bu aşamalar belirli zaman aralıklarında değişiyor. Bunu fareye hızlı tıklayanlar yerine, oyuna kafa yoran oyuncular için yapmışlar. 5'ten 1'e kadar belirli aşama-

-iberia "EsteticA" Aydin

► Yapım: Introvision Software ► Dagitim: Pinnacle ► Platform: ?? ► Web: <http://www.introversion.co.uk> ► Çıkış Tarihi: Belli değil

SIEMENS HER YERDE

Çevresine dikkatli bakmak konusunda iddialı olanlar için Siemens yeni bir yarışma başlattı. Siemens Her Yerde adı verilen oyuna www.siemenshererde.com adresinden ulaşılıyor. Bu adreste girdiğinizde sokak, F1 pisti, hastane, fabrika ve ev olmak üzere beş aşamalı bir teste tabi tutuluyorsunuz. Her aşamadaki göreviniz, Siemens'in o alan için ürettiği ürünü ya da çözümü, alternatifler arasından bulup seçmek. Oyunda zaman sınırlaması yok ama katılım hakkı sınırlılmış.

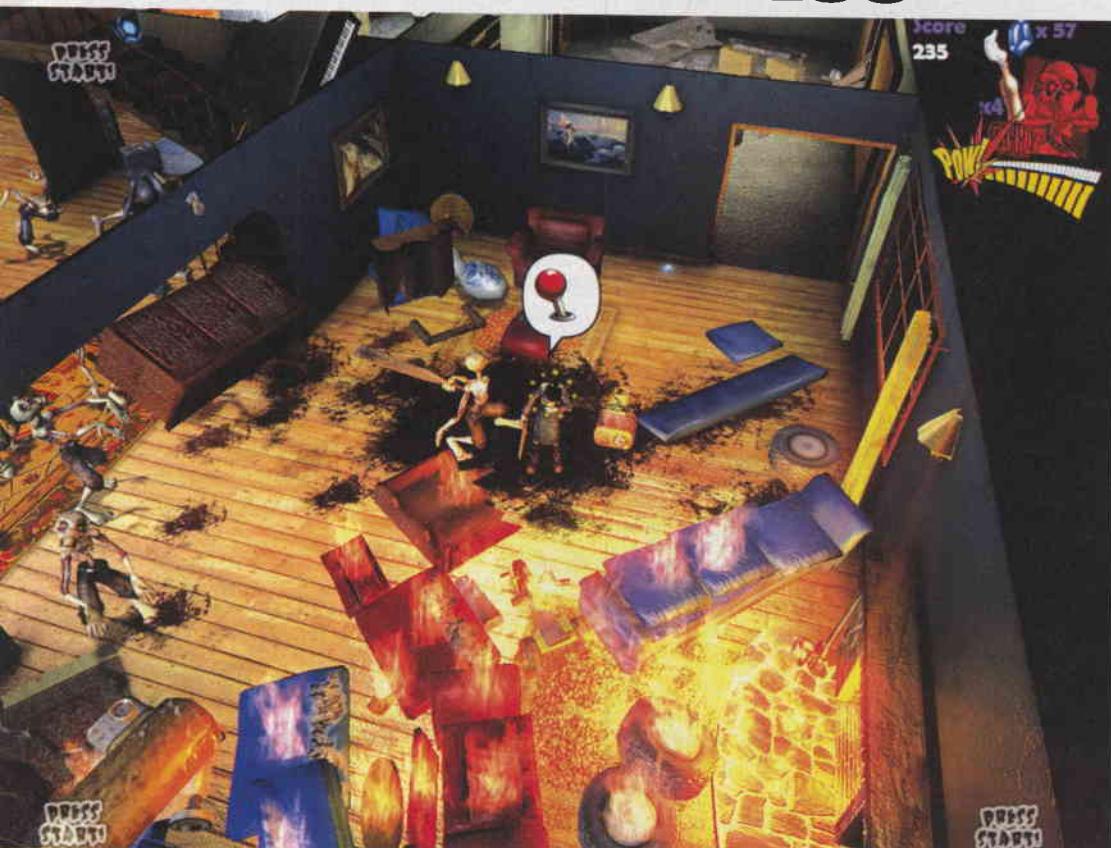


Oyunda tekrar yarışma hakkı kazanmak için bir arkadañınızı kaydettirmeniz gerekiyor. Beş aşamaya da doğru yanıt verenler Siemens'ten televizyon, elektrik süpürge, dizüstü bilgisayar ve kablosuz telefon gibi hediyeler kazanma şansı buluyor. Siemens Her Yerde, Haziran ayı sonuna kadar devam edecek. ■

DÖRT BİR YANDAN GELİYORLAR

MONSTER MADNESS

İLK BAKIŞ



lahalarınıza geliştirebiliyorsunuz.

HEP BERABER KESELİM

Oyunun en önemli kısmı ise çok kişilik modu. Her karakteri bir oyuncu alıp aynı oyunun içine dalabiliyor. Böylelikle oyundaki silah sayısı ve etkileşime geçilebilecek eşyalar artıyor. Tabii ki arkadaşlarınıza karşı oynama imkanınız da var. 0 zaman da 16 kişiye kadar aynı oyun alanını paylaşabiliyorsunuz. Modlar ise klasik Team Deathmatch, Capture the Flag, Deathmatch vs.

Monster Madness bilgisi-

yarlarımıza geldiğinde bizi hem eski günlere götürürecek hem de yüksek temposuyla uzun oyun saatleri boyunca monitör başına bağlayacak gibi görünüyor. Bu oyunu Level Cup'a alsak mı acaba sevgili YM'imi? ■

-Burak Akmenek

► Yapım Artificial Studios ► Dağıtım Belli değil
► Tür Aksiyon ► Sistem PC, XBOX 360
► Çıkış Tarihi Belli değil

> Bu yazıya Sex Pistols'ın "Anarchy in the UK" parçasını dinleyerek başlayın. Çünkü ben öyle yapıyorum. Böylece yazıyı yazarken neler hissettiğimi daha iyi anlayacaksınız. Çünkü Monster Madness tam bir ölüler anarşisi (siyasete yeni bir terim kattum). Her taraftan gelen yüzlerce zombi, vampir, iskelet ve daha önce hiçbir oyunda görmedigimiz yaşayan ölü tipi bu oyunda üstümüze yağacak. Biz de devamlı olarak onları vuracağız vuracağız vuracağız!!! Ne güzel değil mi? Hepsini çeşitli çeşitli silahlarda öldürouceğiz. Daha doğrusu tekrar öldürouceğiz çünkü zaten ölüler.

DÖRT KİŞİLİK ÖLÜM

Evet evet, Reality Engine adı verilen ve Unreal III motoruyla güçlendirilmiş bir motor altında çalışan oyunumuzda konu kısaca zombi ve benzeri ölü formlarının istilasına eksantrik silahlar karşı koyan bir grubu yönetmemiz ve bol bol kafa göz patlatmamız üzerine kurulu. İkinci önemli ve güzel nokta ise oyunun eski yöntemle yani tepeden görünüşlü olarak oynanması. Yani taaa ben, Tuğbek ve hatta Sinan bir çocukken (Serpil olmaz o hep 22 kalacak) oynadı-

gımız shooter'lardaki tarz yeniden canlandırılıyor.

Kılıç, roket atar, tabanca, tüfek gibi silahları, oyun boyunca kazandığımız puanları harcayarak güçlendirebiliyoruz. Puan kazanmak için de ölüleri öldürmemiz gerekiyor. Fakat onları basitçe vurmak yerine farklı şekillerde öldürürsek daha çok puan alıyoruz. Şöyledi ki; oyunda yaptığım her hareketle etkilediğimiz ve bol bol kırılıp dökülen bir çevre var. Tabii ki bu çevrede FPS'lerin olmazsa olmazı patlayan variller de mevcut. Hah işte siz ölüleri patırdank

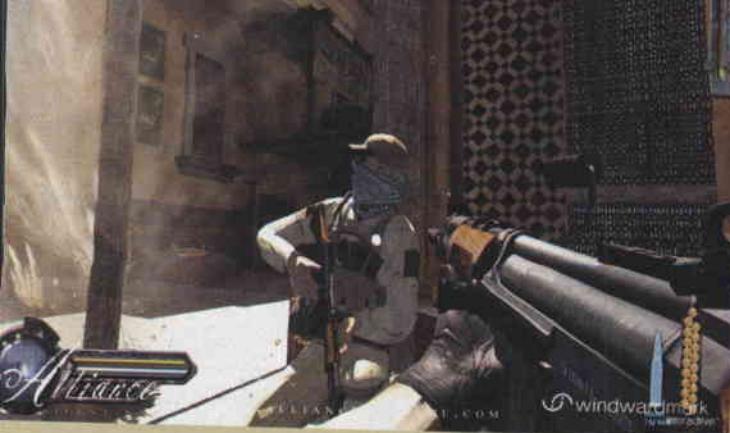
diye alınlarından vurmak yerine bu varilleri patlatarak yok ederseniz daha yüksek puanlar alırsınız. Puanların da çeşitleri var. Örneğin varılı patlatıp öldürürseniz "toasted zombie (kızarmış zombi)" puanı alıyor ya da belli bir süre vurulmazsanız üç katı puan toplamaya başlıyorsunuz. Her bölüm sonunda puanlarınızla kendinize sağlık, cephe ve alabiliyorsunuz. Ayrıca tamamladığınız her bölüm sonda bir adet Monster Token alırsınız. İşte bu Monster Token ve oyun içerisinde topladığınız silah parçalarıyla si-



ÇİZGİ ROMANI DA GELDİ HELLGATE LONDON

> Bu yıl E3'te en fazla heyecan yaratan oyunlarından biri yine Hellgate London oldu. Öyle ki Fotofili sayfalarındaki 'heyecanmetre'yle ölçülü, göstergede bozuldu. Özellikle de E3'te yayınlanan videosundan sonra 16 dakikalık uzatma süresi bile fazla gelecektir oyunu bekleyenlere (Level DVD'de, izleyin!). Hellgate London standına gidenler E3'te bu videonun yanı sıra bir de çizgi roman serisinin ilk sayısıyla karşılaştılar. Namco Bandai ve Flagship Studios işbirliğinin eseri olan Hellgate: London, çizgi roman yayıncılığında 20'nci yılını kutlayan Dark Horse tarafından fasilükler halinde yayınlanacak. E3 ataşelerimiz Tuğbek ve Sinan sayesinde bizim de göz atma sansı bulduğumuz sıfır numaralı (#0) sayıda 2020'de Londra'da olayların adım adım kontrolden nasıl çıktıgı anlatılıyor. Hikâyede başrol, Lyria Darius adında bir istihbarat ajanına aitt. Tek sorun, oyunun kendisi gibi 1 numaralı sayının da ne zaman çıkacağıının henüz belli olmaması. ■





ALLIANCE: THE SILENT WAR

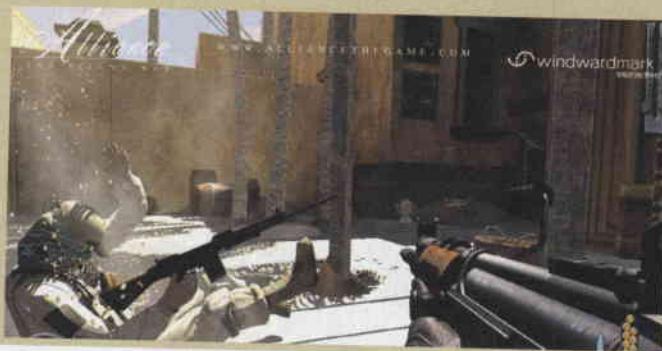
PIYADE SİLAHLARININ SON 100 YILI

» Nedir bu bitmek tükenmek bilmeyen silah merakı? Ne- den bu kadar çok seviyoruz AK-47, M16 kullanmayı? Anlayan varsa beri gelsin, anlatsın. Aksiyon oyunlarında tabii ki silahlar olacak, tabii ki çatışmalar yaşanacak ama sadece silahlardan üstüne kurulan oyunlarla nereye kadar? Esas pazarı, hava ve yeryüzü simülasyonları olan Windward Mark, Black'in başarısından esinlenmiş olacak ki son 100 sene içinde kullanılan 200'den fazla ateşli silahı

gerçekçi bir şekilde içeren bir oyun hazırlamaya karar vermiş. Bu silahları yine son yüz yılın en çetin, en feci çatışmalarının yaşandığı savaş alanlarında, bir simülasyon gerçekçiliğinde tecrübe edeceğiz.

SAVAŞLAR DEĞİŞİR

Aslında Alliance sadece silahlardan kurulu sig bir oyun olmayacak. Aynı şekilde askerlik kavramının son yüz yıl içindeki evrimini de gözler önüne ser-



cek. Kâh Birinci Dünya Savaşı'nın Rusya'sında cephede karşılaşacağız kâh Vietnam'da bir ormanda, kâh Küba'da devrim yapacağız kâh İspanya'da askeri bir darbe. Bunlar gibi nice savaş ve çatışma. Tarihî tozlu rafalarında unutulan, bazen de politik nedenlerden ötürü hiç yaşanmamış var sayılan çatışmaları birebir yaşayabileğim için heyecanlanmadım diyemem. Bunun yanında tabii ki 200 silahı detaylı bir şekilde oyuna aktaran WarStudio teknolojisi de ateşli silah tutkunlarını heyecanlandırıyor.

SİLAHLAR DEĞİŞİR

WarStudio'da bir silahın ne zaman, nerede yapıldığı, tipi, ağırlığı, mühimmat kullanımı, etkin menzili gibi pek çok teknik veriyle ulaşabileceğiz. Bu da yetmiyor, balistik simülörde belli mesafelerden vurdugumuzda nasıl sonuç alırız onu göreceğiz. Görev öncesi silah seçimi ise ayrı bir gurmeliğ

olacak. Yüzlerce silahdan oluşan zengin bir menüden kendi oynayış tarzımıza göre seçenekler hazırlayabileğiz. Alliance grafik motoru ise WindLight simülöründen uyarlama ve özellikle hava ve yeryüzü olaylarında ön plana çıkıyor.

İLK BAKIŞ

İNSANLAR DEĞİŞMEZ
Zamanla her şey değişiyor. Savaşlar değişiyor, silahlar değişiyor, takımlar değişiyor ama insanın savaş meraklısı değişmiyor. Artık savaşlar eski usullerle, cephede iki ordu arasında olmuyor. Artık savaş olağan bir çatışma, bir rutin. Alliance, bize bu rutin içindeki ateşli silahlardan ve askerlik kavramının son yüz yıl içindeki evrimini sunmayı amaçlayan bir oyun. 2007'de çıkacak pek çok sağlam, pek çok daha az gerçekçi ama daha fazla insancıl oyuna rağmen beklemeye değer. ■

- Olga Y Ertez

► Yapım Windward Mark Interactive ► Dağıtım Belli değil
► Tür FPS ► Sistem PC, XBOX 360 ► Çıkış Tarihi 2007

İSTER İNAN İSTER İNANMA

LUCASARTS, YENİDEN?

Seksenli yıllarda nefret etmek için pek çok sebebiniz olabilir. Şalvar pantolonlar, vatkalar, iki kadın iki erkektenden oluşan dört kişilik pop grupları, bir dans stilî olarak uzay yürüyüşü ve Yakarı... Hepsi de 80'lerin acayıplıkları arasındaydı, haklısınız. Peki ama LucasArts? Uzun süre LucasFilm'in altında sessiz sedasız bilgisayar oyunları tarihine geçen klasikler üreten bu oluşum ancak 80'lerin ortasında LucasArts adına ve hak ettiği özel yere sahip oldu. On yıl kadar zirvede kaldıktan sonra da hem çok önemli bazı isimlerin ekipten ayrılması hem de Lucas'ın yeniden yapılanması sebebiyle eski özelliğini yitirdi. Adventure oyunları yapılmaz oldu, Star Wars oyunlarındaki enflasyon eski imajın zedelenmesine sebep oldu.

Şimdilerde ise LucasArts'ta yeniden bir canlanma olacağı, ekibin yeniden yapılandırıldığı konuşuluyor. New York Times'a konuşan LucasArts başkanı Jim Wand, "Star Wars oyunları şirketi olarak anılmak yerine dünya çapında ilk beşinci bir firma olmak istiyoruz" diyor. Bu değişimin ilk işaretçisi ise yeni duyurulan Indiana Jones oyunu. Gerçek ürün geliştirme sorumlusu Peter Hirschmann "Reset tuşuna basacağız, her seye yeni baştan başlayacağız" diyor ama Lucas'ın 'Star Wars oyunları geliştiricisi' ünvanından kurtulması o kadar da kolay olmayacağı; firma hali hazırda iki SW oyunu üzerinde çalışmaya devam ediyor.

Yine de enteresan... Kim derdi ki SW filmlerinin bitmesi LucasArts'ın üzerindeki tozları silkelemesini sağlayacak?

COLOMBINE'DAN SONRA OYUN YAPILABİLİR Mİ?

Adorno'nun İkinci Dünya Savaşı sırasında Nazilerin toplama kamplı Auschwitz'de yaşananlar hakkında söylediğii bir söz var: "Auschwitz'den sonra siir yazmak barbarlıktır." Birkaç yıl önce Columbine Lisesi'nde 13 öğrencinin öldürdüğü olayı konu edinen bir oyun yapıldığı haberini görürken insanların aklına Adorno'nun bu can yakan sözü geliyor.

Super Columbine Massacre RPG isimli, internetten oynanan basit bir oyun Columbine Lisesi'nin bulunduğu Rocky Mountain sakinlerini harekete geçirdi. Oyunun, bulunduğu web sitesinden kaldırılmasını isteyenlere, ismini açıklamayan tasarımcının cevabı "sadece her şeyin bütün gerçekliği görüldüğü, benzeri olmayan bir oyun yapmak istedim" şeklinde. Oyunun ekran görüntülerine bakınca gerçekten de son derece zararsız, kimseyi incitmeyecek bir arcade görüyorsunuz ama Super Columbine Massacre RPG, Columbine Lisesi'nde vahşete sebep olan iki öğrencinin gözünden oynadığınız yani yine okula dalıp öünüze geleni öldürdüğünüz bir oyun. Sadece eğlenceli olduğu için oynanan benzer konuya sahip birçok oyun varken özellikle Super Columbine Massacre'ye tepki göstermesinin sebebi de gayet anlaşılır... Oyunu yapan kişinin sadece grafikler ve oynanış üzerinde değil, çocukların kaybetmenin acısını henüz sindirememiş ailelerle empati kurma yeteneği üzerinde de daha fazla çalışması gerekiyor.

ÇÖZÜLSÜN ARTIK ŞU DA VINCI ŞİFRESİ!

THE SECRETS OF DA VINCI THE FORBIDDEN MANUSCRIPT



» Çok satan kitabı, geldi geliyor filmi, filme gölge düşüren davası, PS2 oyunu derken içimiz dışımız Da Vinci oldu. Herhalde Rönesans dehası Leonardo'nun kemikleri ancak bu kadar sizlayabılırdı. The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript için son demek istiyorum ama bu işler hiç belli olmaz. Bu sefer de bir adventure ile Da Vinci'yi rahmetle anıyoruz. Yalnız The Forbidden Manuscript, Dan Brown'un Da Vinci'sinin bir uyarlaması değil; aksine geçtiği 1522 yılının Clos Luce şatosuyla orijinal bir Leonardo bul-

macası. Her şey tarihsel verilere göre uzmanların kontrofünde tasarılmış. Ama merak etmeyin bu bir "eğlenirken öğrenelim" oyunu değil.

Oyunda, Leonardo'nun gerçekten öğrencisi olmuş Francesco Melzi'nin rezil asistanı Valdo rolündeyiz. Leonardo'nun kayıp şifrelerinden birini çözmemiz için gizemli bir mektup alıyoruz. Boş gezmekten cebimiz dolu gezelim diyecek Clos Luce şatosuna doğru yola

koyuluyoruz. The Forbidden Manuscript birinci şahıs bakış açısından oynanıyor ve ekran görüntüleri şimdilik sağlam grafikler vaat ediyor (seslendirme de hiç fena değilmiş). Ama oyunun esas iddiası gerçek Leonardo icatları ve kavramları üzerinden giden bulmacaları (Leonardo fanatiklerine şimdiden duyurulur). Ayrıca duruma göre kıyafet değiştirebilmeniz ve aldığınız kararları ahlaki açıdan ekrana yansitan iyi ve kötü barometreleri de oyunun diğer orijinal yönleri. Örneğin oyunun başında Clos Luce şatosu müdiresine mühürlenmiş bir mektup götürmeniz gerekiyor. Mektubu, mührü kırıp okuduktan sonra mı yoksa hiç kurcalamadan mı teslim etmeliiniz? İşte bu ve bunun gibi alacağınız kararlar ahlakınızı ortaya koyuyor ve oyunun gidişatını değiştiriyor. Kararlarına göre oyun dallanıp budaklanıyor ve dört farklı

PC'LERİ SÜSLEYİN, BAYRAM GELİYOR!

JADE EMPIRE

» Bir Fable, bir de Jade Empire çıktığında Xbox sahibi olmadığı için kahrolan sevgili arkadaşlarımıza; işte ikinci zafer günü de geldi! Jade Empire'i asla oynamayacağınızı acı bir gerçek olarak çoktan kabullenmiş olabilirsiniz ama bazen güzel şeyler de olabiliyor. Xbox'a çıkışmasının üstünden bir yılı aşkın bir zaman geçtikten sonra, tipki Fable gibi Jade Empire da genişletilmiş ve PC için sıfırdan tasarlanmış olarak günlerimi, gecelerimi almaya hazırlanıyor.

Geçen yıl ortalığı sallamış olsa da Xbox oyunlarına hiç yüz vermedığınızı varsayıarak kısaca anlatalım Jade Empire'i. Çin mitolojisinden esinlenerek tasarlanan bir dünyada, geniş bir hareket alanına sahip olduğunuz, çok ucu hikâyesi sayesinde gerçekten "seçim yapmak" durumunda kaldığınız bir RYO'dan söz ediyoruz. Baldur's Gate'i, Neverwinter Nights'i KOTOR'u yaratınan BioWare ekibinin ellerinden çıkan Jade Empire hem derin hikâyesi, hem oynanışı, hem de muhteşem atmosferi ile oynayan herkesi kendine hayran bırakın bir oyun Jade Empire. O yüzden adını şimdije kadar hiç duymamış olsanız bile, şu andan itibaren heyecanlanmaya başlayabilirsiniz.

Oyunun PC'ye uyarlanması sırasında yapılan değişikliklerin başında kontrol sistemi geliyor. Menüler ve aksiyonlar klavye ve fare kullanımına uygun şekilde yeniden düzenleniyor. Ayrıca yeni dövüş stilleri ve silahları ile de oyun zenginleştiriliyor. Yapay zekâ da oyuncuları biraz daha uğraştıracak düzeye getiriliyor. Üst zorluk seviyelerinde kullanılmak üzere hazırlanan yeni silahlar, muhtemelen oyunu Xbox'ta bitirenleri bile bir kez daha oynamaya ikna edecek. Bunda PC'nin bugünkü grafik teknolojisine göre geliştirilen dinamik ışıklandırma gibi efektlerin de katkısı olacaktır muhakkak. ■

► Yapım BioWare ► Dağıtım Belli değil ► Tür RYO
► Sistem PC ► Çıkış Tarihi Belli değil

sonla tamamlanıyor.

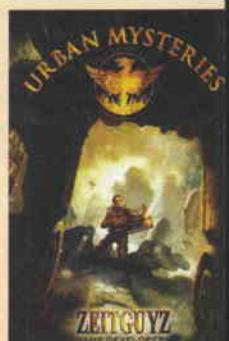
Farklı sonların getireceği tekrar oynama potansiyeli, Leonardo gibi bir dehanın eserlerinden uyarlanan bulmacalarla farklı açılardan uğrasabilme imkanı tanıyor (yasasın!). The Forbidden Manuscript sürpriz bir adventure olabilir. Geçmişin gizemleri pek yakında günümüze geliyor. ■

-Güven Çatak

► Yapım Kheops Studio ► Dağıtım Tri Synergy
► Tür Adventure ► Sistem PC
► Çıkış Tarihi Belli Değil / Pek Yakında

İSMİ DE BİR SIR URBAN MYSTERIES

» Muhte-
melen
daha önce Ze-
itguyz diye bir
oyun stüdyosu
duymamışınız.
Zaten çok ta-
nınmak iste-
meyenler şim-
dilik. Çünkü
öncelikli
amaçları Ez'e
sadece bir



posteriyle katıldıkları Urban Mysteries isimli ilk oyunu tamamlamak. IO Interactive'den Morten Iversen tarafından geçen yıl kurulan Zeitguyz, resmi web sitesi üzerinden yapılan açıklamaya bakılırsa Urban Mysteries hakkında konuşup, fikri başkalarına kaptırmaktan da bir hayli çekiniyor. "Konuşmak bedava ama şimdilik tek söyleyebileceğimiz aksiyon, adventure ve strateji karışımı epik bir oyun olacağı" deniyor oyun hakkında. Açıklama metninin her keli-mesine paranoja öyle bir sinmiş ki, okurken "galiba bu adamlar tanımadıkları insanlarla dolu bir partide katılıp, buz dolu bir kütvette böbrekleri çalmış olarak ullanmışlar" diye düşünüyorsunuz... Oyun PC'nin yanı sıra eni nesil konsollar için de tasarlanıyor. ■

JAWS UNLEASHED

HER HAYVAN "KUÇU" MUAMELESİNİ YEMEZ

» Üzerinden buna zaman geçtiğinden sonra (kolay değil 30 yıldan bahsediyoruz) bir köpekbalığı oyunu bizi korkutur mu? Bu sorunun cevabı için araştırmacı raportörümüz Derek La Fante gitti, Jaws oyununun yaratıcısı Brian Regan'la bir deniz kıyısında ayaklarını iskeleyeden denize sallandırma- dan bir sohbet etti. Bakalım cevapların arasında merakımızı gidecek bir şeyler var mı?

BİLGİSAYARINIZDA AÇIK YARA YOKSA RAHATLIKLA OYNAYABİLİRSİNİZ?

Sayın Regan, her ne kadar medya ve sinema endüstrisi 30'uncu yılını kutlamak adına Jaws ile ilgili bir dizi reklam atağına geçmiş olsa da sizce buna sene sonra bu konuda bir oyun yapmak ne kadar etkili olabilecek?

Jaws'ı 30 yıl sonra oyun yapmak için iki sebebişim var. Birincisi pazarlama kolaylığı, ikincisi de zamanının gelmiş olması. Pazarlama sansımız çok yüksek çünkü bu filmi bilen herkes kendini hep bir av olarak düşündü. Korktular. Şimdi

biz bu insanlara Büyük Beyaz olma şansı tanıyoruz. Üstelik Jaws benzeri Kült filmlerin belli bir hayran kitlesi olduğu gerçegini gözden kaçirmamak lazım. Bu da bizim fırsatımız olacak. Bu hayranlar şimdî dünyanın en yırtıcı yaratığının doğasını oynayabilecekler. Bu fırsatı kim teper?

Neden oyuna böyle bir bakış açısı getirdiniz? Sizce Jaws'ı oynamak oyuna daha değişik bir tarz mı getirecek?

Aslında oyunda iki stil yarat-

İLK BAKIŞ

■ Akrobantın akrabayla ettiğini atasözü ıslak zeminde e gezer. Kardeşin sayılır o senin bırak onu ağzından.

tık. Serbest yüzüş ve görevler olarak adlandırdık bunları. Serbest yüzüş, bütün adanın etrafında felaket zincirleri oluşturarak kafaniza göre tâkîlmanızı sağlıyor. Hem hayvan hem insan nüfusunda küçük eksiltmelere gidebiliyorsunuz.

Görevlerde ise belli bölgeleri yok etmek ya da hasar vermekten tutun da, kaçırmak, kovalamak, saklanmak, avlamak gibi oyuncunun hikâyesi ile bütünleşen bazı aksiyonlar yaşayorsunuz. Oyunda 100'den fazla canlı tür ile karşılaşacaksınız. Yani

minnacık deniz atalarından dev balinalara ve insana kadar bir denizde bulunması gereken her şeyi koyduk. Et-rafta insanlar yüzüyor, deniz bisikletine biniyor ya da scuba yapıyor olacak. Tepenizde helikopter uçacak, üzerinizden su kayağı ve jet skilerle geçeceklər. Botlardan oltalar atılacak bazen de ağlara karşılaşacaksınız.

Oyunun en önemli ve değişimiz görevi durmadan bir şeyler yapıyor olmak zorunda olmanız. Eğer Büyük Beyaz'ın midesine bir şey girmezse ölebilirsiniz. Yemek yiyebilmek için sayısız vücut komboları kullanabiliyorsunuz. Balık tutarken teknesinde uyuqlayan bir balıkçıyı, sıçrayıp bir lokmada yutabileceğiniz gibi alttan yaklaşır yüzenden insanları da affiyetle yiyebiliyorsunuz. ■

-Kaan Ezgimen

► Yapım Appaloosa Interactive ► Dağıtım Majesco
► Tür Aksiyon ► Sistem PC
► Çıkış Tarihi 23 MAYIS 2006



OYUN SEKTÖRÜNDEN

» SION... VISION... ACTIVİŞİON... BOND TAKIM DEĞİŞTİRDİ!

Su yukarıdaki başlıklı gurur duyduğumu söyleyemem ama ne zaman konu James Bond olsa böyle bir atraksiyon yapmaya güdülenmiş olabilirim. Neyse, konumuz yıllardır tüm yapım hakları Electronic Arts'a ait olan James Bond oyunları lisansının Activision'a devredilmiş olması.

Electronic Arts'ın 1999'da satın aldığı ve 2003'te prodüksiyon şirketi MGM'le yaptığı yenileme anlaşması ile 2009'a kadar uzattığı oyun yapım haklarını neden bıraktığı buradaki en büyük merak konusu. Acaba simdiye kadar yaptıkları Bond oyunları (Everything or Nothing – PS2, Xbox, GCN, DS; Rogue Agent – PS2, Xbox, GCN, DS ve From Russia with Love – PS2, Xbox, GCN, PSP) oyunları tutmadı mı? Yoksa EA malî bir kriz içinde mi? Belki de artık James Bond filmi yapılmayacağı haberini aldılar? Ya Activision EA'ı satın alıysa? (yuhi!) Cevap EA'in yeni dönem stratejileri arasında her şeyiyle kendilerine ait projelere odaklanmak gibi bir hedef saptamış olması. "Simdiye kadar bu tip lisanslı yapımların çok güzel sonuçlar aldı, hâlâ da LotR ve Harry Potter gibi serilerin oyun haklarını elimizde bulunduruyoruz ama adım adım kendi stüdyolarımızda geliştirdiğimiz projelere dönmek istiyoruz" diyen EA yetkilisinin açıklamaları bu aralar bol bol lisans alım-satım haberi alacağımızı

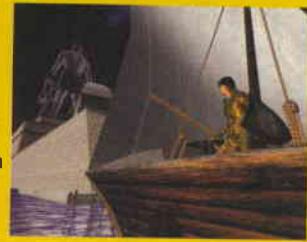
gösteriyor.

Bu arada Activision ve MGM arasındaki anlaşma 2014'e kadar geçerli olacak. Firmanın ödediği lisans ücreti ise 7 milyon dolar.

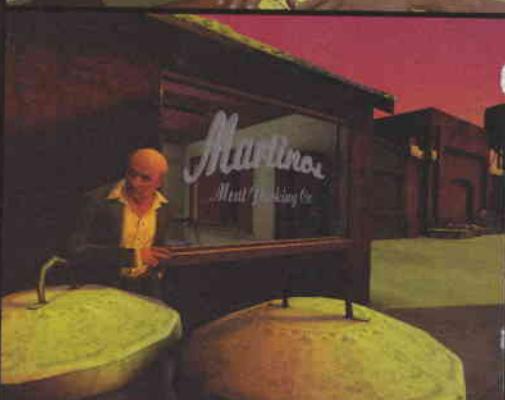
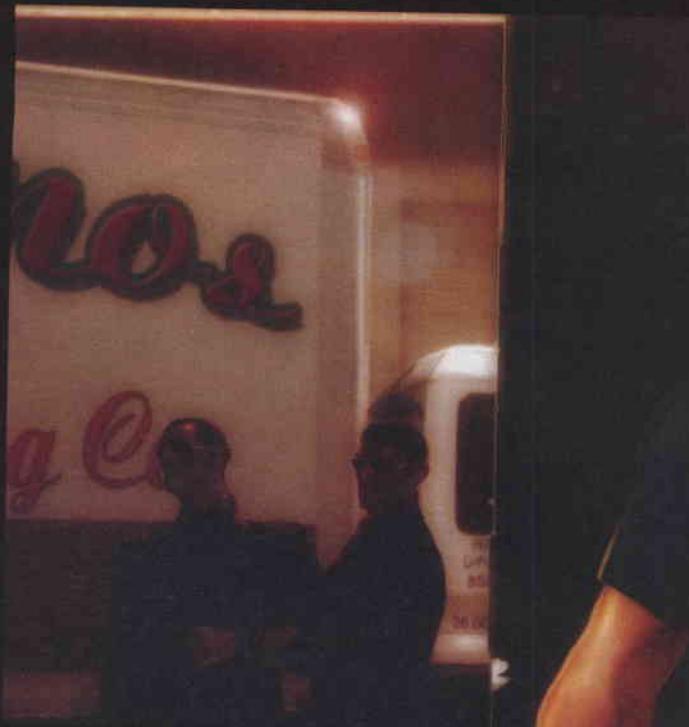
» VANGUARD EVE DÖNÜYOR

Sigil Games Online tarafından yapılmayı süren devasa online oyunu Vanguard: Saga of Heroes, oyuncunun yapım aşaması ilerledikçe, Microsoft Games Studios ile görüş aylıklarının derinleşmeye başlaması sebebiyle yayıcısını değiştirdi. Yapımcı Sigil ve yayıncı Microsoft Games Studios tarafından yapılan açıklamada, iki firmanın karşılıklı uzlaşarak oyuncunun geleceğini tehlîkeye atmamak için Sigil'in MGS'den yayın haklarını geri satın almasına karar verdikleri belirtiliyor. Yeni yavrusu, (tabii ki) Sony Online Entertainment.

Eski EverQuest yapımcılarından oluşan Sigil ekibinin, o günlerde de birlikte çalıştığı Sony Online ile yeniden bir araya gelmesi iki tarafı da çok memnun etmiş görünüyor. Yapılan açıklama-ya göre müsteri hizmetlerinin yanı sıra Vanguard'ın pazarlama ve basın ilişkilerini büyük ölçüde Sigil üstlenecek. Sony ise oyuncunun dağıtımını, teknik desteği, online hizmetleri gibi konularda sorumluluk alacak. Her şey göründüğü kadar günlük güneşlikse gerçekten, biz de eski dostların bir araya gelmesinden memnuniyet duyduk, bu mesajı da açık seçik vermiş olalıım... ■



BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH



>> Adventure janrinin en Indiana Jones serisi olan Broken Sword geri dönüyor. 1996 yılında Shadow of the Templars ile başlayan ve büyük bir çıkış yapan Broken Sword serisi, The Angel of Death ile dördüncü kez karşımızda. 2.5 milyonluk satış ve geniş hayran kitlesiyle özellikle adventure camiası için bir fenomene dönü-

şen Broken Sword serisi, aslında bir üogleme olarak düşünülmüş ve The Sleeping Dragon'un son oyun olacaktı. Ama serinin yaratıcı ve Revolution Software'in kurucusu olan Charles Cecil'den öğrendigimize göre hayranların baskılıları ve dağıtımçı firma THQ'nun israrları sonucunda "memnuniyetle" diyerek işe koymuşlardır.

Yine Kahramanlarımız George Stobart ve Nico Collard eşliğinde muazzam bir macera bizleri bekliyor demek istiyorum ama görünüşe bakılırsa George bu sefer yalnız; çünkü ilk oyundan beri hastası olduğumuz hatun kişi, Fransız dişi Nico'dan hiç bahsedilmiyor (bunu da mi yapacaklardı?!). Sanıyorum ki bu düetin bozulmasının arkasında George'un gizemli bir kadına aşık olması yatiyor. Evet, The Angel of Death, Amerikalı turistimiz, maceraperestimiz George'un kimdir nedir bilinmez bir hatuna abayı yakmasıyla başlıyor. Kadının aniden ortadan kaybolmasıyla George yine kendini bol entrikali, çok uluslu bir güç savasının içinde buluyor. Ortada yine Da Vinci'ksi bir tarihi eser var ve yine onu bulan güç delisi olacak.

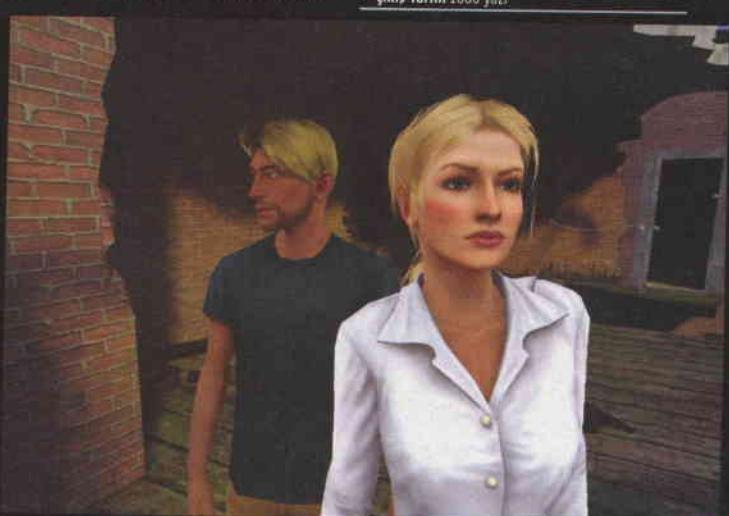
Ayrıca THQ'nun dedigine göre tüm bu karmaşanın kalbindeki sırrı keşfetmek George'u pek mutlu etmeyecek, hatta acı içinde kıvrandıracağım. Simdilik "nasıl yani?" dedikten sonra "ya sabır" çekerek oyunun çıkışını beklemekten başka yapacak bir sey yok (belki de asparagus bir haber, hinogluhın bir pazarlama taktığıdır). The Angel of Death, serideki üçüncü ve aynı zamanda serinin üçüncü boyutla tanıştı oyun olan, The Sleeping Dragon'un grafik motorunu kullanmakta. Yalnız tipler bu sefer biraz daha cılız gözüküyor. Uzun laflın kisası George Stobart yazın kapımızda ve tabii ki yine yardımımıza ihtiyacı var. ■

- **Güven Çatak**

- Yapım Revolution Software • Dağıtım THQ
- Tür Adventure • Sistem PC, Xbox
- Çıkış Tarihi 2006 yazısı

ILLE DE ADVENTURE!

Hazır lafi açılmışken Broken Sword serisinin ardından yaratıcı beyin Charles Cecil ve adventure türünden katkılarından bahsetmeden olmaz. Herbi kendi dönemine damgasını vuran oyular üretmeden önce Charles Cecil makine mühendisliği okuyormuş. Adventure janrinde harçlığını çıkartmak için, text adventure yazarken gönül vermiş. Yazdığı oyular Amstrad, Spectrum ve Sinclair sistemlerini kirip geçirince, kariyerine oyunlarla devam etme kararını alıp, 1990 yılında Revolution Software'i kurmuş ve adventure türü için bir devrim böyle başlamış (çok ilginçtir ki çekirdek kadro halen aynı). 1992'de Lure of the Temptress ile Revolution inanılmaz bir çıkış yapıyor; 1994'deyse kült oyular arasında girecek Beneath a Steel Sky ile orta dünya yerini karanlık bir gelecege, bir tür 'Büyük Birader' distopyasına bırakıyor. Ardından 1996 yılında Broken Sword serisi başlıyor ve Revolution dünya çapında bir devrim gerçekleştiriyor. LucasArts'in adventure formüllünü öyle güzel uyguluyor ki hepimiz George Stobart olmak ve Nico Collard'a kur yapmak istiyoruz. Sürükleyici senaryosu, müthiş grafikleri, orijinal karakterleri, esprili diyaloglari ve sağlam bulmacalarıyla Broken Sword: Shadow of the Templars, point & click türünün doruk noktalarından biri oluyor. Efsane, Nico'yu da oynayabildiğimiz The Smoking Mirror ile devam ediyor. 2000'in sonuna doğru yeni bir oyun: In Cold Blood. Bu sefer casusluk yapıyoruz ve yaparken yakalanabiliyoruz. Son olarak 2003 yılında The Sleeping Dragon ile Broken Sword serisi üçüncü boyutu geçerek, muhteşem bir dönüş yapıyor ve Charles Cecil "point & click adventure öldü, yaşasın adventure!" diyerek kutumuzu kapatıyor.



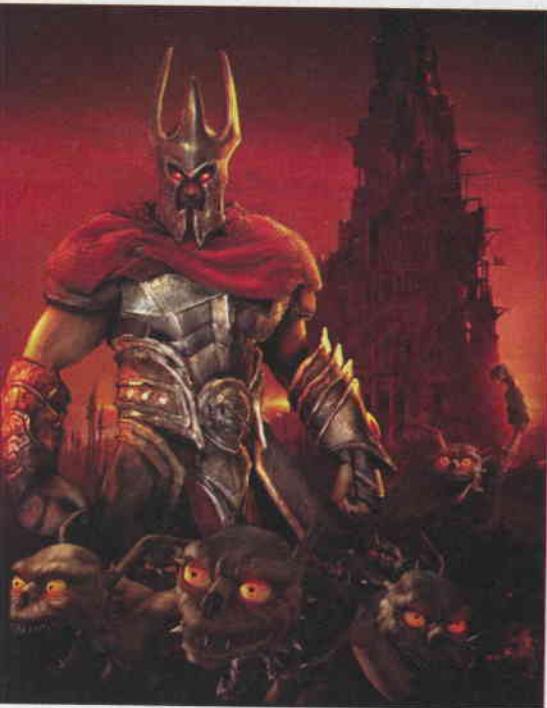


BİLGİSAYAR OYUNLARI OVAL BİR FARENİN YÖNETTİĞİ VE SONUNDA KÖTÜLERİN KAZANDIĞI BİR DÜNYAYI ANLATIR

OVERLORD

İLK BAKIŞ

» Geleceğimde bir kamu kuruluşunda Lord olarak çalışmak var sanırım, bu ay Lord'lardan açıldı şansıñ. Sonda söylemem gerekeni başta söyleyeyim hemen:



Overlord çok eğlenceli bir aksiyon/adventure olma yolunda hızla ilerliyor. Aslında "hızla" biraz iddialı bir tabır olabilir, zira oyun henüz E3 2006'da duyuruldu ve 2007'nin yaz aylarına kadar da evimez girmeyecek. Yine de Triumph Studios'un (bkz. Age of Wonders) önmüze atıştırmak için attıklarından ben şimdiden çok memnun kaldım, size de hemen aktarıyorum.

Overlord fantastik bir evrende geçiyor. İyilik timsali kahramanlar maalesef yoldan çıkışmış ve sapılmış durumda, en büyük kötü Overlord ise uzun bir zaman önce ölmüş. Bu siyasi konjunktür içinde (!) bizim kahramanımız, Overlord kulesinin enkazlarından, yarı ölü biçimde ortaya çıkan gizemli bir

adam. Eski Overlord'un Minion'ları bu adamı görüyor ve sahiplerinin geri döndüğünü sanıp adamın hizmetine giriyor. Tecrübeli bilgisayar oyuncuları tarafından yönetilen adamın bundan sonra yapacağı işi anlatmaya gerek yok: Minion'ları kullanarak gerçek Overlord olmaya çalışmak.

Hizmetinizdeki Minion'ları kullanmak, oynanışın en önemli unsuru. Minion'lar oyunda direkt kontrolünüz altında ama ufak, detay işler için emir vermenize gerek yok. Mesela cesetlerin üstünü siz "leb—" demeden arıyolar ve kendi kullanmadıkları şeyleri size getiriyorlar. Evet "kullanmadıkları" dedim çünkü Minion'lar kendilerini donatma yeteneğine sahipler; etrafta buldukları zırhları, silahları kuşanıyorlar. Bu küçük ve minyon yaratıklar tek türden de ibaret değil üstelik, farklı yetenek ve silahlara sahip değişik Minion'lar var. Yetenekli olmaya yetenekliler de, dikkatleri de çok kolay dağılıyor, bu sebepten çoğu zaman işınızı kendiniz yapmanız gerekiyor. Kahramanın yetenekleri ise henüz netleşmemiş durumda.

LORDLAR KAMARASI, KAPTAN KOŞKU, GÜVERTE...

Overlord'un grafikleri gerçekten muazzam gözükmüyor, detay seviyesi hayret verici bir düzeyde. Ayrıca yeni nesil çizgi filmlerden (Pixar ve Walt Disney'in son işleri) de esintiler taşıdığı belli. Bu tip grafiklerin, oyunda olacağı söylenen kara mizah ve yoğun ironiye çok büyük katkı sağlayacağı açık; ben de oyunun çok eğlendirici ve güldürücü olacağını düşünüyorum açıkçası.

Sonda söylemem gereken seyi başta söylediğime göre, yazım söyle bitmeli (Murat Murathanoglu sesiley): Merhaba tüm Levelseverler, Keşif Birliği ekranlarında, Overlord'a ilk bakış atıyoruz.

— Mehmet Kentel ■

- Yapım Triumph Studios
- Dağıtım Codemasters
- Tör Aksiyon/Adventure ► Sistem PC
- Çıkış Tarihi 2007 Yazı

LEVEL'IN SEÇİMİ

www.adventuresoul.com

Adventure oynamken takılıp kalmayınız ve internette Türkçe içerikli tam çözüm bulamamaktan şikayetçiniz. Hakkınız, adventure'lar konusunda, çoğu da yarı yamaç olan az sayıda Türkçe kaynak var internette. AdventureSoul ise hem geriye yönelik hem de türün güncel oyunlarını kapsayan ve giderek genişleyen içeriğe bu açığı kapatmaya aday. Sitenin ücretsiz indirebildiğiniz

ADVENTURESOUL

aylık bir de .pdf dergisi var. Online içerik sıkıntısı çekken adventure sevenlerin mutlaka ugramasını öneriyoruz.

www.hukumdarlar.com

Türk yapımı online oyunlar giderek daha kaliteli hale geliyor ve dolayısıyla daha çok insanın ilgisile karşılaşıyor. Bunun son örneklerinden biri de Hükümdarlar. Sıra tabanlı bir strateji oyunu olan Hükümdarlar'da çok çeşitli kaynak toplama ve üretmekten detaylı bir teknoloji geliştirme işine, kale inşa edip kuşatma yapmaktan casusluğa kadar onlara farklı işiniz var. Şu sıralar kullanıcı sayısı 3000'i aşan Hükümdarlar, Civilization tarzı strateji sevenleri cezbedebilir.



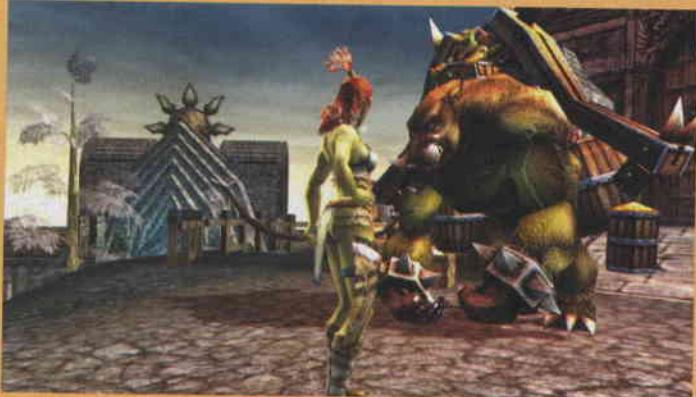
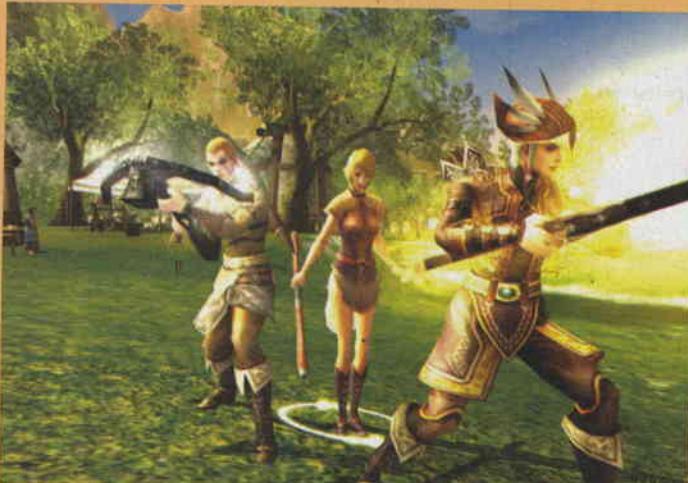
www.samorost2.net

Sevgili köpeğiniz uzaylılar tarafından kaçırılırsa ne yaparsınız? Samorost 2, web üzerinden oynanan başarılı bir adventure. Oyunun bulmacaları çözmek kadar çizimleri izleyip seslerini dinlemek de zevkli.



DEVASA HAYAT, DEVASA BİLGİSAYAR, DEVASA GÖBEK... **ARCHLORD**

İLK BAKIŞ



hayvanlar. Denebilir ki, hepsi ayrı dünyaların insan, ork ve elfleri.

BU SENE CHANTRA'DA ARCHLORD'LUK VE KÜME DÜŞME KALDIRILSIN

Oyun hem PvP hem görevler konusunda çok iddialı; büyük lona savaşlarını ve kale kusatmalarını içeren PvP'ler ve 2500 tane görev olacak. Bu görevlerin en önemlisi ise, Archlord'u diğerlerinden ayıran tek unsur: Archlord olmak. İçinde yüksek dozda PvP de olan bu uzun görev zincirini ilk bitiren oyuncu, o sunucunun Archlord'u oluyor 21 gün boyunca. Bir tür yarı tanrılık müesesi olan Archlord'luk, uçan ejder-haya binip özel korumalarla gezmenize, birçok yaratığı hatta hava olaylarını kontrol etmenize izin veriyor. İsminiz web sitesinde ve oyuncunun içinde afişlerle tüm oyunculara duyuruluyor. 21 günün sonunda yeniden başlıyor mücadele. Bu fikir Archlord'u gerçekten farklı kılmıyor; ancak oyunculuk kültürünün gelişmemiş olduğu ülkelerde, böyle bir



belli: WoW ve büyütüğü kocaman bir pasta. Bu pasta öyle boyutlara ulaştı ki, gün gelecek içinden ona yakın dansöz çıkaracak; pastayı paramparça eder. Ama o güne kadar biz yazmaya siz de oy-

namatevreden devasaları, o zaman gelin Archlord'u da bağırmaza basalım.

Archlord, Chantra adında çok kişiye bir fantastik evrende geçiyor. Chantra'da üç ırk var: İnsanlar, Elfler ve Orklar. Bu üç uygarlık birbirlerinden bütünüyle ayırtırılmış: Tamamen farklı şehirler, hepsinin seçebileceğii ayrı sınıflar, hepsine özel silahlar ve

yarışmanın, rol yapma unsuru na zarar vereceği, oyuncunun bir yerden sonra PES'e döneceği öngörlülebilir. Bunun önlenmesi için Archlord olmanın oyundaki tek olay olması engellenmeli, oynanış çeşitlendirilmeli.

Oblivion'dan sonra beni ne mutlu eder bilmiyorum ama Archlord'un grafikleri de gayet göz alıcı duruyor. Renkli, çeşitli ve güzel çizilmiş bir dünya Chantra. Biz oyunu oynarken Chantra turnsine girebileceğimiz Londra Senfoni Orkestrası'nı da dinleyebileceğiz maceralarımız sırasında.

Archlord kaliteli bir oyun olacak gibi, eğer Archlord quest'ini de oyuna doğru düzgün yedirirlerse, alışık olmadığı bir devasa online oyunu karşımıza demektir.

- Mehmet Kental ■

- Yapım NHN ► Dağıtım Codemasters
- Tür Devasa Online
- Web www.archlordgame.com
- Çıkış Tarihi Sonbahar'06

AL LOWE'ÜN MUHTEŞEM DÖNÜŞÜ!

SAM SUEDE: UNDERCOVER EXPOSURE

» Leisure Suit Larry serisinin yaratıcısı Al Lowe, yeni projesini açıkladı. Yaklaşık beş yıldır oyun dünyasından uzakta (en azından yapımcı olarak) duran Lowe, iBase Entertainment adlı yeni bir firmaya ortak olduğunu ve ilk proje olarak da Sam Suede: Undercover Exposure isimli yepyeni bir oyuna başladıklarını duyurdu. Türü, yapımcıları tarafından aksiyon/komedi olarak adlandırılan Sam Suede'de tüm işler aksiyon oyunlarında olduğu gibi yürüyor. Tek fark, ateş etmek yerine çelme takmak, kafaya bir şeyle vurup bayıltmak yerine sarhos edip kendinden geçirmek gibi daha "eğlenceli" yöntemlere başvuracak olmamız. Ayrıca anladığımız kadariyla Leisure Suit Larry'deki abzan ruh, Sam Suede'e de aktarılmış. Yine kızların bacaklarına bakabilmek hayatı önem taşıyor.

Gerçi Sam'in yaşam tarzı Larry Lafferty'ye göre biraz daha "ciddi". Zira oyunda, tropik bir adanın tatil köyünde bir cinayeti çözmek gibi ağır bir işe soyunuyor. Ama bu noktada cinayetin mi, yoksa soyunmanın mı daha fazla vurguyu hak ettiğini gerçekten biliyoruz. ■

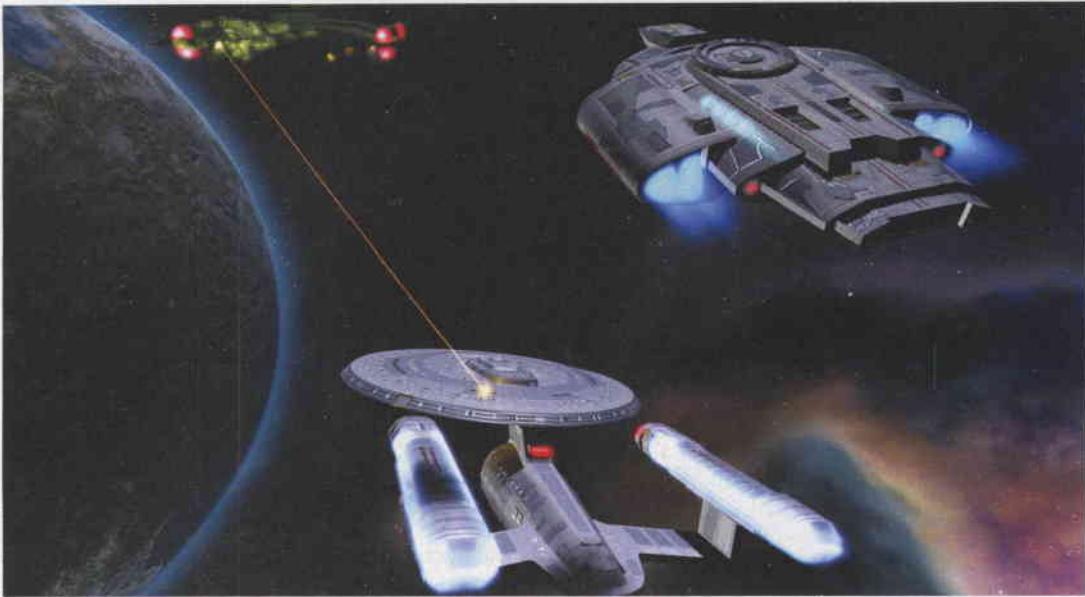
► Yapım iBase Entertainment ► Dağıtım - ► Platform PC, PS3, Xbox360 ► Çıkış Tarihi 2007



TÜM EVREN TEK BİR PAKETTE

STAR TREK : LEGACY

İLK BAKIŞ



» Enterprise, The Original Series, Next Generation, Voyager, Deep Space Nine.. İlginizi çekerdim mi? Peki ya "İşinla bizi Skatı?" Bir dönen hayal gücümüzü tetikleyen şimdilerde ise "komikçilerin" malzemesi olan şu meshur cümle? Tüm

bunlar sizi keyiflendiriyorsa müjdelez olsun, çünkü tüm Star Trek "evrenini" kapsayan oyun piyasaya çıkmak üzere.

Mad Doc Software'i Empire Earth ve Dungeon Siege serilerinden tanıyoruz. Şu sıralar Star

Trek: Legacy'nin yapımıyla mesgüler. İstediğleri, oyuncuya serinin başladığı yerden (Enterprise) alıp, bittiği yerde de bırakın bir tak-tik/strateji oyunu yapmak. Oyuncu, bir filoyu komuta ediyor. Oyundaki zaman ilerledikçe, filonuz da (Star Trek serisine uygun olarak) değişiyor ve gelişiyor. Giderek daha gelişmiş (ve güzel görünümlü, elbette) gemilere ve daha iyi silahlara sahip oluyorsunuz. Hatta oyunun arayüzü bile bu değişiklikten nasibini alıyor.

Star Trek: Legacy de kaynak toplama derdiniz yok. Tek kaynağınız, filonuz. Görevler arasında "merkezden" yardım isteyip filonuzu yeni gemiler ekleyebiliyorsunuz. Bunlar da bir önceki görevde elde ettiğiniz başarı puanına göre belirleniyor. Amacınız basit, galaksiyi ele geçir-

mek! Oyunun tek oyunculu kısmında Federasyon, Romulan, Klingon ve Borg olmak üzere dört tane oynamabilir ırk var. Bunun dışında sadece Star Trek manyalarının ezberle sayabileceği çeşitli ırklar da kontrol edilebilir olarak karşımıza çıkacak.

Çok oyunculu kısım ise tam evlere şenlik. Devasa büyülüükteki savaş alanlarında (ki bu da uzaya tekbül ediyor, doğaldır ki büyük olacak) birbirine giren filolar söz konusu ki, gerçeklestirdikleri takdirde seridekiavaşlardan daha eğlenceli olacak karşılaşmalar bizi bekliyor demektir.

Oyunun tek oyunculu hikayesi halen tam olarak belli değil. Kullanılan grafikler ise oldukça güzel görünüyor. Bir rivayete göre orijinal serilerde oynamış herkes seslendirmeye de katılacak. Her ne kadar yarışmaların şu sıralar uğraştıkları en büyük sorun "Ferengi ırkı da olacak mı, hede hikayesindeki hödö ögesi değişmedi mi?" gibi ucuş fan soruları olsa da, ferne bir oyun olacağa benzemiyor. Hevesle bekliyoruz efendim.

- Ant Köksal ■

- Yapım Mad Doc Software
- Dağıtım Bethesda Softworks
- Tür Taktik/Aksiyon ► Sistem PC, XBOX 360
- Çıkış Tarihi 2006 Eylül

BİZİM BİR BUÇUK İSKENDER OLACAKTI?

ROME: TOTAL WAR ALEXANDER

» Total War serisi bir yandan ilk oyun Medieval'in devamı için kolları sıvamışken bir yandan da Rome için ikinci genişleme paketini yayılmasına hazırlıyor. Haziran ayı içinde çıkacak olan



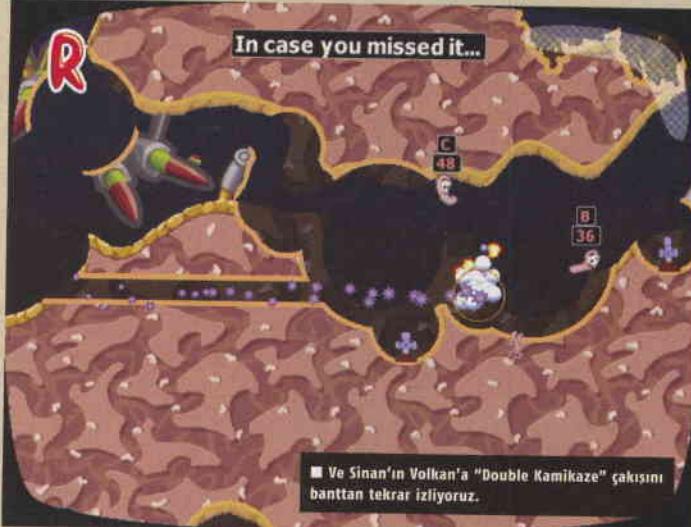
Alexander genişleme paketi, Total War serisinin tüm genişlemeleri gibi bir hayli kapsamlı. Alexander'da Makedonya'dan Yunanistan'a kadar uzanan topraklarıyla ve Pers İmparatorluğu'nu dize getirmek için yaptığı savaşlarıyla Büyük İskender'i göreceğimiz yeni bir senaryonun yanı sıra Makedonlar, Persler ve Hintlilerden oluşan oynamaları yedi grupper ve çoğu İskender'in acımasız askerlerinden oluşan 25'ten fazla yeni birim bulunuyor. Pakete ismini veren İskender için bir senaryo daha yer alıyor Alexander'da ve biri bitmeden diğerini göremediginiz altı büyük savaştan oluşan bir set sunuyor. Böylece kısa süren hayatının neredeyse tamamını at sırtında geçiren Büyük İskender'in tarihsel gerçeklere dayalı tüm hikâyeyi bizzat oynama fırsatı buluyor. Bu arada paketteki videoların seslendirmesi Alexander filminden de tanıdığımız (rolünü çok sevmiş olmalı) Brian Blessed tarafından yapılmış. Eklenmeden geçmek olmaz.

Paketin bir özelliği de internetten indirerek satın alabileceğiniz ilk Total War ürünü olması. www.sega.com ve www.totalwar.com adresleri konusunda teyakkuzda olun. ■

- Yapım Creative Assembly
- Dağıtım Sega
- Platform PC
- Çıkış Tarihi Haziran'06

NE VARSA ESKİ OYUNLARDA VAR

LEVEL CUP #4 – WORMS 2



Worms 2 Turnuva Notları:

- Volkan'ın ninja sempatisi devam ediyor! DoA4'te Hayabusa, Worms 2'de durmadan ninja ipi. İki santimden yüksek yerleri bile ninja ipiyle iniyor.
- Sırf yaraları desmek için, OlgaY takımının adını Fenerbahçe koydu.
- Volkan, Tuğbek – Serpil karşılaşmasında iki tarafı da hataya yöneltmek için gaz verdi: "Vurur ordan o ya, vurur."
- Sinan – Tuğbek karşılaşmasında Tuğbek 2 kez Homing Rocket ile, 2 kez de Air Strike ile iskaladı. Pes diyoruz.
- Turnuva sırasında oyunları 1.5 sürümüne yamalamadığımızı bilmeyen Volkan, Cluster Bomb'un az hasar verdiği sanıyordu. Fakat oyuncun 1.0 sürümünde tutturunca 200 HP götürüyor. Ah Volkan ah... Oyunun 1.0 olduğunu nasıl göremedi? Konsantrasyon eksikliği var bu çocukta.
- Sinan ve Tuğbek'in E3 yorgunluğu gözden kaçmadı.
- Tuğbek'in ne kadar kindar biri olduğu ortaya çıktı. Bir önceki ay finalde kaybettığı kişileri, ertesi ayakta yeniyor. Önce OlgaY, şimdi de Volkan.

> O'nun günlüğünden alıntı:
"Korkuyorum... Bu sefer herkes çalıştı. Hem de haftalarca. Nerden götürdün o CD'yi ofise aksız başım? Haydi götürdün diyeлим, neden ortalıkta çıくだın? Hiç mi düşünemedin bu adamlar o CD'yi almazlar mı diye? Hiç mi düşünemedin Sinan ve Tuğbek'in E3 için Los Angeles'a gitmesinden dolayı LVLCUP'ın erteleneceğini ve bu erteleme yüzünden 15 gün daha çalışma süresi olacağını? Hacı, ne yaptın sen? Sorulara cevap veremiyorum ve korkuyorum. Bilinmeyenden korkuyorum. Ve gidiyorum, LVLHQ'ya gidiyorum. Bu sefer iyi oynayan değil, çok çalışan kazanacak!"

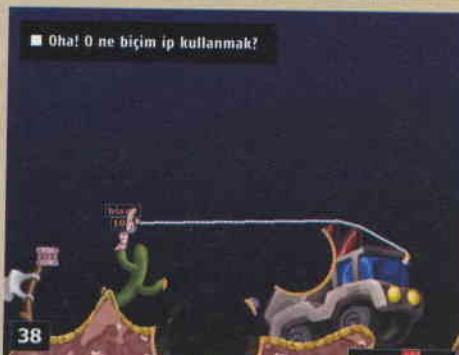
O'nun günlüğündeki son sayfa böyledi işte. Komşuda pişer bize de düşer misali masada bulunan Worms 2 CD'si hunharca paylaşıldı. Bu sefer çalışmak sadece OlgaY'a özgü olmayı çıktı, çalışmak herkesin hakkıdır. Ve neredeyse 1 ay çalışıtlar, çabaladılar, online olarak birbirleriyle kapıştılar. Turnuva günü gelip çattığında "eah çok çalıştık, çok yorulduk" diyen yazarlar ofise gelmediler, turnuvaya katılım az oldu.

LVLCUP'ın bir önceki ayı olan Dead or Alive 4 sırasında patlak

veren "erkek adam hatun karakter seçmez!" krizi kurtukların cinsiyetsiz olması nedeniyle biraz duruldu. Ancak öümüzdeki oyunlar ne gösterir belli olmaz. İlk maç Sinan ve Berkant arasında geçti. Berkant ninja ipine asılıken Sinan'ın kafasına dinamit koydu ve ortamdan sıvışı. Sinan ise bu artistik harekete, Berkant'ın hemen üstündeki mayını uzak mesafeden uzi ile ateş edip kafasına düşürmekle cevap verdi. Son ana kadar denge geçen maç gereğinden fazla uzayınca Sudden Death modu aktive oldu. Berkant Sinan'ın yanına inerken fazla ilerleyince kafa üstü yere indi ve tek canını da harcadı. İlk ayagın ikinci maçı Serpil ve Tuğbek arasında geçti. Sakin geçen maça strateji önem kazandı. Her iki tarafta zekice takımlar geliştirmesine rağmen Serpil'e yardım etme bahanesiyle Bizans oyuncuları gerçekleştiren Tuğbek maçı kazandı. En çok çalışın kişi hiç şüphesiz Volkan'dı, dile kolay tam 1 ay çalışı sessiz sedasız. Dünyanın en ballı insanı OlgaY ile yaptığı maça ise kolay bir galibiyet aldı. Fakat OlgaY alımla etti, kallem etti yine de Volkan'ı vurmayı başardı bir şekilde –

de, helal olsun valia!

Yarı finale üç kişi kaldı. Birisinin bay geçmesi önerisi ise şiddetle reddedildi. Haksızlığa, adaletsizlige yer yok burada! (Yürübe! Aldım mehter takımı geliyor arkandan yiğdim!) Lig usulü yapılan yarı final karşılaşmaları çok çetin ve bir o kadar da zevkli geçti. Yazarların şeytani kahkaları odayı doldurdu. 0 kahkalar üzerine odaya giren Oguz ise kurtukların "me"lemesini duyunca, "abi bu Worm'lar hep melesiyor mu ya?" diye bir soru yöneltip herkesi kitlemeye bağırdı. İlk final ayagi maçı Tuğbek ve Sinan arasında oldu. Sinan, Tuğbek'in kafasına indirdiği cluster bomb ile 100 HP'sini tek hamlede götürürse de yine de yıldırım kurtulamadı (sudden de-



ath'de! – Sinan). Tuğbek'e boyun egen Sinan (eğmedim boyun! – Sinan), daha sonra Volkan ile oynadı ve Volkan son anda 2HP'si kala Sinan'ı denize uçurmayı başardı (adaletin bu mu dünya? – Sinan). Final ayagının son maçı Tuğbek ve Volkan arasında geçti. Herkes Volkan'ın kazanmasına kesin gözü bekliyordu. Bahislerde bile hep Volkan'a yapıldı, ancak Tuğbek zekice oynayıp Volkan'ı yenesmesini bildi. Nasıl oldu biz de anlamadık. Lig usulü geçilen finalden galibiyetle ayrılan kişi hem Volkan'ı hem de Sinan'ı yenerek iki galibiyet elde eden Tuğbek oldu.

Worms 2, şimdije kadar yapılan en dostcul LVLCUP ayı oldu. Gelecek ayı oyumuzu belirleyip evlerimize dağıldık. Ve evet, yine çalıp geleceğiz!

- Berkant Akarcan ■

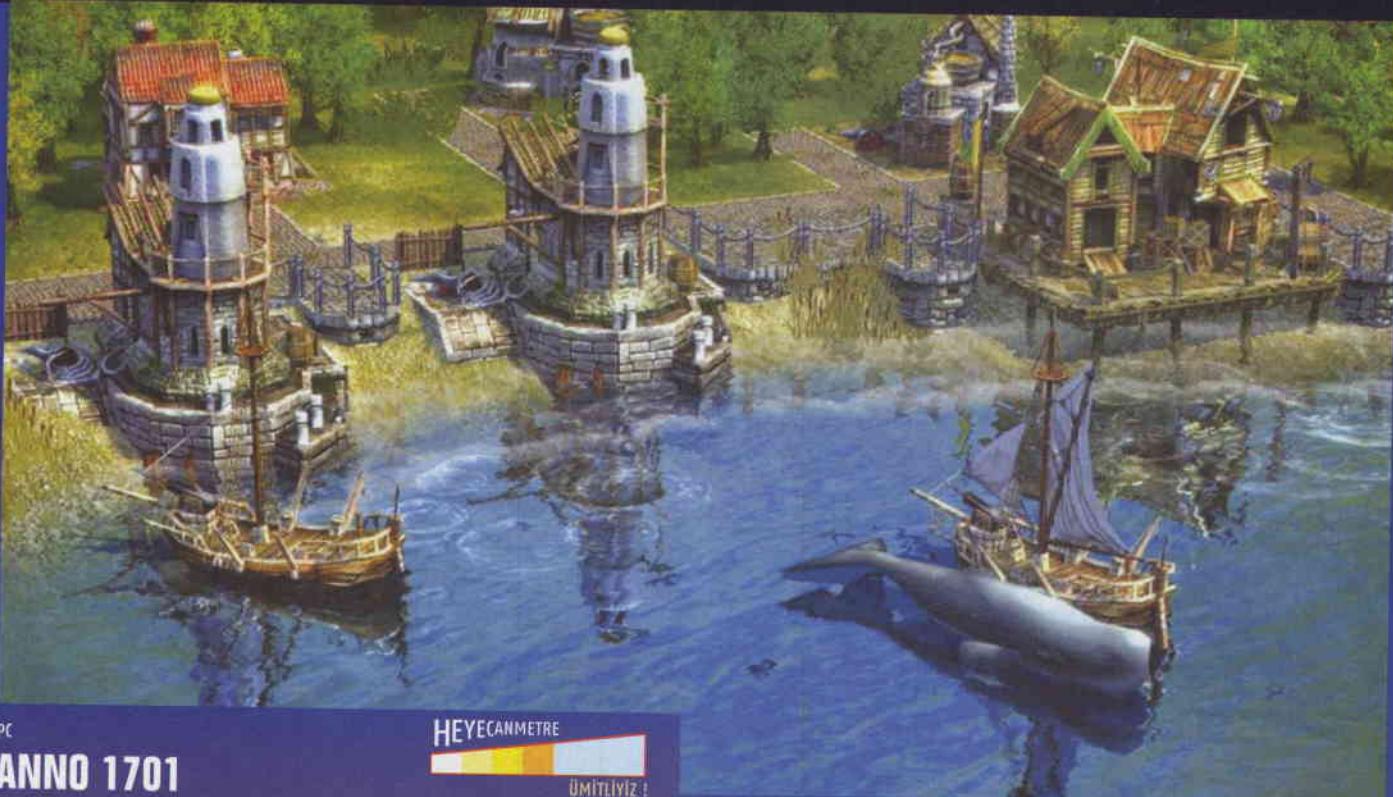
Haziran ayı puan tablosu

Oynanan Oyun	BU AY	TOPLAM
Tuğbek	4	8
Volkan	4	6
OlgaY	4	2
Sinan	4	4
Serpil	2	2
Berkant	3	2
Kaan	3	0
Mehmet	3	0
Rocko	3	0



FOTOFİLİ

Büyük resimler, küçük ilk bakışlar.



PC

ANNO 1701

HEYECANMETRE



» Empresyonist bir ressamın elinden çıkan gibi duran ekran görüntülerine bakınca Anno 1701'in bir strateji oyunu olduğunu inanmakta güçlük çekerilirsiniz. 16'ncı ve 17'nci yüzyılların Avrupa kıyı şehirlerini tema olarak seçen oyunda şehri yaratmak da, ekonomisini kurmak da, diplomasisini yürütmek de, su ballını beslemek de sizin işiniz. Oyun size bu şahane görüntülerle birlikte bir miktar da (100 kadar) görev veriyor, tüm bu malzemeyi nasıl değerlendireceğiniz size kılıyor. Anno 1701, Deep Silver tarafından Ekim'de yayınlanacak. ■



PS3

HELLBOY

HEYECANMETRE



» Önce gizli romanı, sonra filmi, şimdi de oyunu... Tüm süperkahramanlar gibi Hellboy da sonunda kendini oyun geliştiricilerin şefkati kollarına bıraktı. Ama doğru bir karar verip vermediğinden o kadar da emin değil. Biraz kararsız ve beğenmez gözlerle bu tarafa bakışından böyle bir sonuç çıkartıyor. İnsan ister istemez. Ama Hellboy'u tanıyanlar sadece bol kaslı ve balyoz kollu değil, dünya tatlısı hatta basbayağı komik bir karakter olduğunu da bilir. O gözlerde parlayan sarı ifadeye mi takıldınız siz yoksa? Ee, onlar sey, oyun motorunun dinamik ışıklandırma marifetinin bir ifadesi. Ama hayır, ille de "sevmedim o bakışı, ben kaçıyorum" diyorsanız sizi Rayman'e doğru alalım hemen.

Hellboy da yeni nesil konsolları şenlendirecek oyunlardan. PC için yapılmıştı, yapılmak üzere henüz belli değil. ■



XBOX 360

ENCHANTED ARMS

HEYECANMETRE



» Uzakdoğulara bahsedilen anime yaratma yeteneği sayesinde, dünyanın geri kalanı da gecikmeli bile olsa bu sanatın nimetlerinden faydalananlıyor. Enchanted Arms da Japonya'da ünү çoktan alıp yürümiş ama biz zavallıların ancak oyunu yapılınca haberدار olduğu tonla animeden bir tanesi. Oyun, Xbox 360'a özel yapıldığı için herkes tarafından oynanamayacak ama kaçınılmaz olarak "yeni nesil konsollarda RYO" deneyinde kobay muamelesi görecesinden muhakkak çok konusulacak. Tabii ki oyunun tek özelliği bu değil. Atsuma adlı "enchanter" adayı bir öğrenciyile yollarını arsınlayacağımız Enchanted Arms dünyasında hem tehlikeli güzellikler hem de boyumuzu aşma ihtimali hayli yüksek birtakım kötü niyetli yaratıklarla karşılaşacağız. Daha diploması bile almadan, şu resimdeki abiye "enchant" yapabileceğini düşünüyorsa, Atsuma'yla işimiz var demektir... Zira bizim buralarda büyülüüğün onda dokuzu kaçmaktadır. Hâlâ duruyor ya hu... Kaçsana çocugum! ■

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

» Source sen nelere kadırsın! Yoksa yapımcı Arkane'e mi söylemeliydi bunu? Her iki durumda da sonuç aynı; her türlü özgürlüğü bir yana, Might & Magic'in dünyasını bu kadar yakından görmemizi sağlayan ilk oyun olacak Dark Messiah. Sadece görmekle de yetinmeyeceğiz tabii. M&M dünyasını kırıp dökmek, kötü adamları temizleme bahanesiyle her şeyi birbirine katmak mümkün oyunda.



PS2, PS3, XBOX 360

RAYMAN 4

» Rayman'ın ışılıtı, civil civil dünyası, yıl sonunda yeni bir oyunla tekrar karşımızda olacak. Gerçek çocukluk çağını geride bırakmış olanlar için Rayman pek heyecan verici bir oyun değil artık ama her yeni konsolda, her yeni uyarlamada oyunun ilk günden bugüne kadar kat ettiği mesafeyi izlemek gerçekten ilgi çekici.

PS3 ve 360'ın yanı sıra Nintendo Wii'ye de çıkacak olan Rayman'de her seviyle üç boyutlu ve fakat her zamanki kadar kolsuz ve bacaksız bir Rayman var. Oyunun yeniden yaratılan klasik dünyası, ilk ekran görüntülerine bakılırsa tam bir renk cümbüsü olacak. Peki hiç de kötülük meraklısı olmayan bir tanecik Rayman canlısı, ne diye o şaşkınlık bakışı tavşanları kovalıyor dersiniz? Çünkü onlar "demonic"! Evet, oyun boyunca tavşan kovalayacaksınız. Sırtına bindigimiz örümcek ise oyundaki tek binek hayatı değil. Eğitmemi başarabiliyorsanız taksi metreyi aşmadan sizى dilediğiniz yere götürerek hayvanlar arasında köpekbalığı, gergedan, kartal gibi başkaları da var. ■

HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ :

Demistik ben! ■



PC

SUN

» SUN yani Soul of the Ultimate Nation (yani Asmiş Bir Milletin Ruhu), su sıralar her şeyden çok Huxley'le uğraşan Webzen'in sıradaki devasa online oyunu. Ama bunun türü FPS değil, RYO. Büyücüler, canavarları, elfleri ve orkları, hatta LotR'in film müzikleriyle Oscar kazanan Howard Shore'un müziksleriyle Orta Dünya temali devasa online'lar arasına katılmaya hazırlanan oyunun, getirmeyi iddia ettiği bazı yenilikler de var. Ne kadar anlamlı bilinmez ama SUN'in en büyük özelliği oyunun kişiselleştirilebilir olması. Yani, oynayacağınız haritanın neye benzeyeceğini, ne tip düşmantarla karşılaşacağını, zorluk derecesini fala kendiniz belirleyebileceksiniz.

Webzen SUN'in simdiye kadar hiçbir MMORPG'de görmedigimiz detay seviyesinde grafiklere sahip olacağını söylüyor. Oyun gerçekten de etkileyici görünüyor ama Huxley kadar ilgi çekmesi için güzel görünen fazlasını da başarması gereklidir. ■

HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ :



PC, PS3

UNREAL TOURNAMENT 2007

HEYECANMETRE

YANIYORUZ !

» Epic bu kez cidden 'gerçekliği' bir iş peşinde. UT'nin önumüzdeki yıl başında çıkacak 2007 versiyonunda her şey öylesine parlak, keskin, detaylı, çekici, çarpıcı ki (daha bir sürü sıfat eklenebilir buraya) oyunu oynamakla izlemek arasında seçim yapmakta zorlanabileceksiniz. Gears of War'la Xbox 360'a, UT 2007 ile de PS3'e bulasmaya hazırlanan Unreal 3 motoru, su ekran görüntülerine bakılırsa her platform için önumüzdeki birkaç yılın standartlarını belirleyecek kalitede bir iş çıkarmış.

Oyunun UT 2004'ten farklılıklarını arasında Warfare modunu, yeni ve daha büyük haritalarını, yeni araçlarını ve silahlarını sayabiliriz. PS3 versiyonu ile PC arasındaki farkların ise Epic'in tasarımından ziyade Sony'nin yapacaklarına bağlı olduğunu belirtelim. ■

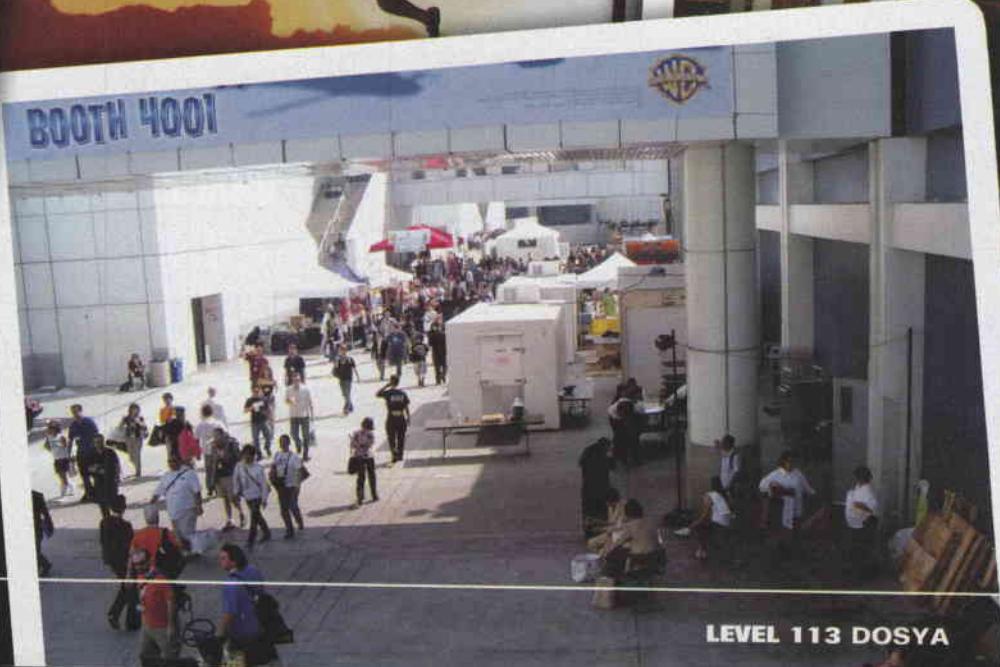
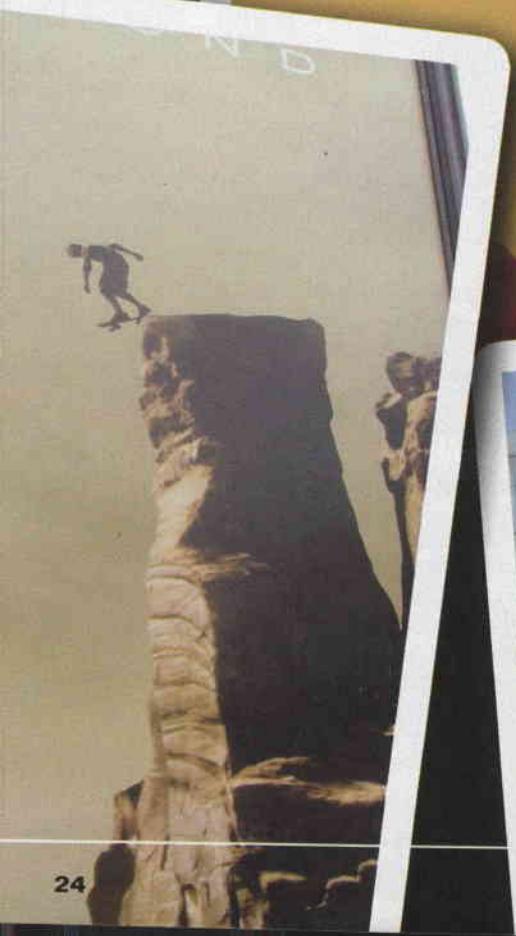
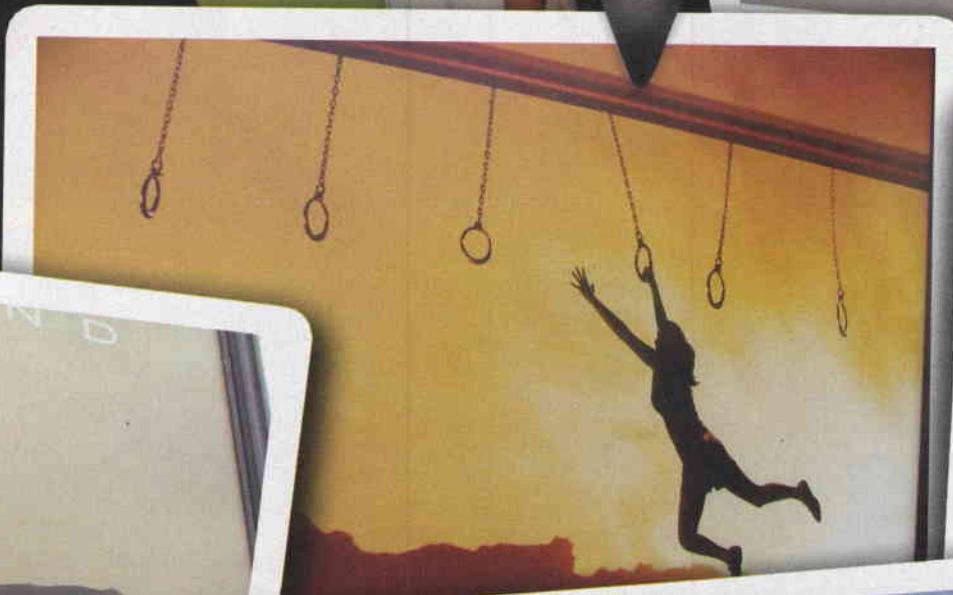
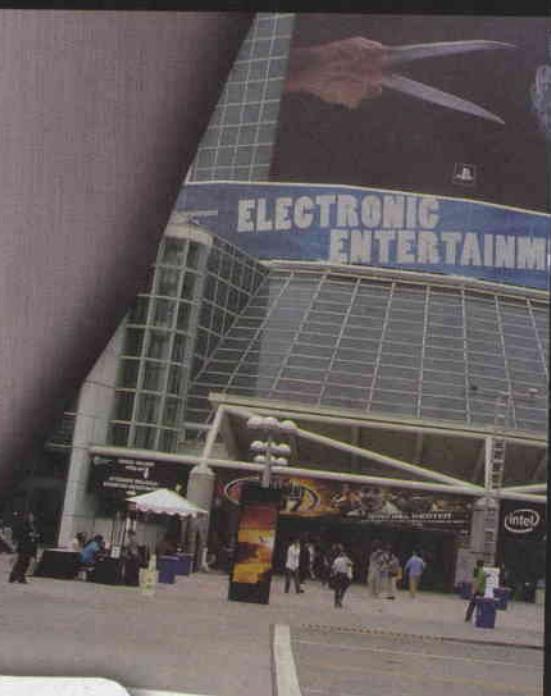
HEYECANMETRE

HEMEN ÇIKMASI İÇİN İMZА TOPLAYALIM !

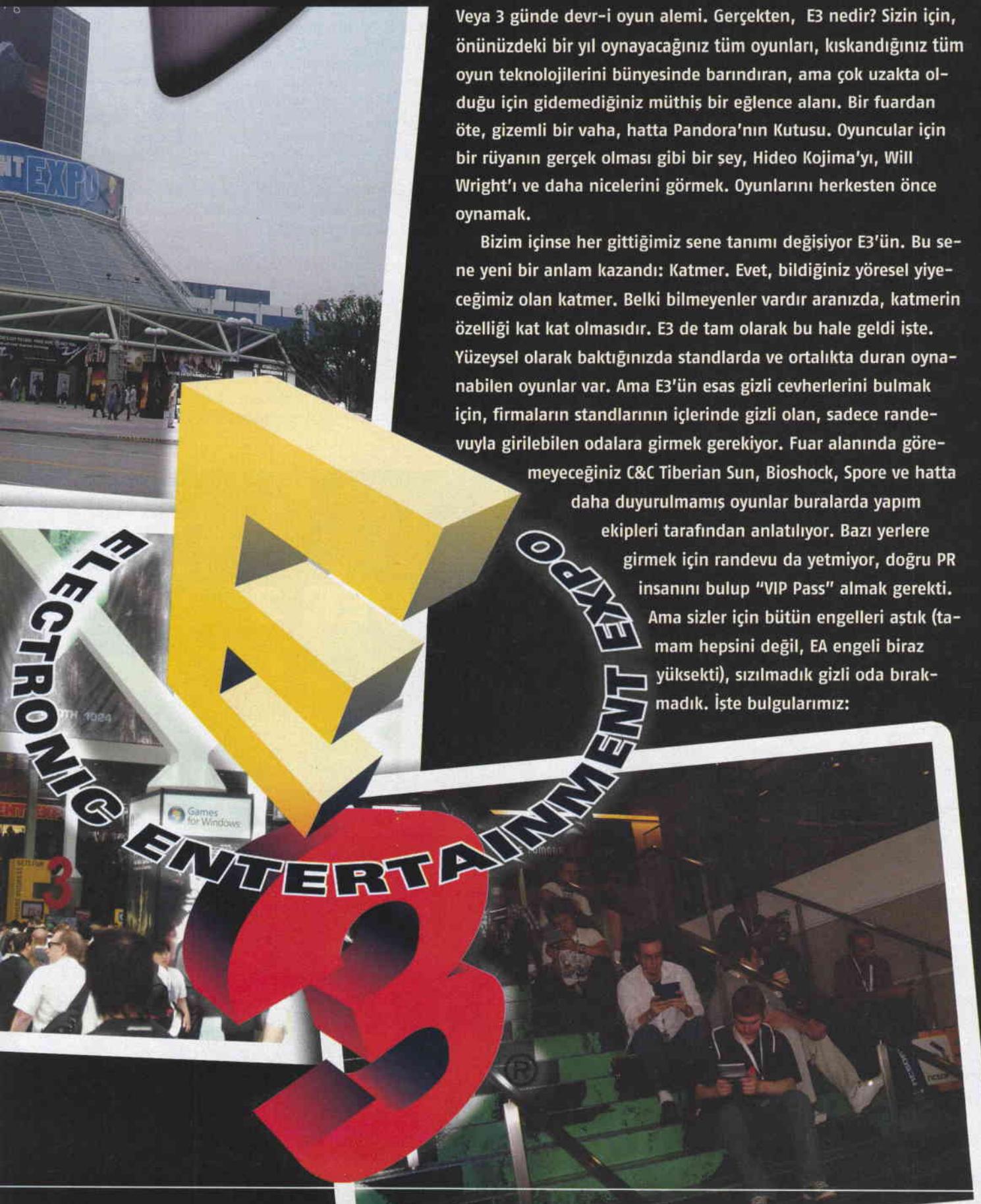
Düzenli olarak yeni ekran görüntüleri yayınlanan Dark Messiah, yılın ikinci M&M vurgunu olacak. Ayrıca her ekran görüntüsünde boy gösterip, objektife dik dik bakan bu orc abinin sonunu pek hayırlı görmüyorum.

E3

1001 OYUN



MASALLARI



Veya 3 günde devr-i oyun alemi. Gerçekten, E3 nedir? Sizin için, öünüüzdeki bir yıl oynayacağınız tüm oyunları, kıskandığınız tüm oyun teknolojilerini bünyesinde barındıran, ama çok uzakta olduğunu gidemediğiniz müthiş bir eğlence alanı. Bir fuardan öte, gizemli bir vaha, hatta Pandora'nın Kutusu. Oyuncular için bir rüyanın gerçek olması gibi bir şey, Hideo Kojima'yı, Will Wright'ı ve daha nicelerini görmek. Oyunlarını herkesten önce oynamak.

Bizim içinse her gittiğimiz sene tanımı değişiyor E3'ün. Bu sene yeni bir anlam kazandı: Katmer. Evet, bildığınız yöresel yiyeceğimiz olan katmer. Belki bilmeyenler vardır aranızda, katmerin özelliği kat kat olmasıdır. E3 de tam olarak bu hale geldi işte. Yüzeysel olarak bakıldığında standarda ve ortalıkta duran oynanabilen oyunlar var. Ama E3'ün esas gizli cevherlerini bulmak için, firmaların standlarının içlerinde gizli olan, sadece randevuya girilebilen odalara girmek gerekiyor. Fuar alanında göremeyeceğiniz C&C Tiberian Sun, Bioshock, Spore ve hatta daha duyurulmamış oyunlar buralarda yapılmaktır. Ekipleri tarafından anlatılıyor. Bazı yerlere girmek için randevu da yetmiyor, doğru PR insanını bulup "VIP Pass" almak gerekiyor. Ama sizler için bütün engelleri astık (tamam hepsi değil, EA engeli biraz yükseltti), sizlmediğiniz gizli oda bırakmadık. İşte bulgularımız:



Platform: PS3
Yapım: Insomniac Games (Ratchet and Clank)
Tür: FPS Çıkış Tarihi: 2006 Sonu

LEVEL
E3 NOTU
3

RESISTANCE: FALL OF MAN



Bu yıl E3'e giderken çok şey bekliyordum: Gezmekten tabanlarının patlayana kadar ağrısını bekliyordum. Jet-lag iyiyede 3 saat uyumayı bekliyordum. Hatta uçuşumuzun bir Lost macerasına dönüşmesini bile bekliyordum. Ama ne yalan söyleyeyim, bir Playstation 3 oyunu oynayan dünyadaki ilk on editör arasında olmayı hiç mi beklememiştim.

Bu nasıl mı oldu? Uzun bir lafin kısası, Sony konferansında sahneyi göremeyeceğim kadar arkalarда oturtulmaya kızmam (en önder oyunların "parayla satıldığı" ülkelerin basın mensuplarına ayrılmıştı), bunun üzerine kıvrak birkaç vücut hareketiyle en yakındaki monitör kulesine

yaklaşmam (yapışmam), konferans bittiginde bu kulelerde oynanabilir PS3'lerin olduğunu anons edilmesi ve Amerika'da bile iri bir insan kabul edilmemin görevliler üzerinde yarattığı "buyurmadınız mı?" etkisinin bir bileşimi diyemiyim. "Uzun lafin kısası buyسا, Allah bilir uzunu nasıldı?" diye hiç sormayın, başınıza iş açmayın.

Resistance: The Fall of Man, muhteşem grafikli, muhteşem fizikli ama düz mantıklı, önünüze çıkanı indirdiğiniz bir FPS. Oyunda beni etkileyen pek bir şey olmadı ama bunun nedeni benim arsız olmam değil, E3'te oyunun bütün sürprizlerini göstermek istemeleri. Alternatif bir geçişte geçen hikaye, uzayı (veya mutant) bir ırkın tüm dünyayı yavaş yavaş ele geçirmesi üzerine kurulur. Oyun 1951'de geçmesine rağmen çok ilginç silahlara sahip. Bir noktayı işaretleyip, korunak arkasından attığınız mermilerin o noktaya güdümlenmesini ve topluca patlamasını sağlayan Bullseye, etrafını delik deşik eden kirpi bombası ve kendini yavaş yavaş duvara gömüp arkaya geçen mermiler atan Ogre aklımda kalanlar. Düşmanımız olan Chimera adlı ırk, taşıdıkları virüs sayesinde isirdikleri herkesi kendilerine çeviriyorlar. Klise belki evet, ama "PS3'ü kapmışım bir kere, hiç kimselere bırakmam!" dedim ve saatlerce oynadım. Hala da bırakmadım... Anam gönderdi, puf böregi yir misin James? -Sinan



Platform: PC
Yapım: EA Games (LOTR: Battle for Middle Earth 2) Tür: Strateji Çıkış Tarihi: Belli değil

LEVEL
E3 NOTU
4

COMMAND & CONQUER 3

Her ne kadar hakkında E3'te kısacık bir videodan başka bir şey gösterilmemiş olsa da yeni Command & Conquer'den kısaca bahsetmek istiyorum (tabii kapalı kapılar arasında gösterilmiş olabilir, EA bizi içeri sokmadığı için bitemiyorum). Yıl 2047, Tiberium adlı kristal, mucize enerji kaynağından tüm dünyayı tehdit eden, hızla yayılan bir parazit durumuna gelmiştir. GDI bir yandan Tiberium'u kontrol altında tutmaya çalışırken, bir yandan da Brotherhood of NOD'a savaşmaktadır.

Şimdi, bunların olacağını zaten biliyoruz. Bilmedigimiz seylerden bahsedeyim ben biraz: Oyunda Kane'in olup olmayacağı belli değil. Yani en azından bizim tanıdığımız keltos Kane'in... Çünkü o karakteri canlandıran oyuncu, aynı zamanda tüm C&C ara filmlerini çeken bir

Westwood çalışıyordu. Oyunda sırayla GDI ve NOD senaryolarını bitirince, üçüncü ve gizli bir ırkın senaryosu açılıyor. Bu senaryo ya uzayı ırkını, ya da Tiberium'dan mutasyona uğramış insanları (Forgotten) konu-alacak (benim oyun uzayılırlara).

Simdilik bu kadar. Gelecek ay elimize yeni bilgiler geçerse geniş çaplı bir ilk bakış yapmayı düşünüyoruz. Bizi özel göstergelere almayan EA'ı de tekrar kınıyoruz. -Sinan





Yapımcı: LucasArts
Platform: PC, PS3, XBÖX 360 **Tür:** Macera
Çıkış Tarihi: 2007 sonbahar

LEVEL E3 NOTU **5**

INDIANA JONES 2007



Istanbul'da da geçeceğini bildigimizden uzun zamanır heyecanla beklediğimiz bir oyundu yeni Indiana Jones. Oyunun adının hala konmuş olması biraz hayal kırıklığı yarattı. Ama oyunun kendisi gerçekten çok hoşumuza gitti.

Bu oyunu özel yapan üç şey var bence. Birinci Indiana Jones oyunu olması ve bizim gözüümüzde bunun oyunun macera kısımlarının tas gibi olacağı garantisini vermesi. Ikinci özelliği mekânların ve atmosferin harika oluşu. Sakın bir önceki oyun gibi zayıf olacağını düşünmeyin. Çünkü geçen seneden beri oyunun yapım ekibi George Lucas'in diğer bir dâhiyane firması Industrial Light and Magic ile birlikte çalışıyor. Hollywood'un açık ara en büyük CGI şirketinin katkısını hissetmemek

elde değil. Oyunun sunumunu yapan tasarımcı, IL&M'in 3D kütüphanesinin tamamına erişimi olduğunu ve bu yüzden kendilerini şımartılmış hissettiklerini üstüne basa basa söylüyor.

Oyunun son enteresan yanı ise çok farklı bir fizik sistemi olması. Bilirsiniz Indy ancak yumruklarını konusturduğunda gerçekten Indy'dir. Bu oyunda da tonla yumruk yumruga dövüş var. Ama oyunun bütün fizik sistemi bunun için kurulmuş gibi. Bugüne kadar hiç dayak yiyan karakterlerin çevredeki objelerle bu kadar etkileşime girdiğini görmemiştim. Tasarımcılar bunu göstermek için aynı adamı yakasın dan tutup tutup defalarca aynı kapıya.

Adam birinde kapıya çarip devrildi, birinde kapıyı hafifçe kırıp yere düştü, bir diğerinde de kapıyı delip içeriye girdi (eh NPC de olsanız E3 demosunda oynamak zor iş).

-Tuğbek

VIDEO SU DVD DE



Platform: PSP **Yapım:** Konami (*Silent Hill 4*)
Tür: Aksiyon/Adventure
Çıkış Tarihi: Belli değil

LEVEL E3 NOTU **3**

SILENT HILL ORIGINS



Sımdıye kadar çıkan bütün Silent Hill oyunları, çözüldüğünden çok soru doğurmıştı.

PSP için hazırlanan Silent Hill Origins, sırları ortadan kaldırırmak için hazırlanan ilk oyun. Merak etmeyin, her şeyi açıklamayacak kesinlikle, sadece yeteri kadarını.

Oyunda Silent Hill'in nasıl bu hale geldiğini öğreneceğiz. Yöneteceğimiz kişi bir kamyon şoförü. Önceki oyunlarda bir ilgisi olacağının zannedemedigim bu kişi, kapıların arkasına barikat kurarak düşmanlardan bir süre kurtulabiliyor. Oyunun kontrolleri de PSP'ye uyacak şekilde ayarlanıyor. Hikayesi tüm Silent Hill'lerinden önce geçen Origins, şu sis perdesini açıktır aralasa bari. -Sinan

Kayıp Aranıyor

Bir oyun göremedim sanki!

Bu sene E3'de ilk defa duyurulan büyük bombalar pek yoktu. Çünkü E3'e gelene kadar zaten duyurulmuştu pek çok oyun. Aslına bakarsanız geçen sene patlatılan ama bu sene ortalıklarda gözükmemeyen oyunlar çok daha fazla konusuluyordu bu sene. Köse başlarında insanların "Kardeşim baktım diyorum size. Yok, Killzone diye bir oyun yok" diye birilerine dert yandığını görebiliyordunuz sık sık.

Evet ya neredeydi Killzone! Geçen sene Sony konferansında gösterildikten sonra aylarca "Olabilir mi böyle bir PS3 oyunu" diye ne kavgalar edildi. Bütün oyun dünyası işi gücü bırakıp Killzone ile uğraştı. Ama lütfedip teşrif etmediler fuara. Haliyle Anti-Killzone'cular da fuar boyu "Ben demistik yalan bu adamlar diye" sisinip durdular.

Ama benim göremedigime asıl şaşırıldığım oyun Duke Nukem Forever'dı. Valla dalga geçmiyorum. İçinden bu kadar yüzsüz olamazlar, yapıyoruz yapıyoruz diyorlar bu sene kesin gösterecekler oyunu diye düşünüyordum. Ama 11. zafer yılında (yanlış sayımıyorsam) yine yoktu ortalarda Duke.

Baska bir kayıp oyun da Rockstar'ın Bully'sı. Okul ortamlarının en hasarı oğlunu yaramazlıkta başını kaldırıramadı herhalde diye düşündük. Ama bu sene göreceğimize emin olduğumuz Resident Evil 5 ve Devil May Cry 4'ün yokluğuna hiçbir sebep veremedik. Resident Evil'siz E3 mü olurmuş?

-Tuğbek



Platform: PC Yapım: Bethesda (Elder Scrolls Oblivion) Tür: RYO
Çıkış Tarihi: Belli değil

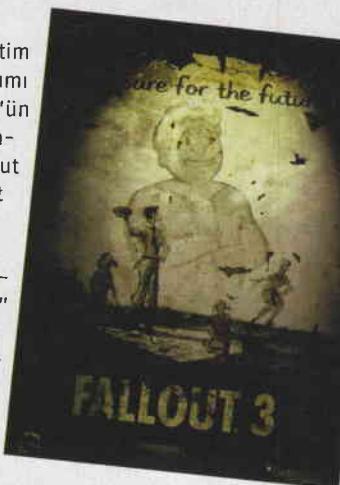
LEVEL
E3 NOTU
3

FALLOUT 3

Bu yıl kesin gösterirler!" diyerek ümitle gitmiştim fuara. Üçüncü gün Bethesda'yla olan toplantıma iple çekiyordum bu yüzden, ilk işim Fallout 3'ün akibetini sormak olacaktı. Lakin ilk darbeyi birinci günden yedim: Bethesda'nın basın bilgileri arasında Fallout 3'ten zerre bahsedilmiyor, firmanın standında bir adet Fallout 3 posteri hariç hiçbir şey görülmüyordu.

"Ulan" dedim, "ben sizin ağzınızdan laf almasını bilirim..." Yanlışdım. Üçüncü gün toplantıya girdiğimde Bethesda yetkilisine ilk sorumu "Fallout 3'le ilgili..." diye sormaya başlamıştım ki gözleri fal taşı gibi büydü, "No, no, no... please!" diye durdurdu beni. Ağzından laf almaya çalıştıkça, tek söylediği bu oldu.

Yeterince uzun süre oyun piyasasının görünmeyen yüzüne bakınca bunun ne demek olduğunu anlayabilirsiniz. Ben de anlamıştım netekim: Fallout 3 hakkında, çok yakında, çok büyük bir açıklama yapılacaktı. Ve bu açıklamanın yapılacak Amerikan/İngiliz dergisiyle yakın zamanda bir NDA anlaşması imzalanmıştı. (NDA: Non-Disclosure Agrement, yani oyunlarındaki bilgileri o dergiden başka hiç kimseye vermeyeceklerine dair sözleşme). Eğer Bethesda yetkilisi ağzından tek bir kelime dahi kaçırsa, ben de



buraya yazsam, Bethesda on binlerce dolar ceza ödemek zorunda kalabilirdi. Ama ben yine de yazacağım :) Çünkü siz buna değeriniz ve ayrıca yaşasın kötülük!

Fallout 3 için Oblivion'la aynı grafik motorunun kullanılacağı neredeyse kesinleşmiş durumda. Normal olarak, ikinci oyundan sonrası konu almasını bekliyoruz ama yeni oyunun hikayesinin Vault 13 olayından önce geçme ihtimali de var. Ayrıca Oblivion'un yapımcılardan Todd Howard Oblivion'da neden hiç çocuk NPC olmadığı sorusuna "Oyunda yapabileceğiniz kötülüklerin, çocuklara yapılmasını doğru bulmadığımızdan koymadık. Bu tür konularda daha serbest olduğundan aynı ahlaki sorunu Fallout 3'te de yaşıyor..." diye cevap verdi. Bu söz de şunu gösteriyor, oyun çoktan konsept ve tasarım aşamasından çıktı, şekil almaya başladı ki oyunun mekanikleri üzerine kafa patlatıyorlar.

Bayanlar, bayalar, sıkı durun... Yakında başımız çok büyük belaya girecek. -Sinan



Yapımcı: Splash Damage (Wolfenstein: Enemy Territory) Platform: PC Tür: Taktik FPS
Çıkış Tarihi: 2006 yazı

LEVEL
E3 NOTU
3

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

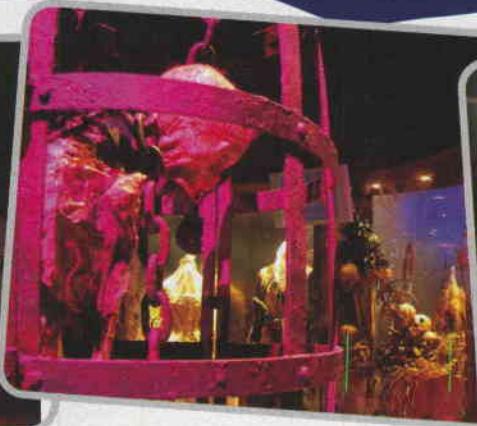
Geçen sene E3'te en çok süksə yapan oyunlardan biriydi Enemy Territory. Harika grafikler ve Quake eveninde geçen sık çatışmalar, izlediğimiz demoda resmen dibimizi düşürmüştü. Ama bu sene gerçekten oynaması sansı bulduğumda Enemy Territory o kadar da etkileyemedi beni. Her seyden önce oyun öylesine Battlefield kokuyor ki yeni bir oyun oynuyormuş gibi hissetmiyorsunuz. Grafikler daha iyi Battlefield'dan ama oynanış çok benzer.

**V
I
D
E
O
DVD
S
U
DE**

Gerçi Splash Damage oyunu biraz farklılaştırarak için üs ele geçirmek yerine bölge ele geçirmeye sistemi oluşturmuş. Benim oynadığım demoda senaryo gereği bizim takım saldırıyor, rakip ise savunuyordu. Onların elindeki bölgelerden ilkini ele geçirmek için yıkılmış bir köprüye saldırdık. Uzun süre askerler karşı tarafta karşılıklı atıştıktan sonra nihayet mühendisler köprüyü tamir etti ve

böylece hem karşıya geçtik hem de bölgeyi almış olduk. Sonraki bölgede ise bir binayı ele geçirmemiz gerekiyordu. Bu görev görev ilerleyen mod çarpışmanın bir noktada toplanmasını sağlıyor. Ama diğer yandan Battlefield 2'deki özgürlük ve emir komuta zincirinin değerini azaltıyor. Ayrıca 20 kişi bir alanda sürekli birbirine girince fazla bir harala gürele oluyordu.

Oyunun oynadığım hali tamamen bitmiş gibi gözüküyordu. Zaman dar olduğu için tek tek bütün asker tiplerini ve araçları deneyemedim. Ama oyundaki araçlar gayet yaratıcı ve enteresan gözüküller. Neyse ki çıkışına az kaldı. Helle bir çikşın da uzun uzun oynayalım. -Tuğbek





Yapımcı: Crytek (FarCry)
Platform: PC
Tür: FPS **Çıkış Tarihi:** 2006 sonu

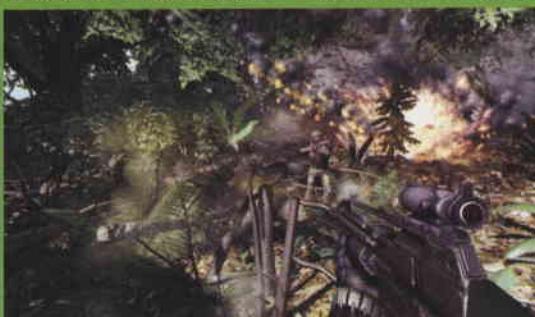
LEVEL
E3 NOTU
5

CRYYSIS

E'ün kapıları açılıp da içeri girdigimde oynamayı planladığım son oyunlardan biriydi Crysis. Daha geçen ay bizzat görmüştüm oyunu sonuça. Ama kapıdan girer girmez karşıma çıkmış dayanmadım yine. Fuarda aynı Yerli kardeşlerin söylediğ gibi bize gösterdikleri iki demodan biri vardı sadece. Ama benim sadece bir göz atabildigim ormanda geçen bir demo da vardı. Uzaktan da olsa o grafikleri görüp de bastan çıkmamak elde mi?

Size tekrar oyundaki teknolojileri ve grafiklerin nasıl muhteşem olduğunu anlatmayacağım. Açıkçası grafiklere bakacak halim yoktu bile. Ormanda kapıldığım Kuzey Kore askerleri öyle bir canıma okudu ki anlatamam. FarCry'daki paralı askerleri zeki mi sanıyorsunuz? Bir de bunları görün.

Karşısın dört tanesi geliyor. Çöküyorum bir taşın kenarına, birini



vuruyorum ama diğerleri kayboluyor. Arkaından biri ateş ediyor. Sen ne zaman geçtin arkama?! Dolanıyorum, uzaklaşmadığım biri biriyle konuşuyor. Birisi de ya çalışıyorum bu kumpastan. Daha fazlası geliyor, bir ikisi beni oyalarken diğerleri boyuna çevremi savıyor. Hiçbir siperin anlamı yok. Yolunu bulup çıkarıyorlar beni oradan. Uzaklaşıyorum, yerlerini akılmda tutmaya çalışıyorum ama nafile. Çok zeki herifler. Yanında tasarımlı ekibinden bir abi, "god mode!" diyorum. Niye god mode açık değil?! -Tuğbek

V
I
D
E
O
S
U
D
V
D
D
E



Platform: PS3 **Yapım:** Ubisoft (Chaos Theory, Prince of Persia) **Tür:** Aksiyon **Çıkış Tarihi:** Belli değil

LEVEL
E3 NOTU
4

ASSASIN'S CREED

M uhtemelen bu oyunun adını ilk kez duyuyorsunuz. Ama bundan sonra sık sık duyacaksınız. Prince of Persia ekibince hazırlanan oyun, Haçlı Seferleri zamanında Acre adlı bir şehirde geçiyor (vidoda Kudüs dendüğüne bakmayın siz).

Her şeyden önce, oyun GTA gibi serbest bir yapıda. Atınıza atlayıp şehrin dışına çıkabiliyorsunuz. Haçlı askerlerinin şehirde yaptıkları zulümlere müdahale ederseniz halkı yanınızda çekiyorsunuz ki bunu yapmalısınız da. Çünkü şehir insan kaynıyor ve birçok durumda şehrin size karşı mı, yoksa sizin tarafınızda mı olduğu çok önemli. Mesela, beyaz cübbeli adamımız rahiplerin arasına girip kafasını öne egerse, rahipler etrafını çevirip görülmemesini engelliyor. Ama halka yardım etmezseniz, hedefinizi temizledikten sonra sokaktaki cesur birkaç insanınızı yakalayıp askerlere seslenmeye başlıyor.

Düz duvara değil belki ama en ufak çıkıştıya tırmanabiliyorsunuz. Karakterinizin kim olduğu veya nereden geldiği meşhul. Oyun hakkında ser verip sıvı vermedi Ubisoft özel gösterimde. Benimle birlikte iki editöre daha oyunu gösteren Ubisoft yetkilisi Haçlılar tarafından öldürülünce, Game Over yazısının arkasından parlak ışıklar altında bir tavan ve bir camekanın arasında bize gülümseyip "hos geldin..." diyen bir kadın gözüktü. Bu noktada Ubisoft görevlisi alelacele "evet, size bundan başka bir şey anlatamam oyun hakkında" dedi. Ben de ekrandaki gen kodlarına, tuhaf kamera çizitlerine bakarak "neyi gizlemeye çalıştığını anladım" deyip sırtına "Yok yok! Kesinlikle zaman yolculuğu değil oyunun konusu!" dedi. Ama bilirsiniz, ateş olmayan yerden duman çıkmaz. Ama bu kadar başıza de tüyo verilmek ki, bunda başka bir bit yemiği var, ama durun bakalım... -Sinan



V
I
D
E
O
S
U
D
V
D
D
E



E3 öyle enteresan bir yer ki kendi kendinizin Conan'ı, tahdinizin kralı olabilirsiniz. Ama sabah 8'den beri koşturduğunuz için anca böyle bir yorgun kral olursunuz. "Biy... Yine mi devlet işleri sıkıldım ama" olur bakınızda anca.



Yapımcı: Quantic Dream (Omkron, Fahrenheit) **Platform:** PS3 **Tür:** Macera
Çıkış Tarihi: Belli Değil

LEVEL
E3 NOTU
5

HEAVY RAIN

Omikron ve Fahrenheit'ı oynamadıysanız çok şey kaçırdınız demektir. Ama ikisini de sonuna kadar oynamış olsanız bile bu oyunları yapan muhteşem ekibin yeni oyunu Heavy Rain'i size anlatabileceğimi sanmam. Cidden mümkün değil. Üstelik gördüğüm oyun da değil, altı üstü bir teknoloji demosuydu. Aeria standında tesadüfen rastlayıp da demosunu izlemesem herhalde dönüşte E3'e boşuna gitmişim diye düşünürdüm. Demonun sonlarına doğru neredeyse az önce fizik kartı tartışığım mühendisin omzuna basımı koyup hüngür hüngür ağlayacaktım. Yok, ben bu oyunu anlatamam. Siz Level DVD'nizi açın ve videosunu izleyin lütfen. -Tuğbek



VIDEO
E3
DVD
SU
DE

BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

Flagship Studios'la görüşmemizde, oyunun hatalı bir halde çıkışması için çalışmaları ve birkaç ay içinde beta aşamasına geleceklerini söylediler. Bu da demek oluyor ki, 2007'ye kadar bize Londra yok.



Platform: PS3 **Yapım:** Ninja Theory (Kung-Fu Chaos) **Tür:** Aksiyon
Çıkış Tarihi: Belli Değil

LEVEL
E3 NOTU
4

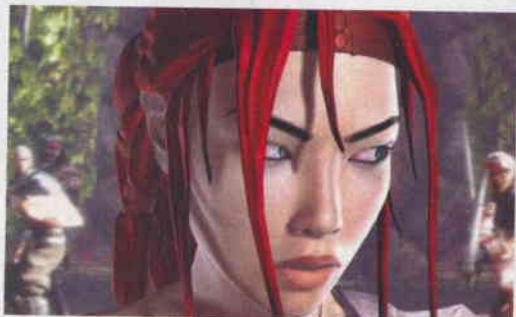
HEAVENLY SWORD

1 5 santim uzagımızdaki televizyona "bu oyun gerçek mi?" diye kafamızı soktuğumuz için uyarılacağız diye korkusak da, Tuğbek'le gidim gidim yaklaştık HDTV'ye. Çünkü gerçekten merak etmişik, bu oyun gerçek mıydı?

Hayır, bu oyun gerçekti. God of War'dan daha çılgın o kombolar, Hero ve Gizli Ejderha'dan daha iyi olan dövüş koreografisi gerecti. Heavenly Sword hayatında gördüğüm en çılgın aksiyon/dövüş oyunuydu.

İçinde herhangi bir bulmaca veya atlayıp zıplamalı platform bölümü olmayan Heavenly Sword, su katılmamış bir aksiyon olacak. Baş kötü karakterin hem seslendirmesini, hem de hareketlerini Yüzüklerin Efendisi'nde Gol-lum'u oynayan Andy Serkis yapmış.

Ana karakterimiz beline kadar uzanan kırmızı saçlarıyla muhteşem bir kadın.



Ahenkle dans eden sadece saçları değil, zincirle bağlı çift kılıcını izlemek de insanı hipnotize ediyor. Hareketler birbirine o kadar güzel bağlanıyor ki, hangi kombo ne zaman başlıdı ayırt etmek çok zor. Rakiplerimizin kırılmış bedenleri arenanın dört bir yanına savrulurken, "This is an orgy of destruction!" diyor Sony Cambridge Studio'dan oyunun baş tasarımcısı Tameem Antoniades. Ben o kızıl saçların ve soğuk kılıçların muhteşem dansında kaybolurken, ona katılmadan edemiyorum. -Sinan



Platform: Wii **Yapım:** Ubisoft (Brothers in Arms, XIII) **Tür:** FPS
Çıkış Tarihi: Belli Değil

LEVEL
E3 NOTU
4

RED STEEL

Red Steel'i size ne yazık ki anlatamam. Bu mümkün değil. Mutlaka gidip DVD'deki videosunu izleyin. Başka où oyunda görüşmek üzere...

...diyemiyorum tabii ki. Ama beni geçtiği gün Nintendo-Wii almayı eden sey, Red Steel demosunun kılıç dövüşüdür. Videoda görmediginiz detaylı bir oynanış demosunu Nintendo konferansında gördük. Wii'nin hareket algılatan sistemi sayesinde, o gözüm kontrol cihazını bir kılıç gibi zapından tutup sallayarak oynayan sahnedeki Ubisoft yetkilisinin hareketlerini, oldukça gerçekçi şekilde ekrana da yansıtmıştı. Tabii kılıç videodaki gibi



VIDEO
E3
DVD
SU
DE

rakibin boğazına bir santim kala durdurmak bana biraz abartılı gelmiştir. Netekim oyunu gerçekten oynayan kişi de "basit" diye geçirdi zavallı Yakuza'ya.

TV'nin karşısında deli gibi hareketler yapmak, komşularını biraz da-ha korkutmak ve mühtelif Yakuza'ları kılıcyla çizmek için Kasim'ı bekleyemeyeceğimi... Olgay, gec karsıma. Simdi elimi tabanca gibi yap ve bana doğru! Dur su Vileda sapını yerden diyalim... Hah, ates ediyor gibi yapıp kırarak üstüme gel simdi... -Sinan



Yapımcı: DICE (Battlefield serisi)

Platform: PC Tür: Taktik FPS

Çıkış Tarihi: 2006 sonu

LEVEL
E3 NOTU
5

BATTLEFIELD 2142

Battlefield 2'nin geçen sene yılın oyunu olması için deliler gibi kulis yapsam da Battlefield 2142 için o kadar heyecanlanmamışım. Nasıl olsa oyunun çıkışmasına daha çok var diye düşünüyordum. Ama E3'de oyunu hemen hemen bitmiş görünce nasıl şaşdım bileyim. DICE'daki abiler bu sefer yeni grafik motorunu falan boş vermiş, oyunun geçtiği zamanı ve bir parça da oynanışı değiştirerek yeni bir Battlefield yaratmaya



bayrak bırakmamak. Ama bunlara ek olarak oyuna yeni ve pek eğlenceli bir mod eklenmiş: Titan. E3'te oyuna eklenen bu yeni modu oynaması şansım oldu. Bu modda taraflar çok güçlü enerji kalkanları olan iki büyük uzay gemisine sahip ve amaç düşmanın gemisini yok etmek. Kalkanlar yüzünden gemilere ateş açmanın bir faydası yok. Ancak yerde bulunan üç ayrı füze bataryası gemilere ciddi hasar verebiliyor. Aynı bayrak ele geçirir gibi bu bataryaları ele geçiriyorsunuz ve bunlar sizin için düşman gemisini vurmaya başlıyor.

İşin eğlenceli kısmı ise kalkanlar tamamen tahrip edildiğinde başlıyor. Çünkü artık dalıp düşman gemisini içten patlatabilirsiniz. Ama yerden bir hayli yüksekte sabit duran bir gemiye nasıl gireceksiniz? İlk akla gelen yöntem Dropship'lerle üzerine çırıp aşağı atlama. Ama kalkanlar inince düşman geminin içini çok sıkı koruyor ve sıkı bir saldırısı yapmazsanız şansınız yok. DICE buna enteresan bir çözüm bulmuş. BF 2142'de APC'ler içindeki yolcuları havaya fırlatabiliyor. Bir APC'ye doluşup Titan'ın yanına giriyorsunuz sonra herkes aynı anda "Fiyuvvv!" efektiyle havaya fırlıyor. Böylece "ziplama" metoduyla gemiye çıkarma yapmış oluyorsunuz. Gerçi o kadar da kolay değil bu iş. Ben ilk birkaç denememde "Fiyuvvv!" diye fırlayıp "Aneeeaa!!" diye yere çakılıp kafayı gözü yardım. Ama eminim sene sonunda BF 2142 çırıp da biz deli gibi oynayınca bu ziplama içinde ustalaşacağız.

-Tuğbek

E3
VIDEO SU DVD DE

odaklanmış. Haliyle oyun da kısa sürede tamamlanabilmiş.

Her ne kadar oyun 136 se- ne gelecekte geçse, artık süper Mech'ler ve Dropship'ler kula- tabiliyor olsak da Battlefield bildiginiz Battlefield. Oyunun özünde hiçbir değişiklik yok. Hala amaç kafanızı çalış- mak, iyi nişan almak ve boşta

Sizi oyun yapanın aklına şaşayım

Bu sene birbirinden ilginç, değerli oyunlar kadar en olmayacak saçılıktır oyunlar da vardı. İşte bu se- nenin en saçma üç oyunu...

3. The O.C.

Oyunun ismini, daha doğrusu standını ilk gördük- günde çok heyecanlandırmıştı. Gözümün önde Erkut abi benzeri bir karakterle The O.C.'nin bir- birinden civik plastik karakterlerini dövdüğümüz bir oyun geldi. Düşünsenize bağınyoruz bir yandan mese odunu vururken "Parti haaa... Alın size şı- gin parti..." Çaaatttt, "Oh my brother, my Jedi Er- kut please do not beat us, oyyy", "Durun sizi bir- birini yanlış anlayan dandık karakterter'sürüsü" Kütttt, "It hurts Marissa hurts so much", "Yes my love hurts me so as well", "Gelin sizi düdük ma- karnaları"...

2. Desperate Housewives

Evet evet... ne kadar popüler dizi varsa hepsine abudık gubidik oyun yapmak lazım. Böyle gelisecek oyuncu kitlesi, böyle ulaşılabilir büyük kitlelere. Ak- rızaşım sizin, yaptığınız oyunu yiyeşim. Bu nasıl oyun beeet!!! Dünya tarihinin en saçma Sims takıldı. Mysteria Lane düssün tepenize türü bile belli değil oyunun. Üç tane ıslak zeminde kayip ye- re köşme animasyonu yapınca oyun mu oluyor sim- di! Bari yapacaktınız söyle Zach gibi karantik bir karakterin maceralarını yasadığımız bir oyun olsay- di. Pes ne diyi pes...

1. Paris Hilton's Jewel Jam

Bu niiyy naddaaaa olumunda timi beeeeeeee!!!! Ne cibimmeee oyaannn rozzzzbuuu nuyunu mu bu gurrrrr!!!! Orkugululaaa titiiuum budu yabaaaaaaa- a!!!

YAZILARDAKİ BOZULMA EDITÖRÜNÜZÜN ASAP YAP- SINDAN KAYNAKLANMAYATDIR. LÜTFEN DERGINİZİN ALI- CIYLA OYNAMAYINIZ. -Tuğbek



Yapım: Free Radical (Time Splitters 3, Second Sight) Platform: PC, PS3, 360 Tür: FPS Çıkış Tarihi: 2007 Başı

LEVEL
E3 NOTU
2

HAZE

Üç büyüklerin konferans günlerinden sonra, E3'ün ilk günü fuar alanına girdigimde, kim nerdedeymiş görmek için hızla bir tur atıyordu ki, Haze adlı, daha önce duymadığım bu oyunun özel gösteriminde buldum kendimi. Asker kılıkı iki arkadaşın sunumunda, bizi özel bir şirkete (Mantel Corp.) kaydolmaya gelen kiralık askerler gibi karşılayıp, yanlış giden ve aslında görmemiş olmamız gereken bir operasyonu izliyor musuz gibi yaptıkları bir video gösterdiler. Pek anlatamadım ama, kısacası tuhaf adamlar şu Amerikalılar.

Lakin, benim gözüm bir FPS olarak oyunu pek tutmadı (bir gün önce PS3'te Resistance oynamış olmadan da kaynaklanıyordu bu). Standart bir FPS'den tek farkı, gösterimin sonrasında önlüğe çıkan bir silvilin bize teslim olması, ama yanımızdaki silah arkadaşımızın gözünü kırmadan sivil vurmasydı. Bu sahneden etkilenen yönettiğimiz karakterin gözü karardı, birtakım ilaçların vücuduna enjekte edildiğini duyuran bir ses duyuldu ve demo bitti. Eğer oyunun hikayesi ilginç de- gilse, pek de heyecan duymanın manası yok Haze için. Ama Allah için

BİZDEN DUYSUŞ OLMAVİN AMA

LucasArts kapalı kapılar arkasında, yapay zekâ ve fizik teknolojisi Euphoria'yla, 2007 için hazırladıkları bir Star Wars oyununun teknoloji demosunu gösterdi.

haklarını yemeyelim, bir kutu Haze şekeri verdiler sunumdan çıkarken... Tuhaf adamlar bunlar demiş miydim? -Sinan


E3
VIDEO SU CD DE

E3

Yapım: Arkane Studios (Arx Fatalis)
Platform: PC **Tür:** Aksiyon
Çıkış Tarihi: Ekim 2006

LEVEL
E3 NOTU
5

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Bir Might & Magic oyunu kapağımızı süslerken, bir diğerinin de potansiyel klasik olarak yolda olduğunu söylemek ne kadar güzel! Ne Heroes ile ne de Might & Magic serisiyle oynanış olarak benzemeyen, kendi içinde, çok iddialı bir oyun Dark Messiah. Hikayesi, bazı noktalarda Heroes 5 ile kesinlikle serinin yeni evrenine derinlik kazandıracak. Ama oyunun esas güzel yanı, etkileşimi.



Söyledi ki; kılıç dövüşü yaptığınız bir Orc'un elinden kılıcını uçurarak, kılıcınızı ya- rısına kadar vücuduna saplayabili- yorsunuz. Yere buz büyüsü ata- rak, kayıp uçurumdan aşağı düşmesini sağlayabilir veya doğru anda attığınız okkalı bir tekmeyle, duvardaki kazıklara çakabilirdiniz de. Bu tür tuzakları rakiplerinizin de kurup kullanabileceğini de hemen ekleyeyim. Yapımcılar buna "eğer bir tuzak

varsın, neden sadece siz kullanınız?" kuralı diyorlar.

Karşınıza çıkan düşmanlar standart fantezi düşmanları olsalar da, büyülükləri ve gerçeklikleri, onları öldürme şəkilləriniz ve oyunun dinamik oynanışıyla Dark Messiah bu yıl E3'te gördüğüm en iyi oyunlardan birisiydi. Sabırsızlıklı bekliyorum. -Sinan

**V
I
D
E
O
S
U
DE**
E3

**E3**

Yapımcı: Maxis (The Sims serisi)
Platform: PC **Tür:** Strateji
Çıkış Tarihi: 2007

LEVEL
E3 NOTU
4

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

"MGS fragmanları her E3 efsane olmak zorundadır" diye, resmi olmayan bir kural vardır E3'te. Önce Sony'nin basın konferansında kısa versiyonu gösterilir, şok eder editörleri. Herkes Konami'nin konferansını beklemeye başlar, çünkü uzun versiyonun orada gösterileceğini biliriz. Hatta utanmadan, Konami konferansı için 2 saat kuyruktan beklememizin biricik sebebi MGS'nin yeni videosunu dünyada ilk seyreden kişi olma isteğimiz olduğunu söyleyebilirim.

Ama şimdiden kadar bu kadar duygulandırmayı hatırlamıyorum... Muhtemelen ilk oyunda koluna zerk edilen FoxDie yüzünden yaşlanıp iyice çökmüş olan Solid Snake, insanı hüzne boğan keman ağırlıklı mü-



BİZDEN DUYMUS OLMAYIN AMA

Basında Hideo Kojima'nın olduğu Kojima Productions, şu anda 4 ayrı oyun üzerinde çalışıyor. Bunların üçü Metal Gear Solid oyunları (PS3 için MGS4 ve PSP için MGS: Digital Graphic Novel ve MGS: Portable Ops) olduğunu biliyoruz ama dördüncüsü ne? MGS serisi bittigine göre, yeni bir Zone of Enders oyunu olabilir mi acaba?

zık, bacakları organik olan küçük Metal Gear'lar, Ortadoğu'daki olaylara ve Amerika'ya yapılan gönderme, Snake'in Arap'larla birlikte, kafasında poşusuyla savaş alanına gelmesi, gösterimin tamamına sinmiş olan bitilik ve ümitsizlik havası ve muhteşem bir şekilde geri dönüş yapan Raiden... Ve videonun en sonunda silahı ağızına sokup intihar etmek üzereyken söyledikleri... Her sahnesi bir öncekinden daha hüzünlü, aynı zamanda insanı meraktan kudurtacak kadar ince düşünülmüş müthiş bir videoyu.

Ama bütün bunlar ne anlama geliyor? MGS serisi dördüncü oyunla gerçekten sona eriyor. Hideo Kojima gibi bir dahiden her şey beklenir, ama bu gösterimde açık edilen şeylerin ulaşmamız gereken gerçek sonuçlar olacağına ben inanmıyorum. Mesela, acaba Old Snake gerçekten bizim Solid Snake mı? Yoksa bir şekilde Outer Haven'da öldürdüğü babası Big Boss (Snake) hayatta kaldı da, o mu? Veya, Big Boss'un genlerinden yaratılan genç bir Snake klonu savaşa karışacak mı? Snake kimin mezarına selam veriyordu? Al-lah'im! Bir oyun videosu insanı bu kadar mı allak bullak eder?

Oyunu hikayesindeki dönemeçler ve çıkmazlar bir yana, MGS4 insanın PS3 alması için tek ve yegane sebep olabilecek kadar güzel gözükyor. Snake'in üstündeki özel kıyafetin çevrenin rengini alarak tam bir kamuflaj sağlayabiliyor. Oyunun "artık saklanacak yer yok" felsefesi, açık alanlarda ve baş edemeyeceğimiz kadar çok düşmanla karşılaşacak olmanın, dördüncü oyundaki oynanışı kökünden değiştireceğinin sinyallerini veriyor. Ayrıca, MGS4'te eski dostların çoğunu geri dönüsü (Naomi, Merryl, Otacon, Roy Campbell vs.) hikayenin gerçekten bağlanacağını gösteriyor.

Eğer MGS efsanesine yabancısınız ve bu söylediklerimden kaçıñ karışırsa, hiç korkmayın. Gelecek sayıya müthiş bir MGS dosyası hazırlıyoruz. MGS'nin geçmişi ve yarını hakkında tüm merak ettikleriniz cevaplanacak. -Sinan



Yapımcı: Petroglyph (*StarWars: Empire at War*) **Platform:** PC **Tür:** GZS
Çıkış Tarihi: 2006 sonu

LEVEL E3 NOTU
2

STAR WARS: EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORRUPTION



Empire at War'u deliller gibi oynadık (en azından Level ekibi olarak). Kâh aydınlık taraf kazandı, kâh karanlık taraf. Ama savaşın yönü ne tarafa giderse gitsin arada ezilen hep korsanlar oluyordu. Nihayet onların hüküm zamanı da geldi.

Ek görev paketinin en önemli özelliği oyuna korsanları yeni ırk olarak eklemesi ve onların senaryosunu oynayabilmemiz. Ama korsanlar yapı olarak imparatordan da asilerden de farklılar. Onların gezegenleri

ışgal etmek gibi bir derdi yok. El altından galaksiyi kontrol etmeyi tercih ediyorlar. Bu yüzden bir gezegeni ışgal etmek yerine kanunsuz işlerinizi o gezegene yayabiliyorsunuz. "Corruption" olarak geçen bu özelliğimizi bir gezegene bulastırdığımızda hem o gezegende ne olup bittiğini görebiliyoruz, hem de gelirinin bir kısmına el koyuyoruz.

Ayrıca korsanların savaş metotları da daha çok hinlik ve vur-kaç tak틱lerine dayanıyor. E3 demosunda asilerle imparatorluk gülleri tam birbirine dalmışken araya karışıp maydanız olma şansı bulduk. Burada savaşı kazanmak gibi bir derdimiz yok. İki tarafın sıcak çatışması içinde karşılıklı iki tarafında en güçlü birimlerinin imha olduğundan emin olup (*Mon Calamari Cruiser* ve *Vader'in Cruiser'i*) tabanları yağlıayıp kaçıyoruz. Üstelik hyperspace jump yapıp kaçtığımızda ceza almadığımız için vur-kaçlardan zararlı çıkmıyoruz. -Tuğbek

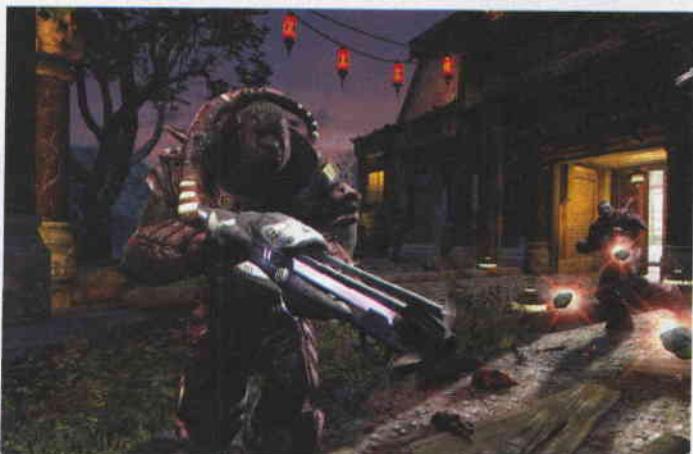
VIDEO DVD
S U DE



Yapımcı: Epic Games (*Unreal Tournament*,
Gears of War) **Platform:** PC, PS3 **Tür:** FPS
Çıkış Tarihi: 2006 sonu

LEVEL E3 NOTU
4

UNREAL TOURNAMENT 2007



Her sene olduğu gibi Epic bu sene de fuarın en ketum firmalarındandı. Biz UT2007'yi oynamak için heyecanlanıyorduk ama oyunu ancak canlı demosunda izlemek kismet oldu. Ama bu da yeterince sarsıcı bir deneyimdi. Grafiklerin nasıl da inanılmaz gördüğünü söylememeye gerek yok herhalde. Yeni UT motoru tek kelimeli nefes kesici.

Ama UT2007'de grafiklerden daha etkileyici bir şey vardıysa o da oyunun büyülübüydü. Oyundaki her şey öylesine büyük ki! Harita, içindeki binalar ve hatta araçlar. Hele demonun sonunda dev bir araç geldi ki... Nasıl anlatsam? Üzerinde her birini farklı bir oyuncunun yönüğü 6 taret olan yürüyen bir kale! Oyunda bu aletin üzerinize geldiğini görseniz girecek delik ararsınız. -Tuğbek

BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

Monolith, F.E.A.R. isim hakkını Vivendi Games'e kaptırdığı halde, resmi olmayan iki devam oyunu üzerinde çalışıyor. Birisi PC'ye, diğeri yeni nesil konsollara çıkacak.



E3'de yine bu sene bir sürü ivr zivir, esantyon dağıtıldı. Ama hiçbir Lucas Art standındaki bu koca lego kovaları ile yarışamaz. Kovanın içi parçalanmış Star Wars karakterleri ile dolu. Siz karıştırıp parçaları birleştirerek tamamlayorsunuz. Başından saatlerce ayrılmadım.



Platform: PC, PS2, XBOX, 360
Yapım: Avalanche Studios **Tür:** Aksiyon
Çıkış Tarihi: 2006 Sonu

LEVEL
E3 NOTU
3

JUST CAUSE

Ve bu oyunda da rejimleri yıkmaktan sorumlu bir CIA ajanını yönetiyorsunuz." Ben Just Cause'u denerken bana oyunu anlatan revlinin söyledikleri, yepyeni komplو teorilerinin kucagına düşmemeye neden olabilirdi. Ama dikkatimi dağıtmamalıydım. Just Cause'u ne zamandır merak ediyordum ve bizzat denemek için bu ilk ve uzun bir süre için belki de son fırsatımdı.

Bölgelere ayrılmış bir Güney Amerika adası olan San Esperito'dayız. Bu bölgeler; karteller, suç örgütleri, hükümet ve asiler arasında paylaşılmış durumda. Amacımız bu adada devrim yaratıp kendi istediğimiz rejimi getirmek. Bir bölgeyi karıştırdıktan ve



dengesini bozduktan sonra kendi güçlerimizin girebilmesi için, o bölgeye hakim olan güçlerle savaşıyoruz. Peki bunu hangi orduyla yapıyoruz? Tek basımıza!

Oyunu benzer bir konusu olan Jagged Alliance gibi bir strateji zannetmeyin sakın, 1024 kilometre karelilik ormanlık arazi, şehir ve doğa- dan oluşan oyun su katılmamış bir aksiyon. Hatta biraz da suyu kaçış bir aksiyon. Araç kullanırken tek tuşla aracın tepesine çıkmaya, oradan da yine tek tuşla paraşüt açıp havalandırmaya söyleyecek başka bir söz bulamıyorum çünkü. -Sinan



Yapımci: Creative Assembly (Spartan, Rome, Shogun: Total War) **Platform:** PC
Tür: GZS **Çıkış Tarihi:** Kasım 2006

LEVEL
E3 NOTU
4

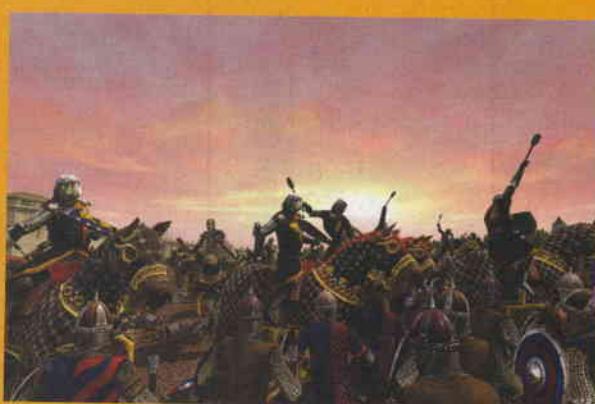
BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

C&C Tiberium War'dan sonra EA'in C&C Red Alert 3 üzerinde de çalışmaya başladığını öğrendik.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Bu sene E3'te beni en mutlu eden şeyleden biri Total War serisinin yapımcıları Creative Assembly ile tanıştı. Medieval 2'yi onlarla birlikte oynamam oldu. Gerçi fuarın kapanmasına yarım saat kala gördüğümüzden tam anlamıyla tükemişlerdi. Ben de öleydim... Ta ki oyunu oynamaya başlayana kadar.

Eger ilk Medieval ve Rome: Total War'u oynadıysanız oyun size çok tanıdık gelecek. Serinin önceki oyunlarına sadık kalmışlar Medieval 2'de. Bu sefer daha güzel olan, birimle-



rin birbirinin klonu gibi görünüp hareket etmemesi. Aynı bölüm içindeki askerler birkaç farklı tipe sahip bu sefer. Hepsi ayrı değil ama yine de daha canlı gözüküyorlar, klon ordusu açısından kurtulmuşlar biraz. Ayrıca daha bağımsız hareket ediyorlar. Savaş alanına yakından baktığınızda her askerin çok daha gerçekçi savastığını görüyorsunuz. Animasyonlar da bir hayli gelişmiş.

Diger bir güzellik, ölen askerlerin yerde 2D resimler olarak kalması. Yere düşen asker oyun içinde olduğu gibi kalıyor ve savaş kırıltıkça cesetler yığılmaya başlıyor. Savaş bittiğinden sonra mekâni söyle bir gezerseniz, orta çağda savaş alanları neye benzer gerçekten görebiliyorsunuz. -Tuğbek



Yapımci: SCEI **Platform:** PS3
Tür: Kart Oyunu
Çıkış Tarihi: Belli Değil

LEVEL
E3 NOTU
4

BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

Hideo Kojima, E3 konferansında yaptığı açıklamada 2007'de Konami'yi değiştirecek bir atılım gerçekleştireceklerini söyledi.

THE EYE OF JUDGEMENT

Bu sene E3'ün en yaratıcı oyunu kesinlikle Eye of Judgement'dı. Üstelik altı üstü bir kart oyunu. Bildiğiniz Yu-Gi-Oh yani. "İğik, böğük, nasıl进入 olur ki bir Yu-Gi-Oh kopyası" diyebilirsiniz. Aman demeyin, çünkü bu oyunu yapanlar EyeToy'u geliştiren Sony'nin dahi Avrupa ekibi.



Oyun 6x6'luk bir oyun alanı, özel kartlar ve yüksek çözünürlüklü bir kamera ile birlikte geliyor. Daha kameranın son hali verilmemiş ama masanın üzerinde yüksekte durup oyun alanına bakması gerekiyor. Siz televizyonunuzu kameranın görüntüsünü görüyorsunuz. İşin sırrı kartların üzerindeki özel kodlama sisteminde. Siz ortaya bir kart sürdürdüğünüzde kameradan bu kodlar okunuyor ve oyun, kartı tanıyor. Ve televizyonındaki görüntüde bir anda ışıklar parlayıp grafikler dönmeye başlıyor ve kartın üzerindeki yaratığı summon ettiğinizi görüyorsunuz. Böylece çizgi filmdeki gerçeklige biraz olsun yaklaşmış oluyoruz. İşin güzel kısmı siz kartı hareket ettirdikçe üzerindeki yaratığın da hareket etmesi. Mesela bir ejderha çağırıldığında, kartını tutup havaya kaldırırsanız ekranда ejderhanın kanatlarını çırparak yükseldiğini görüyorsunuz.

Kart oyunlarına hiç merakım yoktur ama Eye of Judgement'i hezecanla bekliyorum. Kesinlikle bugüne kadar gördüğümüz en ilginç oyunlardan biri olacak. -Tuğbek



Yapımcı: Webzen (MU Online)
Platform: PC, XBOX 360 **Tür:** Devasa Online FPS
Çıkış Tarihi: 2006 yazı

LEVEL E3 NOTU 5

HUXLEY

Dünyanın gelmiş geçmiş en büyük FPS'si Huxley. Bugüne dek size bu oyundan bol bol bahsettim. Ama E3'te ilk defa gerçekten oynamaya şansı bulduk. Ama ne oynamaya, başından biraz daha kalkmasam stanttan atacaklardı resmen.

Oyun iki düşman şehir ve bunların sürekli çarptığı savaş alanlarında geçiyor. Karakter yaratıp oyuna girdiginizde önce seliğiniz şehri görürsünüz. Bugüne dek hiçbir devasa online oyunda bir mekanın bu kadar "şehir" hissettirdiğini hatırlıyorum. Beni taşıyan araçtan indigimde mahalle arasındaki bir meydancıkta buldum kendimi. Oyun, karakterler ve silahlar fazlaıyla futuristik olsa da şehir eski, yaşlı ve kasvetli görünüyor. Olduğunuz yerden bakıp da şehrin nerede başlayıp nerede bittiğini kestirmek çok zor. Az sonra başlayacak çarpışmaya yetişmem gerektiğinden uzun uzun gezemiyorum. Belki de iki adımda bitiyor şehir ama gerçekten iyi hissettirdiğini söyleyebilirim.

Meydanındaki panelden çarpışma alanını seçtiğten sonra beni aksiyona götürecek aracı bekliyorum. Çarpışmanın geçtiği alan da bir şehir aslında. Ama orada savaşmak dışında yapabileceğiniz bir şey yok. Savaş alanına girdiginizde mekanın ilginçliği dışında oyun Unreal Tournament'dan pek farklı hissettiyor. Benim oynadığım alanda amaç üç radar kulesini ele geçirmekti. Ama her çarpışma alanının farklı ol-



düğunu söylüyor yanındaki yapımcı. Hepsiinde farklı hedefler var ve alanlardaki oyuncu sayısı 16 ila 200 arasında değişiyor.

Arada, yediği ilk roketle patlaza bile uçabilen bir kesif aracı bulup havalandırıyorum. Yukarıdan bakınca savaş alanının ne kadar büyük olduğunu görebiliyorsunuz. Burası da üç büyük mahalleden oluşan bir şehir ve kolayca yolunuzu kaybedebileceğiniz kadar büyük.

Bir yandan oynarken yanındaki Koreli yapımcı sıkıştırıyor ama 200 kişiyi lag derdi olmadan nasıl oynatacaklarını söylemiyor bir türlü. Ama cidden bunu başarırlarsa Huxley'in sene sonunda en çok oynadığımız oyunlardan biri olacağına şüphe yok. -Tuğbek

BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

Brothers in Arms'ın yapımcısı Randy Pitchford, Windows Vista ve DirectX 10 ile PC oyunlarının kalitesinin çok artacağını ve yeni nesil konsolların HD teknolojisine erişeceğini söyledi.



Platform: PC **Yapım:** Maxis (SIM serisi)
Tür: Strateji
Çıkış Tarihi: 2007

LEVEL E3 NOTU 4

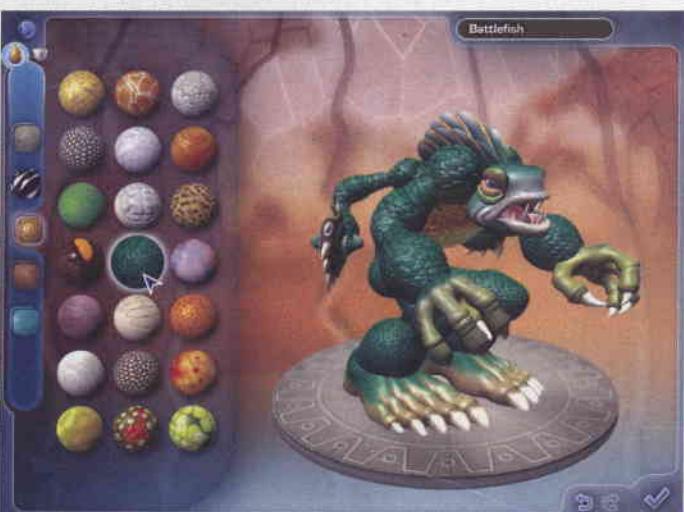
SPORE

Spore potansiyel bir klasik, çünkü Will Wright gibi bir dehanın elinden çıkıyor. Sims serisiyle tüm dünyayı saran, sıkıcı insanların hayatlarını müthiş bir oyuna çeviren Wright, bu kez hayatın başlangıcından, evrenin sonsuzluğuna uzanan bir oyun hazırlıyor.

Spore, birbirile bağıntılı ama farklı birçok aşamadan oluşuyor. İlk başta tek hücreli bir canlı olarak başlıyorsunuz. Amacınız yakındanki iyi maddeleri yiyecek gelişmek. Daha karaya çıkıyor ve 10-15 jenerasyon boyunca beslenip, çiftleşip yaratığınızın iyice gelişmesini sağlıyorsunuz. Daha sonra benzerlerinizle bir köy kurduğunuz bölüm başlıyor. Sosyal ilişkiler ve gelişiminizi yönlendirdiğiniz bu bölümde sonra uygarlığınıza iyice gelişince köyünüz şehrə dönüştür. Bulundugunuz gezegendeki diğer uygarlıklarla iletişime (savaşa) başlıyor, bu arada kendinizi geliştirmeye devam ediyorsunuz. Bu noktadan sonra oyun Civilization'a benziyor ve gezegenin hakimyetini ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Gezegeni ele geçirirince de uzay geminizle güneş siste-

minde koloni kuracak diğer gezegenleri arıyor, gezegeninizden götürüldüğünüz canlıları burada denek olarak kullanıyorsunuz. Buradan da tüm evrene doğru yola çıkıyorsunuz! Yaklaşık 400 bin gezegenen oluşan evrende sizin gibi gelişmiş veya gelişmekte olan başka canlılarla karşılaşıyorsunuz. Ve bu diğer uygarlıklarla da sizin gibi oyuncular yapıyor. Oyun isterken internetten sürekli olarak başkalarının gezegen ve yaratık bilgilerini alıyor (çok ufak dosyalar halinde) ve bilgisayarında kendi kendine gelişen bir evren haline getiriyor Spore!

Nasıl, aklı mantığa uymuyor değil mi? Yapılsa bile oynanamayacak kadar karmaşık olacağını mı düşünüyorsunuz yoksa? Biraz bekleyin, yanlışlıkla olabilirsiniz. -Sinan



VIDEODVDS DE



Platform: PC
Yapım: Flagship Studios Tür: Aksiyon RYO
Çıkış Tarihi: 2007

LEVEL ESR NOTU 4

HELLGATE LONDON

Cabalist'leri nasıl bilirdiniz? Flagship Studios'un E3'e kadar gizlediği bu ikinci Hellgate Londonıkrını biz de bilmiyorduk. Onlar oyunun büyütüleri, daha doğrusu cadıları. Templar'ların aksine, şeytan büyülerini kullanıyorlar. Hatta daha da ileriye gidip şeytanların vücut parçalarını kendilerine monte ediyor, şeytanları kontrol edebiliyorlar. Eh, mantalitelerde bu kadar farklılık olunca, bu iki sınıf arasında gizli bir sürtüşme olması da kaçınılmaz tabii. Yaptığınız görevlere göre Templar'lar veya Cabalist'lere daha çok yaklaşacaksınız.

Oynanışı sadeleştirmek için eklenen iki yeni özellik, tek fonksiyon tuşu altında birçok hareket ve silah kombosunun birleştirilmesi ve yapımcıların "doğru anda, doğru şeyi yap" tuşu dedikleri Shift'in eklenmesi olmuş. Oyun hızlı olduğu için (her bir görev en fazla 15 ila 30 dakika sürüyor), o hengâmede menülerden skill seçip, tuşa atamakla uğraşmayın diye durumun gerektirdiği en iyi skill'i Shift'e basarak otomatik olarak seçebiliyorsunuz.

Oyunun yapımcıları Diablo serisinin de yapımcıları olduğu için arada benzerlikler göze çarpıyor. Yapımcılardan Max Schaefer'e, "Diablo'daki gibi, oyunu bitirince açılan bir zorluk seviyesi var mı?" diye so-



ruyorum. "Evet" diyor, "oyunu bir kez bitirince aynı karakterle Hardcore zorluğundan devam edebiliyorsunuz. Bu zorlukta, oyundan çıkmadan save edemeyeceksiniz".

Ve anlattıkça anlatıyor Max ile adını not almayı unuttugum diğer Flagship çalışanı. Yan odadaki Mark of Chaos'la ilgili görüşme zamanı geldi ama

Hellgate çok güzel, gidemiyorum. "Bakin" diyorlar "bir görev aldığınızda gideceğiniz yer belli. Bir bölgeden diğerine portallar aracılıyla geçiyorsunuz. Ama her bölgenin bir yerüstü, yer altı bölgesinde oluyor ve portalın o geçişinizde hangisine açılacağını bilmiyorsunuz. Bu da her zaman sürprizlere hazır olmanız gerektiriyor." Seviniyorum ama artık gitmem gerek. Yan odada Warhammer beni bekliyor. Gözüm yaşlı (hadi ordan!), en fazla 1 yıl sonra görüşmek umidiyle Hellgate London'dan ayrılıyorum... -Sinan

VIDE
O SU
DVD DE



Platform: PC Yapım: Black Hole Games
(Armies of Exigo) Tür: Strateji
Çıkış Tarihi: 2006 Sonu

LEVEL ESR NOTU 4

WARHAMMER MARK OF CHAOS

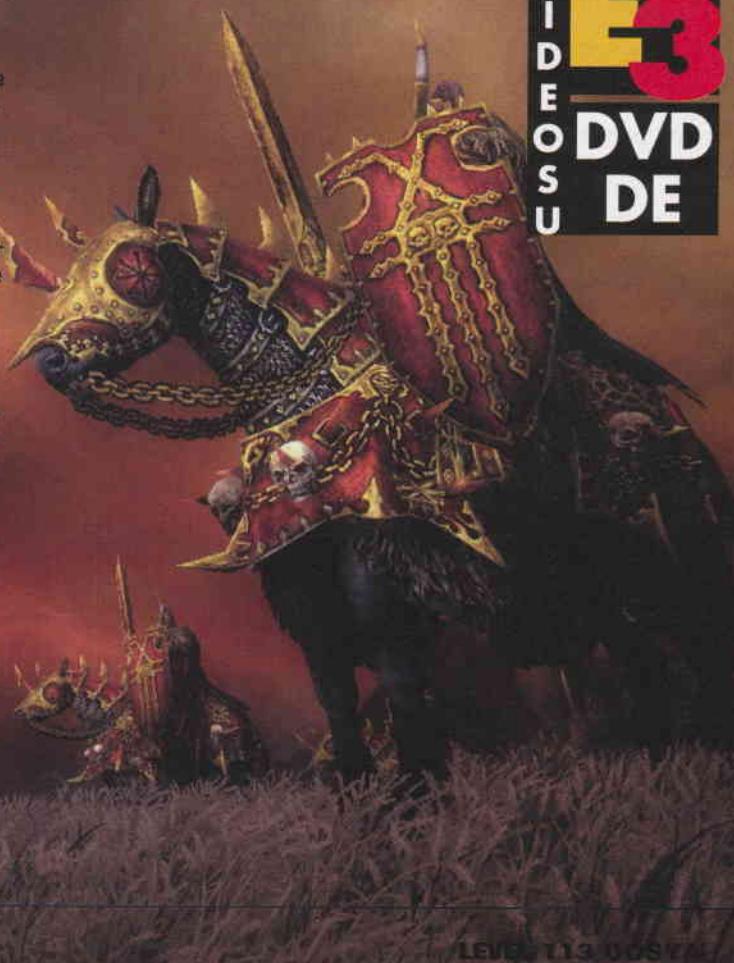
Bu oyunu görünce ilk düşüncem "fazlasıyla Myth'e mi benzeyen?" oldu. Lakin izlediğe cosan bir yapısı vardı Mark of Chaos'un, benzerlikler de Myth'le sınırlı kalmadı. Senaryo haritası, Battle for Middle Earth 2'nin War of the Ring haritasına benzeyen, iki ordu karşılaşlığında çıkan taktik stratejî ekranı, görüş açısı ve birim sayısı olarak Rome Total War'a benzıyordu. Grafik yapısı ve Hero birimlerine verilen önem bakımından Warcraft 3'e benzıyordu.

Evet, son zamanlarda tüm strateji oyunlarında Hero birimleri var ama Mark of Chaos'ta çok daha önemliler. Birçok stratejiden çok daha geniş bir yetenek ağaçları var. Özellikle "Duel" yetenekleri çok önemli. Çünkü savaş alanında iki kahraman birim karşılaşlığında, ordular etraflarından çekiliyor ve bir çember içinde teke tek dövüşmeye başlıyorlar. Bu noktada kahramanınızın Duel yetenekleri seçilebilir hale geliyor. Duel yetenek ağaçını geliştirerek bir kahraman-katili yapabilirsiniz.

Oyunun grafikleri çok güzel. Rome Total War'un savaş alanlarını gözünüzün önüne getirin. Renkleri ve grafikleri çok daha canlı düşünün ama. Şimdi Romalı İeiyonerlerin yerine 200 kişilik Chaos ordusunu, generalin yerine de 7 metre boyunda bir Demon Lord koynun. İşte Mark of Chaos'tan bir savaş sahnesi!

World Domination adlı multiplayer bir modu var oyunun. Çok iddialı olan bu mod, sürekli devam eden bir savaşa istediğiniz zaman katılmanızı sağlıyor. Kazanan taraf her gün sonunda belirleniyor ve toprak, kale, ganimet kazanıyor, taa ki tüm dünya bir tarafın eline geçene kadar. Günlerce, belki de haftalıkça sürekli multiplayer karşılaşmalar demek bu.

Tuğbek Supreme Commander'ı görmeye giderken ben Mark of Chaos'a burun kıvırıktım ama gösterimden afallamış olarak çıktı. DVD'deki videoyu seyrederseniz, şaskınlığımı ucundan ortak olabilirsiniz. -Sinan



VIDE
O SU
DVD DE



Yapımcı: Relic (Homeworld, Warhammer 40,000: Dawn of War) **Platform:** PC
Tür: GZS Çıkış Tarihi: 2006 yazı

LEVEL E3 NOTU 5

COMPANY OF HEROES

Geçen sene E3'ün en çok konuşulan GZS oyunuydu Company of Heroes. Oyunun çıkışmasına birkaç ay kalmasına rağmen bu sene de en az geçen seneki kadar ilgi gördü. Biz de bu senenin en iyi GZS oyunu olmayan aday Company of Heroes'u kaçırmadık elbette.

Bu oyunu bugüne kadarki GZS oyunlarından ayıran kesinlikle Relic'in dehası. İlk oyunları Homeworld'de geliştirildikleri üç boyutlu birim komuta sistemi ile uzay stratejilerinde nasil bir devrim yaptıklarını hatırlarsınız. Şimdi aynı güçte bir devrimi standart strateji oyunları için yapıyorlar. Bu büyük gelişme oyunun haritalarının tam etkileşimli olmasında yatıyor. Yani harita oyunun üzerinde geçtiği sabit bir alan değil, oyunun ilerleyişle şekil değiştiren, her oynadığınızda size farklı açımlar veren gerçek bir savaş alanı. Çünkü oyundaki hemen her şey hasar alıp yıkılabilir yapılmış. Klasik GZS haritalarında koridorlar, izlemeniz gereken belli yollar ve çarpışmanın odaklandığı açılıklar vardır. Company of Heroes'da ise her duvarı, binayı yıkıp geçebilir, eğer yeterince ateş gücünüz varsa istediğiniz yerden yolunuza açabilirsiniz. Bu GZS oyunlarından oynanışı toptan değiştirecek bir gelişme.

Üstelik sadece oynanış değil oyunun görünüşü de bu özellikle bir-



likteambaşa bir hal alıyor. Topçu bombardımanı geldiğinde her yerin nasıl da birbirine girdiğini, binaların çöküp ortalığın toz dumana karıştığını görebiliyorsunuz. Bir oyun oynamaktan çok ikinci dünya savaşına bütün korkunçluğu ile tepe- den bakmak gibi hissettiriyor Company of Heroes.

Ayrıca oyundaki birimlerinizin hareketleri de hiç alışık olmadığımız türden. Birimlerin yapay zekası sürekli çevrelerinin farkında olmasını sağlıyor. İlerlerken birbirlerini kolluyorlar, sürekli siper alıyorlar ve hatta harita değişliğinde bunu fark edebiliyorlar. Mesela bir duvar yıkıldığında arkasından ne çıkışacak diye kolluyor ya da

yollarını kısaltıyorsa bu yeni geçiş kullanıyorlar. Sanki oyun Battlefield 1942'ymiş de biz tepeden izliyormuş gibi oluyor bazen.

Oyundaki kaynak sistemi de eşsiz bir gerçeklikte. Bina kurup birim üretebilmek için insan gücü, cephe ve yakta ihtiyacınız var. Bunları da ancak kaynaklara sahip bölgeleri ele geçirip elinizde tutarak başarabiliyorsunuz. Üstelik kaynakları kullanabilmek için kontrol bölgelerinizi birbirine bağlı tutmalısınız. Eğer düşmanın ikmal hatlarını kesmesine izin verirseniz başınız belada demektir.

Company of Heroes bu sene de tam anlamıyla nefesimizi kesti. Neyse ki oyun bu yaz, en geç sonbahar başında çıkıyor. -Tuğbek



Yapımcı: Tilted Mill (Immortal Cities: Children of the Nile) **Platform:** PC **Tür:** Şehir Kurma
Tarih: 12 Eylül 2006

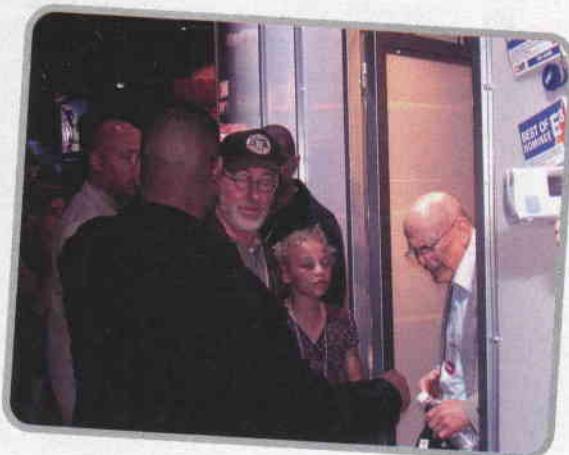
LEVEL E3 NOTU 2

CAESAR 4

Son Caesar oyunundan bu yana uzun yıllar ve nice oyunlar geçti. Ama Caesar'ın yeri benim için hep ayrıydı. E3'te serinin dördüncüsünü görmek çok hoş bir sürpriz oldu haliyle. Üstelik bu sefer oyun tamamen 3D ve bugüne kadar gördüğümüz tarihi şehir kurma oyunlarının hepsinden daha gelişmiş.

Oyuna eklenen en hoş yenilik, şehirdeki her karakterin kendi evi ve işi olması. Son yıllarda bu özellige sahip oyunlar görmüştük ama hepsi bunu başarabilmek için şehri küçük tutmak zorundaydı. Caesar 4 hem geniş bir şehre hem de kendi karakteri olan özel bireylere sahip.

Önceki Caesar'larda çok baş ağritan, "bir şey kötüye gitti mi her şey kötüye gider, şehir iki günde göker" derdinden kurtuluyoruz. Şehir ağır ağır gelişip ağır ağır çöküyor ve halk belli bir noktaya kadar sorunlara tolerans gösteremiyor. Ayrıca yaptığınız binaların etki alanları eskisi gibi dairesel değil. Her bina, üzerindeki yollarla yayıyor etkisini. Böylece şehrinizi kare kare bloklar halinde kurmak zorunda kalmıyorsunuz. Çok daha renkli ve farklı şehirlere imkân tanıyor. -Tuğbek



Bu sene fuara gelen tüm ünlüler içinde en büyük isim Steven Spielberg'di kuşkusuz. Acar muhabirimiz Tuğbek, üstadı çevreleyen 200'er kiloluk 10 korumaya rağmen bu güzel (!) resmini çekmeyi başardı.



BİZDEN DUYMUS OLМАYIN AMA

Half-Life 2 SDK'sını kurcalayan bazı mod yapımcıları, Team Fortress 2'ye ait bazı kodları bulduklarını iddia etti.



Yapımcı: Radical Entertainment (The Incredible Hulk: Ultimate Destruction)
Platform: PC, PS2, PS3, XBOX, XBOX 360
Tür: Aksiyon Çıkış Tarihi: 2006 sonu

LEVEL E3 NOTU 2

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Geçen sene ilk oynadığımızdan bu yana Scarface'i bir hayli değişim bulduk. Grafikler de oynamış da bir hayli gelişmiş. Ayrica oyuna biraz daha Scarface ruhu katılmış. Oyundaki karakterimiz sürekli küfreden, kimseye saygı olmayan bir hergele. Sanki suç dünyasının zirvesine giden yolda gücü cevizlerinden alan bir maço. Oyunun bu hali muhtemelen 18 yaş üstü sınıflına girmesine yol açacak. Ama yine de Scarface'in ruhunu bir parça daha yakalamış olmaları hoşuma gitti. -Tuğbek



Yapımcı: Kojima Productions (Metal Gear Acid!) **Platform:** PSP **Tür:** Çizgi roman
Çıkış tarihi: Belli değil

LEVEL E3 NOTU 2

MGS: DIGITAL COMIC

Iyi ki Hideo Kojima'nın tuhaf fikirleri bitmek bilmiyor. İlk MGS'yi dijital bir çizgi roman haline getirmek kimin aklına gelirdi yoksa? Kojima Productions tarafından tasarlanan bu interaktif çizgi roman/oyun karışımı, Metal Gear Solid çizgi romanından hareketle hazırlanıyor. 3 boyutlu çizimler ile üç boyutlu animasyonları birbirinden ayırt edilemez şekilde harmanlayan oyunda, MGS hikayesini kare kare yeniden izliyorsunuz. Bu sırada her karenin içinde dolasarak, önemli gördüğünüz noktalara zoom in yapabiliyor, buralarda gördüğünüz önemli gördüğünüz noktaları tarayıp, MGS Matrix of Data adlı arşivinize alabiliyorsunuz. Bu da çizgi romanı (çizgi film? Oyun? Artık hepsi karıştı) tekrar okumanız için iyi bir sebep veriyor. -Sinan

Yapımcı: Bugbear (Flatout, Glimmerati)
Platform: PC, PS2, XBOX
Tür: Yarış Çıkış Tarihi: 11 Temmuz 2006

LEVEL E3 NOTU 2

FLATOOUT 2

Ilk Flatout'un bütün çılgınlığını alın ve efsanevi Destruction Derby'nin ateşli arenasına doldurun. Flatout 2'yi oynarken hissettiğim tam olarak buydu. Göze hoş gelen grafikler, makul seviyede fizikler, sekiz araba ve bir arena. Tek derdiniz diğer arabalara çarparak ayakta kalan son sürücü olmak. Arabalarda alev makinesi gibi fantastik silahlar yok. Tamamen direksiyon yeteneğinize bakıyor iş. Ama arada rakiplerinizi peşinize takip yıkılabilen binaların altına gömebilirsiniz. Oyunda dünyayı salayacak hiçbir şey yok ama gerçekten eğlenceli. Eh bu kadarı da bize yeter. -Tuğbek

VIDEO DVD
SUS DE

BİZDEN DUYMUS OLMAYIN AMA

Sadece Windows Vista'da çalışacağı açıklanan oyunların sayısı E3'te birden arttı: Alan Wake, Crysis, Halo 2, Shadowrun, Brothers in Arms: Hell's Highway bunlardan sadece bazıları.



Yapımcı: Lionhead (Black & White, Fable)
Platform: PC **Tür:** Tycoon
Çıkış Tarihi: 1 Haziran 2006

LEVEL E3 NOTU 2

THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS

The Movies beklenen depremi yaratamadı oyun dünyasında belki ama kendi hayran kitlesini oluşturmayı başardı. İşte bu kitlenin filmlerini zenginlestirecek bir ekleni paketi Stunts & Effects. Filmlerinizde dublör sahneleri kullanabilmenizi, büyük patlamalar gibi özel efektlere ekleyebilmenizi mümkün kılmış bu paket. Ayrıca sahnelerinizde serbest kamera kullanabiliyorsunuz artık ve yeni birkaç setiniz daha var. Ama The Movies'i deneyip kısa sürede sıkıldığınız benim gibi, bu paket siz oyuna isındırmayı başaramayacak. -Tuğbek





Yapımcı: Midway
Platform: PC, PS3, Xbox 360 **Tür:** Aksiyon
Çıkış Tarihi: 2006 sonu

LEVEL NOTU
E3 NOTU
3

STRANGLEHOLD



Bu senenin sürprizlerinden biri, Midway'in bir John Woo oyunuyla karşımıza çıkmıştı, üstelik başrolde de Chow Yun Fat var. Oyunun demosu Chow Yun Fat'ın yakuzaya ait bir restoranı girdiğinde üstüne getirmesini konu alıyordu. Hem mekân hem de düşman yağmurunun yoğunluğu bana biraz Kill Bill'in Japon restoranı sahnesini hatırlattı. Ama olan biten tamamen farklıydı. Sonuçta bu bir John Woo oyunu ve kılıçlar değil mermiler konuşuyor. Ama ne konuşma, tam bir kurşun yağmuru. Demo boyunca binlerce kurşun restoranın delinmedi, kırılmadık yerini bırakmadı. Oyunun fizikleri her kurşunun çevreye gerçekçi hasarlar vermesini sağlıyor. Ayrıca John Woo filmlerinin efsanevi aksiyon hareketlerini oyunda çok güzel yapmışlar. Mesela bir yandan merdiven tırapzanından kayarken elinizdeki çifte Baretta'yla

kurşun yağıdırırı tırapzanın üzerinden uçuyor, üzerine sırtüstü yattığınız servis masası mekânın diğer ucuna doğru hızla giderken siz üzerinden kurşun yağırmaya devam ediyorsunuz.

Oyun aslında mermi sağanağı ve atlayıp zıplamalardan dolayı biraz Max Payne'e benziyor. Zaten klasik bullet time da konmuş. Ama aksiyonu Max'a göre en az iki ile çarpın ve John Woo sosu ekleyin bolca. Çarpışma bittiğinde mekân dağılmış, her yer ceset dolmuştu ve gerçekten John Woo filmlerinden bir sahne gibi görünyordu ortam.

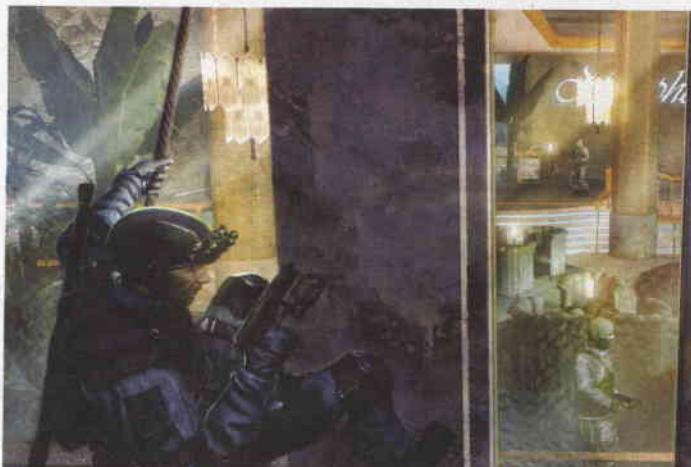
Demodan sonra oyunun diğer bölümlerinden ipuçları veren bir de video izledik. Buradan da oyunun salt sıkı aksiyon olmadığını anlayıp sevindik. John Woo filmlerinin bütün romantizmi oyuna verecek gibi. Kardeşlik, onur, ihanet ve intikam... Bir John Woo filminde ne beklerseniz bu oyunda fazlasıyla var. -Tuğbek



Yapımcı: Ubisoft Montreal (Splinter Cell, FarCry Instincts) **Platform:** PS3, XBOX 360
Tür: Taktik FPS **Çıkış Tarihi:** 2006 sonu

LEVEL NOTU
E3 NOTU
2

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS



Ubisoft'un Montreal stüdyoları muhteşem Rainbow Six 3'ün ardından geçen sene nasıl oldu da R6: Lockdown gibi bir çöpü piyasaya sürdürdü bilemiyorum. Ama hatalarını affettirmek için yeni bir R6 oyunu ile gelmişlerdi E3'e. Maalesef bu da bir konsol FPS'si ve yine gerçek R6 ruhundan çok uzak.

Ama en azından grafikleri ve oynanışı ile çok daha sağlam bir oyun Lockdown'a göre. Bazı yönleriyle, yanınızda birkaçı tim üyesi ta-

BİZDEN DUYMUS OLMAYIN AMA

Gears of War'un Xbox 360'a çıktıktan altı ay sonra PC'ye çıkacağı söylentisi kulağımıza geldi.



şidiğiniz bir Splinter Cell'e benziyor. Bir yerlere tırmanabiliyor, iple sarkıp camlardan içeri girebiliyor, tonla teknolojik kullanabiliyorsunuz. Ekibin kontrol sistemi de oyun içinde direkt emir verilebilir yapılmış.

Eğer XBox 360'ınız varsa bu oyunu takip edin çünkü oynamaya değer olacak gibi gözükyor. Ama ben gerçek bir Rainbow Six çıkışmasını beklemeye niyetliyim. -Tuğbek ■

BİZDEN DUYMUS OLMAYIN AMA

E3 dosyamız burada bitmedi. Gelecek ay tam gaz devam edeceğiz.

Bilen Adam

HER ŞEY DEĞİŞECEK

Nintendo ve Sony'nin de eteklerindeki taşları ortaya tamamen dökmesiyle, oyun dünyası çok ilginç bir dönemeye girdi. Geçen nesil konsollar öyle veya böyle birbirine çok yakındı. Ama yeni nesil konsolların hepsinin birbirine üstün olduğu yönler çok güclü. Ve bu güçler, hangi konsolu tercih edeceğini karar vermekte zorlanan oyuncuların seçim yapmalarını daha da zorlaştırıyor.

XBOX 360'ın bir yıl erken piyasada olması, online desteğinin çok iyi olması bu kez Microsoft'u 1-0 önde başlattı yarışa. Bunun üstüne Live! Anywhere desteği ile PC, 360 ve mobil sistemleri birbirine bağlayacağını eklerseniz, online arenada Microsoft'un karşısında diğer iki rakibinin oldukça zorlanacağı çok açık. Windows Vista ve Direct X 10'un 2007 başında gelmesiyle PC oyun teknolojisinde de bir sıçrama olacağını ve yine Microsoft'un önumüzdeki yıl mobil oyun sistemini açıklayacağının işaretlenmesi, Microsoft'un bir önceki nesilde kaybettığı yarışın acısını bu kez çırpatmaya niyetli olduğunu gösteriyor.

Playstation 3'ün teknik üstünlüğüne rağmen Sony'nin işi bu kez zor. Tam bir sene geriden başlıyor ve konsolunun fiyatı 360'dan iki kat pahalı. PS3'ün 600 Euro'luk fiyatının üstüne (PS2'nin çıkış fiyatının iki katı olduğunu belirtiyim), oyunların 70 ila 80 dolar olacağı söylentisini ekleyin. Buz gibi makine çıkar çıkmaz almayı hazır oyun manyakları haricindeki normal oyunculara (casual gamer) PS3'ün çekici gelecek bir yanı pek yok. Onlar bizim gibi grafik teknolojisi delisi degiller, Eye Toy'la gavet mutlu olabilirler ve Sony gibi büyük bir firmanın PS3 gibi bir makineden kar etmesi için bizim 10 katımız olan normal oyunculara mutlaka PS3 satması gerekiyor.

Ama benim en çok ümitli olduğum konsol Nintendo Wii. Tuhaftı ismine, alışmadık kontrol şecline rağmen Nintendo çok doğru bir şey yapıyor Wii ile: Halihazırda oyuncu olmayan insanlara oyun makinesi satmayı hedefliyor. PS3 de, 360 da normal oyunculara hitap edecek pek az şeye sahip. Ama Nintendo Wii, üç konsol içinde de en düşük fiyata, en orijinal ama aynı zamanda herkese göre olan oynlara sahip olacak. Tabii bu arada PC de bu konsol karmaşasının dışında, pusuya yatmış bekliyor Windows Vista'yi. ■

NE OYNASAK ?

"İçindeki valiyi ortaya çıkar". Şehir stratejilerinin felsefesi budur. Sim City'den bu yana kendi minik şehirlerimizi kurup, minik insanlarınımızın trafikte (veya savaş alanında) çürümesini seyretmenin verdiği zevk değişmedi.

SEHİR STRATEJİLERİ

PC

Sim City 4 Maxis

Şehir kurma (ama yönetememe) stratejileri denilince ilk akla gelen isim Sim City'dir. Dördüncü oyun para kazanmanın zorluğuyla bilinir.



Zeus: Master of Olympus Impressions Games

Çoğumuzun hala en iyi şehir stratejisi olarak gördüğü Zeus'u, şirin grafikleri ama ciddi şehir sorunlarıyla hatırlıyoruz.



Caesar 3 Impressions Games

Bu oyun o kadar eski ki, nasıl olduğunu hatırlamıyor bille. Sekiz yıl sonra hala bekleyeni var ki Caesar 4 de yolda.



Stronghold Firefly Studios

Şehir değil de, kale kurma stratejisidir Stronghold. Ama vasat olan ikinci oyunun aksine, kaleyi tuğla tuğla kurmak güzeldi.



Anno 1503 Sunflower

Amerika'ya yeni adım atan bir genç olarak başladığınız bu strateji oyununda, hem ana karaya, hem de Aztek ve Kızılderililere karşı durabilen bir şehir kurmanız gerekiyordu.

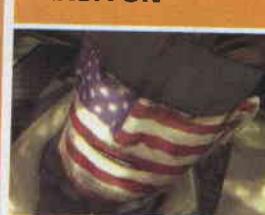


ALTIN KLASİKLER

Söz verdigimiz gibi, geçtiğimiz 5 yılın Altın Klasik olmaya hak kazanan tüm oyunlarının listelemeyi bitirdik.

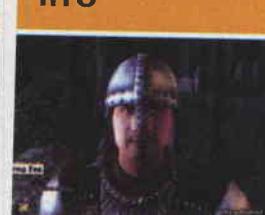
Not: Altın Klasikler listesinin tamamını CD'mizin EXTRA bölümünde PDF dokümanı olarak bulabilirsiniz.

AKSİYON



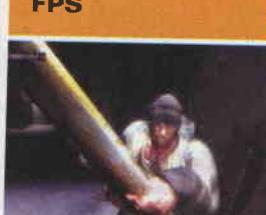
MGS 3 Subsistence (PS2 %95)
MGS serisinin üçüncüsü, 2 DVD'lik çok özel bir pakette, saatlerce izleyeceğiniz özel videolar, esas oyuna yeni birçok özellik ve multiplayer modıyla gerçek bir klasik.

RYO



TES4: Oblivion (PC %96)
Oyunu nizami bir şekilde 60 saatte bitirebileceğiniz Tugbek'e üzülüyorum. Daha görmediği o kadar çok şey var ki.

FPS



Condemned (PC %90)
Gerilimin başıka kesilecek kadar yoğun olduğu Condemned, son aylarda gördüğümüz en iyi FPD (First-Person Dayak) oyunu.

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

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL CLASSIC

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



LEVEL HIT

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



LEVEL SHIT

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

DÜNYA'DA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- Heroes of Might and Magic 5 ★
- 2- Guild Wars Factions ★
- 3- Championship Manager 2006
- 4- The Sims 2: Open for Business □ (1)
- 5- Ghost Recon: Advanced Warfighter
- 6- The Sims 2
- 7- Elder Scrolls 4: Oblivion
- 8- Football Manager 2006
- 9- World of Warcraft
- 10- FIFA World Cup Germany

PS 2

- 1- FIFA World Cup Germany ★
- 2- Tomb Raider Legend □ (1)
- 3- Buzz! The Big Quiz □ (2)
- 4- The Godfather ×
- 5- The Da Vinci Code
- 6- X-Men The Official Game
- 7- Championship Manager 2006
- 8- FIFA Street 2
- 9- Urban Chaos: Riot Response
- 10- Ice Age 2: The Meltdown □ (3)

★ yeni × değişmedi ⬤ yükseldi ⚪ düştü

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

HANGİSİ BANA GÖRE

Sisteminiz yerlerde mi sürüyor? Tek bakışta bu ayki oyular- dan hangisinin oynayabileceğinizi görmek mi istiyorsunuz? 0 zaman biraz aşağı bakın ve sisteminiz birinci kademedede ise ağlamamaya çalışın.

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
B&W2: Battle of Gods	66			
Dreamfall	56			
Ghost Recon 3	52			
Hearts of Iron 2	62			
Heroes of Might and Magic 5	42			
Keepsake	54			
Rise of Legends	48			
Rogue Trooper	54			
Sin Episodes: Emergence	46			
Space Rangers 2	60			
Tony Hawk's American Wasteland	52			

800 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek,
16 MB Ekran Kartı

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
B&W2: Battle of Gods	66			
Dreamfall	56			
Ghost Recon 3	52			
Hearts of Iron 2	62			
Heroes of Might and Magic 5	42			
Keepsake	54			
Rise of Legends	48			
Rogue Trooper	54			
Sin Episodes: Emergence	46			
Space Rangers 2	60			
Tony Hawk's American Wasteland	52			

1,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek,
64 MB Ekran Kartı

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
B&W2: Battle of Gods	66			
Dreamfall	56			
Ghost Recon 3	52			
Hearts of Iron 2	62			
Heroes of Might and Magic 5	42			
Keepsake	54			
Rise of Legends	48			
Rogue Trooper	54			
Sin Episodes: Emergence	46			
Space Rangers 2	60			
Tony Hawk's American Wasteland	52			

3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek,
256 MB Ekran Kartı

ÇALIŞMAZ

DÜŞÜK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

YÜKSEK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

ÖYUNDA BÜTÜNÇÜNLÜK YOK

SPOR



Winning Eleven 10 (PC %96)
Hepimiz biliyoruz, Altın Klasik olacak bu da. (FM2006 bir önce listeye girmeye hak etmiş, onu listeye yolladık bile)

YARIŞ



TOCA Race Driver 3 (PC %91)
İçinde yüzlerce araba değil, yüzlerce yarış türü de bulunduran TOCA, üçüncü oyunla kendini aşmış.

STRATEJİ



Heroes 5 (PC %93)
Geçen ay "yeni yetmelere yol açılsın" demişti, ama Heroes bir yeni yetme değil. Bir efsanenin yeniden doğuşu!

DEVASA ONLINE



ADAY YOK

ADVENTURE



Call of Cthulhu (PC %90)
Oyunu bir kez bitirirince her şeyi gördüğünüzü zannetmeyin. Tekrar oynayıp %100 ile bitirebilirseniz, gerçek sonu göreceksiniz.

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Eski bir dost gördüm yaban diyalarda...

Heycan, kalbin küt küt atması. Yıllar sonra eski bir dostu gördüğünde, beklememişin ya da uzun zamandır beklediğin bir olay gerçekleştiğinde hissettiğin duygusu. Su anda HoMM 5 DVD'si DVD ROM'umda hızla dönerken akımdan geçenler buntar. Az önceki tanımların hepsini birden yaşadığım bir duyguya karması içindeyim. HoMM, ikinci oyunuyla keşfettiğim, neredeyse hiçbir tek kişilik oyuna harcamadığım kadar vakti harcadığım eski bir dost.

Yukarıdaki paragrafi iki hafta önce HoMM 5'i ilk kez yüklerken yazdım. Tamamen samimi olan heyecanımı ancak bir Word dokümanı paklardı. Betasını oynarken "Beni sınırsız sarıjı olan bir düzungü ile bir adaya atın" dediğim oyuni nihayet ellerimde.

ISSIZ ADA, AÇ KOYNUNU BEN GELİYORUM!

Hatırlarsınız, eski dostlarımız New World Computing ve 3DO'nun tarih olmasından

sonra Might&Magic oyunlarının tüm haklarını Ubisoft almıştı. Ubisoft HoMM 5'in yapımını Fabrice Cambonnet önderliğinde Etherlords ve Blitzkrieg serilerinden hatırlayacağınız Rus yapımı Nival Interactive'e verdi. Nival'in öncelikli amacı hala deli gibi HoMM 3 oynayan Heroes severlere oynamak istedikleri oyunu vermekti. Nival uzun süre oyunun hayranlarını dinledi, isteklerini gözden geçirdi. Oyun tamamen bu isteklere göre şekillendirildi. Fakat unutulmaması gereken bir nokta da Heroes evrenini sırı hikâyeyi takip etmek için sıfırda bölüm atlayacak kadar (Batu&Gökhan'a selamlar) sevenleri üzmemekti. Nival eski dünyaya senaryoyu bağlarken yapılacak hataları göze almak istemedi ve yepeni bir evren ve senaryo oluşturdu. Proje lideri Ilya Karpinsky'ye "Neden yeni bir dünya?" dediğimde aynen şu cevabı aldım: "Gözümüzden hiçbir şeyin kaçmasını, hiçbir şeyin eski oyunlarla çelmesini istemeyiz. Bu nedenle rahat çalışmamızı sağlayacak yeni dünyamız Ashan'ı oluşturduk." HoMM 5'in dünyasında olaylar bir süre sonra çıkacak Dark Messiah of Might&Magic'le paralel gidiyor. Pe-

ki, HoMM 5'te neler oluyor?

Oyuna başlarken Holy Griffin Empire'in genç imparatoru Nicolai ve müstakbel eşi Isabel'i izdivaçlarına doğru ilerlerken görüyoruz. Fakat bir iblis düğünü basarak ortalığı dağıtır. Nicolai babasının 20 yıl önce yasadıklarını hatırlayarak Isabel'i can güvenliği için dostları Godric ve Beatrice ile olay yerinden uzaklaştırıyor. Bu üçü güvenli bir uzaklığa geldikten sonra Godric güçlü büyütülerin yardımını istemek için Shining Cities'e, Beatrice ise elflere gidiyor. Biz de Isabel ile dağınak milisleri toplamak için yola çıkarıyoruz. Bundan sonrasında ilgili tek kelime etmeyeceğim fakat yeni Heroes hikayesinin oyuncuyu kesintile sardığını ve her an sürprzlere gebe olduğunu söyleyebilirim.

Oyundaki taraflar çoğunlukla önceki oyunlardaki kalelerden oluşuyor. Yeni kalelerimiz Haven (Castle tabanlı), Inferno, Dungeon (Dark Elf



■ "Kafamı kaldırırdım ve göz göre geldik. İşte o an onu sonsuza dek unutmayağımı anladım."

kalesi), Academy (Tower), Necropolis ve Sylvan (Rampart) (Kalelerle ilgili ilk dakika püfleri için Strateji Ustası'na). Eski kalelerin hepsi hem binaları hem de birimleri açısından elden geçirilmiş. Açıkçası değişiklikleri pek sevdim. Böylece hem bir ölçüde eskiye bağlı kalınmış hem de ısıtılp önmüze getirilmesi engellenmiş. Kaleler açısından en büyük yeniliği bir tanesine çift tıkladığınızda fark ediyorsunuz. Kalelerimiz artık sabit resimlerden ibaret değil. Muhitesem 3B grafik motoru sayesinde her biri gerçekten yaşıyor, tabii Necropolis dışında. Bahse varım devasa bir ağaç üzerine konumlanmış elf şehri Sylvan'a ve gökteki uçan adalardan oluşan Academy'ye hayran kalaçaksınız. Kalelerdeki bir başka değişiklik, yeterli kaynağa sahip olsanız bile her istediğiniz binayı her zaman yapamayacak olmanız. Getirilen basit bir sisteme her kurduğunuz bina kılınızı level atlattırıyor. Her bina kurulmak için farklı level'ları şart kostuğundan yeterli kaynağı olan birinin dengeleri dağıtması önleniyor.

NEDİR İNİSİYATİF DEDİKLERİ?

HoMM 5'teki en büyük yenilik savaş takiklerini baştan aşağı değiştiren İnisiyatif Sistemi. Bu sistem ile tüm birimlere sırayla sıra gelmesi tarihe karışıyor. Yeni sistemde her birim bir tempo değerine sahip. Bu tempo'yu kahramanın özelliklerinden, birim sayısına ve saldırı şekline kadar pek çok etmen etkiliyor. Savaş başladığında birimlerin aksiyon sırası bu tempo değerlerine göre belirleniyor, kullanılan yeteneklere ve birimin durumuna göre devamlı değişiyor. Bu da en güçlü birimleri öne alıp oyun başlar başlamaz rakibi süpürmeye tarihe gömüyor. Ayrıca inisiyatif ile oyun çok daha stratejik ve eğlenceli hale geliyor. Böylece ilk saldırın birim olmak dengeyi minimum düzeyde bozuyor. Unutmadan Treant gibi yavaş birimlerin size geç ulaşacağını sanmayın. Şahsen hayatında bu kadar hızlı hareket eden ağaç görmedim. (Evet, yürüyen ağaç görmedim.)

ÇİLE GRIFFONUM ÇİLE

HoMM 5'te toplam 30 tek kişilik görev, 10 multiplayer ve 6 custom game haritası bulunuyor. Bu sayılar birçok Heroes severi tatmin etmeyecektir. Fakat Nival yakında oyunun web sitesinde ek haritalar, Map Generator ve harita editörünü yaymayı planlıyor. Ayrıca tek kişilik görevler için Easy seçenek de eklenecekler arasında (birkaç bölüm Normal'de bile bayağı zorluyor). Bunun dışında oyunun Collector's Edition versiyonunda fazladan 3 tane tek kişilik harita, HoMM 2, Ashan haritası ve Art Book bulunuyor.

HoMM 5 yapısı itibarıyle serinin bugüne kadarki en sevilen oyunu HoMM 3'ü taban alıyor. Bu nedenle tutorial havasındaki ilk görevlerde ayrıca öğretilmeyen bazı HoMM 3 alışkanlıklarınız da (Shift'le bir yerden diğerine birim aktarmak gibi) kendilerine yer buluyor. HoMM 5 ile birim üretimi tekrar haftalık sisteme dönüyor. Yaratıklar da basbos dolasma alışkanlıklarını terk ediyorlar. Ayrıca kahramanlar da tekrar HoMM 3'te durdukları yerde. Sıraları geldiğinde bir düşman birime saldıracaktır veya kitabınızdan bir büyülü secebiliyorsunuz. Saldırıyı seçtiğinizde kahramanınız özelliğine göre düşman birime bir darbe indirip yerine dönüyor veya uzaktan büyülü saldırısında bulunuyor. Burada en kritik nokta kahramanın gücüdür. Çünkü zayıf birimlerin de hayatı öneme sahip olduğu bir oyunda güçlü bir kahramanla indireceğiniz darbe oyunun dengesini dağıtabildi. HoMM 5'te kahramanın verdiği hasar arasındaki düşmanla doğru orantılı. Örneğin el bebek gül bebek geliştireceğiniz Isabel, Archdevillara

saldırdığında iki tanesini devirirken hedefi Impler olduğunda azami on tanesini devredebiliyor. Bence gayet mantıklı. Gaza gelmiş bir epik kahraman üzerine koştugu 300 düşmanı domino taşı gibi yıkamalı. HoMM 5'te birim başına gelen bonuslar ve inisiyatif sayesinde düşük level birimler en popüler günlerini yaşıyorlar. Her birim fazladan +1, +2 hasar vurunca karsınızdağı Titan ayağınından dibine kıvrılıyor. Ayrıca birçoğu upgrade ile menzilli saldırıyla geçtiği için de çok ise yarıyorlar.

GÜZELLİK VE ZEKÂ TERS ORANTILI MIDIR?

Her ne kadar HoMM 3-4 LAN ve Hot Seat gibi çok oyunculu modlar içerisinde de bir oyunun saatler süregünü göz önüne aldığımızda HoMM coğulukla tek kişi oynanan bir oyundu. (Geçen yaz arkadaşlarla havuz başında HoMM 3 mü oynamışım? Çılgın mıyım?) Tek kişilik oyunun, oyun süresinin çoğunluğunu oluşturduğu bir seride yapay zekâ tabii ki son derece önemli. HoMM 5'in yapay zekâsı kapalı betaya göre bayağı yol kat etmiş. Buna rağmen dengesizlikler içeriyor. Bazen sizi deli edecek kadar iyi işler yaparken bazen "mal bu yav" denecik kadar saçma hareketler yapıyor. Bir kere savasta yaptığınız hareketler iyi izleniyor. Eğer rakibin hayatı bir birimine Vulnerability koyduysanız yapay zekâ Stone Skin ile açığı kapatıyor. Yüksek sayıda menzilli ordusu mu var?

ALO OYUN KASİYOR HATTI

HoMM 5 sisteminizi überse grafik özelliklerini şu sırayla düşürmenizi tavsiye ediyorum:

- Anti Aliasing:** Görüntülerin kenarlarını yumuşatarak piksel piksel görünümlerini engeller. Yok, ben piksele tahammül edemem diyorsanız gözönürlüğü bir kademe düşürün, bunu açık bırakın.
- Anisotropic Filtering:** Görüntüdeki bulanıklıkları öner. Kapadığınızda harita ekranı hızlanacaktır.
- Image Quality:** Bildiginiz görüntü kalitesi. Deli gönül Very High ister.
- Eye Candies:** Parlama, patlama gibi efektlerin daha gerçekçi ve güzel gözükmesini sağlar.

■ HoMM 3'teki kusatma mantığı
HoMM 5'te de birebir geçerli.

BÖCEK İLACI

Ubisoft'un bana gönderdiği tanıtım versiyonu, birçoğu son versiyonda bulunmayacak çeşitli buglar içeriyor. Fakat bunlardan bir iki tanesi oyuna devam etmenizi engelleyen ölümçü hatalar. Aynı hatalar korsan kopaların başında bulunduğu için basınız ağıryabilir. Örneğin Necromancer'in Invasion görevinde portaldan geçebilmek için zo Bone Dragon üretmeniz gerekiyor. Fakat kaç tane üretirseniz üretin portaldan geçemeceksiniz. İmdat yazma hazır gibi cevap veren Nival'e teşekkürler.

Tank birimleriyle etrafını sarıp uzaktan işinizi bitirmeye çalışıyor ve hayatı bunları hareket ettirmiyor. Baktınız dip dibe duruyorlar, fireball'u çakıyorsunuz ve anında formasyonları değişiyor. Ayrıca yapay zekâ gözünü belirli birimlerden ayırmıyor. Yüksek sayıdaki birimler ve her fraksiyondaki anahtar birimler en kısa sürede temizlenmeye çalışılıyor. Örneğin Inferno'daki Cerberus Retaliate (saldırılan birimin saldırına karşılık vermesi) yemediğinden ve aynı anda üç birime vurduğundan ilk hedeflerden. Aynı şekilde Phantom Forces'la kopyalanan birim, başarılı bir atışla öldüğünden AI direkt ona dönüyor. Yapay zekâ özellikle tek kişilik görevlerde aleyhinizde olacak ne varsa yapıyor. Bunu göreverdeki AI script'lerinin harika hazırlanmasınabaglayabiliyoruz. Düşmanı sağlam bir savunmaya sahip garnizonunda mı sıkıştırınız? Garnizonun az ötesindeki madenleri almak için siz gidene kadar bekliyor, siz geri gelirken madenleri alıp pit diye yuvasına geri kaçıyor. Rakip tarafından kovalanıyorsanız nefesini ensenizde hissediyorsunuz, hele oyun zorluğunu sekerken (kendim kaşdım) kendinize acmayı diyanız... Bunlar tabii ki sahalarда görmek istediğimiz hareketler. Fakaaaat, sen gider de poposunu kipirdatmayan iskelet okcusuna Slow yaparsan ve bunu 3 turn aynı birime tekrarlarsan zekân konusunda şüpheye düşerim. Benzer bir komedi Shadow Matriarch'ın büyüğe seçimlerinde de yaşanıyor. Yine de bu tür hataların birkaç yamaya minimuma ine-

ceğine inanıyorum.

OYUNA ADAM LAZIMDI, RUH ÇAĞIRDIK

Bir dakika ya HoMM 5'in yalnızca tek kişilik bir oyundan olduğunu nerede söyledim? Tam tersine HoMM 5 multiplayer adına büyük yeniliklerle geliyor. Bu yeniliklerden ilki Ghost Mode. Ghost Mode'da sıra bir oyuncudan diğer oyunculara ana karakterlerinin hayaletini yönettikleri bir gölgeli dünyasına geçiyorlar. Gölgeli dünyası o an bulunduğuuzun dünyasının gece mavisi bir kopyası. Hayaletin amacı haritayı açmak ve rakip oyunculara çeşitli pislikler yapmak. Biraz daha açalım: Hayaleti yönetmeye başladığınızda belirli bir enerjisi olduğunu göreceksiniz. Her türlü hareket ve yetenekler için bu enerji kullanılıyor. Hayaletin resmine çift tıkladığınızda gelecek ekranda hayaletin o anki enerjisini ve yeteneklerini göreceksiniz. Hayaletiniz her aktif olduğunda enerjisini yeteneklere yatırarak etkinliklerini artırabilir veya haritada yol alabilirsiniz. Siz bekledikçe hayaletiniz enerji kazanacağı için aktif oyuncu işini en kısa zamanda bitirip sırasını savmaya çalışacaktır. Aşağıda Ghost yeteneklerini bulabilirsiniz (elimdeki tanıtım versiyonundan sonra hayaletin yeteneklerinde bazı değişiklikler yapıldığından yeteneklerde farklılıklar bulunabilir).

- Haunt:** Hayalet bir madeni ele geçirerek daha az çevre vermesini sağlar. İleriki seviyelerde her turn oradan maden tırtıltır.
- Curse:** Hayalet düşmanın kahramanının peşine takılarak hızını ve değerlerini düşürür. Ayrıca dost düşmanındaki curse'leri kaldırır.
- Devour:** Düşmanın özelliklerini etkileyerek sizle savaşırken rezil rüsva olmasını sağlar.
- Possess:** İşte en eğlenceli yetenek. Bununla haritadaki tarafsız yaratıkların kontrolünü alabilirsiniz.



niz. Bu yaratıklara herhangi bir oyuncu saldırıldığında kontrolleri sizde olacaktır.

- Vision:** Bu değer ne kadar yüksekse gördüğünüz alan o kadar geniş olur ve çevredeki binalar ve birimler hakkında (sağ tık ile) o kadar bilgi sahibi olursunuz.
- Revenge:** Üzerinizdeki curse'u kaldırıldığınızda curse'u koyan hasar alır.
- Speed:** Hayaletin daha az enerjiyle daha fazla yol kat etmesini sağlar. Haritayı açmak için uygun.

HoMM 5'in multiplayer adına yenilikleri hayalet avcılıyla sınırlı değil. Duel minimum vakte (15-20 dk) maksimum eğlence sügdiran bir mod. Duel'de her kale için önceden hazırlanmış üçer kahraman bulacaksınız.

Level Karnesi

- Sonsuz tekrar oynanabilirlik.
- Harika oyun atmosferi.
- Muhteşem grafikler, seslendirme ve müzikler.
- İnisiyatif sistemi.
- Multiplayer modları.
- Seride öze dönüş
- Yapay zekâ dengezilikleri.
- Henüz harita editörü içermiyor ve harita sayısı az.
- Bazı hatalar.

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

ÖĞRENMEŞİ KOLAY,
USTALASMASI ZOR BİR SANAT
ESERİ.

93



■ İşte EyeCandies'i ayrıca bu tip efektlerin tadını çıkarabiliyoruz.



■ HoMM 5 haritasındaki her köşe canlı. Mesela su madende 24 saat üretimi var.



Bunların hepsi farklı dallarda uzman olan, orduları uzmanlıklarına göre farklılık gösteren kahramanlar. Örneğin ordusu çok sayıda düşük/orta seviye yaratıktan oluşan bir kahramanın büyüğü birim başına bonus veren yeteneklerden oluşuyor. Yapmanız gereken, uygulayacağınız taktiği uygun karakteri seçmek. Diğer bir mod ise sıra tabanlı oyun içinde gerçek zamanlı tari veren Dynamic Combat. Dynamic Combat'ta savaştaki her turn'ün süreli olduğunu göreceksiniz. Böylece oyuncular kısa sürede doğru kararlar vermeye çalışacaklar. Bağlantınız iyiye ve lag probleminiz yoksa hızlı düşünmeye yönlendiren bu seçenek mutlaka deneyin.

SIRA TABANLIDA SANAT

Gelelim HoMM 5'in teknolojisine, gelelim ve gitmeyelim. HoMM 5 tanınmayacak derecede geliştirilmiş bir Silent Storm motoruyla hazırlanmış, bugüne dek bir sıra tabanlı stratejide görülmüş tartışmasız en iyi grafikleri sunuyor. Tamamen serbest bir kamera ve capcanlı bir 3B dünya var öümüzde. Bitkiler rüzgârla sallanıyor, bayraklar dalganıyor, madenler cevher çıkarıyor, dal-

HOMM 5'İN YARATICILARIyla RÖPORTAJ

Yazımı teslim etmemə süre kala Ubisoft'tan yapımcı Fabrice Cambounet'i yakalayıbildim ve oyun üzerine e-posta ile birkaç soru sordum.



New World Computing'den sonra seride başka bir ekibin devam etmesi riskliydi. Nival Interactive'i neye göre seçtiniz?

Nival sıra tabanlı stratejilerde çok deneyimli ve gerçekten çok başarılı bir ekip. Etherlords ve Silent Storm'u gördükten sonra doğru seçim olduklarını anladık.

Oyunun tasarılanmasına başlarken oyuncuların isteklerine göre bir oyun hazırlayacağınızı söylemiştim. Heroes hayranlarının fikirlerinden nasıl faydalandınız?

HoMM 5'in yapım sürecinde oyuncuların görüşlerinden büyük ölçüde faydaladık. Heroes serisinin özellikle Fransa ve Rusya'da büyük bir hayran kitlesi var. Büyük çoğunuğu temelde HoMM 3'e dönüş istiyordu. Fakat sadece grafikleri yenilenmiş bir HoMM 3 yapmadık. Bugüne kadarki tüm Heroes oyunlarının en iyi yönlerini birleştirerek ve bunu geliştirmek bir HoMM 5 yaratıktı.

Might&Magic evreninde gelecek devasa online hakkında biraz bilgi verir misiniz?

Henüz veremem. Çok iyi olacağım şüpheniz olmasın. Bekleyin ve görün.



galar kıuya vuruyor... Birimlerin kendilerine özgü hareketleri çokince hazırlanmış. HoMM 5'in grafikleri oyunun masalsı atmosferini tamamlarken kendine hayran bırakıyor. Tabii bu güzelliklerin bir karşılığı var. HoMM 5'i rahat oynamak istiyorsanız kesinlikle 1GB ve üzeri RAM'e ihtiyacınız olacak. Yapımcının oyun için GeForce 6600 tavsiye ettiğini duyurmak isin ciddiyetini daha iyi anlayacaksınız. Dağıtık arazilerle kaplı haritalarda sabit diskiniz deli gibi bağlırsa keyfiniz kaçabilir.

Donanım yetersizliğini saymazsağrafikler sadece iki konuda canınızı sıkabilir: Yeraltında köselere gizlenmiş yol ve birimleri gözden kaçırınarak ve ara videolarda karakterlerin ağızlarının hareket etmemesi. Bunlar dışında uzun büyüğünü efektlerini yüzüncü defa görmek bazlarını bayabilir. Peki ya sesler, müzikler? Oyunun orkestral müzikleri, atmosferi çok iyi tamamılıyor. Ana menü ve Credits'teki enfes müzikler tekrar tekrar dinlenecek cinsten. Seslendirmeler de gayet başarılı. Archmage'in bir adamımıza dönüp "İpsi İpsi" şeklinde söylemesinden kafaniza fireball yiyeğinizi

anlayabilirsiniz.

WINDOWS'TAN SONRA HEROES YÜKLENİR

HoMM 3 o kadar iyi bir oyunu ki birliğimiz bırakın ondan daha iyi bir oyun, ona esdeger bir oyun olabileceğini bile kabul etmeyecektir. HoMM 3 yıllarca oynandı ve eminim yıllarca oynanmaya devam edecek. Ama sundan şüphem yok ki o süre zarfında HoMM 5 de oynanıyor olacak.

Size son bir tavsiyem var: Oyunun havasına daha iyi girebilme için hayal etmeye çalışın. 50 şövalye ile 60 zombiye mi dalmışınız? Bu sayıları sadece matematik olarak algılamayın ve devasa bir alan da bu sayılarındaki savaşçıların gerçekten savastığını hayal edin. İddia ediyorum alacağınız keyif katlanacak.

Göker Nurbeylar
gnurbeylars@level.com.tr



SIN EPISODES EMERGENCE

Bu FPS'nin günahı senin boynuna John Blade

Oyun dünyasında talep daha güzel grafiklere, daha etkileyici senaryo ve evrenlere doğru yönelirken bu talebi dengelemek ve karşılayabilmek için haliyle oyun geliştirmenin maliyeti de artıyor. Maliyetle beraber oyunu geliştirmek için harcanan süre de uzuyor ve oyuncuların bir oyun için senelere beklemek zorunda kalabiliyor. Oyun yapımcıları sonuça akıllı adamlar, hepsi okumuş çocuklar. Bunun da bir çaresini buluverdiler ve oyun dünyasında "episodik" dönem başlıdı.

Nedir bu episodik dönem: Önce bir oyun evreni yatacaksın, sonra da bu evreni ufak parçalara bölerek kısıtlı maceler yaratıcasınsın. Daha sonra kısık ateste 6 ila 8 ay pişirip gerekli reklam ve pazarlama sürecinin arkasından süreceksin piyasaya. Böylece oyun severleri oyuna müptela edeceksin (edebilirsen tabii). Sürekli bir pazar ve neredeyse hacmi sabit bir ciro yakalayacaksın. Bu sistemle hem diğer oyunlardan daha ucuz, daha çok oyuncu satacaksın, pazar payını artacak hem de sürümden kazanacaksın.

SIN Episodes: Emergence'ın bu yaklaşımın bir ürünü. Peki ilk mi? Değil. Arkasından 8 adet daha gelecek hazırlıklı olun. Üstelik Half-Life 2'nin de böyle bir politikayla piyasaya sürüleceği günler için geri saymaya başladık...

KONU VAR MI KONU?

Evet eni konu bir şeyler var SIN Episodes: Emergence'da. Gözünü budaktan sakınma-



dan düşmana şarjör boşaltan Binbaşı J.R. Blade ile beraberiz yine. Blade uzatmalı düşmanı Elexis Sinclair ile yeniden karşı karşıya. İnsanlığın geleceğini abluka altına alabilmek adına deneylerin yapıldığı genetik laboratuvarları da cabası. Bu kaotik ortam içinde Blade yine bu gidişe bir "dur" demek için silahına sarılıyor. Bu bölümde Elexis ile işbirliği yapan Victor Radek'in peşindedir.

Ancak oyun hiç de beklediğimiz şekilde başlıyor. Bir ameliyat odasında gözlerini açan kahramanımız, Victoria's Secret'in son kreasyonu olan dantelli iç çamaşıryla, içinde yeşil bir sıvı bulunan bir sıringayı kendisine doğru sallayan Elexis ile karşılaşıyor. Ve tabii yanında pis pis sırttan bir de Victor var... Ne olmuştur, buraya nereden gelinmiştir, saat kaçır, günlerden ne gündür, oyunun ilerleyen dakikalarında anlayacak ve belki de

SIN'in ilk bölümünü yeniden bir yerlerden bularak "Neydi abi ya?" diyerek kısa bir "flashback" yapmak isteyeceksiniz ama boş verin.

Göğüslerini oldukça haşin ama erotik biçimde burnunuza dayamış ve tehditler savurmuş kötü kızımız Elexis (bu pozisyonda tehdit kimin umurunda demeyin), haliyle sizi kurtarmaya gelen takım arkadaşınız ve masumiyetin tasvirini bebek yüzüyle oyun boyunca arkanızı kollayan Jessica'dan da paçayı sıyırmış olbette (sıyrısın ki yeni Episode'lar yazabilisin abiler).

Zaman kavramını tamamen yitirmiş bir J.R. Blade olarak, Jessica ve onun halefi JC'nin desteğiyle SINTECH Laboratuvarlarında bir ölüm kalım mücadeleşine başlıyorsunuz. Jessica da olmasa ne yaptığınızdan haberiniz olmayacak. Allahtan arada bir Elexis'in hologramlarıyla karşılaşıyoruz da nerdeyimiz, dünyayı ne tehdit ediyormuş anlayabiliyoruz.

Jessica taktik savaşlarda birebir yanınızda yer alıyor. Kah arkanızı kolluyor, kah bir arabayla birden yanınızda belirip "atla bebek" tarzında "cool" bir edayla sizin tepenize üzünen SINTECH askerlerinden koruyor. JC ise bir hacker. Kapılı kapılar için kendisine "çilingir" muamelesi yapmayı, aslında çok zeki birisi o ama kapı açmaktan başka fazla bir işe de yaramıyor. Bu arada kapıları açarken sizin ne durumda olduğunuzun da JC için pek önemi yok. İşini biraz ağırda alıyor. Ben her kapı açılışını bekledigimde en az 8 kere Blade cennetini boyladım haberiiniz olsun.

Jessica'nın masum yüzüne ve Elexis'in iç çamaşırlarına rağmen hikaye kesinlikle sizin tatmin etmiyor. SIN Episodes: Emergence basmakalıp karakterler üzerine ironik bir taşlamadan ibaret sanki. Ancak şimdi sıra Sezar'ın hakkını Sezar'a vermeye geliyor ki bir FPS'den beklenen her şey bu oyunda fazla mevcut.



7 ÖLÜMCÜL GÜNAHA BİR YENİSİ DAHA EKLENDİ

SEE, kendi çapında oldukça tatmin edici ve dengeli bir vuru kırdıya sahip. Ha, diyeceksiniz ki FPS adına yeni bir şey var mı? Yok. Ama tatmin olmaksa amacınız, bu oyunun başına geçtiğinizde tekrar kalkmanız birkaç saatınızı alabilir. Oyunda zaten bize verilmiş bir yenilik sözü de yok. Burada bize sunulan tamamen oyun zevki ve vuru kırdıdan ibaret (hadi artık bu vuru kırdı lafinı "aksiyon" ile değiştireyim). Kendi kendinize ayarlayabildiğiniz zorluk de-receleri "eh işte söyle bi kaç el ateş edeyim" ile "Allah'ım, yok mu beni bu cehennemden kurtaran" arasında değişiyor. Oyunun zorluk derecesi siz oyunu oynarken de değişebiliyor. Bu da oyunun sizin hareketlerinizi ölçebildigini ve "kolay" olarak oynamanızın size bir hakaret olacağını anlamasından kaynaklanıyor.

Karşınızdaki düşmanların dövüş konusundaki dinamizmine hayran kalmamak elde değil. Birkaç kişi bir araya gelip feci tuzaklar kurabiliyorlar. Bir kişi patlama tehlikesi olan bir varılı üzere doğru atarken bir başkası bu varılı havada vurup alev almasını ve tam alnınızın ortasında patlamasını sağlayabiliyor. SINTech askerleri iyi eğitimi komandolar gibi. Helikopterlerden jetpack'lerle üzere saldırmak, açık camlardan ve damlardan halatlarla inerek etrafınızı kuşatıyor ve gününüze cehenneme çevirmek için ellerinden geleni artlarına koymuyorlar.

Bu arada söylemeden geçemeyeceğim, oyunun fizik motoru bildiğimiz Half-Life 2 motorundan farklı değil (Source Engine) ama burada çok eğlenceli bir durum var. Tepenize jetpack'lerle binen komandoları tam sırtlarından vurabilirsiz bir balonun birdenbire içindeki havayı boşaltması ve oda-da oradan oraya savrulması gibi ufka doğru döne döne, bağıra çağırı uzayıp gidiyorlar ve uzaklarda infilak ediyorlar. Oyunda bir süre sifir bunu yapabilmek için bayağı uğraştığımı hatırlıyorum.

BASKA SILAH YOK BLADE, HÜKÜMET ÖDENEK AYIRMADI

Maalesef, evet maalesef, bu macerasında Blade silah fakiri birisidir artık. Bir Magnum tabanca, bir çifte, dürbünlü bir otomatik tüfek ve el bombasından başka sermayesi yok koca SINTech ordusuna karşı. Ama olsun Jennifer var, JC var. Onlar bize nereden gitmemizin daha güvenli olabileceğini söylüyorlar. Ama telsizlerin dirlendiğini sanıyorum ben. Çünkü ne zaman onları dinlesem başıma üşünen bir komando alayı oluysordu.

Özellikle her yönden gelen ve geniş koordinatlara yayılan düşman için bu kadar az silah kullanmak, "kamikaze" olmak gibi bir

sey. Onun için Blade bu kez civarda bulunan yanıcı ve patlayıcı varilleri, vinçleri ve oksijen tanklarını kullanmak durumunda kalıyor. Karşınızda duranlara ateş ederken arkanızda duranları da kafalarına atacağınız birkaç oksijen tüpüyle indirmeniz mümkün. Bu kadar az silah saydım diye üzülmeyin canım siz de hemen. Bu silahların ikinci ateşleme seçenekleri var. Üstelik size bir şeyler enjekte etmişlerdi ya, hatırlarsınız. İşte hafiften bunun bazı "mutantsal" yan etkileri de düşmana karşı üstünlük sağlamanızda rol oynuyor.

Elbette bir genetik laboratuonda sadece komandolarla dalıştırmuyorsunuz. Çeşitli deneylere tabi tutulan bu askerler birer canavara dönüşüyor ve orada burada sizi tepelemek için koşuturup duruyorlar.

Uzun sözün kısası epeydir söyleyimde heyecan ve gülümsemeyle bir FPS oynayamadım diyenlerden sonra SEE kesinlikle size iyi gelecek 7 saatlik bir aksiyon paketi. "Yok ben almaya yım" diyecek birine rastlayacağımı sanmıyorum. Oyun oynamak eğlenceyse eğer, durmanız hata.

Bak hala duruyorsun ama.



Kaan Ezgimen
kaan@le
vel.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Dizi film gibi olması yeni bölümünü merak ettiriyor
- ✓ Aksiyon tavan yapabiliyor
- ✓ Güzel seslendirme ve müzik
- ✓ Kendini ayıran zorluk derecesi
- ✗ Candan bezdirten tüneller
- ✗ Çok az açık alan
- ✗ Kısa oyun süresi
- ✗ AMD tabanlı PC'lerde overclock yapılmışsa problem yapabiliyor

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

BÜTÜN BİR OYUN DEĞİL AMA
9 BÖLÜMÜLK BİR DİZİNİN
GİRİŞİ OLARAK FENA DEĞİL.

75



LEVEL HIT

Gerçek Zamanlı Strateji

RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS



Daha önce görmediğimiz türden bir dünya. Acaba keşfetmeye değer mi?

Önce bir konuda anlaşalım: Rise of Nations mükemmel bir strateji oyunuydu. İlk çağdan başlayarak bilgi çağına dek uzanan bir zaman diliminde ve gerçek dünya haritası üzerinde bölge bölge dolasarak savaslara giriyyorduk. Bir yandan dört kollu teknoloji ağacımızı yesertirken bir yandan da topraklarımıza büyütmek zorundaydık. İri ufaklı bir sürü işe uğraşırken bir sonraki hamlemizi sürekli gözetmemiz gerekiyordu. Her seyin ötesinde, bu oyunu oynamak gerçekten çok zevkliydi. Ana senaryoyu tamamladıktan ve Thrones and Patriots paketindeki zenginliği de gördükten sonra, ilk ve tek oyunu RoN olmasına rağmen Big Huge Games'i "en sevdiklerim" arasına kattım. Sonra Rise of Legends'in haberi geldi. İlk düşünmem, bunun da Age of Empires'in Age of Mythology'ye dönüştürülmesine benzer bir şey olacağydı. Big Huge Games'den bunun biraz daha fazlasını beklemeyi tercih ettim yine de. İyi ki de öyle yapmışım. Ama biraz abartmış olabilirim. Sanırım içten içe, gelmiş geçmiş en iyi

GZS'nin bu olacağına inandırmışım kendimi, ama değil...

KİMSİN SEN? NERDEN GELDİN?

Rise of Legends'i ilk oyundan ayıracak olan özelliklerini kabaca da olsa uzun zamandır biliyorduk. Oyun için yeni bir dünya ve bu dünyayı paylaşamayan üç yeni ırk yaratıyordu. Bu ırkların Orta Dünya'dan ya da uzaydan transfer edilmemiş, genç yetenekler olması heyecan vericiydi. Nitekim oyuna basladığınız anda da o heyecan kendini gösteriyor.

Daha ne olup bittiğini anlamadan, Giacomo adında tanımadığımız etmediğimiz bir yabançıyla, ne ise yaradığı hakkında hiçbir fikrimiz olmayan bir grup birimi, yeterince tehlikeli görünen bir düşmanın üstüne salmakla görevlendiriliyoruz. Oyunun en basındaki kısa hikâye sayesinde tek bildigimiz, ağabeyimizin intikamını almak zorunda olduğumuz. Daha önce belirtmemiş bile olsayı hemen anlayacağımız bir başka şey daha var; buralar Vinci ırkına ait olmalı. Dev, metal çarklıklar, fabrika görüntüsünde şehirler, mekanik birimler, endüstriyel atıkların boşaltıldığı koca koca oluklar... Konsept olarak Leonardo da Vinci'nin tasarımlarını

seçen Vinci haritası gerçekten görülmeye değer ki bu da ancak sağlam bir bilgisayarla mümkün. Ama bu tatsız meseleye hemen girmeyelim.

Rol'le birlikte eklenen kahraman (hero) kullanımı, oyuna pek çok açıdan anlam katmayı başarmış. İlk oyunda haritayı arşınlamak için tek gerekçemiz dünyayı fethetmek iken Giacomo sayesinde Rol'da bir hikâye var. Eski oyunda kartlarla ifade edilen ve her savastan önce aralarından seçim yaptığımız özel güçler, simdi Giacomo'nun savastıkça, gelişerek kazandığı yetenekleri haline gelmiş, daha anlamlı olmuş. Ayrıca tek kahramanınızın Giacomo olmaması, farklı konularda uzmanlaşma eğilimindeki diğer kahramanları da kullanabiliyor olmamız oyunu renklendiren ve strateji seçeneklerini çoğaltan bir özellik. "Yan kahramanlar" gibi abuk bir sıfatla anacağım bu karakterlerin esas oğlan Giacomo'yla ilişkileri ise suları dırılmış flört ya da çocukluk arkadaşlığı gibi seyler olsa da, küçük küçük



■ Sawu, düşmanı olmak istemeyeciniz türden bir kahraman. Alin'deki her şey gibi onun da varlığının yegâne kaynağı büyü gücü.

baska hikâyelerin de ortaya çıkmasını sağlıyor. Söylediğim gibi her kahramanın, geliştirilmeyi bekleyen farklı yetenekleri var. Bunlar, savasta canı yananan birimlerinizi iyileştirmekten dev bir ejderhayı yardıma çağrımaya, bir düşmanı belli bir süre için dondurmaktan zihin kontrolüyle bir birimi kendi tarafınıza almaya kadar cesitlenebiliyor. Oyunun sonuna kadar kahraman listenize on kadar yeni kahraman eklenecek. Ama bunların bazılarını hiç kullanma fırsatı bile bulamayacağınız. O yüzden her görevden sonra kazanacağınız hero puanlarını başta Giacomo olmak üzere (onsuz savaş olur mu) favori kahramanlarınıza dağıtmalısınız. Sizin de koca kanatlı, alev püsürtebilen kırmızı yarıtlıklara (mesela ejderhalar!) ilginiz varsa puanlarınızı Dhamanhur'a yazın. Çağrabildeği yardımcı birimler insani mest ediyor.

TARIHİ, TURİSTİK ALIN HARİTASI

Oyun, birbirine bağlanmayan üç büyük harita üzerindeki tek bir senaryodan oluşuyor. Yani oyun, aslında bir değil üç yeni dünyaya sahip, sadece biraz küçükler. İlk oyunda olduğu gibi, her seyden önce büyük harita üzerinde o turn nereye gideceğinize karar vermeniz gerekiyor. RoN'da ordunuzu her hareket ettirdiğinizde bir turn gezerdi, Rol'da ise her turn içinde, savasa girmemek koşuluyla kullanabileceğiniz ekstra bir hamle hakkınız var. Yani kendi topraklarınız içindeki hareket kabiliyetiniz artmış durumda. Böylece düşmanın hamlelerine bakarak, hedeflediği noktayı savunmak için geç olmadan gidebilirsiniz. Yine de büyük haritadaki düşünüp tasınma asaması RoN'daki kadar kritik görünmedi bana. Zaten üç haritanın başında da, ana göreviniz belirtildiğinden, varmanız gereken sehrin neresi olduğunu az çok biliyorsunuz ve ona göre bir rota izleyerek hedefe ilerliyorsunuz. Ayrıca RoN'da çok daha fazla ordunun hareket halinde olduğu ve bir yerlere saldırmak kadar kendi topraklarınızı da savunmak durumunda kaldığınız düşünülünce Rol'un haritaları fazla basit. Örneğin Vinci haritasında büyük düşmanınız dışında iki tanecik de yarışçı var. Öncelikle bu iki adının başkentlerini indiriyorsunuz, böylece koca haritada in cin top oynar hâle geliyor. Bu noktada topraklarınızı kendi haline bırakıp doğruba büyük düşmanın başkentine yollanabilirsiniz.

Büyük harita, sadece hamlelerimize karar verdigimiz bir geçiş alanı değil. Aslında hem orduyu, hem kahramanı, hem de görevi doğrudan etkileyen en önemli stratejiler burada saptanıyor. Şöyledi ki; her GZS görevi sonrası hanenize ordu, bilim, kahraman ve kaynak puanları eklenmiş oluyor ve bunları nasıl paylaştığınıza büyük haritada karar veriyorsun-

nuz. Eğer akıllıca kullanabilirseniz bunlar sayesinde kısa sürede, saldırır durumda düşmanı yavaslatan birer ordu ile korunan şehirlere, güdü ve kalabalık bir ana orduya, kodu mu oturtan bir kahramana sahip olabilirsiniz.

LITTLE TINY GAMES?

Oyunun GZS kısmı ise mutedil dalgalı bir başarı grafiğine sahip. Vinci haritasında her şey çok güzel başlıyor. Daldığınız her şehirde ayrı bir tehlike, birbirinden farklı ve çözmesi zevkli yan görevler, hikâyeyin gidisatını etkileyen bazı sırlar buluyorsunuz. İkinci ırkımız Alin'e geçtiğinizde bunlar seyreklasmeye baslıyor, ele geçirmek dışında hiçbir özel görevin olmadığı topraklar fethediyorsunuz. Son ırk olan Cuotl'ın haritasında ise iki üç tane özel görev dışında bütün dünyayı işler kurup, kaynak toplamak, ordu kurmak ve nihayet yeterince güçlenince düşmanın üslerini ele geçirmeye çalışmak ibaret bir görevi defalarca oynayarak dolaşıyorsunuz. Oyunun sonuna eklenmiş iki üç özel görevle, aradaki kayıp zamanı unutturmak istemiş BHG ama yutmadık. Rol'un son üçte birlik bölümünde ya senaristler işi bırakıp gitmiş ya da Big Huge Games ekibi, yerini Little Tiny Games'e bırakmış. Oyunun temposu belirgin olarak düşüyor bu haritada.

Vinci'den yukarı bahsetmiştim; her şeyin buharlı ve çarklı makinelere emanet edildiği bu topraklarda prototip fabrikaları, dökümhaneler, araştırma laboratuvarları ve mekanik adamlarınız (clockwork man) fark yaratmanız gerekiyor. Üç ırktan benim favorim olan Alin'in dünyası ise uçsuz bucaksız, sıcak, sarı kumların ve büyünün hükmü altında. Vinci haritasını tamamlayıp buraya geçtiğinizde, yeniden sıfır noktasında hissediyorsunuz. Topladığınız timonium kristalleri (ve tabii Giacomo) hariç, Vinci ile hiçbir benzerliği olmayan bir dünya burası. Oyunu artık mekanik robotlarınızla değil akreplerle, örümceklerle, ifritlerle, ejderhalarla oynamaya başlıyorsunuz. Şehirleriniz havada asılı duran, çevresinde kumların dans ettiği büyülüyici mekânlar. Oyun Alin topraklarında yepyeni bir ruh kazanıyor. Özellikle de Dark Terror denen gece saatleri apayı bir tat.

Üçüncü ırk Cuotl'ın esin kaynağı ise Mayalar. İki bin yıl kadar önce kurdukları üstün uygurlık sebebiyle uzayı oldukları savıyla üretilen Maya efsaneleri, Cuotl topraklarını şekillendiriyor. Sık ormanlar içinde



yaşayan, varını yoğunu antik bir teknoloji gelişimine yaşayan bu ırk, görsel açıdan Vinci ve Alin kadar etkileyici değil ama en az onlar kadar yıkıcı. Bu haritada Cylon savaş gemilerini andran hava birimleri dışında, farklı yeteneklere sahip, kırılgan ama sayıları hızla artan bir ton birime sahipsiniz. Giacomo bu yeni topraklara uygun yeni özelliklerle kendini geliştirecek ve Cuotl'ın teknolojisile oynamayı da kısa sürede çözeceksiniz.

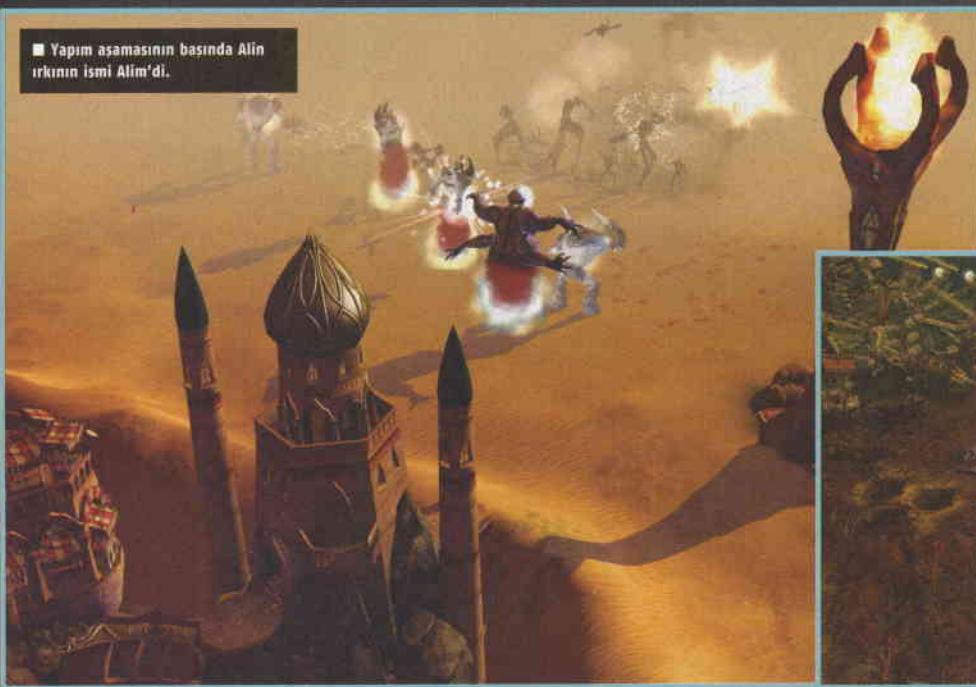
IRKÇILIK GİBİ OLMASIN AMA...

Üç ırkın kendi aralarındaki farklılıklar, RoN'dan alışık olduğumuz oynanış dinamiklerinde büyük farklar yaratacak kadar derin değil. Özellikle üs kurma aşamasında, RoN'dakinden çok da farklı bir sey yapmıyorsunuz. Yeni binalar yerine bölgelerle geliştirilmeyi bekleyen basit bir şehir merkeziniz, odun ve yiyecek yerine topladığınız timonium kristalleriniz, askeri birim geliştirme ve üretme için kullandığınız binalarınız, savunma kuleleriniz ve yine dört başlığa bölünmüş araştırma alanlarınız var. Para için yine karavanlar üretip harita üzerindeki tarafsız şehirlerle ticaret yapmanız gerekiyor. Şehre ekleyebileğiniz üç bölge var. Biri ekonomiyi, biri üretimi, biri de askeri gücü destekliyor (farklı ırklar için farklı isimlere sahip olsalar da islevleri denk). RoN'daki bilim gücünüzü kaynağı olan üniversitelerin yerine Rol'da her ırk için farklı bir yön-



■ ROL'un şehirleri, alıstığınız kutu kutu GZS şehirlerine hiç benzemiyor.

■ Yapım aşamasının başında Alin
irkının ismi Alim'dı.



tem uygulanıyor. Örneğin Vinci'de bilim puanı kazanmak için araştırma laboratuvarı yapıp, belli bir işlevle geliştirmek gerekiyor. Cu-otl'da şehre eklediğiniz her yeni bölge, bilim puanı getiriyor. Bunları uzun uzun anlatmak gibi bir fantezim var aslında ama oyundaki binaların, birimlerin, teknolojilerin sayısı herhangi bir RTS'dekinin en az üç kat fazlası olduğundan, gizmemeliyim.

Oyunun getirdiği yenilikleri anlatmak için, uyguladığım otokontrole rağmen neredeyse üç sayfa harcamış olmadan da pay çıkartarak söyleyorum ki, BHG, RoN'un yarattığı GZS tarzının temellerini gayet başarılı bir şekilde bambaska bir oyuna aktarmayı başarmış. Rise of Legends'in, RoN'un basit bir kopyası olmadığını aşıkâr ama ondan tamamen kopmuş da değil. Eklenen paketi Thrones & Patriots'u 3 yıl boyunca oynamış biri olarak diyebilirim ki o oyunu tamamen rafa kaldırabilirim artık. Hem yeni, hem de RoN'un eksikliğini hissetmeyecek bir eğlenceye kavustum.

YASASIN QUICK BATTLE!

GZS'lerin en büyük açmazı, birbirinden tamamen farklı özelliklere sahip ırklar yaratmak değil, onlar arasında bir denge tutturmanın zor olmasıdır. RoL'un ana senaryosunu oynarken bu konuda bir değerlendirme yapmak zor. Çünkü oyuncu neredeyse tamamında her düşmana kendi silahlarıyla saldırıyor. Ama Quick Battle deyip skirmish oynamaya başladığımızda is değişiyor. Oyunda tas-kağıt-makas gibi bir sistem kesinlikle yok. Birimlerin sağlık, hareket kabiliyeti, vurus gücü gibi özellikleri de rakamlara dökülmemiş. Dolayısıyla birimler arasında üstünlük ve zayıflıkları ancak oynadıkça fark edebiliyorsunuz. Ama skirmish'i fazla deneyememiş olsam da ırklar arasında rahatsız edici bir dengesizlik görmedim. Sadece Vinci'nin yeni birimler ge- listirme yeteneği daha üstün olduğundan, oyun başında teknolojiye abanarak kolayca

harmayı domine edebiliyorsunuz. Bu yöntemle Vinci'yle Alin'e karşı oynadığım skirmish savaşları on dakika civarında ve ezici bir üstünlükle sonuçlandı.

Ezici üstünlük demişken, oyunda dev ordular kurup düşman şehri dört bir yandan kusatmak her babayıgının harcı değil. Bunu başarabilmek için bir numaralı ihtiyacınız; iyi bir bilgisayar. Zira benimki gibi yeni oyunlar karşısında kalbi teklemeye başlayan bir PC'de (P4 2,6GHz CPU ve Radeon 9800 Pro) çok sayıda birimin savasa tutuştuğu, ele geçirmeye çalışığınız sehrin paraparça dökülmeye başladığı, kahramanların süpersonik yeteneklerini sergilediği sahnelerde oyun kilitlenip kalyor. Üstelik 1024x768'de (böylece oyundaki zoom yeteneğyle hiç isiniz olmuyor) ve anti-aliasing'i kapatmış olduğunuz halde... RoL'u yüksek olmasa bile oyuncunun kalitesini ortalama düzeyde gösterecek bir sistem ne olabilir diyorsanız, BHG'nin açıkladığı "best performance" sistem gereksinimlerini ikiyle çarpin. Yani 3GHz işlemci ve 256MB bir ekran kartı sizinizi görecektir! Optimizasyon yaması, yetis, yandım!

BRIAN REYNOLDS AKIL DAĞITIRKEN NERDEYDİN?

Biraz dağınık gidiyorum ama yapay zekâ şikayetlerimi yazı bitmeden bir yerlere sıkıştırmam gerekiyor. Oyundaki yapay zekâ hem yol bulmak konusunda ekstra bir yeteneksizliğe sahip hem de RoN'dan asına olduğumuz "üç kişi toplandık, hadi saldırıp ölelim" zihniyetinden henüz sıyrılamamış, ama Allah için hero'lar isını biliyor. Önce en güçlü birimlere saldırın, özel güçlerini doğru zamanda kullanın, birimlerine destek olmak gibi konularda gayet uyanıklar. Ama oyuncunun multiplayer modu şimdiki çalışmaz halinden kurtarılabilirse yapay zekâyla isımız olmaz, RoL bambaska bir eğlenceye dönüsebilir.

En baştaki soruya dönerek bir Before the

Rain tribiyle bitireceğim... RoL, sevdigimiz bir oyunun temellerini kullanarak yepyeni bir dünya sunuyor. Peki burası gerçekten ksfetmeye değer bir yer mi? RoL'un dünyası belki hayatınızda gördüğünüz en güzel yer olmayacak, bağımlılık etkisi yaratmayacak, hâlâ gözleriniz ufuktaki "gelmis geçmiş en iyi strateji oyununu" aramaya devam edecek ama yanıt; kesinlikle evet. Ben hâlâ o kusursuz GZS'nin bir Big Huge Games yapımı olacağım inancındayım. 0 yüzden RoL'daki kusurların toparlandığı yamaları ya da oyun süresini uzatacak genişleme paketini falan değil, üçüncü oyunu beklemeye başladım şimdiden. Hadi hayırlı...



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ İrkler arası farklılıklar sayesinde her harita yeni bir oyun gibi
- ✓ Yan görevler çok eğlenceli
- ✓ Oyunun dünyası her seviyle çok güzel görünüyor
- ✗ Ama bu güzellikler için iyi bir sistem lâzım
- ✗ Yapay zekâ, yol bulması gerektiğinde saçmalyor
- ✗ RoN kadar yenilikçi bir oyun değil
- ✗ Üç haritayı birlestiren bir Conquer the World modu yok

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

ÇOK DEĞİŞİK BİR EVRENDE,
RISE OF NATIONS TADINI
YAKALAYAN YEGANE OYUN.

85

TEAM A

- 1 BROWN
- 2 KIRKLAND
- 3 ALLEN



■ Oyunun olağan, fizik kartsız fizik modellemesi bile, bu tip araç parçalanmalarına izin veriyor.



Taktik/Aksiyon

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Gelecekte sıradan bir gün...

"Savasa hayır!"... Buna karşıyım. Hayır, "Savaşa evet!" demiyorum tabii ki, keskin harflerle, ama bu bir gereklilik değil mi sizce de? Bu, kaçınılmaz bir son ya da bir başlangıç değil mi? İnsanlığı savaşarak varolmaz mı zaten? İnsanlığın yaşamak için tek şansı savaşmak değil midir? Yalnızca başka bir canlıya karşı koymayı kapsamaz "savaş"ın kelime anlamı; bir insanın kendisiyle çarpışması da buna dahildir. Her nefes alışlığımızda savaş içimizde cekeriz; her an savaşırız, bir başkasına, veya kendimize karşı. Sonsuz, ama sınırlı hayatı elde etmektir zira amacımız. Aci verse de, kötü gözükse de ve resmi perspektife ters çizilmiş olsa da, savaş bir gereklilikti.

SONSUZ SAVAS

Ghost Recon... Red Storm'un eski takit/aksiyon oyunu... Ağır ilerleyen, takit ve dikkat gerektiren bir FPS... Red Storm ve oyuncular adına her şey yolundaydı aslında; yeni bir Ghost Recon oyununa karşılık yeni oyuncular... Ne bir eksik, ne bir fazla... Denge bozulmadı. Ta ki konsollar araya girene dek... Red Storm; PS2, PS3, Xbox, Xbox 360 ve GameCube tarafinda, biz ise PC tarafında kaldık. Bu tarafta bize eşlik eden firma ise Grin. Ballistics ve Bandits: Phoenix Rising gibi vadat oyunlarının yapımcısı olan Grin, Ghost

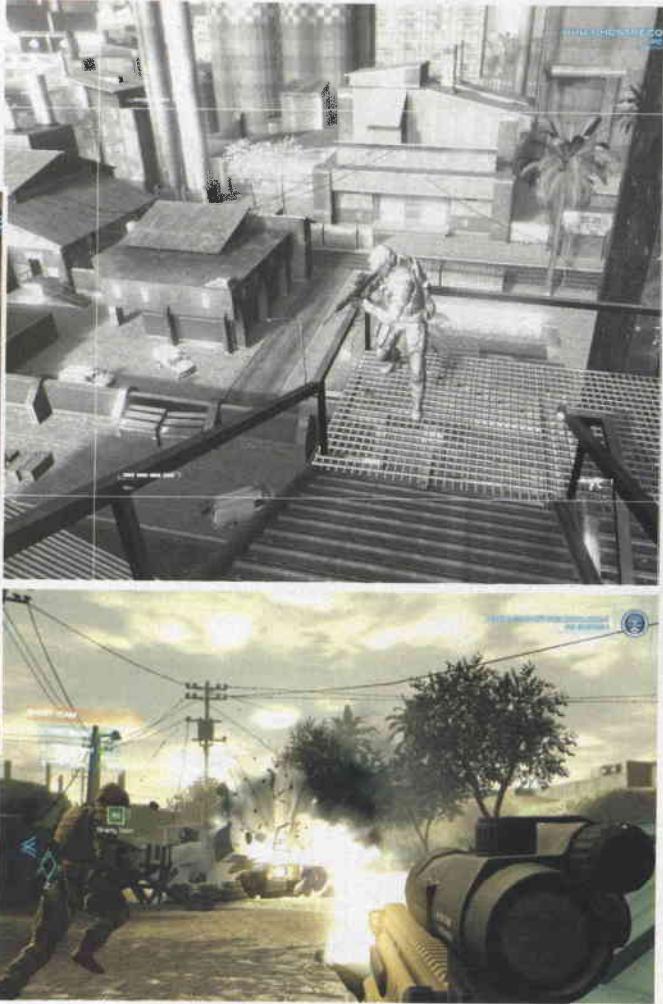
Recon gibi ağır bir isim için doğru bir seçim değil gibi... Ama durun bakalım... Dereleri görmeden paçaları çektiştirmeyelim.

Yıl 2013. Amerikan Ordusu, Integrated Warfighter (IWS) adında bir sistem geliştiriliyor. Bu sistem, geliştirilmiş silah sistemlerinin ve iletişim araçlarının askerlere entegre edilmesine olanak tanıyor. Bu sayede ortaya daha güçlü ve daha "Amerikalı" askerler çıkarıyor.

Oyununda canlandırdığımız karakter Yüzbaşı Scott Mitchell. Meksika'da, Meksika, Kanada ve Amerika liderinin katıldığı bir zirvede liderleri korumakla görevlendiriliyoruz. Zirve sırasında Meksikalı isyançılar zirve binasına saldıracak Kanada Başkanı'nı öldürüyor ve Meksika Başkanı ile Amerika Başkanı'nı kaçırıyor. Bu sayede bir takit/aksiyon oyunu için en olası konu ortaya çıkmış oluyor ve savas başlıyor.

Oynanış olarak diğer Ghost Recon oyunlarından farklı değil Advanced Warfighter; takım arkadaşlarınıza ve destek araçların yardımıyla hayatı kalmaya çalışıyoğınız. Adamlarınıza bir çok komut verebilirsiniz (tek olarak ya da grup halinde). Ne var ki komut listesinde farklı olan bir şey yok gibi, ancak "taktik haritası", bu konuda size daha fazla seçenek sunuyor. Bu haritada her adaminız için ayrı bir nokta belirleyebiliyor ve hatta, adaminızın o noktaya gitmekten izleyeceğiniz yolu çizebiliyorsunuz. Yolu çizdikten sonra adamlarınız Lemming'ler gibi bağımsızlıklarını ilan ediyor ve kendi kendilerine savasıyorlar. İdeolojileri





ayrı olsa da, adamlarınızın yapay zekaları Lemming'ler gibi değil elbette. Bu "otomatik" çatışmalarda çoğu zaman galip gelen taraf siz oluyorsunuz. Zaman zaman kontrol edebildiğiniz destek araçlar da gücünüzü artırıyor. Bu ağır araçlarla açığınızın bir yayılım atesi, düşmanın direncini kısa sürede kırmızınızı sağlıyor.

Advanced Warfighter'in PC versiyonunun konusu konsol versiyonlarıyla aynı olmasına karşın, bölüm tasarımları, oynanış ve çevre tamamıyla farklı. Konsol versiyonları bir yana, Advanced Warfighter, Ghost Recon serisindeki en geniş haritaya sahip, bu yüzden oyun süresi de uzun; 10-15 saat arası bir oynanış sahip. Art arda sıralanan binalar ve sokaklar, ufka kadar uzanıyor. Tabii ki bu devasa haritanın tek işlevi oyunun süresini uzatmak değil, aynı zamanda taktik olanaklarını da artırıyor. Adamlarınızı haritanın görebildiğiniz en uç noktaya kadar yollayabiliyor olmanızavaş alanını daha etkili bir şekilde kullanabilmenizi sağlıyor. Harita detaylandırıldığı için çatışma sırasında saklanacak yer sayısı da artmış. Devasa harita, daha fazla taktik varyasyon... Bunlar PC versiyonu için umut verici... Yoksa Grin, bu işi kotarmış mı?

ASLINDA...

Konsol versiyonlarının aksine, oyun fazlasıyla taktik ve strateji yeteneği gerektiriyor. Ölmeniz veya adamlarınızın ölmesi için yine birkaç mermi yetiyor ve bazı checkpoint'lerde gizemli bir şekilde iyileşiyorsunuz, ancak istediğiniz zaman kaydedemediğiniz için, bir checkpoint'ten diğerine gitmek gerçekten çok zor. İki checkpoint arasındaki mesafe genelde uzun olduğundan da, oyun siz temkinli ve taktikli hareket etmek zorunda bırakıyor. Oyunu oynarken saklanmamış veya devamlı çevrenizi kontrol etmiyorsanız, iki ihtimal var demektir: Ya adınız Thomas'tır ya da bu oyuna yanlışlıkla satın almışsınız. Bizim adımıza güzel olan sey de bu; Ghost Recon hala yasıyor. Çünkü bu oynanış sistemi Ghost Recon'un en karakteristik özelliğidir.

Yapay zekadaki sorunlardan da bahsetmek isterim (neden geniş zamanda "istiyorsam" artık). Bazen, komut vermenize rağmen adamlarınız olduğu yerde çakılı kalmıyor, yanı komutunuza geç algilıyor ya da istediğiniz şekilde hareket etmiyor. Düşman yapay zekası da sadece bir senaryodan ibaret maalesef;



■ Hayır, Halo'dan bir kare değil bu; sadece bir patlama sahnesi. Yine de korkuyorum yahu!

olaylar her zaman bir plan doğrultusunda gerçekleşiyor ve bu planın dışına hemen hemen hiç çıkmıyor. Bu denli taktik yeteneği gerektiren bir oyunda yapay zekanın vasat olması ve neredeyse her şeyin, her olayın "belirlenmiş" olması can sıkıcı. Olduğunuz zaman aynı seyleri tekrar tekrar yapmak zorunda kalıyorsunuz bu yüzden.

Seri için yeni olan bazı şeyler de var elbette. Mesela suyun altında gizlenmek, bu yeniliklerden biri. Özellikle az sayıda yapının bulunduğu bölgelerde bu hareket çok işe yarıyor. Çünkü oyunda öyle bölgeler var ki, eğilmek, hatta yere yatmak da hı dushman tarafından görünmenizi engellemiyor.

Oyunu salt bir FPS olarak değerlendirdiğimde, gereken her şeyin yapıldığını söyleyebilirim. Silahların tepkileri ve sesler, grafikleri devre dışı bırakırsanız bile savaşın içinde olduğunuz hissini veriyor. Bu aynı zamanda sizin tedirgin de ediyor. Grafikler içinse ayrı bir paragraf açmam gereklidir.

İki önemli nokta var: Birincisi, bölüm tasarımları, başından sonuna kadar detaylı bir şekilde işlenmiş. Yazının başında da belirttiğim gibi, ufka baktığınız zaman tam anlayıla bir yıkıma tanık oluyorsunuz; yanın araçlar, harabe binaların arasından gökyüzüne doğru yükselen dumanlar... Gerçekten de etkileyici. Karakter animasyonları da başarılı, ancak genel olarak, detay seviyesinin çok yüksek olmadığı belirtmeliyim, mükemmel kaplamalar yok elimizde. Ancak atmosfer, bunun eksiksliği ni hissettirmiyor. İkinci önemli

nokta ise, fizik kartı desteği. Oyunda, yeni yeni yayılmaya başlayan fizik kartları destekliyor. Yurtdışında 300 dolar'a satışa sunulan bu kartla daha fazla beton parçaları sıçrıyor, daha fazla obje parçalanıyor. Ancak 300 ekstra dolarcık harcayıncı bekleyeceğiniz kadar da her şeyi yine yerle bir edemiyorsunuz. Kısacası, bu parayı Ghost Recon için fizik kartına vermeyi düşünmeyecek.

KARARI

Yapay zeka ve hazır sahneler oyuna sekte vursa da; devasa harita ve bu harita dahilinde gerçekleştireceğiniz taktik varyasyonlar size yetiyor. Gerilimli bir atmosfer, gerçekçi sesler, gerçekçi bir oynanış, yeni bir arabirim ve birkaç yeni hareket... Sonuçta, eski Ghost Recon'un bir fazlası Advanced Warfighter. Taktik aksiyondan hoşlanıyorsanız ve eski güzel Rainbow Six'inizi özlersiniz, çekinmeden alabilirsiniz.



Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Sağlam atmosfer.
- ✓ Gerçekçi oynanış.
- ✓ Konsol versiyonlarından daha fazla taktik.
- ✓ Devasa harita.
- ✗ Vasat yapay zeka.
- ✗ Hazır sahneler.
- ✗ Yüksek sistem gerekliliği.
- ✗ Fazla mı zor ne yahu?

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

SERİYİ TAKİP EDİYORSANIZ
BU OYUNU ALMAMANIZ İÇİN
BİR SEBEP YOK.

80

KEEPSAKE

Hatıralar sarmış dört bir yanımı



Bir varmış, bir yokmuş. Dragonvale diye bir büyülü okulu varmış; öğrencilerle dolup taşarmış. Ama bir gün... PUF! Herkes kaybolmuş; ne hoca, ne öğrenci, ne de hademe kalmış... 5N 1K sorularını yanlışız bırakın bu açayı gizemli (!) açılıştan sonra karakterimiz Lydia ile olup bitenden bİhaber, Dragonvale akademisinin kapısına dayanıyoruz; sözde çocukluk arkadaşımız Celeste ile buluşup, okula kayıt yaptıracağz. Dev kapıları açıp içeri girince farkediyoruz ki okulda in-cin top oynuyor; hatta onlar bile yok. 'Haydaaa' deyip birilerini bulmak adına tura çıkyoruz. Ama kendisini ejderha sanan Zak adında

bir öğrenciden başkasını bulamıyor. Bu gizemi çözmeli ve Dragonvale akademisini eski günlerine kavuşturmalıyız (bir de hikayeyi açmak için Celeste'nin travmalarını tamamlamalıyız ki neden bilmiyorum).

ATIL KURT!

Bu arada Zak'ın bir kurda dönüşmüş olmak gibi küçük bir sorunu var. Bu yüzden animasyonların da yardımıyla zaman zaman 'atıl kurt' sahnelerine tanık olacak ve küçük dumurlar yaşayacaksınız. İşin kötüsü Keepsake bu dumurlar dışında pek eğlenceli değil. Tamam, mekanik ağırlıklı bulmacaları gayet iyi tasarlanmış ve bayağı bir oyaliyor. Ama bir adventure oyunundan sağlam bulmacalarдан önce genellikle sürükleyici bir hikayele özgün karakterler ve diyaloglar bekleriz ya, işte Keepsake onlardan değil. Bir kere her şey çok standart; envanter (ki nerdeye hiç kullanmıyoruz), arayüz (ki aynı tıklamalar), grafikler (ki moda geçmiş), kamera açıları (ki sabit), vs (tabii standartın altında olanlar da var; da yanılmaz seslendirme ve sbir ömrü süren yükleme gibi). Hikaye ve karakter anlamında herhangi bir derinlik bulunamayınca, ister istemez oyunu kurcalayacak motivasyonu bulamıyoruz kendimizde. Yine de basit yapısı, akademiyi canlandırma temelli ilginç bulmacaları (ve ipuçları), eli yüzü düzgün görünüşü ve girişeki tutorial bö-



lümüyle adventure oynamaya yeni başlayanlara tavsiye edilir.

Güven Çatak guven@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ İlginç başlayan hikaye.
- ✓ Pratik arayüz.
- ✓ İyi tasarlanmış bulmacalar.
- ✗ Bir türlü aşılmayan hikaye.
- ✗ Sig karakterler ve diyaloglar.
- ✗ Kötü seslendirme.

ADVENTURE OYNAMAYA
YENİ BASLANANLAR İÇİN İYİ
BİR ANTRENMAN OLABİLİR.

61

■ Yapım Wicked Studios ■ Dağıtım Lighthouse Interactive ■ Yaş sınırı 7+ ■ Türkiye dağıtıçısı Yok ■ Minimum Sistem 1GHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX ■ Önerilen Sistem 1.6GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX
■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Normal ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web wickedstudios.com/keepsake ■ Alternatif Ne olursa!

Aksiyon

ROGUE TROOPER

Dört gen tek bünyede buluşuyor.

Tommiks, Teksas dönemine denk getirenlere bilirler. 1981'de ilk kez çıkan Rogue Trooper (RT), Gerry Finley-Day ve Dave Gibbons tarafından yaratılan bir çizgi hikaye. Genetik Piyade (G.I.), Rogue'un maceralarını anlatan bu çizgi roman, 1986'da C64' ve Amstrad'a Piranha Software tarafından tasarımlıtı. 1990'da ise Kristalist Software, Amiga ve Atari ST'ye platform oyununu yaptı ve tam 16 yıl sonra, daha önce başka bir 2000AD karakteri olan Judge Dredd'in oyununu yapan Rebellion Software, karşımıza Rogue Trooper ile çıktı.

Oyunun hikayesi, karakterleri ve dünyası çizgi romana sadık kalınarak hazırlan-

mış. İki güneş ve bir kara deligin kesistiği noktada bulunan Nu-Earth gezegeni, galakside en önemli gezegen haline gelir ve burayı almak için Nort'lar ve Souther'lar arasında bitmez tükenmez savaş başlar. Savas boyunca kullanılan kimyasal silahlar yüzünden artık atmosfer zehir saçar bir hale gelir ve nefes almak imkansızdır. Nort'lar üzerinde koruyucu bir giysi ile dolaşabilir, Souther'ların genetik olarak geliştirilmiş piyadeleri ise zehirlere etkilenmez. Oyunun başında Souther'ların yaptığı ani çıkışma başarısız oluyor ve bunun tek bir nedeni var; hain general. Sahildeki bu katliamdan sağ kalan tek GI ise Rogue Trooper. Tek bir amacı var o da haini ele geçirmek.

Rogue'un kontrolünü elimize aldığımızda sadece onu kontrol etmiyoruz. Ölen takım arkadaşlarımızın genetik çiplerini alıp silahımıza (Gunnar), çantamıza (Bagman) ve kaskımıza (Helm) takarak tek kişilik ordu yaratıyoruz. Gunnar'ı bir yere sabitleyip tuzak kurabilir, çantamız veya cephanemiz azaldığında Bagman'a yerden topladığımız mallarla yapmasını söyleyebiliriz veya kabalık bir düşman grubunu şaşırtmak için Helm'e ortaya karışık bir hologram çekmesini söyleyebiliriz. Ayrıca bu karakterlerin aralarındaki konuşmaları dinlemek de zevkli. Oyunda her türlü çıktıyi, kolonu siper olarak kullanabiliyoruz. Ayrıca etraftaki taretleri ve araçları da kullanmak mümkün.

İsterseniz düşmanın hattını mermi manyağı yapın, is-

kışız hale getirin, tamamen size kalmış. Ancak unutmayın ki yapay zeka gerektiginde toplanıp taktik yapabiliyor. Yapay zeka genellikle güzel seyler yapmak istese de sağlanamıyor. Örneğin 5 adam bize dönük ve diğer de arkasını dönmüş. Diğer besi ateş ederken arkası dönük olana arkadan sokulup aklını alabiliyoruz.

Yaklaşık 10 saatinizi tuhaf bir dünyada savasarak değerlendirmek istiyorsanız, buyurun... Son GI sizin kontrolünüzde.



Berkant Akarcan berkant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Güzel senaryo.
- ✓ Takım ruhu hissediliyor.
- ✓ Farklı oynanış stilleri.
- ✗ Yapay zeka bazen sağlanamıyor.
- ✗ Grafikler daha iyi olabilirdi.

ZEVKLİ ANLAR
YASATAN GÜZEL BİR
AKSIYON OYUNU.

75



■ Yapım Rebellion Software ■ Dağıtım Eidos Interactive ■ Yaş sınırı 16+ ■ Türkiye dağıtıçısı Aral İthalat ■ Minimum Sistem 2.0GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX, 3GB HDD ■ Önerilen Sistem 2.8 GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX, 3GB HDD ■ Zorluk Kolay ■ İngilizce gereksinimi Az ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler PS2, Xbox ■ Web http://www.roguetrooper.com ■ Alternatif Freedom Fighters

En iyi meslek yazılım

Türkiye'de bilişim eğitimi

Bugün Türkiye'de 46 üniversitede bulunan bilgisayar mühendisliği bölümleri, her yıl 2000 mezun veriyor. Sektördeki yetişmiş yazılımcı açığını kapatamayacak bu sayı, öğrencilerin bilişim sektörünün farklı dallarında da uzmanlaştiği göz önüne alınırsa iyice düşüyor. Bu boşluğu kaliteli bir şekilde dolduran kurumlar ise CPLS'ler, yani Microsoft'un yetkili eğitim merkezleri. Yazılımda dünya devi olan ve bünyesinde binlerce programcı barındıran Microsoft'un yetkili eğitim merkezleri, Türkiye'de de hem iç hem de dış piyasaya sertifikalı programcılar yetiştiriyor.

Sertifikasyonun önemi

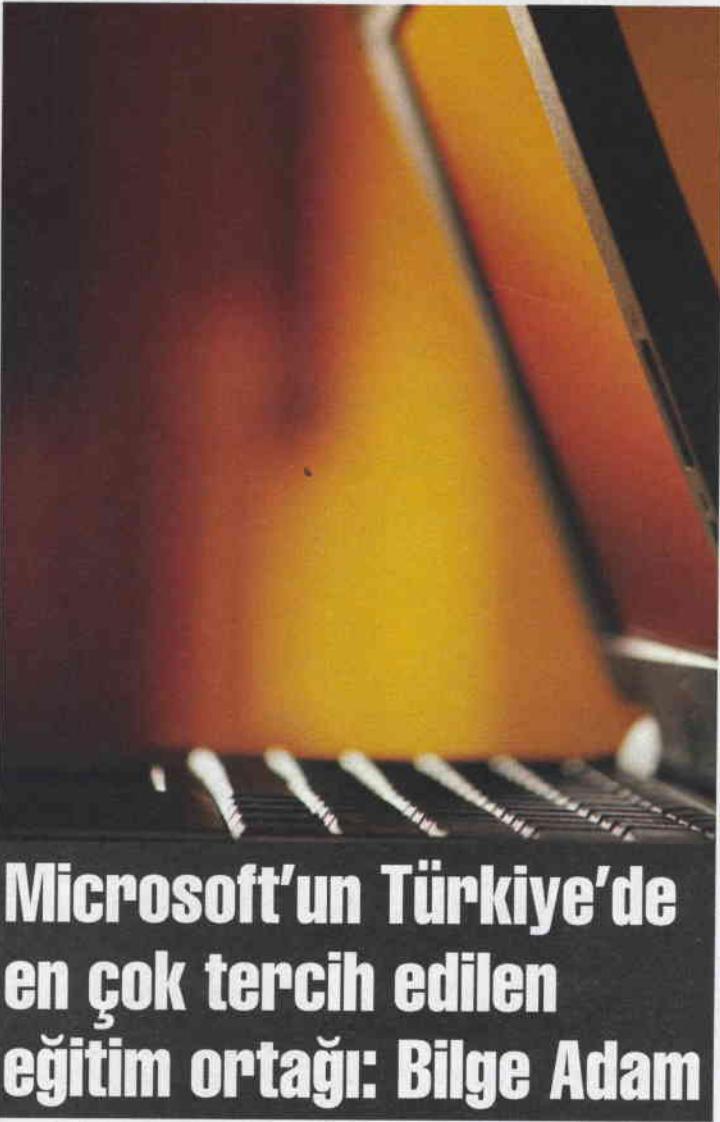
Ülkemizde her geçen gün yazılım sektörüne yapılan yatırımlar artıyor. Şirketler de bu yatırımlarını deneyime ve sertifikaya sahip yazılımcılara ve analistlere emanet ediyorlar. İş başvurularınızda öne geçmenizi, sektörde yer edinmenizi sağlayabilecek bu sertifikalar uluslararası alanda da kabul görmenizi, dünyaya açılabilmeyi sağlıyor. Bugün www.monster.com ve www.dice.com gibi dünyanın en büyük kariyer sitelerinde eleman arayan birçok yazılım şirketinin ön şartlarından biri, sertifikasyon.

Yazılım sektöründeki en geçerli Microsoft sertifikası

MCSD.NET (Microsoft Certified Solution Developer)

- Proje ile ilgili tüm birimlerle görüşerek ihtiyaç analizi yapar, hedefleri ve doğru teknolojiyi saptar
- Yazılım geliştirmek için uygun yöntemleri ve kaynakları seçerek planlama yapar
- Mantıklı veri modellerini ve programlama dillerini seçer
- Verimliliği en üst düzeye çıkaracak özel programlar tasarlar ve yaratır
- Programların analiz, tasarım, test ve bakım işleriyle ilgilenir
- Kullanıcıların programlarda karşılaştıkları problemleri giderecek çözümler üretir, eğitimlerini verir
- Geliştirdiği programların kullanıcılar tarafından verimli kullanılmasını sağlar

Money Magazine ve Salary.com'un CNNMoney.com için yaptığı araştırmaya göre 10 yıllık büyümeye potansiyeli, yıllık ortalama gelir ve istihdam hacmi bakımından en iyi meslek, yazılım geliştirme. Son beş yılda dünyanın en çok kazanan şirketleri listesinde üst sıralara yerleşen yazılım firmaları, bilişimin lokomotifi konumunda. Türkiye'de ortalama 250 milyon dolardır bir büyüklüğe ve yaklaşık 35 bin çalışana sahip sektörün dünya ekonomisindeki payı ise 2,5 trilyon dolar. Sadece Hindistan'ın geçen yılı yazılım ihracatı 8 milyar dolar ve 2008 hedefi 58 milyar dolar. Hindistan bu rakama ulaşabilmek için her yıl 200 bin bilişim uzmanı yetiştirmektedir. Yani başarı için eğitim şart!



Microsoft'un Türkiye'de en çok tercih edilen eğitim ortağı: Bilge Adam

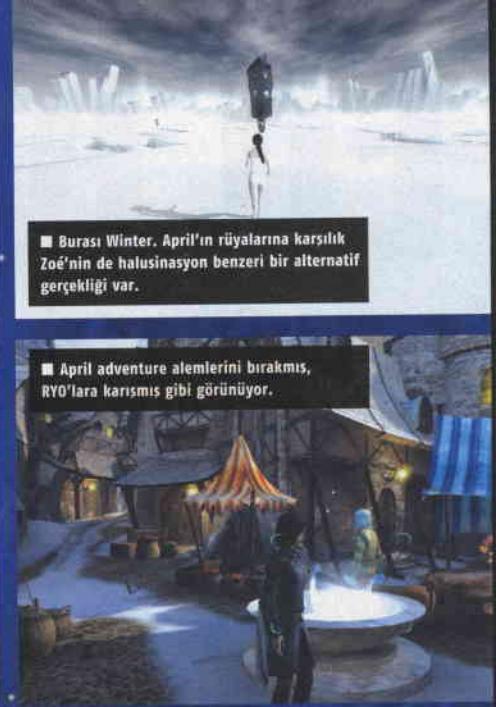
Türkiye'de "Yılın En İyi Microsoft Yetkili Eğitim Çözümleri Ortağı" ödülü, son 4 yıldır Bilge Adam'ın. Bilge Adam'da yazılım eğitimi alanlar, tüm dünyada geçerli sertifikaları sayesinde iş görüşmelerinde iyi birer yazılımcı olduklarını belgeleyebiliyor. Ayrıca eğitimlerde, piyasaya yönelik onlarca örnek yazılım projesi de gerçekleştiriliyor. Pocket PC uygulamaları, cep telefonu yazılımları, oyunlar, web siteleri gibi projeler sayesinde katılımcılar, iş görüşmelerinde sıkça karşılaşıkları "Proje deneyiminiz var mı?" sorusuna rahatlıkla cevap verip bitirdikleri projeleri örnek olarak gösterebiliyor. Grup şirketlerinden Kariyer Noktası ise öğrencilerden hiçbir ücret talep etmemesinin onlara uygun pozisyonlar bulup iş ve staj alternatifleri sunuyor.

Yazılımcı adaylarına ipuçları

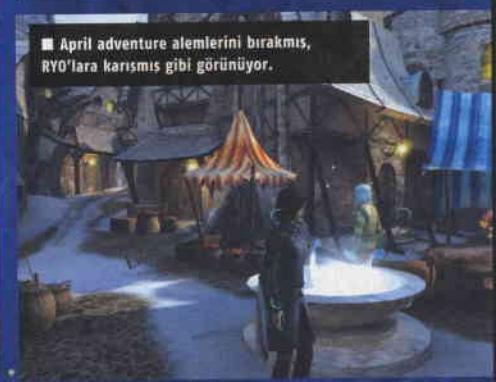
Eğitimlere katılmak için sadece azimli ve en az lise mezunu olmak gerekiyor. Eğitim bitiminde yapılan sınavlarda başarılı olanlar, Microsoft tarafından verilen sertifikaları almaya hak kazanıyor. Ayrıntılı bilgi için Bilge Adam'a 0212 337 66 77'den ve www.bilgeadam.com adresinden ulaşabilirsiniz.



■ 2100'lü yılların Casablanca'sında başlayan hikaye boyunca, tepedeki zeplinden çok daha fazla yer gezeceksiniz.



■ Burası Winter. April'ın rüyalarına karşılık Zoé'nin de halusinasyon benzeri bir alternatif gerçekliği var.



■ April adventure alemlerini bırakmış, RYO'lara karışmış gibi görünüyor.

Adventure

DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

"En karanlık gölgeler, en güneşli günlerde ortaya çıkar"

Nisanın son Cuma akşamı. Bilgisayar tüm güçlerini seferber etmiş Dreamfall'u kurmaya çalışıyorum. Ben de o arada odamı toplayorum, bir fincan kahve hazırlayıp balkonda içiyorum, televizyon'a göz atıyorum, Ziggy'yle pati kapmaca oynuyorum, nadiren de bilgisayarın başına gidip CD değiştiriyorum (tam 4 CD'lik bir beklemeye süresi). Bunlar benim Nisan ayı bitmeden önceki son yaşamsal faaliyetlerim. Çünkü sonunda oyunun kurulumu tamamlanıyor, bilgisayarın başına geçiyorum ve Pazar akşamüstüne kadar benden haber alınamıyor... Bilgisayar başından kalktıktan sonra odam yine darmadağın, Ziggy oyun için bekliyor ama benim öncelikle bir kahve içip düşünmeye ihtiyacım var.

Dreamfall, sürpriz bir şekilde ortaya çıkan ve tadi yillardır damağımızdan silinemeyen The Longest Journey'in devamı, dolayısıyla sırtında ağır bir yük taşıyor. Çünkü iyi adventure ağılından kurtarılmayı bekleyen kalabalık hayal kırıklığına uğratmamak gibi bir sorumluluğu var ve bence Dreamfall'un en güzel yanı, bu görevini bekletilerin çok dışında, çok kendine has yöntemlerle yerine getiriyor olması. Dreamfall'u oynadıktan sonra "ilk oyun daha güzeldi ya" diyebilirsiniz ama bunun en önemli sebebi, oyun boyunca eski bölümün çok hoş detayları anımsatılması. Çoktan unutup gittığınız bazı ayrıntılar, bazı mekanlar ve kişiler Dreamfall içinde karşınıza çıktııkça The Longest Journey'e olan sevginiz artıyor. Daha siz çokukken öldüğü için hayal me-

yal hatırladığınız bir büyüğünüzü, onu seven birinden dinledikçe özlemeye başlamamanız gibi. Hemen hemen...

BİR KAHRAMANI KURTARMAK

TLJ'nin kahramanı April Ryan, güçlü ve zayıf yanlarıyla çok gerçek bir karakterdi. Ismini hatırlamak için Google'a başvurmadan önce Syberia karakteri Kate Walker'ın aksine, April'ı yillardır unutamamıştım. Ama Funcom cepten yiyip April'a sığınmak yerine Dreamfall'da yeni bir basrol karakteriyle tanıştırıyor bizi; Zoé. Cape Town'daki okulunu yarım bırakıp Casablanca'da yaşayan babasının yanına dönmüş, bütün günü televizyon izleyip aylaklı yapmakla geçen, hiçbir amacı olmayan ve bu durumdan son derece rahatsız, ilk gençlik yollarının tüm deprestifliğini ve kaygılarını taşıyan genç bir kız Zoé. Yatağına uzanmış televizyon izlediği sırada bir günde birden ekran karıncalanıyor ve The Ring'den fırlamış gibi duran küçük bir kız tarafından yardım çağırılıyor. Hiçbir seye memali ve meraklı olmayan Zoé'nin bu mesajı cittide alması için elbette defalarca tekrarlanması ve kaçınılmaz olarak bulaştığı bazı olayların derinleşmesi gerekecek ama macera böyle başlıyor. İşler karışmaya başlayana kadar biz de oyunda anlatılan 2100'lü yılların dünyasını, yönetim biçimini ve teknolojilerini, Zoé'nin küçük çevresini ve oyuna yamanan "aksiyon" özelliklerini keşfetme fırsatı buluyoruz.

Bir adventure'da "tutorial" bölümü sık rastladığımız bir şey değil ama Dreamfall'da böyle bir durum var, zira gerekiyor. Çünkü hem oyunda anlatılan dünya hem de oynanış özellikleri, kendi halinize bırakılsanız, uzun süre yabancılık çekebileceğiniz türden. Hele de oyu-

nun türü olarak aklından beri kafamızı karıştıran şu "aksiyon-macera" meselesinin bir an önce ağırlığa kavuşturulması açısından tutorial niyetine oynadığımız bu ilk bölümüm ben gayet anlamlı buldum.

Öncelikle Zoé'nin devam ettiği Uzakdoğu dövüş sanatları salonuna gidip yapabildiklerimize bakıyoruz. Meğer bütün hadise, sol tıkla atak, sağ tıkla blok atak ve boşluk tuşyla blok yapmaktan ibaretmiş. Oyundaki aksiyon kabiliyetimiz bu kadar primitif düzeyde olmasına rağmen, Funcom çuvallamış diyebiliriz. Biryle dövüşmeniz gerektiği





■ Eski dostlar,

■ ve eski mekânlar... Oyunda gözlerinizi yaşartacak bir sürü sey göreceksiniz.

■ Hikâyeyi geliştirmeye katkısı olacak her ayrıntı için o kadar çok şatılımsız ki hayran kalmamak mümkün değil.

Ne küçük esprilerle şenlenen bir diyaloglar serisi, ne hemen isınmanız için sevimlileştirilmiş bir ortam, ne de her görevi büyük bir mutlulukla kabul eden uysal karakterler... Dreamfall ciddi şekilde ağır bir oyun, kafa dağıtmak için oynamaya müsait değil.

anda oyun kendinden geçiyor. Hamleler komut verdikten sonra gecikmemeyle gerçekleşiyor, patakladığınız adam kadar kameranın da düşmanlığını maruz kılıyorsunuz, bazen de hiçbir komut algılanmıyor ve kahramanınız bos bos dökiliyor. Anlayacağınız kon sola oynayacak olanlara hoş gelebilecek ama PC için oldukça sorunlu bir aksiyon sistemi var. Neysse ki tüm tadınızı kaçıracak kadar yoğun aksiyon olmadıgından, ayrıca rakiplerinize de tifil çikacağınızdan çok da dert etmeye demez.

SEYİRLİK OYUN

Bir adventure oyunu olarak Dreamfall'u zayıf yapan asıl yanı, kafanızı karıştıracak bulmacaların yoksun olması. Bunun bir sebebi, toplayabilecek çok az eşyaya karşılaşmamız ve bulduğumuz hemen her şeyin sonraki beş dakika içinde işe yarayıp evanterimizden kaybolması. Olaylar öyle bir gelişiyor ki, çözmek için kafa patlatmayı bırakın, topladıklarınız sayesinde birazdan nasıl bir çıkmazla karşılaşacağınızı bile anlayabiliyorsunuz. Tahtalarla kapatılmış bir pence-

reden girmeniz gerekiyorsa hemen oralarda bir balta sizi bekliyor ya da ortalarda bir ceket bulursanız mutlaka cebinden çıkan bir anahtar çıkarıyor ve onunla açılacak bir kapı görüşünüz birazdan. Üstelik basit olmalarına rağmen bu tarz bulmacaların sayısı çok az. Daha çok muhabbet edip birinden aldığı bir şeyi başka birine götürmek gibi işler yapıyorsunuz. Hele Marcuria'da Minstrum Magda (April ablamız) ile görüşmek için şehri defalarca tavaftığınız bir bölüm var ki canınızı bayağı sıkaracak. Bir de oyunun ikinci yarısından itibaren size oturup izlemekten başka hiçbir iş çıkmıyor neredeyse. Yapıcılar sırif kendimizi atıl hissetmeyeelim diye elimize birkaç basit iş veriyor, gerisi hayranlıkla izlenecek videolar silsilesi...

Zoé olarak oynarken en değerli hazineniz cep telefonunuz. Eye in the Sky adında bir örgütün koru salarak yönettiği geleceğin dünyasında, bir ağ üzerinden her şey kontrol edilebiliyor. Zoé'nin de bu ağı delip geçebilen yazılımlar geliştiren hacker bir arkadaşı var. Örneğin çoğu kapı kilidini cep telefonunuzda bulunan bu yazılımla açıyorsunuz. Yapmanız gereken tek sey, verilen süre içinde basit bir eşleştirme bulmacası çözmek. Tek erkek kahramanız olan Kian'ı oynarken ise kılıcımıza güveniyoruz. Oyundaki aksiyonun çoğu Kian'dan soruluyor.

Oyunun dünyası tipki ilk TLJ'de olduğu gibi yine derhal içine çekiyor oyuncuyu. Gergi April'in rüyasıyla açılan ilk oyun kadar çarpıcı bir giriş yok Dreamfall'un ama karşımızda duran seyin sıradan bir adventure olmadığını da hemen anlıyorsunuz. Ne küçük esprilerle şenlenen bir diyaloglar serisi, ne hemen isınmanız için sevimlileştirilmiş bir ortam,

ne de her görevi büyük bir mutlulukla kabul eden uysal karakterler... Dreamfall ciddi şekilde ağır bir oyun, kafa dağıtmak için oynamaya müsait değil.

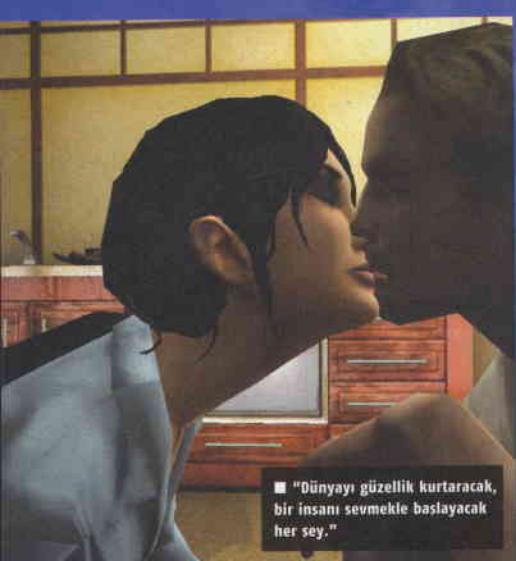
GELECEĞİN NOSTALJİ TEKNOLOJİSİ

Oyunda insanın duygularını kamaştıran bir sürü sahne var. Örneğin Zoé'yle uzun uzun oynadıktan sonra büyüğünü Marcuria'ya adım attığınızda, bir zamanlar April'la arkadaşlığınız sokakları, karga Crow'la tanıştığınız limanı görünce bir acayıp hissedebilirsiniz. Ya da April ve Zoé'nin sonlara doğru bir takım haline gelmesi gözlerinizi yasatabilir. Evet, oyunun konusu ve diyaloglari gerçekten çok etkileyici ama atmosferi asıl güçlendiren ve hiç hesapta yokken gözlerinizin dolmasına neden olan sey, müzikler. Kabarık bütçeli birçok filmde bile göremeyeceğiniz kalitede ve titizlikte hazırlanmış Dreamfall'un müzikleri. Six Feet Under ve OC'nin bazı parçalarında imzası olan Norveçli Even "Magnet" Johansen'in her zamanki gibi hüznü cozturan melodileri sayesinde Dreamfall apayı, çok güçlü bir atmosfere kavuşmuş. Aynı özen seslendirmeler için değerli. Aksanlar, tonlamalar öyle başarılı kullanılmış ki diyalogların uzunluğu batmıyor, karakterlerle iki çift laf etme şansı bulduğunuz seviniyorsunuz hatta.

Grafikler konusunda da olumsuz eleştiri yapamayacağım. Özellikle de mekân tasarımları açısından... TLJ'de hayran kaldığımız



■ Coğu adventure'dan farklı olarak Dreamfall'da ölüme intimalınız de var. Ama bu NPC'den farklı olarak siz hemen load edebilirsiniz hayatı.



■ "Dünyayı güzellik kurtaracak, bir insanı sevmekle başlayacak her şey."

o paralel evrenler meğerse sadece Dreamfall'un eskiziyimis. Oyunda tüm o tânik mekânlar üç boyutlu hale getirilirken bir yandan da o kadar güzel detaylandırılmış ki oyun içinde yaptığımız her yolculuk gerçekten de yeni bir yere gitmişiz hissi veriyor. Üstelik o kadar çok mekân değiştiriyoruz ki: Casablanca'dan St. Petersburg'a, Newport'tan WatiCity'e, büyük dünyasında Marcuria'dan Dark Peoples' City'ye ve üçüncü bir dünya olan

Winter'a dek kendi mimari stili, kendi yaşam biçimini, kendi atmosferi olan bambaska alanlar... Bunlara bakınca oyunun yapımının neden altı yıl süregünü de rahatlıkla anlayabiliyorsunuz.

N'OLDU ŞİMDİ?

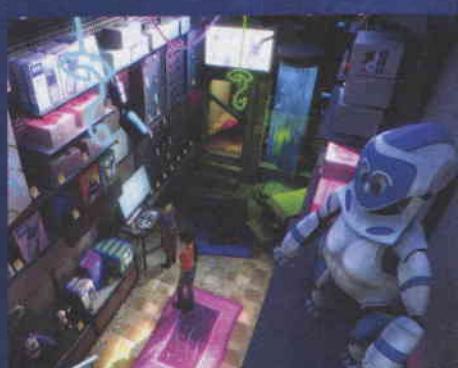
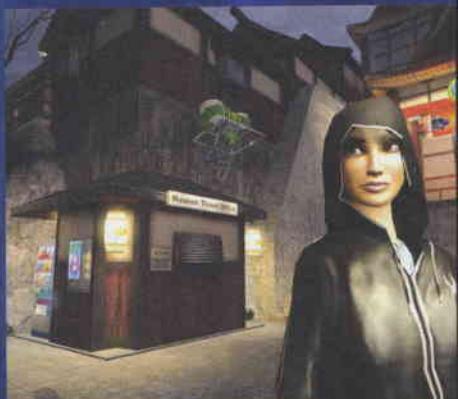
Bahsetmeden geçemeyeceğim bir başka detay, oyunda bazı bulmacaların kurdugunuz diyaloga göre, bazen de gizlice hareket edebilmenize göre farklı yollardan çözülebilmesi. Örneğin bir müze ziyareti sırasında, iziniz olmayan bir alana girmek için bir başkasından bilet de alabilirsiniz, küçük bir çocuğu ayırtarak ortalığı da karıştırabilirsiniz. Böyle ikili çözümler tesadüfen değil ga-yet bilinçli olarak tercihinize kahyor. Çünkü diyaloglarda herhangi bir seçenekçe tıklamadan önce karakterinizin o konuda ne çeşit bir laf edeceğini ekranда görüyorsunuz.

Son olarak, oyunun son bölümlerinde biraz kafanızın karısacağını söyleyeyim. İster bir yerden sonra içinden çıkmaz bir hal alıyor ve oyun bittiğinde bos bos ekrana bakmaya devam ediyorsunuz. Ama sizin de fark edeceğiniz gibi tüm bu soru işaretleri sadece üçüncü oyuna hazırlık olsun diye. İzleyeceğiniz videolar, "bitmedi, devamı var" diye bas bas bağırıyor. Bir kez daha TLJ ile buluşmak, Ragnar Tornquist'in dehasına bir kez daha teslim olmak için gerçekten sabırsızlanıyoruz. Sadece gelecek sefere işin içine biraz daha "oyun" katmanını rica edeceğim.

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr



■ Yaptımcı Funcom ■ Dağıtımıcı Empire Interactive ■ Türkiye dağıtımcısı Yok ■ Yas Sınıfı 13+ ■ Minimum Sistem: 1.6GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX, 7GB HDD alanı ■ Önerilen Sistem: 2.5GHz CPU, 1GB RAM, 256MB GFX ■ Zorluk Kolay ■ İngilizce Gereksinimi Yüksek ■ Multiplayer - ■ Diğer Sistemler Xbox ■ Web www.dreamfall.com ■ Alternatif: Syberia 2, Silt Life



Level Karnesi

- ✓ Kurgudaki derinlik
- ✓ Mükemmel mekân tasarımları
- ✓ Seslendirme ve müzikler kusursuz
- ✗ Bulmaca yok mu bulmaca?
- ✗ Oyunun sonunda sadece soru işaretleri var

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

BİR OYUN OLARAK EKSİKLERİ
VAR AMA BİR MACERA
ROMANI OLARAK KUSURSUZ.

88



Sıra Tabanlı Strateji

SPACE RANGERS 2 DOMINATORS



Space Rangers'ı tek cümleyle özetleyebiliriz: Uzayda geçen Pirates!

Başlıyorum şu Ruslara. Çok değil, 3-4 sene önce çıkışlıklarını oyunlara hep beraber güldük. Hard Truck rezaletini kim unutabilir ki? Peki o korkunç FPS'leri? (Gerçi Hard Truck şimdi apayı bir seride dönüştü, ayrı.) Ama adamlar yılmadı ve denemeye devam etti. Sonuç; bağımsız geliştirilen ve adı sanı duymulmadık yayımcılara rağmen neredeyse herkesten yüksek not alan oyunlar. Space Rangers 2 de böyle netekim. İki sadece Avrupa'da yayıldılarından fazla ilgi çekemediyse de, ikincisi daha da gelişmiş olarak (ve ilkinden dört sene sonra) huzurlarımızda. Space Rangers 2: Dominators'ı tek cümleyle özetleyebiliriz: Uzayda geçen Pirates!

ZORUNLU OLARAK KARDESİZ

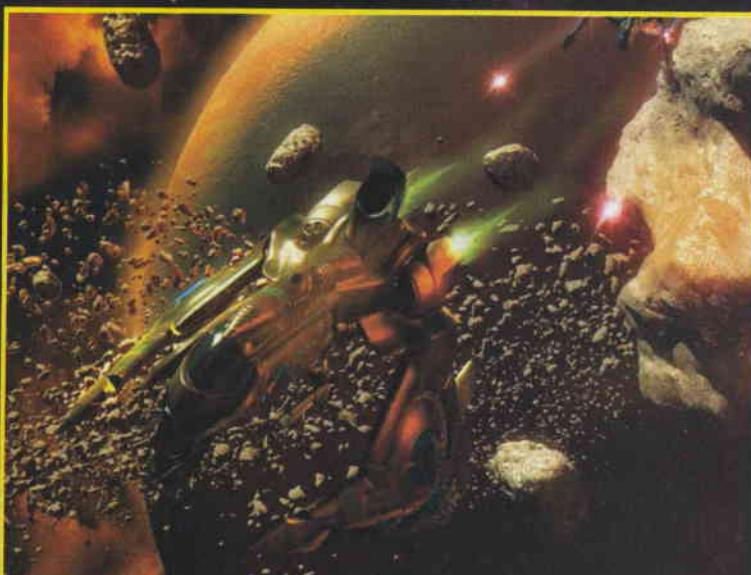
Oyuna adını veren Space Rangers, hain ve de gizemli Dominators ırkına karşı ön cephede savunma yapan bir organizasyon. Bu tür oyunlardaki standart hikaye gereği, evren insanların da aralarında bulunduğu beş ırk tarafından paylaşılmıştır ve ırklar kendi arasında kardeş kardeş savasıyordur. Ancak gizemli bir ırk çıkagelir, ortalığı dağıtır ve herkes aniden barışır. Barışmakla kalmaz, özel bir organizasyon bile kurar. Ve sen asker, bu organizasyonun en alt basamağın dan baslayıp hain Dominator'ları öldürerek en üste çıkışacsın. Bu arada ticaret yapmayı da unutma sakın.

Peki oyuna neden RYO dedik? Basit, oyunun başlangıcında beş ırktan birini seçmeniz isteniyor, her ırkın kendine ait avantaj ve dezavantajları var, oyundaki görevleri yerine getirdikçe deneyim puanı kazanıyor ve yeteneklerinizi geliştirmeniz gerekiyor. Sadece yetenekleriniz değil, geminiz de satın alabileğiniz parçalar sayesinde gelişiyor. Oyun bu açıdan "uzayda geçen Diablo" olmaya çok yaklasmışsa da ticaretin önemli bir yer tutması onu "uzayda geçen Pirates!" yapıyor. Efendim? Kim Freelancer dedi?

Oyun temel olarak iki boyutlu bir galaksi haritasında geçiyor. Gezegenlere inis yapmadığınız veya (asağda anlatılacağı gibi) üç boyutlu olarak savaşmadığınız zamanlarda, bu ekranınız ve sıra tabanlı olarak oyn-

yorsunuz. Görüntünün karmaşıklığı ve (grafik yönünden) basitliği dikkatinizi çekmiş olabilir. Eh, her seyeinden aynı anda sahip olamazsınız. Ama zaten "uzay" deyince akınıza ilk gelen güzel grafiklerse, yanlış oyundasınız. Nitelikle gezegenler de直径imiz şeyle de iki boyutlu grafiklere sahip yerler. Basitçe, gezegenleri dolasıp her birinden farklı bir görev alıyzorsunuz. Geminizin tamiri, yeni parçalar, yakıt ikmali gibi şeyle de buralarda yapıyorsunuz. Bazan, o gezegen size "üç boyutlu" bir görev verebiliyor ki bu da gerçek zamanlı ve harita üzerindeki belirli yerlerin kontrolünü ele geçirmek amaçlı bir strateji oyunu demek oluyor. Fazla ümidi kapılmayan, grafikler halen çok basit ve genel oynamış da gerçek zamanlı strateji oyunlarına kıyasla çok fazla ayrıntı içermiyor. Zaten istemediğiniz takdirde bu görevleri rahatlıkla atlayabiliyorsunuz. Bunların yanı sıra, oyunun içine yapılmış





metin tabanlı maceralar gibi pek çok "mini-oyun" da var.

BU DERGAHIN KAPISINDAN...

Özetle kesfedelecek, ticaret yapacak ve savaşacaksınız. Peki oyun bunu ne derece başarıyor? Eğer sabırılsanız, fazlaıyla. Yalnız dervis sabrıni kastediyorum! Egoma yenilmeyip eğitim görevlerini oynamaya karar verdigimde, "eğitilemediğimi" acı bir şekilde keşfettim. İlk görevim bir gezegeni gidip oranın yöneticisiyle konuşmak ama oraya nasıl gidiyorum, yöneticiyi nasıl buluyorum gibi seylerin kesfini kendi kendime yapmam gereki. Tökezlediğim yerde oyunun "dahili" yardım sistemine bakmak istedim ve oyundan küt diye atıldım, karsıma tuhaf bir "yardım" dosyası çıktı. E buna bakabilmek için niye oyundan çıkmam gerekiyor ki? Zaten sonra geri de dönemedim, oyun çöktü. Hmm..

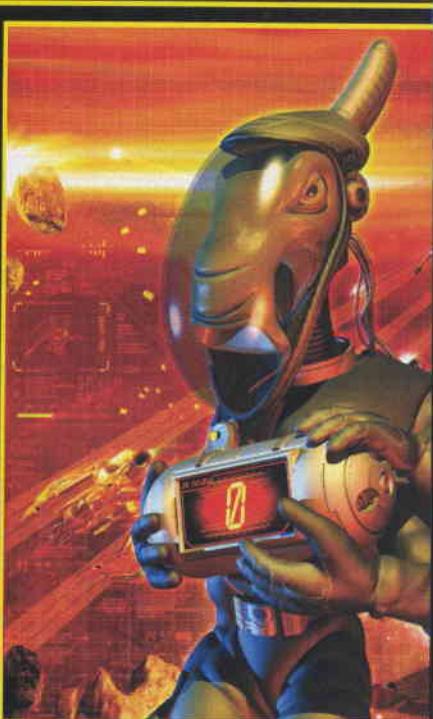
18 sektörü, 60 güneş sistemini ve 250 gezegeni kapsayan (bu cidden geniş bir alan oluyor) oyunda kaybolmamak, nereye gideceğinizi bulmak, özellikle bir görev aldıktan sonra o görevin nerede olduğunu anlamak, ciddi çaba sarf etmenizi gerektiren seyler. Arayüzün karmaşıklığından, ateş edebilmek için bir dizi tuş kombinasyonuna basmanız gereki gibi saçmalıklardan hiç bahsetmiyorum bile. Ne yazık ki oyun bu konuda neredeyse hiç yardımcı olmuyor. Yardımcı olmaya çalıştığı yerlerde de, Rusça'dan yapılan tuhaf çeviri yüzünden (Rusların İngilizce konusundaki yetenekleri Japonlardan sadece biraz daha iyil) pek bir sey anlaşılmıyor! Oyunun görevlerden bağımsız, serbest oynamanıza da izin veren yapısı ve büyülüyü önemli bir artı elbette, ancak dedigim gibi bazen sadece kafanızı karıştırıyor. Özellikle "gidilecek yeri bulmak" büyük bir sorun ve bunun için ne yazık ki doğru dürüst bir çözüm getirilmemiş. Dost olduğunuz bir gezegenin size karşı aniden savaş ilan etmesi ve yapay zekadaki bazı aksamalar da dikkat çekiyor ancak basit bir yamayla halledilemeyecek problemler değil hiçbir de.

Tüm bu saçmalıklara rağmen, özellikle kısayol tuşlarını ezberledikten sonra siz keyifli bir oyun bekliyor. En azından, X3:Reunion'da olduğu gibi "uğraştığımı değer mi" diye düş-

sünmüyorsunuz, çünkü degiyor. Bir süre sonra dünyadan tamamen kopmuş bir sekilde ve de salya akıtarak tuşlara basıp o gezegenin diğerine kosar, savasır ve mal alıp satar halde buluyorsunuz kendinizi. SR2, Diablo, Pirates! gibi oyunların sihirli formülünü büyük bir başarıyla uyguluyor: Oyuncuya satın alabileceği seyler, geliştirebileceği bir karakter, her oyanısta değişen bir alan ve ticaret yapabileceğini mallar ver yeter. "Bir bes dakika daha oynayım!" dediğinde, kalkmadan on saatir oynuyordur zaten. Üstelik SR2, bu yapımlar kadar profesyonel bir kadro tarafından hazırlanmış olmasına rağmen bu işi gayet iyi beceriyor. Kendinizi kaptırınca, zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz. İşin sırrı basit: Oynarken kendilerinin de zevk alabileceği bir oyun tasarılamak. Bu basit formül, uzun zamandır unutulmuş durumda ne yazık ki. Sunu gayet net bir şekilde söyleyebiliriz ki, Rusya'nın bu pazardaki "yükselesi" giderek artacak. Bir süre sonra "eski usul" oyunların hemen hepsi Rusya'dan çıktığını göreceğiz. Ta ki Electronic Arts (veya Ubisoft, ne fark eder ki?) o firmaları da satın alana kadar..

KANAAT NOTUYLA GEÇMİSTİR

SR2 biraz daha geliştirilirse ve bu kadar yardım yoksunu olmasa, klasik ödülünü rahatlılıkla alabilirdi. Bu haliyle, sadece bu tarz oyumlara fantaşik ilgi duyan ve öğrenmek için ciddi zaman ayırbilecek insanlara hitap ediyor ne yazık ki. Güzel bir ekstra olarak, oyundan ilk sürümü de SR2 ile birlikte geliyor. Üstelik bize



öğrettiği bir sey daha var: Rusya'dan da ciddi yapımlar çıkabiliyor. Yeter ki azmedilsin, takım olarak çalışılsın ve öncelikli amaç olarak "para kazanmak" belirlenesin.



Ant Köksal ant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Defalarca oynanabilir.
- ✓ Özelleştirme seçenekleri neredeyse sonsuz.
- ✗ Çok ağır ilerleyen yapısı.
- ✗ Bazen aşırı derecede zorlaşması.
- ✗ Yardım sistemi yetersiz.

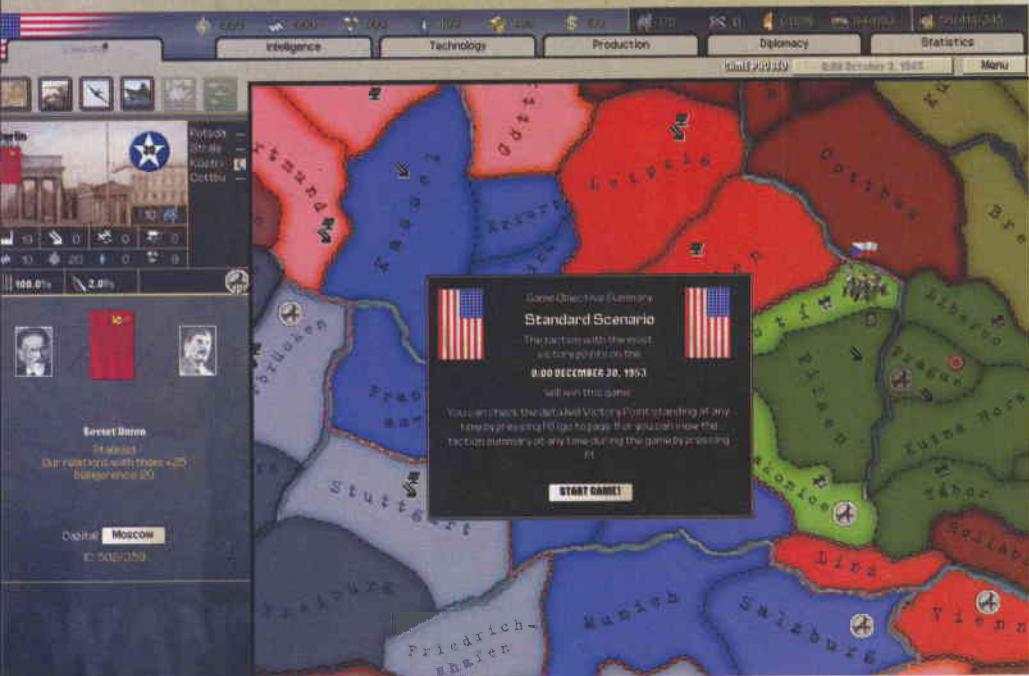
Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

MERAKLILARI İÇİN
MUAZZAM, SABIRSIZLAR İÇİN
CEHENNEM.

84



HEARTS OF IRON 2 DOOMSDAY



Siyaset yapmak için koca göbekli olmak yetmez

Tarih, sonsuz olasılıklar silsilesi içinde yaşanmış olaylardan ibarettir. Siyaset ise olasılıklar silsilesi içindeki hem yaşanmış, hem de yaşanabilecek tüm oylara karşı hazırlıklı olma sanatıdır. Bu zor sanatı, lâyıkıyla icra etmiş kişilere hayranlık beslemekten asla vazgeçmedim ve geçmeyeceğim de. Elime geçen bir oyun, aslında bu işin ne kadar zor ve meşakkatli olduğunu bir kez daha fark etmemi sağladı. Hearts of Iron II: Doomsday, siyasetin meclis sıralarında el kaldırımaktan, kulislerde polemik yaratmaktan ya da Üçüncü Dünya ülkelereine üstün teknolojili silahlارla savaş açmaktan çok daha fazlası olduğunu bir kez daha kanıtladı. Peki ama nasıl?

Bir oyun incelemesinden ilk beklenen, oyunun neye benzediğini az-çok anlatmasıdır. Bu merakı bir an evvel giderelim çünkü size bahsetmek istediğim çok daha önemli konular var. Genel hatlarıyla Doomsday, dünya haritası üzerinde oynanan, "Risk gibi" diye tabir ettigimiz, gayet zor, hafif karmaşık, su katılmamış bir strateji oyunudur. Görsellilik; iki boyutlu bir harita, animasyon fakiri birimler ve birbirine girmiş menülerden ibarettir. Seslendirme ise neredeyse yoktur, bunun yanında tekdüze müziklerle yaratılmış cılız bir de ambiyansı vardır. Belli bir sonu olmadığı gibi uyulması zorunlu bir kurgusu da yoktur. Oyun, 1 Ocak 1936'da başlar ve 30 Aralık 1953'de pat diye biter. Ama bütün bunlara rağmen Doomsday, su sıralar oynadığım en zevkli strateji oldu. Şaşırınız değil mi? Ama yazı bittiğinde siz de Doomsday'in ne kadar derin ve gerçekçi bir oyun olduğunu biliyor olacaksınız.

TARİHİ YENİDEN YAZMAK

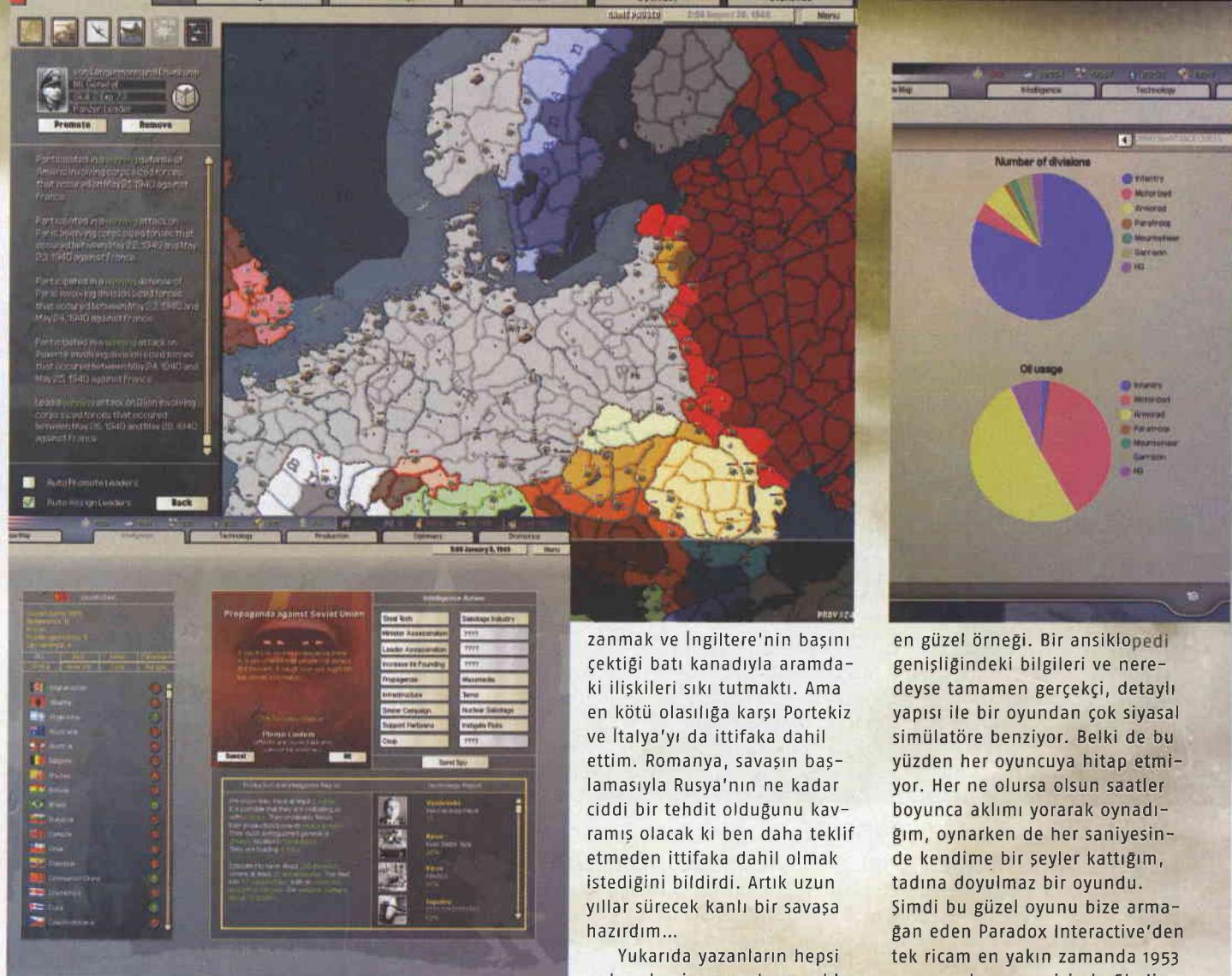
1 Ocak 1936'da kontrolü elime aldığımda dünyada siyasal kırılmalar ve kutuplaşmalar çoktan başlamıştı. 1929'daki ekonomik buharan, ülkeleri denenmemiş politikalara sevk etmişti. Bazı ülkeler ekonomik politikalarında başarılı olurken bazıları kendini radikal ideolojilerin kucağına buldu, bazıları ise kendini dünya- dan tamamen soyutladı. Faşizm batıda, komünizm ise doğuda yükselen değer olmustu. Batı demokrasileri gücünü yavaş yavaş yitirmeye başlamıştı. İpler kopma noktasına gelmese bile oldukça gergindi. İşte 1 Ocak 1936'da dünya böyle bir yerdi.

Dünyanın tarihini değiştirmek istiyorsam ise Almanya'dan başlamalıydım. İlk işim üst düzey kurumlardan aşırı sağcı yöneticileri temizlemek oldu. Daha liberal bürokratlara ihtiyacım vardı. Batı ile bozulan ilişkileri düzene sokmak için Hollanda, Belçika ve Fransa ile ticaret anlaşmaları imzaladım. Kendi topraklarımda ise sanayileşmeye hız verdim. Ordunun modernizasyon projelerini Krupp, Opel ve Messerschmitt firmalarına verirken, Wernher von Braun'u cesitli araştırma görevlerine atadım. Diğer yandan üretim kaynaklarının dağılımını gözden geçiriyor ve deniz ticaretine de ivme kazandırmamanın yollarını arıyorum. Altı aylık kalkınma ve dış politika hamlem sonuç vermeye başlamıştı ki 19 Temmuz 1936'da İspanya'da iç savaş patlak verdi. Cumhuriyetçiler ile milliyetçiler ülkeyi ikiye bölmüştü. İtalya ile birlikte milliyetçileri el altından destekleme kararı aldık. Dönemin merkezi haber alma teşkilatı başkanı Oskar von Hindenburg'dan cumhuriyetçilere karşı sabotaj ve suikastler düzenlemesini istedim. İspanya'ya asker çıkartıp, ulu-orta müdahale yapamazdım, zira İngiltere ile aramın bozulmasını istemiyordum.

KAHRAMAN POLONYA

O sırada Ruslar, batıda yeni müttefikler bulma geyreti içindeydi. Rusların teklif ettiği koordinasyon paktını kabul ettim. Ancak bu pakt ilerde çok başımı ağırtacaktı. 4 Kasım 1938'de Rusya Letonya'ya savaş ilân etti. Aynı tarihlerde Macarlarla Çekler arasındaki politik gerginlik had safha- ya ulaşmıştı. Arnavutlar ise Çeklerle birlik olmanın hesaplarını yapıyordu. Macarlar, erken davranıp hem Çeklere, hem de Arnavutlara aynı anda saldırdı. Polonya da savasa Çeklerin yanında dahil olunca Altinci ve Yedinci Ordu kuvvetleri ile 12 Kasım 1938, sabah saat 7.00'de Polonya'ya girdim. Savaş sırasında Avusturya-Macaristan ve Almanya arası kutsal ittifak sağlandı. İttifaka sonradan Bulgaristan ve Yugoslavya da katılacaktı. Bir buçuk ay sonra ise Letonya Rusların, Polonya benim, Çekoslovakya ve Arnavutluk da tamamen Macarların kontrolündeydi. Çatışmalar Litvanya'ya da sıçradı ve yıldırım harekatı ile tüm ülke 14 gün içinde işgal edildi.

Ruslar, işgalin so- nuçlanma-



sini, siyaset olarak Polonya'nın durumunu ne olacağını beklemeye başladilar. Çünkü onlarla imzaladığım pacta göre Polonya'nın ilhaki durumunda yarısını onlara bırakmam gerekiyordu. Bu maddeden siyirlmanın başka bir yolu ise Polonya'da kukla bir devlet kurup geri çekilmekti. Tüm ittifak ordularını Polonya'nın doğusuna, Rus sınırına doğru kaydırırdı. Alman orduları kuzeyde, Macar ve Yugoslav orduları güneyde, Avusturya orduları ise orta kesimde mevzilendi. Bulgar birliklerini de sınıra kaydırarak iken Romanya'nın yardımına ihtiyacım vardı.

ESKİ DOST, YENİ DÜŞMAN

Almanya'daki şahin lobisinin de zorlamasıyla Polonya'nın resmen Almanya topraklarına katıldığını ilân ettim.

Ruslar çığına dönmüştü, pacta dayanarak Polonya'nın yarısını talep ettiler. Cevabım sert oldu:

"Asla!" Üç gün içinde tüm ilişkiler koptu ve 24 Aralık 1939'da Rus-Alman savaşı başladı. Yaza kadar sert çatışmalar beklemedigim için bu süreyi sıkı diplomatik ataklar yaparak kullanmak istiyordum. Tek derdim yeni müttefikler

zanmak ve İngiltere'nin başını çektigi batı kanadıyla aramda- ki ilişkileri sıkı tutmaktı. Ama en kötü olasılığa karşı Portekiz ve İtalya'yı da ittifaka dahil ettim. Romanya, savaşın başlamasıyla Rusya'nın ne kadar ciddi bir tehdit olduğunu kav- ramış olacak ki ben daha teklif etmeden ittifaka dahil olmak istedığını bildirdi. Artık uzun yıllar sürecek kanlı bir savaşa hazırlıdım...

Yukarıda yazanların hepsi sadece benim oyunda yaşadıklarım. Bu tamamen alternatif bir tarih. Hiçbir kitapta geçmiyor. Doomsday, bize askeri olaylardan ekonomiye, diplomasiye casusluk faaliyetlerine, hatta ordu ve kamu kuruluşlarındaki atamalara kadar pek çok alanda geniş müdahaleler yapma imkanı tanıyor ki oynarken kendimizi gerçekten de tarihi yeniden yazıyor gibi hissediyoruz. Ayrıca her müda- halemin umulmadık sonuçlarının olması oyuna aşırı bir gerçekçilik kazandırıyor. Bu yüzden 15 dakikalık hamleleri bile üç saat tasarladığım oluyordu. İtiraf etmeliyim ki bir ara okulda hoca ders anlatırken, otobüste eve dönerken hep "Rusya'yı nasıl işgal edeceğim?" sorusuna yanıt arıyorum.

GÜN BATARKEN...

Doomsday, kesinlikle söyleyebilirim ki klasik stratejilerin günümüzdeki

en güzel örneği. Bir ansiklopedi genişliğindeki bilgileri ve nere- deyse tamamen gerçekçi, detaylı yapısı ile bir oyundan çok siyasal simülatore benziyor. Belki de bu yüzden her oyuncuya hitap etmiyor. Her ne olursa olsun saatler boyunca aklımı yorarak oynadığım, oynarken de her saniyesinde kendime bir şeyler kattığım, tadına doyulmaz bir oyundu.

Şimdi bu güzel oyunu bize arma- gan eden Paradox Interactive'den tek ricam en yakın zamanda 1953 sonrasında geçen, içinde Gladio, kontrgerilla ve gizli servisler gibi kelimelerin geçtiği bir Soğuk Sa- vad stratejisi çıkarmaları. Bu oyu- nu da 11 Eylül sonrası Yeni Dünya Düzenini konu alan bir strateji- nin takip etmesi. Her ne kadar sadece harita ve yazılarından oluşsa da, menüleri karma karışık, alışma süresi çok uzun da olsa Doomsday gerçekten gurme stra- tejistlerin ağızına layık, mükemmel bir oyun olmuş. Tebrikler Pa- radox...



Olgay Ertez olgay@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Mikro-makro müdahalelerdeki çeşitlilik, derin bir yapı, gerçekçiliği, tarihi birebir yaşama hissi
- ✗ Kötü arayüz, kaba görsel tasarımlar ve yetersiz efektlər

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

DERİN VE GERÇEKÇİ BİR STRATEJİ AMA SADECE BELLİ BİR KEŞİME HITAP EDİYOR.

80

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

SWITCH



Diziksiz ve kaksız oynamaz

Daha dünmüs gibi hatırlıyorum. Aslında dün değil değil de, dört senede öncesiymiş gibi hatırlıyorum. Mağazadan çıkışmış, elimizde yepyeni kaykaylarımız eve doğru yol alıyordu. Limitlemini aşan tutsaklar gibiydi, o kadar özgür hissediyorduk ki olığımızda. Ama her sınır ötesi operasyonda olduğu gibi işler pek istedigimiz gibi gitmedi, en azından benim istedigim gibi... Eve iki sokak kala çok sevdiğim bir arkadaşımın evinin önünde kaldırıma "ollie" yaparak çökayım derken, bacağı bırakmıştım oracıkta. O düşüş, son düşüm oldu. Griptape'i ayakkabı tabanlarım son kez hissetmişti. Bir daha kaykaya binemedim, yemedi.

Bir eksiklik hissediyordum yıllardır. O tekerleklerin asfalt üzerinde çıkardığı tıknır dolu ses, ollie yaparken tailin yere çarpması... Yillardır üzüktüm onlardan. Ama artık kaykayı tozlu rafından indirmenin vakti geldi! Çünkü Tony Hawk's American Wasteland, içimdeki kayma hissiyatını tetikledi, yeminimi bozdum, aldım kaykayı, korkularımı yemmiş bir şekilde bacagımı kirdigim yere gidip kaydım.

İNSANOĞLU TEKERLEĞİ BULMASAYDI?

Oyunun bu kadar eğlendirip bir o kadar da gaza getirmesinin tek bir nedeni var; abartı. Ama abartı derken kötü anlamayın. Neversoft, Divan Edebiyatı'ndakinden daha vurucu bir mübaşa sanatı yapmış. Oyun boyunca Los Angeles'taki vatandaşlardan aldığım görevler abartılı hareketler yapmamızı gerektiriyor. Örneğin bir gökdelenin çatısından yere kaykayla iniyoruz veya metro istasyonunu roketle açıyoruz. Sonuçta kimse burnu bile kanamıyor.. Bu çığırınca görevleri yapmamızın da tek bir amacı var. Oyuna adını veren kaykay parkı olan American Wasteland'i yaratmak. LA'in çeşitli yerlerinden illegal yollarla eşya alıyoruz ve bunu parkımıza götürüyoruz. Heykellere, elektrik direklerine kadar her türlü malzemeyi almak zorundayız. İşte tam burada THAW'daki en güzel gelişim göze çarpıyor: Hikâye.

Önceki Tony Hawk oyunlarında hikâye olmasına rağmen pek fazla ön plana çıkmayı başaramadı. Bunda, oyunun bölümlere ayrılmış olmasının büyük rolü vardı. Fakat THAW'da oyun bölüm bölüm değil, neredeyse tek parça halinde. Olaylar LA'in çeşitli mahallelerinde geçiyor ve her yeni görevde başka mahalleye geçiyorsunuz. Mahalleler arası yükleme ekranları neredeyse yok denenecek kadar kısa sürüyor ki bu da oyuncunun özünde yatan akıcılığı körükleyen faktörlerden biri. Öte yandan klasik mod çok yüzesel olmuş, en iyi yanı eski oyunlardaki

■ Oyunda mahalleler arası transferi uzamak istemiyorsanız kamyoneti kullanabilirsiniz. Ancak ben kayarım diye sananız orası size kalır.



haritalara rastlamak.

Oyunda BMX görevleri de mevcut. Bu görevler bize sadece para olarak geri dönüyor. Bu paralarla da her mahallede rahatlıkla bulunan dükkanlardan kıyafet, kaykay malzemesi alabiliyor, saçımızı kesebiliyoruz. Böylece hafif bir GTA tandansı da yakalanmış oluyor. Kendi karakterimizi, kaykayımızı ve grafitimizi yaratarak da oyunu olağanüstüne kişiselleştirebiliyoruz. Sonuç olarak, serinin yedinci oyunu olan THAW yüzünden dizleriniz parçalanabilir çünkü oyuncular kaykay sevlerin içindeki ateşi körükliyor.



Berkant Akarcan berkant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Güzel senaryo kendini hissettiriyor.
- ✓ Çığırınca hareketler ve görevler.
- ✓ Bölüm mantığı üzerine kurulu değil.
- ✓ BMX kullanabiliyoruz.
- ✗ Hikaye modu kısa sürüyor.
- ✗ Klasik mod çok yüzesel.

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

GÜZEL BİR SENARYONUN
PLANA ÇIKTIĞI İLK TONY
HAWK OYUNU

79



■ Yapım Neversoft Entertainment ■ Distro Activision / Aspyr ■ Yaş sınırı 16+ ■ Türkiye dağıtıcı: Yok ■ Minimum Sistem 1.5GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX, 3GB HDD ■ Önerilen Sistem 2.5GHz CPU, 512MB RAM, 256MB GFX, 3GB HDD ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Az ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler GC, PS2, Xbox, X360 ■ Web <http://th-Americanwasteland.com> ■ Alternatif Kelly Slater's Pro Surfer



Strateji



BLACK & WHITE 2 BATTLE OF THE GODS

Bu kadar sık görüşmesek?

Evet, böyle bir giriş cümlesi yazdığını için belki bir havyanım ben. Çok saygı duyduğumu iddia ettiğim bir oyuna yüzsüzcü "hadi canım, naş" demem olacak sey değil... Yine de alıkoyamıyorum kendimi. Birkaç ay önce, 3-4 saat oynadıktan sonra yavaştan sıkılmaya başladığım halde bir şekilde başından kalkmayı da başaramadığım ve artık sıkıntından kusana kadar oynadığım için Black & White 2'ye karşı garip bir önyargı oluştı bende. Tipki nane'nin kokusuna, tek başına bir şise nane likörünü içtiğim günden beri dayanamayış gibi, Black & White 2 de görmek istemiyorum. Ama cilveli kader bizi yine buluşturdu. Ve ben bir kez daha hayattan nefret edene kadar oynadım, yine mahvoldum...

AZTEKLER VE ÇOKTEKLER

Çok koldan ilerleyen, son derece kapsamlı bir oyunu B&W2. Bir yandan hızla geliştirmek zorunda olduğunuz bir şehir-devlet ve donanımlı bir ordu, bir yandan küçük sorunlarını çözmezk zorunda olduğunuz küçük insanlarınız, tehditler savurup akıntılar düzenleyen düşmanlarınız ve bir yandan da her ağacı yemeye kalkan, sonra da oraya buraya "kaka yapıcım!" diye tuttururan dev hayvanınız... Eht Tanrı olmak kolay olma-

yacak elbette. Oyun boyunca hepsini idare etmek ve yeteneklerimi geliştirek kollarımıza daha iyi imkânlar sağlamak için debelenip duruyorduk. Ek paket Battle of the Gods'da da durum pek farklı değil. Aynı sorumluluk bilinciyle, aynı gamlı baykuş tripleri içinde, yine aynı anda bir ton şeyi idare etmeniz gerekiyor. Tek farkı, hikâyeyin yeni bir boyut kazanmış olması. Daha doğrusu orijinal hikâyeyin mutlu sonunun aslında o kadar da mutlu olmadığını fark etmemizle başlıyor her şey. Bu kez karşınızda düşman gerçekten karanlık; dev bir "undead" ordusuna hükmenden Sauron misali bir tehlkiye karşı savaşacaksınız. Gerçi savaş deyip duruyorum ama, ilk oyundaki gibi barışçıl yollarla da Aztek kollarını kendi kanatlarınız altına alabilir, rakibi böyle de güşüz bırakabilirsiniz.

TANRIM BENİ BAŞTAN YARAT!

Peki değişen ne? Doğrusunu söylemek gerekirse, hiçbir şey. Tipki ilk Sims'in ilk genişleme paketleri gibi Battle of the Gods... Oyunun yeni bir haritada geçmesi, temel ihtiyaç ve yetenekleri öncekilerden farksız iki yeni hayvan eklenmesi, şehir-devletinize ekleylebileceğiniz birkaç yeni bina ve muhteşem eliniz için birkaç yeni hareket dışında yeni bir şey beklemeyin. Peter Molyneux gibi bir yaratıcılık abidesinin, yıllardır vazgeçmediği bir oyun için açık daha heyecan verici bir genişleme paketi tasarlamasını istemeye hakkımız yok muydu? Var, ama ne yazık ki oynamışa renk getiremeyecek ya da "aa bu neymiş? Bir kurcalayayım" dedirtecek hiçbir şey göremiyoruz

oyunda. Gerçi bu eksiklik B&W2'nin hakikaten insanı mesgul eden, uzun süre kendini oynatan tuhaf formülünü bozmaya yetmiyor. "Dur şu tarayı da yapayım, dur bu köyü de kendi topraklarına ekleyeyim, su bulmacayı da çözeyim..." derken yine saatler geçiyor, oyun sizi süreniyor (ya da süründürüyor). Özellikle de bulmacaların hakkını yememek lâzım. Belki paketin en önelsiz parçası (çünkü devam etmek için yan görevleri yapmanız gerekmıyor) ama değişik bir seyler yaptığınız hissini alabildiğiniz nadir anlar da bu görevlerin içinde saklı.

Başa da söylediğim gibi Black & White 2 tipki nane likörü gibi güzel, lezzetli bir şey ama oyuncunun sonunu, şisenin dibini çöktün görmüş olanlar için Battle of the Gods paketi fazla bir şey ifade etmeyecek. Belki biraz mide ağrısı, hepsi o kadar.



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Level Karnesi

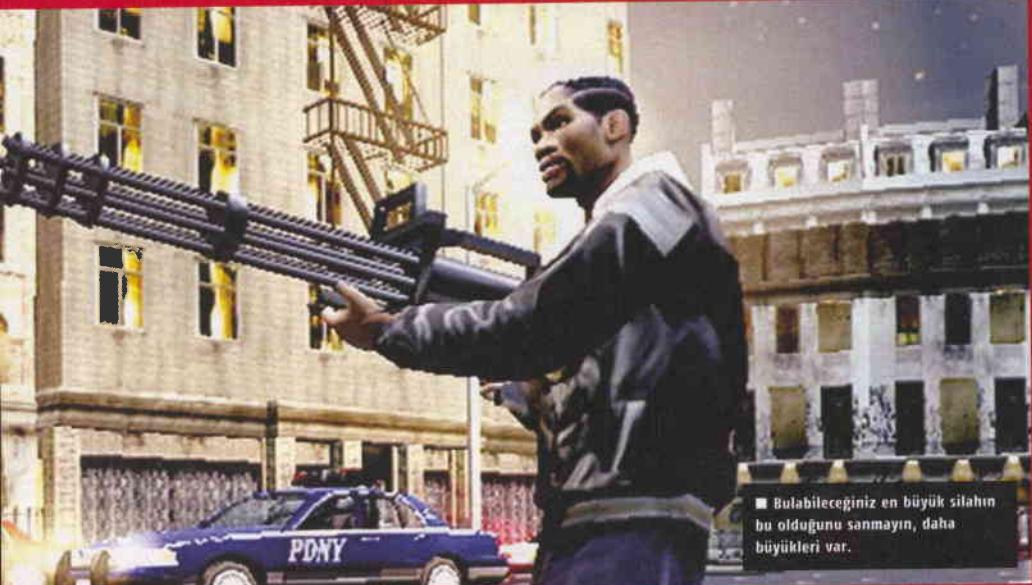
- ✓ B&W'a has, özel üslup.
- ✓ Yan görevler eğlenceli.
- ✗ Yenilikler çok sınırlı.
- ✗ Çok oynanan, oynadıkça sıkın bir oyun.
- ✗ Bug'lar bile orijinalinden kes-yapıştır yapılmış.

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

YENİDEN B&W2 KURMAK
İN ÇALIŞMA İHTİYACINIZ
VARSA ALABİLİRSİNİZ.

67

TRUE CRIME NEW YORK CITY



Lütfen biri beni nezarete atsın

Amerikan varoşlarından kahraman yaratma oyunlarını biraz fazlaşıy়ıla abartılı ve boş buluyorum.

Sahsi fikrimdir kimseyi bağlamaz. Her cümlenin başında "F..K" ya da "son of a B...H" diye ortalıkta salınan ve sağa sola amaçsızca ateş eden adamlarla aram iyi değil ne yapabilirim.

Bastan aşağı küfür, şiddet, cinsel içe-rik ve bir o kadarda kan revan bir oyun olan True Crime: New York City Amerika'da 17 yaşından küçüklerle bu saydığımız se-beplerden dolayı satılmıyor. Sinan işi daha sağlamaya almak için oyun incelemesini ba-na vermiş olabilir bütünüyle şüphedeyim.

AYNI TAS AYNI HAMAM

Yine görev tabanlı bir hırsız-polis oyununda beraberiz. Daha bayılmadıysanız bunlardan oynayalım bakalım.

Oldukça narkotik, seksist ve küfürbaz alt yapısı olan senaryoda kötü bir polis olan Marcus'u canlandırmaktayız. Geçmişinde sokak çetelerinin lekesini taşıyan Marcus, babasının katilinden sonra polis olmaya karar verir (!). Marcus, New York sokaklarında firtınalar estirerek hem çetelerin kökünü ka-ziyor hem de kim vurduya giden babasının cinayet sebebini kendi yöntemlerince ay-dınlıtmaya ca-lıyor.

Oyunda Marcus sonuçta karanlık tarafı seçebilir ya da süttən çıkmış ak saçılı misali topluma sabıkası olan ama zamanında şeytana uymus, kader kurbanı iyi (!) polis olarak hizmet vermeye devam da edebilir o size kalmış. Bu seçim tamamen sizin görevlerde sergilediğiniz tavırla alaklı bir durum. Bir market soygununa karışmış suçluları standart prosedürle uygun olarak kelepçeleyip onlara haklarını okursanız, iyi yoldanız demektir sizden umut kesilmez. Yok eğer suç mahalline bir el bombası atıp suçluların vücutlarının caddeye sa-ğılmasını yöntem olarak benimsediyseniz "allah kur-tarsın" demekten başka da bir seçenek yok.

Tekerlekleri yerde basmayan (ya da basamayan) arabalar, kötü bir seslendirme ve oldukça özensiz bir New York manzarasına sahip olan oyun grafik ve ses olarak da desteklenmeyeince geriye sadece küfür dağarcığını gelistirmek kalmış.

PEKİ BU OYUNDA NE VAR?

Cinsel içerik: Oyunu oynamak stripbarlara dalabilir tam adamı yakalayacakken ortada boruya tutunmuş dans eden bir hatuna gözünüz takılıp kafanıza baltayı yiyebilirsınız. (İş ve seksi birbirinden ayrılmaktır.) Seks-shoplardaki alet edevatın detaylarına bakılacak olursa bu oyuna 17+ veren zihniyete hak vermemek elde değil

Siddet: Silah kullanmamak gibi bir seçenekiniz el-bette var. Ama neden kullanmayacınız ki. Adamlarda bir MIG21

LEVEL SHIT

■ Standart varos suç ortamları. Biz bunlara yabancı değiliz hatta sıkıldık bunlardan.



■ "Ben seni şamurdan çektim çıkardım" muhabbeti kadar standart ve klişe bisey olabilir mi? Çıkarmasaydın...

You weren't shit 'til I brought you in.

eksik insanın canı karşılık vermek istiyor.

Kötü lisan: Tamamı sokak lisanı, herkes birbirine ana avrat düz gitdiyor. Bir selam veren, adam gitbi muhabbet eden eleman yok.

Mesaj: Kötü polisler suç ma-halline kanıt yerlestirebilir ve ma-sum insanların hayatını zindan edebilir.

Reklam: Bolca Red Bull, Puma spor giyim eşyaları, sanal New York'da yüksek sosyete tüketim alışkanlıklarını ve Motorola

Alkol, uyuşturucu, tütün: Uyuşturucu ve uyuşturucu kartelle-rinin baş rolünü oynadığı bir oyun için bu konuda bir söz etmemek gereklidir.

Yani kısacası, büyük küçük herkes bu oyundan uzak dursun.



Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr

Level Karnesi

✓ Bazi rakamsal değerleri toplamak için kullanılan sembollerle verilen ismidir.

✗ Bu oyunda var olmayan değerleri birbirinden çıkartmak için kullanılan semboldür.

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

BİRİ POLİS ÇAĞIRŞIN BU OYUNU ALIP GÖTÜRSÜNLER BURADAN.

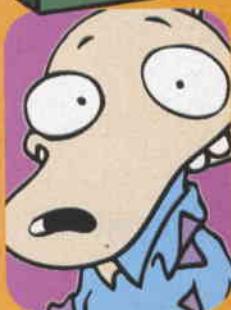
30

LEVEL FORTE

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM

Level
forte

Oyunlardan sonra, tok karnına



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Yazın bu ilk günlerinden herkese merhaba. Okuyucu kitremizin büyük kısmını oluşturan öğrenciler son sınavlarına giriyor ya da girecek. Bense kendimi bildim bile ilk kez bir yaz sezonuna sınav stresi olmadan giriyyorum. Artık ne okul, ne ders, ne de sınav var; tamamen özgürüm. Askerlik mi? Bırakın da su özgür ayların tadını çıkarayım biraz.

Özgürlük demişken işi unutmayalım tabii. Bu sayfalar dışında bir ay boyunca CD ve DVD içeriğini hazırlamakla uğraştım. Üstelik E3 gibi bir organizasyonun araya girmesiyle materyal yönünden fazlasıyla beslenmiş olduk. Ortalık oyun videolarından geçilmez oldu. Hele ki firmalar yüzlerce megabyte büyülüğündeki videoları yayınladıklarında download için uzun bir kuyruk oluştu. Neyse ki tüm videoları zamanında temin edebildik. Ancak bu sefer de yer darlığı gibi bir problem karşımıza çıktı. Her ne kadar bir CD ve bir DVD veriyor olsak da bunun tamamını videolara ayırmamız mümkün değil. Demolari ve modları görmezden gelemediğim.

Forte sayfalarına, son sekiz yıldır düzenlenen ve geleneksel hale gelen Independent Games Festival ile başlıyorum. Büyük firmalar ve onların büyük oyunlarına kendinizi kaptırırken aslında ne kadar eğlenceli oyunlar kaçırdığınızı biliyor musunuz? Independent Games Festival de böyle oyunları ön plana çıkarıyor ve ödüllendiriyor. Bize de keşfedilen bu oyunları denemek kılıyor.

Bugüne kadar gelen birçok mod kurulumu mektubundan sonra iki tam sayfayı modlara ayırmayı uygun gördüm. Verdigimiz tüm modlara degenemesem de önemli olanlar hakkında yeterli derecede bilgi vermeye çalıştım. Eğer modlar hakkında hala problem yaşıyorsanız derhal mail atın, hepsi tek tek cevaplanacaktır. Ayrıca CD ve DVD içeriğinde yer almasını istediğiniz çalışmalarınızı da göndermekten çekinmeyin. ■

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 2006



» Independent Games Festival, 1998 yılında Game Developer dergisi, Game-Masutra web sitesi ve Game Developers Conference yapıcısı olan CMP Game Group tarafından kuruldu. IGF'in kuruluşundaki amaç, bağımsız oyun yapımcılarını teşvik etmek ve onları ödüllendirmekti. Bu yıl sekizinci yılını geride bırakan IGF, bugüne kadar oyun yapımcılarına yüz binlerce dolar ödül dağıtmakla destek verdi. Ödüllendirdikleri oyunlar arasında Tread Marks, Shattered Galaxy, Oasis, Alien Hominid ve Gish gibi yapımlar yer almıştır.

Sekiz yıldır yapımcıları ödüllendiren IGF, 20-24 Mart 2006 tarihlerinde de oyun yapımcılarına 12 dalda ödül dağıttı. Bu yılın kategorileri ve kazananları söyle:

Ana Ödüller

Seumas McNally Büyük Ödülü: Darwinia
En İyi Web Tarayıcı Oyunu Ödülü: Dad 'n Me

Oyun Tasarımında Yenilik Ödülü: Braid
Teknik Mükemmellik Ödülü: Darwinia

Seste Yenilik Ödülü: Weird Worlds: Return to Infinite Space

Görsel Sanatlarda Yenilik Ödülü: Darwinia
İzleyici Ödülü: Dofus

Adultswim.com Ödülü: Dodge the Anvil

Mod Ödülleri

En İyi Half-Life 2 Modu: Dystopia

En İyi Neverwinter Nights Modu: Rose of Eternity – Chapter 1

En İyi Unreal Tournament 2004 Modu: Path of Vengeance

En İyi Doom 3 Modu: Last Man Standing

tarafından hazırlanan Darwinia'nın yapım sürecinin üç yıl olduğu belirtiliyor.

Web tarayıcı üzerinden oynanan en iyi oyun ödülü alan Dad 'n Me ise beni en çok eğlendiren oyun oldu. Newgrounds sitesi tarafından hazırlanan oyun, klasik oynanışı ile renkli içeriğini bir araya getirip kısa süre de olsa eğlenmemizi sağlıyor. Oyunda kontrol ettigimiz karakterimizle, yol boyunca karşısına çıkan herkesi yumruk ve tekmele savurarak hayatı küstürüyoruz. Yapacağımız kombolar sonucu alev aldığımda ise onlara dokunmamız bile canlarını fazlaıyla yakıyor. Çevre ile etkileşim içinde olduğumuz, hatta yeri geldiğinde gol atabilmeme fırsatı dahi bulduğumuz oyunu mutlaka denemelisiniz.

www.newgrounds.com/portal/view/1254456

Eğer aranızda yaptığı oyuna güvenen, en az bugüne kadar ödül almış oyunlar kadar kaliteli yapımlar ortaya koymağına inanan yetenekli yapımcılar varsa siz de bu festivale katılabilir ve oyunlarınızın kalitesini ölçebilirisiniz. Gelecek yıl dokuzuncusu yapılacak olan festivale katılmak için IGF'in resmi sitesinden başvuru yapabilirsiniz. Başvurular bu aydan itibaren alınmaya başlıyor. Artık Resident Evil ve klasik FPS oyunları dışında da bir şeyler deneme zamanı gelmedi mi?

www.igf.com

– Rocko ■



E3 VİDEOLARI

>> Geçtiğimiz ay Los Angeles'ta gerçekleştirilen E3 oyun fuarı yine oldukça renkli geçti. Özellikle yeni nesil konsollar Xbox 360, PlayStation 3 ve Nintendo Wii'nin rekabetine sahne olan fuarda birbirinden etkileyici oyunlar vardı. Sadece oyunlar değil, konsolların kontrol cihazları da dikkat çekiciydi. (SRPL: Dergide 16 sayfa detaylı E3 yazısı varken bu kuru ve içersiz girişe hiç gerek yok bence, değişimde fayda var)

Fuarda belki de en çok ön plana çıkan, Nintendo Wii ve kontrol kumandası oldu. Birçok oyun üzerinde örneği gösterilen Wii'nin kontrol kumandası sayesinde tamamen serbest bir şekilde hareket edebiliyor ve bunu oyuna yansıtıyor. Kumandayı bazen bir balık oltası, bazen ok-yay iklisi, bazen de bir golf sopası olarak kullanabiliyor. Bu ve daha birçok örneğin gösterildiği Nintendo Wii videosunu DVD'de bulabilirsiniz.

Nintendo Wii'nin en başarılı gözüken ve kontrol cihazı ile uyumu zirveye çıkan oyunu Red Steel'di belki de. FPS türündeki oyunda atesi silahların dışında kılıç da kullanılıyor. İzlerken inanması en güç sahneler de kılıç kullanımı sırasında meydana geliyor. Red Steel'in tanıtım videosunu CD'de, iki büyük dakikalık oyun içi videosunu ise DVD'de bulabilirsiniz.

E3 videoları arasında en büyük boyuta ve en uzun süreye sahip video Metal Gear Solid 4'e ait. Sadece PlayStation 3 için hazırlanan oyunun bu uzun videoosunda, artık iyice yaşanmış olan Solid Snake'i ve yaşadığı dramı izliyoruz. Kendisinin bu oyundan sonra bir daha karımıza çıkacağını sanmıyoruz. Kimse Hideo Kojima'yı rahatsız etmesin artık.

CD ve DVD içeriğinin tamamını videotara ayıramayacağımızdan, elimizde bulunan bol miktardaki ve kaliteli videolar arasından uzun süre eleme yapmadık. Video sayısı ve kalitesi gibi kıstaslar bizi uzun süre kıvrardı ve sonunda sizin için en iyi videoları seçmeye çalıştık. Yazında bahsettiğim videolar dışında CD ve DVD'de yer alan videolarдан birkaç söyle: Alan Wake, Brothers in Arms: Hell's Highway, Call of Duty 3, Fable 2, Halo 3, Heavy Rain, Hellgate: London, Indiana Jones, Splinter Cell: Double Agent, Spore, Warhammer: Mark of Chaos, World of Warcraft: The Burning Crusade. – Rocko ■



Demo (DVD'DE)

ANOTHER WORLD

>> Tür: Demo

Hazırlayan: Magic Productions

Web sitesi: <http://www.anotherworld.fr>

90'ların başında PC başında olanların unutamayacağı oyunlardan biridir Another World. Eric Chahi tarafından hazırlanan aksiyon/macera türündeki oyun, dönemin en başarılı ve iz bırakılan oyunları arasında yerini almıştır. Another World'de genç, yetenekli, atletik ve kırmızı sağlı bir fizikçi olan Lester Knight Chaykin'i kontrol ediyorduk. Chaykin, yaptığı bir deneyin kontrolden çıkışması sonucu

baska bir gezegene isimlərinca maceramız da başlamış oluyordu

DVD'de yer verdigimiz Another World, bu klasik oyunun yeni teknolojiyle elden geçirilmiş versiyonu. Magic Productions tarafından hazırlanan yeni Another World, içerik ve oynanış olarak bir değişikliğe sahip değil ancak grafikleri biraz olsun yenilenmiş durumda. Aradan geçen 15 yıllık farkı Lester'in evrim resminde görebilirsiniz.

Oyunu kurduktan sonra Başlat menüsünde yapılacak olan Order Full Version linkine tıklayarak oyunun yapımcısının sitesine bağlanıp oyunu satın alabilirsiniz. Tam sürümün fiyatı 7 Euro. – Rocko ■

■ Oyunun ilk karesindeki farklılık



Demo (DVD'DE)

PAPERBALL

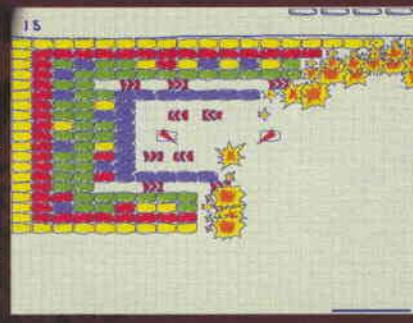
Tür: Demo

Hazırlayan: e-giraffa

Web sitesi: <http://www.e-giraffa.com>

>> Bu ay yer verdigimiz ufak demolardan biri de PaperBall, klasik Arkanoid oyununu bilenlerin yabancılığı çekmeyeceği PB, oldukça renkli bir görüntüye kavusmus. Aynı oyun sistemi üzerine kurulan PaperBall'un grafikleri el çizimi şeklinde. Görüntü olarak kareli bir defter sayfasına çizilmiş olan oyun, kazanacağımız yeni özellikler sayesinde ortalık oldukça renkli bir hal alabiliyor.

Oyunun tam sürümünde sekiz bölüm paketi içinde 120 bölüm bulunuyor. Demoda ise sadece bir bölüm paketi oynanabiliyor. Hazır olan bölümleri bitirenler için bir de bölüm



editörü bulunuyor. Kullanımı oldukça kolay olan bu editör ile istediğiniz tarzda bölümler tasarılabiliyorsunuz. Üstelik bunları baskalarıyla paylaşmanız da mümkün.

PaperBall'u oynamak için 233MHz işlemciye, 32 MB RAM'e ve DirectX 7.0 uyumlu bir ekran kartına sahip olmanız yeterli. Oyun tüm işletim sistemleriyle uyumlu. Son olarak oyundaki müziklerin de gayet hoş olduğunu belirtiyim. Oyunun tam sürümü 20 dolar karşılığında web sitesi üzerinden satın alınabiliyor. – Rocko ■

MOD (DVD'DE)

WORLD WAR 2

Türü: Mod

Sürüm: 2.07

Gereksinim: Rise of Nations: Thrones & Patriots

Hazırlayan: Army_Of_One ve Spiritflyer

Web sitesi: <http://www.worldwar2ctw.tk>

» World War 2 modu, en başarılı strateji oyunlarından biri olan "Rise of Nations"ın Thrones & Patriots ek paketi için hazırlandı. Sadece üç kişi tarafından yapılan mod, adından anlaşılacağı üzere ikinci Dünya Savaşının konu alıyor. Custom Map listesinden seçerek oynayabileceğiniz WW2'de, Allied ve Axis olmak üzere iki taraf bulunuyor. Allied'i seçerek kontrol edebileceğiniz ülkeler; Avustralya, Brezilya, Kanada, Fransa, Yeni Zelanda, Polonya, Güney Afrika, Sovyetler Birliği, Birleşik Krallık ve Amerika Birleşik Devletleri. Axis tarafını seçerek kontrol edebileceğiniz ülkeler ise; Almanya, İtalya, Japonya, Bulgaristan, Romanya, Macaristan, Manchukuo ve Finlandiya. Ordularınızı, seçtiğiniz tarafa göre kontrol ettiğiniz tüm ülke topraklarında serbestçe gezdirebiliyorsunuz. Böylelikle savaşın merkezi olan Avrupa'ya doğru hızla ilerleme şansınız oluyor. Modun içerdiği Avrupa Savaşları; Britanya, Kursk, Stalingrad, El Alamein, Normandiya ve Arnhem'de geçiyor. Tabii ki modda sadece Avrupa'daki savaşlar yer almıyor. Bunların dışında Pearl Harbor, Iwo Jima ve Wake Adaları da dahil yedi savaş daha var.

Aşında mod henüz tamamlanmadı; hatta yayınlanacak bir sonraki versiyonun %65 seviyesinde olacağı belirtiliyor. Buna rağmen oynanabilir ve test edilebilir durumda olması, oyuncuların kullanımına sunulması güzel.

Kurulum:

1. Mod dosyasını bir klasöre açın.

2. İçindeki "World War 2" klasörünü "Rise of Nations\Thrones and

Patriots\conquest" klasörüne taşıyın.

3. "World War 2" klasöründeki şu dört dosyayı "Rise of Nations\Thrones and Patriots\conquest" altına taşıyın.

- World_War_2_Conquest_Map_01.xml

- World_War_2_Conquest_Map_01.png

- World_War_2_Conquest_Map_01_info_text.xml

- World_War_2_Conquest_Map_01_strings.xml

4. "World War 2" klasöründeki şu dosyayı "Rise of Nations\Thrones and Patriots\conquest\rendermaps" altına taşıyın.

- RENDER_World_War_2_Conquest_Map_01.png

5. World War 2'yi "Campaign" bölümündeki "Custom Map" listesinden seçebilirsiniz.

- Rocko ■



MOD (DVD'DE)

NINJA TOURNAMENT

Türü: Mod

Sürüm: 1.1

Gereksinim: Doom 3 + 1.3 yaması

Hazırlayan: DungeonDoom

Web sitesi: http://dungeondoom.d3files.com/ninja_tournament

» Ninja Tournament, Doom 3 için hazırlanan en ilginç modlardan biri. Modun en önemli özelliği tamamen kılıç kullanımı üzerine kurulması. Elimizde bulunan kılıçlar ile hem düşmanlarımıza saldırıyor hem de kendimizi savunmaya çalışıyoruz. Mücadeleler sırasında basarıımıza göre kılıç kullanma yeteneğimizde olumlu veya olumsuz değişimler olabiliyor. Paket ile birlikte gelen ve oynayabileceğimiz iki tane de harita bulunuyor; bunlar The Pit ve Toxic Arena.

Mod, Doom 3'ün tek kişilik ve tüm multiplayer modları ile oynanabiliyor. Eğer bir server yaratmak istiyorsanız, konsola "si_pure 0" değerini girmeniz ve multiplayer bölümünden "Create Server'a basmanız gerekiyor. Daha sonra da oyunun oynanacağı haritayı seçiyorsunuz. Bu modun oynandığı serverlara bağlanmak için ise herhangi bir ayar yapmanız gereklidir.



miyor.

Modu kurmadan önce Doom 3 için yayınlanan 1.3 yamasını kurmayı unutmayın. Çünkü mod bu yama üzerine hazırlanmış ve önceki versiyonlar ile uyumsuzluk yaratıyor.

Kurulum:

1. Modu DVD arabiriminden kurun.

2. RAR dosyası açıldıktan sonra "Ninja Tournament" klasörünü Doom 3 klasörüne taşıyın.

3. "Ninja Tournament" klasöründeki "ninja_tournament.bat" dosyasına çift tıklayın.

4. Doom 3 açılınca tek kişilik oyun bölümünden harita seçerek modu oynayabilirsiniz.

- Rocko ■



MOD (DVD'DE)

RESIDENT EVIL: COLD BLOOD

Türü: Mod
Sürüm: Beta 1
Gereksinim: Half-Life
Hazırlayan: Xenoverse
Web sitesi: <http://coldblood.xenoverse.net>

>> Mod yapımcılarının birçoğu yeni oyunlar üzerinde çalışmalarını sürdürüyorlar. En çok üzerine düştükleri oyunlardan biri de Half-Life 2. Ancak bu ay DVD'de yer verdığımız Resident Evil: Cold Blood modu ilk Half-Life oyunu için hazırlanan bir mod. Üstelik üzerinde fazlaıyla uğraşılmış ve geniş bir ekip tarafından hazırlanmış.

Resident Evil: Cold Blood adından anlaşılağı üzere Resident Evil oyunlarını konu alıyor. Bu demek oluyor ki, oyun boyunca etrafımızda sürüyle zombi göreceğiz. Ancak öldürmemiz gerekenler sadece zombiler değil; modda köpeklerden dev örümceklerine kadar 10'un üzerinde farklı türde yaratık bulunuyor. Peki var olan tüm yaratıkları tek başına mı öldürceğiz? Hayır. Modun en önemli özelliklerinden biri de online olması ve kooperatif şekilde oynanması. Yani başkaları ile bir araya gelerek senaryoyu aynı anda oynayabiliyor ve düşmanlara karşı gelebiliyoruz.

Kısaca oyunun senaryosuna da değineyim. Oyun 25 Eylül 1998 sabahı, Amerika Birleşik Devletleri'nin batısına yakın bir bölgedeki Racon City'de başlıyor. Umbrella Incorporated'dan bilim adamı William Birkin'in çevreye saldığı öldürücü T-Virus, canlıların mutasyon geçirmesine neden oluyor. Böylece ortada bize düşman olan bir sürü canlı bitiyor.

Bizi öldürmeye çalışan canlılara karşı kullanabileceğimiz birkaç silah var. Bunlar; paslı bir boru, Browning marka bir tabanca

ve Remington marka bir pompalı tüfek. Saldırlar sırasında kaybedeceğimiz enerjimizi ise bazı bitkiler ve ilk yardım spreyi ile geri kazanabiliyoruz.

Kurulum:

Bir kurulum dosyası haline getirilen Resident Evil: Cold Blood modunu normal bir kurulum yapar gibi kurabilirsiniz.

- Rocko ■



MOD (DVD'DE)

RED ALERT 3: THE THIRD WAR

Türü: Mod
Sürüm: Beta Demo
Gereksinim: Command & Conquer Generals: Zero Hour + 1.02 yaması
Hazırlayan: Red System
Web sitesi: <http://www.redsys.ru>

>> Command & Conquer Generals oyununun Zero Hour ek paketi için hazırlanan bu mod, Üçüncü Dünya Savaşı olarak adlandırılmış. Red Alert 3: The Third War'un bu beta demosunda savaşın iki tarafı olarak Sovyetler ve Yuri bulunuyor. Modu kurduktan sonra bunlardan birini seçerek üç görev oynayabiliyoruz. Modun tam sürümünde ise savaşın üç tarafından sekiz seçenekimiz olacak. Müttefik kuvvetlerinden Almanya, Fransa, Büyük Britanya; Sovyet tarafından Sovyetler, Livia, Küba, Yugoslavya ve son olarak Yuri.

Red Alert serisine devam niteligidde hazırlanan mod ile oyuna, seridekine benzer bir sağ-

kontrol paneli ekleniyor. Bu bar ile birimlerimizi kontrol edebiliyoruz. Moddaki binalar da Red Alert 2'dekileri benzer olarak hazırlanmış.

Kurulum:

Red Alert 3: The Third War hazır bir kurulum dosyası olduğu için direkt olarak kurulmaktadır.

- Rocko ■



MOD (DVD'DE)

OVERLOAD'S MODPACK

Türü: Mod paketi
Sürüm: 4.0
Gereksinim: The Elder Scrolls IV: Oblivion
Hazırlayan: Overload

>> Overload's ModPack, popüler oyunlardan Oblivion için hazırlanan bir mod paketi. Paketin içinde 30'un üzerinde irili ufaklı mod bulunuyor. Bunların arasında oyundaki ufak-tefek

hataları düzeltlen, yeni içerik sağlanan, oyun mekanığı ile oynaman, grafikleri geliştiren ve arabirimde değişiklikler yapan birçok materyal var. Zaten dosyayı açığınız zaman tüm modların kategorilere ayrıldığını göreceksiniz. Modların tamamını aynı anda kullanmanız da mümkün. Ancak kurulum tek bir işlemde bitecek kadar kısa değil. Modların birçoğunu "Oblivion\Data" klasörüne açmanız yeterli oluyor. Ama bazı modların kurulumundan farklılıklar olabiliyor. Gerekli bilgileri her modun yanında bulunan metinlerde bulabilirsiniz.

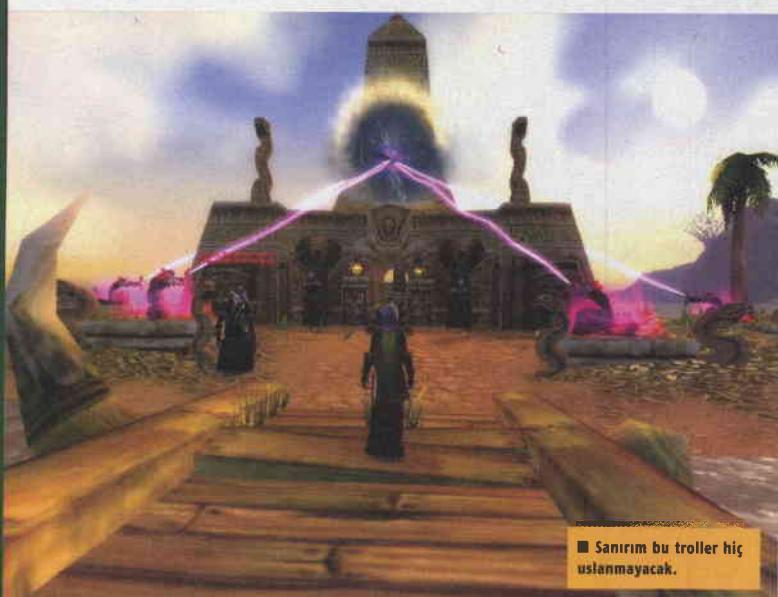
Bu paketteki en büyük boyuta sahip mod, Jarrod tarafından hazırlanan kaplama modu. Oyunındaki çim, toprak, kaya ve diğer tüm kaplamaları değiştiren dosyalardan oluşan modun kurulumu söyle:

- 1) "landscape" klasörünü "Oblivion\Textures" içine taşıyın.
- 2) "archiveinvalidation.txt" dosyasını "Oblivion" klasörü içine taşıyın.

- Rocko ■



İLERİ DÜZEY WOW REHBERİ



HAYAT 60'INDA BAŞLAR - Bölüm 3 - ÖFKELİ TROLLER VE YEMYEŞİL BİR INSTANCE

Açığacı geçen ay Ahn'Qiraj Hareketlerini dağıttıktan sonra bu ay için aklımda Ahn'Qiraj Tapınağını yazmak vardi. WoW'un en zor Instance'ı olarak bilinen Temple of Ahn'Qiraj geçtiğimiz ay ilk kez C'Thun'un kesilmesiyle üç lona tarafından tamamlandı. Biz de şu yazımı yazdığını sıradı dördüncü boss'u kesmiş durumdayız. Muhtemelen siz bu satırları okurken de (çooook çok uzaklarda olacağım :P) sonlarda olacağız. Bu nedenle bu ay 20 kişilik Instance Zul'Gurub'u öne çektim.

Not: Temple of Ahn'Qiraj yüksek nature resist gerektirdiğinden şimdiden nature eşyaları birektirmenizi öneririm. Tavsiyem Maraudon yapmanız ve AH'deki uygun fiyatlı eşyaları kapatmanız.

Not 2: ZG geniş içeriği nedeniyle; zip'leme, rar'lamama ve üstüne arj'lamama rağmen dört sayfaya anca sığdı. Bu nedenle bu ay Burak'a Sleep attım.

KISA TROL TARİHİ VE GURUBASHI

Bundan uzuun zaman (16 bin yıl kadar) önce Azeroth'da dengeler günümüzden çok farklıydı. Dünyanın hâkimiyeti o zamanlar tek kita halinde olan Kalimdor'un güneyini elinde bulunduran Trol İmparatorluğu Gurubashi'nin elindeydi. İmparatorluğun başkenti ise günümüz Stranglethorn Vale'ında bulunan Zul'Gurub'du. Fakat politik çekişmeler neticesinde imparatorluk iki ülkeye ayrıldı. Bu ülkeler güneydoğu ormanlarında yer alan Gurubashi ve kitanın ortasındaki ormanlara yayılmış Amani idi. Bu iki ülke birbirinden pek hazzetmemesine rağmen ortak bir düşmana sahipti: Azi-

Aqır (geçen ay bahsettiğim böcekler). Troller bu işgalci böceklerle binlerce yıl savaştılar. Böcek soyunu ortadan kaldırmayı başaramasalar da onları topraklarından sürdüler ve kendi meselelerine geri döndüler. Amani High Elf'lerle uğraşın onları kuzeye sürerken (ki bu Quel'thalas'ın ve Elf-İnsan dostluğunun ilk adımları oluyordu) Gurubashi büyük bir iç savaşla kavruluyordu. Savaşın nedeni korkunç kan tanrısi Hakkar the Soulflayer'dı. Aslında her şey güzel başlamıştı: Troller daha fazla güç için Hakkar'dan yardım istemişlerdi. Hakkar trollere kan büyülerini öğretmiş ve son derece güçlenmelerini sağlamıştı. Fakat trollere yardım etmesinin arkasında büyük bir sırvardı: Dünyaya fiziksel formda girebilmek. Atal'ai olarak bilinen bir grup trol Hakkar'ın avatarını dünyaya çağrılmaya çalıştı. Zaten kiyamet de bundan sonra koptu. Çünkü bunun için çok sayıda kurbanın kanı gerekiyordu. Dolayısıyla Gurubashi'den sürüldüler. Kuzeye Swamp of Sorrows'a kaçan Atal'ai trolleri çalışmalarına burada inşa ettikleri tapınakta devam ettiler. Bu çalışmaları güçlü ejderlerden Ysera tarafından keşfedildi. Ysera'nın tapınağı yerle bir etmesinden sonra ölümsüzlük vaadileyle yesil ejderhalardan yardım istendi. Fakat avatarın dünyaya gelmesini bir grup kahraman (Sunken Temple görevleri) engelledi. Yeniden başladıkları çalışmalar neticesinde Hakkar'ın fiziksel formunda dünyaya gelmesinin sadece Gurubashi'nin başkenti Zul'Gurub'ta mümkün olduğunu keşfettiler. Bunun üzerine Zul'Gurub'a sırasak aynlarını tamamladılar. Hakkar'ın dünyaya inmesi üzerine troller tarılarını en güçlü Priest'lerini Zul'Gurub'a gönderdiler. Bu Priest'lerin özeliği ait oldukları tanının sembolü olan hayvana dönüşebilmeleri ve güçlerini kullanabilmeiydi. Fakat Priest'ler Hakkar'a yenik düştüler. Trollerin pisliğini temizlemek de bize düştü.

ZUL'GURUB PARAGONLARI

Zul'Gurub ödül sistemiyle klasik Instance'lardan ayrılıyor. Paragon of Power olarak adlandırılan sistemle içerisindeki moblardan çeşitli marka ve sınıflara özel eşyalar düşüyor. Gerekli Reputation'a ve marka sayısına ulaştıktan sonra sınıfınıza özel eşyaları alabiliyorsunuz. Büyük londalarda genelde bu markalar Pass'lanarak bir Officier'in ZG karakterinde biriktirilir ve gerekli Reputation'a ulaşılara ihtiyacı kadar dağıtılır.

İlk ZG markası olan Coin ZG'deki herhangi bir mobdan düşebiliyor. Coinler beser tane biriktirilerek Reputation (Rep) kazandırıyor. Diğer ZG markası Bijou, Coin kadar sık düşmüyor. Görevler için ikişer Bijou'ya ihtiyacınız olacak. Bunları STV haritasının sol üst kösesindeki adada bulunan Zandalar Trollerine vererek Rep kazanabilirsiniz. Aşağıdaki hangi sınıfın hangi Bijou'ya ihtiyacı olduğunu görebilirsiniz:

Mavi: Mage, Rogue, Shaman

Bronz: Priest, Druid, Warrior

Altın: Rogue, Paladin, Shaman

Yeşil: Druid, Hunter, Warrior

Turuncu: Priest, Mage, Warlock

Mor: Rogue, Paladin, Shaman

Kırmızı: Druid, Warlock, Paladin

Gümüş: Mage, Hunter, Warlock

Sarı: Priest, Hunter, Warrior

- ZG'den toplayacağınız son marka ise yalnızca boss'lardan düşen Primal. Sınıfiniza özgü Primal'i diğer gerekli markalarla birlikte teslim ettiğinizde ödül eşyanıza kavuşacaksınız. Ödül



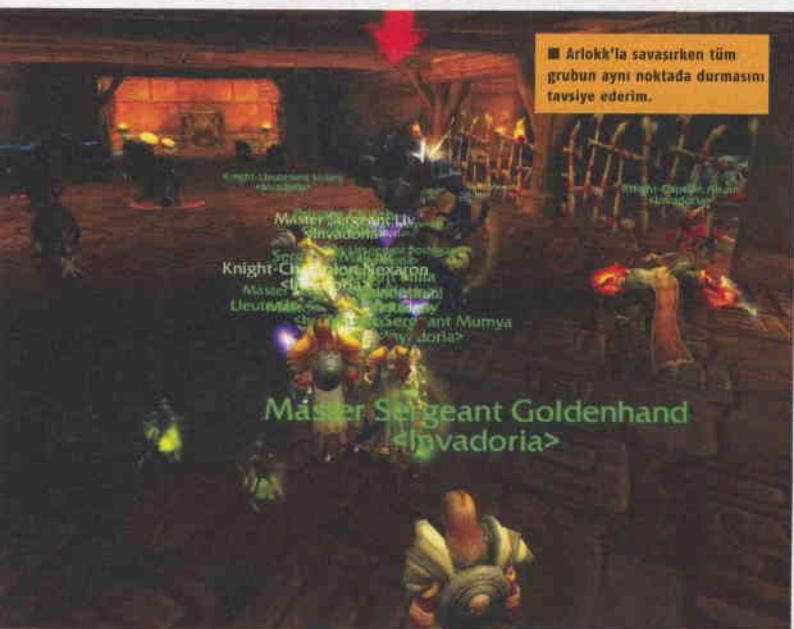
esyalarına suradan ulaşabilirsiniz: <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/factions/zandalar/quests.html>

- Markalar ile Vendor'lardan neler alabileceğinize suradan bakiyabilirsiniz:
<http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/factions/zandalar/vendor.html>
- Aşağıda hangi Primal'in hangi sınıflar tarafından kullanılabiliceğini görebiliyorsınız:

Aegis: Priest, Rogue, Hunter
Armsplint: Rogue, Warrior, Shaman
Bindings: Mage, Hunter, Paladin
Girdle: Rogue, Warrior, Shaman
Kossack: Mage, Warrior, Warlock
Sash: Priest, Druid, Warlock
Shawl: Mage, Hunter, Paladin
Stanchion: Priest, Druid, Warlock
Tabard: Druid, Paladin, Shaman

"HAYVANI" ZUL'GURUB BOSS'LARI

Hakkar ele geçirdiği Priest'lerin güçlerini de sömürüdüğünden indirmediginiz her Priest'in gücü Hakkar'la karşılaşırken önünüze çi-



kacak. ZG Raid'i için kullanıla kullanıla artık neredeyse resmileşmiş söyle bir sıra bulunuyor: Venoxis, Broodlord, Thekal, Gaz'raka, Arlok, Jin'do, Hakkar. Hakkar aşağıdaki ilk beş boss'un güçlerinden faydalandığı için Hakkar'a gitmeden önce bunların kesilmesi şart. Bazı boss'lar düşürdüğü özel epic binekler (panter, kaplan, raptor) nedeniyle ilginizi çekecek.

1) High Priestess Jeklik (Yarasa)

Jeklik ortalama bir donanım ve biraz pratikle kolaylıkla halledilebilecek bir boss. Savaşın başlamasıyla birlikte Jeklik hasar da vuran bir AoE Silence koyuyor. Ayrıca yardımına 4 Bloodseeker çağrıyor (bu yarasalar 1.0 atak hızı ile Brokentooth'la beraber oyunun en hızlı iki Hunter petinden biri). HP'si yarıya indiginde ise Shadow Word: Pain ve Mind Flay gibi saldırular kullanıyor.

Alana girdiginizde sağ tarafta kalan tepecik Jeklik'i çekmek için doğru yer. Boss'a yakın olanlar AoE yiyeceğinden önce yalnızca Main (MT) ve Offtank (OT) bulunmalı. Grup Jeklik'i yüzde 50'ye çekerken Mage'ler AoE ile yarasaları temizleyecekler, geç kalırlarsa Caster'ların eli kolu bağlanır. Jeklik yüzde 50'den sonra Caster formuna girecek. Bu safhada kendini heal ederse ölürsünüz. Ayrıca grubu bomba atan yarasalarla da dikkat etmelisiniz. Yarasaların hedef alması 2 sn sürdüğünden boss'un etrafında hareket eden bir tank, bomba saldırısını yavaşlatacaktır. Bu arada gelen bol DPS ile Jeklik kolayca ineciktir.

*Kesilmezse Hakkar 1500–2000 hasarlık AoE ve 8 sn Silence'a kavuşuyor.

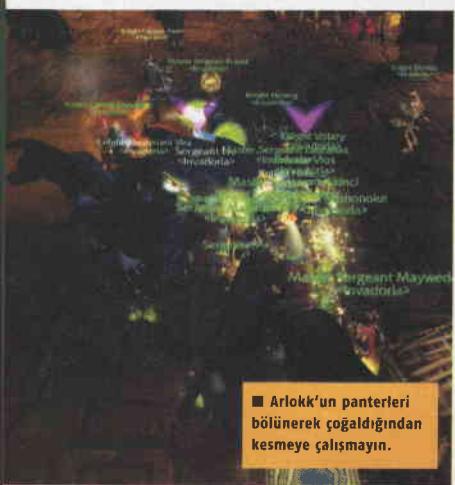
2) High Priest Venoxis (Yılan)

Yılan Venoxis nispeten kolay bir boss. Venoxis savasa 4 yılancı yardımıcı ve büyülerileyile (Holy Nova, Holy Fire, Renew) ile başlayacak. Yılan formuna girdiğinde ise zehir AoE'si ile 500'er hasar vuruyor.





■ Allahtan bu sütun gibi
bacakların HP'si fazla değil.
Bol DPS, no problem.



■ Arlokk'un panterleri
bölnerek çoğaldığından
kesmeye çalışmayın.

Başlarken MT Venoxis'i odanın soluna çekecek. O sırada üç yandaşına Crowd Control (Sheep, Sleep) yaparak dördüncüyü indirin. Sırayla diğerlerini de indirdikten sonra menzilli DPS boss'a abanabilir. ZG'nin birçok boss'u gibi Venoxis'in yetenekleri de mana bazlı olduğundan Mana Burn+Viper Sting+Drain Mana kullanılarak geleceği hasar azaltılabilir. Venoxis yılana dönüştükten (%50 HP) sonra tüm heal MT'ye dönmemeli. Venoxis elliğini başına kaldırıldığından zehir saldırısının geleceğini anlayabilirsiniz.

*Kesilmezse Hakkar gruptaki herkese 800 zehir vuruyor.

3) High Priestess Mar'li (Örümcek)

Savaşa Caster olarak başlayan Mar'li, trol formundayken destek çağrıyor ve çevresine AoE zehir hasarı veriyor. Örümceği dönüştükten sonra çevresindeki herkese ağatıyor. Bu savaşta iki tanka ihtiyacınız olacak. Gelen 4 örümcek Frost Nova ile tutulup AoE ile temizlenmeli. Bu arada MT Mar'li'nin agrosunu alacak. Boss dönüşürken agro listesi sıfırlandıktan ve boss

ağ yemeyen kişiye giyim. ■ Bir grup yumurtalar ile uğraşırken diğer grup gelen arada gelen diğer örümceklerini kesmeli.

Iendligidinden çabuk kesilmeli. Mar'li %30'da Drain Life yapacak. Engellemezseniz (Kick, Shield Bash vs) ölürsünüz.

*Kesilmezse Hakkar grubu 6 sn Stun ediyor ve aggroyu sıfırlıyor.

Not: Örümceklerin zehri yüzünden görününe gitmesine karşı ayardan Shader efektlerini kapatabilirsiniz.

4) High Priest Thekal (Kaplan)

Thekal, biri Shaman diğeri Rogue 2 yardımcısı ve 2 kaplana beraber geliyor. Thekal ve yardımcılarından biri öldüğünde diğerleri onu canlandırıyor. Bu nedenle üçünün aynı anda ölmesi gerekiyor. Thekal öldükten sonra kaplana formunda geri geliyor ve Force Punch (Jedi mübarek) ile 1000'er (AoE) hasar vuruyor. Ayrıca sağdan soldan kaplana çağırıyor. Thekal savaşı iki safhaya ayrılıyor. Çarpışma 3 Tank'ın Thekal'ı ve yardımcılarını çekmeleriyle başlayacak. Thekal kulübüsünün güneyinde tanklanırken diğerleri odanın uzak köşelerine götürülecek. Özellikle Lor'Khan uzak tutulmalı ki Heal girişiminde bulunamasın. HP'leri nedeniyle üçünü aynı anda kesebilme için sırayla Thekal ve Zath'ı %15'e, Lor'Khan'ı da %10'a getirmelisiniz (dalacağınız trol için CTraid modundan MT'yi kolayca izleyebilirsiniz). Warlock'lar heal'a karşı Lor'Khan'ın manası emmeliler. Mana sıfırlandıktan sonra bir Warlock dışındaki Thekal'ın manasını emmeye başlayabilirler. Arada gerekirse Kick ya da Silence kullanılabılır. Gerekli HP'lere gelindiğinde üçünü ortada toplayın ve bol AoE ile kesin. İkinci safhada Thekal canlanıp kaplana dönüştükten sonra bol DPS ile indirin, bu arada Knockdown sonrası aggroya dikkat edin. Sonra da kaplaneları temizleyin.

*Kesilmezse Hakkar'ın atak hızı %150 artıyor.

5) High Priest Arlokk (Panter)

Panter Arlokk (Emel?) belgeselerde görebileceğinizden fazla panter çağırın bir boss.



■ Mandokir'in raptoru çitlerin arkasına atlamaya pek meraklı. Dizginlemezseniz budunuzdan bir isıtık alıyor.

Panterleri kesmeye çalışmayın, kestikçe fazlası gelecek. Çarpışma sırasında bir kişiye Hunter's Mark (2 dk) koyarak tüm dostlarının ona dalmasını sağlıyor, aman devamlı heal'ı unutmayın. Bir Warrior veya Paladin (Consecration) Mark'ı almaya çalışmalı. Grupta Shaman varsa Stoneskin Totem kullanabilir. Arlokk belli aralıklarla gidip gelecek, bu sırada DPS yalnızca Arlokk üzerinde olmalı. Olay şu: Mark kimdeyse ayakta tutulacak, her spawn grubu Mark'lı üzerinde toplandığında uzaklaştırılacak ve Arlokk ortaya çıktığında tam gaz DPS yapılacak. Panterleri uzak tutmak için gruba önceden dağıtıllacak Flash Bomb'lar sırayla kullanılabilir. Bomba yoksa tüm panterler toplandığında sırayla AoE Fear yapın. Panterler çıktığında Frost Nova da kullanılabilir.

*Kesilmezse Hakkar 2 sn'lık Gouge Attack ile aggroyu sıfırlıyor.

6) Broodlord Mandokir

Buradan itibaren okuyacağınız boss'lar Hakkar'ı güçlendirmiyor. Bu nedenle yapmak zorunda değilsiniz. Üzerinize raptoru ile saldıran Mandokir savaşta rasgele birini seçerek (<Name> I'm watching you!) Mark'lıyor. Mark'lı kişi herhangi bir büyülü saldırıda bulunursa boss level atlayarak güçleniyor. Siz bir büyülü yaparken Mark'lanırsanız hemen Escape ile yaptığınız şeyi iptal etmelisiniz. Mandokir sık sık aggroyu sıfırladığından tutulması zor bir boss. Bu nedenle su şekilde bir formasyon kullanılıyor: Caster'lar yukarıya, mızrakların arkasına geçerken MT ve OT mızrakların önünde savaşıyor. Savaş başladığında etrafındakıda ölen herkese kaldırın ruhları göreceksiniz. Fakat sizden birileri ölüdükçe boss güçlenecektir.

Savaşa Mandokir'in sözünü indirerek başlayıcaksınız. Sözcü zor bir mob olmadıkından mananızı boss'a saklayın. Mandokir aşağı indikten sonra kısa sürede OT'nin tuttuğu raptörünü kesmelisiniz. Boss %10'a düştüğünde tam DPS ile indirin, tabii crit'leriniz onu çekerileceğini unutmayın.

7) Jin'do the Hexxer

Jin'do bir High Priest olmamasına rağmen Priest'lerden daha zor bir boss. Jin'do savaş boyunca aşağıdaki yeteneklerden faydalanyor:

- Teleport: Oyuncular yandaki iskelet havuzuna işinliyor. Biri buraya işinlandığında bir Mage AoE ile iskeletleri temizlemeli.
- Mind Control Totem (4000 HP): Bir oyuncunun kontrolünü alıyor. Kontrolü alınan hemen kuzu yapılmalı.
- Healing Totem (1000 HP): Jin'doyu heal ediyor.
- Curse of Shades: Bir oyuncu lanetlenerek (15 sn) düşük HP'li elit Shade'ler summon ediyor. Dispel edilemiyor.

Jin'do'nun direkt saldırısı çok etkili değil. Asıl acı-



yi Shade'leri veriyor. Bir oyuncu Curse yedigini söylediğinde MT hariç herkes Shade'lere yönlenmeli (yanınızda Stratholm Holy Water varsa kullanmaktan çekinmeyin). Shade'lardan sonraki hedef totemler olmalı.

9) Gahz'raka

Gahz'raka, balıkla atakası olmamasına rağmen, sudan çıkışması nedeniyle "Balık Boss" olarak anlığımız bir boss. Arlokk'la karşılaşığınız zamanın güneyinde, nehir kenarında bir kamptan arta kalanları bulacaksınız. Buradan alacağınız Measuring Tape'i Dustwall Marsh'da Nat Pagle'ye götürdüğünüzde ondan Mudskunk Lure bulacaksınız. Bununla Thekal'in tam doğusunda kalan kıya (300+ Fishing ile) 5 tane Zulian Mudskunk tuttugunuzda Balık Boss sudan çıkacak. Açıkçası Gahz'raka çok zor bir boss değil. Yalnız Frost saldırısı siz yavaşlatıp mananız emdigidinden can sıkabilir.

10) Hakkar the Soulflayer

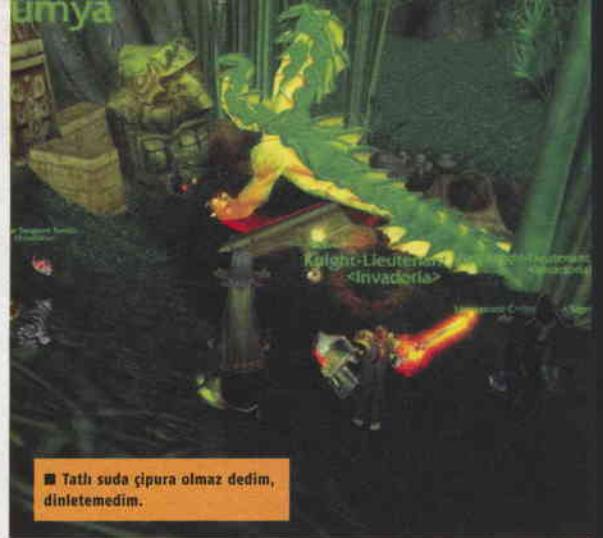
Hakkar Priest'lerin gücünden mahrum kaldığında klasik Cleave saldırısı dışında 1000'er hasar vuran Corrupted Blood'a sahip. Hakkar Mind Control ile MT'lerinizi kontrolü altına alacaktır. Sanırım ZG boss'ları aklınızı bulandırmayı pek seviyor. Mind Control yiyan tank arkadaşınızın kuzu kuzu dolaşmasını sağlayın. Büyü sona erdiğinde Hakkar bir önceki aggrosuna geri dönecektir. Hakkar belirli aralıklarla grubu Stun ederek saniyede 200 HP çekiyor (Life Tap) ve bu da Hakkar'ı 1000 HP heal ediyor. Bunu şu şekilde lehinize çevirebilirsiniz: Belirli aralıklarla gelecek Hakkar evlatlarını

(evet, evet bu ismi sevdim) kesmeli ve kalan zehirli dumana girerek zehirlenmelisiniz. Hakkar bu zehirli kanı çektiğinde size hasar veremez ama 200 DPS alacak (CTraid sayesinde evlat geldiğinde kolayca ona tönebilirsınız). 1.9 yamasından önce sadece bu şekilde Hakkar'a ciddi hasar vermek mümkün. Şu an ise heal olmasını önleyerek yalnızca yardımcı oluyor.

Hakkar'ın aggrosunu tutmak için 2 tank gerekecek. Tanklama işlemi tam Hakkar'ın durduğu yerde olmalı. Böylece raid grubu zor durumda sağa sola kaçabilir. Savaş yaklaşık 10 dk sürecek. Aggroyu almadıkça rahatça DPS yapabilirsiniz. Ortalamanın üstünde eşyalara sahip bir grup bir iki denmeden sonra rahatça Hakkar'la başa çababilir. Koca bir trol efsanesini indirdiniz. Tebrikler!

ÇILGIN EDGE OF MADNESS BOSS'LARI

ZG'de dolaşırken Jinxed Voodoo Pi-le'lara rastlayacaksınız. Bunları aştığınızda (açan kişi kısa bir süre Mind Control yapıyor) sınırlara özel voodoo bebekleri (Punctured Voodoo Doll) bulacaksınız. Her seferinde biri spawn olan dört özel boss'dan gerekli markaları toplayıp



"Tatlı suda çipura olmaz dedim, dinlemediğim."

bebeği kullandığınızda sınıfınıza özel bir trinket ediniyorsunuz. Bunun için Reputation'a da ihtiyacınız yok. Bu olaya Edge of Madness deniyor. Edge of Madness bölgesi ZG girişine göre doğuda yer alıyor. Burada spawn olan her boss'dan söz konusu parça ve çeşitli markalar düşüyor.

1) Gri'Lek

Gri'Lek ZG bünyesinde karşılaşacağınız herhangi bir Berserker'in biraz gazlanmış hali. Fakat bu gaz fazla gelmiş olacak ki savaş sırasında boyu iki katına çıkarıyor ve 5000–9000 arası çığın hasarlar vuruyor. Allahtan hızı boyuna paralel olarak düşüyor. Gri'Lek savaşın başlamasıyla beraber bir oyuncu seçerek peşine düşüyor. Arada gelecek Stun ve Root'lara dikkat ederseniz rahat kesersiniz.

2) Renataki

Renataki ZG'nin Rogue'u. Bol bol Vanish ve Ambush ile güzel hasarlar vuruyor. İşini bilen bir tank ve bol DPS ile problemsizce indirebilirsınız.

3) Hazza'rah

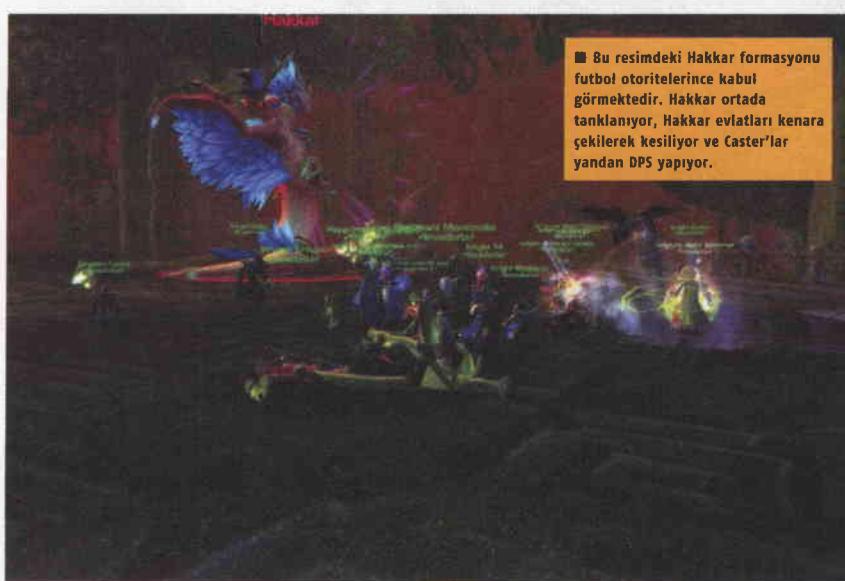
Hazza'rah "ne ararsan var" yetenekleriyle gayet eğlenceli(?) bir boss. Ana özelliği savaş sırasında 5000 civarı hasar vurabilen ama düşük HP'ye sahip dinozorlar ve bitkiler spawn etmesi. Menzilli DPS bunların üzerinde olmalı. Burada özellikle Hunter'lar (Multi Shot) iyi iş görüyor. Viper Sting ile manasını tüketebilirseniz çağrıdığı börtü böceği kurtulabilirsiniz. Hazza'rah bunlar dışında AoE Sleep ve Mana Burn'den faydalanyor. Bu söylediklerimi yazması kolay ama pratikte bol wipe vaat ediyorum.

4) Wushoolay

Wushoolay'in zor veya kolay olması iki seye bağlı: Tank ve Healer'ın işini iyi yapması ve de raid grubunun eşya kalitesi. Savaş sırasında yıldırım bulutlarının altında veya birbirinize çok yakın durmamaya (Chain Attack) dikkat etmelisiniz. Bunun dışında Caster'lara Mana Burn müjdesi verebilirim. ZG boss'larının kesinlikle mana ve Mind Control ile alıp veremediği bir şey var.

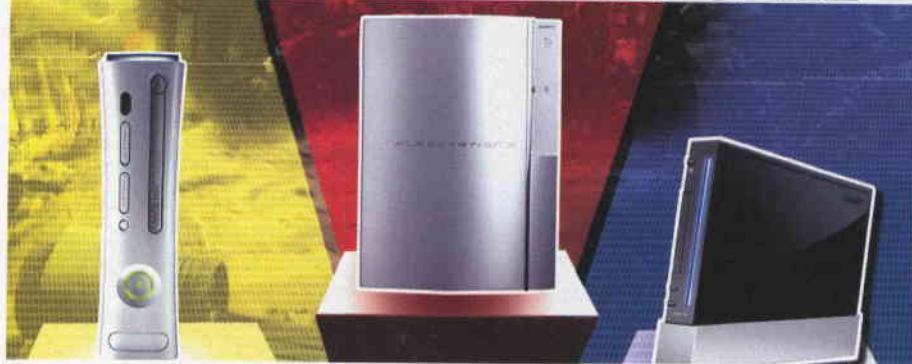
Son dakika notu: ZG'de göreceğiniz Imp'ler her Warlock'un sahibi olmayı isteyeceği, dehşet hasarlar vurabilen yaratıklar. Bunların diğer özelliği ise örüklen açıkları portal ile 2 Voidwalker çağırımları. Yapmanız gereken bunları Enslave edip ölüme göndermek veya Banish etmek. Bu arada Enslave'den çıkış zamanlarına ve aynı anda birden fazla Imp öldürmemeye dikkat edin.

Açılıyla tatlısıyla, loot'ıyla wipe'ıyla bir Instance'i daha bitirdik. Gelecek aya burada C'Thun'un gözünü çıkarmış şekilde yer almayı umuyorum. Tüm Tier 2'ler sizin olsun efendim. ■



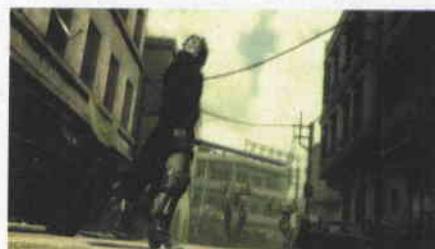
"Bu resimdeki Hakkar formasyonunu futbol otoritelerince kabul görmektedir. Hakkar ortada tanklanıyor, Hakkar evlatları kenara çekiliyor ve Caster'lar yandan DPS yapıyor."

YENİ NESİL GELİYOR ÖZEL



>>

- Bir hacker grubunun Xbox 360'a müdahale ederek kopya oyun çalıştırmayı başarmasının ardından Microsoft bir açıklama yaptı ve korsanların ana güvenlik sistemini kırmadıklarını, sadece optik disk ile konsol arasındaki köprüye müdahale ettiklerini söyledi. Ayrıca müşterilerini bu tarz yaklaşımların yasal olmadığı ve konsollarının garanti kapsamı dışında kalacağı konularında uyardı.
- Eidos, Fear Effect'in filmini yapmaya karar verdi. Filmin yapımcısı, senaryoda oyunculara sadık kalınacağını altına çizerken, filmin Görevimiz Tehlike'nin Silent Hill ile buluştuğu yerde olacağını söyledi; artık ne demek istediyse. Bununla beraber serinin üçüncü oyununun da yeni nesil konsollara tasarılanacağı ve film ile beraber piyasaya çıkacağı açıklandı.



- E3'de yayınlanan yeni MGS4 Guns Of The Patriots fragmanı müthişti. Fragmanda oyunun ana karakterleri ortaya çıkıyor ve Level'da altı ay önce yapılan tahminlerle hemen hemen örtüşüyorlar. Çerçeve iyice netleşmiş, Outer Heaven, özel askeri şirketleri yönendirerek dünyadaki savaşları körüklemekte ve bu durumdan kazanç elde etmektedir. Roy Campbell'ın da bulunuğu oyunda eski dost ve düşmanlar son kez bir araya geliyorlar. Snake'in muhtemelen FoxDIE virüsü yüzünden hızlı yaslandığını ve sadece altı aylık ömrü kalmış bir beybaba olduğunu görüyoruz, içimiz acıyor. Liquid Snake iyice ortaya çıkmış, Raiden ise Cyborg Ninja olmuş ve dev yarı organik robotları delik deşik ediyor. Gerisi de size kalsın. Bu oyunu kesinlikle kaçırınamak gerekiyor.
- LucasArts, Indiana Jones 2007'yi PS3 ve Xbox360 için hazırlamakta. George Lucas'ın kontrolünde yazılan oyunun hi-

kâyesi 1939'da, The Last Crusade'deki olaylardan bir sene sonra başlayacak. Oyunda süper bir yapay zeka teknolojisinin kullanılacağından bahsediliyor. Bekleyip göreceğiz.

- Birçok yön-den(!?) ünlü olan Paris Hilton, E3'te cep telefonu oyunları yapan Game-loft'a baş ağrısı oldu. Kendi oyununun tanıtımına hem geç kaldı, hem de oyunun adını tamamıyla yanlış söyledi. Hilton "Diamond Quest için çok heyecanlıyım" dedi ama oyununun gerçek adı Paris Hilton's Jewel Jam idi.
- Fuarda Tekken 6'nın da fragmanı gösterildi. Namco'nun sadece PS3'e özel üreteceği oyunun videosunda Jin Kazama ile yeni bir sarışın hatun dövüşürken motosikleti ile Hwoarang geliyor ve o anda şeytana dönünen Jin'i beautiful dövmeye başlıyor. Devil Jin bir fırsatını bulduğunda havalandı gözlerinden işin çıkartarak bir kuleyi kesiyor ve kopan parça iki rakibinin üzerine düşüyor. Henüz hiçbir Tekken oyununun hareketlerini tam olarak bilmememe rağmen yine de yeni bir Tekken haberi beni heyecanlandırıyor. Bu arada Tekken The Movie'den hala bir ses çıkmıyor.
- Konami, PES6'nın 2007 Ocak'ında PC, PS2, PSP, Xbox 360 ve DS platformları için piyasada olacağını açıkladı. Uyusuz geceler ve amansız kapışmalardan kaçış yok.
- Sega, zamanının klasiklerinden Golden Axe'ı yeni nesil platformlarına taşıyor. Eski oyunun hikayeleri tekrar canlandırılmış. Ben E-Swat, Altered Beast ve Streets Of Rage'i de istiyorum!
- Sega, Wii için "Sonic Wild Fire" isimli bir oyun üzerinde çalıştığını duyurdu. Sonic bu kez tek kişilik macerasında yeni hareket algılayıcı kolun tüm niyetlerinden faydalananacakmış. Nasıl olacak göreceğiz; 2007'de.



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

NÖBETİMİ VUKUATSIZ OLARAK DEVREDİYORUM

Hoş bulduk, hoş bulduk. Sonunda geldim askerden, oturdum ısıtılmış Konsol Ustası koltuğuna. Eeee, Tuna'ya da gönderdik askere, vatanı biraz da o korusun di mi ama? Hayırlı tezkere-ler olsun, kazasız belasız yap askerli-ğini de gel Tuna. Torruuuuun, askerli-ğın çok, ben mi tutim bu saatten sonra nöbeti, ehi ehi. Çok feniyam caanıllım. Lafi gelmişken Jesuskane'e de hayırlı tezkeler diliyorum buradan seksen milyonun huzurunda. Neyse, teyzemlere de selam gönderdikten sonra geçelim esas konuya. Gelir gelmez E3 çıktı karşıma, aman da ne iyi oldu; içim açıldı yeşillerden sonra. Bir görev adamı olarak yeni nesil konsollar adına fuarda ne var, ne yok derdim ve yazdım.

Bu sene E3 televolelere konu olabilecek kadar sataşmalı geçti, her anında kim, kiminle, nerede, ne yapıyor tarzı reytingleri patlatacak bir atmosfer ya-sındı. Yeni nesil konsol savaşlarında her üretici birbirine salladı durdu. Durumdan Nintendo faydalandı. Bu arada Revolution'ın adı Nintendo Wii olarak değiştirildi. Konsolların özellikleri ve çıkış tarihleri ne olacak? Artık filmlerle oyunları ayırt edemeyecek miyiz? Xbox 360 sahiden tarhana çorba pişirebiliyor muymuş? PlayStation 3 suda batmayacak mıymış? Bütün bu soruların yanıtları azz sonraaa! Hadi siz okuyadurun, benim isim var, gitmem lazımdır. Aşağıda havuzda, meyve kokteylim ve kızlar beni bekliyor.



- Fuarda gösterilen özel Gran Turismo HD demosu 1920 x 1080p çözünürlüğünde ve saniyede 60 kare hızla çalışıyordu. Bu performans mevcut HD televizyonların gösterebilecekleri üst sınır zaten. Ayrıca görüntü bir HDTV yayından üç kat, PS2'de çalışan bir GT4'den ise 12 kat daha netti. Yeni oyunla ilgili bilgi verilmezken, sadece "zannedildiği kadar geç olmayabilir" şeklinde bir ipucu verildi.
- Sony sadece Japonya'da satılan beyaz PSP'lerin, Haziran ayında Avrupa'da da satışa çıkarılacağını duyurdu.

Sonunda kimsenin gizlisi, saklısı kalmadı...

YENİ NESİN KALBİ E3'TE ATTı

Los Angeles'taki E3 fuarından 2 gün önceki Sony konferansında bulunan SCEA patronu Kaz Hirai, stüdyoların sorumlusu Phil Harrison ve SCE Başkanı Ken Kutaragi, PlayStation 3 ile ilgili detaylı bilgileri açıkladılar ve speküasyonlara yanıt verdiler. Konsol 17 Kasım tarihinde 20 ve 60 GB'lık sabit diske sahip olan iki versiyon halinde piyasaya çıkacak ve fiyatları sırası ile 499 Euro ve 599 Euro olacak. Konsolların tüm özellikleri aynı olmasına karşın, 60 GB'lık versiyonda wireless desteği, SD, Compact-Flash, MemoryStick kartları giriş ve HDMI çıkışı olacak. İki alet de yüksek çözünürlük görüntü verecek ama ses ve görüntüyü açma metotları biraz farklı olacak. Bunların dışında blu-ray ve kablosuz kol desteği de dahil olmak üzere iki cihazın da özellikleri aynı olacak. İlk etapta renk olarak iki konsol için de siyah düşünülüyordu. 20GB'lık PS3'ün upgrade edilemeyecek tek özelliği HDMI çıkışı olacak. Onun dışında bahsettiğim kart okuyucularını ve wireless adaptörünü takabileceksiniz. Zaten alet standart PC ATA kullandığı için sabit disk istediginiz gibi yükseltmekte de özgür olacaksınız. Geçen sene E3'de söylenenlerin aksine cihazlarda üç ethernet ve altı usb portu yerine tek ethernet ve dört usb portu olacak. 60 GB'lık versiyonda ise iki değil, tek HDMI çıkıştı mevcut.

DEVİR DEĞİŞTİ, E TABİ OYUN KOLLARI DA DEĞİŞTİ

Geçen seneden beridir görmeye alıştığımız bumerang şeklindeki PS3 kolu neye ki bir



yanılsamamış. Yeni koluń şekli hemen hemen Dual Shock 2'nin aynısı. Sadece L2 ve R2 tuşları biraz daha büyütülmüş, koluń açılarıyla da hafifçe oynanmış. Ha bir de kablolar yok; yaşasın Bluetooth desteği! Kablo ile de oynanabilmesi veya şarj edilebilmesi için önündे ufak bir USB soketi var. Bunların yanı sıra tuşların dokunma hassasiyetleri de artırılmış. Son olarak bir iyi, bir de kötü haberim olacak. İyi haber yeni kolda altı yönlü bir hareket algılama sistemi ile karşılaşacak olmamız. Aleti değişik yönlerde salladığınızda, çevirdiğinizde, kaldırıldığınızda, ittiğinizde vs. konsolunuz ne yaptığınızı anlayacak. Kötü haber ise artık kollarımızda titreşim özelliğinin olmayacağı. Sony buna sebep olarak titreşimin hareket algılayıcısının verilerini karıştırduğunu gösteriyor. Mutlaka titreşimi kol konusunda patent davasından zarar görme lerinin de bu karara bir etkisi vardır diye düşünüyorum. Yeni oyun kolumuzun ismi ise Dual Shake.

Sony, konsolun çıkışına yirmi civarında oyun yetiştirebilecek gibi görünüyor. Bunların arasında Motorstorm, Singstar PS3, Formula One 2006, Genji 2, Eye Of Judgement, Heavenly Sword, Resistance: Fall of Man, Warhawk, NBA Live '07, Tiger Woods, Assassin's Creed, Ridge Racer 7, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3 ve Armoured Core 4 de var. Square'in Final Fantasy XIII'ü ve Konami'nin Metal Gear Solid 4'ü ise kendi stantlarında sergilendi.

KARŞI SALVO GEÇİKMEDİ

Microsoft ise E3 boyunca Sony'nin konsoluna verdi veriştirdi. SCE Başkanı Ken Kutaragi'nın "Öncelikle Kasım'a kadar iki milyon ve Nisan'a kadar iki milyon olmak üzere toplam dört milyon konsol üreteceğiz" sözlerine karşın, Microsoft Asbaşkanı Peter Moore bu kadar zamanda bu sayıda konsol üretmelerinin imkansız olduğunu savundu. Moore, Blu-ray ve Cell teknolojilerinin çok yeni ve karmaşık olduğunu, mutlaka üretimde sorunlarla karşılaşılacağını, ayrıca henüz Blu-ray piyasaya bile çıkmadan Sony'nin konsoluna nasıl böyle yüksek bir fiyat belirlediğini de anlamadığını söyledi. İnsanların PS3 ile Xbox 360 arasında 300 dolarlık fark bulabilmelerinin imkansız olacağını savundu. Yine PS3'ün piyasaya çıktığında Halo 3, Gears of War ve Project Gotham Racing 3 gibi oyunlara nasıl rakip olabileceğini anlamadığını kaydetti. Bill Gates ise Sony'nin online servisinin bedava olmayacağı, zaten mesele online olunca bu hizmeti kimsenin Microsoft'tan daha iyi veremeyeceğini söyledi. PlayStation'ın sırrının marketi iyi kullanması olduğunu söyleyen Gates bu kez hizlilikli olduklarını ve PS3'ün çıkışına kadar on milyon Xbox 360 satarak marketi ele geçireceklerini ve Sony'ye hiç sans bırakmayacaklarını iddia etti.

Yeni nesil konsol savaşlarında Microsoft oldukça ilginç bir de strateji izliyor ve Sony'ye karşı Nintendo'nun da yanında yer alıyor. Peter Moore'a göre Xbox 360 ve

Nintendo Wii ile karşılaşan müşterilerden pek azı bir PS3 satın alacak. Moore buna gereğe olarak da insanların bir PS3 fiyatı olan 600\$'a tek bir konsol yerine Xbox 360 (400\$) ve Wii'yi (muhtemelen 250\$) aynı anda satın alabileceklerini gösterdi.

SONY DE ARMUT TOPLAMADI

Ortalık kızısına cevaplar gelmekte gecikmedi. Sony yönetici Phil Harrison, bu açıklamaya yanıt olarak Peter Moore'un kesinlikle haklı olduğunu, insanların PS3'den sonra ikinci konsol olarak Wii'yi almaları gerektiğini söyledi. Kendisi bizzat Wii'yi görmüş olmamasına rağmen Nintendo'nun mükemmel bir oyun geçmişini olduğunu, oyuncular adına büyük işler yaptığı ve yapmaya da devam edeceklerini bildiğini söyledi. Bana kalırsa bu durumdan en karlı Nintendo çıkacak gibi görünüyor. Harrison "aynı fiyatta iki konsol" yorumuna ise verdiği yanıtta Peter'in fiyat konusuna güvendigini bildiğini, kendisinin bırakın elmayla armudu, aynı tür yiyecekleri bile karşılaşmadığını belirtti. PS3'ün fiyatının makinenin değeri ile belirlendiğini, müşterilerin de satın alırken bu değeri göz önünde bulunduracaklarını söyledi. Harrison ayrıca Xbox 360'in kendi çıkışlarına kadar on milyon adet satmasını "fantezi" olarak değerlendirdi.

Ken Kutaragi ise eleştirilere rağmen PS3'ün aslında çok ucuz olduğunu savundu. PS3'ün başka bir makine ile karşılaşırabilecek bir ürün olmadığını, onun oyun konsolu, eğlence sistemi veya bilgisayar olmadığını, onun başka bir şey olduğunu dile getirdi. Bir ürün çekici ve kullanıcısına harika deneyimler sunuyor ise parasının ödeneceğini, bunun kesinlikle sorun olmayacağı söyledi. Nintendo'nun konsolunun 85 Euro olduğu zamanlar PSX'i piyasaya 280 Euro'dan çıkarttıklarını, basının kendilerini çığırılıkla suçladığını ama alestin piyasada bir hit olduğunu hatırlattı ve insanların hala bu parayı ödemeye hazır olduğunu belirtti. Yıl sonuna kadar iki milyon, Nisan'a kadar da iki milyon ek ünite üretim sayılarının en az üretebilecekleri kesin sayılar olduğunu, deprem veya büyük bir hırsızlık olmadığı taktirde bunun değişimeyeceğini açıkladı.

SONY, NİNTENDO'YU MU TAKLIT ETTİ?

Phil Harrison, PS3 kolumnun Nintendo'dan arak olduğu iddialarına da yanıt verdi ve iki firmalın da tesadüfen aynı konuda çatıştığını söyledi. Harrison'a göre bu teknolojiyi kendileri 1994'den beridir biliyorlardı ancak gerek kalite, gerekse fiyat konusunda ancak uygulanabilir hale geldi. Aslında geçen sene bu formatı göstereceklerini, ama hazır olamadıklarını söyleyen Harrison, kollar konusundaki başarılarının "çalışan şeyi tamir etme" stratejisi ile gerçekleştigini de sözlerine ekledi. Bence de hareket algılayıcı kolların birbirleri ile karşılaşmaları gayet doğal, fakat esasında bu iki koluń teknolojileri aynı değil.



Sony'nin kolu Wii'ninki gibi ne tarafa doğrultulduğunu algılamıyor, bunun için televizyonun üstüne bir alıcı koyma da gerekmeyecek. Ayrıca iki kolun uygulamaları da birbirlerinden farklı olacak.

Microsoft da Xbox 360 için hazırlanan yeni HD-DVD sürücüsünü görücüye çıkardı ve yılbaşında satışa sunulacağını açıkladı. Alet küçük bir Xbox 360 görünümünde, düzgün, kapak kısmı daha koyu olan bir kutucuk. Aletin konsola nasıl bağlanacağı gösterilmemiş gibi bir fiyat da açıklanma-



NINTENDO'DAN NE HABER?

Nintendo ise Wii'nin özelliklerini hala gizli tutuyor. Firmanın fuar sonrası açtığı bir sitede bazı bilgiler açıklandı. Alette Broadway isimli IBM tarafından geliştirilen bir powerPC işlemci, belirsiz bir ATI grafik işlemci ve 512 MB dahili flash bellek kullanılmış. Ayrıca 802.11b/g Wi-Fi desteği, iki USB 2.0 port, bir USB 2.0 LAN adaptörü, bir SD hafıza kart okuyucusu, dört GC kol portu, iki GC hafıza kartı slotu, S-video ve kompozit çıkışları olacakmış. Listede HD'nin lafi geçmezken alet sekiz santimlik GC disklerini ve double layer DVD'leri okuyabilecek. Cihazın fiyatının 200 - 250\$ arasında olması bekleniyor.

Nintendo DS, Wii'ye bağlanabilecek ve bu sayede içerik indirilebilecek veya konsola yükleme yapabilecek. Bunun yanında DS'in dokunmatik ekran ve mikrofon fonksiyonları Wii oyunlarında kullanılabilir. Bunlara ek olarak Nintendo, konsolunun evdeki her kol sahibinin kendisine özel kişisel ayarlarını aklında tutacağı bir sistem getirmeyi planlıyor. Böylelikle kardeşinizin ayarlarını mahvetmesi derden de kurtulmuş olacaksınız.

Wii'nin en sükse yapan özelliği hareket algılayıcı kolu oldu kuşkusuz. Bu kola özel hazırlanan oyunlarda ilginç deneyimler yaşanabilecek; elinizle bir uçağı kontrol



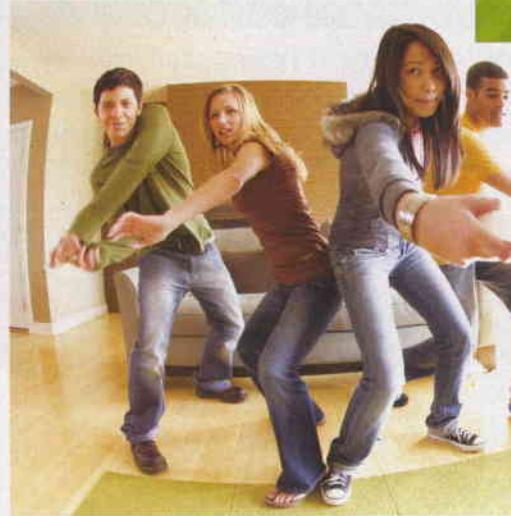
edebilecek, bir orkestrayı yönetecek veya evde dört kişi ile vazoyu kırmadan tenis maçı yapabileceksiniz.

Son olarak WiiConnect24 özelliğine göre ise konsol standby modundayken bile ağ fonksiyonlarını sürdürbilecek. Şöyle ki Wii kapanmak yerine düşük güç moduna geçecek ve bu modda içerik indirme ve ağdaki oyuncularla bağlantı gibi bazı fonksiyonlarına devam edecek. Nintendo Başkanı Satoru Iwata, bu özelliğin ilerde bundan başka birçok farklı uygulamada kullanılacağını, mesela yapımcıların siz uyurken konsolunuza güncellemeler yapmasını mümkün olacağını belirtti. Wii asla uyumayan, hep çalışan bir sistem olacakmış. Adamların Türkiye'deki voltaj düşmelerinden haberleri yok tabii ki. Bu özelliğin benim gördüğüm bir diğer hanıdkapı da Wii yüzünden interneti yavaşlayan sizden büyük bir ev ahalisinin eline balyozu aldığı gibi girişeceği hedefin çok net belli olmasıdır. Bari Wii'nizi kırmızı almayın. ■



dı; sadece konsol ve HD-DVD eklentisinin toplam fiyatının bir PS3 fiyatını kesinlikle geçmeyeceğinin üzerinde duruldu. Microsoft aynı gün Xbox 360 için kablosuz direksiyon, kamera ve kulaklıklı mikrofon da tanıttı.

Microsoft'un HD-DVD'sine karşılık Sony'nin kullandığı Blu-ray sürücüsü yeni nesil yüksek çözünürlüklü DVD standardı savaşını da kazanacak gibi görünüyor, çünkü Sony Hollywood da dahil olmak üzere birçok film ve içerik yapımcısının destekini arkasına almış durumda. Film endüstrisi yorumcuları da geleceğin sistemi olarak blu-ray'i gösteriyor. Ama aksi bir durumda, yani Blu-ray tutulmazsa, bu PlayStation efsanesinin de sonu olabilir. "Öyle sey olur mu, Playstation efsanesi biter mi?" diyorsanız, geçmişteki en güçlü konsol/bilgisayar üreticilerinin başlarına neler geldiğini hatırlamanızı tavsiye ederim (Atari, SEGA vs.)



PLAYSTATION 2 AŞKİ



Âşik olmak güzeldir... Uyku öncesi dakikalarınız, âşik olduktan sonra daha bir anlam kazanır. Artık hayatınızı kurabileceğiniz bir şey kazanmışsınızdır. Her sabah, 'biraz daha uyku'dan önce, aklınıza ilk o gelir. Aşkınlı beraberken içtiğiniz kolanın, yediğiniz cipsin tadı başkadır. Onunlayken zaman nasıl akıp gider, hissedemeyeceğiniz. Sonuçları ne olursa olsun, hep onuna beraber olmak istersiniz. Her gün, hemen eve gitmek için artık bir nedeniniz vardır... Hayat onuna daha güzeldir. Hayatınızın aşkınu bulduğunuza şükredersiniz.

İşte bu ayki dosya konumuzda, PlayStation2 aşıklarına bazı müjdelerimiz olacak. Dört sayfa boyunca bu aşık ömrünün göründüğü kadar da kısa olmadığını, hatta aileye yeni bireylerin katılmasıyla daha da uzayacağını göstereceğiz. Görecekleriniz ki çıkacak olan oyunlar "PS2 artık öldü" dedikodusunu yerle bir edecek. Hatta PS2'si olmayan insanlara PS2 alırtacaktır. Beklenen gün (oyun) geldiğinde, belki hasta numarası yapıp okula gitmeyecek ve kötü notlar alacağı, belki de patronumuza işe gelmemek için bahaneler uyduracağız. Ama her şeyi "aşkımızla" baş başa bir gün geçirmek için yapacağız. Dediğim ya, âşik olmak güzeldir...

GOD OF WAR II

Kratos PS3 sahiplerine bile zorla PS2 aldırtacak!

» 2005'in ödüllü rekortmeni God of War'un tadı hala damağımızdayken, ikinci oyunun da yolda olduğu haberi sevinçten uçmamıza neden oldu. GoW, ofis içinde baş harfi Tuğbek olanlar tarafından sevilmese de biz bu müjdeyi kutladık, birbirimize sarıldık... Pardon, arkadaşlarım beni uyarıyor! Tuğbek E3 fuarından canlı yayında GoW II'yle ilgili son bilgileri verecek. Tuğbek?

- Alo, Volky? Bil bakalım hangi mankeni gördüm.
- Kim? Yani, God of War II hakkında ne tür bilgiler geçti eline Tuğbek?!
- Eee... Vollkii, demoyu oynadık az önce, harika. Sisters of Fate'i bulmak için yola çıktım ilk olarak. Bir Pegasus üstündede Medusa Temple'ea doğru uçuyorken bir anda çevremi griffonlara binmiş boynuzlu yaratıklar çevirdi. Hepsini bulutlardan aşağı yedi parça halinde attıktan



■ Kratos artık daha fazla harekete sahip ve bunları kesintisiz birlestirebiliyor. Resimde Kratos'un kolu ve Cyclops'un gözü arasındaki sıkıcı ilişkiye görebiliyoruz.

sonra griffonun da kanadını kestim ve ben de aşağı atladım. Aşağıdaki çevre tasarımları inanılmazdı. Bu yerde karşıma ok kullanan bir sürü undead çıktı, ben de hepsini yeni ok atma yeteneğimle toz ettim. Komboların ne kadar hızlı birleşidine inanamazsan. Daha sonra karşıma koca bir Cyclops çıktı. Burada gözümü kan bürümüş olacak ki, Cyclops ve enemiesindeki çüceye ne yaptım, hatırlıyorum. Bazı platform bulmacaları vardı sırada, ben çözüyorum derken lavın içine düştüm ve oldum. Görevli geldi, oyunu elimden aldı. "Bir kere daha oynamayı" dedim, "Beş defa oynadın ya!" dedi. O anda gözümü yine kan bürümüş olacak ki, görevliye ne yaptığımı hatırlıyorum... Dit dit diiiiit... (Büyük bir kıskançlıkla) Sanırım hat kesildi... E3'ten Tuğbek'in bildiridine göre, kısacası GoW II ilk oyundan daha büyük bir yankı uyandıracak. ■



■ Tanrı olmussun, hala oraya buraya tırmanıyorsun! Ama Kratos nerden geldiğini unutacak kadar şömez değil. İntikam için ant içmiş bir kere.

KÜNYE

Yapımcı: SCEA
Distribütör: SCEA
Çıkış tarihi: Şubat 2007
Tür: Aksiyon

KONSOLDOSYA

OKAMI

İşte içimizdeki Picasso'yu saliverin gitsin.

» Japonların oyun dünyasına katkılarını inkâr edemeyiz. Son 20 yılda, bu sektörde inanılmaz derecede emek sarf ederek büyük işler başardılar. Gerek oyun konsollarıyla, gerekse de dâhice oyun fikirleriyle, artık bu sektörde loko-motif görevi onların. İşte Okami, Japonların bu sanına yakışır bir oyun.

God of War II'de olduğu gibi Okami'de de bir tanrıyi yönetiyoruz. Amaterasu adlı bu güneş tanrısi, Kamikimura köyüne beyaz bir kurt görünümünde iner ve kötülükleri yok edip tekrar barışı ve eski renkli hayatı geri getirmek için patışından gelen her şeyi yapar. Hayır, yazısı sarhoş kafaya yazmıyorum! Okami'nin konusu gerçekten bu ve işin daha da ilginci, kurt saldırularımızın ve ağzımızda bir kılıç tasımamızın yanında Celestial Brush



■ Okami'nin grafikleri çogu zaman bir tabloya bakiyormusunuz gibi hissettiriyor. Bu adamlar daha önce de Viewtiful Joe için de çalışmıştır.



■ Oyun içinde yer alan karakterlerin bazıları Japon tarahinde yet edilmiş kisilerden olusuyor ama bu resimde o kisilerden birini görmüyorsunuz. Bu amca olabildiginda kvrak ve break-dance' çok seviyor!

KÜNYE

Yapımcı: Clover Studio

Dağıtım: Capcom

Çıkış tarihi: Eylül 2006

Tür: Aksiyon-Adventure

adında bir firça kullanma yeteneğinizin de olması. Oyunu durduruyoruz ve o anda ekran kâğıt görünümüne geçiyor, baslıyoruz firçamızı kullanmaya... Bir dagdan karşıya dağa gitmemiz lazım ama yol mu yok? Hemen bir köprü çiziyor, karşıya geçiyoruz (teleferik o zaman icat olmamıştı n'apalim). Arkasına geç-

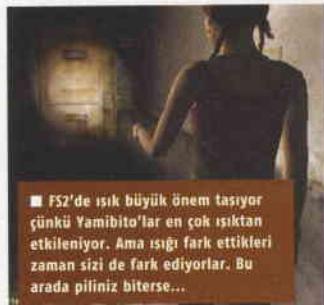
meniz gereken kocaman bir duvara mı tosladınız? Duvara bir çizik atın, yıkılsın. Düşmanın yanına bir daire ve üstüne ufak bir çizgi çizin, dev bir bomba olsun, herkes havaya uçsun. Yanmış ağaçları daire içine alın, ağaçlar yesersin... İşte bu tür orijinal fikirlerle gelen Okami, kuşkusuz Capcom'un ne derece büyük firma olduğunu bir kez daha ispatlıyor ve biz de Capcom logosunun yanına kocaman hürmetlerimizi çiziyoruz (ben zarhoş diillimjjjj).

FORBIDDEN SIREN 2

Japon korkutma sanatı.

» "Çögümüz, gerçek hayatı karşılaşsa korkudan öleceğimiz seyleri oyunlarda oynamaya bayılır. Mesela zombiler, zifiri karanlıkta pilli fenerle gezmek, devasa dişleri olan yaratıklarla dövüşmek... Sonuçta bunlar birer oyun ama arada bazları bu kuralı bozuyor ve oyunu kapatıp sanız dahı etkisi gerçek hayatı sürüyor.

Bu tür oyuniara vereceğimiz ilk örnekler tabii ki Silent Hill ve Fatal



■ FS2'de ışık büyük önem taşıyor çünkü Yamibito'lar en çok ışıkta etkilenebilir. Ama ışığı fark ettikleri zaman sizi de fark ediyorlar. Bu arada piliniz biterse...



■ Bu oyunda kahraman olmak yok. Saklanın! Hatta yeri yarin, içine girin!

KÜNYE

Yapımcı: SCE

Dağıtım: SCE

Çıkış tarihi: 2006 Yazı

Tür: Korku adventure

Frame'dır. Ve arkasından da Forbidden Siren gelir. İlk FS oldukça ilginç bir konuya ve oynanış sahipti. Bir deprem sonrası ortaya çıkan ucube-

lerden kaçış hayatı kalma mücadeleleri veren on farklı karakteri kontrol ediyorduk ve bunu yaparken de bol bol üçüncü şahısların gözlerinden görülebilece yeteneğimizi (Sight Jacking) kullanıyorduk. Siren 2 de aynı konsepti sürdürüyor. Hem de tamamen yeni kişiler ve yeni bir konuya. Bu sefer Yamijima adasındayız ve bizi öldürmek isteyenler de Yamibito'lar. Karakterler ilk oyundaki gibi yine çok çeşitli (hî silah kullanamayan kızdan tutun, ağır tüfek kullanabilek askere kadar) ve ilk göz agramız Sight Jacking yeteneğimiz aynen duruyor. Buna ek olarak, geçmişini görme ve bazı nesneleri kontrol edebilme yeteneklerine de sahip olacağız. Similiğin görünen o ki, yatmadan önce kapayı sıkıca kilitleyip yatağımızın altını birkaç kez kontrol edeceğimiz geceler çok yakın. Yok, ben korkuyorum tabii. Sizler için söyledim. Sonuçta bu bir oyun..." dedi Volkan ve bir camide yaşamaya başladı.

HITMAN: BLOOD MONEY

Öldürmek sanatsa, 47 iyi bir sanatçıdır.

» Isını sessiz ve temiz yapan adamları kim sevmez ki! İşte bu yüzden Agent 47 aileminin bir parçası oldu. Saman altından Niagara akıtan barkod kafalımız, bu dördüncü macerasında da gizemini koruyacak. Aslında korumak zorunda çünkü gazetelere manşet olabilir! Evet, artık kurbanımızı en mükemmel "seklin" yanında, en mükemmel "zamanda" da ölü-



■ Eceli gelen köpe... Neysel! Bakın nasıl da X işaretinin üzerine geliyor kurban. Gel de öldürme!

KÜNYE

Yapımcı: IO Interactive

Dağıtım: Eidos

Çıkış tarihi: Haziran 2006

Tür: Aksiyon

dürmemiz gereklidir. Yoksa görgü tanıkları bizi medyaya ispiyonlayıp bir barda içimizi yudumlarken koca kafamızı "Aranıyor" yazısıyla görmemizle neden olabilir. "E ben de beni gören herkesi öldürürüm" diyentere ise söyleyecek hiçbir şeyimiz yok! Oyun tarihi siz affetmeyecek!

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

Bavulları hazırlayın. Eve dönüyoruz.

» PSP sahiplerini bir süredir ortalıklarda göremiyoruz. Sınavlar yüzünden olduğunu sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Tek nedeni iste bu Liberty City Stories (LCS).

Rockstar 2001 yılına geri dönüp GTA 3'ü değiştirdi ve PSP için özel olarak yeniden yarattı. Oyun büyük ilgi gördü; evlere kamp kurdu. Haliyle



KÜNYE

Yapımci: Rockstar Leeds

Dağıtım: Rockstar

Çıkış tarihi: Haziran 2006

Tür: Aksiyon

PS2 sahipleri "hani bana, hani bana" yaptı. Rockstar "Çocuklu yapmayın, koca adamlarınız! Tamam, o tüplü bırakın, sizler de LCS oynayabileceksiniz" diye söz verdi...

Oyunun konusu GTA 3'ün üç yıl önceşinde geçiyor. Adamımız Toni Cipriani, Salvatore Leone'nin sağ koluyuz ve ilk amacımız mafya savaşlarını durdurup barışı sağlamak. Liberty City ise bildiğimiz şekilde duruyor. GTA 3'de olmayan bazı araçlar oyunca eklenmiş (motosiklet gibi). Bunun yanında ister tek, ister arkadaşınızla oynayabileceğimiz yedi çeşit multiplayer modu da bulunuyor oyunun. Açıkçası Capture The Flag ve Deathmatch oynamak için sabırsızlanıyor ve CI'nın pavucunu dama atıyoruz. ■

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

...Ve kader, Sam için ağlarını örmeye başladı.

» Saçları sıfırı vurdurmuş, kirli sakallı, nefreti gözlerinden okunabilen bir Sam Fisher'i hiç hayal etmemistik açıksası. Zaten o da bu hallerde düşeceğini hayal edemezdi. Kızı bir trafik kazasında ölen Sam, hayatı bağlarını koparıp; imajından sonra çalışma arkadaşlarını da değiştirir. NOC adına çalıştığımız Double Agent'ta bu kez Sam'i çok farklı bir kulvarda yönlendirebileceğiz. Her görevde, istersek teröristler için, istersek de NSA adına çalışabileceğiz. Seçimlerimiz oyunun gidişatını ve sonunu değiştirebilecek. Görsel ve oynanış olarak birçok değişme uğrayan Splinter Cell, serinin en iyisi olmaya aday. ■

ROGUE GALAXY

Çöl sığaçından uzaya geçerken su içmeyin, hastalanırsınız!

» Rogue Galaxy, Level 5 firmasının, kalıplara bağlı kalmayan bir rol yapma oyunu. Bu firma daha önce neler yapmış diye baktığımızda, Dark Cloud ve Dragon Quest VIII'de parmağının olduğunu görüyor, hemen hazır olağ一点儿 before you start reading the text. It's a bit blurry and hard to read, but it seems to be a continuation of the previous paragraph about the game's plot or characters. I'll do my best to transcribe it accurately based on the context.
geçiyor! Bu oyunlara saygıda asla kuş etmeyiz.

Oyunda yönettiğimiz karakter Jaster Rogue bir maceraperest ve tesadüf eseri kendini epik bir macera içerisinde buluyor. Zamanla birçok yeni arkadaş ediniyor Jaster ve galaksinin daha önce adını duymadığı yerlerine gidip düşmanlarına günlerini gösteriyor. Dövüş esnasında bir sıraya bağlı değiliz, her şey gerçek zamanlı olarak ilerliyor. İlk önce bir uyarı mesajıyla düşmanla karşılaşıyor, ardından Jaster'in kontrolünü üstleniyoruz. Ziplayabilir, kılıç komboları yapabilir, mekâni stratejilerimiz için kullanabiliriz. Bu enteresan dövüş sisteminin yanında, oyun enfes bir görsellige sahip. Cel-shade tarzı grafiklerin daha da inceltiliyor CGI tarzı kaliteli dokularla birleştiğini görüyoruz. Yani biraz çizgi-film, biraz da sinematik tadı hâkim oyuna. Final Fantasy XII'den sonra oynamak için sabırsızlandığımız ilk RYO'dur kendisi, affedersiniz, Rogue Galaxy demek istemiştim. Sevgiler, saygılar, hürmetler... ■

KÜNYE

Yapımci: Level 5

Dağıtım: Sony

Çıkış tarihi: Eylül 2006

Tür: RYO



■ Teröristlerin tarafından, güvenilir olduğumuzu kanıtlamak için masumların Azrai'ı olabileceğiz.

KÜNYE

Yapımci: Ubisoft

Dağıtım: Ubisoft

Çıkış tarihi: Eylül 2006

Tür: Taktik-Aksiyon

BULLY

"Kimse bana tavuk diyemez!!!"

» Bully'nin bizim için iki önemli anlamı var. Bunların ilki, oyunun Rockstar yapımı olması (bkz. GTA, Manhunt, The Warriors). İkinci anlamı ise bu oyunda bizi ezmeye çalışan öğrenci ve öğretmenlere günlerini gösterebiliyor oluşumuz (günün birinde gülen taraf olacağımızı billyorduk). Muzır çocuğumuzun adı Jimmy Hopkins; Bullworth kolejinin koca kafalı, sıradan bir öğrencisi... Değil! Çünkü o aykırı. Kızların kurdelelerini çekmekle yetinen diğerlerinden farklı olarak kendisine şaka yapacak olan çocukların doğduklarına pişman etmeye ve daha zekice planlar hazırlamayı seviyor. Kulagini çekmek isteyen öğretmenlerine karşı söyleyecek bir çift sözün yanında, birkaç sakat bırakıcı harekete de sahip. Ayrıca oyun, gayet derin bir konuya ve esnek bir oynanışa sahip olacak.

Bully çokincə çok konuşulacak, hatta birçok ülke de yasaklanacak. İşte bu yüzden de Rockstar'ı seviyoruz! ■



KÜNYE

Yapımci: Rockstar Vancouver

Dağıtım: Rockstar

Çıkış tarihi: Ağustos 2006

Tür: Aksiyon



■ Johnny Depp? Severus dinliyoruz abi... Pardon?

KONSOL DOSYA

SENSIBLE SOCCER 2006

Rakip mi olacak, yoksa idol mü?

» Oyun tarihine adını altın harflerle yazdırın Sensible Soccer, oldukça uzun bir aradan sonra tekrar oyun dünyası gündemine oturacak içeriğiyle geliyor. Oyun eskiden olduğu gibi yine çok hızlı. O kadar ki, bu hız içinde futbolcular belli olsun diye tüm futbolcuların kafaları, karikatürlerde olduğu gibi kocaman çizilmiş. Şutlar ise R.Carlos'unkiler gibi fizik kurallarını hiçe sayacak kadar hızlı ve faslı gidebilecek. Eğer PES'i gerçekçi oynanışı yüzünden keyifsiz bulan taraftaysanız (dark

KÜNYE

Yapımcı: Kuju Entertainment
Dağıtım: Codemaster
Çıkış tarihi: Haziran 2006
Tür: Futbol

FINAL FANTASY XII

Japonya'ya yerlesmek üzereyim, haberiniz olsun

Final Fantasy'yu unutmadığımız ne kadar anlatıksak ahlatalım, asla her seyirde yine açıklamış olamayız; kıyısında kösesinde mutlaka keşfedilmeyen bekleyen onlarca hatta yüzlerce seyi mutlaka es geçmiş oluruz. Zaten FF'yi özel yapan da bu denli ufak gözükken omuz zintirin en önemli halkasını oluşturan detaylardır. FF XII de, öğrendiğimiz kadaryla, serinin en detaylı oyunu olma özelliğini taşıyor. Öncelikle içinde bulunduğuımız şehir Ivalice, tam anlamıyla yasıyor hissi uyandıracak. Tamam, belki gökyüzünde uçan gemiler var -hepsi birer uydurma ama içinde banndirdiği insanlar gerçekten oradaymışcasına olaylara ve size tepki verebilecek. Bir köşede sohbet eden iki kişisinin yanına gidip ne konuşurlarına kulak misafiri olduğunuzda göreceksiniz ki tek script'ten oluşan karakter yok bu oyunda. Bu etkileyici yeni dünyasının yanında, FF XII daha önce hiç denemediği bir dövüş sistemiyle karşımıza çıkacak. Artık düşmanların bir anda yerden fırlayıp karşısına çıkmaya devri kapıyor. Harita üzerinde gözüyüyorlar ve dövüşmek



■ Teni dövüş sistemiyle uzun saatler sonra bile kapışmalar eğlenceli gelecek.

artık kısmen bizim tercihimiz. Dövüşler yine sıra tabanlı geçecek (sira gelmesi için yine güç bannin dolması gerekiyor) ama bu işlemi sıkıcı olmaktan çikan sey; önceden emirler vererek karakterimizi otomatik olarak

dövüştürebilmemiz. Yani hep aynı tür yaratıkların geldiği bir alanda "ilk önce Fire ile saldır. Sonra da koş, kafasını ikiye bölg. Heal yap" gibi seri komutlar verebileceğiz. Saldırı çeşitlerimiz ise çok geniş gözüklüyor. Büyüler yapabilir, kılıç veya silah atakları kullanabilir, devasa yaratıklar çağırabilir (Forza Behemoth!), karakterlere özel limit-breaker'lar arasında, ekranı sölene çevirebiliriz. En basitinden, FF XII, her seyile beraber en az 100 saatimizi alabilecek yeterlikte. Biz de bu 100 saatimizi FF dünyasına armagân etmek için sabırsızlanıyoruz. SABIRSIZLANIYORUZ! ■

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

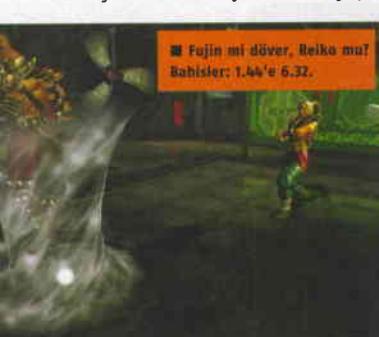
Dövüş başlasın... Hadi hadi!.

» Hayatının bir dönemini MK'a adamış oyuncular sıkı dursun çünkü Midway (Ed Boon), PS2'deki son MK oyununu bitirmek üzere ve bù sefer eteğindeki tüm taşları dökmiş bulunmakta. Göze ilk çarpan şey kalabalık! Armageddon'da (ilk MK'dan bu yana çıkanlar dahil) 60'tan fazla dövüşçü bulunacak. Bu sefer dövüşürken tek silah kullanabileceğiz. Oyun stil olarak Deception'dan farklı olmayacak ama birçok combo yapmaya fırsat verecek olan ha-

KÜNYE

Yapımcı: Midway
Dağıtım: Midway
Çıkış tarihi: Ekim 2006
Tür: Dövüş

va komboları çok daha kullanışlı görünüyor. Kendi Fatality'mizi kendimiz yaratabileceğimiz gibi, her hareketi bize ait dövüşüler de oluşturabileceğiz. Eğer online olarak oyun oynamadığınıza içleniyorsanız, Armageddon'dan sonra sizin depremzili dolu günler bekliyor. Üzgünüz. ■



■ Fujin mi döver, Reiko mu? Bahisler: 1,44'e 5,32.

PES 2007

Ders: Oyun yapımı
Konu: Futbol oyunu nasıl yapılır? Ünite 6

» Japonya sınırları içerisinde resmi olarak çıkan Winning Eleven 10'un tama men İngilizce'ye çevrilmiş hali olan PES 6 (PES 2007), kısa bir süre sonra raflarda kendine yer bulacak ve PS2 kafeler yine şenlenecek. ■

KÜNYE

Yapımcı: Konami
Dağıtım: Konami
Çıkış tarihi: Ekim 2006
Tür: Futbol

GUITAR HERO II

I wanna rock... ROCK! I - want to - rock! ROCK!

» Geçen yıl oynayan herkesi rock yıl dönüştürmeye çalışan Guitar Hero, tüm gürültüsüyle devam ediyor. İkinci oyunda 55'ten fazla parça bulunacak. Yeni parçaların başında da Kiss'ten Strutter, Black Sabbath'tan War Pigs, Van Halen'dan You Really Got Me geliyor. Saçlarımızı uzattık, derilerimizi giydik, bekliyoruz! ■

KÜNYE

Yapımcı: Harmonix
Dağıtım: RedOctane
Çıkış tarihi: Kasım 2006
Tür: Müzik

CODE AGE COMMANDERS

Mangaların oyun dünyasına transferi sürüyor.

» Code Age Commanders'in üstünde Square Enix imzasını görüyor ve sazanlık yapıyor "Bu bir RYO'dur kesin" diyoruz. Ama bu sefer Square bizi ters köşeye yatırıyor günkü bu oyun neredeyse aksiyon sınıfına girecek kadar hareketli. Aynı Kingdom Hearts 2'de olduğu gibi, CAC'da da 3B ortamlarda eci büçüs düşmanlara karşı kılıç sallayıp hikâyemizi tamamlıyoruz. İşin garibi, sağ yumruğumuz bir tuş, sol yumruğumuz bir tuş olacak oyunda ve bu sisteme göre dövüşeceğiz. Gerektiğinde L-R tuşlarıyla düşmandan özel güçleri emip kendi çıkarımıza kullanabileceğiz. Şu anlık gözüken o ki, CAC gayet ilginç bir RYO olacak. Square'den başka bir şey çıksa şaşardık zaten (hiç akıllanmayacağınız sanırım). ■

KÜNYE

Yapımcı: Square Enix
Dağıtım: Square Enix
Çıkış tarihi: Belli değil
Tür: Aksiyon/RYO



Spor

WINNING ELEVEN 10

Sevgili günlük. Konami beni bir kez daha zehirlemiş bulunuyor...



28 Nisan 2006.

Saat: 11:30

Bugün de erkenden Winning Eleven 10'u alma umuduyla kendimi sokaklara attım ama sonuç yine aynı. Hala gelmemis. O büyük, göbekli amca günlerdir aynı ses tonuyla "Ha? Ne? Heuuu. O elivinden yok, gelmedi" demeye devam ediyor. Hele arkadaşın bir çocuk sürekli aynı espriyi yapıyor ki, yaşamaktan soğudum; "Hihihii! Karar ver, Vinning 11 mi, 10 mu. Hihihii!"

29 Nisan. 20:12

Sevgili günlük. Bugün hiç utanmadan, çekimden saatlerce WE 9 oynadım. Çünkü yarın büyük gün! WE 10 kesin geliyor ve artık tekrar WE 9'a döneceğimi sanmıyorum. Kahramı bir yıldır çeken WE 9'a bir Türkiye-Yunanistan maçı ile son verdim. 4-0 yendim. Mutluyum.

30 Nisan. 15:30

GÜNLÜK! Çok sanslısan cüntü oyunu su an elimde tutuyorum ve bundan ilk senin ha-

berin oluyor. Hiçbir arkadaşma haber vermedim. Tamam, telefonum kesik olabilir, ama olsun! Kiyimetini bil. Evet, şimdi nereden başlasam?!

23:45

Tamam, sakınım, lütfen! Sevgili günlük, oyunu hala oynuyorum ve göz kapaklarım çöktük intihar etti. Deller gibi WE 10 oynamak istiyorum. Bir günümü değil bütün yılım bu oyunla geçiriyorum. Hayır, sakın olmayacağımı LÜTFEN! Neden mi? Çünkü Konami öyle bir oyun yapmış ki...

1 Mayıs. 22:30

Pek sevgili günlük... Sanırım "Hala WE 10 oynuyorum" desem abesle istigal olur, o yüzden de miyorum. Bugün oyunu "Bakalım Konami yeni oyununa yeni neler koymuş?" diye didik didik etmeye başladım.

İlk olarak 3. zorluk seviyesinde birkaç Afrika kupası düzenledim. İlk izlenimlerim, oyunun biraz kolay olduğu yönündeydi. Tabii bunda, zorluk derecesinin ve karşısındaki takımın kötü (aşz) olmasının rolü büyüktü, bu yüzden Avrupa Kupası'ni kaldırırmaya soyundum. Kaliteli maçlara çıktığında gördüm o ki, artık paslar, ortalar WE

9'daki kadar gaddar değil; az da olsa affedebiliyorlar. Yani bazen rasgele pas atsam bile yerini buluyor, orta sahanın ara pasları yerine 'cuk' oturabiliyor. Hep değil, ama WE 9'a oranla daha fazla. Oyunun hızı WE 8 (PES 4)'den biraz yavaş, WE 9'dan biraz hızlı olduğu için, seri pas yapmak mümkün ve daha keyifli. Oyunun yapımcısı Shingo 'Seabass' Takatsuka, oyuna biraz hız eklemis ama yaldır yaldır kosan futbolculara yine, ayakları yere daha sağlam basan, daha insansı futbolcular kullanarak mücadele anlayışını geliştirmis. Pas alış-verişlerinde ayak bileklerinin uyumları şu ana kadar yapılanlar arasında en iyisi. Yani sağa, sola deliller gibi katılımlar atıp üç, dört futbolcu geçmek insanı ölçülerde artık pek mümkün değil (T. Henry insan değil, o ayrı). WE 9'da en çok kullanılan hız düşürüp aşağı-yukarı oklarla yapılan kesme hareketi (auto-sidestep) yön tuşlarından kaldırılmış, R2 tuşu altına koymuş ve her futbolcunun bu hareketi yapama-



Bir futbolcu ve bir futbol topu arasındaki ilişki, en fazla bu kadar güzel olabilir.

ması sağlanmış. Çünkü bu hareket WE 9'da oldukça abartılmıştı. Gerçeklikten pek uzak değildi ama Dribbling gücü 60 olan her futbolcunun bu seri ve futbolcu eksilten hareketi yapması pek hoş değildi. Hoş değildi diyorum, çünkü az gol yemedim bu hareket yüzünden, sevmiyorum sevgili günlük bu hareketi, sen anla beni en azından!

5 Mayıs. 14:10

Ah günlük ah! Nasıl unuttum seni görüyor musun? Hep bu WE 10 yüzünden. Akımı alıyor insanın gerçekten. 30-35 metreden ne goller atıyorum bir görsen, olsayı senin de aklın durdurul! Fark ettim ki, uzaktan -WE 9'a göre- daha çok sayıda ve daha klas goller oluyor. Ama nedeni WE 9'daki gibi kaleci hataları değil. Sana WE 9 gitliğinden da yazmıştım ya, kaleciler köselerden çok basit gol yiyor diye, iste yeni oyunda böyle bir şey yok. Kaleciler açıldıklarında köseleri daha dikkatli kapatarak açılıyor ve öyle tıngır mnigir yollanan topları takip etmede hata yapmıyorlar. Ama söyle bir şey var ki; çoğu kaleci top tutamıyor. Genelde tokatlamayı, yumruklamayı tercih ediyorlar ve bu bazen çok sinir bozabiliyor sevgili günlüğüm. En alakasız noktada duran rakibin önune bir anda top düşebiliyor ve

bahtsız bir gol yiyebiliyorum. Yoksa yapay zekâ bunların hepsini hesaplayıp mı şutunu çekiyor?

7 Mayıs. 19:30

Su an sana arkadaşımın odasından yazıyorum. Bugün oyunu gerçek zekâya karşı oynamaya karar verdim. Bir süre daha burada kalacağım günü WE 10'u bir insana karşı oynamanın tadı bambaşkamış. Hatta enfesmiş. Maçlar çok çekişmeli geçiyor. Gerçi ben uzaktan Shevchenko'yla inanılmaz goller atıyorum ama genelde oyun kurarak oynuyoruz. Takımlar artık daha çok duyarlı hale gelmiş; neredeyse her seyden etkilenevler. Örneğin seyirci gücü artırılmış. Eski den kendi evimde 0-2 yenikken takımım zor ayakta durdurdu. Seyirci ne kadar bağırsa bağırsın oyunu genelde zor kurtardırm. Ama simdi kaç farklı yenildiğim önemli değil. Seyirci, rakip sahaya girdiğim anda bir anda cosuyor ve futbolcularım o anda daha agresif ve golü arzular halde, kanının son damlasına kadar çarpıyor. Hele bu arada bir gol bulursam, ikincisini bulmam an meselesi. Tek yapmam gereken oyun kurmak ve pas hatası yapmamak. Gerisini zaten Ronaldinho hallediyor :)

9 Mayıs. 02:45

Olamaz! Kız arkadaşım bana küstü! "Kaç gündür niye aramıyor muşum..." Günlük! Hep senin yüzünden zaten. Su kızlar hiç anlayışı değil. Yoğunum diyorum, anlamıyor. Hiç mi yapacak önemli işleri yok bu kızın ya? Ha? Zaten günlük, sen de bir kere cevap versen dişimi kırarım...

10 Mayıs 12:30

Evimdeyim. Her ne kadar parmak uçları su toplamış olsa da, WE 10'a devam edeceğim çünkü beni bekleyen onlarda kupa var. Sanırım ilk olarak oyuna yeni

eklenen International Cup yanı Dünya Kupası modunu deneyeceğim. Türklerin gücünü göstereceğim tüm dünyaya. Master League'i de oynadım, merak etme, hatta birkaç sezon bitirdim. Pek bir değişiklik yok. Bu sefer istersek futbolcuların yaşlanması durdurabilelim ama bunu yaparsak da futbolcular gelişmemip ilk güçlerinde kalmış. Ben de bu yüzden güçlü bir takımla oyuna başladım. Tabii gidip Türk takımlarından FB, BJK veya GS'yi seçmedim. Takımları araştırırken gördüm ki tüm futbolcuların güçleri ve kadrolar güncellenmiş. O yüzden Barcelona'yı seçtim ve arada zafer turuna çıktım. WE 10'a alışmak gerçekten kolay, ama usta olunması zor.

12 Mayıs. 16:40

Bugün pek keyifsizim günlük. Hep bu WE 10 yüzünden. Tamam, bu futbol; top yuvarlak ama oyun oynuyoruz suradal! Yapay zekâ benle 6. yıldızda alay etmeye başladı. Futbol literatüründe ne varsa kullanarak ipe diziyor beni. Tabii bunda moral bozuk oyuncularının sayısına fazlalığı büyük rol oynuyor ama bahane değil. Sut sistemine alışmam gereklidir. Çünkü kusmen değiştirilmiş. Yakın mesafedeyken, eskisi gibi bir kere dokunmak yetmiyor. Biraz güz doldur, yön ver, gereklirse aşırı, gereklirse plase vur ya da vurmuş gibi yap... Kale çizgisi dibinden kaç tane şutu tribünlere yolladım, inanamazsan! Futbolcum ayağının içiyle vuracağına topun dibine vuruyor. Anlayacağın o ki, oyun artık daha gerçekçi ve futbolcunun duruşuna göre yapabilecekleri de değişiyor (bazen Kung-Fu hareketleri de yapıyorlar). Sadece atak değil defans sistemi de değişmiş.

R2'NİN GÜCÜ ADINA!

WE 10'un mücadele kat sayısının arttığından, oyunu tek düzeye oynamak -en azından güçlü takımlara karşı- pek işe yaramıyor. Daha önceki serilerde R2'nin marifetleri hep ikinci hatta üçüncü plandayken, WE 10'da artık R2 ilk planda. R2 tuşıyla şunları yapabilirsiniz:

- ✓ Kaleci ile karşı karşıya kaldığınızda süt gücü dolarken R2'ye basarak, topu kavisli biçimde kalecinin yanında kaleye yollayabilirsiniz.
- ✓ Top havadan gelirken R2'ye basılı tutarak oyuncunuzun yerini değiştirmesini sağlayabilirsiniz (topu göğsünüze alabilirsiniz).
- ✓ Art arda R2'ye basarak, yakın markajlardan, çalımlarla kurtulabilirsiniz.
- ✓ Çok yavaşken, R2'ye "basılı tuttuğunuzda" yön tusları ile topu kaptırmamak için çeşitli hareketler yapabilirsiniz. Aşağı/yukarı yön tuşlarıyla topu saklayarak sahada aşağı, yukarı hareket edebilirsiniz. Geri tuşuna basarak, topu bir anda geri çekip rakibin boşa hamle yapmasını sağlayabilirsiniz.
- ✓ İki kere aşağı tuşuna basarak topa vurmuş gibi yapabilirsiniz (Matthews still).
- ✓ R2'ye basılı tutarak yapılan ortalarınızı orta seviyeden penaltı noktasına gönderebilirsiniz.
- ✓ Top rakipteyken, eğer ona yakın oynarsanız, R2'ye basılı tuttuğunuzda kolay kolay çalım yemezsiniz (kullanımı zordur ve hata yaparsanız o futbolcunuz oyundan düşer).
- ✓ Sağ analog çubuğu aşağı-yukarı yaptıktan sonra R2'ye basıp sonra süt çekerseniz, 2 kat daha hızlı süt çekerler.



Koşarken X'e basılı tutarsam, futbolcum sırtını dönerken topa atıyor. Bu arada rakip bunu yemezse, büyük tehlike yaşıyorum.

Günlük? Nedense artık sana yazmak bile beni rahatlatmıyor. Hakkında pek iyi seyler düşünmüyorum, ona göre!

14 Mayıs: 20:46

HAYIR! OLAMAZ! Günlük? Ne desem boş. Futbol tanrısı bizi sevmemi bu kez. Ve top yuvarlak, evet, kahretsin! Hep senin yüzünden zaten. Yatıyorum ben.

18 Mayıs: 13:20

Bazları taktik yapanı niye semezler, hiç düşündün mü günlük? Ben düşündüm. Sevmiyorlar çünkü taktik kurmayı zaman kaybı sanıyorlar. Ama Konami her yeni oyununda taktik opsiyonlarını geliştirmeye devam ediyor. WE 10'da da Formation kısmı geliştirilmiş. Her ne kadar bunlar Japonca olsa da, dene-yanlış yöntemiyle



hepsini öğrenebiliyoruz. Artık futbolcuya "kendini yorma evlat", "topa basarken daha temkinli ol" gibi nasihatleri hızla verebiliyoruz. Futbolcunun da bu taktiklere tepki verme mekanizması geliştirilimiş. Takım atağa kalktığında eğer bir futbolcuya "ileri koşma, sabit kal" demişseniz, o futbolcu buna sonuna kadar uyuyor.

Kusura bakma günlük, arkadaşım geldi, turnuva yapacağız, sana son olarak şunları söyleyelim; serinin en iyi oyunu kesinlikle WE 10 olmuş. Birkaç nokta dışında oyunun neredeyse eksisi yok ve WE 11'e kadar başka bir futbol oyunu oynayacağımı sanmıyorum. Hem artık seni de tozlu raflara kaldırıyorum. Zaman kaybın. Sana harcadığım dakikalarla kaç maç yapardım, kaç kupa alırdım, hiç düşündün mü?

"Düşündüm güzelim, evet. Ve vardığım sonuc: Senin gibi günlük tutan olmaz olsun!"

Niye öyle diyorsun ama... AMA? Sen ko...ko...



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Daha gerçekçi bir oynanış.
- ✓ Topun daha gerçekçi hareket etmesi.
- ✓ Daha gerçekçi animasyonlar.
- ✓ Atmosferi daha güçlü mücadeleler.
- ✓ Dünya kupası dahil birçok turnuva modu. Daha daha...
- ✗ Lisanssız takımların çokluğu.
- ✗ Oyunun bazen bilardo dönmesi.
- ✗ Online modun olmaması.

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

DHA İYİSİ YOK! ALIN,
KAFAYI YİYİN! ÖŞSYİ
KAZANAMAYIN! (ALLAH

96

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT



X Kişi: Bittin sen abi bu sefer, bittin!

Y Kişi: Son beş maçtır aynı iddia dostum, bıkmadın mı yenilmekten?

X: Öyle deme ama! Geçen maç, son anda Owen o çizgideki topa dokunsa, ben yememiştim. Kabul et. Hem taktik yapmıyorum yoksa yenerim.

Y: Hadi bakalım, taktigini de yap da görelim...

(Maç başlar ve 10 dakika sonra sahne değişmemiştir)

X: Hiç öyle sırtma! Sen de biliyorsun ki orada ben ayağına kaymadım; futbolcum otomatik kaydı ve o penaltı sayesine yendin. Hem ben defansı geriye çektim ama dinlemediler, gördün işte nasıl açık veriyorlardı. Çok ballısan ya, kabul et, yoksa yenerdim...

Y: Bıktım senden ya! Fıkra gibi adamsın. Oynamıyorum ben, gidiyorum!

X: Ya bak, oynasak yenecektim bu sefer, kabul et...

Bu türlü diyaloglar PES'in olmazsa olmazları arasında girmiş durumda. Nereye gitsem buna benzer sıkışıklıklara ve garip ko-

nuşmalara tanık oluyorum. Eğer siz de X Kişi gibi arkadaşlarınızdan bıktısanız, Konami sırf sizi mutlu etmek adına PES Management'i yaptı. Artık "Ya o topu nasıl çağırır Henry, hâlbuki ben basmıştım tuşa" ya da "Taktik tutmadı!" gibi şikayetler geride kaldı çünkü bu sefer sahada değil kulübeden maçlara yön vereceksiniz. Bahane kabul etmiyoruz!

YİĞİDİ ÖLDÜR AMA HAKKINI VER

Şunu peşin peşin söyleyeyim; PES Management (PESM) asla Football Manager seviyesinde değil. Eğer oyunu bu tür bir bekleniyile alacağınız, hayal kırıklığını uğramanız olası. Zaten Konami "Menajerlik oyunlarının da kralı olacağız" gibi demeçler vermedi, sadece PES sever kitmeye değişik bir tecrübe sunmanın peşindeydi ve bunu da başardığını söyleyebiliriz.

Siz yapmayı diye söyleyorum, ben oyunu ağar açmaz Season Mode'dan direk menajerlige başladım. Ve tahmin ettiğiniz gibi sonuç hüsran oldu. Çünkü PES5'ten farklı olarak, PESM'in kendine has bir tarzı var. Önerim, ilk önce Match Mode'dan, mümkünse bir arkadaşınıza karşı sade maçlar yapmanız. Böylece oyuna önceden alışacak ve sezon içinde telafisi olmayan hatalar yapmayacağınsız. Peki, PESM'in Season modunda neler oluyor? İlk önce bir profil yaratırsınız ve 6 ligden (Hollanda, İtalya, İspanya, İngiltere, Fransa, Almanya) birini seçip istediğiniz kulübün başına geçtiyorsunuz. Yeni başlayan oyunculara, ligin en iyi takımlarını almalarını öneririm çünkü oyun zor (ta ki her şey rayına oturana kadar). Daha sonra yardımcılarınız olarak bir koç, üç tane de scout seçip oyuna dahıyorsunuz.

Önünüze bir bütçe konuluyor ve hedefler belirleniyor. Transferler yapıyorsunuz, sözleşmeler yeniliyorsunuz, elden futbolcu çıkarıyorsunuz, TV'lerde demeçler veriyorsunuz, yeni yetme futbolcu keşiflerine katılıyorsunuz... Tabii bunlar klasik şeyler. Önemli olan oyuna nasıl müdahalelerde bulunabileğiniz ve takımın bunları ne kadar gerçekleştirebildiği. PESM, maç öncesinde ve maç sırasında kafanızdakileri oyuna yansıtabileceğiniz birçok imkân sunuyor. Maç öncesi otomatik olarak rakip hakkında detaylı bilgilere kavuşuyor ve bu sayede gerekli önlemleri alabiliyorsunuz. Yaptığınız taktiği eğer futbolcularına maç öncesi antrenmanla verirseniz, görekeksiniz

ki daha disiplinli olacaklar. Maç içinde L2'ye bastığınızda sahadaki futbolcuların morallerini ve nefes güçlerini görebiliyorsunuz. Baktınız bir seyler yanlış gidiyor, Kare'ye basıp oyunu durduruyor ve detaylı taktiklere giriyorsunuz. PES 5'te yapılanların dışında istediğiniz futbolcuya ne yapıp ne yapmaması gerektiğini emredebiliyorsunuz. Takımca nasıl hareket edeceklerini gösterip hangi futbolcunun hangi futbolcuya daha çok pas vereceğine kadar birçok detayı kontrol altına almanız mümkün. Ama takımınızın oyuncu içinde yapılmış taktiklerden bir anda etkilenmediği de bir gerçek. Bir maçında; son 20 dakika ve 1-0 yenik durumdaydım. Ne yaptığım da takımımı hırçın ve golü arzulayan bir hale dönüştüremedim. Yenildim. Kovuldum:

YİĞİDİ ÖLDÜR, TAKTİK KALIR

PESM'a, bir futbol menajerliğinden çok, bir PES menajerliği diyebiliriz (adi üstünde). Çünkü oyuna "futbol" olarak bakarsak oldukça yetersiz. Az sayıda lig, az sayıda takım, az sayıda maç öncesi ve sonrası teknik opsiyonlar... Ama oyuna PES olarak bakarsak, yeterli. Güncellenmiş kadrolar, yuduruk olmayan futbolcu isimleri, PES5 grafikleriyle maç izleme olanlığı, en fazla 10 dakika süren heyecanlı maçlar... Eller PES'de aşınmış olanlar PESM'i bir süre deneyebilir, arkadaşlarını taktikleriyle yenebilir ve bahanelerini önüne geçebilir. Ayrıca Sinan, eğer korkup kaçmasaydı, son bir maç daha yapsaydık yenecektim, biliyorsun, kabul et...



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

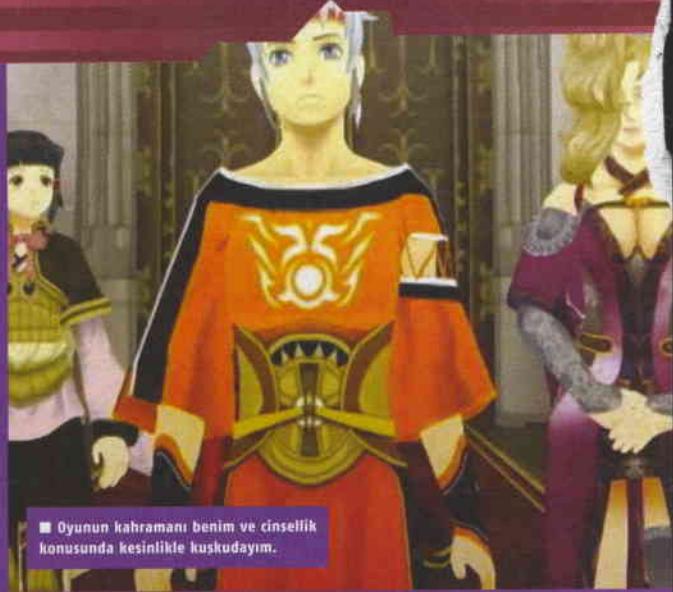
- ✓ PES'de kurdugunuz ML takımlarınızı PESM'e yükleyebilirsiniz.
- ✓ PES5 görüntü kalitesiyle maç izleyebilme.
- ✗ Kadrolar güncellenmiş olsa da arada unutulmuşlar var.
- ✗ PES5'dekinin aksine, ufak takımları büyük takımları yemek imkânsız gibi.
- ✗ Bazi yapay zeka sorunları.

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

PAS VER, SUT ÇEK...
BUNLARDAN BİKTİYSANIZ
PESM'İ DENEYEBİLİRSİNİZ!

68





LEVEL HIT

RYO

SUIKODEN V

Uzun sürede pişen lezzetli bir yemek

BASIMIZ BELADA VE SON Umut SENSİN
108 karakteri birden kurcalayabileceğiniz, diyaloglarının arasında kaybolacağınız, adım başı savaşa gireceğiniz ve en az elli saat oynayabileceğiniz bir oyundan mı istiyorsunuz? Kingdom Hearts (ve hatta Final Fantasy) serileri bile RYO açısından sizin kesmiyor mu? O halde söyle buyurun, Suikoden serisinin onuncu yılını hep beraber kutlayalım.

biricik prensi olan siz, annenizin isyan çıkardılar diye yakıp yıktığı bir köyü incelemekle görevlisiniz. Yalnız burada hatalı kırlılığına uğramanız kuvvetle mümkün, zira kontrol ettiğiniz prens beyaz uzun saçları ve tıfl vücuduya bugüne dek gördüğünüz en "gay" karakter olabilir. Hikaye ilerledikçe kraliyet komplolarına ve rümler hakkındaki gerçeklere bulasıyorsunuz ki elli saatin üzerindeki oyun süresi, ayrıntılı ve derin hikaye sayesinde giderek şenleniyor. Buradaki tek problem, neredeyse ilk on saat boyunca sıkıntıdan ölecek olmanız.

Sıkıntıdan ölüyorsunuz çünkü hikaye bir türlü ilerlemiyor. Labirentten farksız şehirlerde konusacak birilerini arayıp duruyor ve hemen hiç savasa girmiyorsunuz. Çoğu oyuncu bu kadar uğraşmamak ve "eehh, ne ki bu?" deyip oynamayı bırakacaktır. Ancak inatçı olanları güzel bir sürpriz bekliyor: Oyun ordular arası savaşlar, çok daha güçlü hale gelmiş karakterler ve sonunu öğrenmeden huzur bulamayacağınız bir hikaye ile birdenbire "level atılıyor". Eh, sabırın sonu selamettir.

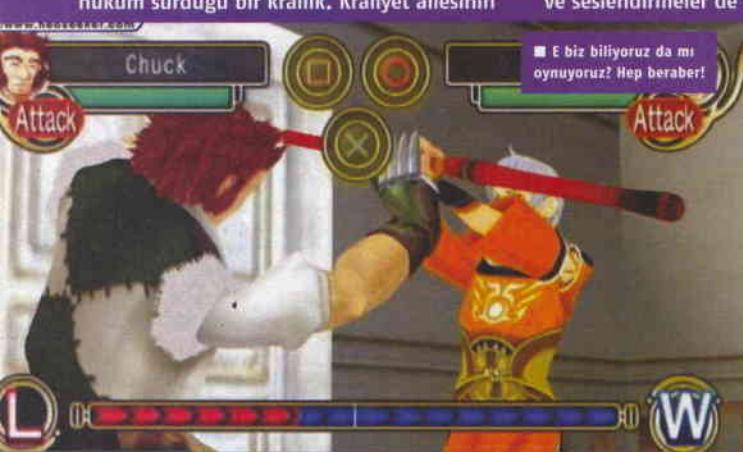
ÖNEMLİ OLAN NICELİK DEĞİL, NİTELİK

Grafik ve seslendirmeye bel bağlamayan bir oyun olsa da Suikoden V'te her ikisi de sarsıcı derecede iyi. Görüntülüyakinlastırmanıza olanak tanıyan 3D bir motor kullanılıyor ve seslendirmeler de son derece profesyonel. Ancak oyun

asıl gücünü karakter gelişimi ve rütibinden alıyor. Savaşlarda altı kişilik bir parti kullanılıyor ve sadece bunların formasyonu bile apayrı bir "uzmanlık alanı". Ancak tuhaf bir şekilde, oyunun başında bunları kurcalama ihtiyacı hissedilmiyor. Savasların çoğu şasırtacak ve "su adamı suraya yerlestirsem ne gibi bir bonus alırım acaba?" diye düşünmenize gerek kalmayacak kadar basit. Oyunun elli saatlik bir oynanışa sahip olması beraberinde iki problem daha getiriyor: Uzun yükleme süreleri ve sonu yokmuş gibi görünen bölümler. Örneğin

oyunda hemen her binaya girebilirsiniz ancak bu binaların içi bomboş. Çıkmak istediğinizde ise sonsuz bir yükleme süresi bekliyor size. Evet, dünya büyük ama bunun pek bir anlamı da yok açıkçası, daha "kısı" ve daha "dolu" bir oyunu tercih ederdim. Bunun yanı sıra, savaşlara girmeden önceki bıldik demolar çok uzun ve bir türlü geçemiyorsunuz.

Suikoden V, kesinlikle ciddi RYO oyuncuları için. Ortalama bir oyuncu, başlangıçlı bu kadar sıkıcı, bu kadar büyük ve bu kadar ağır ilerleyen bir oyuna elini bile sürmeyecektir. Ortalama bir RYO oyuncusu ise büyük ihtiyatla daha "isiltılı" RYO oyuncularını tercih edecektir (bkz. tüm Square Enix oyunları). Ancak ekran karşısındada saatler geçip bir oyuna haftalarını verebilecek tüm RYO oyuncuları, sizin selamlıyor ve Suikoden V'yi eliniz teşlim ediyoruz. Hakkını verin...



Ant Köksal ant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Değişik sonlar
- ✓ Aynı karakter yönetimi
- ✗ Uzun yükleme süreleri
- ✗ İlk on saat boyunca son derece sıkıcı

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

CİDDİ RYO FANLARI VE SERİNİN TUTKUNLARI İÇİN.

80

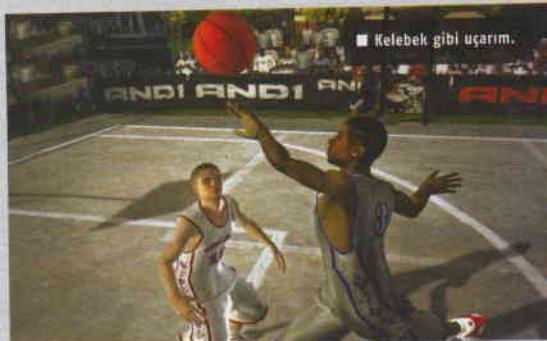
AND 1 STREETBALL

E yok artık LeBron James!

1 Hala gördüğü yerde SNK'nın arcade Street Hoop oyununa saldınp deli gibi oynayan birçok arkadaşım var. Benzeri zevkleri olan veya fantazi sokak basketboluna ilgi duyanlar için yeni bir seçenek daha geliyor, hatta geldi. Hoşgeldi de, diğer sokak basketbolu oyularından farkın ne? Şudur; bu oyun adını Amerika'daki AND 1 Mix Tape Tour adında, dünyanın en önemli sokak basketbolu organizasyonlarından birisinden alıyor ve bu organizasyonda işin şov kısmı skordan çok daha önemli. Yani vakti zamanında ülkemize de gelen Harlem gösteri takımı gibi özel ve güzel hareketler yaparak izleyicileri coşturmak bu oyundaki esas görev oluyor. Oyunda organizasyonun önemli adamlarından birisi olarak veya kendi karakterinizi yaratarak kariyerinize başlayacak ve çaylaklıktan en tepeye gitmeye çalışacaksınız.

E YOK ARTIK ALI SAMİ!

Hikaye moduna mahkum değilsiniz, istediğiniz maçı istediğiniz şekilde ayarlayabiliyorsunuz; ister beş kişilik tüm kadro, ister seniz tek tek maç; ister tam saha oynayın, ister-



seniz tek pota, serbestsiniz. Seçilebilen A0, helikopter, şişko Escalade gibi ilginç karakterler ve her birinin kendisine has özel hareketleri var. Ortalıkta eline mikrofon almış ve oyunda yapılan hareketlere göre yorum yapıp milleti galevana getiren bir de şakşakçı var. And1'da karakterinizi yaratmanın yanı sıra dört adımda kendi özel hareketinizi de yaratabiliyorsunuz; hem de komple. Top sürmesi, sayı yapması ve sevinme hareketiyle beraber bir bütün olarak. Ama bu hareketi her istedığınız zaman kullanamayorsunuz. Olaya ancak bolcana artistlik hareket yapıp güç barınızı doldurduğunda girebiliyorsunuz. Güç barının yanında bir de şöhret barınız olacak, ki bu da kalabalığın size verdiği tepkiyle doluyor; fazla yerinizde sayarsanız yuhalanıyor ve yumurtalanıyorsunuz.

Hareketlerde motion capture kullanıldığından çok gerçek-

çi ve akıcı görünüyorlar. Sahalar ve çevre elemanları da idare eder. Kontroller rahat, fakat alışmak oldukça zaman ve emek istiyor. Meşela 'I-Ball kontrolleri' diye bir seçenek var, topla inanılmaz hareketler yapabiliyor ve top kullanmayı öğreniyorsunuz, ama bir milyon tane de hareket var. Sesler ve müziker oyuncun coşkusuna çok uygun, müzikerlerin hip hop olduğunu söylemeye gerek yok herhalde. PES5 oynamaktan kafayı sıyırdıysanız bu oyuna bir göz atabilirsiniz.



MegaEmin™ megaemin@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Karakter ve hareket yaratma
- ✓ Atmosfere uygun müziker
- ✗ Öğrenmesi zaman alıyor

NIYET İYİ,
SONUÇ FENA
DEĞİL.

65

Aksiyon

TRAPT

Masumane, seksi ve ölümcül

1 Bir varmış, bir yokmuş. Krallığın birinde cadaloz üvey anne Kraliçe Catalina, Prensese Allura'yı kral öldürmekle suçluymuş. Külliyyen yalan, Catalina yalancının önde gideni, hatta eli bayraklısı imiş. Prensesi öldürülmemekten son anda hizmetçi Rachel kurtarmış ve onu sarayın dışına kaçırıp kara ormanda saklanabilecegi eski bir satoya götürmüştür. Masal bu ya, meğer satoda şeytan yasiyormuş ve şeytan Allura'nın ruhunu esir alarak onu aramaya gelen herkesin ruhlarını kendisine kurban ettirmeye başlamış.

Trapt'in tuhaf bir hikayesi ve daha önce görülmemiş bir türü var. Elinizdeki tuzakları haritayı da kullanarak lanetli şatonun belirli bölgelerine yerleştiriyor ve şatoya girip size zarar vermeye çalışan herkesi bu tuzaklara düşürerek katlediyorsunuz; yani aksiyon, yarı strateji denilebilir. Oyunda ilerledikçe büyüler bile karışıyor işin içine. Elinizdeki üç tuzak renglerine göre tuşlara atıyor ve düşmanlarınızı mümkün olan en çabuk şekilde öldürmeye çalışırsınız. Odalardaki düşen avize gibi tuzaklar, 'Dark Illusions' adındaki özel tuzaklar ve kendi elinizdeki birleştirerek ortaya 99 hite varan kombolar çırktı-



biliyorsunuz. Oyunun psikopat bir tarafı var, yapımcılar karşılaştığınız tüm karakterlere özel hayat hikayeleri ve savaşma sebepleri yazmışlar, böyleslikle onların da bir yaşam olduğunu hissedip hem öldürüyor, hem de öldürdükten sonra vicdan azabı duyuyorsunuz.

MAHORİDAYÜ VU HİROTOKAVA! HAA DOO KEN!

İki büyük yan görevle de desteklenmiş olan 14 görevli oyunun değişik birçok sonu var, ama sıralayacağım sıkıcı yönlerinden dolayı bir kez bile bitirebilebilir misiniz bilemiyorum. Bir kere Japon hatunlarının seksapeli bir yana da, oyundaki tüm konuşmalar Japonca. Oyun alışana kadar sıkıcı, sonra zevkli, bir süre sonra yine sıkıcı oluyor. Hep tekrar eden ara ekranlar, strateji ve ayar menüleri sıralaması ve tek tip aksiyon bayılıyor. Grafik, ses ve müzikler yeterli değil, kamera iyi değil. Mekanlar sıkıcı ve detaydan mahrum, oyunda yavaşlamalar da ca-bası. Tuzaklar hep aynı, yapay zeka ise düpedüz salak.

Sonuçta adamın kafasını sarkan dev balta ile ikiye böl-

mek eğlenceli ama ille de vahşeten zevk alıksam zamanımı bu konudaki çok daha iyi oynlara ayırdım.



MegaEmin™ megaemin@level.com.tr

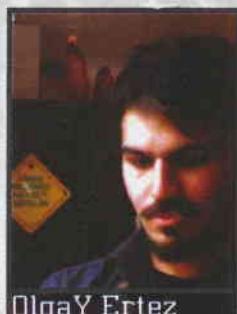
Level Karnesi

- ✓ Tuzak kurup beklemek eğlenceli.
- ✓ Yeni bir tarz.
- ✗ Derinlik yok.
- ✗ Ara ekran, menü, oyun, tekrar.
- ✗ Çeviri hataları çok.
- ✗ Frame rate düşüyor.

EVDE TEK BASINA'NIN
KANLI OLANI

58

DONANIM



DURUM RAPORU

E3 sonrası, ÖSS öncesi sessizliği

Değişimi hissediyor musunuz? Sizce de artık geleneksel ekran kartı savaşlarının, sistem katılılı anlamsız oyunların vakti dolmadı mı? Artık yeni ufuklara yelken açmanın vakti gelmedi mi? Oynanış gibi, ambiyans gibi, atmosfer gibi... Oynanışta Nintendo Wii, ambiyanssta Philips AmbX teknolojileri yeni bir çağın başladığını haykırıyor mu? Gün, salt grafik ve fizik motorundan oluşan ruhsuz oyunların anlamını yitirdiği, yaratıcılığı ile yükselen oyunların günüdür. Gün, tecrübe ve amatör ruhun, eski heyecanların günüdür. Hani bir kaç yıldır özledigimiz ama bir türlü yeni oyunlarda bulamadığımız duyguların, o eski güzel günlerin...

Bu ay E3 koşuşturmacası nedeniyle Tuğbek Donanım bölümünü komple bana emanet etti. Zor bir görevdi ve çok çalışmam gerekiyordu. Ben de ustamın yüzünü kara çıkartmamak için canla başla çalıştım, umarım her sayfanın hakkını verebilmisimdir.

Tuğbek ile E3 sonasını acı kahvelerimizi yudumlayıp, sohbet ederken birbirimize şunu sorduk: "10 yıl sonrası acaba nasıl olacak?". Bundan 10 yıl önce elimdeki GameBoy'a bakıp, on yıl sonra PSP gibi bir aletle tanışacagımı hayal edemezken, şimdi bu soruya PSP ve PS3'e bakıp cevap arıyorum... Bundan sonra ne olacak? Biz tahmin yürütmekten vazgeçik artık, sizinle birlikte biz de olacakları merakla izleyeceğiz. Ancak uyarmakta fayda var, gelecek bize hayal ettiklerimizden çok daha fazlasını vaat ediyor.

Teknoloji bize bunları sunarken, hayat ise LGS, ÖSS ve üniversite finalerini yazın ortasında peşi sıra önlüğe çıkarıyor. Bir öğrencinin beklediği oyunları oynamakla sınava çalışmak arasındaki o ölümcül kararı unutmamış bir insan evladı olarak söyleyebilirim ki, kardeşlerim işimiz gerçekten de çok zor. Gelecek ay sınavlardan sonra görüşmek üzere. Hepinize başarılar. Güç sizinle olsun... ■

96 DONANIM HABER & İNCELEME

100 DONANIM ÖZEL

104 TEKNİK SERVİS

NVIDIA'DAN YENİ İNCİLER

Nvidia, nForce4'den sonra nForce 500'ü de hem Intel, hem de AMD işlemciler için tasarladığını duyurdu. Yeni nForcelar, özellikle yeni nesil işlemcilere (özellikle de AMD Socket 940 ve Intel 9XX serisine) uygun olarak tasarlandı. Bunun haricinde ilk gözü çarpan SLI teknolojisine daha da geniş yer verilmiş olması. Öte yandan yeni nForceların hepsinde 3 Gb/s SATA hızı standart hale getirilmiş. Ayrıca yeni nForcelar, Nvidia FirstPacket, DualNet, MediaShield teknolojilerine sahip olacak.



Ekran kartı cephesinde de tam sular duruldu derken Nvidia, ATI 1900XTX'i tahtından edecek 7950GX2 üzerinde yoğunlaştı. 500 Mhz çekirdek hızına, 600 Mhz bellek frekansına ve 1GB gibi dehşet bir GDDR3 belleğe sahip olan 7950GX2, dünyadaki en performanslı ekran kartı olma konusunda hayli iddialı. ■

LEVEL EDITÖRÜN SEÇİMİ

EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ



Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığınızı dikkate alın.

Intel Pentium Extreme Edition 955

Intel D975BX Anakart

Kingston HyperX 667MHz 2GB DDR2-RAM

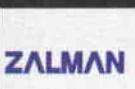
Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)

Tagan 500Watt Güç Kaynağı

Zalman Fatal1ty FS-C77 CPU Fanı

Logitech G15 Klavye

Samsung SyncMaster 960BF



AMBX

Oyunu yaşamak mı? Şaka yapıyorsunuz

Bundan tam 4 sene önce Morrowind çıktığında herkes gibi ben de yemeden içmeden kesilip, bütün günümü monitörün karşısında tüketir olmuşum. Ziyadesiyle o günleri unutamam, çünkü oyun gecekondu anılarımın yer etmişti. Hayır, sır oyun çok güzel olduğundan değil daha çok oynadığım zamanla oyunun geçtiği mevsimlerin paralel gitmesindendi bu. Balmora sokaklarında gecenin bir vakti dolaşırken çakan şimşeklere odamın küçük penceresinden giren rüzgar eşlik ederdi. Hatırlıyorum da İstanbul'da o zaman sert bir fırtına vardı, aynı Balmora'daki gibi. Oyunda handan içeri girer girmez kendime bir sıcak çay koyardım. İçim isnındı... Bu zevki birebir yaşamak için pencerenin başında tırtır titremekten hasta olmuşum sonunda ama bence her şeye değerdi. O zaman anladım, oyun ses ve grafikten öte bir şey, beş duyuya hitap ettikçe güzelleşen ve hatta kalbe de hitap ettikçe derinleşen bir şeydi.

Şimdi diyeceksiniz ki nereden esti de bunan seneler önceki Morrowind anılarına daldın.



Efendim yillardan beri severek takip ettiğimiz Philips Electronics, yememiş içmemiş, bu oyunların nasıl daha gerçekçi yapılacağı üzerinde kafa yormuş. Hatırlarsınız Philips Ambilight özellikli HDTV ürünlerini geçtiğimiz yıl piyasaya sürmüştü. Ambilight, ekrandaki renklerin oranına ve yoğunluğuna göre televizyonun dışında renkli ışıklar oluşturarak güzel bir ambiyans yaratıyordu.

Philips, Ambilight'm sonuçlarından memnun kalmış olacak sıcaklık, rüzgar, koku ve ses gibi konularda da araştırmalarla başlamış. Tabii ki ışıklandırma sistemlerini geliştirmeye de devam etmişler. Sonunda Philips bu çalışmaların hepsini bir çatı altında toplayarak amBX'ı yarattı. Zaten duyduğumuz Ambilight da amBX'in sadece bir kolu.

AMBIYANS YARATMAK

Konseptin çıkış noktası "ambiyan", kullanım alanları ise, oyunlar, filmler, web alanı hatta müzik parçaları. Ama bizi en çok oyun kısmı ilgilendiriyor. AmBX araştırmalarının başında isim David Eves da çalışma konusunun ne kadar heyecan verici olduğunu farkında ancak eklediğinde edemiyor "Önümüzde çok uzun bir yol var." diye. Şimdilik bu yolda



onlara Revolution Software ve Sumo Digital eşlik ediyor ama yakın zamanda ortaya somut örnekler çıktıktan pek çok oyun firması daha katılacaktır kuşkusuz. Zaten bu sene E3'e büyükçe bir stand kurarak hem oyun geliştiriciler hem de basına teknolojilerini gösterdiler.

AmBX'in son kullanıcıya ulaşmış bir ürün yok ancak tamamlanma aşamasında olan ışıklandırma sisteminin yakın zamanda piyasada olacağı belirtiliyor. Işıklandırma prensip olarak surround ses sistemleri gibi odanın muhtelif yerlerine aydınlatıcılar yerleştiriliyor. Aydınlatıcılar da ekrandaki görüntüye göre renk ve ışığın gücünü belirleyerek odada gerçek zamanlı olarak bir ambiyans yaratıyor. Ama araştırma grubu bunu daha da geliştirmeyi amaçlıyor.

Beni en çok koku, sıcaklık ve rüzgar ambiyansı ilgilendiriyor. Bunun için evlerimize klima ve akıllı koku makineleri almak zorunda kalacağımıza hiç şüphe yok. Bundan birkaç yıl sonra oyunda gördüğümüz bir savaş alanındaki barut kokusunu, esen rüzgarı ve hazırlıkta bile şubat soğukunu yaşarken kim bilir neler hissedeceğiz. ■

A4 TECH X-750F

Tek atışta üç vuruş

Çok oyunculu FPS'lerde farenin önemi herhalde tartışılmaz. Ancak iyi bir oyun fareleri de genelde bütçe dostu olmuyor. A4 Tech ise hem oyuncuları tatmin edebilecek, hem de uygun bir fiyatla sahip X-750F'i oyuncuların beğenisine sunuyor.

X-750F'in en büyük iddiası farenin üzerindeki kırmızı tuşa basıldığında burst, yani üç kere ateş edilmiş gibi tepki vermesi. Bu özelliği en iyi taktik FPS'lerde deneyebiliyoruz diye CS: Source'da AK-47 ile deneme atışları yaptık. Gerçekten de kendi üçlü atışlarımıza göre X-750F'in burst atışları %70'e varan oranda daha iyiyydi.

X-750F, 2500 dpi gibi yüksek bir hassasiyet oranına sahip. Hemen hemen bu orana sahip tüm farelerde olduğu gibi bu farenin de üzerinde altı kademeli bir ayar tuşu bulunuyor. 2ogr olan X-750F hafif fareler sınıfına girebilir ama taban alanı çok küçük olmadığından kontrollü oynamak iste-



yenlerin de yadırgamayacağı bir fare.

Teknik olarak hiçbir eksisi olmayan X-750F'in ergonomik olarak dört dörtlük olduğunu söyleyemeyiz. Sol elini kullananların, burst tuşunu sağ elini kullananlara oranla çok daha rahat kullanacağını söylemeye fayda var. Ama fare sağ ele göre tasarlandığından elinize oturmayıacaktır. Ayrıca görünüm ve kullanılan malzemenin kalitesi olarak A4 Tech çok yol almış olsa da hala açıkları var. Parlak sert plastikten yapıldığı için üzerindeki en ufak bir kir tabakası bile aşırı göz batıyor ayrıca üzerindeki boyalar kısa sürede aşınacakmış gibi duruyor.

X-750F teknik özellikler ve fiyat konusunda çok başarılı bir ürün. Onlarca doları bir fareye vermek istemeyen ancak kaliteli bir fare arayan FPS oyuncuları gönül rahatlığı tercih edebilir. ■



İNCELEME

Üretim : A4 Tech www.a4tech.com

İthalat : Mascom

Web : www.mascom.com.tr

Fiyatı : 24\$ + KDV

Performans: 3/5

Fiyat: 5/5

Artılar: 3X Fire Tuşu, 2500 DPI Hassasiyet, Uygun Fiyat

Eksiler: Görsel ve Ergonomik olarak pek zayıf

PLEXTOR PX-750A DVD-RW

Alışılması Dışında Bir Plextor

Bazı markalar piyasadaki payını artırmak için reklâm ve tanıtıma özen göstermek zorundadır. Bazı markaların ise sadece ismi yeter. Geçmişteki başarıları onların en büyük reklâmıdır. Eğer DVD-RW yazıcı pazarından böyle bir örnek vermek istersek her halde bu Plextor'dan başkası olamaz.

Plextor DVD-RW yazıcıları, hep kalite ve performans kelimeleri ile birlikte anıldı. Ayrıca bu prestijlerini, nispeten yüksek fiyatları ile de adeta taçlandırdılar. Şimdi bu pazarda Plextor, kimsenin kolay kolay ulaşamayacağı ancak kalite ve performansı sunan bir marka olarak geçiyor. Ama Plextor yeni ürünü PX-750A ile hâlâ bu imajı hak ediyor mu?

PX-750A, 2 MB Buffer hacmi ile 16X hızında DVD+/-R yazabiliyor. Yazma hızı çift katmanlı ve yeniden yazılabilir DVD'lerde ise +R için 8X, -R için 6X. CD yazma hızı 40X, yeniden yazma hızı ise 24X. Okuma hızları da DVD için 16X, CD için 48X. Ya da en azından teoride böyle. Gerçekte ise CD'leri okuma performansı rakiplerine göre düşük, hele ki çizik ve sorunlu CD'lerde. Ayrıca çift



Üretim: Plextor www.plextor.com

İthalat: SKY

Web: www.sky.com.tr

Fiyatı: 150\$ +KDV

katman DVD transfer hızı da pek parlak sayılmaz. CD ve DVD hata doğrulama testlerinden alınının akıyla geçse de CD doğrulaması Plextor disklere yakışan düzeyde değildi. Diğer yandan PX-750A'nın yazma performansı, okuma performansına göre çok daha iyi. Özellikle DVD+/-R disklerde ortalamadan üzerinde bir performansa sahip. Bunların haricinde PX-750, DVD-RAM 5X teknolojisini bünyesinde barındırıyor.

Sonuç olarak PX-750A ortalamada bir DVD-RW yazıcıdan beklenileni veren ancak Plextor geleneğini sürdürmeye bir ürün. Üstelik fiyatı hak ettiğinin çok ama çok üzerinde. ■

Performans: 3/5

Fiyat: 1/5

Artılar: Yüksek Tek Katman DVD Okuma ve Yazma Hızı, 5X DVD-RAM

Eksiler: Düşük CD Okuma Hızı, Q-Check Teknolojisini Desteklememesi, SafeDisc 2.8 üzeri CD'lerden backup alamaması, 2MB Buffer Hacmi, Yüksek fiyat

LOGITECH'DEN E3'DE ÜÇ YENİ G

Geçtiğimiz seneden beri oyunculara özel yeni G serisi ürünleriyle bizi mest ediyor Logitech. Bu sene E3'te de üç yeni ürünlerle tam anlamıyla sov yaptılar. Bu ürünlerin en çok ses getireni kuşkusuz G25 yarış direksiyonuydu. Bugüne dek gördüğümüz bütün direksiyonlardan kat kat iyi G25. En önemli özelliği paslanmaz çelikten üretilmiş sert pedalları. Gaz pistonla desteklendiği için bugüne kadar kullandığınız zayıf pedalların aksine gerçek araba pedalları gibi sert hissettiyor. Bugüne kadarki plastik pedallar, ayağınızın ağırlığını bile taşımadı. Ama G25 ile gaza basmanın keyfini tam olarak yaşıyorsunuz.

Pedalların gerçekçiliği fazladan eklenen debriyaj pedalıyla katmerleniyor. Gerçi aramızda "debriyaj kullanabileceğimiz oyun var mı?" diye çok tartıştık. Ama bugüne dek üç pedallı direksiyonumuz mu

vardı bilelim. Üstelik G25 altı ileri vitese sahip. 275mm çapındaki direksiyonun da ortası paslanmaz çelik, çevresi ise gerçek deri kaplama. Kısacası G25 ile bilgisayarınız piyasadaki çoğu arabadan daha iyi bir direksiyona sahip olabilir. Ama şimdiden kendinizi 300\$'ın üzerinde bir fiyat hazırlırsanız iyi olur.

Logitech'in diğer iki ürününden ilki G11 klavye. Geçen aylarda incelediğimiz, hayran kaldığımız ama yüksek fiyatı yüzünden pek çok kişinin almadığı G15'in alt modeli G11. Tek eksigi LCD ekranın çıkarılmış olması ama fiyatının %30 ila %40 arası daha ucuz olması bekleniyor. Ama diğer bütün özellikler, başta makro anabilen 18 tuşu aynen duruyor.

Logitech'in son ürünü ise G3 lazer fare. Büyük kardeşleri G5 ve G7 ile aynı 2000dpi'lık lazer algılayıcısına sahip olan G3'ün, dış tasarımı zamanında



G11



G25

CREATIVE HQ-2300D

Kulaklıklara konfor ve kalite lüksünü yaşatmak

Nedense kulaklıkların çoğu ya kafama sızmaz ya da bol gelir bir türlü yerine oturmaz. Belki de kulaklıklarla bu kadar boğuşmaktan bıktığım için daha çok kulak içine takılan kulaklıkları tercih ediyorum. "—dum" diyorum çünkü Creative HQ-2300D, kulaklıklara bakış açımı tamamen değiştirdi. Kulaklarımıza ve kafama temas eden tüm noktaların kadife yastıklarla desenlenmesi, ister kulak açısı, isterse de kafamın ebatlarına göre kolaylıkla ayarlanması, her türlü ergonomiye mükemmel bir konforla birlikte sunması bu değişimde gerçekten etkili oldu.

HQ-2300D, evde sinema keyfini gümbür gümbür yaşamak isteyip de ev halkını rahatsız etmemek için kendini tutmak zorunda kalan, zavallı sinema severler için biçilmiş kaftan. 107 dB gürültü oranı ve 20 Hz- 20 KHz frekans oranı gayet tatminkâr. Bass ve tiz kalitesi ise gerçekten çok iyi. Bu arada hep son ses müzik dinlemeyi seven biri olarak HQ-2300D'nin de ayrıca kulak dostu olduğunu söyleyebilirim. Net, rafine sesler, belli bir mesafeden, fazla cozurmadan kulaklarınıza buluş-



Üretim: Creative www.creative.com

Ithalat: Koyuncu, Multimedya

Web: www.koyuncu.com.tr, www.multimedya.com

Fiyatı: 149\$ +KDV

yor. Hâl böyle olunca yüksek sesle müzik dinledikten sonra ku-
laklıkları çıkarsanız bile kulaklarınızda bir çınlama ol-
muyor.

Bunun yanında kulaklıklı birlikte gelen dahili konsol sayesinde DTS, Dolby Digital, Dolby Pro Logic II, Dolby Headphone teknolojilerine tam destek vermesi gönlümü çelen bir diğer özelliği oldu. Konsoluñ üzerinde bulunan çift kulaklık çıkışını da unutmamak gerekiyor. Keza bunların epey faydasını gördüm.

HQ-2300D gerçekten de güzel bir ürün ama sadece müzik ve sinema severlere tavsiye ediyorum. Çünkü HQ-2300D oyun se-
verler, çok daha sert ve gürültülü kulaklıkları tercih edeceklerdir. Doğrusunu söylemek gerekirse oyunlarda Plantronics Game-
Com'den sonra HQ-2300D çok yavan gelmişti. ■

Performans: 4/5

Fiyat: 2/5

Artılar: Dolby Headphone Desteği, Ergonomi ve Konfor

Eksiler: Çok da oyunculara uygun değil

SYSTEM REQUIREMENTS LAB

The screenshot shows the System Requirements Lab interface for the game 'Hitman: Blood Money'. It displays a green 'PASS' status for the system requirements. Below the main window, a detailed breakdown of the system requirements is shown, categorized by component (CPU, RAM, Video Card, Sound Card, and Operating System) with their respective minimum and recommended requirements and analysis results.

Component	Analysis
CPU	Minimum: Pentium 4/ Athlon XP or better Recommended: Intel(R) Core(TM) 2 CPU 8-MHz
CPU Speed	Minimum: 1.3 GHz Recommended: 2.0 GHz Performance Rating at 5.20 GHz
System RAM	Minimum: 512 MB Recommended: 2.0 GB
Operating System	Windows 2000 SP4 or later - 2GB/DVD Windows XP SP2 or later - 2GB/DVD Windows Vista SP1 or later - 2GB/DVD Windows 7 SP1 or later - 2GB/DVD
Video Card	Minimum: 64 MB DirectX 9.0 compliant video card supporting pixel shader 2.0 (NVIDIA GeForce FX / ATI Radeon 9500+) Recommended: NVIDIA GeForce 7600 GT (GeForce 7 series)

Biz oyuncuların en büyük paranoyası, bilgisayarlarını, yakın zamanda çıkışmış ya da çıkacak bir oyunu açmaması ya da düzgün çalışıramamasıdır. Gerçi oyuncuların kutularında ve dergideki incelemelerde oyunların çalışmak için şart koştuğu minimum sistem yazar. Ama ya bir özellik tutar da diğeri tutmazsa? Peki, bizim sistem ça-

lıştırır da ne kadar iyi çalıştırır? Tabi bundan daha kötü durumlar da var. "Aman tanrımlı ben bilgisayarımın özeliliklerini dahi bilmiyorum! RAM ne? Ekran kartı ne? Nereden bakarım?" gibi... Telaş gerek yok çünkü aradık, tarağık ve sizin için bu işin en pratik çözümünü www.srttest.com adresinde bulduk.

Bu siteyi tasarlayanlar, bu sorunların kullanıcıları ne kadar bela olduğunu bildikleri için oturmuşlar, bu işin sanal alemdede laboratuvarını kurmuşlar. Üstelik üyelik yok, para vermek yok, anket falan doldurmak da yok. Sadece birkaç tıklama ile sisteminiz hangi oyunu ne kadar çalıştırır çok güzel görüyorsunuz. Siteye bağlanırın bağlanmaz ortadaki listeden merak ettigimiz oyunu seçiyoruz. Listedeki şimdiden tonla oyun var ve hemen hepsi de yeni ve sistem zorlayan oyollar. Bu arada listenin düzenli olarak güncellendiğini hatırlatmakta fayda var. Öyle ki Hitman: Blood Money gibi çıkışına günler kala bile bazı

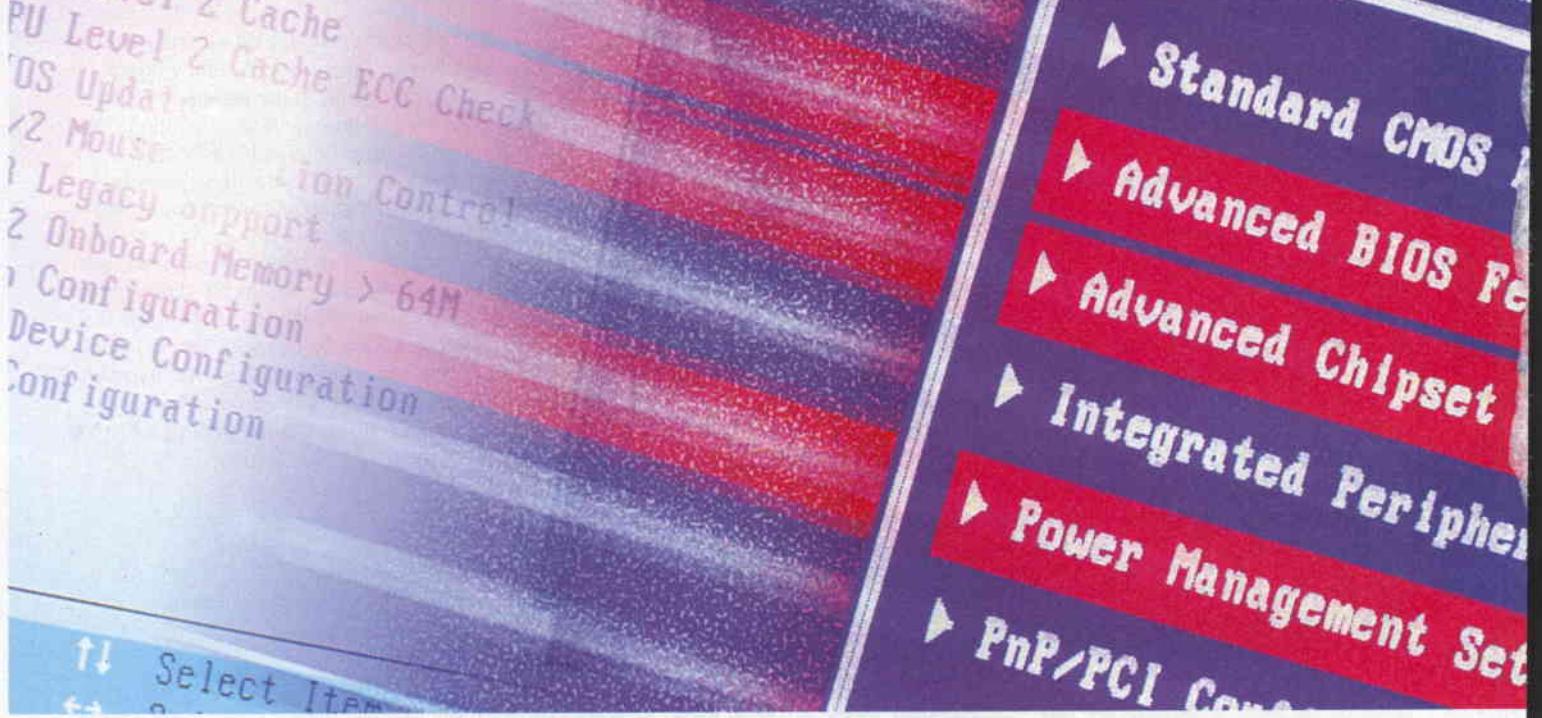
oyunlar önceden listeye eklenebiliyor.

Neyse, listedeki oyunu seçip hemen altında bulunan **Can You Run It?** tuşuna basıyoruz ve bekliyoruz. Site sistemi analiz edebilmek için küçük bir ActiveX programı indirip çalıştırıyor. Bazen Windows güvenlik sebebiyle yolunuzu kesebiliyor. Bu durumda sayfada sizi uyaran bir mesaj da çıkıyor sizi yönlendiriyor. Windows'u da şöyle bir kenara alıp bir iki dakika bekledikten sonra nihai sonuç karşımıza detaylı ve anlaşılır bir liste halinde geliyor. Kocaman bir grafikle en üstte genel performansı belirliyor. Şablon gayet sade, biri hızlı, diğeri yavaş iki bilgisayar resminin arasında bizim bilgisayarımızın yerini gösteriyor.

Hemen alta ise minimum ve tavsiye edilen özellikler olmak üzere daha detaylı veriler bulunuyor. Altta şablon daha yakından incelendiğinde hangi parçaların sistemi yavaşlattığını da görüyoruz. Mese-la Oblivion'u bilgisayarınız kaldırımadı. Siz de ekran kartından şüpheleniyorsunuz ve onu değiştirmek istiyorsunuz, belki buradan çakılanın RAM'ler olduğunu göreceksiniz. Bu yönyle sitenin upgrade yapmak isteyenlerin de çok işine yarayacağını söyleyebiliriz çünkü bu verilerle neşteri doğru yere atacaklar. ■

BÖLÜM 4

WINDOWS KURULUMU



LEVEL DONANIM EL KİTABI

BÖLÜM 4: WINDOWS KURULUMU

DİZİ İNDEKSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünden hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yazının altı ayrı bölümde, seri şeklinde hazırlayılmıştır. Simdiden öncümüzdeki aylarla anlatacağımız konular sizlerle paylaşıyoruz.

Bölüm 1:
İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2:
Ekran kartı seçimi

Bölüm 3:
Donanım kurulumu

Bölüm 4:
Windows kurulumu

Bölüm 5:
Performans ayarları

Bölüm 6:
Genel sorunları giderme

Dikkat ederseniz dosyamız ilerledikçe daha karmaşık bir hal almaya başladı. Bu ay hep birlikte, en karmaşık ve en merak edilen konulardan birine, BIOS ayarlarına değineceğiz. Belki de bilgisayarların en korkulan, en büyük bilinmeyenidir BIOS. Aslında kullanıcılar hiç de haksız sayılımazlar. Buradaki en ufak bir değişiklik bile pek çok beklenmedik soruna neden olabilir. Bu yüzden çok dikkatli olmalıyız. İlk önce BIOS'un kısaca ne olduğunu, ardından da doğru ayarları nasıl yapacağımızı öğreneceğiz. Ve sonra bir başka fenomeni; Format ve Windows XP kurulumunu irdeleyeceğiz. Hazırlık başlıyoruz.

A) BIOS'un tanımı

BIOS (Basic Input & Output System) bilgisayar ilk açıldığında hangi donanımlara sahip olduğu, bunlara sinyallerin hangi yollardan gideceği, kaç disk takılı olduğu, RAM'in ne kadar olduğu gibi hayatı sorulara cevap veren bir iç yazılımdır. Diğer bir deyişle BIOS, bilgisayarın olmazsa olmaz bir bileşenidir. BIOS, anakart üzerindeki bir yongada kayıtlı-

dır ve güncellenmesi son derece riskli ama bir o kadar da gereklidir.

BIOS, bilgisayarların performansını önemli ölçüde yükseltebilen güçlü bir araç, ancak bu araç aynı şekilde sistemi felç de edebilir. Bu nedenle çok dikkatli olmamız gereklidir. Ne işe yaradığını bilmediğimiz bir ayarı değiştirmekten özellikle kaçınmalıyız. İlk işimiz, bir ayarı değiştirmeden önceki ayarları not etmek olmalıdır. Böylece işler yolunda gitmezse ayarları eski durumuna getirebiliriz. Ayrıca ayarların hepsini tek seferde yapmak yerine, teker teker, yeniden başlatıp, doğru çalışıp çalışmadığını görerek bir diğer ayara geçmemeliyiz. Böylece olası bir hatalanın yerini doğru olarak bulabiliyoruz ve hemen eski haline getirebiliriz.

Çoğu bilgisayarın açılışında BIOS ayarlarına nasıl giriş yapılacağını gösteren kısa bir uyarı görüntülenir. Bilgisayar, işletim sistemi yüklenmeye başlamadan önce BIOS ayarlarına girmek için kullanılacak tuşa



basmanız için sizi bir iki saniye kadar zaman tanır. BIOS'a girmek için genellikle kullanılan yöntem bilgisayar hemen açıldığı anda gerekli tuşa basılı tutmak veya ayar ekranı gelene kadar art arda defalarca basmaktadır. Çoğu bilgisayarda bu tuş DEL, F1 veya F2 oluyor ama siz gene de açılış ekranındaki uyarıyı görüp ona göre doğru tuşa basın.

I) BIOS ayarları

a) Advanced BIOS Setup:

BIOS'un bizi ilgilendiren asıl kısmı burasıdır. En önemli ayarlar burada bulunur. Kendi içinde: Boot Configuration, Peripheral Configuration, Drive Configuration, Video Configuration, Chipset Configuration, USB Configuration, PNP/PCI Configuration gibi böülümlere ayrılabilir. Her farklı model anakart ve BIOS'da bunların ismi ve içerdikleri ayarlar değişik olabileceğinden sadece en bilinen ve en önemli ayarları sizinle birlikte irdeleyeceğiz. Bu yüzden aşağıdaki her ayar sizde bulunmayabilir.

Halt On: Bu kayıt, BIOS'un açılış testi sırasında bir hataya karşılaşmasındaki durumu belirler. All Errors olarak kalmalı.

Hyper Threading Technology: HT destekli Intel işlemcilerde sadece vardır. Mutlaka Enable olmalı.

Boot Up System Speed: High seçili olsun.

S.M.A.R.T. For Hard Disks: SMART sabit diskin kendi kendini kontrol etmesini ve problem varsa rapor etmesini sağlar. Enable edin.

PS/2 Mouse Function Control: Auto seçili olsun.

PCI VGA Palette Snoop: Disable edin.

Video Rom BIOS Shadow / Video BIOS Cacheable: Enable edin.

Onboard FDC Controller: Enable olmalı. Board kendi controller'ını IRQ 6, Dma 2'de aktif hale getirir.

CPU Fast Strings: L1 Cache'in performansını artırmak için Enable edin.

Interrupt Mode (PIC/APIC mode): Bu özellik daha fazla IRQ kullanılmasına olanak tanır ve çoklu işlemci desteği sunar. APIC tüm PCI yuvaları dolu

olduğunda bile adres çakışmasını önleyebilir (bu yüzden bu ayarı mutlaka işletim sistemi kurulmadan önce yapın). Enable edin.

Compatible FPU Opcode: Pentium 4'ü yazılımla FPU'ya uyumlu kılmır. Disable olarak kalmalı, aksi halde işlemciyi yavaşlatabilir.

OnChip IDE Channel 0/1: Aktif hale getirilecek IDE portunu belirtir. Daima Enable olmalı.

Uart Mode Select: Kızılıtesi aygıtların özelliğine göre İrdə veya Askır moduna getirilir. Kızılıtesi aygıtları kullanılmayacaksa Normal seçilmeli.

Assign IRQ For Vga: Vga karta bir IRQ atanması sağlanır. Mutlaka Enable olmalı.

Assign IRQ For USB: Enable olmalı.

AGP Mode: AGP grafik kartına çalışacağı modu belirtir, anakartınız ve ekran kartınız izin veriyorsa 8X seçilmeli. Sorun olursa 2X ya da 4X yapın.

Dram Read Around Write: Enable seçilirse okuma işlemleri tampon kullanılarak yapılır, işlemci bellek için beklemez.

CPU Internal Cache: Enable olmalıdır, çünkü bu işlemci ana belleği aktif hale getirmekte ve büyük bir hız artışı sağlamaktadır.

CPU Level 1 Cache: Enable edin.

CPU Level 2 Cache: Enable edin.

IDE PIO/UDMA: Auto seçili olsun.

USB Controller: Enable olmalı.

Parallel Port Mode: Burada, yazıcı bağlantısı için yönlendirilebili kombinasyonlar yer alır. Standart Parallel Mode'un (SPP) aksine, hem Enhanced Parallel Port (EPP) hem de Extended Capabilities Port (EPP) bidirectional (çift yönlü), yani daha hızlı çalışmaktadır. Hiçbir problem ortaya çıkmazsa ECP/EPP en iyi, en esnek ve en hızlı ayar demektir.

PCI IRQ Activated By: Bu ayar mevcutsa, Level ve Edge seçenekleri tercih edilebilir.

Boot Virus Detection: Enable edin. Artık açılış virüsleri eskiden olduğu kadar önemli bir tehdit oluşturmasalar da, yine de virüs bulaşmış bir diskit veya CD ile karşılaşılabilir.

Quick Power On Self Test: Enable olmalı. Bu ayar her açılışta belleğin tümünün defalarca sınamasını engeller; eğer bozuk bir bellek biriminiz yoksa (ki bu durumda zaten bilgisayarınız sürekli kilitleniyor demektir).

First, Second, Third Boot Device: Başlatma sırasını belirler. Ideal olan CD, HDD, Floppy şeklinde dir.

Boot Other Device: Eğer bir ağ kartından veya ayrı bir SCSI karttan başlatma yapmıyorsanız Disabled edin.

Boot Up Floppy Seek: Disabled edin. Bu kesinlikle bir zaman kaybı ve gürültü nedenidir.

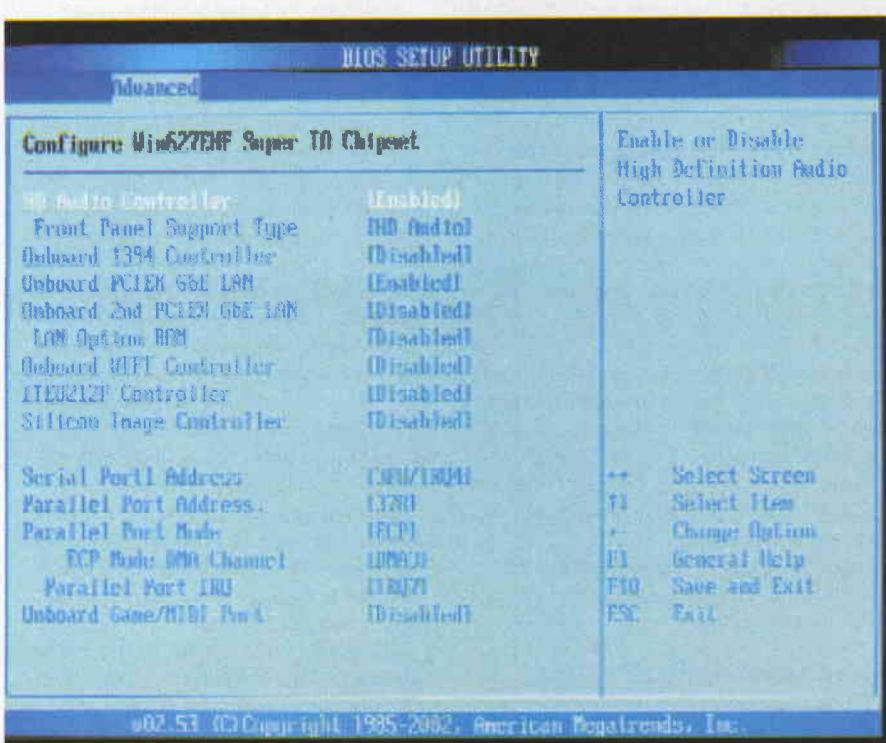
Boot Up NumLock Status: Seçim size kalmış. Bazıları Windows açıldığında klavyelerindeki NumLock'un etkin olmasını isterler, bazıları da devre dışı olmasını tercih ederler.

Gate A20 Option: Fast seçili olsun. Her ne kadar Windows XP ile bu ayar biraz gereksizleştiyse de, yine de etkin bırakmanızı öneririm.

Typematic Rate Setting: Disabled edin. Aslında bu ayar da keyfinize kalmış çünkü klavyedeki tuşa basılı tuttuğunuzda ne kadar süre sonra tekrara geçileceğini ve saniyede tekrarlanan harf miktarını belirliyor.

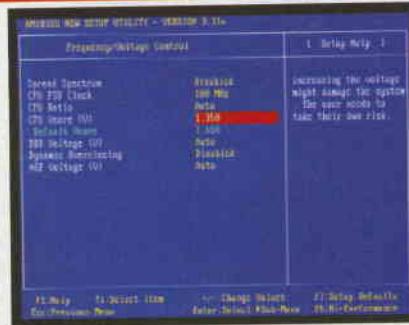
OS/2 Onboard Memory > 64M: Disabled edin.

Full Screen LOGO Show: CPU, RAM, ekran kartı gibi bilgileri POST ekranında görmek için Disabled





■ BIOS tüm çiplerin kralı mıdır? Neden olmasın.



edin.

Speech POST Reporter: Size kalmış. Bu ayar etkinen bilgisayarınız açılısta size POST raporunu "konuşarak" bildirir.

CPU Frequency Multiple Setting: Auto seçili olsun.

System Performance: Optimal seçili olsun.

CPU Interface: Optimal seçili olsun.

Memory Timings: Optimal seçili olsun.

FSB Spread Spectrum: Disabled edin.

AGP Spread Spectrum: Disabled edin.

Graphics Aperture Size: Sisteminizdeki toplam RAM miktarı 512 MB'den düşükse 64MB, yüksekse 128MB yapın.

AGP Frequency: Auto seçili olsun.

System BIOS Cacheable: Disabled edin.

AGP Fast Write: Mutlaka Enable olmalı.

USB Controllers: USB 1.1 ve 2.0 ayarlarının ikisi de seçili olmalı.

USB Legacy Support: Eğer USB klavye kullanıyorsanız Enable, PS/2 girişli bir klavye kullanıyorsanız Disabled edin.

USB Mouse Support: USB girişine takılı bir fare kullanıyorsanız Enable edin.

Onboard (AC97 Audio Controller / AC97 Audio Modem Controller / nVidia LAN / 3Com LAN): Eğer anakartın dahili ses kartını, modemini ve LAN bağlantılarını kullanıyorsanız Enable olsun, yoksa çıkışları önlemek için Disabled edin.

Reset Configuration Data: Bu işlem genellikle

Fat32 ve NTFS farkı

FAT32: Windows 95'in sonraki (32-bit) sürümlerinden itibaren kullanılmaya başlanan ve tüm Windows işletim sistemlerinde standart olan dosya ayırma tablosu (FAT) sisteminin gelişmiş bir sürümü.

NTFS: Windows NT, Windows 2000 ve Windows XP işletim sistemlerinde kullanılan NT dosya sistemi (NTFS). NTFS daha fazla güvenilirlik, sağlamlık ve güvenlik özellikleri sunar ve 2 terabayta (TB) kadar yüksek kapasiteli sabit diskleri destekler.

bir aygıtin doğru çalışıp çalışmadığını sınamak için kullanılan bir yöntemdir. Bu özelliği bir önceki başlatmadan kalın tüm verileri silmek için Enable edebilirsiniz. Zaten bir sonraki açılısta otomatik olarak Disabled olacaktır.

Serial/Parallel Port: Enabled olmalı.

Auxiliary Power: Işıklı bir kasanız yoksa Disable edin.

b) Power Management Setup:

Buradaki ayarların yanlış yapılması sistemin doğru kapanmasını engellebilir, veya Bekleme veya Uyku durumlarının düzgün çalışmamasına neden olabilir. Ayrıca buradaki ayarların her kullanıcı için spesifik bir çözümü yoktur. Biraz işlevsel bir durum olduğu için biz minimum risk, maksimum performans için belli ayarları yazacağımız. Bu yüzden aşağıdaki ayarları birebir uygulamanıza gerek yok.

ACPI Suspend to RAM: Bilgisayarın askiya alınma durumunda daha az güç tüketmesini sağlar, ancak bilgisayarın tüm bileşenlerinin ACPI uyumu olması gereklidir. Bazi BIOS'larda tersi durum için Si/POS seçenek de bulunur. Eğer bu seçenek Enabled ise ve askiya alma durumunda sorunlarla karşılaşıyorsanız, bu seçenek Disabled etmelisiniz.

Automatic Power Up: Bilgisayarın günün belirli bir saatinde kendiliğinden başlatmasına yarar. Eğer böyle bir gereksiniminiz varsa bunu yoksa Disabled.

AC Power Loss Restart: Bu ayar bilgisayarın beklenmedik bir güç kesintisinin ardından kendiliğinden başlatılıp başlatılmayacağını belirler. Türkiye'de yaşıyoruz, ne olur ne olmaz, Disabled edin.

Power On By PS/2 Mouse: Bilgisayar PS/2 farenin (USB değil) bir tuşuna basılmasının ardından başlatılır. Disabled edin.

Power On By PS/2 Keyboard: Bilgisayar PS/2 klavyenin belirli tuşlarına basınca başlatılır. Bu ayarı da Disabled edin.

c) Hardware Monitor Menu:

BIOS'un bir diğer görevi de parçalar hakkında bilgi vermektir. Hardware Monitor Menu bize sıcaklık,

fan hızı ve voltaj konusunda detaylı bilgiler verir. İşlemci ısısının ne durumda olduğunu, gerekli yerlere ne kadar güç ulaştığını, fanların dönüş hızlarına bakarak hangi fanın ne kadar soğuttugunu ve gürültü yapıp, yapmadığını hep buradaki gerçek zamanlı tablolara bakarak öğreniriz. Bu yüzden aşırı ısınma, güç yetersizliği veya gürültü gibi problemleri çözmek için bu bölüm çok işinize yarayacaktır.

Son olarak yaptığımız ayarın kaydedilmesi için Exit & Save Changes, BIOS'ta hatta sebep olduğumuzda fabrika ayarlarına dönmesi için Load Setup Defaults seçeneklerini unutmayalım.

II) BIOS uyarıları ve uyarılardan hata tespiti

BIOS ayrıca bizi uyararak gerekli durumlarda hata tespitinde yardımcı olur.

CMOS Battery Has Failed: CMOS pili zayıflamış. Anakartın üzerinde CMOS pilini değiştirin.

CMOS Checksum Error: CMOS'un bozulduğunu gösterir. CMOS pili bozuk veya zayıf olabilir.

Disk Boot Failure, Insert System Disk and Press Enter: Sistem boot edemiyor. Sabit disk takılı olmayıpabilir ya da doğru tattırmamış olabilir. SATA disklerde de Windows yüklenene kadar bu hatayı verebilir.

Keyboard Error: Sisteme bağlı bir klavye yok. Klavyenin kablosu hatalı takılmış olabilir, klavye bozuk olabilir, klavye girişinde sorun olabilir.

Floppy Disk Failed: Disket sürücünize erişilemiyor. Kablolarının düzgün takılıp takılmadığından ve Floppy'nin bozuk olmadığını emin olun.

Cache Memory Bad, Or Not Enabled Cache!: Cache bellek bozulmuş olabilir. Ya da cache bellek anakart ile uyumsuz.

B) RAID ayarlarının yapılması

Geçen ay ne işe yaradığını detaylı olarak anlatlığımız RAID sistemimizi kurmaya geldi bu ay sıra. Bu işimizi BIOS'tan sonra bırakık ama kurulum ekranı bazı anakartlarda BIOS'dan önce, bazı anakartlarda da BIOS'dan sonra gelebilir sakın şasırmayın. Hemen açılış ekranı geçerken RAID ayarlarını yapmak üzere F4'e basıyoruz. Karşımıza RAID ayar ekranı çıkacak. Sol üstte ayarlar, sol ortada da bağlı SATA diskler bulunacak. Bildiğimiz gibi bu işlemi iki ve ikiden fazla SATA disk ile yapabiliyoruz. Kontrollerdeki Create RAID Set ibaresi yeni bir RAID serisi oluşturmaya, Delete RAID Set eger varsa kurulu bir seriyo bozmaya, Rebuild Mirrored



Set, Resolve Conflicts ise olası bir seri hatasını çözmeye yardımcı araçlardır.

RAID serisini kurmak için Create RAID Set komutuna girip, bağılıyoruz diskleri ve RAID türünü (geçen ay degindigimiz gibi RAID o'ı tercih ediyoruz) seçiyoruz. İşlemimiz bittikten sonra CTRL+E'ye basıp çıkış bilgisayarımızı yeniden başlatıyoruz. Artık RAID serimiz kuruldu ve kullanıma hazır.

C) Adım Adım Format ve Windows XP kurulumu

Windows'u kurmadan önce eğer SATA disk kullanıyorsak ya da sabit disk'leri kontrol eden el bir çip varsa bunu tanıtınca bir disket hazırlamamız gerekiyor. Bu disketi yaratmak için gerekli dosyalar, anakart CD'sinin içinde genellikle Silicon Image ya da RAID Disk bulunuyor hatta anakartla beraber bu iş için özel olarak hazırlanmış disket çıkabiliyor. Ancak bunların hiç biri elimizde yoksa tek seçenek bir internet cafeye ya da arkadaşımızın evine gidip, anakarı üreticisinin internet sitesinden bu disket için gerekli materyallerini çekip, diskete kaydetmek oluyor (disketten bozuk olup olmadığını ve dosyaları kopyalarken de sorun çıktımadığından emin olun). Bunun haricinde geriye bir tek Windows XP CD'si kalıyor. Onu da bulduktan sonra başlayabiliriz.

- BIOS'a girip First Boot Device'yi CD ya da DVD sürücüsü, Second Boot Device'yi de HDD olarak ayarlayın ve bilgisayarınızı yeniden başlatın.
- Windows XP CD'sini ve hazırladığınız SATA disketini sürücülere takın ve bilgisayarınızı yeniden başlatın. (Eğer SATA diskiniz yoksa disket hazırlamanıza gerek yok ve bundan sonraki üç adımı atlayabilirsiniz.)
- Bilgisayar, CD'den başlatmak için bir tuşa basmanızı isteyecek, süre dolmadan herhangi bir tuşa basın.
- SATA sürücüsünü yüklemek için mavi ekran çıkar çıkmaz F6'ya basmaya başlayın (en alttaki beyaz sürtün zaten sizi yönlendirecektir ama çok seri olmanız gereğinden hem okuyup, hem tepki verene kadar kaçırılabilirsiniz).
- Belirtilen aygıtı tanıtmak için gelen ekranın S tuşuna basın. Listedeki uygun aygıtı seçin (örn: Silicon Image Sil 314 Sof-

traid 5 Contr. For Windows XP). Disketten SATA dosyaları yüklenecaktır. Sonra Enter tuşuna basıp devam edin.

- Windows gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra önumüze bir liste çıkacaktır. Biz yeni Windows kurmak istediğimizden Enter tuşuna basıp devam edeceğiz.
- F8 tuşuna söylemeye okuduktan sonra basıp, işleme devam edelim.
- Eğer önceden bir Windows sabit diskimizde kurulu ise kurtarma ekranı çıkacaktır. Ama biz yeni bir Windows kuracağımız için ESC tuşuna basıp devam edeceğiz.
- Açıklama kısmının altında bulunan dikdörtgenin sol üst tarafında toplam disk kapasitesi MB açısından bulunur (örn: 80 GB bir disk için; 76317 MB). Eğer bu rakamın altında ham ya da bölünmemiş bir bölüm varsa diskimiz sıfırdır. Yok böülünmüş ve biçimlendirilmiş zaten görülür.
- Şimdi bizim yapmamız gereken yeni bir disk oluşturmak (ya da bir disk bölüp birden fazla disk gibi de kullanabiliriz, bu tercihinize kalmış).
- C tuşuna basın ve yaratmak istediğiniz bölümün

değerini girin. Girebileceğiniz değer maximum değerin (7-8 MB kadar) altında olabilir.

- Ayrıca böldüğümüz diskleri, ilk önce D, sonra da L tuşlarına basarak tekrar ham hale getirebiliriz.
- Diski biçimlendirdikten sonra Enter tuşuna basıp format ekranına geçelim.
- İlk defa diske format atıyorsak normal formatı tercih edebiliriz ama sonrası için Quick Format her zaman vakit kazandıracaktır. Bu arada biçimlendirme şekli olarak NTFS olacak. FAT32, Windows 98 ve öncesi için geçerliydi.
- Evet formatın ardından Windows kurulum dosyalarını yükleyecek ve kurulum işlemimiz başlayacak. Zor kısmı bitti sayılır. Bundan sonrası koltuğa yaslanıp 30-60 dk. Kadar beklemekle gececek.
- Beklerken karşımıza ilk dil, saat ve klavye ayarları çıkacak. Hemen Ayarlar seçenekine girip tüm seçenekleri Türkçe olarak işaretliyoruz.
- Ardından isim ve diğer bilgileri girmemiz gerekecek. Burada isimleri mümkün olduğunda farklı yazın ki herhangi bir çakışma yaşanmasın.
- Administrator kısmında kullanıcı adından sonra ille de şifre kısmını doldurmanıza gerek yok. Eğer yazarsanız da şifreyi unutmuyın. Keza her girişte gerekcektir.
- Son olarak karşımıza internet ayarları çıkacak. Bu ayarları otomatikçe bırakabiliriz. Gerekliyse zaten Windows açılınca daha geniş olarak ayarlayabilirim. Eğer internete normal dial up modemden bağlıyorsak da çıkan ekranda sadece kodunu yazmamış kafidir. Son olarak evde ya da iş yerinde bir ağa bağlıysak onun ayarlarını yaptıktan sonra Windows açılma hale gelecek.
- Bizi biraz daha bekletecek ve işte Windows hazır ve nazır olarak karşımızda.

Gelecek ay sürücülerin kurulumu ve ince Windows ayarlarında görüşmek üzere, hoşçakalın... ■

Now it's easier to get help--and help others!

If you need to find your way around Windows® XP or troubleshoot a problem, then you'll appreciate the ease of finding answers in the content-rich new world of Help and Support Center.

From one central location, you can find your system configuration, keep your computer up to date, check for software and hardware compatibility, and search across multiple sources of help and troubleshooting content on the Web as well as on your computer--quickly and easily!

If you prefer to ask friends or co-workers to help fix a problem on your computer, just send them a Remote Assistance request. Then, with your permission, they can use their computer to view your desktop and help you just as easily as if they were in the same room.

TEKNİK SERVİS

Merhabalar Teknik Servis dostları! Bu ay, yine yep yeni bir bölümle birlikteyiz... Evet, biraz mantıksız bir cümle oldu. Sonuçta her ay bize gelen yeni soruları cevaplıyoruz. Ama bir gün kayışı koparsak ve "Best of Teknik Servis" diye bir bölüm hazırlasak nasıl olurdu acaba? Bundan 7-8 sene öncesini yad etsek. Hayatımızı karartan ölümcül Windows 98 hataları, DOS oyunlarının açılmaması, peşi sıra DLL hataları... Evet evet, bir ara bu eski dostlarımı mutlaka analım.

BATTLEFIELD 2'Yİ SİLMEK ZORDUR

SORU Selamlar Tuğbek ve Olgay. Benim Battlefield 2 ile ilgili bir sorunum var. Oyunu bir süre önce silmiştim ama oyun hâlâ yüklü gözükmüyor. Tekrar oynamak istiyorum, bu sefer de açılmıyor. Program Ekle-Kaldır'dan bir deniyim dedim ama 13 MB Battlefield 2 dosyasını silemedim. Silme barı doluyor ama hâlâ silinmemiş gözükmüyor. Yardımınızı bekliyorum.

İlyi çalışmalar

Özgür Kılıç

CEVAP Merhabalar Özgür, ilk önce oyunu doğrudan klasörünü çöpe atarak mı silin yoksa kaldırın mı (Uninstall)? Doğrudan silmelerde böyle problemler yaşanıyor. Ayrıca oyunun yaması yüklüyse kaldırıma oradan başlamam gerekebilir. O gördüğün 13 MB bu yama da olabilir. Her neyse bu problemi oyunu tekrar kurarak çözebilirsin. Bunun için oyunun DVD'sini sürücüye tak. Açılmış menüsü gelecektir, bu menüden çıkış. Bilgisayarım'a gir ve oradan Battlefield 2 DVD'sine sağ tıkla ve "Araştır" komutunu aktive et. Orada "setup.exe"yi bul ve çift tıkla çalıştır. Duruma göre ya doğrudan oyunu yükle, ya da Re-Install seçeneğini seç. Şimdi sorunsuz çalışması gerekecek. Sorunsuz kaldırırmak içinse bu işlemenden sonra "Program Ekle-Kaldır"dan Battlefield 2'yi bul ve kaldır.

Eğer bunları yapmana rağmen oyunu yüklerken ya da kaldırırırken sorunla karşılaşıyorsan Windows Installer'da hata olabilir. Bunu da Windows güncellemesiyle çözebilirsin. Gene başarısız olursan System Mechanic gibi bir program vasıtıyla BF2'nin dosyalarını kaldırmayı dene. Bu program, tüm kalıntıları temizleyecik hatta Program Ekle-Kaldır'in kaldırımadığı programları kaldırıma imkân verecektir.

Kendine iyi bak, görüşmek üzere...

DVD Mİ, COMBO MU? YOKSA...

SORU Herkese selamlar, ben hemen soruma gelmek istiyorum. Ülkemizde CD'ler tarihe karışmaya başladı. Artık siz bile DVD veriyorsunuz (Neden biz bile? Biz vermesek, o vermese kim verecek? - Olgay) Ben de artık bir DVD-ROM almanın zamanının geldiğini düşünüyorum. Internette biraz araştırma yaptım ama kafam çok karıştı. Hangisini alacağımı, neye göre alacağımı billemedim. CD - DVD yazıp okuyabilen Combo'lardan almayı düşünenim. Bana birkaç ürün önerilebilir misiniz? Bu arada bütçem 80 YTL civarı. Şimdiden teşekkürler.

Tansu Tek

CEVAP Merhabalar Tansu, benden sana ell, yüzü düzgün bir Combo önermemi istemişsin ama onların da devri şoktan kapandı. Parani sokağa atmayı istemeyiz, gel sana günün şartlarına uygun, son moda bir DVD-RW yazıcı bakalım. Hem de 70-80 YTL civarlarında. Böylece hem DVD okutursun, DVD ve CD yazabilirsin. Combolar billyorsun ki sadece CD yazabiliyorlar hem de kullanım süreleri çok da uzun olmuyor. İlk önce bizzat kullandığım NEC'in 3550A modelini öneririm. Eğer bulabilsen NEC ND-4550A'da işini görür ama biraz daha pahalıdır. Gene tavsiye edebileceğim Samsung'un WM SH-W162C modeli var. Eğer bunları bulamazsan (ki sanmıyorum) BenQ DW-1640'ını da tercih edebilirsin. Kisaca marka seçimi yetmiyor, modellere de dikkat etmek gerek. Çünkü her markanın, her modeli fiyat/performans oranında aynı başarıyı gösteremeyecek. Ama verdığım modelleri tercih edersen sanırım bir sorun olmayacağı.

Şimdiden güle güle kullan, görüşmek üzere...

BOŞ YER YOK

SORU Mayıs ayında dergi ile birlikte vermiş olduğunuz DVD'deki BFME 2 yamasını kurmaya çalıştım ama olmadı. "48039598 Byte Boş Yeriniz Yok" diye uyarı yazısı çıktı ve yüklemeye iptal edildi. Acaba sorun ne olabilir?

BFME 2 oyunum orijinal ve daha önceden tüm yamalarını internetten indirmiştüm. Uninstall ettikten sonra da tekrar yükledim. Internetten uğraşmamak için de DVD'yı kullandım. Yani boş hafızıyla ilgili sorun olmaması gerekiyor.

Şimdiden teşekkür ederim.

Hüseyin Demirler

CEVAP Merhabalar Hüseyin, hata büyük bir ihtimalle sabit diskinde yer kalmadığından olabilir. Eğer sabit diskinde yer varsa ancak gene bu hatayı veriyorsa bir de yamayı açmadan doğrudan sabit diske kopyala ve şimdi açmaya çalış. Bazen yamalar bulunulmaya kurulmaya, geçici dosyalarını oraya bırakmaya çalışırlar. Ancak DVD yazılamaz olduğundan yer uyarısı verecektir. Böyle bir hatta da bu yamayı doğrudan sabit diske, hatta en sağlam oyunun exe'sinin bulunduğu klasöre doğrudan yüklemek kesin çözüm olacaktır.

GELEN GİDENİ ARATIR MI?

SORU Sevgili Olgay, yardımına ihtiyacım var. Şimdi ben bir bilgisayar alacağım fakat işlemci hakkında bazı tereddütlerim var. Şimdi bana "0 kadar yazdım Donanım El Kitabı'nda

baksana oraya!" diyeceksin ama ne olur deme. Çünkü yazı dizisini baştan sona okudum. Fakat merak ettiğim südürü ki ben çift çekirdekli bir işlemciyle orta nesil oyunları ne derece oynayabilirim? Yani ben Dual-Core bir işlemcili bir bilgisayarda Age of Mythology, Warcraft III ya da ne bileyim bir Painkiller oynayamayacak mıymış? Eğer cevabın "Hayır" ise ben tek çekirdekli bir işlemci alsam ve bu bilgisayara Sapphire X1900 XTX takSAM işlemci ve ekran kartı aralarında kardeş kardeş anlaşıp çalışırlar mı? Bu arada onu da sorayımda acaba bu muhteşem ekran kartının da bahsi geçen diğer oyunları bir alıp veremediği var mı? Okuduğunuz için teşekkürler, saygımlımla...

Ömer Yolal

CEVAP Merhabalar Ömer, yardımına ihtiyacın varmış. Duyurduğun koşup geldim. Ömerim, canım cığırım, nasıl yepyeni bir teknoloji eski oyunları açamasın? Nasıl oynatamasın? Mümkün müdür böyle bir şey? O dediğin Windows'da olur. Ama bazı tek çekirdekli lillerde göre çift çekirdekli işlemcilerin düşük kalmalarını kast ediyorsan orası doğrudur ama Warcraft III'de 175 fps almak yerine 155 fps alsan ne değişecek? O dediğin oyunları en yüksek ayarlarda oynarsın, kaç fps veriyor anlamazsun билle. Kisaca cevabım evet oynarsın, hatta kralı gibi oynarsın. Aynı ekran kartın içinde geçerli.

Haydi, yeni sistemin hayırlı olsun, görüşmek üzere...

ESKİSİ YENİSİN'DEN PAHALI AMA...

SORU Merhaba, ben yeni bir bilgisayar toplamak istiyorum ama birkaç sorum olacak.

İnternette bir alışveriş sitesinde Pentium D 830 363\$ iken, Pentium D 930 244\$ gibi bir fiyatattan satılıyor. Acaba bu fiyatlar normal mi, yoksa sitede bir hata mı var?

Ecran kartı olarak X1600 serisinden almayı düşünüyorum ancak PRO ve XT arasında kaldırm. XT'nin daha performanslı olduğunu biliyorum, peki bu performans farkı için arasındaki fiyat farkını ödemeye değer mi?

Son sayınızda ki "40 Adımda PC Toplama" bölümünde ki kasanın markası nedir? Çok beğendim de...

Sizi tekrardan kamera karşısında gö-



rebbecek miyiz? Level Cup maçlarını canlı yayında yapsanız, hatta biz de topluca gelip tezahürat yapsak stüdyoya. Şimdilik bu kadar, size kolay gelsin...

Polynikes (Devil Maggot The Dead)

CEVAP

Merhabalar Polynikes, Intel işlemcilerin fiyatları konusunda bir dengesizliğin olduğu doğrudur. Bunun pek çok sebebi var. Özellikle eski stoklar giriş fiyatı itibarıyle yükseklere. Yeni parti mallarda da Intel fiyatları biraz kırınca ortaya böyle bir tablo çıkıyor. Eski ürünlerin fiyatları esnemedi, yanı yeni stoğa yansiyamadı. Doğal olarak fiyatları da eskilerin yüksek kaldı. Ayrıca internet sitelerinde stokta bulunmayan malların fiyatları güncellenmeyecek. Yani o gördüğün 363 \$ fiyatı, Pentium D 830'un eski stok fiyatı olabilir, büyük ihtimalle de öyledir. Ama senin aklındaki asıl soru sanıyorum performans bakımından. Çok net bir şekilde söyleyebilirim ki Pentium D 930, Pentium D

830'dan daha performanslı bir işlemcidir. Hatta bu yüzden, daha geçen ay Pentium D 820 olarak değiştirdiğimiz Donanım Pazarı'ndaki ideal sistemimizin işlemcisini, fiyatının ve performansının inanılmaz derece makul olması nedeniyle bir kez daha değiştirdim Pentium D 930 yaptık. Neden mi? Birincisi L2 cache kapasitesi iki katı büyülüktedir, mimaris ise 65 nm. Tek bir fark Pentium D 930 biraz daha fazla güç tüketiyor, bu da biraz daha fazla ısınmasına sebep oluyor. Eğer overclock yapmayı beklerseniz bu farkın da bir önemi yok.

X1600 XT verdığın her kurusu hak eden bir kart. Sanıyorum 180\$ seviyesinde, bence gayet makul bir fiyat. Eğer sorun üst düzey ekran kartları arasında olsayı biraz düşünmek gereklidir. Çünkü vakti zamanında 6800 GT ile 6800 Ultra arasında yüzlerce dollar fark vardı ve insan alırken tekrar düşünüyor. Ama orta seviyede böyle bir sey sözcüğü olmuyabiliyor. Bence almışken X1600 XT al.

Kasanın markası Thermaltake, modeli ise WinGO V7000A. Aslında Thermaltake'in yeni

modelleri çok daha güzel. Bense evde Xaser III VM1000A kullanıyorum ve gayet memnum. Super Tower olsa LanFire serisinden bir kasa alacaktım. Hem de alüminyum olanlarından. Gerçekten çok sık bir kasaydı.

Şimdilik televizyona çıkma gibi planımız yok. Hele ki bilgisayar oyunları ile ilgili bir dizi saçma sapan haber yapıldıktan sonra. Ancak densiz medya mensuplarına karşı "Sen de bir meşe odunu edin" kampanyamız sürmekte...

Bu aylık da bu kadar. Gene yaz geldi, gene havalar isındı! Sonra bunaltan sıcaklar, artan nem oranları... Her taraf yapış yapış olacak, sonra işlemciler ısınacak ve bilgisayarlarımıza littlenecek. Aman arkadaşlar bilgisayarlarınıza dikkat edin, onları bu sıcak havalarda fazla yormayın, soğuk tutun. Biliyorsunuz ki bizim için, yaz ise bilgisayarlar ve elektronik eşyalar için hastalık mevsimidir. Son olarak da tüm OSS, LGS, LPG ve OGS gibi illet isimlere sahip sınıvalarla fazlaıyla yüz göz olmak zorunda kalacak öğrenci kardeşlerimize başarılar diliyorum. Güç sizinle olsun... ■

DONANIM PAZARI

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

Bu ay, RAM fiyatları stokların azalmasıyla hafif bir yükseliş içine girdi. Diğer yandan ise yeni Intel Pentium D 9XX işlemcilerin stoklara girmesiyle çift çekirdekli işlemci piyasası istenilen fiyat aralığına geldi. Anakart seçimlerimizde ise işlemcilere tam destek veren BIOS versiyonlarını da gösterme kararı aldık. Böylelikle tavsiye ettiğimiz işlemcilerde yaşayabileceğiniz sorunları minimuma indirmiş olduk.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

shop.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.hepsiburada.com
www.eksenbilgisayar.com

www.kangurum.com
www.gold.com.tr
www.vatanbilgisayar.com
www.hs.com.tr

	Ekonomin	İdeal	Super
İşlemci	AMD Athlon 64 3000+ (Venice) \$129	Pentium D 930 (Dual Core) \$245	AMD Athlon 64 FX-60 (939 Pin) \$1,368
Anakart	ASUS A8V-E SE (BIOS 1001) \$67	ASUS P5PL2 (BIOS 0503) \$113	ASUS A8N32-SLI Deluxe (BIOS 0806) \$219
Bellek	512MB DDR-400 Kingston (CL 2.5) \$54	1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack) \$123	Mushkin Redline P4000 2GB \$463
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$51	Samsung 160GB SATAII 7200RPM 8MB \$76	2xSamsung 250GB SATAII (Raid 0) \$198
Ekran Kartı	Asus EAX1300Pro/TD/256MB \$106	Sapphire X1600 TX \$179	Sapphire X1900 XTX \$599
Monitör	Samsung 797MB Flat 17" \$159	Samsung 797MB Flat 17" \$159	BenQ LCD FP93GX \$499
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$30	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$42	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$42
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$139	Sound Blaster X-Fi Fatalty \$279
Kasa	Asus TA-211 \$54	Thermaltake Shark \$145	Coolermaster Stackter \$165
Klavye	Logitech Internet Pro \$15	Logitech G15 \$86	Logitech G15 \$86
Mouse	A4Tech X-718 \$20	Razer Diamondback \$65	Logitech G5 \$94
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$692	\$1,379	\$4,019

STRATEJİ USTASI



Eser Güven
eguven@level.com.tr

CYRODIL'DEN SELAM OLSUN

Bu ay neler oynadınız bakalım? Çoğunuzun "Oblivion!" dedığını duyar gibiyim. Bu oyunun ne kadar çok zamanınızı aldığını siz de fark ettiğiniz mi? Bu ay yalnızca Oblivion ve WoW oynayarak geçmiş biri olarak oynamak istedigim çok sayıda oyun (örneğin Dreamfall ve Paradise) olduğunu, ama bunları oynamak için vaktimin olmadığını üzülerken fark etmiş durumdayım. Keşke günleri uzatmanın bir yolu olsayı...

Oblivion hakkında ne yazalım sorusuna yolladığınız cevapların bu ayki içeriğimizin şekillenmesine büyük katkısı oldu. Aslında üç büyük Guild hakkında da oldukça fazla istek aldık ama ipi az farkla Thieves Guild göğüsledi. Bu Guild'in görevleri yapı olarak diğerlerinden biraz daha farklı olduğundan (malum durmadan gizlenmek, araştırma yapmak, eşya araklamak gerekiyor) açıklamanın çok işinize yarayacağına eminim. Bu yazıyı yine sık ve sırın bir PDF dosyası halinde, CD'mizin içinde bulabilirsiniz.

Bu sayfalardaki Doomstone açıklamasında Cyrodiil'in bir haritasını görecek ve yine bu haritanın yüksek çözünürlüklü versyonunu bir aksilik olmazsa CD'mizde bulacaksınız. Bu haritayı orijinalinden tarayan Galadash'a, düzenleyen Padschild'a ve renklendiren DemonicArts'a buraları teşekkür etmemiz lazım, gerçekten de çok lütfi ve faydalı bir iş çiğnemişler.

Yavaş yavaş köşemize katılımlarınız gelmeye başladığını için çok mutlu olduk. Her ne kadar bazı yazılar aradığımız kriterlere pek uymasada, aralarında çok güzel hazırlanmış yazılarla da karsılıştık. Bu ay kösemizde yer kalmadığı için önlümüzdeki aya devretti. İçinizdeki strateji canavarını yaziya dökmeye devam edin! ■

TOURIST TROPHY

EN ZOR İKİ PİSTİ RAHATÇA GEÇMENİZ İÇİN GEREKLİ OLAN PÜF NOKTALAR.



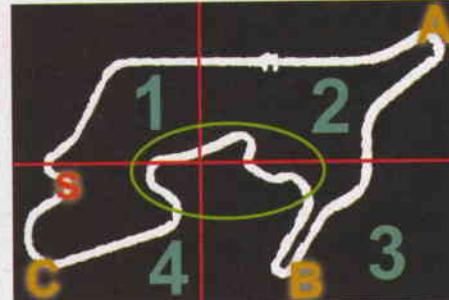
NÜRBURGRING

Dönemeçleri bol bir pist ve bir hayli zor. Kısa zamanda hızlanabilen motosikletleri tercih etmeniziniz. (S başlangıç noktası)

1. Bölge: Sağlı sollu virajları maksimum 90 km hızla döndükten sonra vitesinizi 1'e düşürüp yaklaşık 75 km hızza çıkarın. Virajı aldıktan sonra beş saniye kadar hızlanma payınız var ama akabinde 1. vitese düşmeniz lazım (sert fren kullanırsanız savrulursunuz). Sola 60 km hızla döndükten sonra 2. bölgeye geçene kadar rahatsınız. A kısmiya rakipleri geçmeniz için ideal.

2. Bölge: Bu bölgenin ortasına kadar tam gaz gidebilirsiniz. Ama sol viraja girmeden önce vitesinizi 1'e düşürmeniz gerekecek. B kısmına kadar 200 km hız yapıp sağlı sollu virajları, içten dışa doğru dönmelisiniz. B ve 3. bölge arası virajlar basit ama oldukça yavaşlamanız gerektiğinden doğru yer kapmanız lazım yoksa geçilebilirsiniz.

3. Bölge: C noktasına kadar rahat bir yarış çıkaracak ve C'ye gelince pistin en kör virajıyla karşılaşacaksınız. Burayı 60 km hızı geçmeden 'nazikçe' dönmeli ve kontrolleri kaybetmeden D noktasına kadar orta hızla gelmelisiniz. Bu noktada rakip geçmeye çalışmıyor çünkü düşme riski oldukça fazla. E noktasına kadar rakiplerinizi peşinizde ise iste fırsat. E virajına temkinli gi-



rin ve dışarı doğru tam gaz yaparak son bölgeye girin.

4. Bölge: Eğer bu noktaya kadar lider değilseniz ve sizden daha hızlı motorlar varsa işiniz çok zor çünkü tam gaz yapılarak -sadece iki kere fren kullanılacak yer var- bitecek bu pist. Eğer tam tersi ise, kutlarız, liderleriz.

GRAND VALLEY SPEEDWAY

Burası gayet basit gözükken ama kıyısından köşesinden sürekli süre çalan bir pist. Bu yüzden hızlı bir motosiklet şart.

1. Bölge: İlk olarak sağa doğru, 2. vitesle 155 km kadar bir hızla dönün. Yetenince iyi dönerseniz ekstra zaman kazandınız demektir.

2. Bölge: A kısmına kadar hızlı bir yarış çıkaracaksınız. Savrulmamaya dikkat edin ve A noktasında sol, sağ dönüşleri 1. vitesle, 70 km kadar hızla dönün. Çok içten dönenmeniz gerekmek.

3. Bölge: B noktasına gelene kadar rahasınız ama bunan sonrasında dikkat. B'deyken riske girmeyin, rakip geçmeye çalışmayın, sizi geçecek olana çarpmayın. Daire içine alınmış yerdeki başlarınız size pisti kazandıracak. Oldukça yavaşlayacağınız bu bölgede ve art arda sağlı sollu virajlara gireceksiniz. En ufak hata düşmenize ve yarışı tekrar etmenize neden olacak. Heyecanlanmadan ve doğru hızıyla virajları geçin ve C noktasına gelin.

4. Bölge: C kısmını tehlikeli ama zor değil. Yol dışına çıkma riski var ama kontrolleri sağlam tutarsanız başarısınız. Bitişe kadar ortalama 150 km kadar bir hızla gitmeyin zafer sizindir. ■

Volkan Turan volkan@level.com.tr



HEROES OF MIGHT&MAGIC 5

BAŞLANGIÇ İÇİN PÜF NOKTALARI



Bu aydan itibaren yeni bombamız HoMM 5'le ilgili takıtlere başlıyoruz. İlk bölümde anahtar birimlerle ilgili kısa püfler vereceğim. Ayrıntıları ve her derde deva takıtları önumüzdeki sayıda bulabilirsiniz.

- HoMM 5'te birçok Level 1 birim upgrade ile menzilli saldırıyla kavuşuyor. Fakat sayıları kolayca azalabildiğinden tanklarla (yüksek defans, bol HP) korunmaları. Bu koruma onlara giden yolu kapatma veya onlara saldırın menzilli birimi indirme şeklindedir.
- Rakibi çökerten bir yerde inisiatifi yüksek okçu birimleridir. Bunlara yerine göre yüksek hasar ve defans artırıcı büyüler yapın.
- Birçok birim ek buff/debuff büyülerine sahip. Bunlar doğru zamanda kullanıldığında direkt saldırından daha faydalıdır: Pit Fiend ile Fireball yerine bir sonraki turn saldıracağınız birime Vulnerability atmak gibi. Bunlara inisiatif sırası ve kahramanın büyülerine göre karar verin.

1. Haven:

Trainer ile birimleri daha ucuz mal oluyor. Savunma ve saldırında denge bir kale. Hem hasar büyülerin de hem de bufflar'da başarılı.

- **Squire (Knight):** Tank.
- **Griffin (Royal Griffin):** Haven'in en hızlı birimi. Battle Dive ile yükseliyor ve saldırıldığı rakibe ciddi hasar veriyor. Atağına artıran bir büyün yapın ve Battle Dive'la kullanın.
- **Cavalier (Paladin):** Haven'in fiyat/performans oranı en iyi birimi. Hızlı, yüksek savunmaya sahip ve atağı çok güçlü. Paladin Curse de kaldırıyor.

2. Inferno:

Birimler Gating ile kendi boyutlarına kapı açarak yardım çağrıbiliyorlar. Yardıma gelecek birimin sayısı ve geliş süresi ilgili yeteneğin seviyesine bağlı. Kolay öldüren, kolay ölen birimlere sahip.

- **Imp (Familiar):** Mana çalan birim, her eve lazım.
- **Horned Demon (Horned Overseer):** Ortalama bir tank. Çevreniz sarıldığında mutlaka Explosion kullanın.
- **Hell Hound (Cerberus):** Defansı düşük olduğundan ilk saldırıyla maksimum hasar vermeye çalışın. Retaliate yemedigini unutmayın, sayısı yüksekse baba birimlere saldırın.
- **Succubus (Succubus Favorite):** Menzilli Retaliate'e sahip, grubunuzdakiler dâhil demon olmayan herkesi vurabilen bayan. Gating+Phantom Forces ile "Imba" oluyor.

3. Dungeon:

Birimleriyle elemental kombinasyonlar kurarak yüksek hasarlar veriyor. Ordusu düşük sayıda, yüksek hasar veren birimlerden oluşuyor. Birimlerin inisiatifi diğer kalelere göre düşük.

- **Blood Sister (Blood Fury):** Harpy'nin yerini alan, vur kaç yapabilen birim. Yüksek sayıda pek faydalı.
- **Minotaur Slave (Minotaur Guard):** Tank.
- **Dark Raider (Dark Champion):** Orta seviye bir birim için fazla güçlü. Düşmansa çabuk indirin.

- **Hydra (Deep Hydra):** Regenerate ve toplu saldırısı pek güzel ama inanılmaz yavaş. HP'sine rağmen yaklaşmadan indirilebilir.
- **Shadow Witch (Shadow Matriarch):** Favorilerimden. Shadowbolt ve kırbaçıyla her menzilde ölümcül. Curse'lerini atlamayın.
- **Shadow Dragon (Black Dragon):** Birebir de oyunun en güçlü birimi.

4. Sylvan:

Avenger ile belirli birimlere yüksek hasar bonusları ekleniyor. Menzilli saldırılarda bir numara. Bufflarıyla Birçok oyuncunun favorisi olacaktır.

- **Pixie (Sprite):** Wasp'ı çok güçlü değil. Wasp'ı düşmana katılen yaklaşmak istemiyorsanız kullanın. Toplu hasar verebildiğini unutmayın.
- **Blade Dancer (War Dancer):** Zayıf defans, çok yüksek inisiatif ve çevresindeki herkese hasar verbilme. Devamlı atakta olsun.
- **Druid (Druid Elder):** Çok fonksiyonlu. 10 Druid'im olsun 1000 gold borcum olsun.
- **Treant (Ancient Treant):** Hedefini köklerle tutarık hareket etmesini engelliyor. Müthiş bir tank.

5. Necropolis:

Necromancy ile öldürülen birimlerden mekanik ve elemental olmayanların bir kısmı ordunuza katılıyor. Birimleri diğer kalelere göre daha kırılgan, fakat ucuz. Birimler Mind Control, Poison ve moral düşürücü büyülerden etkilenmiyor. (Bir iskeletin moralini bozmak?) Mass Decay ve Mass Vulnerability enfes.

- **Zombie (Plague Zombie):** HoMM 5'in belki de en iyi tankı. Düşmanın staminasını emerek değerlerini azaltıyor.
- **Ghost (Spectre):** İlk gelen fiziksel saldırıdan genellikle kurtuluyor. Rahatça öne sürüün.
- **Vampire (Vampire Lord):** Favorilerimden. Hızlı, güçlü. Düşmanın HP'sini kendine katabiliyor.
- **Lich (Arch Lich):** Saldırısı, sizindekiler dâhil etkisindeki canlı olan her şeye yüksek hasar veriyor. Debufflar'ı pek güzel.

6. Academy:

Artificer özelliği ile kahramanları kaleden çeşitli artifactlar satın alabiliyor ve savaşta manaya çevirebiliyor. Ordusu nispeten pahalı ama çok güçlü birimlerden oluşuyor.

- **Iron Golem (Steel Golem):** Tank. Çoğu büyüğe bağışıklığı var.
- **Mage (Arch Mage):** Oyunun bomba birimlerinden. Destek büyülerini hem toplu hem de kişisel bazda ciddi hasarlar veriyor. Archmage ile inisiatifi yüksek birimleri hızla temizleyebilirsiniz.
- **Djinn (Djinn Sultan):** Hem savunma hem de saldırı elemanı. Güzel destek büyülerini de var.
- **Rakshasa Rani (Rakshasa Raja):** Oyunun en güçlü melee birimlerinden. Rakip Retaliate yapamıyor. Phantom Forces'la çoğaltın.
- **Colossus (Titan):** En sevdigim yüksek Level birim. Lightning'e sahip. Mind Control'e bağıtık. Keşke karizması da +hasar verebilsse.

Son Dakika Notu: Inferno'nun 3.bölümü sizin üzüdüse Sylvan kale sine yüklenin. Benim gibi ilk elde Inferno'yu kasarsanız 4 saatiniz boş gider. ■

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr



OBLIVION – DOOMSTONE YERLERİ

NEYİN NESİDİR, NERELEDE BULUNUR, YENİLİR İÇİLİR Mİ?



HİLEKAR PC

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Oyun esnasında konsolu açın ve kodları girin.

Kapılarını kilitlemek için: unlock
Seçili düşmanı öldürmek için: kill
Teleport etmek: coc <gitmek istediğiniz yerin adı>

Tüm görevleri yapma: completeallqueststages

Sılahları 100 tamir etme: player.additem ooooooo "100"

Level belirleme: player.setlevel <1-255>

Rise of Nations:

Rise of Legendas:

Oyun esnasında Enter tuşuna basın ve kodları girin.

Hero'nuza Mana eklemek için: /cheat mana <hero adı> + <bir sayı>

Kaynak eklemek için: /cheat resource <oyuncu numarası> <kaynak adı> <bir sayı>

Ana bölgenizin çevresine Juggernauts ve Air Destroyers eklemek için: /cheat safe

Seçilen yapınin bitmesi için: /cheat finish

Tüm teknolojiler araştırıldı için: /cheat tech <oyuncu numarası> tech <on/off>

Görevi kazanmak için: /cheat victory

Tony Hawk's American Wasteland

Cheat mode'da aşağıdaki kodları yazabilirsiniz:

Mükemmel Grind: grindXpert

Mükemmel Manual: 2wheels!

Mükemmel skitch: hitchar!de

Sınırsız Special: uronfire

Jason Ellis ile oynamak: sirius-DJ

Mat Hoffman ile oynamak: the_condor

Polis karakterile oynamak: %100 tüm Gap'ları bulun.

Yer çekimini azaltma: 2themoon

The Sims 2: Open For Business

Oyun esnasında Ctrl + Shift+ C tuşlarına aynı anda basın ve konsolu açın.

1000'den fazla Simoleon: Kaching

50.000'den fazla Simoleon: motherlode

Buy ve Build modlarında objelerin yerleri değiştirilebilir: moveObjects <on/off>

Sims'leri büyütmek ya da küçütmek: StretchSkeleton <sayı>

Yaşlanmayı önlər: aging <on/off>

SiN Episodes: Emergence

Oyunu yüklediğiniz klasör içinde "config.cfg" dosyasını bulun.

"con_enable" satırını "1" yapın.

Simdi oyun içerisinde ~ tusuya konsolu açın ve sv_cheats 1 yazın.

Simdi hileleri yapabilirsiniz.

God mod: god

999 sağlık: health 999

Düşman saldırmasız: notarget

Clipping mod yok: noclip ■

BIRTHSIGN TAŞLARI

Numarası	Taşın İsmi	Greater Power Açıklaması
1	Lady Stone	Lady's Warding: Fortifies Willpower + Endurance 20 pts for 120 secs
2	Lord Stone	Ysmir's Scales: Fortifies Light + Heavy Armor 20 pts for 120 secs, Frost Resistance 50 pts for 120 secs
3	Atronach Stone	Arcane Well: Fortify Intelligence 20 pts for 120 secs, Spell Absorption for 120 secs
4	Apprentice Stone	Void Seed: Fortify Illusion + Alchemy 20 pts for 120 secs
5	Warrior Stone	War Cry: Fortifies Strength + Blade + Blunt + Hand-to-Hand 20 pts for 120 secs
6	Tower Stone	Warden Key: Fortifies Armorer 20 pts for 120 secs, Open Hard Lock
7	Thief Stone	Cheater's Nip: Fortifies Agility + Luck 20 pts for 120 secs
8	Steed Stone	Hellride: Fortifies Speed + Acrobatics 20 pts for 120 secs
9	Mage Stone	Magicka Manifold: Fortifies Magicka 50 pts for 120 secs
10	Shadow Stone	Fingernail Moon: Chameleon 15% for 120 secs
11	Lover Stone	Lover's Bower: Fortifies Personality + Luck 20 pts for 120 secs
12	Ritual Stone	Mara's Mercy: Heal 150 pts on touch, Mara's Milk: Heal 100 pts
13	Serpent Stone	Cobra's Dance: Paralyze 5 secs on Target, Damage Health 4 pts for 20 secs

HEAVEN TAŞLARI

Numarası	Taşın İsmi	Renown	Greater Power Açıklaması
1	Jode Stone	30	Jode's Blood: Fortifies Health 40 pts + Blade + Blunt + Hand-to-Hand 20 pts for 120 secs
2	Sithian Stone	40	Sithian Web: Fortifies Illusion + Marksman + Mercantile + Security + Speechcraft 20 pts for 120 secs
3	Aetherius Stone	20	Gates of Aetherius: Fortifies Magicka 50 pts, Resist Magicka 20% for 120 secs
4	Jone Stone	10	Jone's Shadow: Fortifies Sneak 30 pts, Invisibility 120 secs
5	Dragon Stone	70	Dragon Dream: Fortifies Health 40 pts + Magicka 50 pts + Fatigue 100 pts for 120 secs
6	Magnus Stone	50	Children of Magnus: Fortifies Alteration + Conjuration + Destruction + Illusion + Mysticism + Restorationi 15 pts for 120 secs
7	Shezarr Stone	60	Shield of Shezarr: Fortifies Armorer + Block + Light Armor + Heavy Armor 20 pts, Reflect Spell 10% for 120 secs

Doomstone'lar Tamriel'in çeşitli yerlerinde bulunan ve üzerlerinde kırmızı rünler göreceğiniz taşlar. Bu taşlar size her gün bir kere kullanabileceğiniz çeşitli güçler kazandırıyorlar ve bu güce Greater Power büyüsü adı veriliyor. Oyunda toplam olarak 20 tane Doomstone mevcut, bunların 13 tanesi Birthsign, 8 tanesi ise Heaven Doomstone. Bu ikisi arasında iki fark mevcut. İlk fark aynı anda yalnızca tek bir Birthsign gücüne sahip olabilmeye rağmen, Heaven güçlerini üst üste alabiliyorsunuz. İkinci fark ise Birthsign taşlarını istediğiniz zaman kullanabilmeye rağmen Heaven taşları için Renown değerinizin (Fame – Infamy) belirtilen değerin üzerinde olması gerekiyor. Örneğin Sithian Stone için bu değer 40, yani Fame ve Infamy ile hesaplanan Renown değeriniz 40'ın

üzerinde değilse bu taşı kullanamazsınız.

Yalnız bu taşları her canınız istediğiniz kullanmanız da mümkün değil, bunlara yalnızca gece 6 ile sabah 6 arasında dokunduğunuz zaman Greater Power sahibi oluyorsunuz. Bu gücü her gün bir kere kullanabiliyorsunuz ve bu güçler kullandığınız zaman 120 saniye boyunca etkili oluyorlar.

Haritalada kırmızı ile işaretlendiklerim Birthsign, mavi ile işaretlediklerim ise Heaven taşları. Asağıda hangi taşın, hangi özelliği kazandırdığını, ve hangi Fame-Infamy değerini gerektirdiğini bulabilirsiniz. ■

Eser Güven eguven@level.com.tr

HİLEKAR PS2

King of Fighters

Maximum Impact 2

Gizli karakterleri açmak için, belirttiğiniz sayıda farklı karakterler oyun bitirmelisiniz.

Armor Ralf: 11 kere

B. Jenet: 5

Klasik Kyo Kusanagi: 9

Fio: 3

Hanzo Hattori: 4

Hyena: 13

Jiyatma: 14

Kim Kaphwan: 1

Lilly Kane: 8

Mr. Karate: 12

Nightmare Geese: 6

Ninon Beart: 7

Richard Myer: 2

Wild Wold (MOTW Terry): 10

X-Men: The Official Game

Bonus Nightcrawler Danger Room bölümü: Cerebro Files menüsünde, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Start tuşlarına basın.

Battlefield 2: Modern Combat

Tüm silahlar: Oyun esnasında L2 + R2'ye basılı tutun ve Sag, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol, Sol yapın.

Rampage: Total Destruction

Ana menüde L2 + R2 tuşlarına basın. Bir kod ekranı karşınıza çıkacak.

Buraya kodları yazın, eğer doğru yaparsanız bir ses duyacaksınız.

Tüm canavarlar ve bölgeler: 141421

Tek vuruşta binaları yıkmak: 071767

Yenilmez olmak: 986960

Tüm canavarlar tüm güçlere sahip:

011235

Oyunun sonunu izlemek: 667301

Tüm kodları iptal etmek: 000000

NBA Ballers: Phenom

Vs. ekranında (üç basketbolcunun gözüktüğü ekran) oyun başlamadan belirlilen tuslara hızla basın ve en sondan yön tuslarından birine basmayı unutmayın.

Turnuva modu: Üçgen, Daire,

Hızlı oyuncular: Kare (2), Üçgen, Dai-

re(3)

Koca kafa: Kare, Üçgen(3), Daire(4)

Süper blok yeteneği: Kare, Üçgen (2), Daire (4) ■

PES 5 TAKTİK

DURAN TOPLARI GOLLE SONUÇLANDIRIN VE BU KONUYLA İLGİLİ ESPRİLER YAPMAYIN.



PES 5'de, eğer duran topları değerlendirebilirseniz oldukça etkili pozisyonlar hatta goller bulabilirsiniz. Şu ana kadar oynadığım maçlara göre konuşursam Serbest Vuruş(SV) ve Köşe Vuruş (KV)'u olmayan maç neredeyse görmedim. Bu yüzden duran topları en iyi şekilde değerlendirmeli ve (nispeten daha kolay yoldan) sonuca gitmeyi öğrenmeliyiz.

1 SHOT – 1 KILL

Yakın mesafeden SV: En fazla 24 metreye kadar olan SV'larda iki türlü yöntem deneyebilirsiniz. Bunların ilki ve en etkili olanı barajı aşip kalecinin boş bıraktığı köseyi kullanmak. Bunun için ilk önce FK güçleri en yüksek olan futbolcunu seçin. Şimdi bu futbolcunuzun vuruş yeteneğine göre ya şut (Kare) ya da aşırıtma (Daire) tuşunu kullanmalısınız. Ben, 20 metre mesafede, genelde aşırıtmayı kullanıyorum çünkü top barajdan geçerse sonuç yüzde 90 gol oluyor. Topu barajın üstünden atmak istiyorsanız ilk olarak baraja koyulan kısa adamların kafasının üstünü hedef alın. Eğer barajdakilerin boyları uzunsa, (ekranın solumdaysanız solundan, sağdaysanız sağından) barajın sondan ikinci ile üçüncü adamın kafa arasını hedef alabilirsiniz. Aşırıtığınızda ise güç baranızın yüzde 35'ini doldurmanız gereklidir. Eğer aşırıtma değil de şut çekmek istiyorsanız, aynı yerden güç baranın yarısını doldurarak şut çekmelisiniz.

İkinci tercihiniz, kalecinin tuttuğu taraftan gol atmak olabilir. Buradan gol atabilmek gerçekten zor ama denemeye değer çünkü gol olmasa bile kaleci, topu kornere gelecektir. İlk önce doğru futbolcuyu seçin. Bu sefer Curling gücü en yüksek oyuncuyu almanız gereklidir因为 kaleciyi avlamak buna bağlı. Burada iki tercihte bulunabilirsiniz. İlk olanı ekstra güç kullanmadan; kalecinin yaklaşık (ekrana göre) 1 cm yanına (barajın korumadığı köseye) nişan alın. Güç barını ise kalecinin duruşuna göre ayarlanmanız gereklidir. Kaleci eğer direğe yakınsa yarımla, direktten biraz daha uzaksa, yarınlığın biraz daha azı kadar şutunuza çekin, sağ veya sol yön tuşlarına basılı tutun. Eğer takımda Curling gücü 90'dan fazla futbolcu yoksa, o zaman ekstra bir güçe ihtiyaç olacaktır. Bu vuruş, biraz teknig'e de bağlı olduğundan şuta çok basmak gereksiz; 1 cm kadar dolsa yeterli. Hedef alınacak yerse kalecinin biraz yanına. İlk önce ileri tuşuna basılı tutun. Şutu çekin ve güç dolarken "Üçgen tuşuna" basılı tutun. Eğer bu vuruşa biraz falso vermek istiyorsanız, ileri tuşuya sağ veya sol tuşlarına da basılı tutmanız gereklidir.

Orta mesafeden SV: 25-30 metre arası olan SV'lerin mantığı, yakın mesafeden atılan SV'la neredeyse aynı. Eğer barajın üstünü kullanacaksanız güç barınızı (ekrana göre) 2 cm kadar doldurmalısınız. Falso için iki kere sağ yön tuşuna basmanız yeterli.

Uzak mesafeden SV: 31-38 metre arası SV'tan gol atmak hem çok keyifli, hem de (eğer bir arkadaşınzıza oynuyorsanız) rakibin sınırlarını bozmaya bire bir! Yalnız, bu mesafelerden gol atabilen fazla futbolcu yok (Henry, Zidane, Beckham vb.). Eğer FK, Tech. ve Curling güçleri 90 dolaylarında olan bir futbolcuya sahipseniz, şanslısınız. Bu mesafeden kaleciyi avlamadan yol barajı aşmak ve topa keskin falso vermek taktiktir. Kalecinin korumadığı, uzanması en zor olan yere topu göndermeniz gereklidir. Güç barının ne kadar dolacağı ve barajın neresinden topu gönderdiğiniz söylmek bu mesafede pek kullanımı olmaz; bunu sizin o anki duruma göre çözmeniz gereklidir. Sunu söyleyebilirim ki, topa vurma-

dan önce yukarıya ve Üçgen tuşuna basılı tutmak büyük başarı sağlıyor.

Eğer SV öncesi L2'ye basarsanız yanınıza futbolcunuz gelecektir ve size pas atıp öyle SV'u atabileceksiniz. Pek kullanışlı olduğunu söylemem ama kullanmak isterseniz, kalecinin tuttuğu köşeye L1'e basılı tutarak şutunuz çekin. Kaleci, top iki kere hareket ettiği için şaşırabiliyor.

KÖŞE VURUŞU

Köşe vuruşlarını (KV) etkili kullanmak için köşe vuruşunu kullanan ve kafa vuruşunu yapacak olan futbolcuların güçlerinin biraz yüksek olması gereklidir. KV'nu kullanacak olan, sert ve hedefini şarşırmayan ortalar açmalıdır. Kafayı vuracak olanısa, hem boyu biraz uzun olmalı hem de Jump/Header güçleri yüksek olmalıdır. KV'nu kullanmadan önce doğru futbolcuya köşe gönderine yollayın ve rakibiniz adam tutmaya başlamanın ön direğin birkaç metre ötesine topu sert ve kavisli bir biçimde yollayın (eğer penaltı noktasında boş oyuncunuz varsa R2'ye basılı tutun). Genelde burada bir futbolcunuz olur ve doğru futbolcuya buraya çekerilmüşseniz kafayı rahatça vurabilirsiniz. Eğer kaleci açılmışsa ön direktten arka direğe doğru kafa şutunuza çekerilebilirsiniz. Rakip defans, çoktan yeminizi almışsa da orta yerine pas (X) vermeyi deneyin. Böylece rakip defans hareketlenecek ve mutlaka bir forvet oyuncunuz kaçacaktır. İyi orta, en az bir KV daha kazandırır.

TOP KAPTIRMAMACA

Gelen bazı maillerde, okuyucularımız PES 5'de çok basit top kaptırıldığından şikayetçi olmuş ve yardım istemiş. Level'daki bu son PES 5 yazısında, biraz bu konu üzerinde duralım. Öncelikle, top kaptırmamak için oyunu sindirmek gereklidir. Daha sonra topa sahip olan futbolcunun çok kötü güçleri olmaması gereklidir.

Top ayağınızda ve ataga kalkacaksınız. Rakip pres yapmaya orta sahada başlamış ve pas vererek hırsızlık etmeye zorlanırsınız. Pas atmazsanız da rakip topu güzelce süküp alıyor... İşte bu gibi durumlarda (eğer rakip yakınlarınızdaysa) koşma tuşundan elinizi çekmelisiniz. Çünkü koşarken kontrol büyük ölçüde kayboluyor ve koşan birinden top çalmak daha kolay. Hızınızı düşürün ve o anda rakip nasıl bir pozisyondaysa ona göre bir hareket yaparak topu kaptırmayı (önsezinizi kullanın). Karşı karşıya geldiğinizde futbolcunuz sağlama, aşağı- yukarı yönlerle yapılan içten kesme hareketini kullanın. Ben genelde rakip gelmeden bu hareketi bir kere yapıp rakibin ne yapacağını süzüyorum ve aynı hareketi en ters köşeye yapıp rakibi geçiyorum. Eğer, rakip ayağını topa tam sokarken sağ/sol + ileri yaparsanız topu inanılmaz bir sürede önüne atacağınız, böylece rakibin ayağı boşça gidecek. Bunların yanında dribbling yapmak da çözüm olabilir. Özel futbolcularla (C.Ronaldo, Ibrahimovic, Ronaldo, Ronaldinho gibi) R2 veya L1 tuşuna üç kere hızla basmak, sağ analog çubuğu aşağıda biraz bekletip hemen yukarı yapmak veya analogu saat yönünde çevirmek gibi hareketler bire bir de etkilidir. Biraz pratik ve zamana ihtiyacınız olacaktır, o kadar.

- Volkan Turan volkan@level.com.tr



Ceza sahası içerisinde üç futbolcum var. Ön direktteki beyazlı futbolcu defanstan kurtulup, zıpladı ve yere doğru kafa vurdu, kaleci son anda topa çıktı. Hemen arkadaki futbolcu markajda, ama arkadaki kaçak futbolcuya dikkat! Eğer R2'ye basılı tutarak köşe vurusunu yapsaydım, o da golük bir pozisyonu girebilecekti.

AJANS PRESS DISCUSSED THE DIGITAL REVOLUTION

Ajans Press, the biggest media monitoring company in Turkey, provided information on its new digital media monitoring system to companies from 35 different countries.

Ajans Press, which has provided services in the media monitoring sector for 50 years, is sharing its knowledge and expertise with companies in different countries around the world. Ajans Press monitors television, radio, and internet. In addition, Ajans Press met with members of the International Association of Broadcasting Manufacturers (IABM) at the "2005 Spring Congress" at the Holiday Inn Hotel, Washington, between April 8 and 10th. 35 media monitoring companies

ress, in which Ajans Press represented Turkey as the only Turkish member of IABM. At the congress, president of the board Mr. Mehmet Ali Ozkan presented their new "Digital Recording and Archive System", an online television broadcast and recording sharing service. This system was introduced

AJANS PRESS DİJİTAL DEVİRİMİ ANLATTI

Türkiye'nin en büyük medya takip firması olan Ajans Press, dünyanın 35 farklı ülkesindeki medya takip firmalarına başlattığı dijital medya takip sistemi hakkında bilgi verdi.

Türkiye'de yarı asır geçkin süredir medya takip sektöründe hizmet veren Ajans Press, birikim ve tecrübelerini dünyanın değişik ülkelerindeki şirketlerle de paylaşıyor. Gazete, dergi, radyo, televizyon ve internet gibi medya takip sistemleriyle işbirliği yaparak, her türlü medya türlerini takip eden "medya takip sistemi" ile, Ulu Öztürk Radyo ve Televizyon Kurumu'na, 20 Nisan Uluslararası Radyo ve Televizyon Kongresi'nde gerçekleştirilen "2005 Bahar Kongresi"nde bir çok ilki gerçekleştiren Ajans Press, yeni hizmetlerini tanıttığı sunumu ile büyük ilgi göründü. Özkan, dijital takip sisteminin üyeleri tarafından ilgiyle takip edildiğini belirterek, "Bu alanda bir ilki gerçekleştirmiş olmanın haklı gururunu yaşadık" diye konuştu.

PRESS[®]

"medyadaki gözünüz"

Uluslararası Radyo Televizyon Takip Derneği Başkanı Ron Council de Turk of America'ya yaptığı açıklamada, dijital teknolojinin sektör için büyük bir

AJANS PRESS KİMDİR?

Ajans Press; basın, dijital televizyon, dijital radyo ve portal takibinin yanı sıra medya analizi, CD arşivi, deşifre ve çeviri ile Medya takip sektöründeki tüm hizmetleri kapsayarak sadece Türkiye'nin değil, Uluslararası Kupür Büroları Federasyonu (FIBEP) ve Uluslararası Radyo Televizyon Takip Derneği (IABM) üyesi olarak dünyanın da sayılı medya takip firmalarından biri.

AJANS PRESS[®]
"medyadaki gözünüz"

SANALDAN GERÇEĞE

Çek orhan bir Tim Burton!

Sinemada adam gibi izleyemedim ama neyse ki adam gibi DVD'sini. Geçen aylardan birinde, İstanbul Modern'deki hırsızla sonuçlanan Corpse Bride'de deneyiminden bahsetmiştim. Korsan DVD midir nedir bilememiyorum ama, perdeye yansıtılan kopyanın görüntü kalitesi kötü, sesiye rezaletti (arada sırada çıkan Tim Mecdetleri söylemiyorum bile). Ayrıca salonun, daha doğrusu oturma odasının ortasında bir kolon vardı ki arkasına düşeni hayatı küstüren cinsten. Zaten olay baştan yanlış; Corpse Bride gibi bir stop-motion şaheseri neden bir tek İstanbul Modern'de vizyona girer ki? Neyse, uzun lafin kısası Tim bir Corpse Bride DVD'si çırktı ve acılarımı son verdi.



Sadece filmi gerçek kalitesinde izlemekle kalmıyor, "kimler, nasıl yapmış" tür sorularınıza da gayet doyurucu cevaplar veren ekstralara kavuşuyorsunuz. "Making Puppets Tick" adı üzerinde, Tim Burton'ın hayal gücünün eseri olan o muhteşem kuklaların nasıl yapıldığı ve hareketlendirildiği üzere bir bölüm; özen, emek ve sabır diyorum özetle. "The Animators" bölümünde, ekipteki animatorlerin ağızından kare

kare bir film çekmenin ne demek olduğunu öğreniyorsunuz. Maalesef CGI filmlerin yanında stop-motion kaybolan bir sanat gibi artık. "Voices from Underground" film seslendirmesi üstüne eğlenceli bir bölüm. Johnny Depp en başta olsa üzere Helena

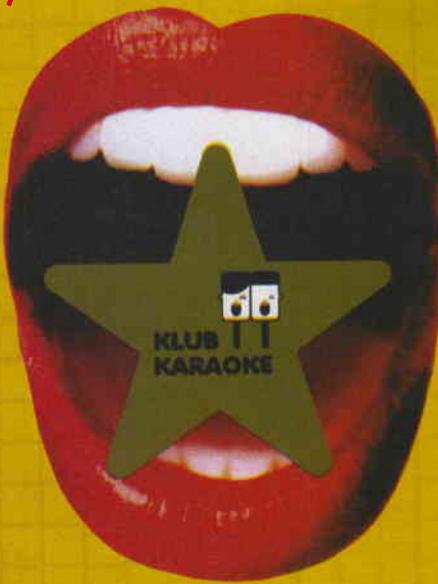


Bonham Carter, Christopher Lee ve Emily Watson gibi ünlülerin, sesleriyle o kuklalara nasıl can verdiklerine tanık oluyorsunuz. "Inside Two Worlds", Corpse Bride'in geçtiği Canlılar ve Ölüler diyarlarının nasıl tasarılandığını anlatıyor; ölüler diyarının daha canlı olduğunu vurguluyor. "Tim Burton" bölümünde filmde çalışanların ağızından, bize bu masalı anlatan Tim Burton'ı ve tuhaf, karanlık ama kesinlikle eğlenceli dünyasını dinliyoruz.

Eksiyalar, anlattıklarımla sınırlı değil. Diğer bölümleri kurcalamayı size bırakıyorum. Corpse Bride, Tim Burton severlerin ve stop-motion ile ilgilenenlerin kesinlikle arşivinde bulunması gereken bir DVD. Başka animasyonları da ekstrallarıyla görmek ümidiyle. ■

Karaoke gümbürgümbü

Eminim karaoke yapmışsınızdır bir kez de olsun veya yapacaksınız - elbet bir gün. Zira karaoke, İstanbul'umuzun yükselen eğlence trendlerinden biri oldu bile. Şahsen zar zor hatırladığım veya hatırlamak istemediğim birkaç deneyimim olmakla birlikte Japonlara has bu olaya en çok "Lost in Translation" filminde vroulmışumdur nedense (belki de filmdeki yabancılışa çok iyi bir sos olduğunu andır). Belki daha iyileri vardır ama geçenlerde denk geldiğim bir karaoke barı, olayın ne boyutlara geldiğini anlamamı sağladı. Mekanın adı 'Klub Karaoke' ve bildiğiniz salası karaoke barları alakası yok. Aksanat'ın sokaklarında, biraz aşağıda. Geçerken gözüme ilişti. Neymiş derken iki "damsız almıyoruz" güvenlik görevlisiyle karşılaştım.



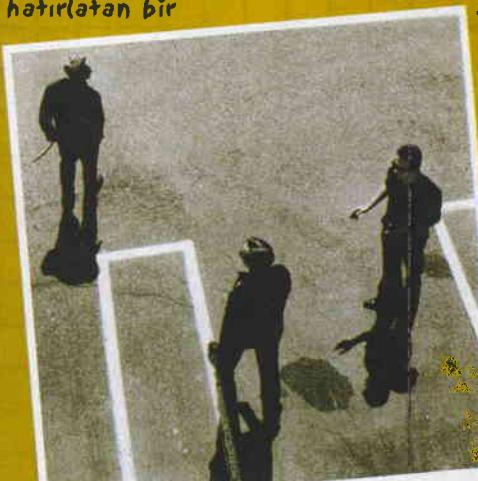
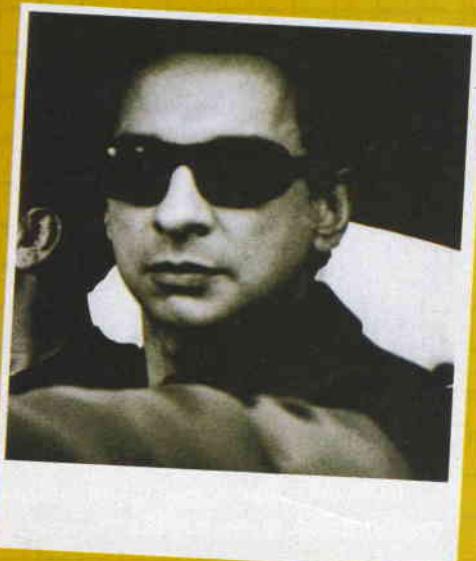
Barış içinde geldiğimi söylevince beni içeri aldılar. Mekan gayet şık. İlk bakışta bir tür bar-club kırmasındayım diyebilirsiniz. Ama esas olay odalarda. Farklı kapa-

sitelerde üç ayrı oda var. Hepsinin konseptlerde ve konforlarda tasarlanmış, hatta birinin adı Tokyo (filmde etkilendiklerini itiraf etti beni gezdiren şahis). Peki sistem nasıl işler? Grubunu topluyor, parayı bastırıyor ve odayı kapatıyorsunuz; içeri kimseyi almamak size kalmış bir şey. Her odada son model bir karaoke sisteminin bulunduğu söylenmemeye gerek yok herhalde (denemedim ama gayet iyi gözükmüyorlardı). Bunun dışında odalarla özel barmenleriniz veya mini buz dolaplarınız var. Odaları kapatmak için rezervasyon yapmanız gereklidir (www.klub-karaoke.com). Şayet dolularsa, ortadaki halka açık alanlarda da karaoke yapabiliyorsunuz (tabii başkalarıyla). Benden söylemesi, sizden denemesi. ■

Faklı Tempolarda Açı ve Eziyet

Biletleri çok pahalı diye şikayet etmiştim Depeche Mode konseri için. 200 kusur milyona (ki ön saatstrcasecmpken bu kadardı, kimbilir şimdî ne kadardır) bilet mi olur diye veryansın ediyordum. Bu hararet sırasında babaların albümü Playing the Angel pas geçmişim ki bu albüm sayesinde Touring the Angel turnesine çıkıyorlar ve bize de uğruyorlar. Playing the Angel, eski DM günlerini hatırlatan bir

tada sahip. Açıkçası bazı parçalar dışında grubun bir önceki albümü olan Exciter'i bek tutmamışım (başkaları da bek tutmadı zaten). Ama bu sefer durum farklı. Playing the Angel, öncelikle sözler ve müzik bakımından güclü bir albüm; Depeche Mode halen dildik ayakta dedirtiyor. Şarkılar, sanki "acı" duygusu etrafında toplanmış gibi (zaten arka kapakta, albüm için "Pain and Suffering in Various Tempos" diyor). Aciya alışmak, acıyla yoğunluk ve acıdan arınmak odaklı sözler, müzik üzerinde aydınliga açılan karanlık bir atmosfer kuruyor. Bu anlamda Playing the Angel, Depeche Mode kasvetini yakalayabilmiş bir albüm. A Pain That I'm Used To, Suffer Well, Damaged People, The Sinner In Me ve The Darkest Star bu duygunun en yoğunlaştığı parçalar. Belki esasen bir gospel olan John The Revelator'ı da bu gruba katabiliriz. Playing the Angel



Giger ustası basında

Bilenler bilir, bilmeyenler için de sadece Alien'i yaratan adam demek istiyorum H.R.Giger için, tabii kendisinin sıra dışı sanatı çok daha derin. Giger, Alien'dan sonra bir yaratık daha tasarladı. 'Sil' adındaki bu hanımfendi (!) Species filmyle birlikte beynimize kazındı. Peki Sil fikir olarak nasıl ortaya çıktı? Sonra nasıl vücut buldu? İşte bunların hepsini Species DVD'si ekstralarda bulabilirsiniz. En önemli Giger ustası, atölyesinde Sil'i oluştururken yakalayıbılırsınız. Herhalde benim de dükkanın birinde, Biletix hizmet bedelini öderken, indirimdeki DVD'ler bölümüne gözüm takılmasa saydı, bu Giger ziyafetinden mahsur kalacaktım.

Evet, Giger'i atölyesinde ziyaret ediyor ve tu-

haftı İngilizcesi'nden Sil'i dinliyoruz ama Species ekstraları sadece bundan ibaret değil. Filmin ortaya çıkış sürecini konsept aşamasından produksiyon tasarımına, görsel efektlerden oyuncuların seçimine kadar detaylarıyla anlatan bölümler var.

Species, sadece Giger'in Sil'i değil, hikayesi ve görsel efektlerin ilk defa bu denli motion-capture teknüğine yer vermesiyle de ilginc bir film. Yani filmde nasıl insan ve uzaylı DNA'larının birleşimi ve sonuçları

(!) anlatılıyorsa, ekstralarda analog ve dijital tekniklerin nasıl bir arada kullanıldığı gösteriliyor. Giger takipçilerinin dışında bilimkurgu meraklılarına da tavsiye edebileceğim bir DVD set. ■



Bu ay yine gazlıyım ben. Bu yasta hala gazlı metalciyim :)
En son da Eurovision'a gazlandım tahmin edersiniz ki...

İlk haberi duydugumda; Finlandiya adına katılacak olan grubu gördüğümde çok sasırdım. Komik geldi, bu sene Eurovision eğlenceli olacak diye düşündüm. Sonra girdim Lordi'nin sitesine (lordi.org), müziklerini dinledim; tek kelimeyle muhteşemler. Hard Rock – Heavy Metal arası bir müzikleri var ve su yıllarda öyle müzik yapan pek grup kalmadı. Böyle yeni gruplar görmek beni çok sevindiriyor. Finlandiya Eurovision bürosundan gelen teklife başta "doğru numarayı aradığınıza emin misiniz?" diye cevap veren Lordi, albümün promosyonu da aradan çıkar diye katılmayı düşünmüştür.

Neyse... Geldi çattı Eurovision günü, TV'lerde izledik sovlarını; muhteşemdi, steril Eurovision izleyicisine tokat gibi patladı, yarışmanın ilk ayagını geçtiler. Final gecesi ne kadar etrafında Eurovision'da Lordi adına oy atan onlarca adam görmeye



İSGAL



basladım ? Hiç olmazsa biz görevimizi yapalım diyorlardı. Final gecesi oturdum, kütük gibi izledim. O kadar süper şarkı nasıl dayandım bilmiyorum, sormayın. En güzel kısma gelmiştık sonunda. Bakalım Avrupa metal camiası oyları dösemis miydi?

Norveç, İngiltere, Estonia, Danimarka, Yunanistan, İzlanda, Polonya ve İsviçre'ten 12 tam puan aldı Lordi, 10 puanları söylemiyorum bile –ki oy almadığı bir iki ülke vardı.

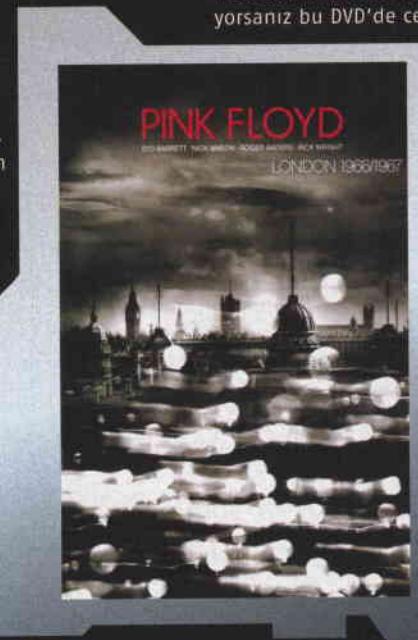
Sonuç olarak bir Pop yarışmasında Rock kazandı. Bu Finlandiya'nın bir tepkisiyi belki, ama oy verenlerin tepkisi olduğu söyletilerine katılmıyorum. Her oy yürekten verildi, Avrupa'da Rock'ın ölmemiği gösterildi. Başında yayımlanan tepkiler, dalga geçmeler, aşağılamalar da kapak oldu! Eurovision sonucundan bir süre sonra Okan Bayülgen'in hazırladığı Televizyon Makinası programında bütün seyirciyle birlikte tüm konuklar Lordi'ye tepkilerini "Haaaay!!!!!!rr" diye getirdiler ama bir konuk hariç: Ali Rıza Binboğa! Müziğin çok güzel olduğunu, sahne sunun muhteşem olduğunu, haklı bir galibiyet olduğunu söyledi. Ali Rıza Binboğa abimin ellerinden öpüyorum.

Son olarak grubun lideri Lordi'nin sözlerini sizle paylaşım. "Bu bütün Rock fanları, Hard Rock fanları, Metal fanları ve Kiss fanları için!"

PINK FLOYD LONDON 1966/1967

Bu ay Pink Floyd ayı... Yillardır özleme beklediğim Pink Floyd'un yarısını da olsa görme şansımız olacak. Gözlerimizi kaparsak Pink Floyd dinlemis olabileceğiz :) Roger Waters geliyor. Konser afisindeki tanımıyla Pink Floyd'un yaratıcı çocuğu... Gerçekten de Roger Waters Pink Floyd için çok önemli bir grup elemanıdır. Grubun The Wall albümü hemen hemen tümüyle onun eseridir. Bu konserde The Wall'dan şarkılar dinleyeceğimiz kesin ama daha kesin olan bir sey var ki Dark Side of the Moon albümünün baştan sona çalınacağı. Simdiye kadar 35 milyon yasal kopyası satılan albüm Billboard top 200 listesinde kesintisiz 591 hafta ya da tam 11.4 yıl geçtikten sonra Guinness Rekorlar Kitabı'na girmeye hak kazandı. Top 200 listesinde giriş çıkışları da dahil tam 14 yıl (741 hafta) ve Billboard'un farklı listelerinde akıllara durgunluk verici 26 yıl geçti.

İşte böyle bir grup Pink Floyd. Bu ayki DVD de grubun daha ilk yıllarını anlatıyor. Grubun kurucu üyesi Syd Barrett zamanları yani... Barrett uyutturucunun dozunu ayarlayamayıp, bu dünyadan fazla uzaklaşmış ve gruptan kopmuştu. Bazılarına göre Barrett'lı zamanlar gerçek Pink Floyd'dur, (bana göre öyle değil ya...) gerçek Saykodelik Rock za-



DVD

manlarının o zamanlar olduğunu söyler. Bu konuda fikir edinmek isteyorsanız bu DVD'de cevaplar hazır.

2 bölümden oluşan DVD'nin ilk kısmı Interssteller Overdrive ve Nick's Boogie kliplerinden oluşuyor. Doğaçlama olarak uzatılmış 17 dakikalık Intersteller Overdrive grubun o sira çıktıgı UFO adlı bardan görüntüler, stüdyo çalışmaları ve yönetmen Peter Whitehead'in çektiği 60'lar görüntülerinden oluşuyor. 60'ların ruhunu tam anlamıyla hissedebilir, saykodelik ne demek merak ediyorsanız anlayabilirsiniz! Seyircisinden gruba, mekanından enstrümanına kadar tam anlamıyla 60'lar ruhu...

Nick's Boogie de pek yayınlanmamış, underground bir parça. Pink Floyd fanlarının arşivlemek isteyeceği türden... Bu şarki da çeşitli konser görüntülerinden oluşuyor, 12 dakikalık enskümantal bu ikinci saykodelik ziyafetinden sonra DVD'nin ikinci bölümü 60's Experiences başlıyor. Filmi yapan Peter Whiteman röportajı ve 60'lar, Rolling Stones vokalisti Mick Jagger gibi ünlülerle yapılmış röportajlar mevcut.

Pink Floyd fanları için kesin edinilmesi gereken bir DVD.

BREATHE A TRIBUTE TO PINK FLOYD

Yine Pink'ten gidiyor... Bir tribute albümü olan Breathe'deki şarkıları alışmış şekilde gruplar çalmış; çeşitli grupların elemanları bir araya gelmişler. Hangi gruplar mı? Yes, Toto, King Crimson, Deep Purple, Journey, Kiss, Styx... Kadrolar inanılmaz. Eric Singer'dan Tony Levin'e, Glenn Hughes'den Bob Kulick'e kadar kendi gruptarında çok başarılı elemanlar çalmış şarkiları.

11 şarkı oluşan albümde The Wall, Dark Side of The Moon ve Wish You Were Here albümlerinden seçmeler bulunuyor. Şarkı seçimleri mükemmel olmuş ki zaten böyle bir albümü az bilen. Pink Floyd'da boş yoktur benim için :) Her şarkısını ayrı severim, vokalinden gitarına, basından davuluna...

Albümun ilk şarkısı olan Money'de basta su an dünyanın en iyi başçıları arasında adı geçen Tony Levin var. Bu şarkıyı Pink fanları yanında Levin fanları da dinlemek isteyecaktır diye düşünüyorum. The Wall albümünden Run Like Hell şarkısını çok sevdim. En sevdiğim müzisyenlerden biri olan Glenn Hughes seslendirisi şarkıyı. Mükemmel! Albümde zaten şarkı ayıklıyorum. O kadar iyi kotarmışlar ki şarkıları yeniden çalmayı, orjinalinden ayıklamak zor. Albümdeki sound muhteşem. Wellcome to Machine, Us and Them, Another Brick in the Wall...

LIV KRISTINE ENTER MY RELIGION

Liv Kristine'in sesini ilk kez Theater of Tragedy'nin Velvet Darkness They Fear albümünde duymustum ve büyülümemiştım. Bayan vokallerin zirve yaptığı yıllarda 90'ların ortası, Theater of Tragedy daha sonra Aegis'i çıkardı, o albümü de çok severek dinledigimi hatırlıyorum. Sonra birçok 90'lar Extreme grubu gibi onlar da kafayı kırıp endüstriyel öğeler eklediler müziklerine. Daha sonra pek ilgi çekmemeye başladılar... Ondan sonra da vokalist Liv Kristine grubu bıraktı. Leaves' Eyes grubunu kurdu ve solo projesi olan Liv Kristine'i başlattı. Leaves' Eyes'da eski Theater of Tragedy sound'unu daha yakın bir tarza müzik yapan Liv Kristine'in solo projesi daha Pop tarzında şarkılardan oluşuyor.

Daha önce solo olarak birçok EP ve single çıkan Kristine'in bu ikinci solo albümü. Albüm hakkında söylemeni gereken ilk şey şarkılarla saz kullanılmış olması. Şarkıların çoğunda saz bulunuyor. Ayrıca çello,



ALBUM

Comfortably Numb'ın solosu bile muhteşem. Bu şarkida vokal ve gitarı üstlenen Billy Sherwood aynı zamanda albümün prodütörlerinden; diğer ise KISS'ten tanıdığımız Bruce Kulick'in kardeşi Bob Kulick. Billy Sherwood Motorhead dahil birçok grubun prodütörlüğünü yapmış. Ayrıca daha birkaç Pink Floyd tribute albümü de yapmışlığı var, ben en kısa zamanda onları da edinmeye düşünüyorum.

Son olarak Toto'dan bildiğimiz Steve Lukather Shine on You Crazy Diamond'da gitar çalıp söylemiş ki solosu muhteşem olan bu şarkıyı dinlediğimde aynı ruhta calındığını hissettim.

Yani daha ne diyeyim bilmiyorum. Kesinlikle dinlenilmesi gereken bir albüm. Dinlemek yetmez, sabah, öyle akşam yemeklerden sonra tavsiye ediyorum herkese!



ALBUM

keman, mandolin, sitar, ud ve buzuki kullanılmış şarkılar.

Albünde göze kulaga çarpan şarkılar Over the Moon, My Revelation ve Trapped in your Labyrinth. Melodik olan bu şarkılar ilk dîneyiste hosunuza gidecektir.

Albüüm adını veren şarkı Enter My Religion ersistenten zengini bir şarkı. Sitar, mandolin, saz, çello... Hepsi de çok güzel sentezlenmiş, biri diğerinin üstüne çıkmıyor. Albümdeki sürpriz ise Bruce Springsteen cover'i, Streets of Philadelphia.

Son söz: Albümü daha önceden Liv Kristine'i bilenler sevebilir. Biraz Pop bir albüm ama dinletisi var, bütçe bayan vokal severlere tavsiye ediyorum. ■

KONSERVAR

Roger Waters 20 Haziran

Whitesnake 27 Temmuz

Soilwork 30 Eylül - 1 Ekim

(Detaylı bilgi için biletix.com)

İncelediğimiz albümlerin Türkiye dağıtımıcı (Kına Geceleri 1 hariç)
Atlantis Müzik'tir.

atlantis
M U Z I K



YILDIZLARA YAZMAK

Serpil Ulutürk

Sabahın kör saatleri. Dün gece gön-
dermiş olmam gereken Oyungezer
yazısı az önce bitti. Peki ne demeye-
hâlâ yazıyorum? Yorgunum, uykusuzum...
Sabahın gelişini görmeyi sevmiyorum, bu
değşimim ben uykudayken olup bitmesi ge-
rekiyor çünkü. Çünkü evdeki, apartmandaki,
sokaktaki, şehirdeki insanlar yeni bir güne
başlarken benim hâlâ dünü toparlamaya çal-
ışıyor olmam canımı sıkıyor. Çünkü hâlâ Air
dinliyorum ve aslında Air gece müziği yapı-
yor. Peki ama söyleşene, ne diye hâlâ yaz-
ıyorum?

Kuşlardan başka her şeyin sustuğu bu
saatlerde aslında hiçbir ses katlanılası değil.
Ne klavye tıkırıtları, ne "kapat beni artık"
der gibi inleyen bilgisayar, ne Air, ne de
kuşlar. Kuşların gürültüyle günaydınlaştığı
bu sabah saatlerinde gün ışıkları ruh kara-
riyor. Gözlerimdeki çoktan sönümüş olması
gereken dün ışığı, bugünün sabahı karşı-
sında dirençsiz. Kararmak istiyor, yavaşça kara-
riyor. Ama ben yazıyorum, görmeden, gör-
düğümü hissetmeden de olsa yazmaya devam ediyorum.

Niye bu noktada aklıma Sylvia
Plath'ın çocukluğunu anlattığı bir hikâyesi
geliyor. Denizi, içinde yüzebildigini fark etti-
gi güne kadar ait hissettiği yer olarak hatırladığını söylüyor. Denizle arasındaki özel bağ

o gün kopmuş. Bütün kum taneleri, içindeki canlı-
ları, köpük köpük dalgalarıyla kocaman bir aidiyet
alanı olan denizin birkaç kulaçla alt edilebilir ol-
masına mı yoksa ıslaklığına mı takılmış S. Plath?
Bilmem, o kısmı hatırlamıyorum.

Sabahın bu saatlerinde sadece sesler mi, tatlar
da dayanılmaz. Her zamanki suyla her zamanki

yoksa yok saymak mı, ya da kabul etmek,
dokunulmamış yeni yanıtlar bulmak,
belki de kapatmak her şeyi, artık yazma-
mak, uyumak? Uyumak kadar büyük ya-
lan var mı? Yazmak? Uyumaktan beter...

Beşir Fuad, bileğinden akıttığı kanla
son satırlarını yazmış. Yaşamdan ölüme

İnsan isterse kendini her şeye inandırabilir.
İnanmakla kanmak, yanlış hatırlamıyorum tek
yumurta ikizi iki kardeşi.

kahvenin karışımından oluşan, her zamanki fin-
canlardan birinin içinde duran sıvı, su anda içilebi-
lir bir şeyle olmaktan çok uzak. Kahvaltı, kuzeyde bir
adanın ismi olsa gerek ki bu durum onu da yete-
rince uzak yapıyor. Peki ama nedir? Herkesin birlikte
uyuyup aynı anda uyandığı Dark City insanlarına
mı bu yazı? Uykusuzluğun neye denk düşüğünün
yazılı belgesini bir tek onlar merak ediyor olabilir...

Metin Celâl'in Otuz Yaş Şiiri, "Bir insanın kaç
hayat hikâyesi vardır ve yalan olan hangisidir?" di-
ye soruyor. Dışında durup parçası hissettigin deniz
midir gerçek olan, yoksa her şeyle gördüğün, do-
kundugun, kuşandığın ama hissedemediğin mi?
Aslolan nedir mesela bu saatte? Soru sormak mı,

geçişin neye benzediğinin belgesini bı-
rakmak istemiş. Bırakmış da. Bir alim
olarak, herhangi bir deneyi gibi soğuk-
kanlılıkla yazmış. Sylvia Plath ise kafasını
gazlı firının içine sokmuş. Bıraktığı notta
"yardım edin" yazmış. Cesare Pavese,
intiharından birkaç gün önce terk et-
tiği günlüğüne son olarak "Eylem, sadece
eylem. Artık yazmayacağım" sözlerini aktar-
mış. Dahası da var ama sabahın bu
saatleri, ölümleri hatırlamak için de harika
bir zaman değil.

İnsan isterse kendini her şeye inan-
dırabilir. İnanmakla kanmak, yanlış ha-
ttırılamıyorum tek yumurta ikizi iki kar-
deşti. Hatta bir de anneleri vardı, adı
umut olan. İnanmakla kanmak arasındaki
farkı anlamak cogunlukla mümkün de-
ğildir. Hangisinin hangisi olduğunu doğru
teshis etmek tesadüflerin kontrolündedir.
Bütün bu kurdugum teshis cümleleri gi-
bi... Inandırıcı olmak için sonuna kesinlik
belirten takilar eklendiğinde, o cümle
inandırmaktan ziyade kandırmaya yöne-
liktir. Hahah, yaşasın benim de bir para-
doksum oldu. Bundan böyle bana Giritli
Serpil deyin.

Sayfanın dibine gelip dayandık ve
ben hâlâ şu soruyu yanıtlamadım. Neden
yazıyorum hâlâ? Buna yanıtımı vermeden
kapatırsam bu sayfayı, korkarım ki yaz-
maya devam edeceğim. Air'in New Star in
the Sky şarkısı çalışıyor şimdi. Görülebilir
tek yıldızın eski, yaşı, tanrıdık güneş ol-
duğu bu saatler için fazlasıyla uzaktan
tiniliyor ses. Artık parmaklarının uçlarını
ağırtań bu satırlar gibi. Fazla uzakta, faz-
la dokunulmaz, fazlaıyla kendine dö-
nük, kapalı. Bu onu aidiyet hissetmek ve
sığınmak için biçilmiş kaftan yapıyor aynı
zamanda. Sabahın karşısında kendini ye-
nik hissedeni biri için uzak cümleleri sa-
hiplenmek ya da kendini onların sahipli-
ğine bırakmak, çağırın, çağırın ne ke-
lime fırsat bulsa kollarından tutup çekis-
tiyen uykudan daha güvenli. İnanmakla
kandırmak arasındaki fark sadece tesa-
düflere bağlı ve ben bu sabah uykuya
kanmayıp yazmaya inanıyorum. ■



PİKSEL KAFALAR

Başka bir yol daha var: Aynı grafik motoru, ama daha detaylı bir veritabanı, birkaç yeni hareket, yeni taktikler, farklı goller, bir fizik modellemesi ile yeni bir Sensible Soccer... Neden olmasın? Kimse'nin küçük adamlarımızın büyümesini kabullenemeceğini sanmıyorum. Özellikle de 90'ların başında beri bu "piksel kafalar" a her şeyini verenlere... "Kimse" bir yana, ben de kabullenemeyeceğim büyük ihtimalle. Hiçbir şey eskisi gibi olmuyor, ve hiçbir zaman da olmayacağı. "Eski"yi, eski olduğu için seviyoruz zira. Bu yüzden eski olan bir seyin yeni versiyonu bizim için hiçbir sey ifade etmiyor. "Eski", yenilendiğinde eski olmaktan çıkarıyor. Her iki halde de doğal olan bir sey sekreteye uğruyor. "3D'nin Zararları ve Negatif Yansımı" adında bir sempozyum vermek değil amacım; üçüncü boyuta karşı değilim, hatta oynadığım en iyi oyun 3D'ydı, ancak o oyun... 3D'ydı. Mesela Grim Fandango... Şimdiye dek oynadığım ve hayran kaldığım sayılı adventure oyunlarından biri... Peki ya 3D Monkey Island? Piksel insanların hunharca katledilişi? Guybrush'in bilden yardım isteyen boş bakışları? Çok fazla sayıda katliama şahit olduk bu konuda. Her defasında, rüyalarımıza giren beyaz sakallı dedemin yaşındaymış gibi "Bizim zamanımızda böyle miydi? Peh!" diyerek serzenişte bulunduk. Bizim zamanımızda böyle degildi elbette, ama bunun, zamanın "bizim" olmasına bir ilgisi yok. Eskiye sadece; daha fazlası değil.

Aynı sey katil kurtçukların başına da geldi. Tamam, bahsi geçen kurtçuklar zaten birbirlerini öldürdürüyor oyun boyunca, ama bunu Team 17'nin yapmasına ne gerek vardı? Bunda birkaç yıl önce, karşımıza kilo almış bir halde çıktı kurtçuklar; Team 17, kurtçukların peşerine üçüncü boyutu takti umarsızca. Sonuçta, duvara yamuk asılan bir tablo çıktı ortaya: Sevimsiz, boş grafikler; görüp görebile-

ceginiz en kötü kontroller... Worms'un bir özelliği vardır: Oyun alanını başından sonuna kadar tek bakışta görebilir ve bu sayede taktikler geliştirebilirsiniz. Ama 3D grafiklerle bu mümkün olmadı tabii ki. Diger bir deyişle, günümüzdeki teknoloji buna izin vermedi. Yüksek çözünürlüklü grafiklere, bırakın gerçekçi, gerçek seslere izin veriyor bu teknoloji, ama 3D bir Worms'u kaldırıyor. Buradan yetkililere seslenmek istiyorum: Adaletin bu mu dünya?!

Neyse, asıl konuya, beni köşemde ilk defa bir oyun yazmaya yöneltten konuya

gerek; boyum gardırobun zirvesine yetişecek kadar uzun. Artık, Amiga'mı yaz tatilinde oraya kaldıracak olan babamla birlikte yaşamam da Amiga'ma her an ulaşabileceğimi bilmek güzel bir his.

Derim ki, eski bir oyunun yüksek satış rakamlarına ulaşması ya da 3D oyunlar arasında varolması için 3D olması gerekmıyor. Sensible Soccer, aynı grafik motoruyla, ama yeni hareketlerle, detaylı bir veritabanıyla desteklenip Sensible Soccer 2006 ismiyle piyasaya sunulursa, bundan kimse'nin şikayetçi olacağını sanmıyorum. Sonuçta bu oyun da aynı ellerden çıkacak. Kariyer modu yenilense bir de,

Cocukken ya da gençken kurduğumuz tüm dünyalar, tüm statlar bir bir yıkılıyor. Ve korkarım ki, yıkılmaya devam edecek.

dönelim; Guybrush'in, katil kurtçukların başına gelen seyin, 90'lardan beri sahada basmadık yer bırakmayan, ekmek paraşı için top koşturulan bu küçük dev adamların başına gelmesini istemiyorum. Hayır, bunu basit bir olay olarak görme yin; çocukluğumuza paylaştığımız bu "piksel kafalar" a borcumuz var. 0 dönenmede verecek bir seyimiz olmadığını borçlu kalmıştık elimizde olmadan, ama şimdi daha güçlüyüz. En azından emülatörler var ve eski Sensible'i bilmeyen bir kısım medya 3D grafiklerle sahte Sensible oynarken, ben emülatör'ümü açıp, mavi disketi tutan o beyaz eli görüp, yaklaşık beş dakikalık bir yükleme süresinin ardından Sensible'imi oynayacağım. Bir saniye, emulator'e de gerek yok aslında; Amiga'm hala yaşıyor. "Yeni" olmamın, yanı büyümemin tek avantajı da bu olsa

hatalar giderilse, ve bahsettiğim diğer özelikler oyuna eklense, ama grafik motoru aynı kalsa ne olur sanki?

Tahmininizden çok daha fazla geçmişé bağlı oyuncu var yeryüzünde. En az 3D oyun oynayanlar kadar... Açıkçası, 2006 yılında olmamız ve oyunların gerçekçi olması ya da gerçekçi olmak zorunda olması beni bu aşamada ilgilendirmiyor. Sensible, Sensible'dir; 3D oyunlarsa 3D oyunlardır... İki-sini bir arada tutmak veya tutmaya çalışmak ne derece doğru sizce? Ama istediğim gibi olmuyor her sey işte. Bir "irk" in daha yok olusuna tanık olacağız çok yakında; önce katil kurtçuklar, sonra Maymun Adası yerlileri, Lemming'ler ve şimdi de küçük adamlar... Çocukken ya da gençken kurduğumuz tüm dünyalar, tüm statlar bir bir yıkılıyor. Ve korkarım ki, yıkılmaya devam edecek. ■



Fırat Akyıldız





CESUR YENİ DÜNYA

KUZGUN

Hafifçe düşer gibiymi başım, elimdeki tozlu
parşömenlerin arasına
Yorgunluk ve uykusuzluk dolu pek çok gecelerimin
sonunda

Uyuklamaktayken nerdeyse, duydum
Biri vardı odamın kapısında
Nazikçe tıktıtıyor muydu, yoksa sinsice kurcalıyor mu?
"Kim ola bu misafir" dedim içimden, "gecenin bu yarısında"
Kim ola geç bir ziyaretçiden başka

Mor ipektan perdelerimin huzursuz, kararsız hissirtışıyla
Ürperdim, doldum hiç hissetmediğim korkunç kabuslarla
O anda dondum, kalkacak gücü bulamadım kalbimin hızlı
atışlarında

Seslendim odamın kapısında müsaade dileyen yabanciya
Bayım ya da bayan affinizə sığınıyorum
Ama uykuya dalmak üzereydim nazikçe kapımı çaldığınızda
Korkarımlı ki duydum sesinizi kapımı zayıfça çalısanız da
Açıp buyur etmek isterdim sizi odamın kapısında
Ama korkarımlı bulamayacağım hiçbir şey
Sessiz ve derin karanlıktan başka

Kapımın derin sessizliğindeyken kulağım
Merak ve korkuya kaldım
Ama kırılmadı sessizliği, gitmemiş gibi sesim
Ruhumun derinliklerindeki ateş yükseltirken
Daha da yüksek sesle vurdum bir şey penceremine kepengine
Kesin dedim pervazında pencerem, gizemli misafirim

Görelim öyleyse ve bu gizem dağılsın
Bir saniye için hâkim olmaliyım kalbimin çarpıntısına
Ürkek adımlarla gittim camın yanına
Uzanıp dokundum penceremine kanadına
Gıcırdıarak açılırken pencerem
Karanlık ve ince bir el saldı ruhumu çılgınlığa
Ben ruhumun çırpınışıyla geri çekilirken
Karanlık misafirim penceremden tırmandı içeri usulca

Siyah bir kaftan gibiymi kendi başına ilerleyen
Görünmeyen küçük adımlarla içeri doğru süzülen
Geldiği pencereyi sessizce kapadı
Ve korkuları içindeki benle baş başa kaldı

Siyah saçları los odamın sessizliği içinde dalgalandı.
Ama ne bir pencere ne de bir kapı açıktı.
Rüzgârdan başkası olmalı dedim dalgalandıran bu saçları.
Belki ürpermişim, belki onun görmediğim bakışları

Dalgalandı saçlar ama misafirim ele vermedi
İnce ve uzunu saçlar aynı sahibi gibi
Siyah pardösüsünün arasında saklıydı bütün gizemleri
Erkek miydi yoksa bir kadın mı?
Bu karanlık cehrenin arasında ne saklı?
Tam karşılımda dikkili düşük omuzlarıyla
Ziyaretim tekrar sessizliğe daldı

O an sessizliğin doğal parçası olarak durdum kipirdamadan
Ele vermesi için kendini bu kara pardösünün altından
Belki bir çift silah çıkacaktı veya sözümden keskin bir kılıç
Ya da daha korkuncu itikatı birinin, haşhaşi kanından

Siyah saçların arkasına saklanan gözler sonsuzluk kadar
uzun süzdü
Ne bir kahkaha geldi arkasından ne de nefretle mirıldanan
beddua

Boşa bekledim gizli ceplerinden savuracağı tozların
büyüsünü
Sessizlik teslimiyetim olmaliydi ki... sonsuzluk gibi uzun
sürdü

"Yabancım...
Seni hangi düşmanım, hangi kızgın tanrı yolladı
Gelişin bir müjde değil uğursuzluk olmalı
Bedenin pek bir zayıf ve cehren hırpalanmış
Ama haline hemen kanmamalı
Odama gece vakti geldiğine göre bana
Senin de sırların olmalı"

"Söyle" dedim "seni gönderen seni getiren ne
Seraphim'in uğursuz sürüleri kayıp mı etti yolunu
Yoksa gelişin benim ömrümün sonu mu
Ya da söyleyemediğin bir muştum mu"
Sessizce kipirdamadan durdu
Sanki başka bir faniye cevap vermek arzusunda
Dudakları kipirdamadan dedi ki, "Bir daha asla"

"Bak karşı çıkmayacağım sana
Gelişin şeytani ya da ulvi olsa da
Al gücsüz ve yaşlı bedenim de ne varsa
Ama yok götürürebileceğin bir zenginliğim
Bir parça bilgelikten başka
Çoklarına kötülük ettim
Çoklarını üzdedüm gelene dek bu yaşamı"
Duymamış gibi beni tekrar mirıldandı
"Bir daha asla"

Yüzleşmek için misafirimle ayağa kalktım
Ama görünmeyen eller çaldı beni geri divanıma
Sessiz ve ince adımlarla yürüdü
Karanlık ve keskin siluet doğrudan bana
Tekrar zorladım kendimi çabaladım kalkmaya
Amq atıldı yakaladı bedenimi ince kollarıyla
Direnmeyeceğim kadar güclü kavradı kollarımı
Karanlık yüzünü yaklaştırip tekrarladı
"bir daha asla"

Tatlı nefesi korkularımı aldı
Beni lanetleyen belki eski anılarımı
Kurulmak için çırpınırken
Elim kadim bir parşömen yakaladı
"Ne dostsun" dedim "Ne de düşman"
"Varlığın belli ki benim hatam"
"Ya yok etmeye geldin beni ya da var etmeye"
"Ama haberin yok kaderin bize sakladığından"

Hiçbir şey demedi ziyaretim daha başka
Bilemem farkında miydi niyetimin
Ama ben biliyordum gücünü elimdeki parşömenin
Hafifçe mirıldandım ilkini anahtar kelimelerin
Sözler döküldükçe dudaklarım
Yakıcı bir sıcaklık yayıldı avuçlarım
Yükseldikçe ıslısı ikimizi de alevler sardı
Yabancım yanın içinde kırıtsız kaldı
Acılar içinde verirken son nefesimizi
Kulağıma eğildi ateşler içindeki dudaklar
Ve fisıldadı kaderimizi
"bir daha asla"

Not: Edgar Allan Poe'nun Kuzgun şiirinin, pervasız yeniden yazılmıştır.

inbox

PS3 ve HDTV

Selam Sinan abi,
iyisindir umarım.
Yeni Nesil yaklaşırken birkaç sorum olacaktı.

1- PS3 gamepad'lerinden titreşim özelliğinin çıkarıldığını yazmışsınız. MGS'de olmazsa olmaz özellikti ama, ne olacak şimdidi?

2- E3'te olduğuna göre MGS4 videosunu izlemiştir. Muhteşem!!!! Ben de Konami.com da izledim 15 dakikalık versiyonunu. Bu ay bir MGS dosyası yapar misiniz? (WoW ve Warhammer'a yapmışsınız ya.) Bir de LEVEL CD de MGS'nin bütün müzikerini verme imkanınız var mı? Ya da satın alabileceğim bir adres söyleyebilir misiniz? Internetten de olabilir.

3- Tuğbek abi de HDTV'ler için bir dosya hazırlayabilir mi? Çünkü kafamız çok karıştı. Hiçbirinde 1080p yazmıyor ki. Hep 1366*700 (küsur) yazıyor. Şimdi bunlarda PS3 tam olarak çalışacak mı?

4- DLP TV'leri duydun mu? SAMSUNG resmi sitesinde gösteriyor. Fiyatı makul ve 1080p desteği veriyor. Ama tam çözemedim. Türkiye'de var mı bunlardan? Bir de 3 senede bir ampullerini değiştirmek lazımmış. Ampulünü nereden alacağız ve fiyatını ne kadar? PS3 1080P de çalışır mı DLP'lerde?

5- PS3 ve oyunları Türkiye'de resmi olarak satılacak mı?

6- DLP mi, LCD mi, yoksa plazma mı? Ne olur bir ağırlayın? Ofisinizdeki HDTV

1080p destekli mi?

7- Metal Gear serisi Kojima, Allah gösternesin, ölene kadar devam edeceğiz.

Biraz uzun oldu ama sizi allayıp pullayan bir mesajdansa herkesi aydınlatacak, kafalardaki soru işaretlerini silecek bir şey yazmaya çalıştım.

Sağlıklı kalın.

Nuke Berdush

1- Ne olacak, Kojima abimiz titreşim özelliğini değil, gamepad'ın yeni özelliği olan konum algılama teknolojisini kullanan, bizi dumura uğratacak yeni özellikler katacak MGS 4'e.

2- İzlemen mi? Konami konferansında alkışlamaktan ellerim kopmuştu, şimdiden kadar da en az 20 kere izlemiştir. Yakında bir dosya hazırlayacağımız MGS üzerine, merak etme. Müziklerini vermemiz ise mümkün değil, parayla satılıyor müzik albümü olarak. MGS Soundtrack diye Google'larsan bulabilirsin. Ama biraz pahalılar, Amazon.com'da 40 dolarla satılıyorlar.

3- Bu konuda bir dosya konusu hazırlaması için Tuğbek'i sıkıştırıyorum, ama "HDTV yazmam!" diye inat etti. Kaba kuvvette başvurmam an meselesi!

4- DLP TV dediğin projeksiyon TV. PS3'ün çalışması için giriş/çıkışlarının tutması yeterlidir. Ama LCD TV'den daha kötü bir görüntü alırsın projeksiyon TV ile. Yine de sorunun cevabı, evet HDMI girişi olan bir projeksiyon TV'ye PS3'ünü bağlayabilirsin.

5- Evet. PS3 Avrupa'da çıktıktan kısa bir süre sonra Türkiye'ye de resmi olacak gelecek.

6-Hayır, ofisimizdeki LCD 1080p destekli değil. Zaten Türkiye'deki bildigimiz kadaryla gerçek 1080p destekli bir televizyon yok, çünkü zaman 1080p destekleyen herhangi bir TV yayını, BluRay veya HD DVD film veya PS3 yok

7- Yazık değil mi adama? Zaten hayranları tehdit mektupları göndermiş "nasıl bitirirsın MGS'yi?" diye. Bırakın muhteşem, unutulmaz bir sonla bitirsin MGS efsanesini.

BEDAVA OLSUN

Çok sevgili Level'clar. Level'i iki üç yıldır takip edebiliyorum ve daha bir süre için de bırakmayı düşünmüyorum. Özellikle son halinden

Biz soruyoruz, siz cevaplayın:

Neden bilgisayar ve konsol oyunlarını bu kadar seviyoruz? Bu eğlence biçimini tercih etmemizin sebebi nedir sizce? Yani kısacası, bir insan kendisini "ben bir TV izleyicisiyim" veya "bir bir kitap okuruyum" diye tanımlamazken, bizler neden "ben oyuncuyum" diyecek kadar bu hobimize bağlıyız sizce? Gelecek ay Inbox'a posta atarken, bu konudaki görüşlerinizi de mutlaka belirtin, sınav var! ■

sora Level daha bir zevkli gözüküyor gözüme, hele Fotofili bölümü gerçekten uzun süredir istedigim bir bölüm, teşekkürler ve tebrikler. Gerçi bu aralar OKS nedeniyle pek oyun oynayamasam da (hiç oyun oynayamasam da), en azından kederimi resimlerle ve incelemelerle giderebiliyorum =)

Benim sizlere bir kaç sorum var,

1- Oyun türlerini kısıtlarak yazısınız, RPG (çok pardon, RYO) FPS gibi, çok nadir de olsa bazlarının ne anlamına geldiğini hatırlayamıyorum. Acaba bir kaçını listeler misiniz?

2- Bir ücret ödemeden oynayabileceğim en iyi online oyun nedir sizce?

3- PS3'e çip çıkar mı - yanlış anlamayın tabii orijinal oyun en iyisi ama, sürekli orijinal oyun almam pek olanaklı değil.

4- Diğer sayılarınızda da poster vermeniz mümkün mü acaba? Godfather kadar kaliteli olmasa da dövra asabileceğimiz bir şey - mümkünse bir Tomb Raider, çok iyi gider =)

5- Matrix: Path of Neo'nun sizce biraz hakkını yemediniz mi?

PsychoMonkey

1- Türler birbirine karışmaya başladığından beri uzun uzun yazmak dert oldu zaten. Al bakalım: RYO: Rol yapma oyunu (Oblivion, Final Fantasy serisi, Baldur's Gate serisi gibi oyunlar). FPS: First person shooter (Quake 4, Doom 3, Black, F.E.A.R. tarzı oyunlar). GZS: Gerçek zamanlı strateji (Rise of Nations, Warcraft 3, Starcraft tarzı oyunlar). STS: Sıra tabanlı strateji (Civilization 4, Silent Storm vs.)

2- Pek az online oyun gerçekten ücretsizdir. Başlangıçta bir ücret alınması bile belli bir level'in üstüne çakılabilir, veya oyunun gelişmiş özelliklerinden faydalanabilme için mutlaka bir ücret ödemek gerekecektir. Anarchy Online bedavadır mesela, ama Shadowlands, Alien Invasion gibi en zevkli ek görev paketlerini almak için para ödemek gereklidir. Gel sen beni dinle, sadece bir kutu fiyatına Guild Wars Factions al. Hem aylık ücreti yok, hem de muhteşem bir oyun.

3- Bunu söylemek için çok erken, ama hacker gruplarını durdurmak imkansız, en güçlü koruma sistemleri bile ancak yavaşlatabiliyor.

Inbox'a ulaşmak için
inbox@level.com.tr
adresine posta atabilirsiniz. Donanıma ilgili
konular danışacaksa-
nır, donanim@level.com.tr
adresine göndermeniz
daha hızlı cevap alma-
nını sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Der-
gisi – Inbox Mevlüt
Pehlivan Cad. Vefa Bay-
yin Sk. Gayrettepe İs-
Mkr. No: 6 Blok B-
34349 Gayrettepe
İSTANBUL

FORUMDAN SEÇMELER (WWW.LEVEL.COM.TR/FORUM)

.... ise RPG'ye ara vermeniz gerekiyor

darth_revan

1. Biri sizinle konuştuğunda altyazı ariyorsanız
2. "Uyku"nuz ışığı açıp kapamaktan ibaretse
3. Birile kavga etmeden önce "İvlın kaç" diyorsanız
4. Tuvalete gitmeyi erteliyorsanız
5. Biri konuşunca "durması için" tuş ariyorsanız
6. Kahvaltıda yediginiz patates kızartmasının size 10HP kazandırdığını inanıyorsanız
7. Inventory'nizin aşırı küçük olduğunu düşünüyorsanız
8. Bir an önce Save etmek istiyorsanız
9. Save'lerinize güvenip ölümden korkmuyorsanız
10. Bir daha düşünmek için Pause tuşuna basmaya çalışıyorsanız
11. Anlamadığınız bir kelime görünce pause'a basıp alt+tab yapıp sözlüğe bkmaya yelteniyorsanız
12. Arkadaşlarınıza "henüz sıraları olmadığı halde" harket ettikleri için kızıyorsanız
13. Savaş filmlerinde plazma bombası veya zırh kullanmadığından yakınıyorsanız
14. Yürüken 90 derecelik dönüşler yapıyorsanız
15. HP'niz düşük olduğu için bir yerlerde durmak istiyorsanız
16. Fantastik, uzun bir şiir yazdıysanız
17. Bazi zaafalarınız ve rezistanslarınız olduğunu düşünüyorsanız
18. Birinin "öksüz" olduğunu duyunca "tüm köyünün büyük ihtimalle istilacılar yüzünden yakıldığını veya yok edildiğini" düşünüyorsanız
19. Zor birşey yaptıgınızda level atlamiş gibi hissediyorsanız
20. Int'e ve wisdom'a SP verdiginiz halde notlarınızın düşüklüğünden kaygılanıyorsanız
21. Yaptığınız kompleks işlere klavye kısayolu atamaya çalışıyorsanız
22. Yolda gezerken insanların kafasının üstündeki "ünlemle" bakarak size görev verip veremeyeceklerini anlamaya çalışıyorsanız
23. "Underwater breathing" için, garip sıvıları karıştırıp, içip denize girdiginizde, nefes almadığınızı fark edip, boğulmaktan zorla kurtulduyorsanız
24. Zor bir yere park edince, "kesin level atladım" diyeerek mutlulukla arabadan gikiyorsanız
25. Kapalı bir kapı görünce lockpick deniyor, sonra da kapı kolunu denemek yerine anahtar ariyorsanız
26. Arkadaşlarınıza "kaç arkadaşınız olursa olsun, sadece 2'sini savaşa götürebilirsiniz" şeklinde nutuklar atıyorsanız
27. Saklanma harici, hep koşuyorsanız
28. Birinin evini darmadagın edip yakalanınca "rare item arıyorum" diyorsanız
29. Bulundugunuz mahallede tek caddenin olduğunu düşünüyorsanız, ve o caddeye giden 4 yoldan 3'ünün dev binalarla kapatıldığından dolayı son yolu kullanmanız gerekiyorsa

4- Fırsat buldukça vermeye çalışacağınız.

5- Hem Matrix'e hakaret edercesine iki rezil oyun yapan, hem de MDK gibi muhteşem bir oyundan sonra bu kadar düşen Shiny'ye hala kızgınız. Bence hakını yemedik.

HERKES AYNI NOTU VERSE

Merhabalar,

Derginizi her ay alıyorum ve sevrek takip ediyorum. Benim sorum oyun puanlamalarıyla ilgili. Bir iki ay önce başka bir oyun dergisini karıştırdım (dikkat, karıştırdım, almadım:)). Siz oyun puanlamalarında ne kadar dikkatli ve detaylı olduğunuzu sık sık belli ediyorsunuz. Aynı ay sizin 75 puan verdığınız bir oyuna o dergi 85 vermiş (sayılar tam aklımda değil ama aradaki fark böyledi). Bu bir oyun için geçerli, çoğu oyun için verilen puan farkları yaklaşık böyle. Bu çok yanlıltıcı değil mi. Başka dergilerin kendilerince klasik olarak gördüğü bir oyunu siz Level HIT'e bile belki layık görüyorsunuz. Bir çok okuyucu bunların ikileminde kalabilir. Ben tabii ki bir oyunu bir yere kadar puanlamalarla göre alıyorum, ama aldığım bir dergi olduğu için celişkiye düşme gibi bir durumum pek yok. Ama bir çok dergiyi takip eden okuyucular nasıl karar veriyorlar, hiç düşündünüz mü? Acaba diğer yerli oyun dergileri birleşip bunu bir standarda koyamaz misiniz. Ayrıca yabancı oyun dergilerindeki puanlamalar hakkında bir fikriniz var mı? İşte sorum bu:). Şimdi de teşekkürler, görüşmek üzere.

Volkan Soylu

Merhaba Volkan. Oyun incelemelerindeki puanlamalar her zaman tartışma konusu olmuştur. Biz oldukça esnek, ama aynı zamanda da belli bir standarda uygun bir puanlama sisteme sahibiz. Diğer dergilerin de kendilerine göre puanlama sistemi vardır elbet, ama bunların standart hale getirilmesi söz konusu olamaz. Herkes her oyuna aynı puanı verecek diye bir kural yok, iki-üç dergi birinden alan okuyucu da zamanla hangi derginin puanlarının kendi zevklerine daha uygun olduğunu fark edecektir mutlaka.

Oyunlara verilen notlar aslında fazla-sıyla göreceli. bizim 50 verdigimiz bir oyunu deli gibi oynayan insanlara çok kez şahit oldum, Özellikle oyunlara çok içli dışlı olmayan kimseler için, vasat bir

oyun bile çok eğlenceli olabiliyor. Ve esas kriter de eğlence olduğuna göre, bizim o oyuna verdigimiz 50 not, o kişi için geçerli olmuyor. Yani biraz zevkler ve renkler meselesi bu. Bazen biz de celişkiye düşüyoruz bu yüzden.

Ama bir şekilde oyunlara not vermek zorundayız. Birincisi, Level Notu'na bağlı olarak yaptığımız değerlendirmelerimiz var (Altın Klasikler gibi, zaman testi gibi çeşitli karşılaşmalar). Ama daha önemlisi, herkesin iki sayfalık bir inceleme okumaya zamanı yok. Güvendiği bir derginin verdiği nota ve oyunun türüne bakıp oyun almaya karar veren çok insan var, günümüz okulundan veya işinden arta kalan zamanı pek az ve o zaman diliminde kendisini en çok eğlendirecek oyunu bilmek ister. Bu yüzden, göreceli olsa da, forumlarda en büyük tartışma konusu olsa da Level Notları önemlidir.

SAYIN MÜDÜR :)

Sabahın köründe uyanmak için Level'i karıştırıyorum ki (sabahları iki Gears of War görüntüsü bol telveli bi Türk kahvesinden etkilidir) Inbox'a gözüm takıldı ve ne kadar uzun zamandır yazmadığımı farkettim. Bakıyorum genelde lisede okuyan ÖSS'ye hazırlanan okuyucular mail atıyor inbox'a. Ben de en çok mailimi o zamanlarda atmışım, demek ki inbox sağlanabileceğimiz bir liman oluyor. Ben üniversitede kapığı atanlardanım ama dert bitmez ki; vizesidir, deneyidir, çimlere yayıldır, zor tabi... Ben de yazmak istiyorum arkadaş! :) Derginizi yeni tasarımına başta "denişik" gelse de, bir solukta daha çok okuyabilememi sağladığını gördüm ve gözüm alışınca da çok başarılı olduğuna karar verdim; ellerinize sağlık! (senin metodlar bunlar ünlemeler üç noktalarıyla gidecek :)

1- Madde yapıp boşça konuştuğumu çaktırıymı bari :) Siz DVD veriyorsunuz diye koşup DVD-ROM almış birisi olarak, acaba bedava Gears Of War verseniz (bu yaşta bu hayal gücün hahaha :) koşup X-Box 360 alır mıyım?

gökertildiğini okudum. Geçen gün 5 TL'ye aldığım Battle For Middle Earth II adlı oyunda Deviance'nin parmağı olduğunu gördüm. Şu halde;

- a)- Bu gruplar mı çok güçlü?
- b)- Hükümetler mi çok zayıf?

2- Ogame'de 26 evren ve ortalama evren başına 12.000 oyuncu var. World Of Warcraft' dan daha çok oyuncusu olan bir oyuna neden sayfalarınızda yer vermiyorsunuz?

İlker - Ogame 22.Evren "RAHATSIZ"

1- Hükümetlerin zayıf olmasıyla ilgisi yok. Yakalanan grup elemanları serbest kalınca yeniden bir araya gelirler ve etraflarına toplanan yeni hacker'larla daha da güçleniyorlar.

2- Oyuncu sayısından çok, oyunun içeriği önem taşıyor bunda. Ogame'e verilebilecek taktik oldukça sınırlı. Sonuçta her şey birbirine bağlı olarak işliyor. World of Warcraft'ın oyuncu sayısı 5.5 milyon bu arada.

ÖLÜ GÜCÜ

Öncelikle Level camiasına selam!

Benim Xbox 360 ile ilgili birkaç sorum olacaktı. Ben İstanbul'da oturuyorum ve bütün büyük elektronik eşya mağazalarına "Xbox 360 var mı? Gelir mi? Ne zaman gelir?" şeklinde sorular sordum. Genellikle aldığım cevap ise "bilmem, o ne ki?" oldu. Ben de uzmanın sorayı dedim: 2. el alım satımı pek sıcak bakmıyorum, Xbox 360'ı nasıl alabilirim? Kredi kartı kullanamıyorum. Yurtdışından getirtilen oyunların bizim televizyonlarımızda çalışmama durumu var mı?

Deadstrong Killingtime

Sevgili Deadstrong (bundan sonraki inbox'larda kendi isminizi yazarsanız beni çok mutlu edersiniz.) Şu anda Xbox 360 almanın tek yolu ya yurtdışından getirmek, ya da yurtdışından getiren birkaç dükkandan birinden satın almak. Kredi kartım yok dedigine göre sana www.endem.net veya www.xtekno.com adreslerine bakmanız öneriyorum.

ALİCAN

Geçen ay deneyimli bir proje çerçevesinde Ice Age 2 adlı oyunu incelettirdiğimiz Ali Can'ın incelemesi efsane oldu. Çeşitli mecralarda yasanın çalkantılı olaylarının en büyüğü, 13 yaşındaki Ali Can'ın sürekli bir yazar olduğunu düşünen küçük okurlarımızın heyecanlanması sonunda yaşandı. Posta kutumuz yazar olmak isteyen genç okurlarımızı e-postalarıyla doldu taşı. Lütfen artık durun! Ali Can'ı bir deneye kullandık diye insan hakları örgütleri zaten peşimizde. Bir de siz gelmeyin üstümüze. ■

SORU CEVAP

Selamlar ve iyi çalışmalar tüm Level ailesi, eleştirilerimi sizinle paylaşmak istiyorum

1-Nisan 06 Inbox bölümünde oyunların sırtına bindirilen vergi yükünden ve yükün %26 olduğundan bahsetmişsiniz. Ben İngilizce makina mühendisliği okuyorum ve kitapları yurtdışından getiriyorum, bu kitapların üzerine binen vergi yükü %8. Eğitim için %8, normal vergiler %18 ve eğlence %26 bana oldukça normal geldi, aralarında uğurum yok.

2- Yine Inbox'da, bir ara her sorunun altına cevapları gelecek şekilde yerleşim yapmışınız, okuması oldukça kolaydı, tekrar eski düzene dönemez misiniz?

Cevaplar için şimdiden teşekkürler.

Ata Cukumen

1- Böyle bakınca normal gibi gelebilir, ama o %26'nın üzerine bir de o normal vergiler geliyor. Yani 100 liralık bir eşya önce 126, ondan sonra da KDV'yi sırtlanıp 148 YTL oluyor. Yani esas vergi yükü %48.

2- Olur tabii, hatta gelecek aydan sonra öyle olsun madem.

KOTA

Benim ADSL'im kotalı ve ben internetten oyun oynamak istiyorum ve kotanın ne kadarını harcar bilmiyorum. Oyunun ortasında kotanın dolmasını ve MB başına bilmem kaç milyon harcamak istemiyorum. Benim kotam 3 GB, bunun ne kadarının kullanılacağını gösteren bir program var mı?

Ali Gürbağ

Merhaba Ali. Internetten oyun oynarken kotayı aşarsan öyle MB'larda aşman zaten mümkün değil, yani kota aşılmakla korkma o kadar. Kotanın ne kadarını kullandığını görmek için ise www.muratcileli.com adresinden ADSL Kota kontrol adlı programı indirebilirsin. ■

30. Hayvanınız konuşabiliyorsa ("woof", "meow" demesi) tembellik olarak görüyorsanız .

31. Dünya çapında hep aynı kart oyunlarının oynandığında israrlısanız

32. Kavgada yumruk attıktan sonra arkadaşınız yumruğunu bekliyor, sonra devam ediyorsanız

33. Evinize gitmekten nefret ediyorsanız, ve bunun sebebi eve döndünce öldürdüğünüz yaratıkların yeniden belirmesi ise

34. Dogum gününüzde 18 yaş değil de, lvl8'im diyorsanız

35. Ayakkabı alırken sizi ne kadar koruyacağına bakırsanız

36. Hızlı yürüyenlerin sırrının ayakkabıları olduğunu düşünüyorsanız

37. Kendinizi tanıtırken isim/class/ırk/cinsiyet/alignment şeklinde sıralıyorsanız

.... RPG'ye ara vermeniz gerekiyor

devamını da siz getirin

edit: Bu c/p yapılan yazılarından değildir, hepsi yaşam deneyimim sonucu ortaya çıkan şeyler, birkaç arkadaşla yazdık (o birkaç arkadaşı tanımadığımı eklemeliyim, sadecə msn'den tanışıyoruz)

acare84

Allah'tan ben bu kadar sapıtmamışım hehe:)RPG oyunlarına devam.

Level Online forumları. Kırık üye sayısı: 14190 ve artıyor. Bu yazı hazırlanırken aramızda en son katılan FRP manyağı: *kadir_645*.



INBAKSCIK

Geçenlerde bir rüya gördüm. Tuğbek Level'dan para kazanamıyor. Ek gelir olarak kerestecilik yapıyordu. Bir anlam veremedim.

- Taha Mutlu

Ben de veremedim. Keresteden anlamaz ki Tuğbek.

Mayıs ayında Next Level bölümü Google Earth'ü gösteriyor di mi? Bulduğum işte hahaha!

- Utku

Ama resmin altında kocaman Google yazıyor olmasından, Level'in Google Earth'ü Next Level'a koymasının manasız olacağından kılınmamışım?

Üstad birşey keşfettim. Sen Denzel Washington'ın beyaz halisin! Çok benziyosun yani =)

- İbrahim Özbek

Tesekkür ederim, daha kötü seylere benzetenler olmuştu geçmiste? ■

BAHTSIZ KAHRAMANIN DEHŞETENGİZ MACERALARI

ÖZETTO

STİV, KANKASI TREYN'DEN KAZIK YEDİKten SONRA KIZ ARKADAŞI PAYCAN'I LEYHAN'LA GÖRÜR VE YIKILIR. TESELLİYİ ARADIGI AİLESİNİN DE GERÇEK AİLESİ OLMADIĞINI ANLADIKTAN SONRA KARANLIK TARAFA GEÇmeye KARAR VERİR...

YETER HÜLEAANN!!

VAR MI LAN BANA YAN BAKAN? TİYEEEEEYT!!



Brayn yolda manavak manvak yürükeren...

AHA TELE FON!

HAYRET BİLİNMEYEN NUMARADAN ARANIYORUM?

ALOOUV!

PIHH.. KOÇUM ÇALIŞMALARINI TAKDİRLE İZLİYORUM, GEL OĞLUM OL, GÜCÜMÜZLE TÜM ALEM BİZDEN KORKSUN.. PIHH...



PIHLAMANDAN SENİ TANIDIM, KUSURA BAKMA VEYDIR USTA, BEN TEK ÇALIŞIYORUM. SAĞOL VAROL BENİ DÜŞÜNDÜĞÜN İÇİN...

O gece red olayından dolayı Brayn tekrar Stive dönüşür...



AAAAAA... AAA.. KIZ NERELERDESİN SEN?

...ertesi gün sokakta yürükerken Level editörü Serpil ile karşılaşır...

VAY BEE! YILLAR SONRA...

HADİ Bİ KAFYEYE GİDELİM DE MUHABBET EDELİM.



YAHU HERKESİ ÇOK ÇABUK HARCADIN BE STİVİM, TREYN SEN GİTTİKEN SONRA ELİNDE PARALARLA GELDİ, BU ARADA PAYCAN DA PERİŞAN OLDU, AMCAOĞLU LEHYANIN EVİNE YERLEŞTİ, HEH Bİ DE EBEVEYNLERİN SENİN İÇİN YILLARDIR BİRİKTİRDİKLERİ YÜKLÜ PARAYI BİR HAYR KURUMUNA BAĞIŞLADILAR.

NEE! NASIL? NEE? EEE?!

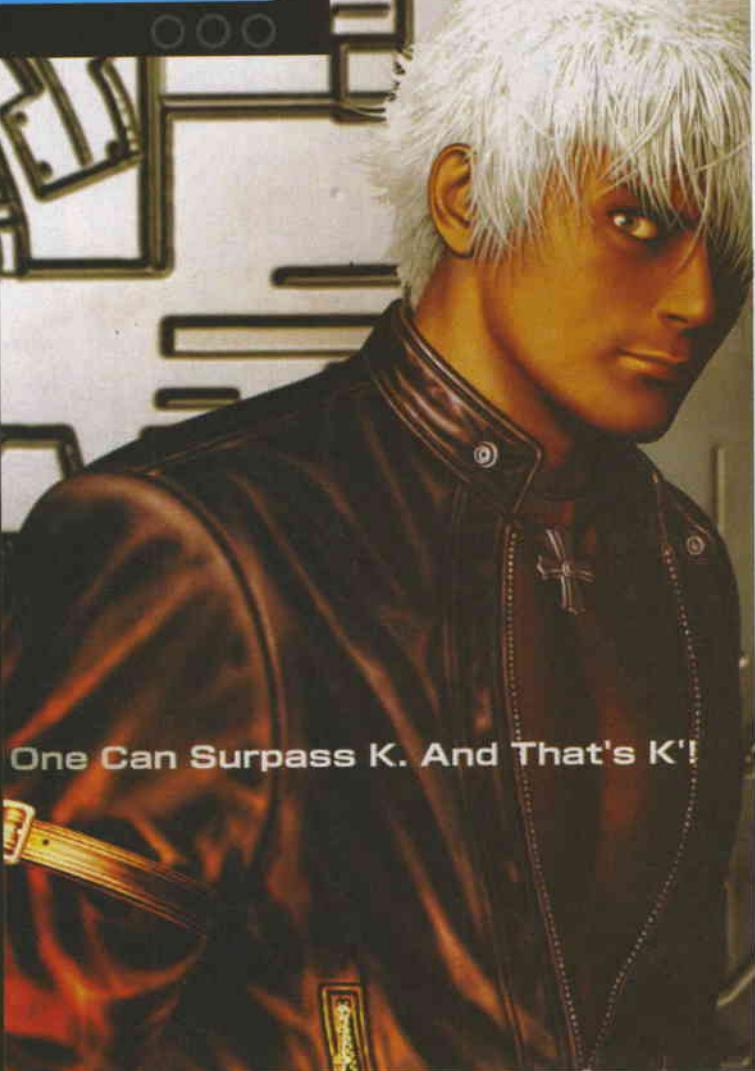
DÖNÜSTÜM YA DÖNÜSTÜM, SONUNDA EN ÇOK HAKETTİĞİME DÖNÜSTÜM! MÜSTEHAK BANA...



Kafa Ayarı

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ

BİR LEVEL YAYINI
SAV-10, HAZİRAN 2000
00 VTL



EMÜLATÖRLER

Tozlu raflardaki oyunları oynamak mı istiyorsunuz?

Bir Pazar sabahı kalkmışsınız. Büttün bir hafta bu günü beklemiştiniz; tatil yapmak için can atıyorsunuz. Bir yandan demlenmiş çaydan bir firt içip diğer yandan Level'imiş almış, oyun dünyasında neler olup bittiğini öğreniyorsunuz. Gözünüz aniden bir oyuna takılı kalıyor. Derken çok eskilere, gece gündüz oyun oynadığınız günleri hatırlıyor "Hey be, ne günleri ama!" moduna giriyyorsunuz. Acilen o oyunu oynamak için oturduğunuz yerden kalkıyor ve internetten oyunu aramaya başlıyorsunuz. Buluyorsunuz, ama bir sorun var! Oyunu açamıyorsunuz ve bir Pazar'ınız berbat olmak üzere... Durun! Panik yapmayın :) Tabii ki böyle bir olasılık söz konusu değil. Çünkü -hatırlayın- Level okuyordunuz! İşte Kafa Ayarı'nda bu ay çeşitli platformlardaki oyunları çalıştırabilecek emülatörlerin işlevlerini anlatacağız. ■

İçindekiler

LOAD# Sayfa.125

Giriş

Sayfa.126

ARCADE EMÜLATÖRLERİ

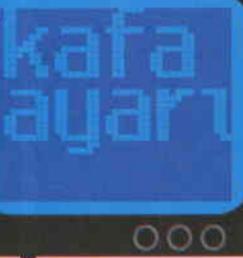
Sayfa.128

8 BIT EMÜLATÖRLERİ

Sayfa.129

SONIC MEGA COLLECTION +





ARCADE EMULATÖRLERİ

ALIRIM O JETONUNU!



Kurulum yaptığınız klasörde resimdekiye benzeyen alt klasörleri bulacağınız. Roms klasörünün altına yüklediğiniz oyunları ZIP haliyle koyun ve içindükleri çıkardığınızdan emin olun.

Tüm dünyada "Arcade", bizde "Atari Salonları" vardı. Çok büyük ekranlı zannetimiz monitörleri ve kendinden joystickleri ile her zaman evin bir kenarında olsun diye hayal kurduğumuz; dev makineler vardı İstanbul'un yazılık mekanlarıyla, kuytuda kalmış sokaklarında, 16bit müziklerin birbirine karıştığı, karanlık ve pis ortamların en ışılıtlı varlıklarydı onlar. Annelerimiz korkardı orallara gitmemeden, korsan'ın korsan olduğunu bilmeliyiz zamanlardı. Evdeki 8Bit makinelerden hoşnusuz bırakın jeton canavarları, okul harçlıklarının düşmanları... Artık o giden jetonların, bitirilemeyen oyunların, geçemiyosan ben oynayamam bâk kapatarım makineyi diyenlerden intikam almanın zamanı geldi de geçiyor bile.

Sadece meraklılarının takip ettiği bir oyunculuk tarzı iken, Bakırköy Galleria'da FAME CITY'nin açılmasından sonra girişimci Türk ruhu ülkenin heryerini mantar gibi biten fason oyun makineleri ile doldurmuştu. Bu eğlence tarzı şimdilerde tek tük karşılaştığımız nispeten iyi mekanlarda devam ediyor. 30 yıllık bir kültür aslinde Arcade dediğimiz bu oyunlar, kasasının 20bin\$'a satıldığı zamanlarda dünya şampiyonaları bile yapılan ve kısa geçmişimizde derin izler bırakan bu oyunları PC'lerimizde nasıl çalıştıracağız?

MAME (Multiple Arcade Machine Emulator)

Emülatörler arasında en çok oyunu çalıştırabilen MAME sayesinde çocukluğunuzun unutamadığınız oyunlarını internet üzerinden de oynamaya şansına sahipsiniz. 70'lerin sonlarından

MAME Emulatör ve BIOS

http://www.emulasyonturkiye.com/download_info.php?id=40
http://www.emulasyonturkiye.com/download_info.php?id=25
http://rapidshare.de/files/3287213/mame_bios.rar.html

Kaillera destekli MAME 32'yi bilgisayar kurduktan sonra BIOS dosyasını ZIP haliyle /ROMS klasörüne kopyalayın. Diğer RAR olan dosyayı da /ROMS klasörüne açın. İçinden çıkan ZIP'li dosyaları açmanız gereklidir, olduğu gibi kopyalayın. Kurulumla ilgili sorun yaşarsanız www.emulasyonturkiye.com adresinde MAME32 ile ilgili başlıklarını okuyun.

Artık PC'niz Arcade oyunlarını çalıştırabilecek durumda, o zaman istediğimiz oyunları bulmaya başlayalım. Oyunların çok büyük bir kısmı yapımı firmaları kapandığı, ya da kaynak kodlarını serbest bırakıkları için ücretsiz ve tamamen yasal. Ancak özellikle Nintendo oyunları hala lisanslı ve korsan kullanım kapsamında.

MAME bilgi ve ROMlar

www.rom-world.com
www.romnation.net
www.emulasyonturkiye.com
<http://www.mameworld.net/>
<http://www.mameworld.net/easyemu/>
www.kaillera.net
www.mame.net

Yüklediğiniz oyunları yine MAME32 içindeki ROMS klasörüne kopyalayın. ZIP'li dosyaları olduğu gibi bu yere yerleştirin. MAME32 programı ZIP dosyalarını otomatik açabilir ve içindeki oyunları çalıştırabilir. ROMS klasöründeki oyunlar programı çalıştırıldığında liste halinde karşınıza çıkacak ve çift tıklayarak oyuna gireceksiniz. 5 tuşuna basarak jeton atın, 1 tuş ile 1. oyuncu seçilir. Oyun içinde TAB tuşuna basarak gerekli ayarlamaları yapın. Hiç ayar yapmazsanız kontroller söyle:

Yön tuşları: Joystick

Sol CTRL + ALT + SPACE : Yumruklar

Sol Shift + Z + X : Tekmeler



Oyunları yüklediğiniz halde listede göremiyorsanız programın menüsünden sırayla 1. Options, 2. Directories, 3. Browse adımlarını izledikten sonra ROMS klasörünün seçili olduğundan emin olun değilse bu klasörü seçili hale getirin.

başlayarak 2000'lere kadar 5000'in üzerinde oyun piyasaya çıktı. Yaşınız daha genç ve o dönemleri yaşamadıysanız eğer muhabbetten geri kalmamak için en azından listede verdiğimiz oyunlara bir göz atın. Önce ihtiyacımız olan dosyaları internetten bilgisayarımıza yükleyelim.

Street Fighter II: Champions Edition

Dövüş oyunu dendiği zaman akla ilk gelen oyun her zaman Street Figter olmuştur. Bir dönem genelliğinin tüm zamanı nasıl "oryukken" çekildiğini öğrenmekle geçmiştir. Ryu, Ken, Guile, M. Bison (Yurdum insam arasında Mr. Bison olarak bilinmektedir) gibi o dönemde efsane olmuş karakterlerle saatlerce atarı ekranları karşısında bizleri kitlemiştir.



Menüdeki Network Play seçenek ile oyunu arkadaşlarınızla internet tizerinden de oynayabilirsiniz. Kaillera for NETPLAY'i seçtikten sonra sunucuların yüklenmesini bekleyin. Bu işlem biraz uzun sürebilir sabır olun. Daha sonra en düşük ping veren sunucuya girin ve desteklenen oyunu oynayın.



Street Fighter çığlığının kendi kültürünü oluşturarak kendine has bir hiyerarşi de oluşturmuştur. Öyle ki, o dönemin oyuncuları arasında oryukken yabilenlere saygı duyulur, bu hareketin nasıl yapıldığını öğretmeleri için onlara jeton bile alındığı olmuştur.

Metal Slug:

Metal Slug, Shoot'em Up türü oyunlar arasında atari salonlarında en çok jetonun harcadığı oyunların başında gelmektedir. Kendine has espiri anlayışı, komik animasyonları ve sığırıkleyici oyun tarzıyla bir dönem öğrencilerini okuldan kaçmaya zorlamıştır. Her bölümün ayrı mekan tasarımları, ayrı teması ve ayrı düşman profiliyle tek bir oturuşa takribi 20 jeton yeme potansiyeline sahipti. Metal Slug nazi, uzaylı, munya gibi birbirinden alakasız ve bir o kadar da eğlenceli tasarlanmış düşmanlarla bizleri buluşturmayı başaran tek oyundu.



Final Fight:

Atari döneminin vazgeçilmez oyunlarından biri de Final Fight'tır. Ülkemizde oyun karakterlerinden biri olan Hagar olarak anılan bu oyunda karşımıza kim çıkarsa pataklayarak ilerlemeye çalışıyordu. Guy, Cody ve Hagar isimli üç karakterden birini seçerek başladığımız bu düzide oyunumuzda bütün bir şehri baştan sona herkesi döverek kat ediyorduk. Duruma göre 5-10 kişiye karşı bazein de tek başına güçlü bir düşmana karşı dövüşüğümüz Final Fight da eski zamanların en fazla vakıt geçirilen oyularından biriydi.

Mortal Kombat:

Birincisi ilk olarak çıktığında adeta devrim yaratınca Mortal Kombat çıktığu dönemde atari dünyasını ikiye bölmüştü: Street Fighter'cılar ve Mortal Kombat'çılar. Street Fighter 2A göre çok daha gerçekçi grafiklere ve aha karanlık bir atmosfere sahip olan Mortal Kombat'ın diğer dövüş oyularından en büyük farkı Fatalitelerdi. Rakibi öldürmeden önceki son vburus olan bu fatality hareketini izlemek için Mortal Kombat'ı ustaca oynayanların arkasında kalabalık seyirci kitleleri oluşuyordu.



Cadillac and Dinosaurs:

Oyunda Mustapha isimli bir karakter olmasından dolayı oyunun adı Mustafa kalmıştır. Yazılıkların vazgeçilmez oyunu makine kapatmaya (oyunu bitirmeye) kadar giden çetinavaşlara sahne olmuştur. 3 farklı karakter ile bitirebildiğiniz oyunda gerçekten bir cadillac ile yolculuk edecek ve dinazorlar ile dövüseceksiniz.

Punk Shot:

Döneme tek jetona makine kapatırım deyimini yerleştiren bu oyun ise vazgeçilmez basketbol oyularından birisidir. İyi makinelerde 4 kişiye kadar oynanabilen Punk Shot basketbol oynadığınız, hem rakibinizi pataklayacağınız hem de siz bir türlü rahat bırakmayan çeşitli sürprizlerden ve engellerden atlama yoluyla çalışacağınız her saniyesi eğlence dolu bir oyun.

Knights of the Round:

Atari salonlarında çok az rastlanan ve senelerce içinde kalmış olan bu oyun Kral Arthur ve yuvarlak masa şovalyelerinin efsane kılıç için verdikleri mücadeleyi konu alıyor. Flerleyen bölümleri geçmek için salhyorum 100 tane jeton gerekiyor. Gözünüzün arkada kalmaması için MAME ile bu oyunu da bitirmek mümkün.

Sunset Riders:

Türkiye'de en çok oynanan oyunların başında gelir Sunset Riders. Platform tarzı oyunlarıyla dönemin en iyilerinden olan bu oyunda farklı yeteneklerdeki 4 kovboy ile vahsi batının derinlerine ilerleyerek amansız bir mücadele verecek ve düzeni sağlamak için şeriflere özgü yeteneklerimizi göstereceğiz. Jeton canavarı denildiğinde ilk akla gelen oyulardan olan Sunset Riders'da bölüm aralarında farklı oyular ve birbirinden eğlenceli bölüm sonu bossları ile aradı oyular arasında çok önemli bir yere sahip bu oyunu mutlaka oynamalı. ■



8 BIT EMÜLATÖRLERİ

TOZLU RAFLARDAKİ OYUNLARI

DYNAMAK MI İSTİYORSUNUZ?

EMÜLATÖR NEDİR?

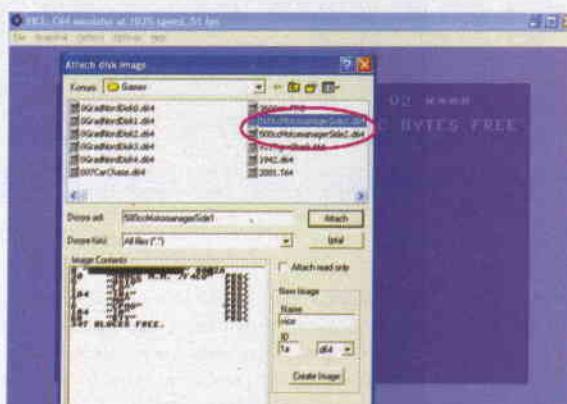
Çeşitli oyun platformlarındaki (örneğin Commodore64, SNES, Amstrad, Amiga, Mega Drive vb.) oyunları, PC'de oynamaya yarayan programlardır. Neredeyse her platforma özel emülatör vardır ve bu emülatörler bilgisayardan yükselt performans istemez. 64 Mb'lık ekran kartı, Windows 2000/ME/XP, 256 MB RAM gibi bir sistem, neredeyse her oyunu oynamak için yeterli olacaktır.

ROM NEDİR?

Oynayacağımız olan oyun dosyasıdır. Bu sıkıştırılmış dosyaların uzantıları oynayacağımız emülatöre göre değişir yani her ROM'u her emülatörde açamazsınız. ROM arken doğru emülatör için olup olmadığına dikkat etmelisiniz. Bir diğer dikkat etmeniz gereken şey de, Rom'ların adlarının doğru olup olmamasıdır çünkü emülatörün database'sinde açılacak ve açılamayacak oyunlar bellidir.

THE VICE

Vice, Commodore64 oyunlarını oynamak için ideal bir emülatördür. C64'in yanında C128, VIC 20 ve CBM-II oyunlarını da açabilmektedir. Vice takımı, emülatörün en son 1.19 sürümünü çıkarttı ve programın içeriği daha da zenginleşti.

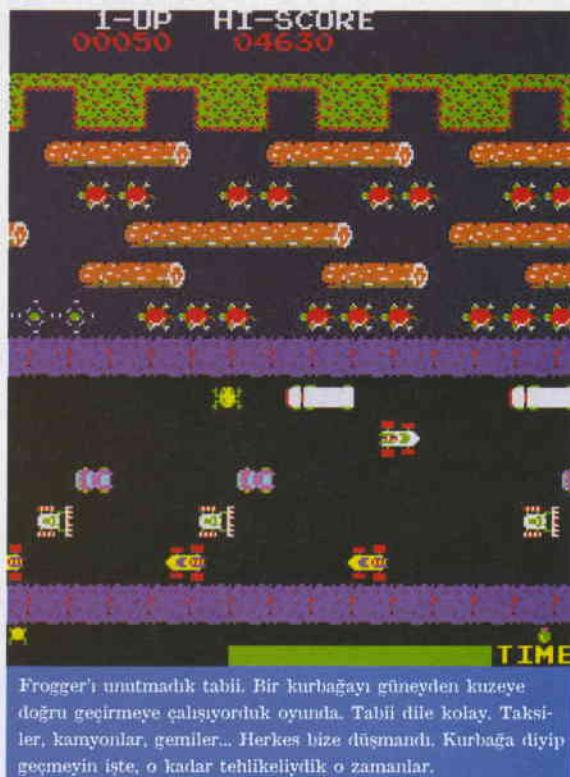


Hatırlarsınız ki C64'de bazı oyunlar çok disketliydi. "Peki, PC'de nasıl disket değiştireceğiz" diye meraklısanız, File menüsünden Attach disk image'e gelin. Burada 4 farklı Drive var. İşte buraya, artık oyunun kaç disketi varsa, her birini seçerseniz, oyun esnasında disketten diskete ufak bir beklemeye gececeksiniz.

Elinizde olan bir oyunu açarken File > Auto Start disk/tape image kısmına gelip buradan oyunun bulunduğu klasöre gitmeli ve oyunu seçmelisiniz (oyunun uzantısı .d64, .t64, .prg olacaktır). Bundan sonra kısa bir yükleme süresi karşınıza çıkacaktır. Eğer bu başlangıç kısımlarını hızlı geçmek istiyorsanız Alt+W yapıp Warp moda geçebilirsiniz. Tabii eskiden bu yükleme sürelerinin bile ayrı bir keyfi olduğunu hatırlatalım.

Default şeklindeki tuşlar, klavyeye pek rahat dağıtılmamış. Bu yüzden büyük ihtimale tuş takımlarını değiştirmek isteyecesisiniz. Settings > Joystick Settings'e gelin. Burada 3 seçenekiniz var. Keyset A'yi ilk taraf (1P), (eğer iki kişilik bir oyun oynayacaksanız) Keyset B'yi ikinci taraf için (2P) ayarlayın. Üçüncü kısmı ise Gamepad/Joystick kullanacak olanlar için ayarlayabilir.

Oyun esnasında da ister ekran görüntüsü alabilir, isterseñiz istediğiniz kadar video çekebilirsiniz (eğer bir oyunun gizlerini veya rekorlarınızı başkalarına gösterecekseniz bu kısmı bir hayli işinize yarayacak). Ama çektiğiniz bu dosyalar Paint, Photoshop, WMP gibi programlarda ne yazık ki çalışmıyor. Sadecə, yine kendi progra-



Frogger'in unutmadık tabii. Bir kurbagayı güneyden kuzeye doğru geçirmeye çalışıyoruz oyunu. Tabii dile kolay. Taksi, kamyonlar, gemiler... Herkes bize düşmandı. Kurbaga diyp geçmemin işte, o kadar tehlikeliydi o zamanlar.

minda, Vice emülatöründe açılıyor. Ayrıca oyun esnasında istediği yerde Save-Load yapamıyoruz. Ama piyasadaki çoğu oyuna bu yüzden bazı hileler (sonsuz cephane, bölüm seçimi vs.) eklenmiş ve bunları oyun başlarında sebebiliyoruz.

Web: www.viceteam.org

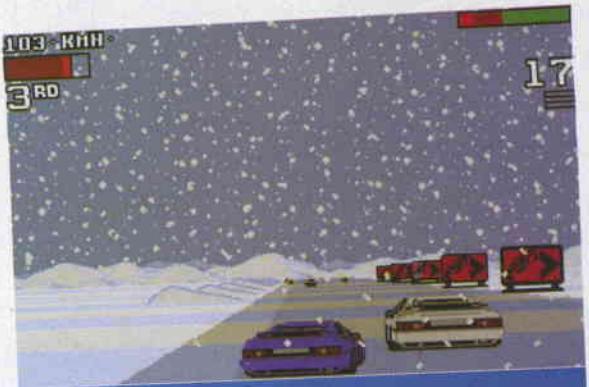
DOSBOX

Eminim ki birçoğumuz PC'mizde DOS üzerinden oyunlar oynamıştır (hatta adı belirlenemeyen birirk, DOS üzerinden oyun bile yapmıştır). Tabii aradan geçen onca yıldan sonra DOS oyunlarının Windows'a tam uyumluluğu büklenemez. İlk önce bir deneme yapınız. Elinizdeki Dos tabanlı oyuna çift tıklayarak oyunu oynamaya çalışıyorsunuz. Eğer bir takım ses, görüntü problemleri yaşayor ya da oyunu açamıyorsanız, sizin reçetenize DosBox yazıyoruz.

En son sürümü 0.65 olan DosBox'u bilgisayarımıza kurup içeri-



Oyunun .exe dosyasını tutup DosBox üzerinde sürükleyip bırakın. Bu kadar basit!



Lotus'u unutmadık. Unutamayız da zaten. Basit grafiklerine rağmen sağlam ve eğlenceli oynamıştı bir dönemin vazgeçilmez oyularından Lotus. Ekram ikiye bölerek az turnuva yapmamıştık. Heyt be :)

sinde oyunlarımızı atacağımız yeni bir klasör açıyoruz (My Games veya Oyunlarım gibi). Şimdi ise bir oyun bulmamız lazım. Bir Abandonware olan Lotus 3'ü <http://www.abandonia.com/games/lotus3>

mes/en/55/Lotus3UltimateChallenge.htm adresinden indirelim (1 Mb). Şimdi bu sıkıştırılmış dosyayı açalım. Oyunu açmak ise en kolay yolu. Oyun dosyası içerisindeki Lotus.exe dosyasını mouse'un sol tuşuna basılı tutarak DosBox.exe simgesi üzerine sürükleyip bırakıyoruz ve oyun açılıyor. Çok düşük bir ihtimal ama bazı oyunlar açılmayabilir.

DosBox programını açın. MOUNT C "oyunun olduğu adres" yaptıktan sonra C: komutıyla Z'den C'ye geçiyoruz. Çalıştırılabilir dosyaları görmek için dir *.exe komutundan sonra Lotus.exe yazıp oyunu oynayabiliyoruz. Dilerseniz ses dosyasını da açıp ayarlama yapabilirsiniz çünkü DosBox, SoundBlaster destekli bir emülatördür.

Kısa yollar

- Ctrl+F12= Oyunu hızlandır
- Ctrl+F11=Oyunu yavaşlat
- Ctrl+F9=Programdan çıkış
- Ctrl+F5=Ekran görüntüsü al
- Ctrl+Alt+F5= Oyun videosunu başlat/durdur.
- Alt+Enter-Tam ekrana geçiş.

Web: <http://sourceforge.net/projects/dosbox/>

SONIC MEGA COLLECTION +

YENİ KÖYE ESKİ ADETLER GETİRİN LÜTFEN...



Sonic Spinball'da, Sonic'ı bir bilye gibi bir oraya bir buraya atabiliyoruz. Masayı kaldırırmayı ama!

Bu sayfaya geldiyseniz ve şu cümleleri okuyorsanız, ilk önce arkamızı yaslanın. Çayımıza demleyin. Evet, evet, o fonikli müziği de bir zahmet kisin. Biraz eskilere gidip an tazeleyeceğiz... Dönem Mega Drive dönemi. SEGA, altı çağımı yaşiyor ve altı yumurtlayan tavuğu da bir kirpi; Sonic! TV'lerin anten girişleri artık daha değerli. Ailelerin, ders çalışma karşılığında pocuklarını verebileceği yeri bir ödüllü var. Sokaklar biraz daha boş, ufaklıkların eve gemesi için güzel bir neden... Sonic!

AMA, LAKIN, FAKAT...

Devir değişisi tabii çok oluyor. Ne takvimler o yah gösteriyor, ne de SEGA o Sonic'lerden yapabiliyor. Ve bunu bildikleri için avucumuzun arasına Sonic Mega Collection Plus'ı bırakıyorlar. "Alın, eski günleri öldürmeyin, tekrar o heyecanı yaşayın ve biraz daha para kazanılm" diye. Aslında iyi ediyorlar çünkü Emülatörümüz,



Bakış açısı değişen bir Sonic, daha renkli bir oynanış... En sevdigim Sonic oyunu bu; Sonic 3D Blast.

Rom'muş, Sonic için sakıncalı şeyler bunlar. Bu DVD'miz yaklaşık olarak 3.5 GB ve içerisinde bir hayli kalabalık. Oyunların dışında Sonic ve Knuckles'in çizgi-roman kapakları ve illüstrasyonları bulunuyor. Eğer Sonic'lerin çizim halinden nasıl video haline geçtiğini merak ediyorsanız, bir takım videolar da var. Pakette tam olarak 13 Sonic oyunu ve sonrasında açılabilir dört farklı SEGA oyunu (The Ooze, Comix Zone, Flicky, Ristar, açmak için 50 kez oyun açılmalınız) bulunuyor.

Bu 13 Sonic oyunu ise şunlar: Mega Drive için olanlar Sonic The Hedgehog 1-2-3-Spinball, 3D Blast, Sonic&Knuckles, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, SEGA Game Gear için olanlara Sonic1, Chaos, Drift, Labyrinth, Blast ve Dr. Robotnik's MBM. Oyun listesi gayet güzel. Örneğin ben Sonic'in Go-Cart şeklinde oynanan oyunundan haberim yoktu (çünkü sadece Japonya'da çıktı) ama bu paket sayesinde Drift'i oynadım, bitirdim. Bu oyunların hiç biri makyaşlanmamış ve saf hali korunmuş. "Kim bir oturuşta PC'de Sonic bitirir ki" diye biri soru sormuş olacak ki SEGA'ya (alnından operim o kişinin ben) çok iyi çalışan bir Save-Load sistemi yapılmış. Oyunun ve camının sıkılıcak istedığınız yerde oyunu kaydedin, sonra devam edin ve bitiremediğiniz Sonic'leri bitirin. Bu yazı yazmadan önce yaptığım tam olarak buydu da. Hem çay demlemiştir sanırım. Afiyet olsun. ■

LEVEL NOTU

85

Tarım: Sonic Team Dağıtım: SEGA
Tarih: 2004 Platform: PC/XBox/PS2

