

YILIN EN BOMBA OYUNLARI BU SAYIDA!



NEVERWINTER NIGHTS 2 > FINAL FANTASY 12 > SPLINTER CELL DOUBLE AGENT > DARK MESSIAH
SAM & MAX 2 > CAESAR 4 > NFS CARBON > PRO EVO SOCCER 6 > GEAR OF WAR > VE DAHASI...



119

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL

ARALIK 2006 | 6,50 YTL (KDV Dahil) | 2006-12 | ISSN 1301-2134

VİYANA KAPILARINDAN
ÇOK DAHA ÖTESİNİ ZORLAYACAKSINIZ

MEDIEVAL TOTAL WAR

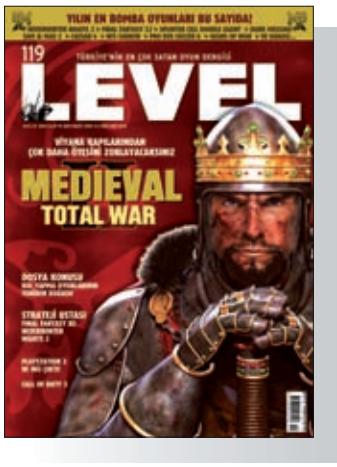
DOSYA KONUSU
ROL YAPMA OYUNLARININ
YENİDEN DOĞuşU

STRATEJİ USTASI
FINAL FANTASY XII
NEVERWINTER
NIGHTS 2

PLAYSTATION 3
VE Wii ÇIKTI!

CALL OF DUTY 3





Müzikler. Oyunun içine girmişken pek fark etmeyebilirsiniz, ama bir oyunun atmosferini, dünyasının çekiciliğini, yani oyunun "tonunu" belirleyen ana etken, müziklerdir.

Bir oyuna iyice alıştıkten bir süre sonra grafikleri görmemeye başlarız. Ama müzikler hep bizimledir. Bitirdikten yıllar sonra ekran görüntülerine baktığımızda pek bir şey hissetmediğimiz o oyunun müziklerini duyduğumuz anda, oynarkenki hislerimiz anılarımızın arasından yükselir. Tüyürimiz diken diken olur, hüzünleniriz. Herkes yedi yüz dolarlık ekran kartlarının peşinde, daha gerçekçi "burun üstü siyah noktacıkları" görebilmek için kosturadursun, sesler ve müzik aslında oyunların atmosferinin çoğunu verir.

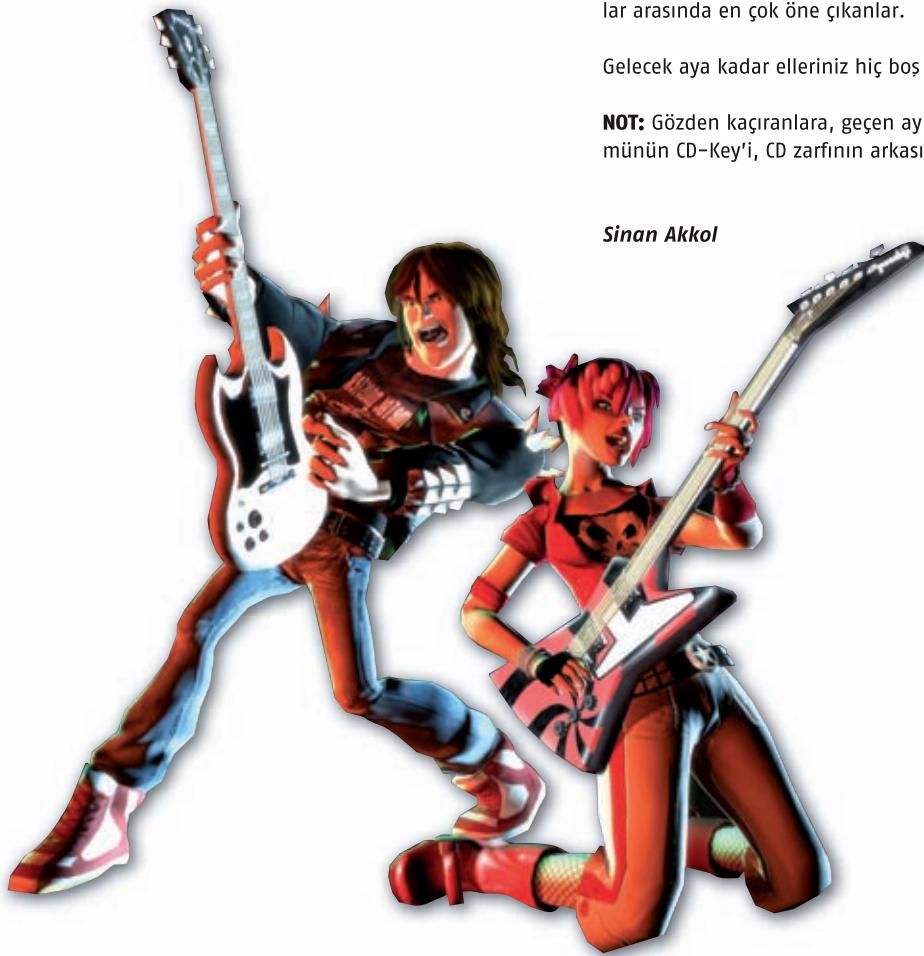
Bu sayıda, oyunların bu göz ardı edilmiş gücüne, müziklere ve sesslere değinen bir dosya hazırlayalım istedik. Serpil'in yazısını severek okuyacağınızda inanıyorum.

Oyun müzikleriyle ruhumuzu dinlendirmek zorunda olmamızın sebebi, bu yılın, belki de son yılların en yoğun ayını geçirmiş olmamız. Bir yandan PlayStation 3 ve Nintendo Wii Amerika ve Japonya'yı kavururken, diğer taraftan birçok müthiş oyun aynı anda piyasaya girdi. Medieval 2 Total War, Neverwinter Nights 2, Gears of War ve Final Fantasy 12 bu oyunlar arasında en çok öne çıkanlar.

Gelecek aya kadar elleriniz hiç boş kalmayacak.

NOT: Gözden kaçırılanlara, geçen ay verdigimiz Guild Wars deneme sürümünün CD-Key'i, CD zarfinin arkasında yazılıydı.

Sinan Akkol



KEŞİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

KUTLULUKLAR!

Bir yılın bitip yenisinin başlaması ve bunun da daima 31 Aralık gecesine tesadüf etmesi tümüyle sanal bir şey. Ben hiçbir 31 Aralık gecesinde bir şeyi tamamlamış, yeni bir şeye başlamış hissetmedim ama mesela bazı 28 Mayıs'lar, 19 Şubat'lar, 30 Haziran'lar vardır ki değil yılı, asrı bile kapatacak kadar tamamdır, yeni bir şeye geçileşidir. Demek istedigim, yeni yılı o suyu çikmiş tabirlerle ve beklençilerle zorlayıp durmaktan vazgeçmemiz gerekiyor. Ne "yeni umutların yeşerdiği", ne "her şeye sıfırdan başlayabildiğimiz" ne de "önemli kararları uygulamaya koyduğumuz" bir 1 Ocak sabahı mümkün değil. İlle de bir kutlama yapacaksak bu, miladi takvim sisteminin başarısı, tutarlılığı olsun mesela, niye kendimizi ve zavallı hayallerimizi kurban olarak kullanıyoruz ki...

Her yılbaşı zamanı birileri çıktılkı yapıp, "Çok saçma yahu, biz neyi kutluyoruz şimdi? Ne oldu ki?" şeklinde bir aydınlanma yaşar ve tabii ki kaale alınmaz. 0 adam açısından artık kutlanacak bir şey vardır, en azından yeni yıl mitini yıkmasının şerefine istediği gibi eğlenmelidir o gece. Bu yıl, o adam ben olayım dedim ama gel gör ki yine tarihi tutturmadım, biraz (çok) erken davrandım aydınlanması hususunda... Neyse, yapacak bir şey yok, ben bunu kutlamaya gidiyorum. Size de "yeni yılda" mutluluklar diliyorum. ■



BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

İLK BAKIŞ

TATİL KÖYÜNDE YENİ ARKADAŞLIKLER, SICAK DOSTLUKLAR



■ İki kişilik bazuka timlerini de artık yönetebiliyorsunuz.

» İşte Brothers in Arms serisinin ana fikri; dostluk bağı, kardeşlik bağı, aile olgusu. Zaten serinin başarısını sağlayan da bu fikir. BiA ile tanışmayanlar için özetle; en az Call of Duty ve Medal of Honor serileri kadar iyidir. Diğer II. Dünya Savaşı oyunlarındaki "ilerle-vur" oyunının aksine, ekibinizi de düşünmek zorundasınızdır. Çünkü onlar sizin bir parçasınız, siz bir ailesiniz. Band of Brothers dizisini izleyenler ne demek istediğimi çok iyi anlayacaktır.

Serinin üçüncü oyunu olan Brothers

in Arms: Hell's Highway, ilk iki oyunda ki Fransa ve Almanya maceralarımızdan sonra, bizi tarihin en büyük hava harekâti olan Operation Market Garden'in gerçekleştiği Hollanda'ya götürüyor. Market Garden harekâtının amacı, Berlin'e doğru bir koridor oluşturup önemli köprüleri aldıktan sonra, ittifak kuvvetlerinin ilerleyişile savası 1944 yılının Noel'de bitirmek. 101. Hava Tugayı, cehenneme giden yola iniyor ve oyunumuz başlıyor. Matt Baker ve Joe Hartsock'un ikisini birden bu oyunda yöneteceğiz.

ELITE 4, NİHAYET!

» Uzay simülasyonu denince akla ilk gelen oyunların başında yer alır Elite serisi. Hem yıllarca tadından bir şey kaybetmeden oynanabilmesi hem de çok detaylı strateji özellikleriyle kendi hayran kitlesini yaratan oyun, en son bir devasa online'a dönüşüleceği bilgisi verilerek ortadan kaybolmuştu. Uzun sessizlik döneminin ardından Elite'in babası David Braben nihayet konuştu ve bir değil, tam iki Elite'in yolda olduğunu açıkladı!

Öncelikle, nefesinizi tutmak için henüz erken olduğunu belirtelim. Çünkü Braben ve yapımcı ekibi Frontier'in önünde henüz tamamlanmamış başka işler var. PS2 ve Xbox için hazırladıkları Thrillville'i bugündelerde piyasaya çikaran Frontier, şimdi kollarını yeni nesil konsollar için hazırlayacağı The Outsider için svayacaç. Çıkış tarihi belli olmayan bu oyundan sonra ise... Anlayacağınız Elite 4'e hâlâ çok uzaktayız. Yine de Braben'a kulak kabartalım: "Planladığımız iki Elite'tan biri tamamen multiplayer oynanacak, diğeri ise tek kişilik görevler veren bir oyun ama aynı anda 10 civarlı oyuncunun katılabildiği bir multiplayer seçeneği de olacak." Peki bunlardan hangisi önce çıkacak? Braben bir MMO yapmanın son derece zorlu bir iş olduğunu ve öncelikle tek kişilik Elite'yi piyasaya çıkararak, biraz da alacakları tepkilerle ikinci oyunu tasarlayacaklarını söylüyor. Frontier ekibinden Elite'la ilgili bir ayrıntı koparmak zor ama anlaşılan Braben da yeniden ilk göz ağrısı için çalışmayı dört gözle bekliyor. ■



■ "Red" lakaplı Çavuş Hartsock birligin en dugsal elemanı. İlkinci oyunda sol yüzük parmağını kaybetmişti.



UNREAL ENGINE 3

Oyunun hiçbir şeyini bilmeden sadece ekran görüntülerine ve fragmanlarına bakmamız bile ona hayranlık duymamız yol açabilir. Zira BiA3, ilk kez Gears of War'da görme şansını bulduğumuz ve aşk olduğu - muz Unreal Engine 3 motorunu kullanıyor. Yeni neslin getirdiği olanaklar ile çok yüksek çözünürlüklü kaplamalar göze çarpıyor. Bunların yanı sıra gerçek zamanlı oluşan bina ve çevre hasarları da atmosferi pekiştiriyor. Patlamalarda bazen yoldaki taşlar, direkler fırlıyor; camlar tam anlamlı tuz buz olup bir-kaç kişiyi öldürübiliyor.

Silahımız ekranda duran bir resim değil artık. Kendince bir hacmi ve kültüsü var, böylece gerçekten silah tutuyor gibi oluyoruz, daha da önemlisi artık gerçekten bir FPS oynuyoruz. Yani tam olarak karakterin gözlerinden yaşıyoruz olayları. Diğer askerlerle konuşurken veya emirler verirken sadece kafamızı çevirdigimizi hissediyoruz (tüm vücut dönüyor yani), bu da GearBox'ın oyunu daha sinematik yapma girişimlerinden biri.

ASKERLER ÖLÜM MAKİNESİ DEĞİLDİR

Yazının başında da belirttiğim gibi bir grup askeri yönetiyoruz. Neyse ki yapay zekâ çok iyi ve emir verme sistemi gayet basit. Tek bir tuşa basarak ekranda çıkan bir yuvarlak ile emirlerimi-zi veriyoruz. Yuvarlığı düşmana tuttuğumuz zaman askerlerimiz ona saldırıyor, bir zemine tuttuğumuz zaman oraya gidiyorlar, bir duvara yakın tuttuğumuzda ise otomatik olarak siper alı-yorlar. Tek tuşlu komuta sistemi oyunda bize zaman ve hızlı karar verme açısından büyük kolaylık sağlayacak.

Emrimizdeki askerler sadece düşmana ateş eden ölüm makineleri degiller. Zaten BiA'nın da olayı bu. Her askerin farklı bir karakteri, farklı özellikleri var. İşte bu yüzden hepsinin sizin için büyük bir önemi olacak. Kâh "abi aşk oldum ben bugün ya" diye söyleyacaklar, kâh silah arkadaşları için kendilerini atese atacaklar. Adam kaybettığınızda gerçekten üzüleceksiniz çünkü onlar sizin için çok değerli olacak.

Tarihte gerçekten yaşanan bir olayı canlandırdığınızdan elbette önceden hazırlanmış sahneler

■ Vücutunuz tüm hareketlerini detaylı bir şekilde görürsunuz.



olacak. Yani nerede köprünün basılacağını, ne zaman tankları sizi saracağini bileyeciksiz. GearBox'in bunun aksine bir iddiası yok. Lakin bu saldırılardan hiçbirini aynı olmayacak. Yapay zekâ sayesinde önceden hazırlanmış sahnelerde bile kendi arasında farklılık gösterecek, normal çatışmalarda ise gözünü-zi ve kulağınızı dört açmalısınız. Düşmanın şakası yok çünkü. Çoğu zaman çaktırmadan ve ses- sizce etrafını saracaklar.

Ama korkmaniza gerek yok, zira aynı şeyi siz de yapabileceksiniz. İster sessiz, ister bağıra bağıra düşmana girişebileceksiniz. Oyunda kullanabileceğiniz birçok duruş var. Elinizdeki asker sayısı sınırlı ve görevinizi fark ettirmeden bitirmek istiyorsanz elbette sessiz sedasız, sabırla adım adım düşmana yaklaşıbileceksiniz. "Yok arkadaş, ben öyle iki saat uğraşamam" diyorsanız da meydana çıkıp herkese sıklabılırsınız, tercih meselesi tabii ki.

Oyunun çok oyunculu modu-

nun olup olmayacağı ise hala merak konusu. GearBox bu konuda bir açıklama yapmazken, online olarak şimdilik sadece bir co-op modunun olacağı kesinlik kazanmış durumda. Çok oyunculu mod hakkında bilinen tek bir şey var, o da Live Anywhere sistemiyle hem PC hem de 360 kullanıcılarının beraber oynayamayacağı. Microsoft şimdilik bu konuya pek sıcak bakmıyor.

PC'DE II. DÜNYA SAVAŞI KRALI OLABİLİR Mİ?

Unreal 3 motoru sayesinde görsel olarak rakiplerinden kolayca sıyrılacık olan Brothers in Arms: Hell's Highway, gerek oynaması gerekse arkasındaki fikir ile çok iyi bir oyun olacağı benziyor. Özellikle Call of Duty 3'ün PC'ye çıkmaması ile PC'de II. Dünya Savaşı tahtı boşalmışken, BiA3'ün adaylığı şimdiden konuşuluyor... ■

- Berkant Akarcan

► Yapım Gearbox Software ► Dağıtım Ubisoft
► TÜR Taktik FPS ► Platform PC, PS3, Xbox 360
► Çıkış Tarihi Mart 2007

SIMON THE SORCERER 4

» Oyunun yapımını sürpriz bir şekilde üstlenen ve hiç adventure tecrübesi olmayan Alman Silver Style'a, Simon'un esas yaratıcıları olan Mike ve Simon Woodroffe'un da katılması önemli bir gelişme. Mike oyundaki bulmacaları hazırlarken Simon da diyalogların geliştirilmesi işinden sorumlu. Ayrıca oyundan konusu da büyük oranda gün ışığına çıkmış durumda. 2002'de yayınlanan Simon the Sorcerer 3D'yi pas geçerek (serinin en başarısız oyunuydu nitelik)



eski havasını sürdürmesi planlanan yeni bölümde Simon, yok olma tehlikesiyle karşı karşıya olan büyülü dünyasını kurtarmaya çalışacak. Yapımcılar, oyundan tat almak için eski bir Simon oyuncusu olmanız gerekmeyeğini söylüyor ama bu aynı zamanda her tarafta serpiştirilmiş göndermeleri de kaçıracağınız anlamına geliyor.

Bir değişiklik olmazsa Simon the Sorcerer 4 önemizdeki Şubat ayında, RTL Enterprise etiketiyle çıkacak. ■

■ Kanış köpekten pofuduk terlik yapıp, ejderhayı uyandırmadan yanında geçmeye çalıştığı günleri yad ediyor Simon.



CoD'DAN TAZE DEDİKODULAR

Call of Duty serisinin ikiye bölüneceği söylentisi aylarca ortalıkta dolaştıktan sonra Treyarch tarafından konsollar için tasarlanan CoD 3'ün ortaya çıkması ve bu arada Infinity Ward'un bir başka CoD için çalışmaya devam etmesiyle bu dedikodunun sağlaması yapılmış oldu. Sıradaki "doğruylanmamış haberler" ise dördüncü oyunla ilgili. Modern Warfare adıyla yayınlanacak olan sıradaki CoD, II. Dünya Savaşı cephelerini bırakıp bugüne ve "terörle mücadele" konusuna el atıyor. Çok merak edilen bir başka konuda da haber getirdi kuşlar. Buna göre, Modern Warfare, CoD'den farklı olarak sadece konsollara değil, PC'ye de konuk olacak.

AHLAKSIZ TEKLİF!

■ Şanslı herif! Zaten PS3'ü ilk gün hengamesinde kuyruğa girip alması pek mümkün değildi.



Amerikan PC Gamer dergisi, iyi bir bilgisayarın her zaman PS3'ten daha fazla talep göreceğini kanıtlamak için ilginç bir deneyme imza attı: PS3 almak için bir elektronik mağazasında sıra bekleyenler arasında rasgele seçilen bir oyuncuya "7500 dolarlık bir süper sistem verset PS3 almaktan son-suzu kadar vazgeçer misin" diye soruldu. Daha ilk denemedede yanıt "Evet"di ve 30 inç LCD monitöre, Nvidia 8800GTX ekran kartına sahip canavar bir PC karşılığında oyuncu, asla PS3 satın almayacağını teyit eden bir sözleşme imzaladı. Şimdi hamle sırası konsol dergilerinde...

VOGEL BURDA'DA GÖREV TESLİMİ

Şirketimiz
VogelBurda
Medya ve
Yayincılık'ın 7
yılı aşkın süredir
genel müdürlüğünü yürüten
W. Hermann
Paul, görevi yar-
dımcısı Gökhun
Sungurtekin'e
devretti.



Yeni görevi nedeniyle yaptığı açıklamada Vogel'in, Türkiye'deki en büyük bilişim yayınıcı firması haline gelmesinde Paul'un büyük katkıları olduğuna değin Sungurtekin, 2006'da 10'uncu yaşını kutlayan VogelBurda'nın önumzdeki on yıllarda da özenli ve saygın çizgisini bozmayağını söyledi.

Level ofisinde Fırat'la sık sık PES oynayan Gökhun'un genel müdürlük koltوغuna oturdugundan beri PES'te hiç yenilmemesi, "oyunda şaibe mi var" sorusunu da gündemimize taşımadı değil... ■

GRAY MATTER

ORTAÇAĞ SIRLARINDAN ZİHNİN YARATTIĞI BULMACALARA GEÇİŞ



■ Jane Jensen'in tarzı kendini belli ediyor

» Zamana ait sırlar ancak zamanla çözülebilir derler. Kastedilen şey, geçmişin mi yoksa geleceğin mi sırrıdır bilmiyorum ama biriyle yetinmeyeip ikisini birden çözmeye kalkarsanız, zamanın herhangi bir yardımını görevinizi sanmam. Allak bullak, kördüğüm bir akılla orta-da kalabilirsiniz...

Belki de peşin hükümlü davranışmayı Gray Matter'ı beklemek gerekiyor bu sorulara yanıt bulmak için. Çünkü anlattığı hikâyeleri her zaman saygıyla ve merakla takip ettiğimiz Jane Jensen, yeni oyunu Gray Matter'da kendisine böyle bir konu seçmiş.

Yeni oyun dedigime bakmayın, ismi yeni olsa da projenin neredeyse dört yıllık bir geçmişi var. Gabriel Knight oyunlarının yaratıcısı, roman ve öykü yazarı Jane Jensen 2003 yılında, Gray Matter için DreamCatcher ile anlaştı. Ancak yayıncı bir süre sonra proje iptal etti. Ve böylece umut vaadeden bir yapım daha tarihe karıştı... İşte böyle. Niye bakıyorsunuz? Sonraki sayfaya ilerleyebilirsiniz, anlatacağım bu kadar...

Madem israr ediyorsunuz... Devam edelim. Sonradan oyna yaovcı olarak DTP Entertainment ve de geliştirici olarak Tonuzaba Entertainment (Macaristan) sahip çıktı ve Gray Matter'ın yapımı sessiz sedasız başladı. Saydığımız isimlerin kulağa aşina gelmemesi biraz tedirgin edici. Konusu harika olsa da, kötü görünen ya da oynamışyla eziyet eden bir oyun hepimiz için ciddi bir hayal kırıklığı olur ama maalesef şimdiden aksi yönde bir garanti vere-miyoruz.

Gray Matter render'lanmış iki boyutlu geri planlar üzerinde üç boyutlu karakterlerin yer aldığı bir klasik seç-tıkla adventure oyunu. Konu, yine Jensen'in tarzında bir bilinmezler denkleminin ortasına atıyor oyuncuya. İnsan zihni üzerine araştırmalar yapan bir nörobiyologla, tesadüfler sonucu onun asistanı olan bir sokak şarkıcısı genç kızın çevresinde dönen hikâyede her iki karakteri de oynama şansımız olacak. Dr. Styles, araştırmalarını sürdürdüğü "Dread Hill" malikânesinde "Gerçek nedir?", "İnsan zihniyle gerçek arasındaki ilişki nedir?" gibi sorulara yanıt arıyor ve çeşitli deneklere psikolojik testler uyguluyor. İsminden de anlaşılacağı gibi hikâyede karakterler kadar malikâne de önemli bir role sahip. Dr. Styles, araştırmaları sırasında aslında bir yandan da kötü geçmişinin

sırlarını çözmek derdinde ve bu sırların Dread Hill'le ve Styles'in ölmüş karısıyla sıkı bir bağlı olma ihtimali çok kuvvetli. Özünde bir maceraperest olan Samantha ise kısa sürede asistanlıktan deli profesörün bozduklarını düzeltme görevine terfi ediyor (yoksa zaten "asistan"ın görev tanımı bu mudur?) ve her seyin aydınlanmasımda kilit bir rol üstleniyor

Oyunun doğrusal ilerlememesi için ilginç bir yönteme başvurulmuş. Bölümler halinde ilerleyen hikâyede her bölümün başında, bölüm boyunca yapmanız gerekenleri öğreniyor ve kurguyu kendiniz oluşturuyorsunuz. Ama tabii bazı olaylar halka halka birbirine bağlı ve birini halletmeden diğerine geçemiyorsunuz.

Bulmacalarla ilgili iyi haber; hiç piksel avına çıkmaman gerekmeyecek. Küfür haberse; oyun giderek zorlaşacak ve tam da çok merak ettiğimiz bir şeyi öğrenmeye yaklaştığımız anlarda tek bir bulmaca başında, belki de günlerce kafa patlatmamız gerekecek. Takılıp kaldığımız böyle anlarda tam çözüme bakmama büyülüüğünü gösterebilirsek vakit geçirmek için Sam ve doktorun özel yeteneklerini kontrol edebildiğimiz mini oyunlar oynayacağız. Styles'in hipnot yeteneği ve Sam'in büyük numaralarıyla oynayacağımız bu oyunların neye benzeyeceği şimdilik belli değil ama en azından fikir olarak cazip görünüyor.

Jensen, "etkileşimli hikâye" dediği adventure türünün eski popüleritesinden çok uzaklaştığının farkında... Piyasada bir adventure'a para yatırmak isteyen yayıncı bulmanın çok zor olduğunu söylüyor ve bir "ama" ile devam ediyor: "Özellikle Avrupa'da güçlü bir pazar var hâlâ." Son bir not olarak, oyunun müziklerinin büyük olasılıkla Jensen'in besteci eşi Robert Holmes tarafından (Gabriel Knight müzikleri de ona aitti, yaşasın) yapılacağını ekleyelim.

2006' adventure türü için fena sayılacak bir yıldı. Bu dalgayı 2007'de tek bir oyunun sürdürmesi mümkün olmayacağından sene içinde birkaç güzel oyun daha gelirse, yıl sonunda ııkacak Gray Matter'la birlikte macera ruhunun kesin dönüşünü kutlayabiliriz. Hazır olun... ■

-Serpil UluTÜRK

► Yapım Tonuzaba ► Dağıtım DTP Entertainment ► Tür Macera
► Platform PC ► Çıkış Tarihi 2007 sonu



RPS2D YENİ SAYISI GELİYOR

Resmi PlayStation 2 Dergisi'nin sekizinci sayısı, yeni yılda piyasada olacak. Üstelik daha fazla oyuncuya ulaşması için daha yüksek bir tirajla...

Bu gecikmenin asıl nedeni olsası bir PS3 dergisinin belirsizliğiydı. Ancak Sony'nin ve Future Yayıncılık'ın birçok ülkede yayınlanan resmi PS2 dergilerinin yayın hayatlarına devam etmesini konusundaki kararı neticesinde, kardeş dergimiz de yola RPS2D olarak devam etmeye karar verdi. Tüm PS2'cilerle 1 Ocak'ta yeniden görüşmek üzere.. ■



YALANCININ MUMU

OYUN DÜNYASININ EN BÜYÜK YALANLARINI, HİC MERAK ETTİNİZ Mİ?

■ **Gizmondo'yú piyasaya çıkarması gereken firmanın mafya bağlantıları ve bataklı olduğu firma sahibinin geçirdiği bir trafik kazası sonucu ortaya çıktı. Tanıdır geldi mi bu olay?**



>> Hiç inkâr etmeyin, yalan hayatımızın vazgeçilmez bir parçasıdır. Her an herkes birbirine yalan söyleyebilir ve bu yüzden herkes çok dikkatli olmak zorundadır. Ama üzülmeyin, -bunu ilk defa burada açıklıyoruz- bu yalanların bir kısmı da hayatı işler için söylenir.

Ne var ki biz oyun sektöründe çalışan insanlar için bazen söylenen yalanlar acı verici oluyor. Siz, mükemmel grafikli ve zeki düşmanlara sahip bir FPS beklerken ve bunun haberini okurlara verirken Pong'a karşılaşmak nedir bilir misiniz? Biz biliriz! İşte bu yüzden, ardimızdan gelenlerin kandırılması ve temiz bir editör nesli yetişmesi adına firmalar tarafından oyunculara söylenen yalanların tam listesini yayınıyoruz; metin olun!

GIZMONDO

Tiger Telematics firmasının PSP'ye rakip olarak 2005 yılında piyasaya sürdüğü taşınabilir el konsolu Gizmondo, çok kısa sürede firmayı iflas etmesine neden oldu. İşin yalan kısmı elbette PSP varken bu tip bir girişimin yapılmış olması değil. Yalan olan, konsol piyasaya çıkmadan önce söylenen her şey (sözde GPRS sistemi ve bu yolla online oyun imkanı, akla gelen ilk örnek). Hatta, bu konsolun piyasaya çıktığından dahi şüphe ediyoruz. Çünkü şimdije dek Gizmondo'yú sadece 2500 kişi satın almış ve firma kapanmış.

RED FACTION

"Tamamen yıkılabilir bir harita tasarlıyoruz.", "Oyunda gördüğünüz her şeyi yerle bir edebiliyorsunuz.", "Yıkılıyor!"... Bunlar, Red Faction duyurulduğundan sonra yapımcı firma tarafından yapılan açıklamalar. Neacidir ki oyun piyasaya çıktıktan sonra bunların teoride peynir gemisini yürütmem üzere edilen ama pratikte işlemeyen laflar olduğunu gördük; oyunun benzerlerinden neredeysse hiç farkı yoktu.

DRIV3R

Her ne kadar Driver 4'le yapımcı Reflections façaşı düzeltmiş olsa da Driv3r'in öncesinde ve sonrasında büyük bir yalan olduğunu söyleyebiliriz. Elbette bu şekilde düşünmemize, oyun

WEB'DE LEVEL'IN SEÇİMİ

WWW.WAYOUTAUCTIONS.COM

Bu ay İster İnan ister İnanma bölümündeki 1.75 milyon dolarlık açık artırma haberinden sonra üşenmeyip eBay'deki tuhaf satış ilanlarını toplayan bir adres var mıdır diye aradık. Varmış... Wayoutauctions.com tuhaf görünümlü meyvelerden "Karma tamir kiti"ne kadar her şeyin satıldığı eBay'i didik didik eden, ilginç şeyler yakalayamayı başaran bir site.

Home
SIGN UP FREE!

Member Options
Members List

Archives
All
New
Old Blogger

Auctions
Submit
Featured
Top 20

Resources & Links
Web Links
Resources

One Info
Press
Advertisement Here
Our Banners
Our Store
Membership & Advertise

0.5 Action Figure... If I Did It!!! £100

The Heisman Hacker

If he had done it.
Hand cast in resin, hand painted by artist David Johnson of Spain.
Signed #2 of 100.
Complete with bloody glove and "ugly" Italian designer shoes.
VIEW AUCTION HERE

www.howstuffworks.com

Wii kumandasının kullanımdan tuvalet sifonunun çalışma prensiplerine, çikolatanın yapılışından işin kilicinin nasıl çalıştığını kadar aklınıza gelebilecek bir ton "nasıl oluyor" sorusuna cevap bulabileceğiniz, zaman zaman şaşırtıcı bazen de eğlenceli ama kesinlikle çok ciddi bir site. Her şeyi merak edenlere özellikle tavsiye ederiz.



www.trevorvanmeter.com/flyguy

Herhangi bir günde, herhangi bir yere gider gibi görünen sıradan bir adamı kontrol ettigimiz küçük, üç aşamalı bir flash animasyonu. Siyah-beyaz karikatür görüntüsündeki oyunda ucabildiğimizi ve yukarıda etki-leşime girebileceğimiz bir sürü sey olduğunu görünce bunun o kadar da sıradan bir gün olmadığını anlıyoruz... Doğru hamleleri yaparsanız sonunda kendinizi güzel bir sahilde bulacaksınız.



çıkmadan önce yapılan iddialı demeçler neden oldu. Mesela "0 kadar çok araç var ki seçim yapmakta zorlanacaksınız.", mesela "Her aracın kendine has bir tarzı olacak ve araçlar arasındaki farklılıklar hissedilecek.", mesela "Şehir o kadar büyük ki içinde kaybolacaksınız."... Yapımcılar da söyledikleri yalanlardan utanmış olacaklar ki oyun piyasaya çıktıktan sonra apar topar yeni oyunun yapımına başladılar.

YAPAY ZEKA

Oyun dünyasında sıkça başvurulan yalan yöntemlerinden biridir. Söz konusu firma oyun çıkmadan önce "Oyunumuz gelişmiş bir yapay zekaya sahip olacak.", "Düşmanlarınız duruma uygun şekilde hareket edecek ve gece uyurken gelip üstünüze örtecek." gibi açıklamalarla oyuncuları heveslendirir. Oyun çıktıktan ve söylenenlerden eser olmadığı anlaşıldıktan sonra ise söz konusu firmaya herhangi bir yaptırırm uygulanmaz. Nedense...

JOHN ROMERO



id Software'den gürültülü bir şekilde ayrıldıktan sonra, John Romero yeni projesiyle herkesi mucizeler yaratacagına inandırdı. Başta biz olmak üzere tüm kurbanlar bu oyunu beklemeye koyuldu. Oyun çıktığında ise yer yerinden oynadı.

Ama bu sarsıntının sebebi oyunun mükemmel olması değil, rezalet olmasıydı. Öyle ki, oyunda ne grafik, ne ses, ne de atmosfer adına olumlu bir şey vardı. Oynamış ise tam bir faciayı ve Quake'in yanından dahi geçmiyordu. Böylelikle



■ Phantom, adı gibi bir hayalete dönüştü.

John Romero'nun mumu Daikatana'ya kadar yanıp sönmüş oldu.

DUKE NUKEM FOREVER

Yaklaşık 10 yıldır yapım aşamasında olan Duke Nukem Forever hakkında tek söylenecek söz, çizilecek çizgi, hatta gelecek zaman eki kalmadı. Zaten geçtiğimiz sayılarda Duke Nukem Forever'in 10. Onur Yılı adına bir dosya konusu da yayınlamıştık.

PHANTOM

Phantom için "Ormanda beş kaplan gücünde!" derler. Lakin bahsettiğimiz Phantom bırakın beş kaplani, "iki ekmek, bir süt" gücünde bile değil. İzin verin, açıklayalım: Yapımıma bundan yıllar önce başlayan Phantom, PC tabanlı bir konsol olarak ortaya çıktı. İşlemci zamanına göre gayet güçlü olan, sağlam bir ekran kartına sahip olan Phantom'un PC oyunlarını direkt olarak çalıştırması ve oyunların internetten indirilmesi planlanıyordu. Gelin görün ki, aradan geçen onca zamana rağmen ortada ne Phantom var, ne de kaplan.

ÇIKIŞ TARİHLERİ

Oyunların çıkış tarihleri konusunda devamlı olarak yalan söylenir. Sözünü tutabilen sayılı firma vardır ve bu firmaların dışında hemen hemen her firma çıkış tarihi konusunda yalan söyler. "Yarın piyasadayız.", "Sonraki gün piyasadayız.", "Birazdan geliyoruz.", "Siz söyle bir köşede bekleyin." gibi yalanlara sıkça başvurulur. ■

ODYUN SEKTÖRÜNDEN

EMPIRE

Biri çok tanınmış bir Hollywood yapımcısı *Joel Silver* (Matrix, Die Hard), diğeri çok tanınmış bir bilim-kurgu edebiyatçısı *Orson Scott Card* (Ender's Game, Alvin Maker). Bu iki isim bir başka çok bilinen şeyi kullanarak (Unreal Engine 3) bir araya geliyor... Ortaya kaçınılmaz olarak son derece heyecan verici bir şey çıkıyor (Empire).

Başlangıçta Orson Scott Card ve Chair Entertainment Group'un bir oyun prototipi olan Empire, Joel Silver'in kulağına gittiğinden beri ebatları çok büyük bir projeye dönüşmüş durumda. Önce roman olarak bugünden yayınlanacak, sonra oyun haline getirilecek ve nihayetinde bir film serisine dönüşecek olan Empire, ciddiye alınması gereken bir proje olarak görünecektir. Şimdiyik yakın gelecekte geçen alternatif bir hikâyesi olan bu oyun hakkında şimdilik sadece kulanınızı açık tutmanızı öneriyoruz.



PS3'ÜMÜ SEVİYORUM, PARÇALIYORUM

Büyük bir elektronik marketin önünde, çıktıktı ilk günden PS3 satın almak için daha gün aydınlanmadan sıraya girmiş yüzlerce insan... Aralarından biri sıra kendine geldiğinde arkadaşları arasında biriktirip zorla denklestirdikleri parayı kasıyre veriyor ve PS3'üne kavuşuyor. Sonra saatlerdir sıradı bekleyen diğer insanların gözleri önünde bir balyoz çıkartıp aleti parçalıyor (bu arada PS3 dayanıklı çıkıyor, epey direniyor).

PSP piyasaya çıktığında da aynen bunun gibi bir sahne yaşanmıştı, o yüzden fikir çok da orijinal değil ama sırada bekleyenler için hâlâ çok acı verici olduğu bir gerçek. Zaten cihazı parçalayan kafadarların amacı da bu. Bir süredir smashmyps3.com sitesinden duyurusu yapılan ve adım adım anlatılan eylem, 17 Kasım'da gerçekleştirildi ve bir sürü insanı fena halde kızdırdı. Bu tüketim telaşını saçma ve sınır bozucu bulanlar içinden inen her balyoz darbesi yürege serilen serin sular gibiydi. Videoyu <http://tinyurl.com/ya4zfo> adresinden izleyebilirsiniz. ■

YARIS SÜRÜYOR

WoW SİTENİZ HAZIR MI?



Kendi sitenizin kâhyası olun

>> Geçen ay Azbuz.com ve Level'ın başlattığı "En güzel WoW Fan Sitesi" yarışmasının duyurusunu yapmıştır. Ve belirtmişim; yarışmanın ilk aylığı Burning Crusade ek paketinin açıklanan çıkış tarihine de süreçte. Ancak paketin çıkış tarihi 16 Ocak'a ertelenince yarışmaya son katılım tarihi de biraz ileriye kaymış oldu. "Geç kaldım, atık hayatı yetiştiremem" diye üzülenlere iyi haber; 15 Ocak 2007'ye kadar vaktiniz var artık. Ama çok da oylanmayın çünkü şimdiden katılımcı sayısı 1000'e ulaştı...

Yeni haber alanlar için bir kez daha özetleyelim: Yarışma, Burning Crusade'in çıkış şerefine düzenleniyor ve Türkçe, orijinal içerikli World of Warcraft fan sitelerinin sayısını artırmayı hedefliyor. Azbuz.com platformu kullanarak hazırlanan ve sadece WoW'a özel olan fan siteleri arasından belli kriterler doğrultusunda jüri tarafından bir seçim yapılarak sıralama belirleniyor. Sitenizde ne kadar çok "orijinal" içerik (yazı, fotoğraf, video, blog, vs) varsa kazanma şansınız o kadar yüksek. Ancak bu, hiçbir yerden alıntı yapamayacağınız anlamına gelmiyor. Kaynağını belirttiğiniz sürece tabii ki başka kaynaklara da başvurabilirsiniz.

Bu arada Azbuz.com editörleri şu anda dek kayıt yaptıran 1000 civarı siteden en başarılı görünenleri de seçti:

<http://wowanddotaallstars.azbuz.com>

<http://wowfansworld.azbuz.com>

<http://wowita.azbuz.com>

<http://wow-turkiye.azbuz.com>

adreslerindeki sayfalar şimdilik yarışmayı önde götürüyor. Ama belirtmekte fayda var; 15 Ocak'a dek, kaydettirdiğiniz sitenizde her türlü değişikliği yapabilir, doğru hamlelerle öne geçebilirsiniz.

Büyük günde görüşene dek, tüm katılımcılara iyi eğlenceler ve başarılar diliyoruz. Yarışmaya ilgili güncel haber ve bilgilere www.azbuz.com/wow/news.htm adresinden ulaşabilirsiniz. ■



YÜKLENİYOR...

2006'nın son oyunları bunlar,
yetişen alıyor!



PC

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
ARALIK '06		
1 Aralık	Tom Clancy's R6: Vegas	Taktik
5 Aralık	Star Trek: Legacy	Aksiyon
8 Aralık	Rayman: Raving Rabbids	Aksiyon
15 Aralık	IL2-Sturmovik: 1946	Simülasyon

OCAK '07

16 Ocak	WoW: The Burning Crusade	Devasa Online
23 Ocak	Limbo of the Lost	Adventure
26 Ocak	Sabotage	FPS
26 Ocak	Charlotte's Web	Aksiyon

SUBAT '07

9 Şubat	Maelstrom	Strateji
9 Şubat	UFO: Afterlight	Strateji
16 Şubat	SoW: Battle of Britain	Simülasyon
16 Şubat	Spellforce 2: Drg. Strm.	Strateji
23 Şubat	Monster Madness	Aksiyon
23 Şubat	Resident Evil 4	Aksiyon



PLAYSTATION 2

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
ARALIK '06		
1 Aralık	Curious George	Aksiyon
1 Aralık	Thrillville	Strateji
1 Aralık	Star Trek: Encounters	Aksiyon
8 Aralık	Samurai Showdown 6	Dövüş
15 Aralık	Superman Returns	Aksiyon

OCAK '07

12 Ocak	Sega Mega Drive Collection	Retro
12 Ocak	World Snooker Championship	Spor
12 Ocak	Arthur and Minimoys	Adventure

SUBAT '07

9 Şubat	Shrek: Smash'n Crash	Yarış
15 Şubat	Lumines Plus	Bulmaca
16 Şubat	Test Drive Unlimited	Yarış



NINTENDO WII

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
ARALIK '06		
8 Aralık	Legend of Zelda: Twilight Princess	Aksiyon/Adv.
8 Aralık	Red Steel	Aksiyon
8 Aralık	Call of Duty 3	FPS
8 Aralık	FarCry Vengeance	FPS
8 Aralık	Wii Play	Arcade

KARNE GÜNÜ

» Okulların sömestr tatiline daha haf-talar var, farkındayız ama oyunlar yüzünden hep biz düşük not alma korkusu çekençel değiliz ya... Gün oldu devran döndü, karne alma sırası oyun cihazlarına geldi. Biraz da onlar karın ağrısıyla uğraşın, çamaşır suyunun alternatif kullanım yolları üzerine kafa yorsun.

Geçtiğimiz ay Wii ve PS3'ün çıkışını ve tatil dönemi nedeniyle iyice hızlanan oyun çıkarma sırasında kimlerin nasıl performans gösterdiğini GameDaily sitesi mercek altına aldı ve oyun konollarına notlarını verdi... Genel olarak çıkan oyunların fiyatlarına, oynanabilirlik düzeylerine ve satış rakamlarına bakılarak kararlaştırılan notlar, elbette sadece Amerika pazarını kıstas alıyor ve

mesela henüz PS3'ü görememiş bizler için onun notu bir sey ifade etmiyor. Ama herkesin "hangi konsol, hangi oyun, ne yapmak lazım" diye panikle-diği bugündelerde, bu analizin de karar vermekte küçük de olsa bir katkısı olabilir. Yine de bize GameDaily sinav kağıtları kadar kanaat notuna da ağırlık vermiş gibi geldi. İşte çalışkan tembelde doğru sıralanan notlar:

DS: A

Xbox 360: A

Wii: A-

PS2: B+

PS3: B+

PSP: B

GameCube: C

Xbox: D (Aah be Microsoft'um!...) ■

HARKER

DRACULA'NIN GÖLGESİNDE ÇIKMA ZAMANI

» Dracula'yı herkes bilir ama bir efsaneye ve sonra da Bram Stoker'in Dracula romanına konu olan bu vampir kontun hikâyesindeki önemli bir diğer karakter olan İngiliz aristokratı Jonathan Harker pek tanınmaz. Karşınızdaki kişi Vlad Tepes (Dracula) olunca ezilmeniz, hatta ezilmek de laf mı, kanınızın çekilmesi çok doğaldır elbette ama Harker'in bu makus talihi yeni bir oyunla değişecek gibi görünüyor.

Foundation 9 Entertainment'in kolu The Collective, yeni nesil konsollar için Harker ismindeki yeni oyununu açıkladı. Bram Stoker'in klasik romanı Dracula temel alınarak hazırlanacak oyunun özelliği hikâyeye yepen bir boyut getirmesi. Dracula karşısında sürekli çaresiz kalan ve onun kurbanlarından biri olan Harker, oyunda alternatif bir kişiliğe kavuşarak başrol oynamaya hakkına kavuşmuş oluyor. Saygın, kibar, mesafeli ve kırılgan bildiğimiz Jonathan Harker, artık sert ve acımasız...

Survival horror türündeki oyunda, sevgili eşimiz Mina'yı Dracula'nın elinden kurtarmak için tüm vampirleri yok etmek gibi ağır bir görev üstleniyoruz. Özellikle yakın dövüş ve öldürme teknikleri açısından gayet iddialı bir aksiyon zenginliği içereceği açıklanan oyunda sadece ele geçirdiğimiz sıradan silahları değil çevre koşullarını da lehimize kullanmak gibi seçeneklerimiz olacak. Oyun, kendinden geçmiş onlarca düşmanın aynı anda saldırıldığı ve sizin basit hack&slash hareketleriyle ilerlediğiniz bir sisteme sahip değil. Öldürdüğünüz her vampirden sonra durup derin bir nefes almak isteyeciksizsiniz. Çünkü Harker'in vampirleri tek vuruşta ölen kukla karakterler degiller. Hayatta kalmak için en az sizin kadar çaba harcıyorlar.

18'inci yüzyıl geri planıyla, karanlık ve tehlikedeki vampir hikayelerinin son derece hoş bir artistik dokunuşla buluşturulduğu Harker, ne zamandır ekranдан kan çekmiş vampirsever(!) oyuncuların istahini kabartacak bir oyun. Ama daha çıkışmasına çok var... ■

■ "Usta, yanları al üstler kalsın."



■ "Al diyetini!..."



WORLD CYBER GAMES 2006

BÜYÜK FINAL

BİR HAKEMİN GÖZÜNDEN WCG İTALYA

■ Dark Passage ilk gününde 12. maçını oynarken. Arkadaki hakemler uyumasını gaza gelsinler diye ışıklık "Eye of the Tiger" çalıyor.



>> Neresinden başlasam ki... Italya'da her gün en az birimizin kaybolduguandan mı, turnuva alanında yağmur altında depar atmak zorunda kalmamdan mı, İtalyan organizasyonunun yetersiz olduğundan mı, yoksa karişığımız şike olayla--- Ehm. Hala nereden başlayacağımı karar veremedim ama bir yerden başlamak zorundayım. O yüzden İtalya maceramızın ilk gününden başlıyorum...

INFORMAZIONE TOURISTO

Hava yavaş yavaş aydınlanmaya başlamıştı. Saatime baktığında dokuzu gösteriyordu, ancak geri almayı unutmuşum. Saat aslında sekizdi. Benim gözlerimden uykuya akarken oyuncuların hepsinin gözünde uyku değil heyecan vardı. Yine de Tuğbek'le beraber, iki gün boyunca kaybolup durduk, uyanmadık herhalde... Aslında Milano'ya ilk inişimizden sonra Central Station'da başımıza gelenlerden belliyi önumüzdeki günlerdeki akitbetimiz.

Biz dışında beklerken Tuğbek "ben hallederim, bekleyin" dedi ve turist bilgilendirme noktasını aramaya başladı. Zira WCG'den

■ Dark Passage sonunda Monza'ya gitmenin kolay bir yolunu bulur...



hiçbir yetkili ne oyuncuları ne de hakemleri karşılamamıştı. Tuğbek'ten yarım saat boyunca haber almadık. Tam endişelenmeye başlamışken uzaktan Tuğbek göründü. Tek öğrenebildiği trenlerin kaçta ve nereye kalktığını. Bir şekilde oyuncuların kalacağı otele hangi metro ile gidileceğini ögrenirdi ve oyuncuları metroya bindirdik. Kapılar kapanırken yüzlerindeki korku dolu "abi bizi bırakmayın yaban ellerde tek başımıza!" ifadesi içimizi burktu.

Benim gideceğim yer ise turnuva alanına çok yakın olan, hakemlerin kalacağı Hotel Della Regione idi. Turnuva alanı ise İtalya'da Monza'da bulunan F1 pistinin ta kendisiydi, bilimsel adıyla Autodrome Nazionale di Monza. Monza ise Milan şehir merkezinden çok uzakta. Bu yüzden metro ile değil başka yollardan gitmem gerekiyordu. Ama bunları bilene aşk olsun. Bu sırada turist bilgilendirme merkezinin yeri hala muallaktaydı. Central Station'un altını üstüne getirirken o sırada Tuğbek bir polis memuru gördü ve koşup sormaya yeldi. Aralarındaki talihsiz diyalog ise şöyle oldu:

Tuğbek Ölek: Do you know where the

Tourist Information is? [Turist Bilgilendirme

nerede?]

Polis Amca: No, no, no, no nonononono... [Hayır, hayır, hayır, ha....]

Tuğbek Ölek: informazyone Turisto! [Turist Bilgilidirmenin İtalyancası muhümelen, çünkü sallıyor]

Polis Amca: Haa, si si. *Çeşitli el hareketleri*

Evet, buradan da anlayabileceğiniz gibi İtalyan milleti İngilizce bilmiyordu. Yüzde onluk bir kesim biliyor sadecə. Ki bu, günün ilerleyen saatlerin-

■ Monza'ya bir türlü ulaşamayan Tuğbek sonunda kendini daha faydalı işlere adamaya karar verir.



de benim için büyük sorunlar teşkil edecek. Polisin gösterdiği yere gidip gerekli bilgileri aldıktan sonra, önce Tuğbek'in kalacağı otele gittik biraz soluklanmaya. Yolum uzundu. Dinlenirken Google Earth'ten hakem otelinin yerini bulduk ve çıktısını aldım yanına. Saat 15.00 sularında Tuğbek beni trene bindirdi. Binmez olaydım...

MONZA'DA NASIL KAYBOLUNUR, DERS BİR!

Yirmi dakika sonra indim trenden. Monza tren istasyonunun kapısına çıktıığında gözlerim bir ulaşım aracı aradı. Ancak ne bir taksi, ne bir otobüs geçiyordu. Kimseye de soramıyorum, zira anlamıyorlar. Ne İngilizce, ne Fransızca biliyorlar. Ne yapamın ne edeyim derken tepem attı ve kafama göre yürümeye başladım. Elimde sadece bir Google Earth haritasıyla... Pusulam da bozuk. Bir elimde benden ağır bavul diğer

■ Berkant Monza'da otelini ararken... "Abi yok burada da yok, ağlicam şimdidi..."



elimde uyu fotoğrafıyla Monza sokaklarını alt üst ettim. İki saat sonra oteli bulmuştum, ama Monza'da girmediğim ara sokak kalmamıştır herhalde.

KAYBOLMAYA DOYMAYAN PEHLİVAN

Ertesi gün yine bir karambol yaşadım. İlk günün yorgunluğuyla uyanamadım. Durum böyle olunca da sabahın sekizinde hakemleri turnuva alanına götürün servisten haberim olmadı. Otelin resepsyonundaki amca bana herkes otodromda dediği an titreme krizi gelmiş diyorlar. Taksi çağırıp mekana gittim. Gittim de, koca otodrom, kim nerede belli değil. Diğer hakem arkadaşları da telefon numarası yok, güvenlik görevlisine bana yetkili birini bulmasını söyledi. İngilizce duyunca kilitlendi kaldı tabi, sonra beni Christine diye bir ablámıza yönlendirdi. Christine'den turnuva koordinatörü Shiva'yı bulmasını istedim, o kim diye yüzüme baktı. Yani olacak iş değil. İtalyan organizasyonu çok kötü bir iş çıkardı. Özellikle ulaşım konusunda büyük sıkıntılar yaşandı. Milan'dan bir servis bile kaldırılmayı akıl etmemiştir. Bu yüzden Tuğbek her gün "geç

kalabilirim Berkant" diye mesaj atıyordu bana.

Christine'den hayır gelmeyince ben de başladım aylak aylak dolaşmaya. F1 pistinde yürüdüm, açılış töreni hazırlıklarını izledim. Baktım tanıdık simalar yok saatlerce, otelime gittim. Saat 21.00 gibi kapı çaldı ve benim gibi NFS: Most Wanted hakemlerinden biri bana döndüklerini haber verdi. Neredeydiniz diye sordugumda aldığım cevap, sağ gözüme seğirme getirdi: "Autodrome'daydım".

ANNE! ANNECİM!

Turnuvanın ilk günü aslında hiç maç yok. Resmi olarak WCG başlamış olsa da sadece açılış töreni yapılmıyor. Ama diğer tarafta maçlara hazırlıklar son şeklini alıyor. Hakemlere son briefing verildikten sonra yöneteceğimiz maçların bölgelerine gitti. Yapılan tahlillerde NFS: Most Wanted sürümünün 1.3 olması gereken 1.2 olduğunu ortaya çıktı. Bu sırada imdadımıza NFS baş hakemi Dragos'un annesi yetişti ve 1.3 yaması ile kayıt dosyasını yolladı. Daha sonra tüm bilgisayarlarında NFS'yi çalıştırınca ben iptal oldum, her tarafında Josie Maran vardı! "Josieeeeeaaaagg" diye böğürmüştüm!

Açılış töreninde uzun bir aradan sonra ilk defa Türk milli takımı ile bir araya geldim. Hiç biri törende çıkan sanatçıları sevmemi, zaten yağmur yağıyordu.

TÜRK MİLLİ TAKIMI NE YAPTI?

Counter Strike temsilcimiz Dark Passage klanının grubu gerçekten zordu. Sırf bizim için değil, tüm takımlar dengeli ve güclüdü. DP, ilk maçını Çin'li WNV



İşte WCG Türk Milli Takımı:

Sol baştan ayaktakiler: Berkant (Hakem), Damla (Takım Kaptanı), Tuğbek (Kafile Ağası), Kerem (Warcraft III), Umut (CS), Timuçin (CS), Ertuğ

Oturulanlar: Erman (CS), Emir (CS), Onur (NFS)

(Not: Fifa temsilcimiz Okan resimde yok)

Gaming ile yaptı ve hezimete uğradı. Singapur'lu ExsequoR ile yapılan ikinci maçta ise temsilcilerimiz biraz toparlanıda da yenilmekten kurtulmadılar. Üçüncü maç Portekiz'li Excello ile yapıldı. Normal maç süresinde iki takım da yenilemeyeince maç uzatmalara gitti ve uzatmalarda DP gruptaki ilk galibiyetini aldı. Bu galibiyetle iyice motive olan ekibizim Avustralyalı teameng'i farklı bir skorla yendi. Ancak çok rehavete kapılmış olacaklar ki, sonraki maçta Avursturya'lı 3826 klanına daha fazla bir farkla boyun eğdiler. Buna rağmen moralini bozmayan DP, son grup maçında Belarus'lu Ultimo'yu yenmesini bildi. Grup maçları bitmişti bitmesine de; beş takım da dokuzar puana sahipti. Yani beşli bir beraberlik söz konusuydu ve kimse bu düğümü çözecek maçların ne zaman oynanacağını bilmiyor.

İşte en bomba kısım geliyor: Oyuncularımız otellerine sabah 04.00'e doğru döndübildiler. Çünkü o gece Monza'nın mer-

kezinde WCG'nin bir partisi düzenleniyordu. Tüm oyuncular, hakemler ve diğer kişiler oradaydı. Biz de hiç gitmememzlik yapar mıyız... Yapmadık tabi. Neyse, parti bitti herkes oteline döndü. Tam uyuyacağım, saat 23.30 gibi, telefonum çaldı. Arayan Tuğbek'ti. WCG'nin sitesinde, DP'nin de bulunduğu grubun beraberlik maçlarının bu gece oynanacağı ve gelmeyen takımların eleneceği yazıyordu. Hemen baş hakem Joe veya koordinatör Shiva'ya ulaşmam gerektiğini söyledi Tuğbek. Ben de büyük bir panikle otelin içinde koşturmayı başladım. Shiva'nın odasına çıktım, kapı duvar. Joe'nunki de aynı şekilde. Geceyi FIFA başhakemi olan ve en yaşlı hakem sevgili Claudio kurtardı. Shiva'nın telefon numarasını aldım ve kaptanımız Damla'ya yolladım. Onlar da otobanda servislerinden inip aileləce Autodrome'a gitti.

AION: THE TOWER OF ETERNITY

SONSUZLUĞUN KULESİNÉ DEVASA ADIMLAR



■ -Arkamdan güneş vuruyor, ortam romantik, biz de güzel bir irkz diye kolay teslim olacağımı mı sandın? - Akıma gelmedi değil...



>> Devasalar birbirini kovalamaya devam ediyor, hızla ve kayitsızca çoğalıyorlar. Belli ki gelecek burada... Birkaç romantik kalacağız en sonunda, oyunlarıyla arasında özel bir ilişki olsun isteyen, oyunlarını başkalarıyla paylaşmaktan kaçan. Sonra bizim hakkımızda bir oyun yapacaklar. Adı Devasa Zamanlar olacak, bir adadan kaçmaya çalışan bir grup insanın mücadeleşini anlatacak ve elbette, devasa olacak...

Geçen sayidakı "2007'nin en iyi oyunları" dosya konumuzda, Warhammer Online'dan bahsederken söyle bir laf ettim: "Doğrusu devasalaraya ayrılan kaynağın yanlış kullanıldığını ve oyuncunun sanat yanına zarar verdiği düşünüyorum." Ne demek istedigim anlaşılamadı büyük ihtimalle, biraz aymak istiyorum hazır yeri gelmişken. Oyunlar için senaryonun işlenisi, sinematografi, sekansların vuruculuğu, duygusal yoğunluk, müziki sahnelerin uyumu çok önemli bence... Ama devasalarla dışardan bakınca, onları istatistik kağıdını doldurmaya çalışan bir grup oyuncuya dolu olduğu hissi yaratıyor bende, az önce saydıkla-

rım eksik sanki. Bir oyunda Level 60'a, 70'e gelmenin getirdiği hazırlı anlayabiliyorum ama asıl amaç bu olunca oyunun ağırlığı sanattan uzaklaşıyor diye düşünüyor, polemik mektubumu Göker'in önüne nazikçe bırakıp, Aion'a geçiyorum.

Elimizde fantastik bir DVO var yine. Yapımçı firma, NCsoft, yani Guild Wars'un, Tabula Rasa'nın, Lineage'ın ve daha tonla devasanın annesi, babası, klan kankası. Yine iddiialılar, yine farklı olma çabasındalar. Peki ya farklılar mı? Öyle gözüküyor.

Aion'un farkı, "istatistik kağıdı" fobimi yenmemeye yardımcı olabilir. Buna göre Aion'un vatandaşlarının yaptıkları her şey sunuculara kaydedilecek, oyun bu kayıtların üzerine büyüyecek. Böylece bir oyuncunun yapacağı her şey bir şekilde oyunun hikayesini, oyundaki yaratıkların yerlerini, oyundaki güç dengesini etkileyecak. Bir iz bırakacak yani oyuncu. Bu bence çok önemli bir özellik, durup durup yeni karakter yaratın, her Level 60 olduğunda sıkılıp yeni heycanlar arayan oyuncuların zevkiyle kıyaslantığında, Level 10 olsa bile oyunda bir şeyleri değiştirebileceği hissiyle yaşayan oyuncuların aldığı zevk çok daha fazla olacaktır.

AION KONSERİ

Yukarıdaki kayıp cümlelerden birinde güç dengesi dedim. Ne demek istedim? Oyunda iki farklı oynanabilirirk olacak, Melekler

ve Şeytanlar. Bir de yapay zekanın kontrol edeceğini, oyundaki varlığı, denge sağlama göreviyle vücut bulmuş Ejderhalar var. Eğer gruplardan birisi diğerine üstün gelirse, yapay zeka otomatik olarak onlara saldıracak, böylece dengeyi korumaya çalışacak.

Dördü bellii (Wizard, Ranger, Warrior ve Healer) sekiz tane sınıf olacak Aion'da. Elbette ırksal özelliliklerden dolayı hepsinin doğal bir uçama yeteneği olacak. Uçmak, Aion'da çokince işlenmiş bir özellik, oyun için de büyük bir önem taşıyor. Havadayken silah kullanmak ve büyütüp yapmak mümkün (ve pek güzel) olacak. Silahların ve büyülerin yanında değişik dövüş stilleri de, her uzak doğu kaynaklı DVO gibi mevcut.

Aion'un bir önemli farkı da, PvP ve PvE'yi ayırmayan bir dünyaya sahip oluşu. NCsoft bu sisteme -peki yaratıcı biçimde- PvPvE demiş. Aynı dünyada hem PvP hem PvE vuku bulacak, çingar kopacak demek oluyor bu. Burada aklı gelen sorulardan biri, karakter gelişiminin nasıl olacağı sorusu. Ne de olsa boşça kesmek istemeyiz o kadar melek ya da şeytani.

Bizlere gelen dedikodu, level bazlı bir kariyer sistemi olmayacağı. Ama alternatifin ne olduğu henüz bilinmiyor.

AION RENKLERİ

Renkli atmosfer, doğulu çizgilerin can verdiği karakterler, güçlü efekler... Aion, son zamanlarda Kore'den çıkan/cıkmağa gün sayan DVO'lara çok benziyor görsellik konusunda (Crytek Engine 1.0 kullanılıyor oyun için). İddialı oldukları bir nokta, dünyanın fiziginin çok iyi yaratılmış olması. Çevre etkenleri karakterlerin hareketlerinde büyük önem taşıyacak, zemin koşmayı zorlaştıracak/kolaylaştıracak örneğin. Ayrıca hava durumundan oynanışa etki ettiğini, yağmurlu havalarda ateş büyülerinin pek bir işe yaramayacağını belirtiyim.

İddiası olan bir devasa Aion. Etrafindakilere göre farkını ortaya koyabilecek mi, onu ilerleyen aylarda göreceğiz. Kötü olursa pek de üzülmeye gerek yok doğrusu, elinizi sallasanız elle tanesi sıradan... ■

-Mehmet Kentel



■ -Pardon rahatsız ediyorum ama, bizim bir ihale işi vardır da. Pardon bakar misiniz? Ohooo... ■

► Yapım NCsoft ► Tür DVO ► Platform PC
► Web <http://tinyurl.com/yhkzuz> ► Çıkış Tarihi 2007

HERO VE DARK PASSAGE'A BİRER KUPA DAHA

ASUS WORLD GAME MASTER TOURNAMENT SONUÇLANDI

> Eylül ayında Antalya, İzmir ve İstanbul'da düzenlenen elemelerle başlayan Asus World Gamemaster Tournament, İTÜ Taşkıla kampüsünde yapılan büyük final ile sonuçlandı. Elemelerde başarılı olan Türkiye'nin en iyi 8 Counter-Strike takımı ve Warcraft III: FT oyuncusunun birincilik için mücadele ettiği turnuva kapsamında aynı zamanda yılın en büyük Lan Party'si de düzenlendi. Taşkıla'da bir araya gelen yüzlerce oyuncu WGT finalinin heyecanına ortak olmanın yanı sıra Quake 4, NFS: Most Wanted, Fifa 2006 ve Call of Duty oyunlarında düzenlenen mini turnuvalarda mücadele edip Asus'dan hediyeler kazandı.

WGT'nin Counter-Strike ayağında turnuvanın en iddialı takımı olan Dark Passage şampiyonluğu hiç zorlanmadan kazandı ve rakipsiz olduğunu tekrar gösterdi. Bu sene WCG Türkiye elemelerini kazanarak ülkemizi Monza'daki büyük finalde temsil eden Dark Passage gruptan çıkararak ikinci tura kalmayı başaran ilk Counter-Strike takımımızı olmayı başarmıştı. Turnuvaya geçen senenin WCG birincisi TeamQuash da dahil olmak üzere hiçbir Ankara takımının katılmaması dikkat çekti. Kuliste bir zamanlar profesyonel oyunculuk arenasına hükmeden Ankara'da, profesyonel oyunculuğun yavaş yavaş ölüdüğü konuşuluyor.

Warcraft III: FT finali ise büyük bir çıkışmeye sahne oldu. Yillardır ilk üç sıra için ezel bir rekabet içinde olan üç oyuncu Venom, Hero ve HighKing yine final maçlarında karşı karşıya geldi. 2005'de WCG'yi kazanan ama bu sene üçüncüüğe yetinen Hero kararlı bir oyun sergiledi ve finalde WCG birincisi Venom'u yenerek altın madalyaya hak kazandı.

Dark Passage oyuncuları ve Hero altın madalyanın yanı sıra Asus'un ürünleriyle donatılmış oyun canavarı birer PC kazandı. Level'in basın sponsoru olduğu bu yılın en büyük Lan Party'si ikinci en büyük turnuvası ayrıca Intel, Microsoft ve Kingston'ın katkılarıyla düzenlendi. ■

■ Kırk PC'lik Lan Party sisteminde gün boyunca sayısız oyun oynandı.



■ Counter-Strike Birincisi Dark Passage.



■ Warcraft III: Frozen Throne birincisi hero.

İSTER İNAN İSTER İNANMA

1.75 MİLYON DOLARLIK OYUN



eBay tuhaf bir oluşum. İnsanların sadece alış-veriş yapmak için kullandıkları bir sitenin her türden sosyolojik veriyi yansıtılabilmesi açısından bana tuhaf görünüyor en azından. Her neyse, asıl konumuz eBay değil, bir Atari 2600 oyunu olan Atlantis II'nin eBay'de 1.75 milyon dolardan açık artırmaya çıkarılması. Bir yandan

haber kitligi çeken TV kanallarında zaman zaman gördüğümüz "bill-memkaç milyarlık ayakkabı, ama topuğu gerçek pırlantadan yapılmış" türünden haberleri çağrıştırıcı da insan ister istemez hiçbir yerinde pırlantası olmayan bu oyuna niye böyle imkânsız bir bedel konduğunu merak ediyor. Orijinal bir kopya olması ve 25 yıllık yaşı Atlantis II'ye mutlaka iyi fiyat verecek alıcılar çıkışmasını sağlayacaktır ama 1.75 milyon dolar mı? Hadi canım...

Wii'NİN HİKMETİ

Wii'nin her seye muktedir kontrol cihazı, henüz kendisine yabancılık çeken insanoğlunu şaşırtmaya devam ediyor. En son Sinan'ı televizyonda, elinde Wii kumandasıyla balık tutarken izleyenler ne demek istediğimi anlamıştır. Ama yeni bir buluş, Wii'nin arkadaş şakaları için de şimdilik uygun bir bilinmezlik seviyesinde olduğunu gösterdi. 1UP.com'un editörleri için hazırlanan şakada önceden kaydedilmiş bir oyun içi Metroid Prime 2 videosu oynatılırken, editörün eline sahte bir Wii kumandası veriliyor. Daha önce neredeyse hiç kullanmadığı için farkı anlaması mümkün değil. Sonra elinde kumandaya türlü aksiyonlara girerek zaten ilerlemekte olan oyuna müdahale etmeye (ettigini sanmaya) başlıyor. Bu arada cihazın kullanışlı olup olmadığı türünden sorularınıza dikkatini dağıtmamaya çalışarak yanıtlar veriyor. Bir yandan da bu kadar kısa sürede alete hakim olmasına seviniyor... Görevi tamamlayıp mutluluk içinde yerinden kalkarken acı gerceği fisildiyorsunuz (haykırabilirsiniz de): Aslında sen hiçbir şey yapmadır... Bu eğlenceli şakanın videosunu <http://tinyurl.com/stuq> adresinden izleyebilirsiniz.

LEVEL ARENA'DA BÜYÜK KARAMBOL!

LEVELCUP EPISODE 10 QUAKE 3 ARENA



■ Bir bütün pizzayı gövdeye indirmek Berkant'in oyun performansına hiç iyi gelmedi.

>> Flashback – LEVEL Mart 2006 sayısı. Sayfa 22. Dördüncü paragraf:

... Doom 3 ile yıldızının barışmadığını söyleyen Jesus, her öldüğünde "Abi Allah aşkına Quake oynamalı!" lafını tekrarladı. ...

Ve sonunda Jesus'un istediği oldu. LEVELCUP'ta bu ayın seçilmiş kişi, pardon oyunu eskilerden Quake 3 oldu. Aslında bu oyuncu LEVEL ofisinde hiç eskimedi, hala oynanıyor. Buradan "Sinan kazanmak için iyi olduğu oyunu oynattırdı" mesajı veriyorum. Tuğbek de Sinan'ın bu fikrine destek verince olanlar oldu. Belli ki Tuğbek'in gözü cidden dönmüş, birinciliği garantilemesine rağmen kazanmak için elinden geleni yapıyordu. Zaten ben böyle bir fıkstür, böyle bir eleme sistemi görmedim hayatında. Görmez de olaydık... Her şey birbirine girdi. Oyunda her köşeden bir roketin uçmasının, bir railgun sesinin gelmesinin yarattığı karambol yetmezmiş gibi skor tablosunda dengezilikler yaşandı. Tuğbek hepimizi katakulliye getirdi!

Çekilen kurallar sonucu ilk turun ilk maçı Tuğbek ve Sinan arasında gerçekleşti. İki güçlü rakipten biri ilk turda elenecekti, yaşısan! Ama öyle olmadı... Tuğbek son anda Quake 3 için normal eleme yerine çiftli eleme yapılacakını Sinan'a söyledi, Sinan da kabul etti. Yani kazananlar ve kaybedenler ikiye bölünecekti. Karışık işte ya. Boşverin, biz de anlamadık niye böyle olduğunu.

İlk maça gelirsek, zorlu geçen maça Tuğbek Sinan'ı 20 - 16 yendi. İkinci maç ise Berkant ve Volkan arasında geçti ve tarihteki en kısır Q3 maçlarından biri oldu ve maç 5 - 4 Berkant'in lehine sonuçlandı. Eski Quake'ilerden Jesuskane ise OlgaY'a karşı yaptığı ilk maça konsantrasyon eksiği nedeniyle 10'a 6 yenildi. Göker ise ilk turu bay geçti. Böylece kazanan ve kaybeden grupları şekillenmeye başladı. Kazanan grubu Tuğbek, Berkant, OlgaY ve Göker olurken, kaybeden grubu ise Sinan, Volkan ve Jesuskane oldu.

Aralık ayı puan tablosu

SERİ BAŞI	OYUN SAYISI	TOPLAM
Tuğbek	1	10
Volkan	0	9
Olgay	0	9
Sinan	0	10
Berkant	0	9
Mehmet	0	6
Serpil	1	3
Kaan	0	4
Göker	0	2
Jesus	0	2



■ Geçen aydan cesareti toplayan Volkan, Blaxus posterine biraz daha yaklaşırlar.

iCON 2006

11 Kasım Cumartesi günü İstanbul Üniversitesi Beyazıt kampüsünde düzenlenen iCON2006 kapsamında LEVEL ailesi okurlarıyla buluştu. Eh, arada kaçamak yapmayı da ihmali etmediler tabii. Kendilerini oyun odasına atan Sinan, Tuğbek, Berkant, OlgaY ve Göker başladılar masaüstü role-playing'e. Sonuç: Hepimiz Öldük!

2.5 saat süren doğaçlama oyunun son 15 dakikası şöyle gelişti: Tuğbek, "yaralı bu, bizi yavaşlatır!" dedip OlgaY'ı kafasından vurdu. Berkant dışarıda süren savaşa rağmen kendini MGS'de sanıp ölü numarası yaptı ve kafasına proton bombası düştü. Tuğbek'i 1,5 metrelik akrepler kaptı. Göker, Sinan'ın bu cehennemden kaçması için verdiği tek kişilik uzay motoruna bindi ama kaçmak yerine düşmanın üstüne sürdü tam gaz ve patlayarak feci şekilde can verdi. Sinan ise "lan bilsen ben kaçardım uzaya!" dedi ve iki elinde iki füzyon silahıyla sıkltı da sıkltı. Ama bir bölük Çin'li tarafından mermi manyağı yapılmaktan kurtulamadı. Acımız büyük.

Kaybeden grubunun ilk turunda

Sinan ve Volkan karşılaştı ve Sinan beklenildiği gibi Volkan'ı 20'ye 7 gibi farklı bir skorla rahatça geçmesini bildi. Sinan ara sıra aside girip "cisss" sesi çıkarsa da Volkan'a rail ile geçit vermedi. Bu tur ise Jesuskane bay geçti. Kazanan grubunun ilk maçı Tuğbek ve Berkant arasında gerçekleşti. Berkant 4 kez vurup 12 kez vurulunca kazanan Tuğbek oldu. İkinci maça ise OlgaY ve Göker kozlarını paylaştı. Uzun süre dengeli giden maça OlgaY 12 - 8'lik bir üstünlük sağladı. Bu durumda kaybedenler grubuna Berkant ve Göker merhaba dedi. Kazananlar finaline de Tuğbek ve OlgaY adlarını yazdırdı.

Kaybeden grubunun ikinci turunda ilk olarak Sinan ve Göker karşıtı. Sinan'ın railgun'u nasıl ustalıkla kullandığı ise bu maça ortaya çıktı, tabiri caizse Göker "Railroad Tycoon'a döndü ve maç 22 - 9 skoruyla son buldu. Diğer maça ise Berkant ve Jesuskane birbirlerine üstünlük sağlamaya çalışmaktadır. Bu maça sah salım çıkan kişi 17

- 7 skoruya galip gelen Jesuskane oldu. Diğer tarafta kazananlar finalinde Tuğbek ve OlgaY karşı karşıya geldi. OlgaY ustasına baş kaldırmayıp 14 - 8 yenildi. Böylece Tuğbek adını büyük finale yazdırırken; OlgaY, Sinan - Jesuskane karşılaşmasının galibini bekle-

mektediy.

Kaybeden grubundan kim çıktıktı ve OlgaY'ın rakibi olacaktı? İkisi de eski Quake'ci. Biri her fırsatla Quake 3 oynuyor, diğeri aylardır Quake 3 yüzü görmemiş. Çok bilen değil çok gezen Görür misali Sinan 16 - 8'lik bir skorla Jesuskane'i yendi ve kaybedenler finalinde OlgaY'ın rakibi oldu. Bu sırada Tuğbek rakibini beklemektediy.

Kaybedenler final maçında OlgaY en başta beklenmedik bir performans gösterse de Sinan Sinan'dır. Aldı railgun'ı eline, vurdu da vurdu, vurdu da vurdu. Vura vura bir hal oldu ama 19 - 12 rakamlarını skor tablosuna yazdırdı. Quake 3 büyük finali en başta beklenildiği gibi oldu: Sinan Tuğbek'e karşı.

Final maçı oynanırken saat gece yarısı vurdu. Artık yorgunluk belirtileri oyuncularda gözlenmeye başlanmış, bitse de gitsek düşünceleri beyinlerinde dolaşmaktadır. Ama hiçbirinin bu maçı bırakacak hali yoktu. Sinan hala ikincilik için savasmaktadır, Tuğbek ise prestij maçlarını yapmaktadır. Final maçı da çok uzun sürdü elbette. Sinan çok koştur çok yoruldu, o yüzden 14 kez öldü. Tuğbek ise, o da çok koştur çok yoruldu ama o 9 kez öldü. Böylece kazanan (YİNE!) Tuğbek oldu. Can - i gönülden kutluyoruz ve gelecek LEVELCUP'lar için fasulye ilan ediyoruz kendisini.

– Berkant Akarcan ■

FOTOFİLİ

BÜYÜK RESİMLER KÜCÜK İLK BAKIŞLAR



PS3

DEVIL MAY CRY 4

» Devil May Cry serisi hiçbir zaman tekin olmadı ama doğrusu daha ekran görüntülerine bakarak ürkmemişi. Yine oynadıkça çözülecek, ir gibi yapıyor, onda da Dante'nin suratında tuhaf ve karışık bir hikayeye sahip olan

Devil May Cry'in son bölümү, tipki hikayesi gibi her şeyiyle kalın bir sır perdesinin arasında saklıyor. Arada bir yüzünü gösterde görülmemişti. Yine oynadıkça çözülecek, ir gibi yapıyor, onda da Dante'nin suratında kan görüyoruz (ve oyunu ikinci Devil May Cry'ı

yapanların yapacağını öğreniyoruz), içimiz burkuluyor... En azından çıkış tarihi açıklansın artık şu oyunun (sanki PS3'ümüz varmış gibi, biz niye tribe giriyorsak?!)... ■

HEYECANMETRE

SAŞIRIT BİZİ DANTE !



XBOX 360

HALO 3

» Çıktı çıkmazdı derken Halo 3, tüm ihtişamıyla geri dönmeye karar verdi. İhtişam büyük ölçüde Master Chief'ten geliyor elbette ama oyundaki yeniliklerin ve görsel geliştirmeler de azıcık pay sahibi bunda. Bungie'nin Xbox'la neler yapabileğini zaten görmüşük, sırada 360 var. Belki elimizdeki bu tek karelik görüntü çok şey anlatmaya yetiyor ama yine de belirtelim: Yeni neslin



HEYECANMETRE

YANIYORUZ !

HD üstünlüğünü oyunu daha güzel göstermek için kullanan Bungie gerçek zamanlı ışıklandırma için oyun motorunu geliştirmiştir. Yapay zekanın, oyun süresinin, multiplayer özelliklerinin ve elbette görsel kalitenin keskin bir yükseliş göstermesini beklediğimiz Halo 3 çıkış tarihi açıklanmadı ama 360 sahipleri yavaş yavaş kabin basıncını düşürmeye, odalarındaki yabancıları tahliye etmeye başlasınlar... ■



PC, PS3, Xbox 360

CLIVE BARKER'S JERICHO

» Undying'i sonuna kadar oynayarak bütün korkularını astığını, artık korkacak bir şeyi olmadığını düşünenlere Clive Barker'ın yeni bir sürprizi var. Korkacak bir şey yok canım, tarihi sit alanı Jericho'ya küçük bir arkeolojik gezi düzenliyoruz sadece. Ama toprağı kazarken o zarif arkeolog fırçalarını ve minik çekicileri kullanmayacağız. Daha pratik olsun diye, gelecekteki siparis ettiğimiz büyük silahlarıızı ve paranormal

gülerimizi tercih ediyoruz.

Bu saatten sonra korkmanız ya da sakinleşmeniz için yapacağımız hiçbir seyin yararı yok zaten, olan oldu. Cehenneme biletimiz Clive Barker tarafından kesildi, gitmek zorundayız... Bu arada, ekran görüntüsündeki rahatsız canlıyı bir de oyunun videosunda izleyin, dünya tatlısı kişiliği hakkında biraz daha fikir sahibi olacaksınız. ■

HEYECANMETRE



ÜMİT VAAD EDİYOR !



PC, PS3, Xbox 360

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

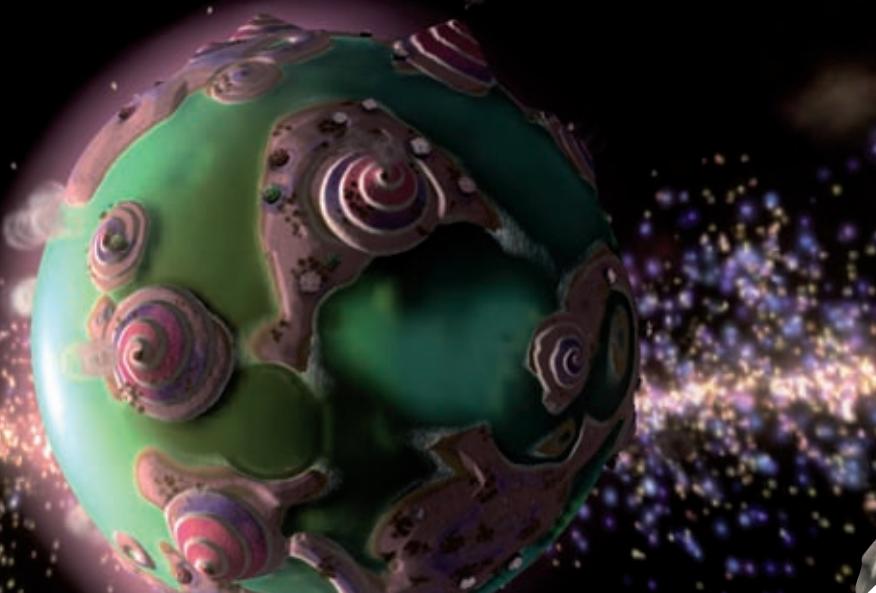
» II. Dünya Savaşı'nın en kıdemli serilerinden biri olan Medal of Honor'in yeni bölümü Airborne'da unutmamanız gereken tek bir kural var: Paraşütüm olmadan asla! 82'nci hava birliğinin kıdemli bir askeri olarak katılacağınız operasyonlarda Avrupa'nın birçok cephesini "tepeden görme" şansınız olacak. Sonra da o gördüklerinizin çoğunu yok etmeye çalışacaksınız.

HEYECANMETRE



İÇİMİZDE BİR SÜPHE VAR !

Savaş hissini en iyi kimin verdiği üzerine bir yarışa dönen 2. Dünya Savaşı FPS'leri mücadeledeinde Medal of Honor bu son atağıyla önemli bir ataya kalkacak gibi görünüyor. Oyunun gerçekçi görünümesi için her ayrıntıya para döken EA, en son Jeep ile anlaşarak savaşta kullanılan Jeep'leri oyuna taşıdı. Tanesine kaç para verdi bilmiyoruz ama oyunda arabanızı gizdirmemeye çalışırsanız iyi olur, EA'i kızdırımayalım sonra... ■



■ Gezegen değil şeker topu sanki. Canım benim.

SPORE

Dağdan bir "Endoplazmik Retikulum" gelecek done done...

Bu oyuna daha şimdiden muhakkımlıfım! İzin verin, nedenini açıklayayım: Nasıl ki bazı Hollywood yıldızları Oscar alındıktan sonra yaptıkları konuşmalarda birtakım kilit isimlere teşekkür etmeye unutarak ya da bu isimleri atlayarak onlara ayıp ediyorlarsa, Will Wright da aynı hatayı yapıyor. Kuraldır ki, bir yaşam simulasyonu yapan her kimse, oyuncun isminden "Endoplazmik Retikulum'u kullanmak zorundadır. Tamam, bu bir kural olmayabilir, hedefim canladığım için biraz abartmış olabilirim. Ama nasıl olur da, 1945 yılında Porter tarafından keşfedilen, ağ manzarası şeklinde olan, "plazma iç ağı" olarak da bilinen ve kitleler tarafından benimsenen bu şirin ağ yapısı es geçilir? Bu vakuol

sistemi değil midir ki, yıllar boyunca genç-yaslı, kadın-erkek, herkesin diline pelesenk olan ve ilk fırsattha her ortamda ilgili-ilgisiz dile getirilen? Hem de, vakuolar arasında kalan alanı dolduran "Endoplazmik Matriks" gibi bir rakibe rağmen...

Bunun dışında Spore'la ilgili herhangi bir sorunum yok. Will Wright, yaratıcı işlerin adamı, birçoğumuzun biyoloji dersinde sıkılarak dinlediği ve ders sırasında sıraya kalp ya da benzeri işaretler kazıldığı bir konuyu işliyor: Hayatın oluşumunu.

HER ŞEY BİR TOZ BULUTUYDU
Öyle miydi, değil miydi, bilmiyorum ama Will Wright'in yeni oyunu

■ Yabancı bir gezegende geldiğinizde havai fiseklerle karşılaşmanızı bekliyor. Tabi düşmanca bir harekette bulunmazsanız.



■ Yabancı gezegenlerden canlı kaçırılmaya kalktığınız anlaşılsırsa vay halinize.



Çıkış Tarihi
2007 sonu
Yapım Maxis
Platform PC



Spore en küçük canlı biriminden başlayarak hayatın oluşumuna tanık olmamızı sağlıyor. Her ne kadar yazıldığı gibi okunsa da, "en küçük canlı birimi" hızla geçirilecek bir konu değil. Zira bu, oyuncun, bırakın oyunu hayatın başlangıç noktası ve ilginçtir ki Will Wright bu denli kapsamlı bir konuyu bir oyunda kullanacak kadar cesareti.

Bu oyunu iki sayfada anlatmak gerçekten zor olacak. Çünkü oyun o kadar detaylı ve kompleks ki bazı noktalarda "İşitme Engelliler İçin Ana Haber Bülteni" sunuyormuş ya da ders anlatmış gibi hareket etmem gerekecek.

Oyun şu şekilde açılıyor: Küçük mikro organizmalar, yeşil ve yapışkan bir sıvının çevresinde dolasıyor. Siz de bu noktada, yani "yasamın başlangıcı"nda oyuna dahil oluyorsunuz. İçlerinden küçük bir mikro organizmayı seçip onun kahverengi ya da siyah hücrelerden kaçarak yeşil hücreleri yemesini sağlamaya çalışıyorsunuz. İçinizden "Ama bu Pac-Man değil mi?" diye geçirdikten ve yeterince yeşil hücre yediğten sonra mikro organizmanız yumurtlama özelliği kazanıyor. Yumurtaya tıkladığınız zaman bir "yaratık editörü" ile karşılaşıyorsunuz. Bu editör sayesinde yaratığınızı (diğer deyişle "mikro organizmanızı") yeni nesil bir yaratığa dönüştürübiliyorsunuz.

Editör, olabildiğince esnek ve birçok ihtiyale açık; yaratığınıza, daha hızlı hareket etmesi için ekstra omur, yüzgeç ya da kuyruk ekleyebiliyorsunuz. Veya pençe, ağız; istediğiniz her şeyi... Güzel olansa, yaratık animasyonlarının kodlanmamış olması. Yani animasyonların tamamı dinamik olarak size sunuluyor. Diyalim ki yaratığınıza sekiz kuyruk birden eklemek istediniz; oyun yaratığınızın bu sekiz kuyruklu yaratığın nasıl hareket edeceğini gerçek zamanlı olarak hesaplayabiliyor.

Yaratığınız -Denetim Masası'ndaki Donanım Ekle/Kaldır seçenekinden eklediğiniz yeni donanımlar sayesinde- artık yeşil renkteki "çamur'un içinde biraz daha hızlı hareket edebiliyor ve artık kahve-



■ Spore'un yaratık editörü milyonlarca farklı sonuç verebilmesine rağmen olabildiğince basit bir kullanıma sahip.



amma değişti
be hocam!" diye-
rek yaratığınızın arkasından konuş-
malarına neden olabilir.

İlerleyen aşamalarda oyunun rengi değişiyor ve sadece bir yaratığı değil, bir yaratık kabilesini yönetmeye başlıyorsunuz. Eski üç bacaklı yaratığınız ve üç bacaklı diğer aile fertleri köyün ortasındaki bir barakanın çevresinde dans ediyor. Anlayacağınız, her şey bir anda oluyor sevgili okurlar. Hiç beklemeyi bir anda kendinizi evli ve çocuklu bir halde buluyorsunuz. Velhasıl kelam, hayat devam ediyor ve yaratıklarınızı geliştirmeye devam ediyorsunuz. Ancak bu kez onlara yeni özellikler ya da yeni uzuvlar kazandırmak yerine, onları silahlandıryorsunuz. Ya da ortaya bir ateş yaktığınızda yaratıklar ateşin çevresinde dans etmeye başlıyor. Peki, davul da koyabılırsınız, o da olsun; bu kez de yaratıklar davulu da çalmaya başlayacaklardır. PlayStation mı? Abartmayın lütfen!

GELECEK

Günler haftaları, geceler gündüzleri kovalıyor ve kabileniz büyüyor, gelişiyor ve oyunda çağ kavramı bitiyor. İlerki çağlarda kabileniz kasabaya, kasabanız şehrə, şehriniz ülkeye dönüşüyor ve işin içine basit teknolojiler ve diploması bile giriyor. Ve işin en güzel yanı, basit bir mikro organizmadan, tüm yaşam formlarına kadar bu süreci yaşama şansını elde ediyorsunuz. Tahmin edebileceğiniz gibi, yukarıda anlattıklarım oyunun sadece küçük bir bölümü. Hem de çok küçük...

Kısacası, Will Wright, Spore'la oyunculara çağ kavramını ortadan kaldırıyor ve bize uçsuz bucaksız bir oyun sunmaya hazırlıyor. Nasıl ki GTA: San Andreas'la karşılaşırılmayan serbest bir aksiyon oyunu yapmak, başka bir oyun oynamak zorlaştıysa, Spore'dan sonra da başka bir serbest yaşam simülasyonu yapmak ya da oynamak çok zor olacağı benziyor. Ancak nihai karar için elbette Endoplazmik Retikulum Kurulu'ndan çıkışacak olan sonucu beklemek zorundayız.

-Fırat Akyıldız



[Yaratığınıza yeni uzuvlar ekleyebildiğiniz gibi, beyin gücünü de geliştirebiliyorsunuz.

renge hücreleri de yeşilleri yediği gibi yiyebiliyor.

Evrim bu şekilde devam ediyor. Yaratığınız gelişiyor, gelişiyor ve gelişiyor. Bu süreçte yurta ve dünyada birçok gelişme... Yaşanmıyor elbette. Zira yaşamın oluşumu artık sizin ellerinizde. Takdir edersiniz ki bu, dünyayı kurtarmaktan daha büyük bir görev. Hayır, Cüneyt Arkın'a taş atmıyorum. Onunla asla polemiğe girmem!

Etrafı fazla dağıtmadan yazıya kaldığım yerden devam edeyim: Oyunun ilerleyen aşamalarında, yani birkaç nesil sonra "çamur" olarak tanımladığımız yeşil sıvinin yerini su alıyor (bu arada, oyunun bu noktasına kadar olan bölümünü tamamıyla 3D tasarlanmış). Artık yaratığınız suda yüzebiliyor ve çevredekiler küçük sarı yaratıkları yiyebiliyor. Burada oyunun ilginç bir özelliği daha devreye giriyor: Yediğiniz sarı yaratıklar diğer oyuncular tarafından yaratılıyor ve "yaratık veritabanı"na konuyor.

Yeni nesil için yeni bir editör kullanılıyor elbette. Bu 3D editörün de en az ikisi kadar olasılıklara açık olduğunu söyleyebiliriz: Yaratığınızı oyun hamuruyla oynuyormuş gibi iste-

diniz yerinden çektiştirebilir, düzleştirebilir ve ona istediğiniz şekli verebilirsınız. Böylelikle partide tüm gözlerinizde olacak (sanmam). Daha da önemli, yaratığınıza -oyunun başında olduğu gibi- kafa, göz, bacak, ayak ekleyebiliyorsunuz. Diğer yaratıklara karşı kendisini koruması için kuyruğuna bir pençe eklemek de seçenekler arasında.

Yaratığınıza üçer bacak ve ayak eklediniz diye lim; hem karada, hem de denizde yol alabilen bir yaratığa sahip olacaksınız. Bu noktada oyun size "Üç bacaklı bir yaratık olsaydı nasıl yürüdü?" sorusunun cevabını da vermiş oluyor. İşin en eğlenceli kısmı ise, bunları yaparken bir programcıya ya da animatöre ihtiyaç duyamamanız. Diğer bir deyişle, bu oyunda sadece yeni bir yaşam yaratmıyorsunuz, oyunu da siz yaratıyorsunuz. Will Wright'in önceki oyunları da bu mantıkta izler taşıyordu tabii ki ancak bu kez her şey sadece bir toz bulutuyken siz "hayatı" yaratıyorsunuz.

Will Wright, editörün bir oyuncak gibi olmasını istiyor. Bunun için de oyuncuya neredeyse sınırsız özgürlük tanıyor. Farklı şekillerde, farklı tiplerde yaratıklar yaratmak da bu yüzden hiç zor değil. İsterseniz iki kafalı, altı bacaklı ve çok hızlı hareket eden bir yaratığa sahip olabiliyorsınız. Ya da kafası ve kuyruğu uzun, bacaksız bir sürüngen... Tabii ki yaratığınız şekline bağlı olarak hareket edecektir. Yani ne kadar uzunsa o kadar ağır, ne kadar hızlıysa o kadar güçsüz olabilir. Bu paragraftan sonra akılınıza Impossible Creatures'in geldiğinden eminim, ancak Spore'da tahmin ettiğinizden çok daha fazlası var. Mesela, yaratığınıza yeni uzuvlar ekleyebilmeniz bir yana, onun beyin gücünü de geliştirebiliyorsunuz. Ve gelişim maksimuma ulaştığında yaratığınız nesil atlıyor ve değişiyor. Tabii ki bu, arkadaşlarının "bu da



■ Yaratığınız seslenerek çiftleşeceği esini arıyor. Ama buranın piyasasında rekabet oldukça fazla.





FANTAZYAYA GERİ DÖNÜŞ

Rol yapma oyunlarını neden seviyoruz?

| Erce Güven |

| egüven@level.com.tr |

Hmm, bu sorunun cevabına bir bakalım;

- Kendimizi hayali bir karakterin yerine koymanın keyfini yaşıyoruz.
- Yaratığımız karakterleri çocuklarımız gibi seviyoruz.
- Aciyip acayıp yaratıklarla karşılaşıyoruz.
- Sağa sola ateş topları fırlatabiliyoruz.
- Yerden bulduğumuz "epik" bir silah yüzünden çocukların gibi seviniyoruz.
- "Şu zindanı da temizleyip yatıyorum" diye kendimi kandırıyoruz.
- O iki metrelük kılıçların öldürdüğümüz küçük küçük yaratıkların nereinden çıktıığını merak ediyoruz.
- Her yeni oyuna farklı bir dünyaya gidiyoruz.

İşte, rol yapma oyunlarını bunlara benzer birlerce sebeb yüzünden seviyoruz. Onları seviyoruz çünkü haklarında onlarda sayfa yazı yazabiliyoruz; onları seviyoruz çünkü haklarında yazıları her sayfayı merakla ve keyifle okuyoruz. Onlar da bizi seviyor galiba, çünkü onlara hayat veriyoruz; el ele verip ortak bir kaderi paylaşıyoruz.

Önümüzdeki dönemde, bizi dünyalarına davet eden ve onlara yol göstermemizi bekleyen o kadar çok ve o kadar güzel tek kişilik rol yapma oyunu var ki, saatlerimizi vereceğimiz... Çıkacak en iyi PC RYO'ları arasından, büyülü çağlarda geçen ve en çok umut vaat edenleri seçtik ve hangilerinin kararlı dünyalarına korkusuzca girmek isteyebileceğimizi öğrenmek istedik.

SILVERFALL

BİLGİ

Çıkış Tarihi: Mart 2006

Yapımcının Kanesi: Kiev Games (ilk oyunları)

Neden Önemli: Görsel açıdan bir sıkıntı yaşamadığı açıkça belli olan Silverfall, vaat ettiği farklılıklarla hayatı geçiribilecekse 2007'nin önemli aksiyon RYO'larından biri olabilir.

Monte Cristo'nun oyun geliştirmek için kurduğu alt firmalarından biri olan Kiev Games'in ilk oyunu olan Silverfall farklı bir aksiyon RYO olacak.

Silverfall'un piyasadaki Dungeon Siege gibi benzerlerinden ayrıldığı en önemli nokta, oyunun başından itibaren ilerleyeceğiniz yolu seçme ve tüm gelişiminizi buna dayandırma zorunluluğunuza olacak. "Doğa" ve "Teknoloji" arasında seçeceğiniz bu yollar, birbirinden tamamen farklı oyun deneyimleri

sunmak için bizleri bekliyor. Örneğin doğa yolunda ilerlemeyi tercih ettiniz ve bu yolda karşınıza çıkan "Lycanthropy" yeteneğini seçtiniz; bu yeteneğe sahip olan karakterlerin savaştaki hızları ve güçleri artacak, "Berserk (Öfke)" kapasitesine sahip olacaklar. Bu yolda ilerleyen bir karakter teknoloji sınıfının "Implant" özelliğinden mahrum kalacak. Uzun mesafeli keskin atışlar yapmasını ve çeşitli silahları kullanabilmesini sağlayan takma metal kol, Doğa yolunda ilerleyen bir karakter için tamamen devre dışı kalacak. Karakter gelişimine benzer şekilde, Silverfall şehrinin görüntüsü ve satıcıların önerdiği eşyalar da seçilen yola göre değişiklik gösterecekler.

Oyunda yanınızda alabileceğiniz yol arkadaşlarınız da seçtiğiniz yola bağlı olarak değişecek ve ruhsuz birer savaş makinesi olmak yerine, girdiğiniz diyaloglara tepki veren, onunla kurduğunuz



■ Silverfall hem ismi, hem de çizgi film varyantı grafikleriyle unutulmaz oyun Silver'i andırıyor.

ilişki doğrultusunda size yardımcı olan ve güç kazanan karakterler olacak.

Karakter gelişiminde karşınıza çıkacak 121 yetenek çeşidi ve değişik gelişim sistemiyle Silverfall, sözünü ettığı birçok farklılığı hayatı geçirme için gün sayıyor. Kiev Games'in ilk oyunu olmasının getireceği dezavantajı bir yana bırakıksak, vaatlerini yerine getirip getiremeyeceğini merakla beklediğimiz bir oyun Silverfall. ■



THE LORD OF THE RINGS THE WHITE COUNCIL

■ Konsept çizimlerin hepsi birer sanat eseri. Umarım oyunda da bu kadar iyi görünürler.

BİLGİ

Çıkış Tarihi: 2007'nin sonu

Yapımcının Karnesi: EA Games (LOTR: Battle for Middle Earth 2 - %85)

Neden Önemli: Her şeyden önce bir LotR oyunu bu. EA'in oyun geliştirmedeki başarıları ve LotR lisansına verdiği önemi dikkate alırsanız, White Council'in bize sunacağı çok şeyi olduğuna şimdiden bahse girebilirsiniz.

2004 yılının konsol hitlerinden olan The Lord of the Rings: The Third Age'in mimarı Steve Gray'in adının geçtiği ve birkaç ay önce basına sızan "Project Gray Company" isimli oyun oldukça ilgi toplamıştı. Ansızın ortaya çıkan bu oyun hakkında yapılan ilk yorumlar Project Gray Company'nin EA'in Lord of the Rings serisinin bir sonraki halkası olduğu yönündeydi. Tabii bu düşüncenin arkasında birçok etken vardı; daha önce bir LotR oyunu hazırlamış olan Steve Gray'in ismini barındırması, ilk yayınlanan ekran görüntüleri ve tabii ki LotR serisinin 5. kitabının 2. bölümünün ismi: Gri Bölüğün Geçişi (The Passing of the Grey Company)

İlk bilgilerin basına sızmasından 4 ay sonra, 13 Temmuz 2006 tarihinde EA beklenen açıklamayı yaptı ve daha önce "Project Gray Company" olarak anılan oyunun, gerçekten de Yüzüklerin Efendisi serisinin bir sonraki adımı olduğunu duyurdu. Yüzüklerin Efendisi'nin temel hikayesini oluşturan ve filmlerin de

konusunu yaratan tek yüzük mücadeleisinin 80-100 yıl gerisine giden White Council, bu sayede bilindik hikayenin sınırlarından kendini kurtarıyor ve kendi anlatım tarzını yakalama şansına sahip oluyor. Basına gösterilen ilk tanıtım videolarında oynanışa ve görsel özelliklere dair hiçbir şey gösterilmemiş olmasına rağmen EA yetkilileri oyunun görsel açıdan oldukça etkileyici olacağı sözünü veriyorlar. EA'den yapılan açıklamada videooda gösterilen ve önceden renderlanmış göz alıcı görüntülerin, oyunun görsel hedefini temsil ettiği ve oyun piyasaya çıktığında tüm grafiklerin bu videooda gösterilen kalitede olacağı belirtiliyor. Önceden renderlanmış görüntülerden anlaşıldığı kadarıyla The Hobbit'teki ejderha Smaug'dan, dev kurtlarla dövüşen hobbitlere; ormanları yerle bir eden devlerden, Fellbeast'yle Mordor üzerinde süzülen Nazgûl'lara ve ejderhalarla dövüşen cücelere kadar çok kapsamlı bir içeriği oyununda bulmamız mümkün olacak. Hem kitapların hem de filmlerin haklarını elinde bulunduran EA, kendi hayal güçlerinin yanı sıra Peter Jackson'ın muhteşem film üoglemesinde hayatı geçirdiği görsellerin de oyunda yer almasını sağlayacak. Ayrıca videooda gösterdikleri gibi, oyunda karşımıza çıkacak olan Gandalf, Elrond, Saruman ve Galadriel gibi karakterlerin filmlerdeki isimler tarafından seslendiriliyor olması da oyuna ayrı bir hava katacak.

Oyunda kendi kahramanımızı yaratırken insan, cüce, elf ve hobbit ırkları arasından seçim yapabileceğiz. Grey Heavens'in batisından başlayacak olan yolculuğumuz zaman içerisinde bizi Mirkwood'un karanlığına taşıyacak. Yolculuğumuz sırasında bir yandan Orta Dünya'nın kötülükleriyle mücadele ederken bir yandan da karakterimizi geliştireceğiz. Karakterimizin sadece görünüşünü değiştirmekle kalmayacak, onun geçmişini, kullanacağı silahları ve büyüleri, ustalaşa-

cağı meslekleri ve yetenekleri de belirleyeceğiz.

Oyunda yinelebileceğimiz bazı "meslek" sınıfları olacak. Tabii burada "meslek" diye bahsedilen şey biraz farklı. Örneğin oyuncular Kuzey Krallıklarının son varısları olan Ranger'lara katılabilecek ve onlara yardımcı olabilecekler. Böyle bir seçimin sonunda Ranger'ların zorlu hayat şartlarına uyum sağlamak zorunda kalacak olan oyuncular, görevleri sona erdiğinde Elendil soyundan gelen bu insanların temel yeteneklerini elde etmiş olacaklar.

Oynaması ilişkin herhangi bir gösterim yapmayan EA'in belki de en çok karşılaşacağı soru oyun dinamiklerinin ne şekilde işleyeceğini. Oyun gelişiminin nispeten erken aşamalarında olan EA bu konuda çok da fazla bilgi vermek istemiyor açıkçası. Ancak savaş sahnelerinin LotR: Two Towers ve LotR: Return of the King oyunlarındaki aksiyon bazlı yapıyla, LotR: Third Age'in taktiksel tabanlı savaş yapısının bir karışımı olacağını söylüyorlar.

Oyuna ilişkin neredeyse hiçbir şey görmemiş olmamızı rağmen White Council hakkında heycanlanmak için fazlasıyla sebebe sahipmiş gibi görünüyor. ■

BİRAZ DA DEDİKODU YAPALIM

Baldur's Gate 3

Interplay, Atari'yle D&D hakları konusunda hukuki bir savaşa girişince herkes bunun Baldur's Gate 3 ile ilgili olduğunu düşündü. Interplay'in daha önceki BG oyunlarında çalışan yetenekli Black Isle ekibini dağıtmış olması nedeniyle hepimiz D&D haklarının Atari'de kalması için dua ettik. Şu an hala ortada resmi bir açıklama yok. Ama Atari yetkililerinin de söylediğisi gibi "eninde sonunda bir BG olacak."

Diablo 3

Diablo kitapları yazarı Richard Knaak geçti-

ğımız günlerde verdiği bir röportajda şöyle diyor "Yazdıklarım, gelecek projelerden birinde kullanılacaktır... Ve ben ölü bir oyun için yazmıyorum :)" Hepimiz günün birinde Diablo 3'le karşılaşacağımızı biliyoruz. Ama bu bildigimiz tarzda bir Diablo mu olacak, yoksa Haziran ayında Vivendi'nin yaptığı açıklamaların farklı bir şekilde yorumlanması sonucu, tüm Blizzard evrenlerinin MMO olarak karşımıza çıkacağı gerçegine kendimizi hazırlamalı mıyız?

KotOR 3

Her firma gibi yıllık bütçelerini yayinallyan

Lucasarts'ın hesaplarında KotOR 3'e de yer verdiği söyletileri kafaları karıştırdı. Resmi olarak hiçbir şey açıklanmamış olmasına rağmen KotOR 3'ün Obsidian tarafından uzun süreder geliştirilmekte olduğunu sağırlı sultani bile duydu. Dövüş sisteminin tamamen gerçek zamanlı gerçekleşeceği söyleyen oyunda, ana karakter ve NPC'ler arasındaki etkileşimin çok daha akıcı olacağı da söylenenler arasında.

Fallout 3

Bu oyun hakkında hiçbir dedikodu yazmayaçağım. Çünkü bu oyunun çıkacağı, Elder Scrolls Oblivion'u yapanlar tarafından, aynı motorun daha da gelişmiş haliley hazırlanacağı, çıktıgı zaman bize gece/gündüz/sevgili/okul gibi kelimeleri anlamışlaştıracığı artık kesin. Sadece geçen E3 fuarında sergilenen afişe bakın! ■

DRAGON AGE



■ Bioware'in ilk Neverwinter Nights'tan beri sadece PC için yaptığı ilk oyun olması Dragon Age'i daha da değerli yapıyor.



■ 4 yılda sadece 4 ekran görüntüsü... Bu hızla gidersek oyunu görene kadar çoktan gipi gitmiş olacağız.

Dragon Age'i tamamen yeni bir oyun motoru üzerine kuruyor. Geçtiğimiz gün yayınlanan yeni ekran görüntüsünde kadar elimizde sadece 2004 yılından kalma 3 ekran görüntüsü bulunuyordu. Aslına bakarsanız bu görüntülere bakarak oyunun görsel yönü hakkında yorum yapmak pek sağlıklı olmayacaktır. Ancak aynı anda Xbox 360 için geliştirilen Mass Effect'in ne kadar harika göründüğü göz önünde bulundurursa, Dragon Age'in de ondan aşağı kalmayıcağını öngörmek pek de yanlış olmaz sanırı.

RYO oyunlarındaki karakterlerin kendi-lerine has kişilikler kazanmalarının temel unsurlarından biri olan seslendirmeler Dragon Age'de de tam kadro bulunacak. "Her eve bir X360" kampanyası başlatmak istememe sebep olan Mass Effect'in, yayınlanan videolarında belki de bizi en çok etkileyen ve ağızımız açık izledigimiz diyalog sisteminin bir benzerini kullanan Dragon Age'deki karakterlerin sadece yüz mimiklerini takip etmek bile hislerini anla-mamiza yardımcı olacak.

Oyunun multiplayer yetenekleri hakkın-dı su an için bildiğimiz tek şey, tek kişilik kampanya görevlerine benzer bir yapının multiplayer için de söz konusu olacağı ve ana hikayeyi farklı bir bakış açısıyla suna-cağı. Neverwinter Nights ile kazanılan ve inanılmaz bir kullanıcı kitlesine ulaşan oyun editörüyle yaratılan modların Dragon Age için de kullanılıp kullanılmayacağı hala bir muamma. Ancak Bioware'in bu konuda elde edilen başarıyı bir çırpıda silip atama-yacağı gerektiğini de göz önünde bulundur-mak gerekiyor.

Her biri yıllarca merakla beklenen ve çıktıktan sonra defalarca oynanan Bioware RPG'lerinin bu son örneği de geleneği bozacakmış gibi görünmüyork. Baksanızı şimdiden 4 yıl oldu ve öümüzde en az 1.5 yıllık bir bekleyiş daha var. ■

BİLGİ

Çıkış Tarihi: 2007 sonu – 2008 başı

Yapımcının Kanesi: Bioware
(Neverwinter Nights 2 %91 – Knights of the Old Republic %92)

Neden Önemli: "Bu oyun Baldur's Gate'in manevi takipçisidir". Bu cümle-den başka bir söyle gerek var mı?

Bioware'in fantastik RYO'larda alışık olduğumuz D&D evreninin dışına taşan Dragon Age'in tüm yaratımı tamamen Bioware'e ait ve yaptıkları açıklamayı Dragon Age'in aslında Baldur's Gate'in manevi takipçi olduğunu belirtiyorlar. Yeni oyunlarında klasik elf-cüce yapısından kurtulmayı hedeflemiş olsa da elf-cüce benzerlerini kullanmakta sakınca görmemiş Bioware. Aslında bunun açıklamasını çok basit bir şekilde yapıyorlar: "farklı bir şeyler denemek ama bunu yaparken klasik fantazi ögelerinden uzaklaşmamak."

Bioware, Dragon Age için yepyeni bir oyun dünyası yaratmak için oldukça ciddi bir zaman harcamış durumda. Dragon Age'in dünyası 5000 yıllık, politik entri-ka ve komplolarla dolu, çeşitli toplumlari içeren bir tarihçeyi bünyesinde barındırıyor. Böylece derin bir geçmişe sahip dünya içerisinde oyuncular, yaptıkları seçimlerle hikâyeeye farklı açılardan yaklaşabilecekler ve gelişimlerini istekleri doğrultusunda

tamamlayabilecekler. 2004 yılı E3 fuarında oyunu ilk kez basının karşısına çıkan Bioware, o tarihte oyun üzerindeki çalışmalarının ilk 18 ayını tamamlandı durumdaydı. Yaklaşık 4 yıldır geliştirme süre-cinde bulunan oyunlarında kullanacakları ırklara ve karakter sınıflarına uzun süre önce karar vermiş olsalar da halen daha bu tür ayrıntılar konusunda hiçbir açıklama yapmamayı tercih etmiş olmaları, oyuna duyulan merakı bir kat daha artırtıyor. Ayrıca unutmadan söylemeliyim ki oyunun hikâyesinin Bioware'in daha önce yaptığı tüm RYO'lardan daha karanlık olduğu fisildanan dedikodular arası-

ndan.

Dragon Age ile Bioware'in yapmak istediği en önemli şeylelerden biri tamamen üç boyutlu olarak yaratılmış dünyada Baldur's Gate tarzı ekip tabanlı bir oynanış sunabilmek. Oyun dünyasında dolasır ve etrafi keşfederken KotOR serisinde olduğu gibi 3. şahıs kamerasından faydalananı planlayan Bioware, savaş sahnelerini Baldur's Gate tarzında yapmayı düşünüyor. Herhangi bir savaşa girdiğinizde oyun kamerası savaş alanını izometrik bir açıdan gösterecek şekilde yeniden konumlanacak ve tüm ekip üyelerine kolaylıkla bireysel emirler verebileceğiniz bir yapıya bürünecak. Black Isle zamanından beri süregelen ve bu ay piyasaya çıkan Neverwinter Nights 2'de de devam eden ve oyunu istediğimiz zaman durduramamıza ve emirler vermemize izin veren yapı Dragon Age'de yerini alacak. KotOR'de olduğu gibi her bir karakter için sıralı emirler verebileceğiz ve bu sayede savaşlara daha taktiksel yaklaşımlarda bulunabileceğiz.

Neverwinter Nights'la yarattığı Aurora motorundan sonuna kadar faydalananı Bioware,

BLOOD MAGIC

2005 yılında piyasada olması planlanan Blood Magic, sizin de tahmin edebileceğiniz gibi şu ana kadar gün ışığına çıkmadı. Blood Magic'i diğer RYO'lardan ayıran en büyük özelliği sadece tek bir karakter sınıfını kullanabilmeniz: Büyücüler. 6 farklı sınıf-taki 12 ayrı büyünün kullanılabileceği Blood Magic'de oyuncular 4 karakterden birini seçerek oyuna başlayacaklar. Çizgisel bir senaryoya sahip tek kişilik oyunda, karakter özelliklerinin gelişimiyle birlikte karakterlerin görünümü de değişecek ve bu sayede kısa sürede kendinize has bir karaktere kavuşmuş olacaksınız.

BİLGİ

Çıkış Tarihi: 2007

Yapımcının Kanesi: Sky Fallen (ilk oyunları)

Neden Önemli: Bu kadar çok ertelendi-gine göre mutlaka özel bir şeyler hazırlı-yor olmalıdır.

■ Kiyafet iyi olmuş hoş olmuş ama o kafandaki sey biraz palyaço havası katmış sanki...



THE WITCHER

Adını ilk kez üç yıl önce duydugumuz The Witcher, yapıcısının ilk oyunu olması, hikâyesi, grafikleri gibi yönleriyle değil; Bioware'in muhteşem Neverwinter Nights'ına hayat veren Aurora oyun motorunun kullanılacağı bilgisile oyun dünyasına ilk bombasını fırlattı. İlk ekran görüntülerinden sonra NWN'ye benzerliğiyle dikkat çekmesi, oyun üzerindeki ilgisi bir kat daha arttırdı. Bioware'in Aurora oyun motorunu tanınmayacak şekilde değiştiren CD Projekt, işini iyi yaptığı kanıtlamaya grafiklerden başlamış durumda. Orijinal Aurora motorunda bulunmayan birçok görsel efekt motora dahil edilmiş ve çok daha etkileyici görsellerin yaratılmasına imkan tanınmış.

Andrzej Sapkowski'nin en çok satanlar listesine giren kitabını temel alan oyunda ana karakterimiz, çocukluğundan beri sıkı eğitimlerden geçmiş, hayatını yaratıkları öldürerek

BİLGİ

Çıkış Tarihi: Mayıs 2007

Yapımcının Karnesi: CD Projekt Red (ilk oyunları)

Neden Önemli: Uzun zamandır geliştirilmekte olan The Witcher, duyurulduğu günden bu yana sürekli gelişerek ve güzelleşerek yoluna devam ediyor. Bioware'in desteğini arkasına alması, CD Projekt Red'in "birde bir" yapmasına sebep olabilir.

■ Fantastik bir yaratık, "yaratık" olana kadar ne asamalardan geçiyormus. Onların da işi zor. Bi de üstüne üstlük kesiyoruz zavallıları.



kazanan ve masum insanları kurtadamlardan, yaşayan ölülerden ve diğer her türlü yaratıktan korumaya yemin etmiş gizli bir kardeşliğin üyesi olan "Witcher" olacak. Ana karakterin etrafında-donecek olan senaryo içerisinde, hem en sıkı "Karacter RYO" oyunu hayranlarını, hem de Diablo tarzı hızlı aksiyon oyunlarını sevenleri memnun edeceklerini belirtiyor CD Projekt. Oyuncunun birçok görevi farklı şekillerde yerine getirebileceği bilgisi, senaryonun çizgisellikten kısmen de olsa kurtulacağının işaretini veriyor.

Boyle bir RYO'dan beklendiği üzere, büyük bir dünya, geniş yelpazede karakter gelişim seçenekleri, bol bol eşya ve yaratık çeşitliliği vaat eden The Witcher; oyuncuların ana karakteriyle bütünleşip, senaryonun ilerleyen sahalarında kendilerine uygun yöntemleri benimseyebilecekleri sözünü veriyor.

JADE EMPIRE

BİLGİ

Çıkış Tarihi: Ocak 2007

Yapımcının Karnesi: Bioware (Neverwinter Nights 2 %91 – Knights of the Old Republic %92)

Neden Önemli: "Her eve bir Xbox kampanyası" başlatma sebebim. Sanırım sadece Bioware oyunları için böyle şeyler yapıyorum.

Xbox'ta inanılmaz bir başarı yakalamış Jade Empire'in uzun zamandır beklenen PC versiyonuna bu kadarcık mı yer ayrırlı diye düşünüyor olabilirsiniz. Tüm PC RYO oyuncuları bu oyunu öyle bir hevesle bekliyor ki, zaten her bir yanını şimdiden ezbere biliyoruz. PC sürümüne özel yüksek çözünürlüklü doku-lar, Xbox sürümünden daha geniş içerik, yeni görevler, yeni eşyalar ve Bioware'in devrim yaratınan yeni kontrol şemalarından biri. Kısacası Jade Empire için söyleyecek çok sözümüz var ve anlatacaklarımız oygun çıkışına saklıyoruz.

■ Her eve bir Xbox kampanyası başlatıp, sonra da kendim almıyorum. Nasıla canım PC'me geliyorsun.



AGE OF CONAN

Çıkış Tarihi: 2007 baharı

Age of Conan, geçen yılı E3 fuarında birçok ödüllü silip süpüren bir MMO. İlk ve tek resmi Conan lisanslı bu RYO 30'dan fazla bölgeden oluşan dev bir harita üzerinde oynanacak. Oyunun en ilginç taraflarından biri, tek kişilik modda başlayacağımız hikâyede, bir süre sonra Devasa Online moda geçecek olmamız. Bu sayede online ortam için gerekli becerileri kazanabileceğiz. Tek kişilik oyunun senaryosunu Longest Journey ve Dreamfall'un senaristlerinin yazdığı düşünlence, hem PvP hem de PvE savaşlara izin veren, solo ve guild sistemlerine uygun Age of Conan, fena halde meraklanmamıza sebep oluyor.

■ Conan gelene kadar dínlenebildiğiniz kadar dínlentin. Sonra kelleler yuvarlanacak.

TWO WORLDS

Çıkış Tarihi: 7 Mart 2007

Hem birinci hem de üçüncü şahıs görüş açilerinin kullanılacağı oyununda, yeme, içme, uyuma gibi temel ihtiyaçlara sahip bir karakteri kontrol edeceğiz. Two Worlds'ün büyük sisteminin Magic the Gathering benzeri bir kart sisteme sahip olması bekleniyor. Çizgisel olmayan ve yüzlerce görevden oluşan senaryo içinde seçeceğiniz yollar sizin sizi şu an için tam sayısı açıklanmayan ancak oldukça fazla sayıda olacağı belirtilen sonlardan biri-



■ Hmm.. Oblivion mu dediniz?. Yok yok bu onun çirkin kardeşi heralde.

ne ulaşacaktır. Ayrıca binilebilir hayvanlarımız olacak ve üzerlerindeyken çeşitli savaşlara katılabileceğiz.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Çıkış Tarihi: Ekim 2007

Ağıkçası Ascaron'un ilk Sacred'i bana beklediğim hiçbir şeyi verememişti. İkinci oyunda durumun farklı olacağını umarken, iyi ve kötü hikâyelerde seçebileceğimiz tamamen farklı 6 karakterin oyunda yer alacağını öğrendim. Şu ana kadar bu karakterlerden yalnızca Seraphim açıklanmış durumda. Diğer karakterlerin de çok farklı özellikler taşıyacağına söz veren Ascaron, oyun hakkında neredeyse hiçbir bilgiyi basın paylaşılmıyor. Bu durum iyi de olabilir kötü de.



■ Karşınızda Seraphim. Bakmayın bu görüntüde çirkin göründüğüne. Çok da seker bir kız kendileri.

Bilen Adam

SÖZ UÇAR, PUAN KALIR

Bu ayın oyun dünyası için en önemli olayı, yeni nesil konsollar üçgeninin tamamlanmasıydı. PlayStation 3 ve Wii'nin piyasaya çıkışlarıyla, bu topraklar olmasa da, Amerika karıştı. Elektronik mağazalarının önlereindeki kuyruklarında, yeni nesil kavuşturmak (ve aldığı PS3'ü eBay'den 2000 dolar karla satmak) isteyen binlerce kişi birbirini ezdi. Bir hafif adımla mağazaların önünde çadır kurdukları için beyinleri sünger haline gelen, hepсинin ceplerinde 600'er dolar PS3 parası olan bu kitle, soyguncuların doğal hedefi haline geldi. Birkaç kişi vuruldu, birkaç kişi soyuldu, birçok kişi dükkan kapıları açıldığında izdihamda eziyle tehlikesi atlattı.

Bütün bunlar olurken, "nasıl olsa 4-5 ay sonra her dükkanada yeterince konsol olur" diyen, aklı başında oyuncu kitlesi, kısa yoldan "yeni nesil zengini" olmak isteyen gürhun içler acısını YouTube'dan izlemekle geçirdi bu ayı.

* * *

Bu ayın bir diğer önemli olay ise, yeni Zelda oyununun çıkmışıydı. Nintendo Wii ile aynı anda raflardaki yerini alan oyun, gören herkes tarafından müthiş övgüler adlı. %95'lerin üzerindeki notlar havada uçuşurken, Zelda serisinin fanatikleri mest oldu. Ama tüm bu övgülerin içinden bir adam, Gamespot'un tecrübe inceleme editörü Jeff Gerstmann çıktı ve yeni Zelda oyununa %88 verdi. Jeff'in incelemesi çok iyi tavırlar doluydu. Jeff diyordu ki: "Zelda çok iyi bir oyundan rağmen, önceki oyunlara fazlasıyla benziyor. Esasen bir Gamecube oyunu olmasından dolayı, hrafik konusunda biraz eski kalmış olması kabul edilebilir. Ama yeni nesil bir konsola, hele ki Zelda gibi bir oyunda MIDI müzickler olması yakışmamış. En önemlisi de, WiiMote'un hareket algılama özellikleri oyuna sonradan eklenmiş gibi duruyor (ki öyleydi zaten). Sonuç: Yüz üzerinden seksen sekiz."

Vay sen misin Zelda'nın eksik yanını bulan!!! Dünyanın belki de en çok "fanboy" a sahip oyunu olan Zelda'ya %88 vermek, bu fanboyların annesine, dinine küfürmek gibi bir şeydi. Tam 240 sayfa dolusu forum başlığı açıldı. Jeff'in zekasına küfredenlerden, oyun incelemekten nasıl da anlamadığını söyleyenler kadar herkes bağırdı çagıldı. Ne Xbox 360 fanboyluğu kaldı adamanın, ne ailevi kökenleri... Dünyanın tüm Zelda'cılar birleşti ve forum postuna boğdular Jeff'i.

Bunca negatif yorumu yapanların hepsinin ortak bir noktası vardı: Neredeyse hiçbir yeni Zelda'yı oynamamıştı. Körlemesine dalmışlardı Jeff'e.

Benzer bir olayı Berker Prey'e %60 verdiginde biz de yaşamıştık (LVL 115). Sanki bazları incelemeleri bir oyun hakkında bir fikir sahibi olmak için okumuyor. Bazıları, bir oyunlarındaki fikirlerini bir oyun dergisi/sitesi yazarı tarafından tasdik edilsin diye okuyor sanki. Fikirler uyuşmadığı zaman da, dünya sarsılıyor ve saldırıyla geçiyor.

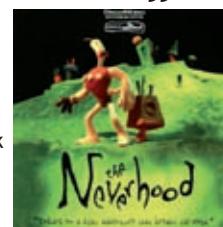
"Fanboy"luk hakkında siz ne düşünüyorsunuz? Görüşlerinizi bilenadam@level.com.tr adresine yazın. ■

NE OYNASAK ?

YENİ SAM & MAX ADVENTURE'LARIN ÖLMEDİĞİNİ GÖSTERDİ BİZE. AMA 3 SAATLİK OYNAŞI SİZİ KESMEZSE, ŞU KLASİK ADVENTURE'LARA DA BİR GöZ ATIN DERİZ.

NEVERHOOD / DREAMWORKS INT. / 1996

Yönetmen Tim Burton'un animasyon filmlerinde kullandığı Stop-Motion teknigi kullanılarak yapılmış tek oyundur. Plastik oyun hamurundan yapılmış grafikleştirence, türünün tek örneğidir. Komiktit, duygusalırdır, insanı gülmekten öldürür. Müziklerinin eseri benzeri yoktur. Daha önce böyle bir oyun görmemiş olmanız kuvvetle muhtemelidir. Bu ay LEVELDVD'de Klasik Demo olmayı hak eden Neverhood'u mutlaka oynamalısınızdır.



GRIM FANDANGO / LUCASARTS / 1998

Tim Schafer'in sanatının zirvesine çıktığı bu oyun, hikayesi, karakterleri, bulmacaları, aksi, her seyiyle adventure türünün ulaşığı zirvededir. Kimse, hiç kimse Manny Calavera'nın hüzünlü hikayesinden daha iyisini yapamadı bunca yıldır. Yaşamla diler hayat arasında kalmışları, rahat bir yolculuk yapmasını sağlamakla görevli olan Manny, "ölümden sonra de ölümler" olabileceğini anladığında kendisini müthiş bir maceranın içinde bulur. Her bölümün sonunda canını (ölümünü?) zor kurtaran, zavallı durumda olan Manny'nin, bir sonraki bölümün başında saklandığı her yerin patronu olması, hala aklimızdadır.



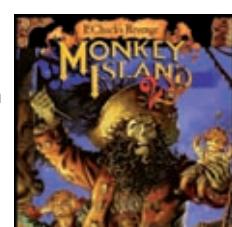
SANITARIUM / DREAMFORGE / 1998

"Cevabı en sonunda buldum! Nasıl da görmemişim? Bunca zamandır gözümün önen-deymis! Neyse, bunları telefonda konuşamayız, çok önemli şeyler oldu... Şimdi ara-badayım, oraya geliyorum." Ve uçurumdan uçarsınız. Gözlerinizi açığınızda bir timarhanedesinizdir. Başınız komple sardıra, hafızanız yıtkı, neyin gerçek neyin gerçek ötesi olduğunu anlayamadığınız bir maceraya dalarsınız.



MONKEY ISLAND SERİSİ / LUCASARTS

1995 – 2001 Adventure'dan bahsediliyor-sa bir yerde, Monkey Island'la kapamak gereklidir konuyu. Konu söyle: Guybrush Threepwood adlı genç, dünyada her şeyden çok korsan olmak istemektedir, ama söyle bir sorun vardır ki, kendisi biraç aptaldır... Bu kadarcık bir konunun üstünde Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge gibi şaheserlerin yapılmış olmasının sırrı, tamamen LucasArts'ın ismindeki "sanat" ibaresini hak etmesindendir. Üçüncü oyun da oldukça iyidi, son oyun ise serinin hatırlına oynamıştı.

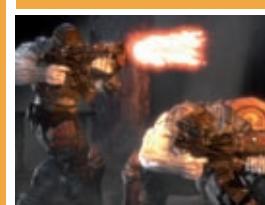


ALTIN KLASİKLER

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

Bu aydan itibaren, 95 ve üzerinde Level Notu alan oyunlar 6 ay beklemeden Altın Klasikler liste-sinde yerini alacak.

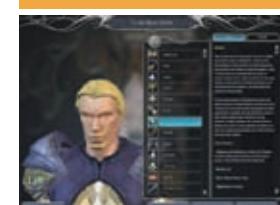
AKSİYON



Gears of War (XBox 360 %95) Unreal Tournament'un yapımcılarından, son zamanların en iyi aksiyon oyunu geldi. Gears of War, Xbox 360 için tam bir "satın alınma sebebi".

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

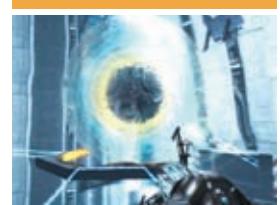
RYO



Neverwinter Nights 2 (PC %91) İlk oyunu beğendiyseniz, ikincisine aşık olacaksınız. Neverwinter Nights, klasik, zor ve derin RYO sevenleri çok, ama çok mutlu edecek.

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

FPS



HL2-Episode 1 (PC %90) Bölüm bölüm çıkacak olan Episode serisi, Half Life 2'nin sanını yürüttü. Ünuttulmaz anılarla dolu bir ek görev paketi.

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

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL KLASİK

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



LEVEL HIT

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



LEVEL SHIT

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

DÜNYA'DA EN ŞOK SATANLAR

PC

- 1- Medieval 2 Total War ★
- 2- Football Manager 2007 □
- 2- The Sims 2: Pets □
- 4- Warhammer 40K: Dark Crus. ★
- 5- Neverwinter Nights 2 ★
- 6- Battlefield 2142 □
- 7- Need for Speed Carbon ★
- 8- The Sims 2 □
- 9- Company of Heroes □
- 10- Championship Manager 2007 □

KONSOL

- 1- NFS: Carbon (Tüm konsollar) ★
- 2- WWE S.vs R.2007 (PS2, PSP, PS3, 360) ★
- 3- Call of Duty 3 (PS2, PS3, XB, 360, Wii) ★
- 4- PES 6 (PS2, PSP, DS, 360) ★
- 5- FIFA 07 (Tüm konsollar) ★
- 6- Sims 2: Pets (PS2, PSP, DS, GC, GBA) ★
- 7- GTA Vice City Stories (PSP) ★
- 8- LEGO Star Wars 2 (Tüm konsollar) ★
- 9- Canes Canem Edit (PS2) ★
- 10- Splinter Cell: D.R. (PS2, 360, XB) ★

★ yeni ✕ değişmedi ☘ yükseldi □ düştü

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

HANGİSİ BANA GÖRE?

Tek bakışta bu ayki oyunlardan hangisini kendi sisteminizde oynayabileceğinizi görmek mi istiyorsunuz? O zaman aşağıdaki listeye bir göz atın.

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Caesar 4	48	■	■	■
Championship Manager 2007	38	■	■	■
Dark Messiah of Might & Magic	34	■	■	■
Football Manager 2007	39	■	■	■
Medieval 2 Total War	30	■	■	■
Need for Speed Carbon	54	■	■	■
Neverwinter Nights 2	50	■	■	■
Sam and Max Season 1	40	■	■	■
Secret Files of Tunguska	58	■	■	■
Splinter Cell Double Agent	42	■	■	■

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Caesar 4	48	■	■	■
Championship Manager 2007	38	■	■	■
Dark Messiah of Might & Magic	34	■	■	■
Football Manager 2007	39	■	■	■
Medieval 2 Total War	30	■	■	■
Need for Speed Carbon	54	■	■	■
Neverwinter Nights 2	50	■	■	■
Sam and Max Season 1	40	■	■	■
Secret Files of Tunguska	58	■	■	■
Splinter Cell Double Agent	42	■	■	■

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Caesar 4	48	■	■	■
Championship Manager 2007	38	■	■	■
Dark Messiah of Might & Magic	34	■	■	■
Football Manager 2007	39	■	■	■
Medieval 2 Total War	30	■	■	■
Need for Speed Carbon	54	■	■	■
Neverwinter Nights 2	50	■	■	■
Sam and Max Season 1	40	■	■	■
Secret Files of Tunguska	58	■	■	■
Splinter Cell Double Agent	42	■	■	■



Football Man. 2007 (PC %91)
Her yıl bir öncekinden daha iyi olan Football Manager serisi, 2007 versiyonıyla da şaşırıyor ve otomatik olarak Altın Klasikler listesinde FM2006'nın yerini alıyor.



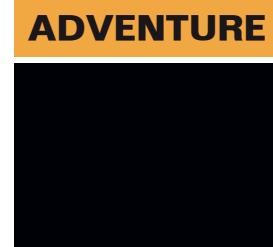
Project Gotham Racing 3 (XBox 360 %94)
Sadece rüya arabalar. Polis yok, mod peşinde koşmak yok. Sadece müthiş arabalar kullanan rakipleriniz, müthiş bir pist ve siz.



Medieval 2 Total War (PC %94)
Bir oyunun isminde "Total War" geçiyorsa, onun müthiş olacağına kesin gözüyle bakabilirsiniz. Getirdiği yeniliklerle, Total War serisinin kesinlikle en iyisi.



ADAY YOK



ADAY YOK



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

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

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

16 MB Ekran Kartı

64 MB Ekran Kartı

256 MB Ekran Kartı

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR

Strateji oyunu yapmak bir sanatsa, Creative Assembly oyun dünyasının Leonardo Da Vinci'sidir. Nokta.



■ Ya şimdi arkamdaydı,
hepsi nereye kayboldular? Ya
üňü ya, alem ne olmuş yaaa?
IMDAT!



baktığınızda hemen hemen hiçbir birim birbirine benzemiyor diyebilirsiniz. Üç boyutlu askerciklerimiz, artık çok daha esnek ve akıcı hareket ediyorlar. Yumuşak animasyonları ekrandaki karınca adamaları çok daha canlı kılıyor. Kamerayı çarpışmanın dibine kadar yaklaştırdığınızda da tadından yenmez bir hale geliyor. Özellikle saldırıyla geçtiğiniz anda, birimlerin koşarken sırası bozuluyor, kimileri gruptan kopuyor. 0 birimin komutanına taarruz emrini verdığınızde ok gibi ileri atılıp birligin önünde bağırrarak düşmana saldırıyor. En az sizin kadar gaza gelen askerler de tüm hincarıyla düşmana yükleniyorlar. İki birliğin buluştuğu noktada ise, şu savaş filmlerinde bayıldığınız muhteşem kaos kopozuveriyor. Ardından, seyre dalıp savaşı kaybetmenize neden olacak sahneler ortaya çıkıyor. Özellikle birim sayısının dengeli olduğu sahnelerde neredeyse tüm askerlerin göğüs göğüse çarpıştığını görmek mümkün. Mizrağı ile atından düşürüldüğü şövalyenin yerde işini bitirenler, bir sağıdaki bir soldaki askere at üstünden kılıç sallayanlar, yayını germe-

Hayatta bazı şeyler vardır, kelime-lerle ifade etmekte zorlanırsınız. Anlatmanız gerçek anlamda mümkün değildir. Bazı konularda deneyimlemeden, başkalarının tecrübelerinden faydalananız mümkün değildir. Ancak bazı şeyler vardır ki asla başınıza gelmeden bilemezsiniz. Gerçek bilgi sadece bilinmeyeen kendisinden alınabilir bu gibi durumlarda. İnsan yapısı, tarihin belli dönemlerinde geçen olayları konu alan bir oyunun bu gibi tanımlamalarla örtüşmesi oldukça ilginç. Yillardır önlüğümüze koyulan Total War formülünde bir değişiklik olmamasına rağmen bir türlü bayatlamaması, eskimemesi hatta "haddi be!" dedirtecek bir halde karşıma çıkmış olması beni ne kadar mutlu etti anlatamam sizlere. Evet, ben, mutlu oldum dedim. Çünkü oynadığım oyunun her saniyesinden haz aldım.

Gercekten haz alarak oynadığımız kaç oyun kaldı ki? Büyük umutlarla alıp bilgisayarımıza yüklediğimiz en iyi oyunlar bile ne kadar çabuk tüketeniyor. Yoksa saldıracak oyun sayısı fazla olduğundan anlamsız bir telaşla birinden diğerine koştururken eğlence kelimesini oyun yapımcıları kadar bizler de mi unuttuk? Ne olursa olsun elimizdeki bir Total War oyunu. Zorlasak bile kısa sürede tüketemeyeceğimiz, daha fazlasını istememize neden olmak dışında bir "kusuru" olmayan bir Total War oyunu kendileri. Oyun duyurulduğundan beri sisirilen grafikleri, savaş sahneleri oyunun tamamına baktığımızda o kadar sudan kalıyor ki...

BEN BENİM YA SEN KİMSİN?

Şişirme dedigime bakmayın. Adamların hakkını vermek gerek. Öncelikle birimler artık tek vücut gibi hareket etmiyor. Her biri sağ ayakla yürümeye başlamıyor mesela. Farklı şekillerde hareket ettiklerinden daha gerçek bir ordu havası hemen ortaya çıkıyor. Her birim için birkaç farklı kaplama seti kullanıldığından söyle kabaca



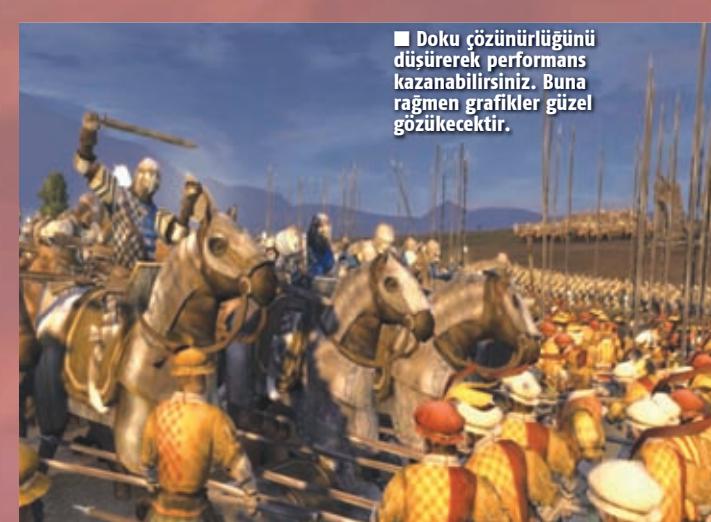


■ Medieval 2'nin strateji haritası alabildiğine geniş. Zaman ilerleyince Yeni Dünya Amerika'da stratejinize dahil oluyor. Bu arada, Amerika çaktırmadan Avrupa'ya yanaşmış mı ne?

■ Eee alırlar tabii imtiyazı... Danimarka'dan Ingrid yollarsan sen görüşmeye...



■ Abi pikniğe diye geldik, başımıza gelene bak. Manzara da iyimmiş bu arada.



■ Doku çözünürlüğünü düşürerek performans kazanabilirsiniz. Buna rağmen grafikler güzel gözükecektir.

Kısa sürede tüketemeyeceğimiz fazlasını istememize neden olmak dışında "kusuru" olmayan bir Total War oyunu.

ye çalışırken canından olanlar, yerdeki mızraklara takılıp takla atanlar, son nefesini verirken ağır çekim yere yıkılanlar... Dedim ya, adamların hakkını vermek gerek.

Ne mutlu ki oyundaki yenilikler görsel alandaki muhteşem gelişmelerle sınırlı kalmıyor. Hiçbir savaşa girmeseniz bile strateji haritası üstünde uzun uzadıya kafa patlatacak, uğraşacak bir sürü yenilik çıkıyor karşınıza. Örneğin dinler yeniden Total War'da yerini almış. Ancak alıştığımızdan biraz daha derin ve işlev sahibi. Tüccarlar haritada sağda solda bulunan kaynakların ticaretini yapabiliyor. Diplomatlar yabancı devletleri ayartıp, imtiyazlar koparmaya çalışıyor. Casuslar ve suikastçılar yine hinlik peşinde koşuyor. "İyi güzel de, ben bunları biliyorum, daha önce devardı bunlar" diyorsunuz. Haklısınız da. Oyunun başına oturdugumda ben de gayet kibirli, hatta ukala idim. Ancak üç parça toprağı üç turn'de kaptırınca

aklim başıma geldi. O yüzden, strateji haritasındaki yeniliklere söyle bir göz atalım isterseniz.

Dinlerin Total War'a geri dönüşü strateji haritasındaki taktiklerimizi kökünden değiştiriyor. Oyunun gidişatını çok derin bir şekilde etkilediğinden, ister diplomasi yoluyla, ister seneniz kılıçınızla sonuca ulaşmaya çalışın göz ardı etme şansınız kesinlikle yok. Ortaçağ milletleri ve din deyince akliniza ilk gelenlerden biri Papa'dır sanırım. Papa, RTW'nin senatosu tadında katılıyor oyuna. Hıristiyan milletler ile oyuna başlamak durumunda kaldığınızdan (bizimkiler oyunu bir kez bitirince açılıyor) Papa sizden belli görevleri yerine getirmenizi istiyor. Eskiden senatoyu sallamayıp burnunuzun dikine gidebiliyordunuz. Ancak bu Roma çağlığı değil ve kurallar değişti. Papa ile aranızı iyi tutmalı, rahiplerini iyice geliştirip Papa'nın gözüne sokmalı, hatta mevkii sahibi yapmalısınız. Papalıkta bir rahibiniz bile yoksa, verilen hiçbir görevi yeri-ne getirmediyiseniz, Papa yapma dediği halde diğer Hıristiyan milletlere saldırmaya devam ettiyiseniz, bir sonraki haçlı seferinin hedefi olarak bulabilirsiniz

kendinizi, söylemedi demeyin.

Bahsız bedevi misali, hem doğudan cihadın, hem de batıdan haçı seferlerinin hedefi olmak ise bambaşa bir tat elbette.

Oyunun sonunu görmeyi unutun bu durumda. Bunun yerine Papa ile iyi geçinmeyi tercih etmelii, ele geçirdiğiniz topraklardaki halkı dininize çekmeli, rahiplerini kullanarak ortaya çıkan cadıları ve sahte peygamberleri ortadan kaldırımlısınız. Papalıkta yeteri kadar koltuk sahibi olduğunuzda, bilin ki sıra sizin rahiplerinizden birinde. Papa olup Hıristiyan dünyasına hükmederken Medieval 2 Total War'da hayat çok daha kolay.

GELDİM PAPA! ALMANYA'DAN!

Papa'nın ivir zivir görevlerini yerine getirip destekini aldınız mı işleriniz bir nebze olsun





kolaylaşacaktır. Ancak iş bununla bitmiyor elbette. Oyuna yapılan başka hoş bir eklenme ise lontalar. Hırsızlar, Masonlar, Kâşifler gibi farklı lontalar, şehirleriniz gelişikçe kapınızı çalıp şehrinizde bir şube açmak istiyorlar. Bu insanları kabul ettiğiniz anda yeni görevlere kendinizi hazırlayın. Lontalar işin içine girince ortalık biraz karışıyor. Daha çok ticari gelir, daha iyi zırh ve silahlar, daha uzak görüş mesafesi gibi pek çok yararları olsa da, sizden Papa'nın sakin ha dediği şehirlere saldırmanızı veya iyi ilişkiler içinde olduğunuz bir ülkeye sırtınızı dönmenizi isteyebiliyorlar. Papa ile ters düşüğümüzde olduğu gibi, lontalarla ters düşünce de başımıza gelmedik şey kalmıyor. Size tavsiyem hırsızlar ve kaşifler gibi daha zararsız lontalarla takılmamanız. Sevmediğiniz bir lontadan kurtulmanın yolu var elbette.

Birincisi dedikleri hiçbir şeyi yapmayarak sonuçlarına katlanmak. Ya da sahip oldukları binayı ortadan kaldırınak.

Oyunda artık yerleşim birimlerimizin bir şehiri, yoksa kale mi olacağına karar verebiliyoruz. Ele geçirdiğimiz yerleşim birimini biraz geliştirdikten sonra binalar kısmında şehri kaleye ya da kaleyi şehre dönüştürme seçenekleri çıkıyor. Kaleler asker üretiminde çok daha başarılı. Şehirler ise ticaret, bilim ve din konusunda hızla gelişmeniz için elverişli. Şehir, kale dengesini kurmak birimlerimizi birinden diğerine taşıyarak hem gelişmelerini (upgrade) tamamlamak hem de güvenliği sağlamak gibi bir sorumluluğumuz da var artık. Tabii bu iki farklı yerleşim biriminin teknoloji ağaçları ve geliştirmelerinin birbirinden çok farklı şekillerde dallanıp budaklandığını söylemeye gerek bile yok. Bina ve birim geliştirmelerini incelerken geçirdiğim zamanı tahmin bile edemezsiniz. Oyunda her şeyi para ile yaptığınız için ve para da ilk 100 turn damlaya damlaya geldiğinden, "her binayı her şehrde barışım, her birimi de her şehirden çıkartırm" diyemiyorsunuz. Sonuçta para, ordunuzu ve şehirlerinizi kurup geliştirmek için gereği gibi onları ayakta tutabilmek için de gerekiyor.

AVRO İCAT OLDU, MERTLİK BOZULDU

Ekonomi en zorlu sınavlarınızdan birisi oyunda. Kimseye dalaşmayıp uslu çocuğu oynasanız bile kendi yağınızda kavrulmanız pek mümkün değil.

Daha hızlı para kazanmak için savaşmanız, yeni topraklar ele geçirme-niz, bunu yapabilmek

in de hatırlı sayılır ordular kurmanız gerekiyor. Taktik strateji anlamında ne kadar başarılı olursanız olun, birimleriniz neredeyse insanoğlunun kendisi kadar kırılgan. Savaşlar sırasında abartı bir sayı ve teknoloji üstünlüğünüz olmadığı sürece neredeyse öldürdüğünüz her birime karşılık bir tane de siz kaybediyorsunuz. Bu durumda halk arasında gayet iyi bildigimiz ve sıkça kullandığımız "iki ucu sorunu degnek" denklemi ile karşı karşıya kalıyoruz. İlk fırsat sattır tarla ve yolları geliştirerek gelirimizi biraz artırmamız gerekiyor. Tabii bunları yapana kadar gelecek bilmem kaç turn'de ne yer, ne içeriz bileyimiyorum.

Diplomatlarımıza ve tüccarlarımıza bu noktada çok iş düşüyor. Oyuna başlar başlamaz diplomatlar ile haritayı açmakta ve karşımıza çıkan her milletle ticaret anlaşması imzalamakta fayda var. Liman şehirlerinizi geliştirirseniz deniz ticareti de çok çabuk hareketleniyor. Tüccarlar ile haritada dolası sağda solda duran kaynakları bulmak, bunların üstüne tezgâhi kurmak gerekiyor. Strateji haritasına dikkatli baklığınızda madenler, şarap, büğday vb kaynakların etrafına saçılığını göreceksiniz. Yapmanız gereken tek şey tüccarınızı bu madenin üzerine getirip bırakmak. Tüccarınız bu noktada bulunduğu sürece ticareti yapacak ve az da olsa gelir sağlayacaktır. Kendinize ait topraklarda bulunan kaynakların getirişi oldukça düşük oluyor ama ne sizde ne de komşu ülkelerde bulunmayan kaynaklara ulaşabilirsiniz. Verebileceğim en basit örnek; İngiltere ile oynarken, doğudan baharat getirmek. Tüccarlarımıza bu noktalarda evlilik değil elbette. Zorla ya da yaşlılıkta emekliye ayrılmıyorlar, başka tüccarlar tarafından iflasa sürüklüyor, hatta suikasta kurban gidebiliyorlar. Her tüccarın yanına bir ordu vermek, astarın yüzünden pahalıya gelmesi demek. Ayrıca toprağından geçeceğiniz her ülkeden ordunuz için izin almak ya da papaz olmak arasında seçim yapmak zorunda kalabilirsiniz. Ben tüccarların yanına birer suikastçı vermeyi tercih ettim. Yaklaşanı kestim ya da kesmeye çalıştım.

Bu kesme işlemi her seferinde başarılı olmuyor maalesef. Ancak başarılı olan bir şey varsa, o da sonunda geri dönüş yapan mini videolar. Aksiyon videolarını neden çıkarttıklarını bir türlü





■ Daha haritanın
onda biri açılmadan
kalabalığa bak.

■ Seherde panayır varmış
didiiler, ona geldiydik.



anlayamamıştım zaten. Shogun Total War'da sürekli aynı videoları izlemekten bıkmamışım doğrusu. Ekip yine iyi bir iş çıkarmış, artan varyasyonlar ile bu mini videolar sıkıcı olmaktan iyice uzaklaşmış. Düğünler, suikastler, törenler, casusluklar gibi aksiyonların farklı ortamlarda geçen versiyonları ve sonları ile video sayısının oldukça fazla olduğunu söylememeliyim. Kisacısı oyunu oynamaya başladiktan 45 dakika sonra videoların tamamını görmüş olmak gibi bir şansınız yok artık. Ne mutlu bizlere. Düğün videoları biraz uzunca ve ağır olduğundan bir iki tekrardan sonra can sıkabiliyor aslında. Ancak daha can sıkıcı olanı düğünde başrolü paylaşan insancıkların yanlış bir evlilik yapma ihtimaleri.

Oyunda hükümdarlık alışlığımız üzere babadan oğa geçerek devam ediyor. Ancak dikkatli olmazsanız soyunuzu bozmanız ve sizin soyunuzdan olmayan birinin tahta geçmesi gibi sorunlarla karşılaşabilirsiniz. Bir İngiliz, Fransız asıllı bir kral ne kadar sallar, siz düşünün artık. Bu yüzden sağda solda dolanan yabancı milletlerin prenseslerine dikkat etmenizde fayda var. Kendi prenseslerinizi sadakati düşük biriyle evlendirirseniz, ensesi kalın bir diplomat tarafından ayartılan damatla beraber prensesi de kaybetmeniz işten bile değil. Unutmayın, onlar geleceğin kraliceleri ve soyunuzun devamı için hayatı önem taşıyorlar.

Strateji haritasında dolanan bu kadar çok birim varken bir yerden sonra ipin ucunu

kağızmanız fazlasıyla mümkün. Bu

yüzden "End Turn" dediğimizde sabredip en azından çevremizdeki milletlerin birimleriyle neler yaptığına takip etmekte fayda var. Ayrıca bazı oyuncuların çok ender kullandığı diploması ekranında biraz zaman geçirerek kimlerin dost, kimlerin düşman olduğunu öğrenmek sizleri ölümcül hatalar yapmaktan alıkoyacaktır. Yapay zekânın sık sık başvurduğu ve gayet etkili olan bir kontrol sistemi ise, şehirlerin dışında ormanlık bölgelere casus ve küçük ordular yerleştirmek, pusular kurmak. Harita üzerinde daha fazla hâkimiyet sahibi olabileğiniz gibi daha uzak diyarlarada neler olup bitiyor, kimin eli kimin cebinde, ittifakınız sizi kazıklayacak mı gibi sorulara da bu şekilde cevap bulabiliyorsunuz.

KAZIKÇI AI (EYYGH-AYYGH)

Yapay zekânın üçkâğıtları bunlarla sınırlı değil. Hem strateji haritasında hem de savaş alanında olmadık kazıklar atabiliyor, inanılmaz U dönüşleri yapabiliyor. Strateji haritasında generallerinizi satın almak, valilerinizi öldürmek, isyan çıkartmak, binalarınızı sabot etmek, her şehrinizin etrafına 3 – 4 tane suikastçı dikip geleni gideni kesmeye kalkmak gibi pek çok yolla tüm stratejinizi altüst edebiliyor. Ancak savaş haritasında parlak zekâsını çok daha nadir gösteriyor ve genelde alışılmış takımlar ve dizilişlerle karşısına çıkıyor. Zorluk seviyesi orta ve altında ise, waypoint sistemini kullanarak düşman ordusunu çevirmeniz ve daireyi kapatıp ortada eritmeniz, düşmanın abartı bir sayı üstünlüğü olmadığı durumların neredeyse tamamında mümkün. Zorluk seviyesini yükselttiğinizde ise üçkâğıda gelmesini beklemeyin derim.

Bütün bu yeniliklerin arasında, pek de yeni olmayan bir şeyi unutuyorduk az kalsın. Oyunun müzikleri tüm Total War oyunlarında olduğu gibi muhteşem. Strateji haritasında sakin sakin tınlarken savaş orta-

mında yeri göğü inletiyor müziker. Savaşın geçtiği bölgeye ve çarpışan birimlere göre çalan müzikler gayet güzel gazlıyor atmosferi. Kılıç kalkan sesleri ile okların ıslıkları da eklendi mi mancınıklarla ritim tutmak kalıyor geriye. Yeni nesil bir ses kartınız ve 7+1 hoparlör setiniz varsa hele kendinizden geçmeniz an meselesi. Zaten oyunun başında X-Fi logosunu boşuna gözümüze sokuyorlar.

BECEREMEDİM

Medieval 2 Total War, karşıma o kadar dolu ve o kadar tamam çıktı ki, hem söyleyecek söz bulamıyorum hem de söylemek istediklerimi sayfalara sıddıramıyorum. Neredeyse eksiksiz diyeboleceğim M2TW, kesinlikle oynadığım en iyi Total War oyunu. Micro yönetim olayı diğer TW oyunlarına göre biraz arttığından savaş hastalarını biraz sıkabilir. Ancak Historical Battle, 20'ye yakın taraf seçenekleri ve Quick Battle modu ile yapacak bir dünya işimiz olduğu bir gerçek. Bir sonraki TW oyunundan istedigimizse, biraz daha geç çıkması. Bu ortağı bitirmek çok, ama çok uzun sürecek.



Jesuskane jesuskane@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Görüselligi, sesleri, müzikler.
- ✓ Derinliği, atmosferi.
- ✓ Ne diyebilirim ki, Total War oluşu!
- ✗ Sistem gereksinimleri.

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

KESİNLİKLE TOTAL
WAR SERİSİNİN EN İYİ
OYUNU.

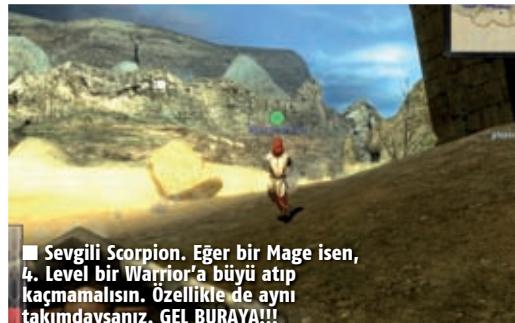
94



■ Korkunç göründüklerine bakmayın. Ateş tabanlı bir silahla zombileri çırır örter öldürürsünüz.



■ Arkadaşlık sitesindeki resmin çok daha farklı gözüküyordu Nalan.



■ Sevgili Scorpion. Eğer bir Mage isen, 4. Level bir Warrior'a büyü atıp kaçmamalısın. Özellikle de aynı takımdaysanız. GEL BURAYA!!!



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Delikanlı adam kılıç dövüşüne fireball getirmez!

Karanlık bir kuyunun ortasında, kalınca bir halata tutunmuş salla- niyorum... Sakın yanlış anlamayın. "...Benim adım Sareth. Neden ustam bu kadar zor bir görev verdi bana? Korku damarlarımda geziyor sanki..." tadında, oyun içi bir karakterin ağızından bir hikaye yazmıyorum. Adım Sinan, Dark Messiah oynuyorum ve gerçekten de bir

ipin ucunda, zifiri karanlıkta sallıyorum. Çünkü korkuyorum. Şu dünyada korktuğum pek az şeyden biri olan örümcekler, kocaman ve killi bacaklarını, bump-mapping'lı kayalara sürte etrafında dolanıyorlar. Ve arada sırada üstüme sıçrayıp aşağı düşüyorlar. Onlar yaklaşırken, ben irkilerek uzaklaşıyorum monitörden...

Birden, hemen sağında, korkunç derecede yakınımda bir kütle beliriyor. Yapıtı bana! Gerçek, fiziksel bir korkuya elimi kılıcımı atıyorum. Kuyunun dibi gayet sağıksız bir hızla üzerrime gelirken, gördüğüm kütlenin aslında kendi omzum olduğunu gülümseyerek fark ediyorum.

Evet, Dark Messiah insana böyle şeyler yapabiliyor.



■ "Şşş! Sareth! Gelsene bakıyorum su odaya..."
"Ne oldu abla?"
"Bırak ablayı mablayı şimdii... Ne güzel çocuksun sen öyle?
Kimin oğlusun sen?"
"Bilmek istemezsın abla..."

BU BİR KUŞ, BU BİR OBLIVION, HAYIR BU BİR...

Biliyorum ki şu anda gözleriniz sayfalar- daki resimlerin üstünde geziniyor. Daha önce Dark Messiah'i hiç duymamışınız. Bu resimlere baktığça da, kafanızda söyle bir düşünce beliriyor yavaş yavaş: "Hmm... FPS tarzı kamera... Bir takım Orc'lar... Envai çeşit büyülü silah ve de Fireball!! AHHA! Bildim ben! Bu, Oblivion benzeri yepye尼 bir rol yapma oyunu!!!". Ama durun! Düşüncelerinize hakim olun! Çünkü Dark Messiah'in Oblivion'la alakası yok. Kendisi su katılmamış bir aksiyon oyunu. Evet, geliştirebildiğiniz yetenekleriniz var, büyüler var, Heroes of Might & Magic 5'in de geçtiği fantastik bir dünyadasınız (Ashan). Kılıçlar, oklar, ejderhalar, her şey yerli yerinde... Ama bu bir RYO değil. Half-Life 2'nin güzeli Source grafik ve fizik motorundan köküne kadar faydalanan, düşmanlarınızla girtlak girtlağa boğuştuğunuza, ellerinizde şekillendirdiğiniz alev topunu "Run Awaaay!" nidalarıyla kaçışan garip Goblin'lerin peşinden fırlattığınız bir aksiyon oyunu Dark Messiah. Birçok açıdan daha önce benzerini oynamadığınız, birçok açıdan da hedefini tutturamamış bir oyun.

KAÇ YIL GEÇTİ HEXEN'İN ÜSTÜNDE?

Gerçekten de, çokok uzun zaman- dir büyü ve kılıçın, FPS görüş açısından



■ Zavallı goblinleri tekmeleyerek ateşe atmak çok kolay.

■ Sevgili Scorpion! Geçmişte aramızda ufak tefek sürüşmeler yaşamış olabiliz. Ama seni bağışlıyorum. Hayır, 9. Level'a gelmiş olmanın ve kendi boyunda elektrik topları atabilmemin bunda bir etkisi yok. Sevgiler – Dostun Blaxis.

"Yani ne bileyim... Örümcekler Kraliçesinin Tapınağı deyince insanların aklında pek de tekin bir resim oluşmuyor."

bütünleştiği bir oyun oynamaya hasret kalmışım. En son ne zaman Dark Messiah benzeri bir oyun görmüştüm? Hexen 2 olsa gerek, üstünden neredeyse 9 yıl geçmiş. Vay be...

İsminden "Büyük ve Güç"ü fazlasıyla hak eden Dark Messiah'ta, bir savaşçı, bir büyüğü, okçu veya hırsız olamıyorsunuz. Evet "olamıyorsunuz" dedim. Oyunun en güzel yanlarından birisi de bu zaten. Oyunun başından itibaren kazandığınız Skill Point'lerle, üç farklı yetenek türünden dilediğinizi alıyor ve kendi karma karakterinizi yaratıyorsunuz. Karakteriniz belli yetenekler sınırlanmak zorunda değil, fireball atan ve bir kılıç ustası olabilirsiniz. Veya gölgelerde gizlenen ve telekinesi gücü olan sinsi bir karakter... Seçebileceğiniz yeteneklerin sayısı çok değil gibi gözükse de, elinizdeki silaha ve karşısındaki düşmana göre değişen saldırlar ve savunmalar geliştirebiliyorsunuz. Bunun üstünde, oyunda çevresel faktörlerin de savunma ve saldırı amaçlı kullanılması sayesinde, ortam bayağı bir şenleniyor.

Kısa bir enstantane anlatıyorum oyundan. Orc'ların işgal ettiği Temple of Spider'a giriyorum. Üç tane Orc, gece yapılacak şölen hakkında sohbet ediyorlar (Ashan'in Orc'ları alıştığımızın aksine, saf kötü degiller. Onurlu ve adetlerine bağlı savaşçılar kendileri). Bu sırada birisi beni görüp üstüme doğru koşuyor. Hemen "Freeze" büyümü hazırlıyorum ve koşan Orc'un Koşu yoluna elimden buz fışkırtıyorum. Buza basan Orc kayıp kafa üstü yere çöküyor. Diğer ikisi de üstüme doğru gelirken, ayagımın dibinde kalkmaya çalışana bir tekme atıyorum, sonra da kılıcımı Power Strike'la göğ-

süne saplıyorum. Diğer Orc'lar yerdeki buza gelirken yön değişiriyorlar. Birisi önden, birisi solumdan sarmaya çalışıyorlar. Önümdeki bir tekme atıyorum ve geriye savruluyor. Savrulurken, yanında dövüşüğümüz, üstünde bir sürü sandık, ağır çömlek duran düzeneğe çarpıyor ve her şey kafasına yıkılıyor. Ama koca bir çömlek de benim kafamda patlıyor. Ekranın kırmızılığı gitmeden, arkamda kalan Orc'un homurtuya kılıçını indirdiğini duyuyorum, ama iyileştirme büyüsüne gelecek zamanım ne yazık ki kalmıyor.

SON KILLANMA TARİHİ

Evet, oyun zavallı düşmanlarınızı çeşitli şekillerden öldürebileceğiniz bir sürü tuzakla dolu. Ama bu tuzaklar o kadar göze batacak şekilde ki, herhalde Orc'lar bu tapınağa yerlesirken kendi aralarında herhalde şöyle konuşmuşlardır:

- Yahu Gurzog, ne güzel ettik de bu tapınağa taşındık. Salon geniş, mutfak şahane. Komşuların ise ağızı var dili yok (undead'ler ya) Ama bu her duvarda duran dekoratif demir kazıklar beni killandırıyor. Bir sakatlık çıkartmasın?
- Nasıl bir sakatlık çıkabilir ki Artog'cuğum?
- Yani ne bileyim... "Örümcekler Kraliçesinin Tapınağı" deyince, insanların aklında pek de tekin bir resim oluşmuyor. Eh, biz Orc'ların da insanlar arasında pek de popüler olmadığıni biliyoruz... Haksız mıym azizim?
- E tabii haklısan da, ben konuyu yine anlamadım.
- Yani Gurzog, sen de bazen pek bir "gurozokalı" oluyorsun. Yarın bir



gün bir kahraman gelirse, bizi insanüstü süper güçlü tekmesiyle bu duvardaki kazıklara atmaz mı, şu misinayla tutturduğumuz heykelî kafamıza düşürmez mi?

- Haklısan Artog! Derhal müdüriyete çalışma şartlarının kötüüğünden şikayet eden bir dilekçe yazalım. İş kazaları bizim meslekte sıkça vuku bulan bir şey!
- Değil mi azizim?

ÇOK SEVDİM

Dövüşlerde hoş bir kontrolsüzlük var. Sol fare tuşuna basılı tutup bırakarak güçlü bir vuruş yaptı-



■ Bir örümcekten daha az sevdigim bir sey varsa, kili, devasa ve suratma doğru ziplayan bir örümcektir.



■ "Bak Sareth! Kırk yılda bir ada sahilinde güzel bir piknik yapalım dedik, kalktık buraya geldik. Orc'larla dalasmayacağına söz ver!"

ğinçde ekranда nereye baktığınızı kısa bir süre için kaybediyorsunuz. Ekran fırıl fırıl dönüyor ve düşmanın ne yönde olduğunu kaçıriyorsunuz. Bazıları bunu "oyunun kamera sorunu" olarak görse de, bence hoş bir gerçekçilik katmış oyuna. Boşa savurduğunuz bir Power Strike'in hemen ardından savunmasız kalmanız sizi paniğe sevk ediyor.

Sareth'in kafasının vücudundan bağımsız hareket etmesi de güzel olmuş. İlk başta tuhaf gelse de (fareyi kullanarak kafanızı çeviriyorsunuz, iyice kenara gelince vücudunuza dönüyor), havada yüzen bir kafayı değil, gerçekten vücudu olan bir karakteri yönettiğiniz hissini çok güzel veriyor.

Dark Messiah'in bölüm tasarımları birini tekrarlayan odalardan oluşuyor. Benzerlikler var, doğru. Ama her bölüm itinayla farklı ufak tefek ayrıntılar koymak için uğraş verilerek hazırlanmış. Yıkılmış, eski harabelerde gezerken duvarlardan süzülen güneş huzmeleri içinzizi ısıtıyor. Stonehelm şehrine daha ilk girişte isınıyorsunuz. Birçok hoş fikir var bölüm tasarımlarında ve gösterilen özen insanı cezbediyor.

En azından oyunun bölümlerine gelene kadar... Ne yazık ki oyunun son bölümleri için aynı özen gösterilmemiş. Oyunun son bölümlerini başka bir ekip tasarlamış ve ilk ekibin bölümlerindeki büyülüklük hissi haricinde pek çok şeyi doğru yapamamışlar gibi geldi bana... Birbirini tekrarlayan mekânlar ucucu eklenmiş ve gereksiz yere, bölüm

■ Oyunun animasyon zenginliği, multiplayer'da da kendini gösteriyor. Burada güzel bir el-kol animasyonuyla koruyucu bir büyüyü yapıyorum.

uzun olsun diye uğraşılmış sanki. Bu son bölümler "keşke hiç olmasayı" dedirtecek kadar sıritiyor.

ÇOK ÜZÜLDÜM

Dark Messiah grafikleriyle, oynanışıyla ve hikâyeyiyle başından itibaren gözlerinizi kamaştıracak. Amaaa oyunu bir süre oynadıktan sonra, hatalar göze çarpma başlıyor. Üstelik hataların birçoğu resmen kör gözüne parmak modeli, gözden kaçırılmış olması imkansız şeyler. Mesela okunuzun ucunu alevle tuttuşturdığınızda, alev çitirtisi yerine, ölülerin üstünde gezen sineklerin sesini duymak gibi. Veya son bölümlerdeki bir duvara baktığınızda, "DEV_BUTTON This Delivers Radduc's Body" gibi oyun yapımı sırasında tasarımcılar yardımcı olması için konulan, ama biz oyuncuların asla görmemesi gereken bir mesaj gibi. Veya elinizde "Fireball" varken, yerden bir şey alınca oyunun kilitlenmesi gibi... Veya oyunun sonlarına doğru yaptığınız bir seçimden sonra, oyuna "Yuh artık! Bunu nasıl gözden kaçırırsınız!" dedirten, olmaması gereken bir konuşma gibi...

Tabii bu hatalarla, siz ister sen karşılaşılmayabilirsiniz. Siz o duvara hiç bakmayı bilir, okunuzun ucunu yakma ihtiyacı asla duymayabilirsiniz. Ama Dark Messiah'in daha büyük sorunları var. Oyunu oynamanızı engelleyecek olan sorunlar... Oyunun sonlarına doğru sık sık hata mesajı verip masaüstüne dönmeler başlıyor. Ve eğer Nvidia GeForce 6 serisinden bir karta sahipseniz, Dark Messiah'ı almamayı ciddi ciddi düşünmelisiniz. Çünkü bu seriden kartlarda Dark Messiah ıldırıtmak kadar sorun yaşıyor ve Ubisoft bu sorunu nasıl çözebileceğini de bilemediğini açıkladı. Oyunun 1.01 yaması bazı hataları düzeltirken, başka hatalara sebep oluyor. O yüzden, oyuna başladığınızda sorunlar yaşamıyorsanız, bu yamayı kurmayın.

3 SAAT SÜREN MULTI SEANSLARI

Dark Messiah'in aslında iki oyun içerdigini söylemek yanlış olmaz, çünkü oyunun multiplayer tarafını tamamen başka bir ekip hazırlamış. Çok da iyi olmuş, çünkü pek çok yenilik içeriyor multiplayer modu. Bu yeniliklerin hemen hepsi, oyunun Crusade modunda toplanıyor. Valve'nin Steam sistemi üzerinden girdığınız Crusade



■ Bu demirci ocağında kendi kılıcınızı yapabiliyorsunuz.

moduna Warrior, Priestess, Assassin, Archer ve Mage mesleklerinden birisini seçerek başlıyorsunuz. Her meslegen kendine has, bir yetenek aғacı var ve tecrübe puanı kazandıqda Level atladıkça yeni yetenekler alıyorsunuz. Multiplayer'daki yetenek sayısı, tek kişilik oyundan kat kat fazla ve dengeyi bir karakter oluşturmak için bazen yetenek ağaçıyla dakikalarca bakişmanız gerekiyor.

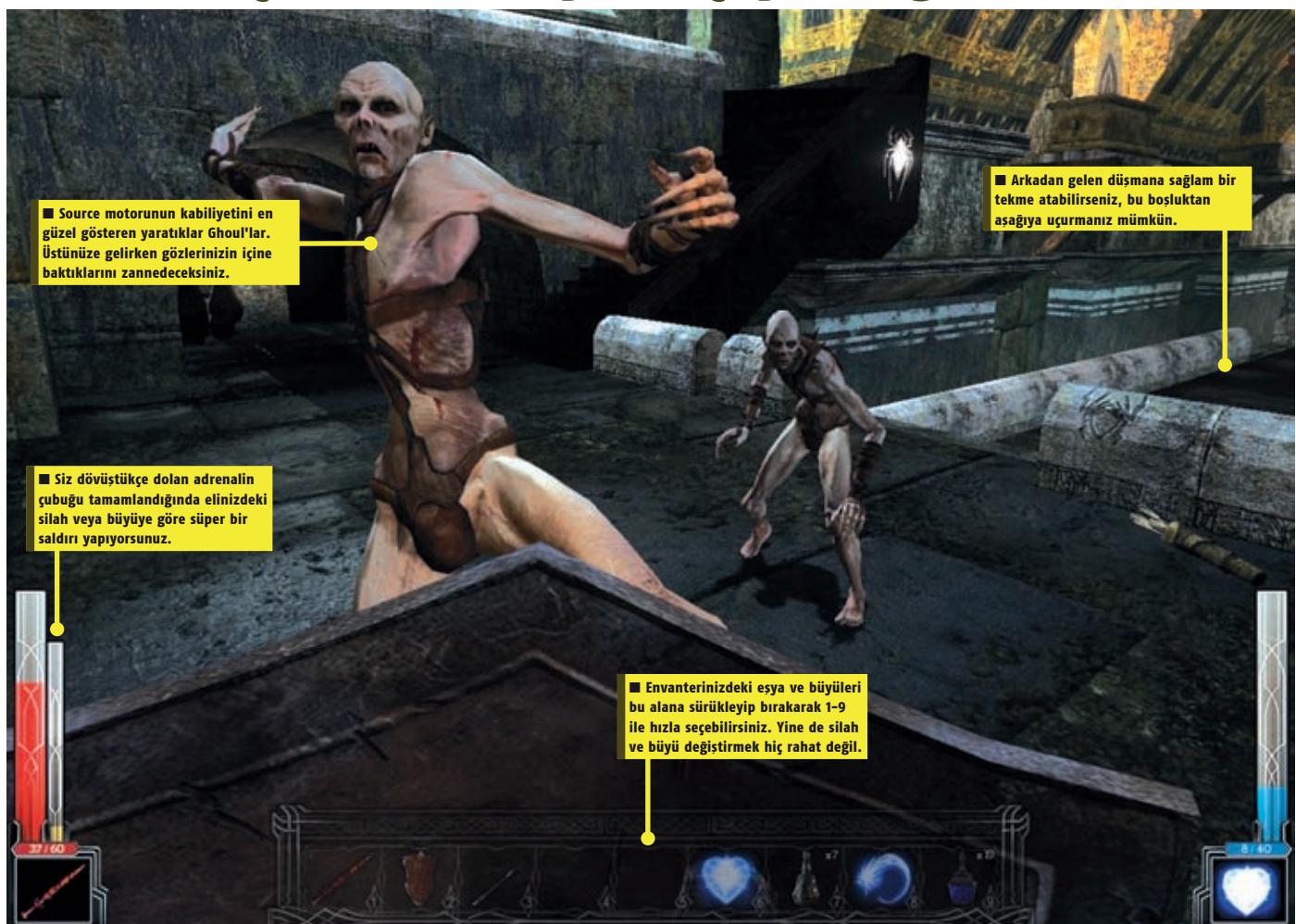
Crusade modu, esasen görev tabanlı bir oynanışa sahip ve beş harita üzerinde oynanıyor. Yükleme ekranında alttaki resimlerde görevinizin bu haritalardan en soldaki insanların şehri olan Stonehelm, en sağdaki ise Necromancer'ların şehri. Siz bir harmayı kazanınca, düşman ana şehrine bir harita yaklaşıyorsunuz. Haritaları kazanmak için yapmanız gereken şey, süre bittiğinde rakibinizden daha çok puana sahip olmak. Her iki takım da eşit puanla başlıyor, ama her ölen karakter ve rakibin sizden daha çok stratejik noktayı elinde bulundurması puanlarınızı azaltıyor. Aynen Battlefield 2'deki azalan puan sistemi gibi yani.

Multiplayer'da gördüğüm kadariyla en az seğilen İrk Assassin. Ama yine de meslekler arasında güzel bir denge var ve her sınıfa özgü yetenekler oyunu çok zengin hale getiriyor. Mesela iki Warrior karşılaşlığında, birbirlerine hızlı hızlı vurarak hasar veremiyorlar. Sadece Stance (duruş) gerektiren özel vuruşlarla hasar veriyorlar. Duruşunuza belirlemek için sol fareye basılı tutup bir yön tuşuna basıp bırakıyorsunuz. Bu şekilde yandan ve arkadan yapılan vuruşlar çok daha fazla hasar veriyor. Kılıç dövüşlerinde kolaylık olsun diye bakişlarını rakibe kilitleme imkanınız var (ALT tuşıyla). Böylece siz fareyi çevirmeden, o an dövüştüğünüz kimseye otomatik olarak dönüyorsunuz. Tabii iki savaşçı dövüşürken kafalarına Lightning Orb yemeleri delikanlılık kurumunda hiç hoş karşılanmıyor. Özellikle acemi büyütülerin savaş alanına rastgele salladığı bu devasa elektrik topu, yakınanın geçtiği herkesi çarparak öldürüyor.

Crusade modunun güzelliği, saatler sürüyor olması. Özünde Team Deathmatch olan oyunlardan sadece Battlefield 2142'de alabildiğim, öylesine güzel bir ilerleme hissi veriyor ki, "yoldaşımı bırakıp çikamam" diyorsunuz geç saatlere kadar. Çoğu online FPS'de karakteriniz ölüncé yeniden başlaysınız ve bir kaybnız olmaz. Eğer oyundan sıkılıp çıkışsanız, yerinize takıma başkası girese, değişen bir şey olmaz. Ama Crusade Mode'da biliyorsunuz ki saatlerce oynayıp binbir güçlükle Level 9 Warrior olduysanız ve anneniz içeriden artık yatmanız için bağıryorsa, zor bir seçim siz bekliyor demektir. Eğer çıkışsanız takımınız büyük bir darbe alacak, çünkü bir tane çok güçlü Warrior'larını kaybedecekler. Sizin yerinize giren çömez bir oyuncunun hiçbir

Yakın Plan

Yakın dövüş dedikleri böyle birşey olsa gerek.



katkısı olmayacağı. Bu yüzden kulaklığın sesini biraz daha açıyor, ertesi sabah aynada karşılaşacağınız şışık, uykusuz gözlerinizi şimdiden düşünmemeye çalışıyorsunuz.

Tüm bu zenginliğine rağmen, Dark Messiah'in multiplayer'ını yeteri kadar oynamadığınızda, bazı önemli sorunlar gözünüzü batmaya başlıyor. Her seyden önce, bir karakteri saatler süren bir multi seansı boyunca değiştirmek güzel olsa da, yanında getirdiği bir dezavantajı var: Hep aynı karakteri oynamak zorunda kalmak. Görünmez olabilen Assassin'ınızı bırakıp, sadece elinden uyduruk bir büyüğü atabilen, Level o bir Mage olmak istemiyorsunuz. Kazandığınız puanları istediğimiz zaman geri alıp, yeni bir mesleğin yeteneğine ağızına dağıtabilmemiz gerekiydi. Ayrıca, sadece rakibe hasar vererek tecrübe puanı alabiliyor olmak da çok büyük bir hata. Bayrak noktası ele geçirmeye veya savunma yapmaya veya dostları iyileştirmeye hiçbir puan vermeyen oyuncular ve bu da herkesin saldırıyla yönelik oynamasına sebep oluyor.

Maalesef tipki tek kişilik bölümde olduğu gibi, Dark Messiah'in multiplayer bölümü de birçok önemli hatadan muzdarip. Üstelik oynadığım süre boyunca, sanki oyun giderek bozuluyormuş gibi geldi bana. Önce, harita değiştiğinde oyundan atmaya başladı. Sonra, bazı objelerin dokuları kayboldu.

Karşılaştığım en son hata ise felaket boyutlardaydı: Rakibin üssüne doğru ilerleyince, bir süre sonra tüm dokular ve poligonlar korkunç bir grafik çorbası haline geliyordu. Bu sorunun çözümünü, yüzümü kendi üssüme dönüp, rakibe doğru geri geri ilerlemekte buldum. Eminim Undead'ler kılıcı oklarken/alevlerle beni kızartırken/enseme kılıç indirirken benim ne yapmaya çalıştığını çok merak etmiş, çok gülmüşlerdir.

Duyurulduğu günden beri beklediğim Dark Messiah'in çok daha rafine, hatasız ve serbest bir oyun olmasını istedim. Çünkü her şeyle o potansiyeli sahip bir oyundu. Oyunu bir kez dövüşü olarak oynadıktan sonra, baştan itibaren bir kez büyüğü, bir kez assassin olarak da bitirmek istedim. Ama oyunun çizgiselliği buna izin vermiyor. Teknik aksaklıklar ve oyunun son bölümlerindeki hatalar da oyunu bitirince bir kez daha oynamayı isteğinizi köreltiyor.

SONUÇ OLARAK

Tüm bu söyledigim, korkunç hatalarına rağmen, Dark Messiah çok iyi bir aksiyon oyunu. Evet, yükleme süreleri çıldırtacak kadar uzun. Evet, aklınızı çıkartacak kadar iyi bir PC gerektiriyor (makineniz Half Life 2'yi çalıştırıyor diye, Dark Messiah'ı da çalıştıracağını sanmayın). Ama bunların hiçbirini Dark Messiah'in aylardır oynadığım en eğlenceli oyunlardan birisi olduğu gerçegini değiştirmiyor. Düşmanlarınızla iç içe girerek, girtlik girtläga dövüşmek, ahşap bir varılık rakibin kafasında kırmak, devasa bir Tepeöz'den

korku içinde kaçmak... Bunları en son ne zaman yaşamıştım, hatırlamıyorum bile.



Sinan Akkol sinan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Çevreyi ve büyüleri kullanarak tuzaklar kurmak çok eğlenceli.
- ✓ Kılıç dövüş konusunda çok başarılı.
- ✓ Multiplayer farkı ve oynayanı kendisine bağlıyor.
- ✗ Uzun zamandır gördüğüm en bug'luy oyun...
- ✗ ...Üstelik senaryo ve bölüm tasarımlarında da bazı hatalar var.
- ✗ Bir kere bitirdikten sonra, farklı bir karakter olarak oynamanın pek bir anlayısı yok.
- ✗ Envanter sistemi basit olmasına rağmen rahatsız ediyor.
- ✗ Adrenalin saldırısını istediğimiz zaman yapamamak can sıkıcı.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Şes	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

AKSIYON SEVENLER,
HATALARINA GÖZ
YUMABAÇEKENİZ ALIN.

82



CHAMPIONSHIP MANAGER 2007

Küçük bir kız çocuğu ve hayatın zorlu yolları

Ayrılan bir karı-koca ve ortada kalan iki çocuk. Çocuklardan erkek olanı kendi başına çare-sine bakabilecek olgunluğa eriştiğinden, ayakları üzerinde durmayı başarır ve kendi yolunu çizer. Kız çocuğu ise hayatın zorluklarına karşı savunmasızdır; tecrübesizdir de. Kısa sürede yeni bir ailennin yanına yerleşir. Ancak bu ailennin ona sunabileceği şartlar yeterli değildir. Küçük kız yetersizlikler içinde büyütülmeye çalışılır. Peki yıllar geçerken bu çocuk yeteri kadar gelişme gösterebilmiş midir? Zoru başaramış mıdır?

Anlattığım bu kısa hikayeyi, bu iki sayfadaki oyunların isimlerini gören ve bunların aralarındaki gelişmeleri yillardır takip edenler anlamıştır. Ayakları üzerinde durabilen erkek çocuğumuz Football Manager başarılı bir hayat sürdürmekte ve her yıl hayranlarını memnun etmektedir. Ortada kalan ve fakir bir ailennin yanına sığınan Championship Manager ise henüz hiçbir varlık göstermemiştir, ama bu yıl da büyük umutlarla yola çıkmıştır.

YOK MU ELİMDEN TUTAN?

CM serisinin yeni oyununu ben de bir umutla alivedim. Değerlendirilmesi gereken birçok özelliği vardı. İlk olarak veritabanını kontrol etmeye başladım. Menajerlik oyunlarının en önemli özelliklerinden biri olan veritabanı konusunda CM, FM serisine göre zayıf kalmasına rağmen Arjantin'den Polonya'ya, Türkiye'den Şili'ye, Japonya'dan İtalya'ya toplam 26 ülkenin liglerini bünyesinde barındırıyor. Zaten oynayan kitlenin büyük kısmı İngiltere, İtalya, İspanya ve Türkiye liglerini tercih edeceğinden bu rakamın yeterli olduğunu söyleyebilirim. Kalite olarak ise gerçek anlamda bir değerlendirme yapmak zor. İyice bir kurcalayın bakalım.

İkinci en önemli konu ise maç motoru. Yillardır metin anlatımıyla takip ettiğimiz maçlar bize yeterli gelmiştii. Maç motorunun ilk gündeme geldiği dönemde bir çok oyuncu buna karşı çıktı ancak öyle

sade ve başarılı bir maç motoru hazırlandı ki, itiraz eden coğunluk bile memnuniyetini gizleyemedi. Ayrıldıkta sonra bu maç motorunu kucagında bulan Beautiful Game Studios (Championship Manager'ı 3 yıldır hazırlayan ekip) olayı bir türlü kavrayamadı maalesef. Üstelik geçen yıl iki boyutlu maç motora üçüncü boyutu kattı. Böylece sahada dolaşan üç boyutlu satranç piyonlarını seyretmeye başladık.

Görsel sıkıntıyı bir kenara atıp saha içi olayları takip etmeye başladığında ise problemin görsellikte değil, sistemde olduğunu bir kez daha gördüm. Vasat bir takımın haftalar boyunca yapabileceği hataların tamamını tek bir maça görmek can sıkıcı bir durum. Üstelik bu sorun oyundan soğumamızına neden olacak seviyede. En iyisi siz de benim gibi yapın ve maçları eskiden olduğu gibi metin anlatımı olarak takip edin.

Level Karnesi

- ✓ Pro Zone ekranı
- ✓ Oyunun hızlı oynanışı
- ✗ Kullanıssız ara yüz
- ✗ Vasat maç motoru

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

YETERLİ DÜZYE GELMESİ
İNÇ HALA ZAMANA
İHTİYACI VAR.

65

BİRAZ DAHA BüYÜMEME İZİN VERİN

Serinin bu yıl oyunculara sunduğu en büyük yenilik Pro Zone. FIFA Manager 06'daki Match Analysis Tool ile büyük benzerlikler taşıyan PZ sayesinde, oynadığımız maçların tamamını tekrar izleyebiliyoruz. Üstelik izlerken çeşitli analizler yapmamıza yardımcı olacak birçok seçenek bulunuyor. Her ne kadar maçları metin anlatımı olarak takip etmenizi önersem de, PZ ile maçlar hakkında analizler yaparak takımınıza çeşitli konularda müdühalelerde bulunabilirsiniz. Menajerlik mesleğinin derinliklerine inmek isteyenler için eğlenceli ve yararlı bir araç.

Üzerinde ayrıca durma gereği duymadığım antrenman, takтик, transfer ve halkla ilişkiler konularında ise türe yenilik katan ekstra bir özellik yok. Sadece oyuna başlarken takımınızı seçtiğinden sonra tercihinize bırakılmış bir Club Benefactor seçeneği var. Zor bir kariyer geçireğini düşünenlere yardımcı olabilecek bu seçenek sayesinde, sezon boyunca maddiyata kafa yormak istemeyenler kulüp yönetimi tarafından ciddi boyutta para desteği alabilirler. İşaretlememeden tavsiye edilir; ne de olsa teknik direktörlük zor bir meslek ve tüm zorluklara mevcut şartlarda göğüs gerilmesi gerekiyor.

Gelelim bu küçük kız hakkındaki kanaatime. BGS'nin önceki oyunlarına bakıyorum da, bu yıl kızımızda kesinlikle bir gelişme olduğunu söyleyebilirim. Football Manager ve FIFA Manager'dan izler taşıyan CM'nin, oynamayaçak kadar kötü olmadığı muhakkak, ancak böylesine güclü rakipler karşısında tercih edilmesi zor. Ama FM'nin yükleme sürelerinden çekinmeyiniz CM çok hızlı ilerleyen bir oyun. En azından olaya bu açıdan yaklaşılanlar için CM tercih edilebilir. Ben yine de "bulaşmayın" önerimi yapıyorum ve yan sayfaya geçiyorum.

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

Index: 127 messages displayed

Headline	Type	Date
Grimandi reports on West Ham	Messages	Sat 30th Sep PM
Youngster Ranielli turns professional	Contracts	Sat 30th Sep PM
Tomkins stars as West Ham Under 21s hit target	Media	Sat 30th Sep PM
Lewis physio report on Paul Rodgers	Injuries	Sat 30th Sep PM
Leeds physio report on Francisco Marlo	Injuries	Sat 30th Sep PM
Arsenal's Appiah bid rejected	Transfers	Fri 29th Sep AM

Saturday 29th September 2006 PM

Grimandi reports on West Ham

Giles Grimandi watched West Ham's 3 - 2 EURO Cup First Round Second Leg aggregate win over Frankfurt last Thursday and noted that West Ham play a high tempo 4-4-2 formation and look to get the ball into wide positions whenever possible.

West Ham do like to play a direct style of football and we should look to stop them moving the ball quickly to their front line. Their midfield are good on the ball and can create chances. Finally, it will be important to defend deep or use fast defenders as their attacking pace may cause problems.

Grimandi believes that a potential threat to our defence will be the pace of striker Carlos Tevez.

Injured Players: George McCartney and Javier Mascherano
Unavailable Players: Shaun Newton

PITCH

- Overview
- Status
- Action Zones
- Pitch
- Report
- Home Stats
- Away Stats
- Player Ratings
- Transfers
- Last Scores
- Goal Statistics
- Past Match
- Split View

Power Score
Match Speed Highlights

Replays Highlight Mode

■ Scout'ların oynayacağımız rakipler hakkında verdiği raporlar detayı ve oldukça yararlı.

■ Maç devam ederken yedek oyuncuların saha kenarında ısmaları, oyuna renk katan bir yenilik.



FOOTBALL MANAGER 2007

Zico, Gerets ve Tigana'dan daha mı çok biliyoruz?

Aslında her yıl Football Manager (FM) incelemesi yazarken farklı seylerden bahsetmek zor oluyor. Çünkü serinin her yeni oyunu çok fazla yenilik ihermeden piyasaya sürüyor. Bu bir eleştiri değil. Seri birçok açıdan ulaşabileceğim en üst seviyeye ulaşlığı için biraz makyaj dışında yapılabilecek çok fazla şey de kaldı. Ancak Sports Interactive bu yıl da ne yapıp edip bir şeyler bulmuş ve oyundan alacağımız zevki artırmayı başarmış.

ÖNCE TARAFTARIN GÖNLÜNÜ ALALIM...

Bu yıl da oyunun en önemli özelliklerinden birisi devasa veritabanı. Dünyanın dört bir yanından resmi ve resmi olmayan birçok çalışana ve gönüllüye sahip olan SI Games, yine iyi bir iş çıkarmış. Neredeyse tüm ülkelerin ligleri, oyuncuları hakkındaki bilgiler güncel ve doğru. Ancak aynı şeyi Türkiye veritabanı için söylemek zor. Maalesef ülkemizdeki FM gönüllülerini, kadrolaşmadaki ve çalışma koşullarındaki problemler nedeniyle çok iyi bir içerik hazırlayamamış. Aslında genel olarak bakıldığımda göze batan bir soruna rastlamıyoruz ama ayrıntıya indikçe problemlerle karşılaşabiliyoruz. Özellikle büyük takımlarımızdaki bazı oyuncuların bile bazı değerlerinin "random" (rasgele) bırakılması önemli bir eksiklik olarak değerlendirilebilir.

FM 2007'de geliştirilen özelliklerden birisi, scout'ların hazırladığı oyuncu raporları. Araştırma görevine devam eden çalışanlarımızın rapor sayfalarına göz attığımızda, izlenen oyuncuların sadece pozisyonlarını ve maç performanslarını görmüyor, ayrıca o anki yeteneğini, potansiyel yeteneğini, kişiliğini ve olası transfer ücreti aralığını da öğrenebiliyoruz. Özellikle fiyat konusundaki bilgiler, transfer döneminde boş kürek çekerek zaman kaybetmemizi engelliyor.

Son birkaç yıldır, çıkışacak olan her FM oyunda medya ilişkileri ve kişisel diyaloglar konusunda büyük bir esneklik sağlanacağı söylenir durdu, ancak oyunu her alındığımızda bunun şirime bir vaat olduğunu görürdü. Bu yıl ise her iki konuda da büyük gelişmeler var.

Öncelikle medyadan sürekli sorular geliyor olması, oyunda yaratılmak istenen futbol dünyası atmosferini güçlendiriyor. Kişisel diyaloglarda ise yelpaze çok genişlemiş. Artık her kulüp ve birey hakkında kafamızda estiği zaman yorum yapabiliyoruz. Üstelik yorum yapabilecek cümle sayısı da bir hayli fazla. Hele ki biri bizim hakkımızda demeç verdiye ve cevap vermemiz istenirse, farklı tavır başlıklar altında bir sürü cevap seçeneği çıkıyor. Tüm bunlar, takım yönetimi dışında kişiliğimizin de oyunda önemli bir etken haline geldiğini gösteriyor.

...SONRA DA BAŞKANIN İSTEDİĞİ BAŞARIYI YAKALAYALIM

FM serisinin maç motorunda maç izlemek bana çok keyif veriyor. Futbolcuların hareketleri, koşuları, paslaşmaları, sahaya yayılmaları ve hücum organizasyonları o kadar gerçekçi ki, bu özellikler onları iki boyutlu bir sahada dolaşan küçük daireler olmanın ötesine taşıyor.

İncelemenin gecikmesi nedeniyle SI forumlarını takip ederek fark etmediğim sorunlar var mı diye ufak bir araştırma yaptım. Benim bir türlü karşılaşmadığım ancak en çok konuşulan problemlerden biri kırmızı kartların yoğunluğu. Başına gelmediği için bu problemi onayladığımı söyleyemem. Hem maçlar sırasında hem de maçlar dışında sıkışık edilen ikinci bir problem ise sakatlıklar. Aynı şekilde bu problemi de çok fazla yaşamadım ama SI olayı bir problem olarak kabul etmiş görünüyor ki, oyun için hazırlanan ilk yamada durumun telafi edileceğini belirtmişler.

FM 2007'deki en önemli yeniliklerden biri "Feeder Club" seçeneği. Pilot takım uygulaması olarak bilinen bu seçenek sayesin-

de kendimize birkaç pilot takım seçebiliyor, oynamadığımız genç oyuncuları bu takımlara göndererek gelişmelerine olanak sağlayabiliyoruz. Kadrosunu zengin tutan ve bu nedenle birçok oyuncusuna şans veremeyenler için çok önemli ve yararlı bir özellik.

Daha kullanışlı hale getirilmiş arayüz ve ekstra detayları ile Football Manager her yıl olduğu gibi büyük bir zaman hırsızı. İnsanı işinden, gücünden, eşinden ve dahi dostundan edebilecek FM'ye geriye kalan zaman ayırmak istiyorsanız, sosyal hayatı gözden çıkarmanız gerekiyor. İçine kapanık, asosyal, ama kendi halinde ve mutlu bir toplum için el ele!



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

Level Karnesi

- ✓ İnanılmaz derecede fazla ayrıntılı.
- ✓ Gerçekçi ve izlemesi eğlenceli maç motoru.
- ✓ Pilot takım uygulaması.
- ✓ Yükleme ekranelerinin doldurulması.
- ✗ Her yıl olduğu gibi ubi tek tek hatalar.
- ✗ Gereksiz haber yoğunluğu.

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

MENAJERLİK TÜRÜNÜN
TARTIŞMASIZ LİDERİ.

93



■ Max'in sevimli, tüylü ve pofuduk görüntüsüne kanmayın. Hızla kaçın!



SAM & MAX EPISODE 1 CULTURE SHOCK

Çıkarın beni buradan... Ben deli değilim!

Herkesin kafasında bir "yapmak istediklerim" listesi vardır. Sürekli güncellenen, yeni maddeler eklenince kabaran bu listede alt sıralara düşen istekler fark ettirmeden silinip gider. Dolayısıyla, kim kime dum duma, yararsız, iğrenç, gerizekalı (yavaş ol) bir listedir bu. LucasArts'ın oynamadığım diğer adventure oyunlarıyla birlikte Sam & Max de bir zamanlar benim bu listelerimden birindeydi. Üstünden zaman geçtikçe durumu umutsuzlaşan maddelerden biri olarak tarihe karışıp gitti sonra. Hikâyeyin burada bitmesi gerekiyordu ama Telltale Games duruma müdahale ederek bana bir şans daha verdi. Ben de o kadar eşek degildim, bu fırsatı değerlendirdim... Hem Culture Shock'u hem de yılların Hit the Road'unu oynadım.

Sam & Max, başrol oyuncularının sürüklendiği filmler gibi. Sıradan görüntüsünün altında (ki "sıradan" dediğimiz şey, takım elbise giyen bir köpek) her an ortalığı karıştırabilecek bir hıñzır saklayan Sam ve

kendisi de en az görüntüsü kadar tuhaf olan yardımcısı tavşan Max... Alec Baldwin kuralımızın tam tersini uygulamalı ve bu ikiliyi nerede görürsek heyecanla oraya seğirtmeliyiz. Çünkü ne kadar saçma ve alakasız olsalar da Sam'le Max'in küçük sohbetleri, her sahnesinde yüzünü güdürecek bir oyun anlamına geliyor.

Culture Shock, isminin gönderme yaptığı sosyolojik vakayı değil, Brady Culture isimli bir söhret kurbanının kahramanlarımız tarafından yola getirilisini konu ediniyor. Oyun, ikilinin "serbest polislik" ofisinde başlıyor. Bir telefon, duvarda bir dart zimbirtisi ve birkaç fotoğraf, ortada duran bir televizyon ve odayı turlayıp duran bir fare... Tanıdık geldi mi? Evet, aynen Hit the Road'da ziyaret ettiğiniz haliyle duruyor ofis. Bir köşede küflenmeye terk edilmiş olan donut parçası bile unutulmamış.

Gerçi Max'in karınca kolonisi gitmiş, yerine bir lava lambası gelmiş, televizyonun altına bir video oynatıcı eklenmiş falaan ama daha ilk sahneden Sam & Max sevdalılarının sempatisini toplamayı başaracak kadar hoş detaylarla dolu ortam. Ayrıca daha ilk dakikadan, alışık olduğumuz sıkıcı gerçeklerden uzak bir dünyada olduğumuzu anlamamız sağlanıyor. Zira ilk iş olarak, telefonumuzu rehin alan ve fidye olarak da peynir isteyen kırk yıllık zorunlu ofis arkadaşımız findık faresiyle pazarlığa oturuyoruz ve bu arada oyunda işlerin nasıl yürüyeceğini az çok öğreniyoruz. Max'in hem sevimli, hem psikopat görünmesini sağlayan törpülü dışları ve üstten bastırınca şiddet fışkırtan basit çözümleri ile Sam'in hiçbir seye alırdırmaz görünse de takıntılı kişiliği, sadece oyunun iyi kurulmuş atmosferine isınmamızı değil, oyundaki bulmacalara nasıl yaklaşmak gerektiğini anlamamızı da sağlıyor. Sam & Max oynarken öğreniyoruz ki tatlı dilin yanı sıra, ense köküne indirilen bayılıcı bir darbe de yılantı deliğinden çıkarabilir.

Oyunun hikâyesine geri dönelim (Sam & Max oynayacaksınız bir konunun ortasına dalıp mevzuya dağıtan gevezeliklere toleranslı olmalısınız). Brady Culture'in yayınladığı bir aerobik video kasetinin gönüllü tanıtıcısı gibi görünen eski TV yıldızı üç cücenin garip davranışlarının sebebini çözmemiz ve sonunda bu sebebin sorumlusu olan Brady'yle hesaplaşmamızdan ibaret tüm hikaye (o yüzden bir cümle daha edersem zaten bütün hikayeyi anlatmış olacağım, susuyorum)... Zaten bu yüzden Culture Shock, "Episode 1" diye geçiyor ve 8 dolar gibi son derece makul bir fiyatla satılıyor. Anlayacağınız çok çok kısa bir oyunla karşılaşacaksınız. Şöyle söyleyeyim, ilk defa bir oyunu bitirmem incelemesini yazmaktan daha kısa sürdü ki daha yazının ortasındayız.

Oyundaki mekân sayısı da, tipki bulmacalar gibi, son derece sınırlı. Sam ve Max'in ofisinin yer aldığı

ŞOK ŞOK ŞOK!

Lucas'ın bu işleri bırakmasından sonra adventure türü sadece kan kaybetmekle kalmadı, ciddi bir dönüşüm de geçirdi. Eski adventure'lara has o tuhaf karakterler, gerçekçi vakalar, absürt ve komik muhabbetler gitti, yerine daha gerçekçi görünen (en azından öyle olmaya çalışan) adventure'lar geldi. Korku hikâyeleri, sırlarla dolu efsaneler, hüzünlü yolculuklar, romantik ve derin ilişkiler anlatılıyordu artık. İlk iki Broken Sword'da türlü şaklanıklıklar yapan George Stobart bile yeni 3D bakışlarıyla daha oturaklı bir adama dönüşmüştü.

Sam & Max'in dönüşüyle sahne yeniden değişir gibi oldu. Uzun zamandır hieroglif çözmemiz gerekmeyen bir adventure'la karşılaşmamış bizler için bu rahat ve tasasız oyunu alışmak belki o kadar kolay değil. Ama Telltale Games'in geriye doğru atılan bir adımla da yenilik yapılabileceğini göstermesi takdire sayan. En son Grim Fandango'da neşeli bir şeyler yapmanın tadını çıkarabilmiş adventure severler için Culture Shock kızgın kumlarla serin suları kendi haline bırakıp, yamaç paraşütü yapmak gibi bir şey. İşte öyle bir şey...



■ Sam'le Max'in ofisi dokuz yıldır neredeyse hiç değişmemiştir.



■ Bosco'cuğum gene hangi komploteorisine taktı kafayı kimbilir.

Konuşma seçeneklerinde okuduğunuz cümleyle Sam'in ağızından çıkanlar arasında şaşırtıcı farklar olabiliyor. Aşın ağınıizi yumun gözünüzü.

cadde üzerinde ugrayabileceğiniz iki mekâna Brady'nin ürkünç tiyatrosunu da ekleyince Episode 1'in her yerini görmüş olacaksınız. Ama yolların fatihi olan bu ikili için her zaman arabaya atlayıp boş sokakları turlamak gibi bir seçenek de mevcut. Hit the Road'un mini oyunu "tabela parçalama" eğlencesinin yerini bu oyunda daha faydalı bir uğraş olan "ceza kesme" almış. Arabaya atlıyor, öünüüzdeki arabanın farına ateş edip durmasını sağlıyor ve kırık farla trafike çıkan, toplumun yüzkarası bu sürücüye hak ettiği yüklü cezayı kesiyorsunuz. Haince gelebilir ama dünya böyle bir yer, ne yaparsınız...

Culture Shock'un bulmacalarıyla baş etmek için ihtiyacınız olan şey, iyi bir dinleyici ve iyi bir konuşmacı olmak. Evet, nesneleri kullanarak, ufak tefek cinlikler yaparak da çözüdüğümüz sorunlar oluyor ama işin sırrı iletişimde. Bazen en mantıklı görünen seçenek, bazen de en yaratıcı olanı (absürt

demek istemiş de olabilirim) tıklayarak karşınızdağını dökülmesini sağlıyorsunuz. Ama konuşma seçeneklerinde okuduğumuz cümleyle Sam'in ağızından

OYUN İÇİNDE OYUN

Sam & Max bilgisayar oyunu olmadan önce bir çizgi-roman serisiydi. Bu seriyi takip edenler Hit the Road'u oynarken çizgi-roman göndermelerini bulmaya çalışırı. Aradan zaman geçti, artık çizgi-roman unutuldu. Sadece Hit the Road'u anımsayanlar, Culture Shock'tan bu oyuna yapılan göndermeleri yakalayabilirler:

- Sam ve Max'in ofisindeki eşya dolabının üstünde duran kutunun etiketine iyi bakarsanız 03-03-04 tarihini görürsünüz. Bu, Lucasarts'ın Sam & Max devam oyununu iptal ettiği tarih. Masanın üstünde duran post-it'te de aynı tarihi görmemiz mümkün.
- Oyundaki Human Enigma ve Harry Moleman posterleri, Hit the Road'a direkt göndermeler.
- Bosco'yla Sam arasındaki alışveriş sırasında Sam'in sawabildiği o uzun listedeki eşyaların hepsi Hit the Road'daki envanterinde yer alan nesneler.
- Ofis duvarında gördüğümüz iki fotoğraf Sam & Max çizgi-roman serisinin iki ayrı bölümünde gönderme yapıyor: Bad Day On The Moon ve On The Road.

çıkanlar arasında şaşırtıcı farklar olabiliyor. 0 yüzden çok da kasmayın, aşın ağınıizi yumun gözünüzü, söylemeyecek ne varsa söyleyin... Hem oynama süresini uzatmış olursunuz, oyun üç saatte bitirip hayatı küsmezsiniz. Bir tek "lisanslı psikiyatır" komşunuz tarafından tabi tutulacağınız kişilik testi sırasında sözlerinize dikkat etmelisiniz ki zaten burası oyundaki en zorlu bölüm.

Oyunun, bütün ruhuyla Hit the Road'u referans aldığına başından beri söylüyorum. Şu anda bahsetme fırsatı bulamadığım envanter kullanımı, müzikler, point&click oynanışı ve büyük olasılıkla unuttugum geri kalan özelikler de son derece yeni bir çizgiyle eski tadi koruyacak şekilde kotarılmış. Telltale Games'in oyundaki en büyük başarısı da bu zaten. Havada sürekli bir retro kokusu alıyzsunuz ama görünürde her şey gicir gicir, yepeni. Bedenli iyi bir devam oyunu yapmanın hiç de kolay olmadığını sapır sapır dökülen başarısız örneklerden biliyoruz. Telltale bu anlamda yapılabilecek olanın en iyisini yapmış ama bu Culture Shock'u kusursuz bir oyun haline getirmiyor. Ne kadar eğlenceli olsa da Sam & Max'in de kusurları var. Peki siz onları kusurlarıyla sevmeyi beceribilecek misiniz?

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Hem görsel, hem içerik olarak harika.
- ✓ Dibi olmayan, eğlenceli diyaloglar.
- ✓ Katıksız, tertemiz adventura membai.
- ✓ Uygun fiyat (deterjan gibi bir şey yani).
- ✗ Az eşya, az eşyaları bulmaca, az bulmaca.
- ✗ Bir sonraki bölüm için merak uyandırmayan son.

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

SON ZAMANLARIN EN EĞLENCELİ EN UÇUK KAÇIK OYUNU.

84

■ Psikoloğa deli olduğunuzu ispatlamamanız lazım. Yanınızda Max varken pek de zor olmasa gerek.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Sahibinden satılık çifte ajan



Soğuk savaşlarının aşılmasıyla, ABD ve Rusya'nın silah gücünden ziyade, perde arkasındaki görünmeyen yüzler daha önemli roller oynadı. Bunların en başında kahramanlık dozajı yüksek Hollywood filmlerinden asına olduğumuz "ajanlar" geliyor. Ne var ki, ülkesine bağlı casuslar olduğu kadar, cebini düşünen "kendine kahraman" ajanlar da yok değil; 1994'te yakalanan Aldrich Ames gibi. Bir şubat günü CIA'in tarihine ilk ikiyüzlü olarak geçecek bu adamın adı, terimler sözlüğüne ise yeni bir kavram kazandıracaktı: Çift taraflı ajan.

Ve buradan, 4 senedir yapmakta olduğumuz sandalye ajanlığına geliyoruz. Dördüncü Splinter Cell oyununda işler çok daha karışıyor, çünkü. Sam Fisher artık iki

taraflı oynuyor (ama buna şartlar zorluyor onu, cebini düşündüğü yok). Yillardır aklında böyle hınlıklar geziniyor muydu, yoksa yeni mi jeton düştü gerçekten bilmiyorum. Evet, yılların sadık ajanı Sam Fisher artık bir "double ajan"; ikiye ayrılan yolda ise Sam'in gideceği yeri belirleyen bizzat bizi olacağız.

Sam Fisher, John Brown's Army (JBA) adında terörist bir organizasyonun içine girerek olayları daha yakından görmeye çalışıyor. Hapisten bir JBA elemanını kaçırarak bu işe atılan Sam, Amerikan güvenlik servisiyle (NSA) irtibati koparmadan, teröristlerin söylediklerini yerine getiriyor. Oyunun da ana temasını bu iki zıt kutbun yarattığı, Descartes'in söylemiyle "düalizmin ortasında bir kutba doğru sapmadan"

■ Buzun altından birden fırlayıp hasınızı kündeye getiriyorsunuz.



İçeriden bir tıkırtılar geliyor bey!



dengeli bir şekilde gidebilme çabası oluştuyor.

KONTROLÜZ AJAN, AJAN DEĞİLDİR

Duble ajanlığın esas olayı, oyunun sonunu etkileyebilecek kadar önemli kararları verebiliyor olmamız. Oyuna eklenen güven sistemi atacağınız her adıma öncülük ediyor. Belli başlı, NSA ve JBA'e ait görevleriniz var ve hangi tarafın görevini yaparsanız, o tarafın güven göstergesi de doluyor. Üst üste birkaç görev başarısızlıkla sonuçlanıp göstergede dib boylasa, işten atılıyorsunuz ve bölümün baştan oynamaktan başka seçenekimiz kalmıyor. Oyunun sonunu etkileyebilecek kararlardan bahsetmiştim; oyun esnasında birkaç yerde cellât rolüne bürünyoruz ve bu önemli ve bazları tamamen masum şahısların hayatları hakkında, tetiği çekip çekmeme konusunda vereceğimiz, dramatik sahneler bunlar

Ana ve yan görevler birbirile aynı zorlukta değil. Bundan dolayı ter döktürücü görevlerin bazıları (ki yıldız işaretiley gösteriliyor kendileri) gerçekleştirildiği takdirde yol, su ya da çeşitli silah-bomba araç gereçleri olarak geri dönüyor. Gelin görün ki önceki Splinter Cell oyunlarının aksine, susturuculu silah dışındaki edevatlara neredeyse hiç bulaşmadan oyunu bitirebilirsiniz. Bunda oyuncun önceden daha serbest olan yapısının da etkisi var elbette; ancak ben yine de pek bir şeye dokun(a)madığım için oyun bitince bir eksiklik hissettim.

Bölümler her ne kadar zevkli olsa ve sayisinin diğer oyunlarından çok büyük farklılık

taşımasa da, bu görevlerin yarısı teröristlerin üssünde gizli dolaplar çevirmekten ibaret. Ama yaratıcılık ve çeşitlilik konusunda söylenenek söz yok doğrusu. "Saha" görevlerinde çoğu zaman bir gizlilik seçeneğiniz olsa da genellikle birilerinin boğazını sıkarak ılerlemek durumundasınız. Terörist binasındaki görevlerde ise silah yasak, kaba kuvvet yasak, gizli işler, ee, yasak. (Hatta koşmak bile yasak. Teröristlerin sportif faaliyetlere yönelik bir karşı duruşu var sanırırm.) Sınırlı sürede gizli saklı işler karıştırmanız gerekiyor. Mesela, JBA'ya ilk katıldığınızda, sizden kasa açmadaki hünerinizi ispatlamamanız isteniyor ve bir eğitim oda-sında yalnız bırakılıyorsunuz. Bu sırada, NSA de sizden teröristlerin ana bilgisayarına bir virüs bulaştırmanızı ve uydu antenine dinleme cihazı yerleştirmenizi istiyorsunuz. İsterseniz kasaya gitmeye çalışmakla geçirirsiniz zamanınızı, dilerken size görevi verene gözükmeden NSA'in verdiği görevleri yapmaya çalışırsınız. Veya kendinize güveniyorsanız son süratle kasayı halleder, sonra da NSA'in verdiği görevlerin peşinden gitmeye çalışırsınız. Ama o 25 dakika bittiğinde, terörist liderinin sizi bıraktığı yerde olmazsanız, işiniz yaş. (Araya gireceğim çok pardon. Şimdi, oyuncuların iki tarafından birini fazla üzeriniz Game Over'ı yapıştırıyor suratınıza. Ama ben isterdim ki, amaçlarım değişsin. Kararlarım doğrultusunda Sam Fisher'i gerçekten ruhu yaralanmış, seçimleri karışmış birisi yapayım. Oyunun yarısından itibaren tamamen NSA'yle ilişkimi kesebileyim ve JBA'nın adamı olabileyim isterdim. Bu haliyle, JBA'nın gönlünü hoş tutarken hala NSA için çalışan bir ajan olmaktan kurtulamamış Fisher. – Sinan)

DENGESİZ DЕНGE

Başından sonuna kadar NSA ve JBA arasındaki dengeyi sağlamakla geçen oyuncun kendisiyle çelişen bir yanı var. Hemen her özellikle Double Agent

söyle tanımlanabilir: Dengesiz. Perdenin aralıklarından süzulen güneş ışığının silueti altında gözleriniz parıldar ve çift çekirdekli bilgisayarınız acılar içinde kıvrılırken yerde 5 sene öncesinden kalma bir kaplama görevlisiniz; sakın şaşırmayın (Orhan Veli'nin Gemlik haikusu gibi oldu). PS2 veya Xbox'ta oyunu oynamakta olan arkadaşınızla oyun hakkında konuşurkenambaşka şeylerden bahsettiğinizi de fark edebilirsiniz, ona da şaşırmayın. Çünkü ortada birbirinden –neredeyse– tamamen farklı ancak aynı adı taşıyan 2 oyuncu var. PlayStation 2 ve Xbox için çıkan Double Agent, Ubisoft Montreal tarafından geliştirilmiş. Bahsetmekte olduğum PC versiyonunun tasarımcısıyla Xbox 360 versiyonunu da yapan Ubisoft Shanghai. Gelin görün ki bu iki oyunda bölümler ayrı, hikaye ayrı; ortak bir dengesizlik söz konusu. Üstüne üstlük hikaye, PS2 ve Xbox'ta açıklar kapanacak şekilde ve derinlemesine işlenirken Xbox 360 ve PC oyuncuları üstün kötü bir anlatımla soru işaretlerine mahkum bırakılmış. Şimdi ben hakkını arayan bir müşteri olarak Ubisoft'a ne desem yeridir. Bu devlet neededir?

Evet, yerde son kullanma tarihi geçmiş bir kaplama görevbilir ve



■ "Eyyet! Şakaaa!" "Eh be Sam, sen adamı öldürürsun vallahi!"



■ Bütün bu tırmanma yeteneğini ve atletik vücutu, Gebe-Haydarpaşa hattında bilet almamak için geliştirdim. Çok zekiyim, kahretsin!

aynı zamanda elle sayılacak kadar FPS alabilirsiniz demiştim (aslında ikincisini demedim), oyunun abartı bir sistem gereksinimi var zira. Hatta öyle ki, Shader Model 3.0'ı desteklemeyen hiçbir ekran kartı oyunu açmıyor. (ATI X800 serisinde bile!) Oyunun çalışabildiği ekran kartı modellerinin sayısı, birçoğumuzu fazlasıyla üzüyor: Sadece ATI X1600, X1800, X1900 ve Nvidia 6600, 6800, 7300, 7600, 7800, 7900 serilerinde çalışıyor Double Agent. Kaldı ki çalıştığı zaman bile, açık mekanlarda takılmalar oluyor. Ama şundan da emin olun ki suç makinenizde değil, performans sorunu oyunumuz Double Agent'ta. Yüksek donanımlı bilgisayarlarda dahi oyun biraz sorunu çalışıyor. Bir önceki oyun Chaos Theory'den çok da büyük bir grafik farkı olmayan yeni Splinter Cell'in bu teknik rezilliğinin tek bir açıklaması var: Ubisoft Shanghai'nın tamamen tembelliğe verip oyunu Xbox 360'dan PC'ye çevirmiş olması.

AJANLIĞI ÖĞRENİYORUM

Aranızda Double Agent oynayarak bu işin inceliklerini öğrenmeye çalışan ajan adayı varsa, "aman!" demek istiyorum. Zira gerçek hayatı vurulduktan 5 saniye sonra teletabiler gibi koşup ziplayamazsınız. Velhasıl, oyunda Sağlık paketleri yok. Call of Duty 2'den beri çok sevilen "azıcık nefeslen, kurşun delikleri, kirilan bacakla-

■ Sibirya'da geçen bu görevde, kar yağışı hızlandıığında görüş mesafeniz iyice düşüyor.



[Aranızda Double Agent oynayarak bu işin inceliklerini öğrenmeye çalışacak ajan adayları varsa, aman demek istiyorum.]

rın, kafana giren şrapnel iyileşsin " sistemi kullanıyor.

Vurulduğunuzda dünya siyah-beyazlaşıyor ancak birkaç saniye sonra renkler yerine geri geliyor ve hiçbir şey olmamış gibi devam ediyoruz. Ayrıca hiç olmayaceğinizin de sanmayın, sağlıklıken de teletabiler gibi koşup ziplayamazsınız F8 (quickload) tuşunuz aşınabilir. Hayatında ilk defa training görevini bitiremedim! Oyun gerçekten zor. Emin olun Quick Save manyağı olacaksınız.

FEAR'I gördükten sonra Double Agent'taki düşmanlarla rın beyinlerinin içinde ne olduğunu merak ettim. Savaş esnasında akı bağına gelen yapay zekâının gizlendigimiz anlarda pek sağlam olduğu söylenemez –ki bunda grafik hatalarının da payı var. Eski Splinter Cell'erde bulunan gölgelendirme Double Agent'ta kaldırılmış, onun yerine sırtına asılı bir "tehlike" göstergesi var. Bundan dolayı ne kadar gizlendığınızı her zaman anlayamaya biliyorsunuz ve dengesiz yapay zekâ yeri geldiğinde Sam ışıktañken dahi "kediñir kedi" deyip uzaklaşabiliyor. Çok yakınında iken ıslıkla davet ettiğiniz bir düşman, ıslığınızı beğenmeyip sigarasını içmeye devam edebiliyor. Yine de Splinter Cell'lerin o "tekno üstünlük" havası sürüyor. Karşınızdakileri sinek gibi, deðersiz görüyorsunuz onca ekipmanla. (Ufak bir tavsiye: Bölüm başlar başlamaz iki kere Z'ye basıp Op-Sat'ı çalıştırın. Bu Double Agent'ın yeniliklerinden ve düşmanların nerede olduğunu, sizi fark edip etmediklerini gösteriyor. – Sinan)

Aklıma gelmişken, bir gökdelenin 68. katında ajanlık peşinde koştururken etrafındaki duvarlara güvenmeyin, zira her an içerisindeñden geçip caddeye doğru serbest uçuş yapabilirsiniz. Evet, daha önceki oyunlarda olmayan irili ufaklı grafik hataları Double Agent'la hayatımıza giriþyor. Bazi grafik hataları Sam'in yeri geldiğinde kukumav kuþu gibi olduğu yerde kalıp hareketsiz kalmasına da neden olabiliyor ve tek çözüm, maalesef F8 tuþu. Bunlar birer yamaya aþılabilecek sorunlar olduğundan fazla göze batıyor ancak birer eksik oldukları kesin.

HAYDA BRE AJAN

Oyunda yarıñ değil diyeþileceðim tek bir şey varsa o da Pandora Tomorrow ile Splinter Cell'e dahil olan çoklu oyuncu seçenekidir. Oyundan alabileceğiniz zevkin tavan yapacağı çoklu oyuncu kısmı, Double Agent'ı almak için en önemli nedenlerden biri. Serinin diğer oyunlarındaki gibi casus ve askerler olmak üzere 2 ayrı sınıfın birbirileyle mücadele ettiği bu kısımda denge, diğer Splinter Cell'lerde "olmadığı" kadar iyi tutturulmuş. Örneğin casuslar haka-katen casus gibi çevik ve seri davranışları var. Hiç de Sam Fisher'in maske takmış, hantal versiyonu degiller. Bu kısımda casuslar 3. kişi kamerasından yönetilirken eli maþalı askerler 1. kişi kamerasından casus kovalamaca

oynuyorlar. Askerlerin bütün olayı, neredeyse bundan ibaret iken casusların esas görevi, askerlerin koruduðu bilgisayarların en az ikisinden bilgileri ele geçirip sağ salım üssé ulaşmak. Oyunun her yanını bürüyen ödüllü sistemi burada da kendini göstermiş; düşmanı uyuz etmede ne kadar başarılı olursanız oyun da sizin yeni haritalar ile o kadar ödüllendiriyor. Ve hikâyeye kısminın aksine, çok daha karanlık olan bu haritalarda uzmanlaşmak hayli vakit istiyor.

Teknik arızaları ve affedilmez ekran kartı seçiciliðile, önceki Splinter Cell oyunlarının arasında forsu biraz söñük kalsa da, Double Agent, Splinter Cell'in ölüsünün bile iyi bir oyun olduğunu kanıtlıyor. Terörist-hükümet arasındaki denge sistemi ve detaylı bölüm tasarımları sizin sürükleyecektir. Hele ki Splinter Cell serisinin sıkı bir takipçisiyseniz, ekran kartınız ve sisteminiz bu canavara yetiyorسا, oyundan alacaðınız zevkin diğer Splinter Cell oyunlarından kesinlikle aşağı kalmayıacaðından emin olabilirsiniz.



Olay Sonkurt

Level Karnesi

- ✓ "Güven" sistemi stres yaratıyor.
- ✓ Bölüm tasarımları çok detaylı
- ✓ Çoklu oyuncu kısmı başlı başına bir olay.
- ✓ Hala çok heyecanlı!
- ✗ Anlamsız ekran kartı seçiciliði.
- ✗ Çok yüksek sistem gereksinimi.
- ✗ Grafiklerdeki 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

ASIRE SİSTEM
GEREKİNİMİ DARBE
VURUYOR SAM'E.

82

CAESAR IV

-Her yol nereye çıktırdı ya? -Honolulu mu? Moskova mı?
Fikirtepe? -Yok başka bir şeydi. -Hay Allah :(



Size bir sırr vereyim mi? Ben Roma'da yaşıyorum. Yoo hayır Level'in Reha Erus'u değilim, İtalya'dan bildirmiyorum size. Şöyleden anlatıyorum: Bana son üç haftada Türkiye'de neler olduğunu sorun, politikada, kültürel hayatı, sporda ne olmuş deyin, cevap veremem. Gelir adaletsizliğini sorun, duraksarımlı. Tarımı, ticareti, sehirleşmeyi sorun, ne diyeceğimi bileyem. Sonra bütün bu soruların içindeki "Türkiye" kelimelerini "Roma"yla değiştirdi, size ansiklopedi yazıyorum. Böyle bir durumdayım işte. Dün gece ABD egemenliğiyle Roma İmparatorluğu arasında karşılaşışma yaptığım bir ödevi bitirdim, pazartesi Roma tarihi üzerine bir sınava gireceğim ve şimdi de Caesar IV yazıyorum. "Hava nasıl oralarda" derseniz, pek güzel derim, sizi de beklerim...

ILLE DE ROMAN OLSUN

Neden karşımıza sürekli Roma oyunları çıktıgı hakkında birkaç kelam laf etmek istiyorum aslında ama bunları "oyunlarda siyaset" konusunda hazırlayacağımız dosya konusuna saklamalıyım sanırım. Sadece şunu söyleyeyim, ben Roma'yı seviyorum. Roma konulu oyunlarının mantar şeklinde artmasının arkasında bir şeyler var, doğru, ama yine de Roma çok eğlenceli bir yer, çok zengin bir dünya, ve onu arka planına koyan yapımlar hep çok keyif veriyor bana, dizisi de oyunu da.

Caesar serisi ve yan oyunları (Pharaoh ve Zeus), ilk gençlik yıllarına damga vurmuş muazzam bir oyuları silsilesiydi. Şehir kurma oyunlarının büyülüleyici atmosfe-

rini (hic yoktan koskoca bir şehir inşa etmenin, hamurdan bir dünya kurmanın dayanılmaz cazibesi) harika yansıtıyorlardı. En sonunda yeniden kavuştu, ayrılmış ama asla unutamamış eski sevgililer gibi sarıldık birbirimize. Hala sevdığımızı anlamamıza yetti, bir kupa kahve... (Garbage – A Cup of Coffee'yi bilenlere selam olsun!)

Biz yokken Roma'da neler olmuş? Doğrusunu isterken genel görünüm olarak yabancılık çekceğiniz bir durum yok. Olmasını da beklemiyorduk zaten, çok iyi yönetmeniz gereken, zamanla gelişen, geliştiğçe sorunları da güzellikleri de büyütür bir şehir var yine karşınızda. Şey, en azından yapıklarınızın doğal sonucunun bu olması gerekiyor, sadece su kemeri yaparsanız oyun boyunca pek bir yere varmanız mümkün değil elbette.

BU DÜZEN DEĞİŞMELİ!

Oyundaki en önemli yenilik, Roma sosyal düzenin önemli bir parçası olan sınıf kavramının yerleştirilmiş olması. Eski oyunlardaki, bir çadırдан başlayan hayatları, siz gerekli koşulları sağladığınız zaman kocaman villalarda tamamlayabilen (hayal ürünü) Roma vatandaşlarının yerini Plebian'lar (ayak takımı), Equite'ler (orta sınıf) ve Patrician'lar (bir eli yağda bir eli balda'lار) almış. Bu sınıfların kendilerine ait evleri var ve siz bu evleri istediğiniz gibi yapabiliyorsunuz, ama o evlerin içinin dolması (ya da boşalmaması) için etrafı o sınıfın ihtiyaçlarını karşılayacak asgari koşulların sağlanmış olması gerekiyor. Her sınıfın üstlendiği görevler farklı, ve bir şehre üç sınıfın da bulunması gerekiyor, yoksa düzenin işlemesine imkan yok. Şimdi City Life yazılımı hatırlayanlar benim bu mantığı eleştirmemi bekleyebilirler, ama Caesar'in burada yaptığı şey tarihsel bir geçeklikten bahsetmek, bir potansiyel düzen hayal etmek değil. O yüzden bir problemim yok. Ama Glory of the Roman Empire'daki kölelik sistemi oyunda yok, köleliğin olmadığı bir Roma'nın ise gerçekçi olduğu iddia edilemez. Yine de önemli olan gerçekçilik değil, oynanabilirlik.

Yeni sistem, oynanabilirliği çok arttırmış. Bazı evlerin, her şeyi doğru yapmanız bile bir türlü gelişmemesi, eski oyunların sınır edici yanlarından. Burada farklı gelir gruplarının yerleşim yerlerini

Hic yoktan koskoca bir şehir inşa etmenin, bir dünya kurmanın dayanılmaz cazibesine kapılıyorsunuz.

SEZAR'IN HATASI SEZAR'A

Caesar 4'ün çalışmasını engelleyen önemli bir hata var. Eğer sizde de oyun açılmamakta direniyorsa, Caesar 4'e gireceğiniz zaman bilgisayarınızın yerel ayarlarını Amerika'ya göre değiştirin. Bunun için "Kontrol Paneli"ne ve daha sonra "Bölge ve Dil Seçenekleri"ne girmeniz gerekiyor. Burada Türkçe'yi herhangi bir İngilizce'yle değiştirirseniz, Caesar 4 çalışmaz.



kontrol edebilmek büyük bir kontrol artışı getiriyor oyunu. Oynamabilirliği artıran bir diğer faktör de, seri için pek mühim ikincil bir yenilik. Eski oyunlarda en çok başımızı ağratan konulardan biri, boş işlerin işsizlerle "buluşturulamama" sorunuuydu. Mesafeler çok önemliydi ve özellikle büyük şehirlerde, toplumun yüzde onu işsiz iken, işlerin de yüzde onu boş olabiliyordu. Artık böyle bir durum söz konusu değil, işsiz işçi ve işsiz iş, şehrin en uç noktalarında bile olsalar, anında buluşuyorlar. Yeter ki siz gerekli iş imkanlarını ve iş gücünü yaratın.

Elbette mesafelerin önemizsizleşmesi diğer alanlarda söz konusu değil, yani insanlar şehrin diğer ucundan alışveriş yapmıyorlar. Malların paylaşımı ve dolasımla çok önemli. Vine de bu konu eskiye göre daha iyi çözülmüş, dolasımlı kanalları çok daha akıcı çalışıyor, oyun otomatik olarak birçok şeyi hallediyor.

ROMA CANDIR, ROMA KANDIR, ROMA KANLIDIR

Oynamabilirlikteki artışlar çok



Ticaret Caesar IV'de önemli yer tutuyor. Ancak maalesef ürünlerin değeri hakkında bir tablo yok.

O zamanlar Edison yokmuş. O yüzden şehri aydınlatmak için bazı fedakarlıklarda bulunmak lazımmış.

önemli gerçekten ama bir yandan da bazı hatalar, eksiler var, özellikle teknik konuların oynanışa yansımaması. Öncelikle şunu söylemeli, Caesar 4 müthiş bir sistem canavarı. Altınizda son model bir PC yoksa, ya grafiklerden ödünlere vereceksiniz, ya da düşük bir hızı razı olacaksınız. Düşük bir hızda oynamak, özellikle "devam eden" (yol, kemer, duvar gibi) inşaat işlerinde oldukça sıkıntılı bir durum yaratıyor. Zaten hızlı bir bilgisayarda oynasanzı da yol yapmak biraz zahmetli, sık sık binalarınızı yolun dibine yaptıığınız halde bir ufak karecik kaçırdığınızı fark ediyorsunuz, uğraşmanız gerekiyor. Eh, belediyeçilik de böyle bir iş iste (bkz. İstiklal Caddesi 2005-?).

Caesar IV'te göze çarpan önemli bir sorun da, şehrin sorunlar ekranıyla (her problemi tek tek



Level Karnesi

- ✓ Klasik serinin klasik keyfi.
- ✓ Oynamabilirlikteki gelişmeler.
- ✓ Roma atmosferinin pek güzel yansıtılması.
- ✗ Animasyonların yavanlığı.
- ✗ Az sayıda harita var.
- ✗ Yüksek sistem gereklilikleri.
- ✗ Zoom out pek sınırlı.
- ✗ Asker yönetimi.
- ✗ Ticaret yaparken çok köprüz.

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

EFSANE DEVAM EDİYOR, HATALAR AFFEDİLYOR.

84

harita üzerinde gösteren özellik), danışmanlarınızın söylediğleri arasında sık sık çelişkiler yaşanması. Şehir planlamınızı baltalayan bir sorunlar zinciri yaratıyor bu hatalar.

Su ana kadar sizden gizlediğimi zanne-diyorum, ama açıklama zamanı geldi: Caesar artık üç boyutlu. Grafikler gerçekten çok güzel gözüküyor, özellikle şehre tepeden baklığınıza. Yalnız söyle bir problem canınızı sıkacak: Tepeye çok da fazla çıkmayacaksınız. Oyunun kamerası oldukça yakınlaşıyor ama, pek fazla uzaklaşmıyor. Büyük şehirlere hakimiyet biraz sorunlu. Ayrıca yakınlara girince de vatandaşlarınızın animasyonlarının pek hoş olmadığını fark edeceksiniz. Yine de genel olarak detay seviyesi pek yerinde, bina çizimleri ayrıntılı ve oldukça estetik. Müziklerde bir şasırtıcılık yok, bir şehir kurma stratejisinden beklenilen sakinlik, bir Roma oyunundan beklenen epiklik yedirilmiş durumda. Sesler ise serinin her zaman incisi olmuştur, özellikle de şehrinizdeki gariplerin başarılı ve komik seslendirmeleri.

OMNIA VINCIT AMOR (SEVGİ HERKESİ FETHEDER)

Çok keyif alarak oynamış Caesar IV'ü. Hem eski oyunların derinliği korunmuş, hem de birkaç önemli yenilikle oynamabilirlik büyük ölçüde artırılmış. Birkaç teknik sorun (bunlara ergonomi hataları demek istiyorum, dedim) oynanışa zaman zaman sekte vuruyor maalesef, ama bunların da yamalarla düzeltileceğini umuyorum. Eski bir dostun hem çok değişmediğini görmek, hem de ondan yeniden zevk alabilmek her zaman mümkün olmuyor. Kiymetini bilelim, Caesar IV'ü sevelim.

Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr





NEVERWINTER NIGHTS 2

Kırılacak (kuru)kafalar varmış diye duydum

Bütün hafta sonu yatarsın artık" diyor ofisteki arkadaşım... Yapmak zorunda olduğum şeyleri bilmiyor olsa gerek. Hem, şimdi dikkatimi çekti; ne kadar da sıvri kulaklı var bu kızın? Hızlı adımlarla ofisimden çıķıyor ve kısa bir yürüyüşten sonra servisime ulaşıyor. Sanki arkamdan bir şey geliyor, ama neyse... Her zaman bindiğim 1 numaralı servise değil de 2 numaralı servise yöneliyorum. Merch... Setbaşı'na o gidiyor çunkü. Koltuğuma kurulup gözlerimi kapatıyorum. Sol tarafında bir pırıltı ılışıyor gözüme. Neden ters ters bakıyor ki bana o adam, hem elindeki de ne? Çok yorgunum. Boşverip gözlerimi kapatıyorum. Bir kükreme geliyor kulaklarına ama alındı etmiyorum. Yol çabucak geçi-

yor ama sanırım yanlış servise binmişim. Blacklake'e getirdi beni. Hızlı adımlarla evime yöneliyorum. Tehlike artık çok bariz. Göze ilisen küçük ayrıntıları çoktan geride bıraktık. Gizli hareket etme ihtiyacı hissetmiyorlar. Evime giriyorum. Luskan'dan önceki gün gelen paketin yirtik pırtık kutusu hala yatağımın üzerinde duruyor. Üzerinde NWN mi ne yazıyor, ama artık ona ihtiyacım yok.

DOSTUM, ESKI DOSTUM...

Neverwinter'a bir kez daha seyahat etmek o kadar keyifli bir tecrübe ki, yaşadığım bu keyfi kelimele dökerek sizleri biraz kıskırdırmak istiyorum sanırım. Doğrusunu söylemek gerekirse KotOR 2'deki "yerinde sayan" ve bir oyuna "2" diyebilmek için gerekenleri yapamadıkları için, Neverwinter Nights 2'yi yapma görevini üstlenen Obsidian hakkında birtakım önyargılara sahip olmuşum. Acaba RYO dünyasına yeni bir boyut katan Neverwinter Nights'a da aynı şeyi mi yapacaklardı?...

"Sorunun cevabını almak için yazının sonunu bekleyin" klijesine gerek yok. Hemen cevap veriyorum: Hayır! Yapmamışlar! Neverwinter Nights 2 müthiş bir oyun olmuş.

İlk oyunun yapımcısı olmamalarına rağmen, Bioware'in de tüm yapılm süreci boyunca devam eden desteği sayesinde, yeni Neverwinter macerası her rol yapma oyunu severin mutlaka tecrübe etmesi gereken bir deneyime dönüşmüşt. Sil baştan bir evren kurma zorunluluğu bulunmayan Obsidian, Dungeons & Dragons'in resmi lisansına sahip olan oyunda, D&D 3.5 kurallarına sonuna kadar uygun bir yapı oluşturmuş. Oyundaki tüm karakter sınıfları, yaratıklar, zarlar, zırh sınıfları ve daha birçok şeyin temelini D&D 3.5 oluşturuyor.

ÖZLETTİN KENDİNİ...

5 saatlik uzun ve sıkı bir RYO deneyimi yaşmadan önce yapmanız gereken ilk şey, tüm oyun boyunca birlikte olağınız karakterinizi yaratmak olacak. Herhalde uzun zaman beklediğimiz bir RYO'ya yine uzun süre başlayamamızın en büyük sebebi de bu. Hangi "baba" RYO olursa olsun, oyunu her yönüyle tatmin edici bir deneyime çevirmek isteyen oyuncular için karakter yaratımı o kadar sancılı bir süreçtir ki, bazen oyun elinize geçtikten ancak 1 hafta sonra ilk görevleri tamamlamaya hazır olduğunuzu görürsünüz. Aslında

■ Öldürücü büyüler, bol renkli bir cümbüs içinde düşmanlarımızın üzerine göküyor.



EN İYİ PERFORMANS İÇİN...

Öncelikle mutlaka en son yamayı kurun. Ben bu yazıyı yazarken 1.02 sürümü kullanıcılarla sunulmuştur.

1.02 yamasının da size önerdiği gibi "water reflections" ve "water refractions" seçimlerini devre dışı bırakın.

Gölgeleri mutlaka "Low" ayarına getirin ve sadece "drop shadow" seçimi aktif halde olacak şekilde ayarlayın. Böylece çok ciddi bir performans kazancı elde edeceksiniz.

Biraz uğraştırıcı gibi görünse de kapalı ve açık mekânlar için farklı detay seviyelerini kullanın. Oyunun görsel özellikleri üzerinde yapacağınız değişiklikler herhangi bir yeniden başlatma işlemi gerektirmediği için büyük bir zindâna girdiğinizde sadece 10 saniyenizi harcayarak oyunun çok daha iyi görünmesini sağlayabilirsiniz. Dış mekânlarda bilgisayarınızın canına okuyan yüksek çözünürlükli dokular, iç mekânlarda sorunsuz bir performans sunacaktır.



bu durum oyuna ne kadar değer verdığınızı gösterir ve emin olun, NWN2 bu konuda sizi çok zorlayacak. Karakter yaratım ekranını aşana kadar içinde sürekli bir şüphe olacak. İlk Neverwinter'dan hatırlıyorum, oynamak istedigim karaktere karar verene kadar günlerce deneme yanılma hakkımı kullanmış, aynı quest'leri defalarca oynamak zorunda kalıustum. İlk oyunu oynayanlar için bu bölüm çok da zorlayıcı olmayacağından çünkü birkaç yenilik dışında karakter yaratımının ilk oyuna oldukça benzendiğini söylemek yanlış olmaz. Hele karakterinizin sesini seçeceğiniza ekrana geldiğinizde, ilk oyundaki yol arkadaşınızın sesini aynen seçebildiğinizi görünce eminim çok mutlu olacaksınız. Aşıkçası ben "Violent Fighter" in "YIARRGHHH!" bağırsızlığını duydugum an, bir kez daha Neverwinter'a yolculuk etmek üzere olmanın heyecanını daha da çok hissettim. Tabii "bu heyecanında dişi Warlock'un görünümünün de payı var" desem, sanırımda karşılık olarak "yuh!" diyenler olacaktır. Ama önce Warlock'a bir göz atın sonra ne diyecekseniz deyin bence.

Oyundaki karakter seçenekleri o kadar fazla ki, farklı deneyimler yaşatarak tekrar tekrar oynanabilecek bir yapıda olduğunu hemen anlıyorsunuz. 12 ana karakter sınıfı arasından seçim yapmanız zor olduğunu düşünenler, 11. Level'dan itibaren seçebilecekleri

"Prestige Class" çeşitliliğini gördüklerinde ufak çapta bir dumura uğrayabilirler. Yaratmış olduğunuz karakterleri tamamen farklı konulara odaklı hale getirebilmenizi sağlayan tam 17 Prestige Class, gerek görünüşleri, gerekse de karakterinize yaptıkları katkıları oyuna çok farklı bir tat katıyorlar.

Özellikle Red Dragon

Discipline sınıfına yönelik, sırtınızdan bir çift kanat çıkartmaktan büyük keyif alacağınızı eminim.

CÜCE KOŞ, KAYA AT, KAFA KIR CÜCE, KAFA KIR

NWN2'nin ilk oyundan en büyük farklılığı, tüm ekip üyelerinin kontrol edilebiliyor olmamız. Evet, ilk oyunda tamamen başına buyruk hareket eden karakterlerin

yerini envanteriyle, ezberleyeceğiniz büyülerle, haret tarzlarıyla, kullanacakları yeteneklerle tamamen kontrolünüz altında tutabileceğiniz karakterler alırsınız. Kontrol edebildiğiniz karakter sayısı bazı yerlerde 4'e kadar çıkıyor ve Baldur's Gate tadında kalabalık bir yolculuğa hazır hale geliyorsunuz. Böyle bir sistemin getireceği zorluklardan kurtulmak ya da hardcore oyunculara biraz daha hareket alanı sağlamak amacıyla Obsidian tarafından oyuna eklenen "Davranış" sistemi birçok şeyi sizin için hallediyor ya da size bırakıyor. Karakterinizin özelliklerinin yer aldığı alanda bulabileceğiniz "Puppet (Kukla)" modu sayesinde hiçbir karakterin yapay zeka tarafındaki kontrol edilmemesini sağlayabilir ve tüm işi kendiniz yapabilirsiniz. Ama "bu bana ağır gelir" diyorsanız her karakter için ayrı ayrı davranış biçimleri ve durumlara nasıl yaklaşacakları seçimlerini yapabilir, tam bir ekip çalışması yapabilirsiniz.

Oyundaki tüm savaşların gerçek zamanlı olması, bazen her hareketi ince ince hesaplamaya ihtiyaç duymaya sebep oluyor. Böyle durumlarda Space tuşuna basarak oyunu durdurabilir ve bir sonraki adımda yapılması gerekenleri tüm karakterlerinize ayrı ayrı bildirebilirsiniz. Genelde yapay zekâ durumu oldukça iyi bir şekilde kotarsa da, bazen arkadaşlarınız bir güzel pataklamanız için sizin düşmanlarınıza baş başa bırakıyorlar. Siz bir adamı dalarken, birdenbire odanın diğer ucundaki düşmana kafa kol girişmeyi tercih eden arkadaşlarınız, sağlıklarını korusunlar diye ellerine tutuşturduğunuz iksirleri meşrubat zannedip lıkrı lıkrı içmeye başladıklarında, sol gözünüzün hafifçe seğirmesine sebep oluyorlar. Hele bir de arada sırada bir zin-

dandaki
dövüse
tiye
değin-
bunlar çok
ve Obsidian'ın
rende çıkışlığı





■ Level atlama hoş bir görsellik ve arasından seçim yapması zor bir çok özellikle birlikte sunuluyor.



Karşılaştığınız cüce arkadaşınıza yardım etmeyip "Durun, bu büçüre bensiz mi girişeceksiniz?" deme hakkına sahipsiniz...

herhalde tek oynayacağımız oyun multiplayer NWN2 olur. O kadar iyi bir deneyim bu!

HEPİMİZ BİRİMİZ, BİRİMİZ HEPİMİZ İÇİN

Görevleriniz sırasında etrafınızdaki karakterlerle gireceğiniz diyaloglar, Bioware'ın mirasına sadık kalınarak hazırlanmış ve mükemmel kurgulanmışlar. Bazı konuşmalarda karşılıklı espriler havada uçuşuyor ve gülmekten kırılıyorsunuz. Karakterler arası zekice atışmalar sizin arkadaşlarınızın kişilik sahibi bireyler olduğu izlenimini veriyor. Erkek bir karakter seçtiyseniz kızların size kur yaptığı diyaloglar çok hoşunuza gitiyor (cık cık cık... Önce "Dişi Warlock" simdi de bu).

En önelsiz karakterlerle bile konuşurken seçeğiniz cümleler birdenbire öyle önemli bir hale geliyor ki göz açıp kapayıncaya kadar yıkıcı sonuçlarıyla burun buruna geliyorsunuz. Oyun içerisinde karşılaşacağınız bazı önemli durumlar, yaptığınız seçimin doğruluğunu sorgulamanıza sebep olacak. Bu durum oyuna inanılmaz bir derinlik katıyor açıkçası. Yaptığınız seçimlerin, sadece farklı cümlelerle kaçınılmaza ulaşmak yerine, oyuncunun akışı içerisinde gerçekten farklılık yaratıyor olduğunu bilmek bence inanılmaz bir keyif.

NWN2'de ister dost, ister düşman olsun, sizin etrafındaki karakterden nazikçe bilgi isteyebilir, blöf yapabilir, ikna kabiliyetinizi kullanabilir ya da onu tehdit edebilirsiniz. İstedığınız bilgiye ulaşmanın bu kadar çok yolu olduğu düşünülürse önemli diyaloglardan önce oyunu kaydedip, farklı alternatifleri denemek inanın çok hoşunuza gidecektir. Örneğin oyuncunun daha başlarında karşılaşığınız cüce arkadaşınıza yardım etmeyip "Durun, bu büçüre bensiz mi girişeceksiniz?" deme hakkına sahipsiniz. Tabii böyle bir hakkı sahip olsanız bile öünüze gikan her "büçüre" girişmeden önce biraz düşünün derim.

Ekip arkadaşlarınızla gireceğiniz diyaloglar da en az NPC'lerle olanlar kadar önem kazanıyor NWN 2'de. İlk oyundaki yardımıcınızla gerçekten duygusal bir bağ kurabiliyor ve size hayat hikâyесini anlatmasını sağlayabiliyoruz, ancak onunla ciddi bir inatlaşma içine girmeniz, anlaşmazlık yaşammanız gerçek anlamda mümkün olmuyordu. NWN 2'de ekip arkadaşlarınızın tavsiyelerini, düşüncelerini ve durum hakkında bildirdikleri görüşleri kulak ardı etmeniz, ilk başlarda ömensiz gibi görünmesine rağmen bir süre sonra başınıza ciddi dertler

açıyor. Bu durum, arkadaşlarınızın size sırt çevirmesine kadar varabiliyor. Bence bu, yanınızdakilerin sadece kılıç sallayıp, sağa sola Magic Missile gönderen akılsız sanal et parçaları olmadığıın en güzel kanıtı ve oyuncunun atmosferine inanılmaz bir derinlik katıyor.

DÜNYANIN TÜM ATEŞLERİ

Doğrusunu söylemek gerekirse Obsidian'ın Neverwinter Nights 2'si hiç de fena gözükmüyor. Ama bunca zaman alan geliştirme sürecinden sonra daha iyisini görmeyi hak etmiyor muydu sorusu da kafama takılmıştır değil. NWN2, ilk oyundan kat kat daha iyi görünüyor ve Obsidian'ın Aurora oyun motorunu alıp yerine koyduğu Electron'un farklılığı kendini hemen hissettiriyor. Ama burada Küçük bir sorun var. İnsan, makinesinin içindeki X1900XT'ye, 2GB RAM'ine ve C2D işlemcisine güvenip 20" WideScreen monitöründe 1680 X 1050 çözünürlükte oyunu şaheser tadında akıcı bir şekilde oynamak istiyor (ee, bu sistem senin mi Erce, yoksa rüya makinanı mı? N'olur, rüya olduğunu söyle! – Sinan). Ama sonuç pek de bu şekilde olmuyor ne yazık ki. Oyunun güzel görünmek için çok ciddi sistem gereksinimlerine ihtiyaç duyduğunu söylemek isterim. Açıkçası bu ihtiyaçlar, az önce anlattığım şekilde giderilmiş olsa bile oyuncun yine de şaheser gibi görünmediğini, ve üstüne üstlük yine de akıcı bir şekilde oynanamadığını üzüllererek söylemek zorundayım. Özellikle kaplamalarda kullanılan düşük çözünürlüklü dokular oyuncu hiç de 2006 yılında çıkmış, büyük bir fanatik kitlesine sahip ve yılın oyunu olmaya aday bir oyun gibi hissettirmiyor.

Sakin bu cümlelerimden oyuncun kötü göründüğü gibi bir yargıya varmayın. NWN2'ye "kötü görünüyor" demek hiçbir şekilde mümkün değil. Eğer ana karakterinizi büyütüp sınıfından seçtiyseniz simdi söyleyeceklerimi oyuncun daha ilk anlarında tecrübe etmişinizdir. Ama başka sınıftan bir karakter seçtiyseniz, oyuncun ilk birkaç saatinizden sonra ekibinize katılan Sorcerer ile oyun deneyiminiz baştan aşağı değişecek. Büyülerdeki görsellik gerçekten görül-



■ Daha oyunun ilk bölümlerinde bile oldukça hareketli dövüşlere girmeniz gerekecek.

başarılı işe gölge düşüremiyorlar.

OYNA OYNA BİTMEDİ!

Neverwinter Nights 2 yaklaşık 50 saatlik oyun süresiyle serinin ikinci oyununu bekleyenleri tatmin edecek bir uzunluğa sahip. Ana konunun etrafında dönen onlarca görevin yanında, isteğe bağlı olarak alabileceğiniz birçok ekstra görevin olması ayrı bir güzellik katıyor oyuna. (tabii kocasını kaybetmiş olan bir kadına, aslında adamın kadınının dördünden kaçtığını izah etmeniz gereken görevlerin gerekliliğini ayrıca tartışılabilir :)). Eğer ana senaryo görevlerini bitirir ve NWN'ye doyamazsanız kısa bir süre sonra önemli NWN sitelerini işaret etmeye başlayacak olan, kullanıcıların yapacağı yüzlerce modülü kullanabilsiniz. Tıpkı ilk NWN'ye olduğu gibi, Obsidian'ın ana senaryosunu dahi zorlayacak güzellikte uzun ve yeni senaryolar bir seneye kalmaz çıkmaya başlar yetenekli ve azimli NWN2 oyuncularının ellerinden.

Oyundan zevk almanın bir diğer yolu da ana senaryoyu ağ ya da internet üzerinden co-op modunda oynamak. Bunu yapabilmek için senaryoya en baştan başlamanız gereke de, deneyimlerime dayanarak rahatlıkla söyleyebilirim ki Diablo'dan sonra en keyifli co-op deneyimi yaşatan oyun kesinlikle NWN2 oldu benim için. Özellikle birbirlerini tamamlayan iki farklı sınıf (Sorcerer & Fighter mesela) çıkışlarınızın bu yolculuk, NWN2'yi unutmadır bir macera haline getiriyor ve tek kişilik oyundan aldığınız zevki tamamen farklı bir boyuta taşıyor. Eser askerden döndükten sonra eğer onu WoW basından kaldırımayı başarabilirsem



■ Kapıdan çıktıığınız anda Obsidian'ın oyun motoru üzerinde yaptığı değişikliklerin meyvelerini görüyorsunuz.

meye değer. Fireball'ları, Magic Missile'lerin, Melf's Acid Arrow'ları görünütüsü tek kelimeyle muhteşem! Hele ki hem sizin ekibinizde hem de düşman grubu içinde birden fazla büyüğü varsa değiymen keyfinize. Bir düşünün; karşından çok sayıda düşman hızla üzereğine doğru geliyor. Kaçacak yeriniz yok. Savaşlarınız birkaç adım öne çıkip değerli büyülerinizi korumak için hamle yapıyorlar. Barbarın grubun sol ön tarafındaki yerini alıp büyünün önüne geçiyor. Bu sırada, kendini koruyamaya ihtiyacı düşündüğü için sinirlenen büyüğün elliğini havaya kaldırıyor ve bir seyler mirildanıyor. Dünyanın tüm ateşlerini avuçlarının içinde toplamaya başlıyor. Bir anda büyüğün her yanını alevler sarıyor. Bir an sonra ise o alevler artık avuçlarının içinde ve ölümcül yolculuğuna gitmeye hazır... Tüm nefretleri üzereğine doğru koşmaya başlayan düşmanlarınızın gözlerinde ilk defa korku belirtileri görüyorsunuz. Bunun nedenini anlamak için arkana bakmanıza gerek yok. Yanınızdan geçen cehennem topu düşmanlarına doğru ilerliyor... Sadece bir saniye sonra geride ölüler ve can çekişenler dışında bir sey kalıyor. O andan itibaren savaş alanında kalan tek nefret dolu bakış büyüğünize ait oluyor. Size de bu görsel ziyafet içinde bir sonraki karşılaşmayı sabırsızlıkla beklemek kalmıyor.

BU BİR KUŞ... HAYIR UÇAK... AA, KAMERAYMIŞ!

Bir oyunu gördüğünüz bakış açısı, yani kameralının, oynadığınız oyunun görsellliğini doyumsuz hale getirebileceği gibi, her şeyi rezil etme ve oyunun oynanışını işkenceye çevirme olasılığı da vardır. NWN'ın kameraları kesinlikle türünün en iyi örnekleri değil. Çoğu zaman iyi iş çıkarsalar da bazen saçma sapan yerlere takılıp kalmaları, savaş alanında zorlu saniyeler yaşamaniza sebep olabiliyor. Dört farklı kamera seçiminden hangisini seçerseniz seçin, kamera problemleriyle en az seviyede karşılaşmak için kameraları oyun alanından mümkün olduğunda uzaklaştırmanızı tavsiye ederim. Böylece hem daha geniş bir alana hakim olabiliyorsunuz, hem de kameralının etrafındaki nesnelere, binalara ya da ortalıkta dolan bir NPC'nin kafasına (!?) takılma ihtimalinin önüne geçmiş oluyorsunuz.

Oyunun ara yüzünde ciddi değişiklikler var. İlk olarak gözüme çarpan şey, bana göre Bioware'in devrim niteliği taşıyan dairesel komut ara biriminin tamamen ortadan kaldırılmış olması. Bildiğiniz gibi Bioware, yaptığı RYO'lardaki konu, grafik, ses, atmosfer ve bir oyunu türünün en iyisi yapan tüm özelliklere inanılmaz derecede dikkat ettiği kadar, o

RYO'yu oynamaktan keyif almanızı, yapmak istediğiniz sorunsuzca yapabilmenizi sağlayan muhteşem arayüzler hazırlamakta da ustasıdır. Obsidian, az önce bahsettiğim kullanıcıları arayüzlerin son örneklerini NWN ve KotOR'da sergilemiş olan Bioware'in NWN'deki dairesel arayüzü yok ederek daha basit bir sisteme geçmeyi uygun görmüş. Örneğin fighter'inizin "Power Attack" gibi özel saldırı modlarını ekranın sağ alt köşesine yerleştirdiği "Modes" bölümünden tanımlamanızı, hızlıca büyü yapabilmek için "F" tuşıyla ulaşabileğiniz "Quick Cast" hücrelerini kullanabilmenizi sağlamışlar. Ekranın alt kısmında bulunan ve değiştirilebilen 10 satırдан oluşan hızlı ulaşım tuşlarıyla da, bu hücrelere yerlestirebileğiniz iksir ve benzeri eşyalara da kolayca erişmeniz sağlanmış. Oyun alanında etkileşime girmek istediğiniz nesne veya şahısların üzerine gelip sağ tıkladığınız zaman açılan kısa menüden, ilgili varlıklı ne şekilde etkileşime girebileğinizi seçebilmeniz akıma "neden dairesel sistemden vazgeçildi?" sorusunu getirdi. Ama açıkçası tüm bu anlattıklarım muhteşem bir sistemi, bir diğer çok kullanıcı sisteme karşılaştırmaktan başka bir sey değil aslında.

Arayüzle ilgili tek ciddi şikayetimse envanter düzenlemesi konusunda. Oyunun genel bir envanter sisteme sahip olmaması, eşyaların belirli kriterlere göre sınıflandırılamaması NWN gibi "loot" delisi bir oyunda ciddi bir problem oluşturabiliyor. Bir de buna NWN'ın yeni "Crafting" sistemi ve onlarca çeşit Crafting materyali eklenince envanter sorunumuz ciddi bir hal alıyor. Bu yükten kurtulmak ve oyunun akıcılığının kaybolmasının önüne geçmek için, her büyük zindan aksyonunun ardından sadece 1-2 dakikanızı ayırarak envanterinize çekidüzen vermeniz yararına olabilir. Ancak bunu sadece 2 saat bile ihmal etseniz, kaybetmekten kaçığınız 1-2 dakikadan çok daha fazlasını harcamak zarunda kalabilirsiniz.

BİR ŞEYLER GELİYOR BU YANA DOĞRU

Az önce anladığım, büyüğünüz dellendiği ana geri dönelim. Karşından gelen düşmanları karşılaşmak için birkaç adım atan barbar kendine has savaş şığığını atarken, diğer savaşınız çok daha sakin bir şekilde ayaklarını sıkı sıkı yere basıyor ve arkadaşlarına güven vermek için birkaç kelime söylüyor. Barbarın gerginliği ses tonundan açıkça belli oluyor. Ama savaşınız öyle değil; sakinliği ve kararlılığı sözlerine yansıyor. Tam bu anda arkadan tuhaf sesler gelmeye başlıyor. Ne beklemeniz gerektiğini biliyorsunuz çünkü bu sesi defalarca duyduınız. Yine de her seferinde aynı heyecanı hissediyorsunuz. Bir sonraki an ise...

Ne olduğunu anlatmama gerek yok sanırım.



Neverwinter Nights 2, atmosferini mükemmel şekilde tamamlayan çok güzel ses efektlerine ve şaheser niteliğinde müziklere sahip. Hani olur ya, yıllar sonra çok eskiden dinlediğiniz bir şarkıyı dinler ve aniden o günlerde dönersiniz, her şey çok tanındık ve çok yakın gelir... İşte Neverwinter 2'de de aynı durum söz konusu. Obsidian bu konuda dersine iyi çalışmış gibi görünüyor. Bir devam oyununun, bazı konularda özüne sadık kalmasına oyuncular üzerinde yaratacağı "tanıdıklık hissini" önemini çok iyi kavramış ve buna uygun şekilde hareket etmişler. Daha karakter yaratım ekranında, ana karakteriniz için seçtiğiniz sesten, oyun içindeki herhangi bir aksiyon (kapı açma, quest alma vb.) seslerinin ilk oyunla aynı olması açıkçası beni inanılmaz derecede mutlu etti. Oyunda bulunan tüm ana karakterlere birer kişilik katan seslendirmeler, hiçbir diyalogu hızlıca geçmemenizi garanti edecek kadar güzel. İlk NWN'den hatırladığımız karakterler arası atışmalar, gerçek birer bireymiş gibi algılanmalarını sağlayan dört dörtlük seslendirme ile çok daha keyifli hale gelmiş.

ESKİ DOST... GİDİYOR MÜYÜZ?

Tüm bu anlatılanların ışığında söyleyebilirim ki NWN 2 beklenenleri fazlaıyla karşılıyor. Uzun oyun süresi, harika konusu, kendine yakışan grafik ve ses öğeleri, eğlenceli multiplayer modu ve inanılmaz işler başmanızı sağlayan oyun editörüyle tam bir "Yılın Oyunu Adayı" NWN2. Birkaç küçük eksisini sineye çekebilirseñiz, Neverwinter Nights 2 size zamanlarda yaşadığınız en muhteşem oyun deneyimini tattırmak için en yakın oyun mağazasında bekliyor olacak.



Erce Güven erceguven@gmail.com

Level Karnesi

- ✓ İnanılmaz çeşitlilikte oyun içi materyaller
- ✓ Etkileyici senaryo
- ✓ Tamamen kontrol edilebilir karakterler
- ✓ Co-Op modu
- ✓ Oyun Editörü
- ✗ Yüksek sistem ihtiyacı
- ✗ Küçük kamera ve yapay zeka sorunları

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

UZUN ZAMAN AKILLARDAN SILİNMEYECEK BİR RYO OYNU.

91

Asfaltları ağlatmaya hazır mısınız?

NEED 4 SPEED carbon

■ Dikkatsiz yarışçılar kanyonda
uçurumun dibini boyluyor.

B en daha küçük bir çocukken mahallede araba yarışları düzenlerdi. Arabalımız da bizim gibi küçüktü elbette. Bakkalın ilerisindeki yokuşta arabalarımıza yan yana dizer hep birlikte bırakır sonra bakalım kim birinci olacak diye arabaların peşi sıra koşardık. Sonra bir gün okul dönüsü onu gördüm. Çok güzel parlak kutusunun içinde bütün Küçük arabalardan daha büyük bir küçük araba, Bburago. Annemi bir tane almaya ikna etmem bir iki haftamı aldı. Ama sonunda bir akşamüstü eve elinde o güzel paketle geldi. Artık mahallenin en büyük küçük arabası benimdi, bütün arabalardan daha detaylı, daha parlak ve daha hızlı. Öylesine sevinçliydim ki arabanın aslında çırkin bir Fiat olması bile umurumda değildi.

Sonra büyük an geldi çattı. Yokuşun başında gururla dururken diğer çocuklar bu büyük küçük arabaya kıskançlıkla bakıyor, kimisi yarışa sokulmaması gerektiğini söyleyordu. Ama yeni arabamın ne kadar hızlı olabileceğinin merakı onlar için de daha ağır bastı ve Bburagom diğer arabalarla birlikte start çizgisinde yerini aldı. Üçe kadar sayıldı ve arabam şimşek gibi ileri fırladı. Öylesine hızlı gidiyordu ki bir anda sağa kırıp kaldırıma bütün hızıyla vurunca çocukların arasına

fırladı. İkinci yarısında yarımetre içinde devriliip yuvarlanmaya başladı ve yaklaşık 30 takla sonra bir fari kırık halde varış çizgisini sonunu olarak geçti. Gün sonunda Bburago mahallenin gelmiş geçmiş en kötü yarış arabası seçildiğinde nasıl bir hayal kırıklığı yaşadığımı anlatamam. Ama oyunu bitirdikten sonra NFS Carbon'u kaldırdı, Most Wanted'da geri kurarken az çok buna yakın bir şeyler hissedecenizi söyleyebilirim.

AMAN HELO KAÇ, LEX YAKALAMASIN!

Aslında Carbon'un kötü bir oyun olduğu değil söylemek istedigim, çok daha iyi olabileceği. Nasıl ki o büyük küçük araba bir parça daha düzgün tekerlekleri olsa beni mahallenin madarası yerine en havalı veledi yapabilirdiye, Carbon'un da gelmiş geçmiş en iyi yarış oyularından biri olma şansı vardı. Mesela Carbon bugüne kadar oynadığım tüm yarış oyuları içinde hikâyesini izlemekten en çok zevk aldığım oyun oldu. Gerçi hikâyenin kendisi çok klişe ve daha ilk kareden kötü adam kim anlıyorsunuz. Ama hikâyenin işlenisi ve ara videolar o kadar güzel ki hikâye ilerlese de iki kare daha izlesek diye bakırsınız. Bu videolar Most Wanted'da olduğu

gibi gerçek oyuncuların oynadığı görüntüler filtrelenerek oluşturulmuş, CGI'lı andıran videolar. Ama bu sefer tekniği tam anlamlıla konuşturmuş EA. Most Wanted'da kötü bir oyunculuk çkaran ama güzelliği ile bu açığı fazlasıyla kapatan Josie Maran yerine Emmanuel Vaugier gelmiş. Daha güzel değil belki ama hem daha karizmatik, hem de daha iyi bir oyuncu, ne de olsa Smallville'de Lex'in sevgilisiydi bu abla. Ama bana sorarsanız asıl oyunculuğu konuşutan Darius rolündeki Tahmoh Penikett ki onu da Battlestar Galactica'daki Helo rolüyle tanıyoruz.

Son üç NFS oyununda olduğu gibi Carbon'da da oyuna bir ton yeni şey eklenmiş. Bunların başında takım halinde yarışlar var. Oyundaki yarışların çoğuna bir yardımcı sürücüyle katılabiliyorsunuz. Bunlar aslında hikaye gereği karşımıza çıkan insanlar ve Blocker, Scout ve Drafter olarak üçer ayrılmıyor. Bu fikir başta enteresan gelse de oyunda pek de iyi işlemiyor. Her şeyden önce Blocker'lar çok faydasız elemanlar. Drafter'lar daha işe yarar gibi görünse de birkaç yarıştan sonra onlar olmadan daha rahat edeceğiz-

Şefim, şu boşları bir kaldı... Şefim?



Carbon'un kendisi gibi oyuna eklenen bütün yenilikler başta sizi heyecanlandırıp sonra hayal kırıklığı yaratıyor.

nizi hissediyorsunuz. Gerçekten çok faydalı olan tek yardımcı tipi Scout'lar. Bunlar sadece kısa yolları kullanmanızı sağlamakla kalmıyor aynı zamanda hemen her yarışı kazanıyor. Normalde kaybettığınız bir yarışı Scout elemanınız kazandı diye geçmek başta hoşunuza gidebilir. Ama zamanla diğer rakipleri bırakıp sürekli kendi Scout'unuzla yarışmaya başlıyorsunuz ve bu da canınızı sıkıyor.

MAHALLEMİZİN YARIŞI

Carbon ile gelen diğer bir yenilik GTA: San Andreas'dan tanıdığımız mahalle savaşları. GTA'dan farklı olarak mahallelerin hakimiyetini yarışarak kazanıyorsunuz. Oyun 4 semte ve her semt de 6-7 mahalleye ayrılmış durumda. Bir mahalledeki üç yarıştan ikisini kazanmak, orayı sizin çeteyle bağlıyor. Bu da başta enteresan geliyor size. Ama mahalleleri ele geçirmenin hiçbir esprisi yok aslında. Üstelik elinizdeki mahallelere de saldırlıyorlar. Bu noktada size meydan okuyanlarla yarışmak ya da mahalleyi vermek arasında seçim yapmak zorundasınız. Başta elinizdeki mahalleler için mücadele etseniz de sonradan bir mahalle kaybetmenin hiçbir dezavantajı olmadığını anlayıp bu yarışları pas geçmeye başlıyorsunuz. Bana sorarsanız Most Wanted'daki Blacklist 15 çok daha mantıklı ve eğlenceli bir sistemdi.

Carbon'daki diğer bir yenilik, yeni Draft

yarışları. Most Wanted'da seriden çıkarılan bu yarış tipi geri dönmüş. Ama yarış mekanığı tamamen farklı, eskisine göre daha gerçekçi ve zor. Özellikle ilk denemelerimde bir türlü beceremiyordum. Ama daha sonra bunun sebebinin arabamı (Lotus Elise) gerçek bir yarış arabası gibi yol tutuşu süper olacak şekilde geliştirmem olduğunu anladım. Bir Camaro SS alıp modifikasyonlarını yolda zerre tutunamayacak şekilde ayarlayınca Draft yarışları bir anda kolaylaştı. Ama açık konuşmam gerekirse buna rağmen Draft, oyundaki tüm yarış tipleri içinde hala benim için en aşağıda olanı. Üstelik Draft gelirken Drag yarışlarının oyundan çıkışması yazık olmuş.

Kısayla Carbon'un kendisi gibi oyuna eklenen bütün yenilikler başta sizi heyecanlandırıp daha sonra hayal kırıklığı yaratıyor. Ancak oyuna yeni eklenmek yerine sadece önceki oyunlara göre geliştirilmiş üç şey var ki Carbon'u oynamaya değer kılanlar bunlar. Bunlardan ilki olan ara videolarдан zaten bahsettik. Öncelikle göre bir hayli gelişen ikinci özellik, grafikler. Belki ilk başta Most Wanted'a göre zayıf gelebilir ama oyunu oynadıkça bazı grafik detayları kendine hayran bırakıyor. Oyun tamamen gece yarışlarından oluştuğu için çevre grafikleri Most Wanted kadar etkilemeyip sizi ama özellikle asfaltın ve arabaların detayları inanılmaz gerçekçi. Ayrıca arabalardaki sürücüler birbirinin klonu vitrin mankenleri değil artık. Hem birbirlerinden farklılar hem de hareket ediyorlar. Bir boss'la yarışırken az önce solladığınız arabanın içinde onun olduğunu görüp PiP penceresinden yüzünün eksidğini görebiliyorsunuz.

MODİFİKASYON ÇILGINLIĞI

Böyle güzel grafiklere eşlik edebilecek en iyi şey elbette gelişmiş modifikasyon özellikleri. Ve inanın bana EA bu sefer modifikasyon oyunının dibine vurmuş. Oyunda arabaniza takabileceğiniz yüzlerce modifikasyon parçası var. Yeni bir araba aldiğinizde modifikasyona başladınız mı yarılmış saatten önce bitiremiyorsunuz. O kadar çok seçenek var ki karar vermek gerçekten zor. Üstelik bu yetmezmiş gibi Autosculpt isimli yeni bir özellik sayesinde birkaç kaydırma çubuğuyla oynayarak parçaların şekillerini değiştirebiliyorsunuz. Ama zaten oyunda kullanabileceğiniz o kadar çok parça var ki Autosculpt'a hiç ihtiyaç duymadım. Beni asıl büyüleyen ise Vinyl'ler oldu. O kadar enteresan ve o kadar çok var ki, Carbon'un Vinyl kataloğunun yanında Most Wanted zavallı kalıyor.

Modifikasyon gibi Tuning'de de yenilikler var. Artık arabaniza yeni bir performans parçası takarken küçük de olsa bir ayar yapıyorsunuz. Böylece maksimum sürat ve hızlanma, nitronun süresi ve gücü, yol tutuş ve drift (vb.) arasında seçim yapabiliyorsunuz. Bu işi, parçayı satın alırken yaptığınız için hem çok pratik hem de es geçmemiş oluyorsunuz. Oyunun verdiği



■ Amerikan Muscle arabaları drift yarışları için ideal.

Tuning opsiyonları kiminize basit gelebilir belki ama çok kullanışlı ve arabanızın, sürüş karakterinize ayak uydurmasına yetiyor.

ROT BALANS

Şu ana kadar anlatıklarım hiç de fena değil, di mi? O zaman gelelim Carbon'un en zayıf noktasına, yani dengesizliklerine. Her seyden önce oyunun geneli çok kolay. Most Wanted'da olduğu gibi bir yarışı kazanmak için birkaç kere denemek, mücadele etmek gerekmeyor. Ama iş kanyonda çete liderleriyle karşılaşmaya gelince oyun bir anda GTR'dan bile zor hale geliyor. Özellikle oyunun sonunda üst üste 4 kanyon yarışı yapmanız lazımlı oyuncuların yüzde 90'ı bu yarışları asla kazanamaz gibi geliyor bana. Üstelik oyun oldukça da kısa. On ile on dört saat arasında sona geliyorsunuz. Ama son dört yarışı geçmek diğer tüm yarışlardan fazla vakit aldı benim için. Üstelik kanyonda Sprint yarışı yapıp 20 saniye fark attığınız bir yarışçıyla aynı yerde kanyon tipi yarış yapıp bir

türlü kazanamıyor olmak daha da can sıkıcı. Zaten bugüne kadar oynadığım tüm oyunlar içinde en hayal kırıklığı yaratan finale sahip Carbon. Yani oyunu bitiremezseniz boşuna üzülmeyin, hiç ama hiçbir şey kaybetmiyorsunuz. Hatta ben kasıp oyunu bitirdiğime pişmanım.

Kazandığınız her yarıştan ortalama 10.000\$ para kazanıyorsunuz. Ama aynı yarışı tekrar oynayınca kazanabildiğiniz para 500\$. Bu yüzden asla yeterince paranız olmuyor. Most Wanted'daki zengin bir garaj kuramıyorsunuz. Mesela süper arabalardan sadece bir tane alabilirsiniz. Üstelik bu sefer polise yakalandıkça aldığınız Impound Strike'lar dolunca arabanızı alıkoymak yerine direkt hurdaya yolluyorlar. Hangi sapık polis yüz binlerce dolarlık bir McLaren'i, Mercedes SLR'ı hurdaya atar bilememiyorum. Ama McLaren'ımden olup bir daha satın alacak parayı toplamak için 400 yarış daha kazanmam gerektiğini anlayınca tam anlamlıa beynimden vuruldum. Oyunu kapatıp save'imi tekrar yüklemesem belki oyunu asla bitiremeyecektim.

İşin garibi siz bulaşmadığınız sürece polisler de size pek gelmiyorlar. Oyunu sıkı bir kovalamacaya yaşamadan bitirmek mümkün.

Diğer can sıkıcı bir nokta, Speedbreaker sistemi. Most Wanted'da kafaniza göre kullanamazsınız Speedbreaker'i. Hem arabayı yavaşlatırıldı, hem de viraja zaten hızlı girmişseniz kesin spin atardınız. Ama Carbon'da Speedbreaker kullanarak neredeyse her virajı her hızda dönebiliyorsunuz. Bu da her virajda rakiplerinize 3-4 saniye fark atmanız demek ve bana sorarsanız hile yapmaktan farkı yok. Üstelik oyunda ilerledikçe işler zorlaşacağına kolaylaşıyor bu yüzden.

Diğer bir dengesizlik oyundaki en iyi beş arabadan üçünü kariyerde kullanamıyor olmak. Mesela ana menüde sürekli karşını-

■ Oyunda bolca Lamborghini var, ama hiç biri Porsche Carrera GT kadar olamaz.



■ Race Wars'da 11 arabaya karşı yarışıyoruz.

za çıkan Dairus'un Audi LeMans Quattro arabasına sulanmayın boşuna, hiçbir zaman garajınıza ekleyemeyeceksiniz. Koenigsegg CCX için de aynı şey geçerli. Oyunda zaten bir Enzo, bir Veyron yok, hadi onları geçtim Zonda bile eklememişler. Kariyer modunda Carrera GT, McLaren SLR, Ford GT ve iki Lamborghini dışında süper araba yok. Bari oyuna koyduğunuz arabaları kariyer modundan sakınmasayınız.

Oyunda sorunlar ve dengesizlikler listesi uzayıp gidiyor ve Carbon'a sıkı bir rot-balans ayarı çekmek gerektiği görülüyor. Ama ben fazla başınızı ağrıtmadan bir tane daha söyleyip bu meseleyi kapatayım. Carbon ağızına kadar bug dolu ve yamasını yüklemeden online oynayamıyorsunuz. Hele Nvidia ekran kartınız varsa başınızın ağrıma ihtimali çok yüksek. Herhalde Nvidia oyunun kutusuna kendi logosunu koydurduguına pişman olmuştur.

Uzun sözün kısası Carbon çok iyi bir oyun olabilecekken çok basit hatalar yüzünden potansiyelini harcıyor. İlk başladığınızda çok iyi sarıyor ama daha sonra çizgisi sürekli düşüyor. Herhalde oyunu ilk üç saatimde yazsam 90 civarında not verebilirdim. Ama oyunu bitirdiğimde Level Hit almaktan bile çok uzaktaydım. Ben Most Wanted'a geri dönüyorum.



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Grafikler süper.
- ✓ Modifikasyonun sonu yok.
- ✗ Çok fazla bug ve dengesizlik var.

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

EA'İN ARTIK İYİ OLAN
SEYLERİ BOZMAKTAN
VAZGEÇMESİ LAZIM

74

SECRET FILES TUNGUSKA

Gariban ama gerçek



■ Modeller, ışıklar ve dokular gerçekten sağlam.



■ Bir süre Max olmak zorunda kalıyoruz.



Her ne kadar bilimin her şeyi aydınlattığı (ama hepsini bize anlatmadığı) bir çağda yaşasak da halen muammalar hayatımızın önemli bir kısmını oluşturuyor ("ay sonunu nasıl getiricez" gibi). Tunguska faciası da bunlardan biri. Neredeyse tüm Avrupa'nın gecesini gündüz yapacak güçte bir patlama düşünün, ama neden, nasıl diye sormayın çünkü geçen yüzyılın başında, Sibirya bozkırlarında gerçekleşen bu patlamanın sebebi halen meçhul. Çevrede tek bir canlı kalmıyor. Her şey kül halinde. Teoriler var tabii bu büyük patlama hakkında, meteorlardan askeri deneylere kadar uzanan. Secret Files: Tunguska ise bu gerçek muammayı, çözmek için kurgular üretiyor, hatta bir süreliğine iyi de kıvırıyor.

BUL VE TIKLA BEBEĞİM!

Adamımız Nina adında bir hatun(!). Bir gün kafasına eser ve babasının çalıştığı müzeye uğrayıverir. O da ne? Babasının ofisi yerle bir edilmiş ve adamdan eser yok! Biraz kuralçalayınca babamızın kaçırıldığını anlar (!) ve hatta anamızın da bir trafik kazasında ölümediğini çakar. Olay bir tür derin devlet projesi; sabotajlarla süslü komplolar zinciri. Meğerse babamız zamanında Tunguska patlamasını araştırmak için görevlendirilen uzman bilim insanlarından biriymiş. Muhtemelen de patlamanın nedenini keşfettiği için çalışmaları durdurulmuş. Eldekiere bakınca Tunguska faciası tekrar hortlamış durumda ve babamızın da buna bulaştırıldığı apaçık ortada. E biz de eşek değiliz, tek evladı olarak adamcağızı kurtarmamız gereklidir. Kadın başımıza.

Secret Files: Tunguska, klasik bir 'point-click' adventure. Objeler buluyor, kullanıyor, insanları konuşuyor veya konuşuyoruz. Bir de zaman zaman bazı bulmacalarla kaynaşıyoruz. Tüm bunları yaparken, minik pikseller bulup tıklamamız gerekiyor. Neyse ki arayüzdeki büyütüç ikonu bize ekranı nereleme tıklayabileceğimizi gösteriyor da bu amansız piksel avından yırtıyoruz. Ama ne yazık ki başlangıçta makul olan olay örgüsü, bir süre sonra öyle saçmasapan bir yola giriyor ki kendimizi kartondan süt yapmanın yollarını ararken buluyoruz. Absurd

bir adventure olsa neyse, ama gerçek bir olaya dayanan ve en önemlisi kendisini ciddiye alan bir oyun olduğu için, "ben bu kediyi cep telefonunu takamam, takmamalıyım!" diyorsunuz. Ama ilerlemek istiyorsanız o telefon, o kediyi takılacak! (ki bu sadece bulmacalarдан biri, hatta belki de nispeten makul olanlardan).

Çevrenin getirdiği koşulları bulmacalarla sentezleyemeyince de bir süre sonra elinizdekileri rastgele birleştirmeye çalışırken buluyorsunuz kendinizi. Bulmacaların yanı sıra karakterlerin de tuhaf şekillerde ortaya çıkması veya ortadan kaybolması oyunu daha da tuaflaştırıyor. Örneğin oyuncunun başında fingir dediğiniz (ki sonuna kadar da fingirdeyeceksiniz) Max adlı delikanlı, pat diye sizi tek başına Moskova'ya yolluyor, ardından sizi kurtarmak üzere işini gücünü

bırakıp yollara düşüyor. İkisini birden kontrol ettiğiniz bölümler tam bir angarya.

BERLİN-MOSKOVA HATTI

Kimsenin tek kelime Almanca konuşmadığı Berlin'de başlıyor maceramız ve Moskova'ya oradan da Sibiryaya kadar uzanıyor. Yalnız karakterler hiçbir yere uzanamıyor. Birkaç cümle dışında haklarında hiçbir şey bilmiyoruz; bu sıglik karakterlerle özdeşleşmemi de engelliyor ister istemez. Neyse ki grafikler gözlerimizi boyayacak kadar güzel. İki boyutlu arka planlarla üç boyutlu karakterler ve objeler çok iyi harmanlanmış. Hatta oyunu bir süre sonra grafiklerin sürüklediğini bile söyleyebiliyim. Sesler ve seslendirme de hiç fena değil, kulak tırmalamıyor. Sonuçta, Tunguska belki bir süreliğine adventure açlığını dindirebilir ama piyasada daha nitelikli (Sam and Max gibi) ve derinlik sahibi (Broken Sword: Angel of Death gibi) oyunlar olduğunu da hatırlatırırmı.

Güven Çatak guven@level.com.tr



■ Kediye telefonu takın ve niye olduğunu sormayın. Sormayın dedim size!



Level Karnesi

- ✓ Gerçek bir olaya dayanması.
- ✓ Şahane grafikler.
- ✓ Başarılı mekan seçimi.
- ✓ Pratik arayüz.
- ✗ Absürt bulmacalar ve çözümleri.
- ✗ Siğ karakterler.
- ✗ Oylar arasındaki zayıf geçişler.

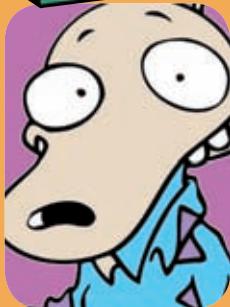
Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

ADVENTURE YENİDEN
CANLANIRKEN VASATLARI
SIMARTMAMALI.

63

LEVEL FORTE

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Ve geldik yılın son LEVEL'ına. Ben de derideki son birkaç ayımı geçirdiğim hissine kapılarak yazılarımı yazmaya devam ediyorum. Neden mi böyle diyorum? Aylardır askerlik ile ilgili durumumu bir türlü sorup soruşturtmaya gitmedim; üşençenlik had safhada anlayacağınız. Mezuniyetim sonrası bir yıllık serbest gezinme hakkımın dolmasına da az kaldığını tahmin ediyorum (tahmin sadece). Bu belirsizlik hem canımı sıkiyor, hem de "nasıl olur da hala kalkıp gitmem ve durumumu öğrenmem" diye kendi kendime isyan etmem neden oluyor. Ama söz, bu yazı yayınlanmadan gidip öğrenmiş olacağım.

Evet, Forte'nin 2006 sezonundaki son sayfalarını çok iyi bir full oyun ile açıyorum. 2003 yılında piyasaya sürülen aksiyon/strateji türündeki Savage, bir süredir ücretsiz olarak dağıtılmıyordu. Multiplayer olan ve haliyle internet bağlantısı gerektiren oyunun, çok kaliteli bir görselliğe sahip olmasa da siz eğlendirebileceği düşündüm.

İkinci sayfada, Independent Game Festival 2007'nin mod kategorisinde yarışacak olan yapımlardan özenle seçtiğim beş tanesinin kısa tanıtımlarına yer verdim. 30'un üzerinde katılımcı arasından rasgele seçim yapmak pek sağlıklı olmasa da, kendiniz IGF sitesine girerek tüm modları deneme şansına sahipsiniz.

Son sayfada ise farklı bir konuya değiniyorum; oyun karikatürleri. İnternette çok iyi karikatür siteleri var. Ancak bunlar arasında bize en çok hitap edenler, içinde oyun dünyasına ait bir şeyler bulunduranlar elbetle. Oldukça kaliteli ve bir o kadar da eğlenceli bu karikatür sitelerinden dört tanesini -örnekler ile birlikte- tanıtmaya çalıştım.

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

SAVAGE THE BATTLE FOR NEWERTH

Türü: Aksiyon/Strateji

Yapım: S2 Games

Çıkış Tarihi: Ekim 2003

Minimum Sistem: 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 600 MB HDD, internet bağlantısı

Önerilen Sistem: 1.0 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Web: <http://www.s2games.com/savage/>



>> Savage oldukça farklı bir oyun. Üstelik iki farklı oyun türünü bir araya getiren ve daha da önemli ücretsiz bir oyun bu. S2 Games tarafından hazırlanan ve 2003 yılında piyasaya sürülen Savage: The Battle for Newerth, aksiyon ve gerçek zamanlı strateji türlerini bir arada barındırıyor. Online olarak oynanan Savage için dünya üzerinde pek çok sunucu bulunuyor.

Savage'ın her oyununda bir harita ve iki düşman takım yer alıyor. Takımlar insanlar ve hayvanlar olarak iki türde ayrılıyor. İnsanırının gücü bilim ve teknolojiye, hayvan türlerinin gücü ise doğaya ve sihre dayanıyor. Dolayısıyla silah yelpazeleri de bu doğrultuda oluşturulmuş. Takım seçimi yaptıktan sonra oyundaki rolünüzü ve dolayısıyla oyunu oynamak istediğiniz türü seçiyorsunuz. Oyunda komutan (GZS) ve savaşçı (FPS ve TPS) seçenekleri var ancak her takımın sadece bir komutancı olabileceği için, çoğunluk savaşçı olarak oyuna dahil oluyor.

Komutanların oyundaki görevi kendi takımlarına ait bölgeyi yönetmek, bu bölgeyi geliştirmek ve takımın seviyesini devamlı olarak ileriye taşımak. Bu süreçte diğer strateji oyunlarında olduğu gibi kaynak yönetimi ile ilgileneirken aynı zamanda çeşitli binalar da inşa



etmek mümkün. Savaşçı olarak aksiyon türüne yönelerler ise düşman askerleriyle savaşmanın yanında karşı tarafın topraklarına sızıp onların birikimlerine (bina, kaynak vs.) zarar vermeye çalışırlar.

Savage piyasaya çıktıktı dönemde oldukça beğeni toplamıştı. Özellikle iki farklı oyun türünün bu denli iç içe geçmiş şekilde oyunculara sunulması önemli bir artıydı. Oyna ilgi duyanlara ve oynadıktan sonra beğenecek olanlar bir iyi haber de, S2 Games'in Savage 2'yi duyurmuş olması. Görüel açıdan çok daha fazlasını sunacak olan Savage 2: A Tortured Soul'da hem aksiyon türünü seçenekler için yeni seçenekler yer alacak hem de oyunda RYO türünün etkileri görülecek.

Savage'in kurulumunu yaparken sizden bir seri numarası istenecek. Oyunu ücretsiz olarak dağıtmaya başlayan S2 Games'in belirlediği ortak seri numarası 20 adet sıfır rakamından oluşuyor. Kurulumdan sonra oyuna girdiğinizde de fazla bir ayar yapmanız gerekmeyi. Böylece direkt olarak sunucu seçimi yapabilirsiniz. Ancak oyunun ülkemizde bir sunucusu bulunmaması, performansınızın düşük olmasına neden olabilir. Bir yerlerde denk gelmek umuduyla; Rocko. ■



INDEPENDENT GAME FESTIVAL 2007

>> Independent Game Festival (Bağımsız Oyunlar Festivali) için başvuruda bulunan ve katılma hakkı kazanan oyunlardan bazılarını Ekim ayında tanıtmışım. Bu ay ise IGF'ye katılan ve başvuruları kabul edilen bazı modları tanıtmak istedim. 2007 yılında mod kategorisinde 30'un üzerinde mod yarışacak. Bunların arasında önceki aylarda CD ve DVD içerisinde yer verdiğimiz yapımlar da yer alıyor; 7th Serpent: Crossfire, Chase the Chicken, DungeonDoom ve Eternal Silence. Bu ay DVD'de bulacağınız iki mod daha, festivalin bu kategorisinde ödül bekliyor; Iron Grip ve Shantytown. İşte katılan modlardan bazlarının kısa tanıtımıları.

Darkness over Daggerford

Oyun: Neverwinter Nights

Yapımcı: Ossian Studios (Kanada)

Yapım Süresi: 12 ay



Neverwinter Nights için hazırlanan Darkness over Daggerford modu, klasik Dungeons &

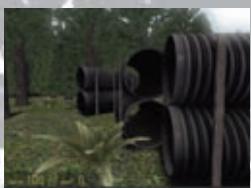
Dragons içeriğine sahip. Forgotten Realms dünyasında geçen modun en önemli özelliklerinden biri, eski bir BioWare çalışması olan Alan Miranda önderliğindeki bir ekip tarafından hazırlanmış olması. Belirtildiğine göre DoD, oyunculara 25-30 saat arası bir oyun süresi sunuyor.

Digital Paintball

Oyun: Half-Life 2

Yapımcı: Soulstrewn Studios (ABD)

Yapım Süresi: 2 yıl



Adından da anlaşılacağı gibi DP bir paintball oyunu. Farklı sahalarda takımımızın galibiyeti için çaba sarf edeceğimiz mod, oldukça eğlenceli bir yapım gibi görünüyor. Oyuna başlarken

belirli bir krediye sahip oluyoruz ve bu krediyi kullanarak çeşitli ekipmanlar alıyoruz. Digital Paintball'da oynayabileceğimiz oyun türleri arasında Capture the Flag, Elimination, Center Flag ve Attack/Defend bulunuyor.

Fairglen

Oyun: Warcraft III

Yapımcı: Enterfold (ABD)

Yapım Süresi: 7 Ay



IGF'e katılan tek Warcraft III modu olan Fairglen, bir veya iki kişi aynı anda oynamabilen bir mod. Frozen Throne ek paketine de ihtiyaç duyan modda oldukça komik karakterler var. Tek kişilik oyunda iki farklı kahramanı kontrol edebilirken, iki kişilik kooperatif modda takım arkadaşımız ile kahramanları paylaşıyoruz. Oyun süresince birçok görev alacak ve farklı karakterler ile diyalog kuracağız.

Point of Existence 2

Oyun: Battlefield 2

Yapımcı: PoE Development Team (ABD)

Yapım Süresi: 14 ay



Battlefield 2'ye yepyeni bir içerik sağlayan PoE2 modu, Avrupa'daki Almanya – Ukrayna sava-

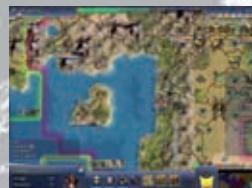
şıyla başlayan bir senaryoya sahip. Büyük begeni toplayan PoE2'nin tek kişilik ve multiplayer versiyonları bulunuyor.

The Ancient Mediterranean

Oyun: Civilization IV

Yapımcı: TAM Development Team (İngiltere)

Yapım Süresi: 1 yıl



T.A.M., Akdeniz'de geçen ve Roma İmparatorluğu'nun çöküş döneni konu alan bir yapım. Bu mod ile oyuna yeni bir teknoloji aғacı, yeni uygırlıklar, yeni birimler ve yeni kahramanlar ekleniyor.

IGF'e katılan diğer modları görmek ve denemek istiyorsanız www.igf.com adresini ziyaret etmelisiniz. ■

YAMALAR

>> Aralık ayı DVD'sinde Age of Empires III: The WarChiefs, Battlefield 2142, Broken Sword: The Angel of Death, Dark Messiah of Might & Magic ve Splinter Cell Double Agent yamalarını bulabilirsiniz. Son bir ay içinde yayınlanan ancak DVD'de yer veremediğimiz önemli yamalardan bazıları da şunlar:

1. Sid Meier's RailRoads!

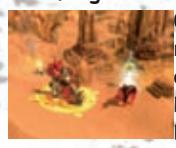
www.sidmeiersrailroads.com



Oyunun piyasaya çıkışından kısa bir süre sonra yayınlanan 1.01 versiyonlu yamada, oyundaki birçok yapay zeka, çökme, grafik, ara yüz ve performans sorunu gideriliyor. Yamanın boyutu 17 MB.

2. Heroes of Might & Magic V

www.mightandmagic.com



Oynamabilirlik, performans, oyun mekaniği ve oyundaki dengeler üzerine hazırlanan 1.4 yamasının boyutu 110 MB.

3. Gothic 3

www.gothic3.com



Gothic 3 için yayınlanan 1.09 versiyonlu yama, oyunu kaydetme sırasında yaşanan çökme problemini çözüyor. Yamanın boyutu 59,5 MB.

4. FIFA 07

www.fifa07.ea.com



FIFA 07 için hazırlanan bu yamada, kalecilerin topu oyuna sokmalarındaki başarı oranı düşürülürken, kadro ayarları konusunda da düzenlemeler yapılıyor. Yamanın boyutu 6,1 MB.

5. Defcon

www.everybody-dies.com



Geçtiğimiz aylarda LEVEL Cup'in bir aylığını da oluşturan Defcon için bir yama yayınlandı. Server Browser ekranı için birçok değişiklik ve düzenleme içeren 1.1 versiyonlu yamanın boyutu 774 KB.

En güncel yamaları indirebileceğiniz siteler:

www.3dgamers.com

www.actiontrip.com

www.fileplanet.com

www.gamershell.com

www.patches-scrolls.de ■

AYIN MODLARI

Rafa kalkan oyunlara can veren yapımlar

THE SOULKEEPER

Gereksinim: UT 2004

Hazırlayan: The SoulKeeper Team

Web: <http://www.thesoulkeeper.com/>

>> Aralık ayının en önemli modu, Unreal Tournament 2004 için The SoulKeeper. Birkac aydır vermek istedigimiz ancak içerik nedeniyle bir türlü fırsat bulamadığımız SK, sonunda DVD'ye girmeyi başardı.

The SoulKeeper, hem birinci şahıs hem de üçüncü şahıs kamerasından oynanabilecek ve yakın dövüşü temel alan multiplayer bir mod. Moddaki içerik ve atmosfer Ortaçağı yansıtıyor. Unreal Engine motorunun sunduğu imkanları sonuna kadar kullanmaya çalışan



yapımcı ekip, çevre tasarımını olağanüstü hale getirerek güzel ve detaylı hazırlamış.

The SoulKeeper'da altı farklı ırk ve beş farklı sınıf bulunmaktadır. Büyücü ve savaşçıların da yer aldığı her sınıf, kendi silahlarına ve özel yeteneklerine sahip. Her ırkın da kendi bölgesi, silahı ve kültürü bulunmaktadır. Kullanabildiğimiz silahlar arasında balta, kılıç, hançer ve ok gibi seçenekler yer almaktadır. İçeriğin bu denli zengin olması da kurcalama ve oynamayı artırıyor.

DVD'ye koymakta belki de geç kaldığımız The SoulKeeper, uzun süre oynanabilecek keyifli bir mod olmuştur. ■

EDEN ECLIPSE

Gereksinim: UT 2004

Hazırlayan: Renegade Gods Interactive

Web: <http://www.edeneclipse.com/>

>> Eden Eclipse, Unreal Tournament 2004 için hazırlanan ve tamamen yeni bir oyun olarak karşımıza çıkan bir yapımdır. Daha önce UT 2003 için de hazırlanan EE, üçüncü şahıs kamerasından oynanan ve bilim-kurgu içeriğine sahip bir aksiyon modu. Modda kahraman bir bayan asker olan Amber Daniels'i kontrol ediyoruz. Amacımız ise gizemli bir kırmızı kristalin arkasındaki sırrı çözmek. Bunun için tehlikeli yaratıkların, zorlu zemin koşullarının ve karmaşık ormanların olduğu bir gezegende zorlu ve uzun bir yol kat etmemiz gerekiyor.

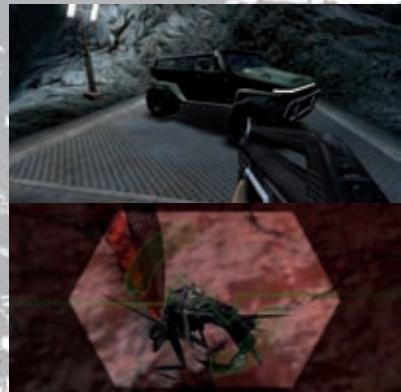
Maceramız süresince kullanabileceğimiz beş farklı silah bulunuyor. Bunalımlı ilki, düşmanlarımız ile burun buruna geldiğimiz anlarda kullanacağımız standart bir bıçak. Bir üst kademeyle çıktı-

ğımızda, etkili sayılabilen bir tabanca bulunuyor. Kalan üç silah ise tüfek kategorisinde. Tüfeklerden ilki olan Assault Rifle oyunun ana silahımız olacak. Uranium içerikli kurşunlara sahip olan pompalımız ve uzak mesafeden düşmanları avlayacağımız dürbünlü Centaur da diğer seçenekler.

Biraz da karakterlere göz atalım. Kontrol ettiğimiz Amber Daniels, komando eğitimi almış ve bir hayatı uzun boylu olan 34 yaşında bir bayan. Moddaki diğer karakterler ise; tüfek kullanımında uzman Charles Gilson, ağır silahlarda uzman Erik William Madison Junior, dürbünlü tüfek uzmanı Shannon McAndrews, patlayıcı uzmanı Julia Tsung ve teknik konularda uzman Norman Peterson.

Modun geçtiği evren oldukça geniş ve farklı bir atmosfere sahip. Karşımıza çıkacak düşmanların yanı sıra zorlu arazilerde bizi ölüme burun buruna getirecek. Bölümler boyunca ormanlar ve kanyonlar içinde kaybolacak, dağlara tırmanacak ve uzaylı yaratıklar ile boğuşacağız. Daha güvenli olması açısından araç kullanabileceğimiz anlarda da olacak.

UT 2004 için hazırlanan ve IGF 2007'de de yarışacak olan Eden Eclipse, içerik ve sunum açısından başarılı görünüyor. Anlatıldığı kadar orijinal ve keyifli bir mod olup olmadığına siz mod meraklıları ve IGF jürisi karar verecek. ■



PET/BUDDY MOD

Gereksinim: Doom III

Hazırlayan: Ultima669

Web: Yok

>> Aralık DVD'sinde yer alan bu ilginç mod Doom III için hazırlanmış. Pet Mod ile birlikte oyundaki canlıları kendimize dost olarak kabul edebiliyoruz. Yanımızda gezen bu canlılar, karşımıza çıkan düşmanlara saldırarak bize yardımcı oluyor. Ayrıca onları

kendimiz de kontrol ederek pozisyon almaları, saldırılaları ve bizi takip etmeleri konusunda yönlendiriyor.

Üfak birkaç not daha verelim: Pet/Buddy modunun DVD'de yer alan son versiyonu, Doom III ek paketi Resurrection of Evil ek paketiyle de uyumlu. Modun yapay zekası henüz istenilen seviyede değil ve hayvanlarınız anlamsız hareketler yapabiliyor. Yine de unutmayın ki, onlar cehennem zebanileri. Her istediğiniz yapmalarını bekleyemezsiniz :) ■

KARIKATÜRİZE OYUNLAR

» Oyunlara ilgi duyan kitlenin büyük bir kısmının karikatürlere de ilgi duyduğuna eminim. Aranızda Leman, L-Manjak veya Penguin alıp okumuş birçok kişi vardır. Hem oyun hem de karikatür meraklısı bir kitle olduğunun bilincinde olan bazı yaratıcı beyinler de, oyunları, oyun karakterlerini ve genel olarak oyun dünyasını kullanarak internet üzerinde çeşitli karikatürler ve çizgi-romanlar正在发布. Forte'de bu ay, oyun dünyası üzerine hazırlanan karikatürlerin yer aldığı bazı siteleri tanıtmak istedik.

CONCERNED

www.hlcomic.com

Bahsedeceğim ilk karikatür sitesi, 1 Mayıs 2005'ten beri devam eden ve Half-Life 2 üzerine hazırlanan Concerned (The Half-Life and Death of Gordon Frohman). Christopher C. Livingston tarafından hazırlanan çizgi-roman üzerinde, 200'i aşan sayıya sayısıyla büyük emek harcanan bir iş. Half-Life 2'deki tüm karakterlerini barındıran çizgi-romanın ana karakteri Gordon Frohman (hayır, Gordon Freeman değil). Tam bir baş belası olan Gordon Frohman'ın maceralarını okurken, gülmekten kemikleriniz sizlacak (!). ■



DUELING ANALOGS

www.duelinganalogs.com

Popüler karikatür sitelerinden biri olan Dueling Analogs, her hafta Pazartesi ve Çarşamba günleri yeni karikatürlerin eklentiği dinamik bir site. Karikatürlerde genellikle modern oyun kültürüne göndermeler yapılmaktadır. Sitede 17 Kasım 2005 tarihinden bu yana Steve Napierski'nin karikatürleri yayınlanıyor. ■



CTRL-ALT-DEL

www.ctrlaltdel-online.com

Önemli karikatür sitelerinden biri de Ctrl+Alt+Del. Tim Buckley tarafından hazırlanan karikatürler 23 Ekim 2002 yılından beri sitede yer almaktadır. Karikatürlerde zaman zaman oyun karakterlerini kullanır Buckley, devamlı olarak oyunculara ve oyun sektörüne göndermeler yapıyor. ■



PENNY ARCADE

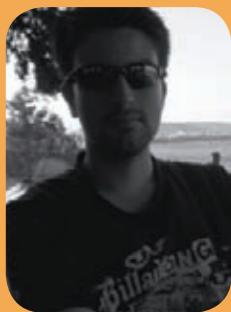
www.penny-arcade.com

En uzun soluklu karikatür sitelerinden biri Penny Arcade. 18 Kasım 1998'den bu yana yayın hayatına devam eden sitede Mike Krahulik ve Jerry Holkins'in oyun dünyası üzerine hazırladıkları karikatürler yayınlanıyor. ■



EVE ONLINE

SANAL HORTUMCULUK ÜZERİNE



Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

GÜZEL BİR KIZLA RESTORANDA OYUN OYNAMAK

Tamamen ilgi çekme amaçlı hain başlığım için özür dilerim. Tabii ki online bölümme giriş yazısının okunmak için bu tür numaralarla ihtiyacı yok. Bu ay, posta kutuma sıkça gelen ve bıkmadan efendi efendi yanıtladığım bir soruya acımasız bir yanıt vermek istiyorum. Soru şu: "X Level'ına en hızlı ve en kolay yoldan nasıl ulaşırım?" Bu soru son dönemlerin popüler oyunu Wow sayesinde ufak bir değişim geçirdi. Bir süredir, her ay Level 60'a en çabuk nasıl ulaşılacağını soran birkaç e-posta alıyorum. Acımasız cevabım kısa bir soruya başlıyor: Nedir bu acele? Oyundaki farklı safhalardan farklı keyifler almak ve eğlenmek için burada değil misin? İnanın, sorunun sahibi tek başına 60 olmaya kasacağına birkaç arkadaşla hikayeleri takip ede ede görev yapsa çok daha keyif alacak. Diğer yandan oyuncunun amacı günün stresinden bir süreliğine kurtulmak iken olayı aceleye ve sinir harbine getirmenin mantığını anlayamıyorum. Güzel bir kızla sık bir restorana girmişken direkt hesabı istemenin ne anlamı var, değil mi? (Başlığı da konuya bağladım, artık huzurluyum.) ■



Daha önce online oyunlardaki hilelerden bahsetmiş, oyun içi dolandırıcılarıyla ilgili bilgi vermiştim. Az sonra anlatacağım sanal dolandırıcılık örneği daha önce bahsettiğim tüm oyun hilelerinden oldukça farklı. Ayrıntıya girmeden önce dolandırıcılığa ev sahipliği eden Eve Online (Eve) hakkında biraz bilgi verelim.

UZAYIN SONSUZ KARANLIĞINDA TİCARET VE POLİTİKA

Eve, 2003 yılında en iyi online oyun, en iyi RYO ve en iyi grafik gibi birçok ödüllü toplamış bir Devasa Online. Oyunu kaba-ca özetlemek gerekirse Freelancer ve Master of Orion'u birleştirerek, evrendeki sayısız bireyi DVO ortamına aktarabiliriz. Bu evrende silahlı çarpışabilmenize rağmen gerçek güç ekonomi ve politika. Girmesi, alışması zor olan Eve'de yaklaşık 7 saat süren uzunca(!) bir tutorial'dan sonra oyuna standart bir uzay gemisi ile başlıyorsunuz. Başlangıçta bazı madenleri çıkararak üç beş kurus ISK (oyundaki para birimi) kazanıyorsunuz. Ticaretle para kazandıkça oyundaki sayısız şirketlerden birine girebiliyor veya kendi şirketinizi kurabiliyorsunuz.

Eve'nin ön plana çıkan özelliği bugüne dek hiçbir online oyunda bulunmayan kapsamlı ekonomisi. Arz-talep dengeleminin ticareti bu denli etkilediği, içinde kendi intergalaktik borsası bulunan başka bir oyun hatırlamıyorum. İşin içine uzay korsanları ve sonsuz politik oyunlar da girince ortaya tam bir uzay curucusu çıkıyor.

Eve, aksiyonu seven online'cılardan çok, ayrıntılarıla ilgilenecek yavaş adımlar atmayı seven oyunculara göre. Yavaş tanımını gerçek zamanlı olarak değiştirek yalan olmaz. Maden çıkarmak için bir asteroite gitmeniz ve madeni çıkarmanız 20 gerçek dakikaya mal oluyor. Evrenin bir kösesinden diğerine gitmek de 40-45 dakika, yeteneklerinizi geliştirmek birkaç saat alabiliyor. Fakat gerçekçilik ve mantıklı ayrıntılar oyunu korkunç sürükleyleci ve bağılayıcı bir hale getiriyor.



Eve'de uzay savaşlarının sonucu da tamamen karakter yeteneklerine bağlı. Adına yaraşır devasalıktaki Eve'nin özetinin özetini bu şekilde. Gelelim Eve'deki sayısız oyuncuya ürün, dimağınızı durduracak olaya.

DOLANDIRICILAR HER YERDE

Oyunun ekonomisi bu kadar gelişmiş olunca kurulan şirketler arasına bankaların katılması da kaçınılmaz. Olay da oyuncuların yavaş yavaş güvenini kazanan bir banka yöneticisinin art niyetiyle başlıyor. Kazandıkları ISK'lerden iyi bir faiz elde etmek isteyen oyuncular Eve'nin en büyük bankası EIB'in (Eve Intergalactic Bank) yönetici Cally rumuzlu oyuncudan büyük bir kazık yapıyor. Cally Eve'nin düşük güvenlikli yapısından faydalanan bankadaki 790 milyar ISK'yi hortumlayarak ortadan kayboluyor. Bilen bilir: Dünyadaki çok az şey online oynlardaki sanal paralar kadar çabuk gerçek paraya dönüştürülebilir. Eve'nin son kullanıcı anlaşmasında (EULA) sanal banka soygunuya ilgili bir madde yer almadiğinden Cally hiçbir şekilde suçlanamıyor. Böylece gerçek cezadan yritiyor ve gerçek değeri 140 bin dolar olan para yanına kar kalyor! Olan onca oyuncunun harcadıkları vakit olsun ve oyunun ekonomisi darbe alıyor. Görüdüğünüz gibi ister gerçek hayat, ister online evrenler, olsun insan sayısı arttıkça beraberinde her türlü pislik de artıyor. Bir gün yasaların içine oyun içi dolandırıcılık da girerse suçu nasıl cezalandırılacak merak ediyorum.

-Göker Nurbeyler



GUILD WARS FACTIONS

BEAST MASTER BUILD'I: HAYVAN ONLINE OYUNCUNUN DA EN İYİ DOSTUDUR

Bu ay GW için yalnız bir söyleşide değil, aynı zamanda ilginç ve eğlenceli bir build'den bahsetmeye karar verdim. Bu build'i bana tavsiye eden Ömer'e (The Cora) teşekkür ederim.

Build'ımız bir Beast Master build'i. Bilirsiniz GW'de petler birincil hasar olmaktan çok rakibin dikkatini dağıtmak ve tabiri caizse HP'sini ufak ufak tırtıtlamak için kullanırlar. Dolayısıyla fazla hasar vermezler ve rakibe hedef olmazlar. Bu build ile petler güzel bir hasar kaynağı olurken ana hedef olmama avantajından da faydalabilirler. Pet yetenekleri Shout olduğundan anında gerçekleşir engellenemez. Ayrıca Res. Signet kullanırken düşmanı yavaşlatarak size zam kazandırabilir. Petin hedefe saldırısı sizin hedefe bir kez saldırmanızla başlı fakat 6 saniyeden önce yeni bir hedef geçemezsiniz. Build'ımız şu şekilde (kuyandası : Yandaki sekilde) :

R/X

- 16 Beast Mastery (12+1+3)
 - 13 Expertise (12+1)
 - Silah: Insightful (+5 Energy), Staff of Fortitude (+30 Health)

Yetenekler:

1. Poisonous Bite
 2. Disrupting Lunge
 3. Enraged Lunge [E]
 4. Call of Haste
 5. Predatory Bond
 6. Comfort Animal
 7. Charm Animal
 8. Resurrection Signet

■ Warrior'un şaşkınlığı Frenzy'deyken yediği 188 hasardan mı yoksa petin adının Ajdar olmasından mı geliyor anlayamadım.

Poisonous Bite: Rakibe ilk uygulayacağıınız yetenek. Hayvanın saldırısına -4 health degeneration ekler. Grubunuzda Mesmer, Necro gibi degen build'i kurmuş sınıflar varsa pek eğlenceli olur.

Disrupting Lunge: 20 saniyeliğine rakibin büyü yapmasını engelleyen (Interrupt) yeteneğidir. Özellikle Monk'lara karşı çok etkili. 5 saniye şarj süresi var.

Enraged Lunge: Kullanıldığından o anda şarj olan her Beast Mastery yeteneğine minimum 24, maksimum 80 hasar ekler. Bu hasar düşük zırhlı hedeflere (Monk, Elementalist, Assassin) 100-120 hasar verir. Zaten çarpışma sırasında da öncelikle bu hedeflere çalışmalısınız. Enraged Lunge'nin de 5 saniyede şarj olması sahibine çok büyük bir avantaj sağlıyor. Olayın püf noktası şu: Pet daha rakibe koşmaya başlarken Enraged Lunge kullanarak petin bir sonraki saldırısına +80 hasar verecekniz. Saldırıya önceden kullandığınız için pet rakibe ulaştığında şarj süresi dolmuş olacak. Pet saldırısını yaptıktan sonra Enraged'e bir kez daha basarak aynı fazladan hasarı tekrar vuracaksınız. Bu arada Disrupting Lunge

Petimiz Call of Haste ile kaçmaya çalışan Dervish'i baldırından yapıyor.



yaparak rakibin heal atmasını engelleyebilir ve zor duruma düşmesini sağlayabilirsiniz.

Call of Haste: Petin saldırısı ve hareket hızını artırın bir yetenek. Doldukça kullanarak hasarınızı artırıacak ve kaçan hedefleri kolayca yakalamanızı sağlayacaktır.

Predatory Bond: Acil durum yeteneği.

Kullandığınızda 21 saniye boyunca petin her başarılı vuruşu için 33 Heal alırsınız. Tamam, rakam muhteşem değil ama Monk'una size ulaşması için gerekli zamanın sağlanması için yeterli.

Comfort Animal: Petin hayatını kurtarmanızı sağlayan yetenek. Petinizden beklemedigi hasarlar alan oyuncu genelde pete mi size mi saldiracagi konusunda tereddüte düşer. Seçimini petten yana kullanırsa bunu seçeceksiniz.

Build tavsiyesini alırken Cora'ya bu kadar etkiliyse neden oyunda hiç Beast Master göremedigimi-zi sordum. Cevap ayneşin şu şekildeydi: "Abi çoğu kişi petlerin yüksek Beast Mastery puanıyla bu kadar yüksek hasar verebileceğinin farkında değil ki. Zaten deneyenler de iyi bir taktik geliştiremediğinden build'den düzgün faydalananamıyorlar."

Bana sorarsınız Beast Master faction kasmak isteyenler için öğrenmesi kolay ama pratik isteyen, çok eğlenceli bir build. Random Arena'da ustalaştıktan sonra uygun bir takımıla GvG'de kullanabilirsiniz. Yukarıda da dediğim gibi kime karşı oynarsanız oynayın, petten gelen hasar bir şasınlık yapacaktır. Değişik ve eğlenceli build'ler denemeyi seviyorsanız Beast Master'ı es geçmeyin derim.

Not: Petinize isim vermek için herhangi bir outpost'ta /namepet [isim] veya /petname [isim] yazmalısınız.

Not 2: Sizin de değişik, faydalı build'leriniz, size özel GvG takтикleriniz varsa benimle ve Level-sever GW'cilerle paylaşabilirsiniz. Ben de bizzat test eder ve bu sayfalara aktarırım.

**Not 3: Nightfall'u gelisi güzel incelememek
için gelecek aya bıraktık. Paniğe gerek yok :)
-Göker Nurbeyler**



WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE'E İLK ADIMLAR

OUTLANDS'E GİRİYORUZ



■ Hellfire Peninsula'da dolaşırken bu Mech'vari arkadaşa rastlayacaksınız. Henüz onu indirmeye kasan bir grup görmediğimden degip degmeyeceği meşhul.



Geçen ay yeni ırklardan bahsettikten sonra artık Dark Portal'dan geçme zamanı. Hatırlarsınız WarCraft 2: Beyond the Dark Portal'dan beri buralarla pek alakamız olmamıştı. Bakalım Outlands'deki ilk günüm nasıl geçti.

Outlands'e geçmek için öncelik-le Blasted Lands'e gelerek bölgenin güneyindeki Dark Portal'a ilerlememiz gerekiyor. Daha önce elit Doomguard ve Felguard'ların çift kale maç çevirdiği Dark Portal'ın çevresinde yalnızca metruk kamplar bulunuyor. Kapı da artık uğursuz yeşil bir ışıkla parlıyor. Kapıdan geçtiğinizde Dark Portal'ın diğer tarafının çok daha görkemli olduğunu görüyorsunuz. Bunda, üstündeki görkemli ejderha kafasının da etkisi büyük. Fakat kısa süre içinde dikkatinizi az ötenizde gerçekleşen büyük çarpışma çekiyor. Horde ve Alliance, devasa bir Pit Lord ve bölgüne karşı ortak bir mücadele veriyor. Zaten Crusade adıyla geçen kutsal savaş, buradaki ittifakı ve Caverns of Time ile yeniden yaşayacağınız, WarCraft 3'te verilmiş omuz omuza mücadeleni simgeliyor. (Bundan ilerleyen yazılarımda bahsedeceğim.) Portal önündeki savaş aralıksız devam ediyor. Buradaki Legion üyelerine iki el vurduktan sonra Alliance soldaki grifon ile Honor Hold'a, Horde ise sağдан Thrallmar'a uçuyor. Daha ilk yerleşim biriminde bile görev sayısını dikkat çekici. Honor Hold'da ilk görevimi efsanevi Danath Trollbane'den aldım. Klasik görevlerin arasında yenileri de yer alıyor. Favorim ise grifon ile havadan Legion'u bombalamak oldu. Hayvana yön verme şansı olmasa da bir hava görevi yapmak çok keyifli. Görevler 6k-7k civarı xp veriyor. Moblar ise normalde 500, rested da 1k civarı xp veriyor. Birkaç Warrior dışında buradaki moblardan yakınına gör-

medim. O da mobların yüksek HP'sinden kaynaklanıyor. Belirli bölgeler dışında cosmadıkça aggro toplamıyorsunuz. Yalnız Peninsula'da yer alan kuleleri hedef gösteren PvP görevleri nedeniyle çevrede her zaman, gördüğü anda dalan rakipler oluyor.

YEŞİLİ KORUYALIM

Bir süre Peninsula'da dolaşıp görev yaptıktan sonra uzun zamandır özledığım bir şeyi yaparak yeni 5 kişilik instance Hellfire Citadel'in ilk bölümü Ramparts'a girdim. Ramparts'dan bir genellemeye çıkarmam gerekirse BC'de tank ve dps sınıflarını daha çok seveceğimizi, hatalarında onlardan daha çok nefret edeceğimizi söyleyebilirim. Yeni instance'da moblar birbirlerine yakın 3-4 kişilik gruplar halinde bulunuyorlar. Bunların önünden de sık sık 3-4 kişilik devriyeler geçiyor. Dolayısıyla crowd control ve dps'nin önemi ortaya çıkarıyor. Rampart'da mob başına 1-1,5k xp alıyoruz. Instance görevlerini tamamladığınızda birçoğumuzun BC'de ilk kıl olacağı şeyle karşılaşıyoruz: Ödül olarak verilen yeşil ve mavi eşyalar BWL'de almak için aylarca uğraştığımız eşyalarдан daha iyi. BC'nin bir üst kalite eşyaları da Naxxmaras'dan birkaç parça kapmış arkadaşların canını sıktı. Bu nedenle birkaç level sonra üzerinden yeniden yeşil ve mavilere döneceğini söyleyebilirim. (Bilen bilir: Artık eski günleri anarak, tekrar yeşil eşyayı bir Level editörü olabilirim.)

KIZGIN PENINSULA'DAN SERİN SULARA

Outlands'deki ikinci bölgemiz Zangarmash. Daha girişinde bir Ancient'in bize konukseverlik gösterdiği Zangarmash, Outlands'i yalnızca

■ Mantar yaratıkları tek basına tehlike arz etmiyorlar. Zaten bu nedenle sporlanarak çoğalarolar.



karak topraklarından ibaretti sananla-ri şaşırtacak devasa mantarların ev sahipliği yaptığı bir bataklık. Yoğun su tabakaları arasında ulaşım tahta köprülerle sağlanıyor. Zangarmash'daki tek yerleşim birimi Telredor, bina boyundaki mantarlardan birinin üzre kurulmuş bir şehir. Yapımcıların yine tasarım yeteneklerini konus-turduğu şehirde, manzarayı daha iyi göreyim derken aşağı uçmanın ne kadar eğlenceli olduğu dikkatimi çekti. Bölgedeki yaratıklar su ve mantar kaplı çevreye uyum sağlamış gözükmektedir. Bu nedenle Zangarmash'da bol bol bataklık yaratığı ve mantar/spor canlılarından evrimleşmiş yaratık görüyoruz. Zangarmash'ın güneyinde yer alan Nagrand yemyeşil tepeleriyle içini açacak, londanızı alıp pikniye gitmek isteyeceğiniz bir bölge. Buradaki iki metrelük keçileri dünyamıza getirebilirsek dünyadaki açlığını önüne geçilebilir. Dev hayvanları bırakarak geçtiğimiz Terokkar Forest Outlands'in en büyük şehri Shattrath'a ev sahipliği yapıyor. Kutsal Temple of Light'in bulunduğu şehirle ilgili bilgileri yakında paylaşacağım. Hem bilgi paylaşılıp paylaşılıp artarmış, değil mi?

-Göker Nurbeyl



DS AŞKA GELDİ

ARTIK ŞARKI DA SÖYLEYECEK

Lite çıkışından beri estetik kusurlarını da tamamen çözen Nintendo DS, çok yakında müzik dinlemek için de kullanılabilir hale gelecek. Ama müzik için "doğustan yetenek gerektirir" derler. DS şimdije kadar başaramadığı bir şeyi bundan sonra nasıl yapabilecek? Aslında yanıtı basit: DS üzerindeki GBA slotuna uygun bir kartuştan ibaret bütün sistem. Kartuşun özelliği, içinde bir oyun yerine bir MP3 yazılımına ve MP3'lerinizi atabilmeyi içeren bir SD kart yuvasına sahip olması.

MP3 player kartuşunu DS'e taktığınızda ekrana gelen arayüzden standart olarak şarkınızı seçip listeleyebiliyor ve kulaklıyla ya da DS hoparlöründen müziği dinleyebiliyorsunuz.

İsmi bir yaratıcılık örneği olarak "Nintendo MP3 Player" olarak seçilen alette standart SD kart kullanılmasının sebebi PC'den müzik transferi yapmayı kolaylaştırmak. Cihazın GB Micro ve Advance ile uyumlu olması da bir başka artı.

Avrupa'da 8 Aralık'ta çıkacak olan Nintendo MP3 Player'in fiyatı resmi olarak açıklanmış değil ama 30 euro civarında olması bekleniyor. Bu arada, fiyatta SD kartın dahil olmadığını ve sistemin 2 GB'a kadar SD kart desteği verdigini (ortalama 500 şarkı) belirmekte fayda var (ama arayüz temasındaki Mario'lar her zamanki gibi "dahil"). ■



PSP 3.0 FIRMWARE

PSP, PS3'Ü RESMEN TANIDIĞINI AÇIKLADI(!)

Sony, Japonya ve Kuzey Amerika için 3.0 sistem güncellemesini yayınladı. 3.0 firmware'i önceki güncellemelerden farklı olarak PSP'nin PSOne ve PS3'le bir arada kullanılmasını sağlayacak yenilikler içeriyor. Bu yenilikler, Avrupa kullanıcıları için neden güncellemeye yayınlanmadığı sorusuna bir yanıt aynı zamanda. Henüz PS3'ü olmayanlar için 3.0 firmware'i (henüz) pek bir şey ifade etmiyor.

3.0'ın en dikkat çekici yeniliklerinden biri, online hizmet veren PlayStation Network Platform üzerinden PS3'e indirdiğiniz PSOne oyunlarını, PSP'ye de aktarabilme imkanı. Yani artık PSOne oyunlarını PSP'de oynayabileceğiz. Teorik olarak geçerli bu sistem, şimdilik sadece Japonya'da ve 10 oyun için kullanılabilir. Sony, başlangıç olarak (iştah açıcılar da diyebilirsiniz) Resident Evil: Director's Cut, Tekken 2 ve Arc the Lad gibi klasikleri seçmiş. Liste, zamanla tüm PSOne oyunlarını kapsayacak şekilde genişletecek. Oyun başına

odenmesi gereken tutar ise 5.99 ile 10.99 dolar arasında değişiyor. İndirilen oyunlar PSP Memory Stick Duo'da saklanacak ve büyütükleri 140 MB ile 550 MB arasında değişecek. Dolayısıyla, oyunları online satın almak isteyen ama PSP'yle gelen 32 MB standart Memory Stick Duo dışında hafıza kartı olmayan kullanıcılar biraz daha para harcamaya hazır olsun. Tabii her şedyen önce, oyunları indireceğiniz bir PS3 şart!

3.0 firmware'in getirdiği diğer yenilik, Remote Play. Ön koşul olarak 60GB'lık PS3 gerektiren (çünkü 20 GB'larda Wi-Fi yok) Remote Play, PS3 ekranını kablosuz olarak PSP'ye yansıtıp tüm fonksiyonları PSP üzerinden kontrol edebilmenizi sağlıyor. PS3'teki müziklerinizi, videolarınızı çalıştırabildiğiniz gibi konsolun web tarayıcısını ve diğer fonksiyonlarını da Remote Play ile PSP üzerinden kullanabilir hale getiliyorsunuz. ■

10 MEGAPIKSEL TELEFON!

ANLADIK Kİ BU İŞİN SONU YOK

Megapiksəl artırma yarışı tatlıya bağlandı, üretici de tüketici de bir ortak nokta bulmanın huzurunu yaşıyor diye düşünmeye başlamışken Samsung sert bir hamleyle ortağı yeniden hareketlendirdi. Firmanın en yeni telefonlarından B600, 10 megapiksəllik kamerasıyla "kamereli telefon" anlayışını yeni bir boyuta taşıyor.

B600'ün özelliği, kamerası güçlendikçe kendisi de irileşen ve ağırlaşan cep telefonlarından farklı olarak daha ince ve hafif olması. Elbette bu durum, B600'ün "küçük telefon" isteyenler için ideal bir seçenek olduğu anlamına gelmiyor yine de.

3x optik ve 5x dijital zoom özelliğinin yanı sıra otomatik odaklama desteği de olan B600, piyasadaki 10 megapiksəllik dijital kameralarla aynı kalitede fotoğraf çekebiliyor. Beyaz ayarı desteği, karanlıkta çekim, manuel netlik ayarı, sürekli ya da aralıklı çekim gibi yan özelliklerle profesyonel kameralarla yarış halinde olduğu bile söylenebilir.

Kaydettiğiniz görüntü ve fotoğrafları izlemek için cihazı televizyona da bağlayabiliyorsunuz. Ayrıca B600, uydu standardında mobil TV izleme işlevi de sağlıyor. ■



DAXTER

DAXTER EN SONUNDA BAŞROLÜ JAK'TEN KAPTI

PLATFORM: PSP YAPIM: Ready At Down DAĞITIM: SCEA TÜR: Platform



■ Daxter üç oyun boyunca Jak'ten çok sey öğrenmişse benziyor.

Sony Amerika gerçekten önemli bir iş başardı. Düşünün; top-lam iki platform oyununda dört ayrı popüler karakter yaratırlar! O kadar ki, her birinin ayrı ayrı başrol oynadığı oyunlar, seriler yapıldı. Racket, Clank, Jak ve Daxter. Şüphesiz ki okuyucularımızın önemli çoğunluğu bu karakterlerden en az birinin hastasıdır. Ben bunlardan en çok Daxter'ı seviyorum. Hatta Jak'ı ünlü kılan da Daxter'dır bana göre. Büyü olmasaydı Edi'nin anlamı kalır mıydı yani?

BİR DAXTER DÜNYAYA BEDEL

Daxter'in nihayet adını verdiği bu ilk oyun kronolojik olarak Jak II'nin sonlarına doğru geçiyor. Jak'in görevlilere tutuklanıp hapse atılmasıyla ardından Daxter'in onu kurtarmasına kadar zaman dilimini Daxter'la oynuyoruz. Daxter ilk önce şehrin alimi Osmo'ya yardım ediyor. Böylelikle şehirde tutuklanmadan

dolaşabilmesini sağlayacak izni almayı umut ediyor. Ama hikaye onu çok farklı bir yere getiriyor. Böcek istilasını durdurmasa her şeyin yok olabileceğini öğreniyor ve bizim gayet korkak bildiğimiz Daxter bir anda kahraman oluyor.

Bir alev silahı ve elektrikili sopasıyla önüne geleni haslayan Daxter, önceki oyunlarda olduğu gibi son derece matrak. Rakibi küçümseyip ti'ye almalar mı dersiniz, korktuğunu belli etmemek için çevrilen dolaplar mı, yoksa... Oyun PSP başında gülme krizlerine sokabiliyor insanı. Oyundaki görevler Jak III'deki gibi çok çeşitlidir. Yeri geliyor ucan araçlar kullanıyor, jet-pack ile

etrafi geziyor, yeri de geliyor mini oyunlar oynayıp yan görevlere katılabiliyoruz. Görev sayıları çok fazla değil. Zaten olması da gerekmıyor çünkü Daxter "bir kere oyna, tozlu rafina kaldır" türde bir oyun değil. Emin olun ki defalarca oynayabilirsiniz. Çünkü oyun, platform/aksiyon türünde ne varsa bünyesinde taşıyor. Bunun üstüne de eğlenceli karakterleri koydunuz mu, işte size PSP'de oynamak zorunda olduğunuz başka bir oyun. ■

Volkan Turan



LEVEL NOTU: 90

RIDGE RACER 2

ARABA YARIŞLARININ ESKİ KRALI ŞANSINI İKİNCİ KEZ PSP'DE DENİYOR

PLATFORM: PSP YAPIM: Namco Bandai DAĞITIM: SCEE TÜR: Araba Yarışı

PSP'de "araba yarışı" denince akla gelen ilk isim kuşkusuz Burnout Legends'tır. Gel gelelim Legends artık miladını doldurmak üzere. İnsanlar yeni heyecanlar peşinde ve yılbaşı yaklaşıyor (ramramm diye keman sesi girer araya). İşte bu fırsatı değerlendiren Namco Bandai, yaklaşık bir buçuk yıl önce sadece Japonya'da çıkardığı Ridge Racer'ı alladı pulladı ve Avrupa'da RR 2 paketiyle satışa sundu.

ALAN RAZI MI PEKİ?

Bir şekilde ilk oyunu oynamaya şansını bulanlar için söyleyeyim; RR2, ilk oyunun neredeyse kopyası.

Render edilmiş eski araçlar, ışıklandırması değiştirilmiş pistler ve World Tour modu dışında yeni şeyler görmeniz imkânsız. İlk oyunu oynamayanlara içini rahat tutsun çünkü karşılarda gayet eğlenceli ve zor bir yarış oyunu duruyor. Ridge Racer'ı zor yapan şey kesinlikle oynanışı değil. Kontroller gayet kolay ve fren tuşuna pek ihtiyaç yok. Hatta virajları 150 km hızla bile bariyerlere değmeden dönebiliyorsunuz. Ama bu aynı zamanda işin en zor kısmı. Çünkü drift yapmalısınız! Aracı her virajda tüm riskleri göze alarak drift yapmaya zorlamalı ve bunun karşılığı olan NOS gücünü almalısınız. Alamadınız mı? O halde maalesef rakiplerin arkasında bıraktığı egzoz dumanını yutmak zorundasınız!

Özellikle World Tour modunda NOS'u çok stratejik kullanmalısınız. Düz yol değil de virajlarda NOS'unuzu kullanırsanız, aracınız ilk duvara toslayacak ve gücü bitene kadar da çıkmayacaktır (araçlar çarpınca

■ Burnout'ta olduğu gibi, NOS'u kullanınca ekran bir blur efekti kaplıyor ve hız hissini sonuna kadar duyuyorsunuz.



cabuk toparlanamıyor ne yazık ki). Arcade modundaysa süreye karşı mücadele ediyorsunuz. Süre bitmeden checkpoint'lere ulaşmalı ve süre kazanmalısınız. Bunu da o pisti ezberleyerek yapabilirsiniz. En keyifli olanı da kuşkusuz Versus. Bir arkadaş edinebilir (sadece bu oyun için bile olabilir, söz, aramızda kalacak) ve WiFi üzerinden yarışırken karşılıklı çok eğlenebilirsiniz. Burnout Legends kadar olmasa da kaliteli ve eğlenceli bir oyun RR2. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 70



TENCHU: DARK SECRET

HER ŞEY BİR RÜYAYDI FARZ EDELİM LÜTFEN

PLATFORM: Nintendo DS YAPIM: FromSoftware Inc. DAĞITIM: Nintendo TÜR: Taktiksel Aksiyon



■ Önceki oyunlardan tanık olduğumuz Rikimaru ve Ayame, bu oyunda seçilebilir karakterler olarak bulunuyor.

PlayStation 1 döneminin taş gibi oyunlarından Tenchu serisi. Metal Gear Solid ile yavaş yavaş yayılan "gizlen ve öldür" akımının Uzakdoğu'yla buluştuğu nefis bir sentezi. Bu yüzden DS'te Tenchu adını duyunca ister istemez o günlerin kalitesindeki bir oyun hayatı Power On tuşuna bastım. Dokunmatik ekranla hislerimi paylaştım ama daha sonra gördüklerim tam anlamıyla bir "katliamı!"! Tenchu ruhunu hiç acımadan hunharca katletmişlerdi.

HATTA SOYKIRIM

Oyundaki yegâne amacınız öldürmek.

Tamam, bu her görevin temelinde yatan bir ilkedar ama öldürmeye giden yol sadece Y'ye basmaksa bu işte bir yanlış var demektir. Bunu görmezden bile gelsek, Tenchu'nun o çetrefilli "gizlen, saklan ve özel malzemelerinle amacına ulaş" felsefesi nerede? Koymayı unutmuşlar diyeceğim ama değil. Birçok Ninja esyasına sahip olabiliyoruz. Ama kullanılabilmek için ilk önce ona ihtiyacımız olmalı değil mi? Oyunda bunların çoğu ihtiyaçımız yok. Yapay zekâ üzerine ne kadar esprili yapsam nafile, anlatamam. İki adım ötesinde kardeşini kestığınız ağabey hiç orali olmuyor (üvey evlat?), 10 adımlık script'ini kusursuzca yerine getiriyor!

Oyunun grafikleri çamur gibi resmen! Bütün bölümler Bomberman standartlarında tasarlanmış neredeyse. İri ufaklı barakalar, sıra sıra

■ Düşmanların gezdiği yerlere bambu tuzakları koymabilirsiniz. Asla görmeyip üstüne düşeceklerdir.

■ Düşmanları nasıl öldürürsünüz alt ekranda daha kaliteli halini yakından görebiliyorsunuz (hep aynilar ama).



■ Düşmanları nasıl öldürürsünüz alt ekranda daha kaliteli halini yakından görebiliyorsunuz (hep aynilar ama).



bambulardan oluşuyorlar ve taşların etrafında, üstünde gezinen kurbanlar bu bölgeleri süslüyor. Ara sahne diye bir şey yok. Bir artwork ve alt ekranda hikâyeyi yürüttüğünü sanan diyalog bozuntusu ve araya giren "Hurriyaa! Argghh!" diyen karakterler... Sizinle bir anlaşma yapalım ve bu oyun hiç çıkmamış sayalım. Bu gerçekten bir Dark Secret olsun aramızda ve gelin biz Tenchu'yu taş gibi bir oyun olarak hatırlayalım.

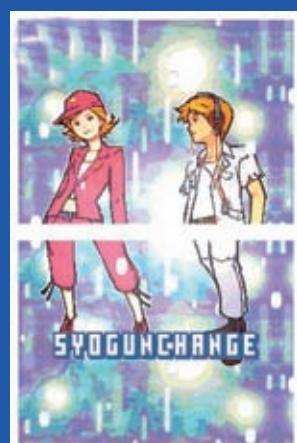
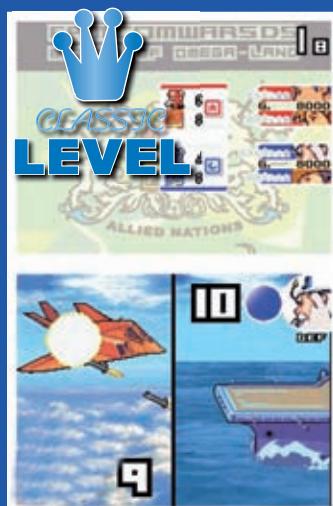
Volkun Turan

LEVEL NOTU: 40

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

SAVASTAKI SON CEPHE İÇİN DS'TE SAF TUTUYORUZ

PLATFORM: Nintendo DS YAPIM: Intelligent Systems DAĞITIM: Nintendo TÜR: Strateji



GameBoy Advance için yayınlanan önceki iki Advance Wars'u anımsayanlar, bu iki oyunun konsol stratejileri arasındaki özel konumunu da bilirler. Birim çeşitliliği, taş-kağıt-makas mantığı ve oynanış özellikleriyle gerçekten de gelişmiş bir oyundur AW. Peki düz mantıkla gidip DS GBA'dan daha iyi, öyleyse Dual Strike da önceki iki oyundan daha iyi olmalıdır diyebilir miyiz? Öyle demeyelim ama en az eskisi kadar iyi diyelim...

Şimdide kadar denedigim tüm türlerde olduğu gibi sira tabanlı savaşta da DS'in oynanış üzerinde çok olumlu bir katkısı olduğunu söylemek istiyorum öncelikle. Grid sistem harita üzerinde birimlerinizi yön tusharıyla adım adım ittirmek yerine doğrudan gideceği yere göndermek, menülerde kaybolmadan ve üst ekrandaki bilgilerden faydalana-

rak ne yapacağınızda karar vermek oyunu çok daha hızlı oynamanızı sağlıyor. Özellikle Advance War'a özgü strateji seçenekleri bolluğu, birimlerin ayrı ve belirleyici yetenekleri ve oyunun uzunluğu düşünülünce, oynanışın pratik olması büyük bir avantaj.

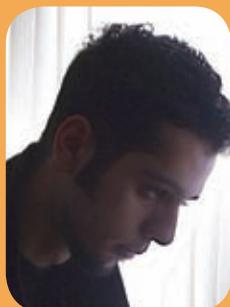
Oyunun campaign modunda, art arda ele geçirmeniz gereken bir dizi harita bekliyor sizi. Düşman birligindeki tank, piyade, topçu birligi (uçaga kadar gidiyor bu liste) sayısına bakarak, araziyi, köprüleri, sığınacak ya da ele geçirilecek küçük şehirleri göz önüne alarak (bunların hepsi tek bir ekranda), size yardıma gelecek birlikleri de hesaba katarak hızla bir strateji belirliyorsunuz. Yapay zekâ sandığınız kadar aptal olmadığı için kare kare beklediğiniz şekilde ilerlemiyor işler ve mesela 5 hamlede yerim dediğiniz adama karşı 15 hamle oynamanız gerekebiliyor. Bu da insanı daha çok oynamaya sevk eden bir şey.

Keşke 2 sayfa daha yerim olsayıdı da detayları da yazabilseydim... Tek bir cümleyle özetlemem gerekecek: Dual Strike, uzun geyik muhabbetleri hariç her yönyle (strateji derinliği, oynanış özellikleri, yapay zekâsı, haritaları, modları, vs.) türünün en iyi örneklerinden biri. Sıra tabanlı oyunlardan nefret etmiyorsanız eminim seveceksiniz.

Serpil Ulutürk

LEVEL NOTU: 90





Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

GÖZÜMÜZ AYDIN

Valla hepimizin büyük bir yük kalktı. "Aman PS3'ün sekiz farklı versiyonu olacak, yok Wii bedava dağıtılacak, hatta üstüne para verecekler!" gibi dedikodulara artık bir son verebiliriz. Tüm yeni nesil konsollar piyasada ve elimizde ne var, ne yok net bir şekilde görebiliyoruz. Avrupa olarak Wii'ye bu aydan kavuşurken, PS3'ü Mart ayına kadar bekleyecek olmamız üzücü ama zaten bu konsolların da rayına oturması için zaman gerekiyor. Yani endişelenenek bir şey yok.

Peki, ben ne yaptım askerden geldiğimden beri? Beni bekleyen onlarca oyunu oynamaya çalışırken gözlerimi bozdu mesela. FFXII piyasaya çıktı ve yeryüzünden silinmeye neden oldu. Ben artık Ivalice'te yaşıyordum. Beslenmek için bile harekete geçmediğim zamanlar oldu. Neyse ki, bu maceraya da son noktayı koydum; şimdi sırada FFXIII var.

Onca PS2 oyununun arasında, bir de PSP oyunu enfasyonu oldu ilginç bir şekilde. Art arda bir dolu oyun yayımlandı. Özellikle Medal of Honor Heroes'dan çok ümitliydim ve dört gözle bu oyunu bekliyordum ki olan oldu. Beni biraz tanıyorsanız bilirsiniz, konsolda FPS oynamayı sevmem. Konsolda FPS oynamayı sevmeyen bir insana yapılabilecek daha da kötü şey, ona PSP'de FPS oynamak olabilir. Kendimi bildim bileli oyun oynadığım için, kendimde hata aramıyorum. Bence PSP'nin gerçekten büyük ergonomi sorunları var. Ya çift analog kolu olmalıydı, ya da soldaki analog kol sağda olmalıydı. Karakterinizi sağ kısındaki düğmelere basarak yönlendirmek nedir, bana açıklayabilir misiniz? Ya da bu tuşlarla nereye bakacağını ayarlamak? Böyle FPS mi olur? Aynı sey SOCOM 2 için de geçerli. Onda da iki adım ilerleyemeden tüm düşmanlar üstüme çüllendi, ben de hala orada hangi tuş neydi diye bakınıyorum. Ha, işin içinde FPS veya biraz karmaşık üçüncü kişi kamerası olmayınca PSP'nin kontrollerine hiçbir lafım yok ama şu yaşadığım eziyeti hiçbir yerde yaşamadım. Ben de aldım Lumines II'yı, Every Extend Extra'yı ve hatta Doktor Kawashima'nın Mind Quiz'ini, rahat rahat PSP'nin keyfini çıkardım. Bir ara Marvel Ultimate Alliance oynamaya çalıştım fakat karakterler pek ufak kaldı, gözlerimi bozmadan PS2 versiyonuna geçtim. NFS Carbon: Own the City ise gerçek bir içler acısı. PS2'deki bile bir şeye benzemiyor, PSP'dekini siz en iyisi hiç görmeyin.

Oh, içimi döktüm rahatladım. Görüşmek üzere, kendinize iyi bakın. ■

YÖNET, ELE GEÇİR, XBOX LIVE'DA ŞERGİLE!

» "GDI – NOD kapıması PC ekranlarından fir- liyor ve sokaklara taşıyor", cümlesi nasıl gerçek bir savaşın habercisiyse, bu kapımanın Xbox 360'a da taşınıyor olması da kitalar arası bir mücadeleñ adı olacaktır. Gelecek yıl PC'de çıkışını beklediğimiz, ekran görüntülerinden büyük savaşların gerçekleşeceğini anladığımız



Command & Conquer 3: Tiberium Wars'dan Xbox 360 sahipleri de nasiplenebilecek. Oyun neredeyse PC versiyonuya tıpatıp aynı olacak, fakat tam Xbox Live desteğiyle bir multiplayer canavarı olma yolunda ilerliyor. Xbox Live üzerinden birbirinizle kapışabileceğiniz gibi, Marketplace'den bir dolu indirilebilir yeniliğe de ulaşabileceksiniz. PC ve Xbox 360 oyuncularının karşılıklı oynayamayacaklarıysa belirsiz. ■

HAIL TO HALO!

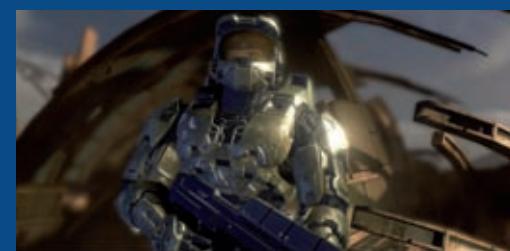
» Ciddi ciddi Halo 3 hazırlanıyor yahu! İnsanın hiç inanışı gelmiyor. Çok ilginç gerçekten. Şaşırmayı bırakıp Halo 3'te bizi nelerin beklediği konusuna gelecek olursak, geçen ayki Bilen Adam'ın yazısı akılımıza gelmeli. Halo 3'ün ilk bilgileri ortaya çıktı ve bundan sonra artık her ay bir şeyler açıklanacaktır. Ondan sonra, deliller gibi beklediğimiz bu oyunla ilgili her şeyi biliyor olacağız. Eskiden (çok eskiden), bir oyun hakkında iki arkadaş konuşurken, "bak şu bölüme gelince söyle bir silah alıyzsun, hatta çok da acayıp bir Boss var!" gibi cümleler kurabiliyorduk. Şimdi o silahı da, o Boss'u da oyun çıkmadan aylar önce biliyor oluyoruz. Halo 3'ü de bu şekilde sıradanlaştmayacağım ve o yüzden bildiklerimi söylemeyeceğim. Haha ha! Ya da anlatayım, sonra isyan etməsin.

E3'teki Halo 3 videosunda dünyanın halinin çok kötü olduğunu görmüşük. Konuya ilgili gelişmeler zaten burada kesiliyor, zira oyunun tek kişilik bölümyle ilgili Bungie'den gelen



bir açıklama henüz yok. Multiplayer bölümünde üç yeni haritanın, yeniden tasarlanarak dönüşü yaptığı görüyorum. Valhalla (Blood Gulch), High Ground (Zanzibar) ve Snowbound (Frost Bite) açıklanan multiplayer haritaları arasında. Multiplayer modlarıyla ilgili de birkaç gelişme var. Ninjaball adı verilen modda, bir topun peşinden koşturacak, Elimination'da rakip takımı ortadan kaldırılmaya uğraşacağız. TankFlag'de ise bildiğiniz "Capture the Flag" oyununu oynayacağız, fakat bir farkla: Başrolde tanklar oynayacak. Yeni envanterimize de göz atalım. Yoğun ateş gücüne sahip Spiker, tankları, jipleri ortadan ikiye bölen Spartan Laser ve duvara yapışıp etrafa iğne atan Nail Grenade kullanabileceğimiz silahlardan arasında. Halo 2 için planlanan ATV tipi Mongoose adlı

araç da Halo 3'de karşımıza çıkıyor. İki kişilik bu hızlı araç seri kullanımıyla çok işe yarıyacak. Son olarak da Man Cannon isimli taşımacılık sistemi dikkat çekiyor. Çeşitli tüpler vasıtasyla haritanın herhangi bir yerine sizi ultişturan bu alet, araç ve cihazlarınızı da taşıabilecek. ■



ZARARINA SATIŞLAR

» Elektronik uzmanı iSuppli adlı firmaya göre, Sony her 20GB'lık PS3'ten 306.85\$ zarar ediyor. Bu rakam 60GB'lık modelde ise 241.35\$. iSuppli bu rakamların konsol piyasası için bile gayet yüksek olduğunu vurgularken, Sony'nin PS3'te kullandığı her türlü bileşenin son derece kaliteli olduğunu da belirtiyor. "iSuppli analiz tarihinde sadece üç tane 1200pin'lik yarı iletken gördük. PS3, kendi başına bundan üç tane içeriyor" diyor iSuppli. Geçen yıl da Microsoft, her Xbox 360 ünitesinden 127\$'lık zarar ediyordu. Bir enteresan açıklama da Nintendo'dan geldi. Onlar Wii ile zarar etmiyorlar belki, ama kâr etmedikleri de açıkça ortada. Mario'nun yaratıcısı Shigeru Miyamoto yaptığı bir açıklamada Wii'nin aslında 99\$'dan satışa sunulmak istendiğini, fakat Flash Memory ve başka bir takım bilesenler yüzünden maliyetin arttığını söyledi. "Konsollar çok pahalı, bilgisayarları bile geçtiler!" diye yakınınlara duyurulur. ■

MECH OYUNU OYNAMAK İSTİYORUM!

» Ve bu vesileyle Battlefield 2142'ye de balıklama dalacağım ama önce oyunu ele geçirmeliyim. Bu sırada da Armored Core 4'ü beklemeye karar verdim. Her ekran görüntüsü, her türlü detayı beni inanılmaz heyecanlandırmıştır. Xbox 360'daki Chromehounds da fos çıktı maaleşef. Mech'ler o kadar yavaş ki, ne heyecan kalyor insanda, ne oynama isteği. AC4 farklı olacak ama. Görüntüler ve verilen bilgiler doğrusa, Mech'ler jet hızında ilerleyecek ve ZOE'deki gibi atık



davranacaklar. Xbox 360 ve PS3 grafiklerinin oyuna katacağı gerçekliği de görmezden gelemeyez. Dev gökdeLENLERin arasında dolanacak, açık suların üstünde özgürlük uçacak ve çok eğleneceğiz. Armored Core 4'ün kötü bir oyun olma olasılığını düşünmek bile istemiyorum. ■

2007'DE SÜPER KAHRAMAN SIKINTISI ÇEKİLMEYECEK



» Şöyleden adam akıllı, güzel bir çizgi-roman okumayalı ne kadar uzun zaman oldu. Türkiye'de de çıkmıyor ki bir şey. Okumanın en eğlenceli türü olan çizgi-romanlar bile ülkemizde tutmuyor; bu kadar nefret ediyoruz okumaktan. Ama Marvel karakterlerinin bulunduğu oyunları nasıl da zevle oynuyoruz değil mi? Hepinizin oyun cihazlarını kaçıracığım valla.

Marvel Enterprises'in 2007 listesinde tam yedi oyun bulunuyor. Ezelden beri duyurusu yapılan Ghost Rider, Marvel Universe Card Game ve film oyunu Spider-Man 3 bir süre önce duyurulmuştu. Activision'in yayım hakkını SEGA'ya kaptırdığı Iron Man (bu da film oyunu) bahar aylarında piyasada olacak. Yapım aşamasında olan Fantastic Four II filminin oyun hakkı da Activision'dan alınmış durumda. Take-Two ambilemiyle çıkacak olan FFII, muhtemelen yine kötü bir oyun olacak (önyargının böylesi). 2007'nin sonunda göreceğimiz Spider-Man Trilogy, üç oyuncunun paketlenmiş hali mi, başka bir yapım mı, o konuda bilgimiz yok, ama asıl şartlı haber Marvel Nemesis'in devamının yapılmıyor olması. Olabildiğince kötü olan bu oyuna niye devam ederler ki? Bir bildikleri vardır herhalde... ■

EA BİLDİRİYOR

» Electronic Art 2007-2008 moda kreatyonunu (yani yeni oyunlarını) açıkladı. Aslında yeniden çok, devam oyunları olan bu yapımların başında Sims 3 geliyor. 2008 yılında piyasada olması beklenen Sims 3, PC başta olmak üzere yeni nesil konsollara da uyarlanacak. EA finans müdürü Warren Jensen, Sims 3'ün yanında Wii'ye özel bir Sims üzerinde çalışmalarını da söyledi. PS3 sahiplerinin ilk tanışacağı Sims ise Sims Holiday Edition olacak ve yapım 2007'de piyasaya çıkacak.

Çıkış tarihleri değişen birkaç oyun da EA'in haberleri arasındaydı. Buna göre Xbox 360 ve PS3 için hazırlanan Army of Two Nisan 2007'den sonra, yeni Harry Potter ve The Simpsons oyunları da Nisan 2007 - Mart 2008 arasında bir yerlerde piyasada olacak. BLACK'le ilgili olarak üstü kapalı bir şekilde "yeni nesil konsollar için bir BLACK düşünüyoruz" sözü de bayağı dikkat çekici oldu. EA'in son açıklamasıyla Road Rash'in dönüş yapacağı yönündeydi. ■



PLAYSTATION 3

Sonsuzluğa ve daha da ötesine...

TEKNİK ÖZELLİKLER

Güç olarak konsolların şahı olarak nitelendirilebilecek PS3, 3.2 GHz'lik Cell işlemciye sahip. Bu da PS2'dekinin tam 40 kat fazlasına denk geliyor. 550 MHz hızında çalışan NVIDIA RSX görüntü bileşeni, 256 MB'lık GDDR3 RAM'e de sahip. 256 MB'lık XDR RAM ise diğer işlemler için kullanılıyor.

499 ve 599 dolar olarak piyasaya iki farklı versiyon çıktı. Standart pakette

2.5"lik, 20 GB kapasiteli SATA hard disk ünitesi ve Ethernet/Bluetooth/USB bağlantıları da bulunuyor.

Premium pakette ise değişen birkaç farkla önemli özellik var. Bu pakette PS3'ün hard disk kapasitesi 60GB ve Memory Stick, SD Card, CompactFlash girişleri ile IEEE 802.11 b/g Wi-Fi desteği geliyor. PS3'ü bir kez alacağınızı düşünürseniz, Premium paketi tercih etmek daha mantıklı olacaktır.

DİSK OKUYUCU

PSOne CD okuyor diye ne çok sevimişti zamanında. Bir de olayların şimdi geldiği noktaya bakın: PS3'ün desteklediği BluRay diskler 50GB'a kadar veri depolayabiliyor! Hangi oyun bu kadar alanı doldurabilecek onu bilemiyoruz ama mutlaka yapan biri çıkacaktır. PS3 BluRay'in yanında tüm CD ve DVD formatlarını da destekliyor. Arada HD-DVD desteğini de ekleselerdi, Sony dünyanın hakimi olabilirdi. Az daha unutuyordum; PS3'ün disk sistemi bir Xbox 360 veya Slim PS2 gibi çalışmıyor. Ön tarafında bulunan yarıda disk hafifçe itiliyorsunuz, periler disk içeri çekiyor, görüntü ekrana geliyor ve şov başlıyor...

Şu ana kadar PS3'ün birçok PSOne ve PS2 oyununu çalıştırırken sorun gıkarttığı bildirildi. Bu sorunun gelecekte çözüleceğini umuyoruz.



ÖN BAĞLANTI NOKTALARI

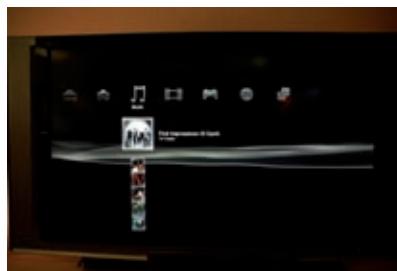
Kablosuz teknoloji dostu PS3 artık kablolu gamepad'ler kullanıyor. Sixaxis adı verilen yeni gamepad'lerimiz kablolardan uzak, mutlu birer teknoloji formu. Onları sadece şarj etmek için, PS3'ün ön tarafında bulunan dört USB noktasından birine bağlıyoruz. Bu USB girişlerinin hemen sağında Wi-Fi ve HD ünitelerinin ışıkları yer alıyor. Ön paneldeki bir kapağın altında duran Memory Stick/SD/CompactFlash girişleri ise, sadece Premium pakette karşısınıza çıkıyor.

ARKA BAĞLANTI NOKTALARI

Bir PS3 sahibi olduktan sonra PS2'nizi rafa kaldırmayı düşünüyorsanız, konsolu televizyona bağlamak için kullandığınız kabloyu bir kenara ayırsanız iyi olur. PS3, PS2'yle aynı Multi A/V çıkışına sahip olduğu için, aynı kabloları kullanabileceksiniz. Gerçi PS3 paketinden de bu kablo yok, ama S-Video kablo-suna ihtiyaç duyabilirsiniz.

HDTV sahipleriyeambaşa bir açıdan bakacaklar duruma. PS3'ün 1.3 versiyonlu HDMI çıkışı, tüm oyunlarda ve BluRay filmlerde High-Def görüntü almanızı olanak tanıyor. Şu an dünyadaki en yüksek çözünürlük standartı 1080p'ye kadar destek veren PS3'ün görüntü kalitesini Görünce yerlere yatacaksiniz. Ancak bu kablo PS3 ile birlikte gelmiyor, ayrıca satın almanız lazımdır.

Arka bölümde bulunan diğer iki bağlantıdan bir tanesi standart Ethernet bağlantı noktası ve diğeri de optik ses çıkışları. Ethernet ile evinizdeki internet bağlantınızı kullanabilir ve PS3'ün online dünyasına adım atabilirsiniz. Optik ses çıkışısı, artık çoğu ses sisteminin desteklediği dijital ses sinyallerini iletmeye kullanılıyor. Böylece komşularınızı yerinden oynatacak derecede kaliteli ve berrak efektlerle gerçeğe bir adım daha yaklaşırınız.



- PS3'ün oyun dışı olanaklarından bahsedebilir misiniz?

Tabii, özellikle sizin gibi güzel bir hanımfendi soruyorsa, zevkle. Öhm. Evet, PS3 oyun dışında da pek çok işe yarıyor. Sistemin piyasaya çıkışmasıyla da elimizde ne var, ne yok artık net olarak görüyoruz. PS3'ün menü sistemi neredeyse PSP'niyle aynı. Tek fark, menü içerisinde müzik dinlerken başka işe de uğraşabilmeniz. Maalesef bu sadece müzikle sınırlı kalmıyor. Bir yandan fotoğraf açıp hemen yanında video izleyemiyorsunuz. Fotoğraf, müzik ve videoların dışında, Blu-ray filmlerle de bir filmin sizi nasıl büyüleyeceğini şahit olabilirsiniz. 1920x1080 çözünürlükten bahsediyoruz burada. Sarsılın ve kendinize gelin!

Ama PS3'ün gizli kalmış en büyük gücü, típki PSP'de olduğu gibi, "homebrew" yazılımlar açık olması. Eğer PS3 seven yetenekli programcılar elliğini çabuk tutarsa, hayat PS3 sahipleri için çok güzel olacak. PS3'e Linux işletim sistemi kurabilmek demek, PS3'le PC'nin yapabildiği her şeyi yapabilmek demek.

- USB MP3 player'ım var. PS3 tarafından otomatik olarak tanınır mı?

Bilgisayarların kolayca tanıdığı bu tip cihazların çoğu PS3 tarafından da kolayca tanınıyor. Hatta iTunes olmadan yüzünüzü bile bakanmayan iPod'larınızı bile en derin noktasına kadar inceleyebiliyorsunuz. Yalnız bunun için PS3'ün gizli özelliği "Display All" u keşfetmeniz gerekiyor. Durum şu ki, PS3 aslında PSP'de gördüğümüz Memory Stick klasör sistemini tanıtmaya programlanmıştır. Yani müzikleriniz illa ki Music klasörünün altında, fotoğraflarınız Photos bölümünde olmaları. Fakat neyse ki "Display All" bölümünden tüm dosyalara ve klasörlere ulaşabiliyorsunuz.

- Her şey toz pembeymi gibi anlatıyorsunuz. PS3'ün hiç mi eksik yönü yok? Siz PS3 hakkında ne düşünüyorsunuz?

Elbette PS3'ün de eksik yönleri var. Size pahali fiyatından veya büyülüğünden bahsetmeyeceğim; onlar zaten ayılder tartışılıyor. Belki menü sistemi yetersiz, belki internette dolaşırken üç sayfadан fazlasını açmak PS3'ü zorluyor ama bunların da güncelleme erlerle çözüleceğinden eminim. Zaten yakında PS3'e özel bir Linux da yayımlanacak ve PS3 tam teşekküllü bir bilgisayar haline gelecek. Benim gözümdeki sorun daha büyük ölçekte. Uzun süredir PSP sahibiyim ve gelin görün ki PSP'yi açıp oynayışım gelmiyor. Oysa ki bir Nintendo DS bana her zaman daha çekici geliyor. Aynı şeyin PS3'te de başıma gelmesinden korkuyorum.

PS3'ün oyunları çok gerçekçi, çok çekici. Ses efektleri inanılmaz

PS3 BEKLEYEN MADURUN BASIN AÇIKLAMASINI DINLİYORUZ

Hayır, hayır henüz PS3 almadım. Evet, belki Avrupa çıkışını bekleyeceğim veya daha fazla sabredemeyip eBay'den fahiş fiyatla satın alacağım. Arkadaşlar, size söyledim, bunların hepsini zaten açıkladığım. Efendim? Yayına mı giriyoruz? Lütfen açılın; önemli bir röportajda yetişmem gerek...

9 dakika sonra röportaj alanında

Bu güzel Aralık ayında, sizlerin tüm sorunlarını yanıtlamaktan şeref duyarım sayın konuklar. Burada sizle PS3larındaki tüm gerçekleri, PS3'le birlikte nasıl değişimler yaşanacağını, PS3'süz bir hayatın nasıl anlamsız olacağını konuşacağız. Söz sizde, buyurun.

Kuşkusuz ki herkesin en çok merak ettiği şey, PS3 oyunlarının nasıl bir kalitede olacağı. PS3 artık piyasada olduğuna göre, gerçekte nasıl bir görüntü çiziyor, açıklayabilir misiniz?

Hatırlarsınız PS2 ve hatta PSOne da ilk piyasaya çıktığında tüm güçlerini sergileyen oyuncular yoktu. PS3 de bu yolda ilerlemiş gibi görünüyor. Yani 2005 E3'lünde gösterilen Killzone videosunun gerçekliği, Resistance: Fall of Man'de yok. Ama bu demek değil ki, olay hep böyle kalacak. Yeni nesil henüz başlıyor ve başlangıç ayağı bile gözlerinizi kamaştırmaya yeter.

- Peki biz PS3'ün tüm gücünden faydalanaabilecek miyiz?

Şunu belirtmek isterim ki, maalesef Türkiye olarak PS3'e hazır değiliz. Amerika, Japonya yüksek çözünürlüklü (HD) yayıyla almış başını gitmiş durumda. Avrupa deşeniz, onlar da dijital yayıyla çoktan buluştu ve High-Def teknolojisi hızla yayılıyor. Biz ise 50Hz, 480p çözünürlüklü televizyonlarla, analog yayınlarla idare etmeye çalışıyoruz. Bunu niye anlatıyorum; çünkü doğumuz 1080p destekleyen bir oyunu alıp 480p'de oynamaya çalışacağız. Eh, o zaman PS3'ün "gerçekçi görsünlüler"inden geride hiçbir şey kalmamış olacak. Oyunların HDTV televizyonla normal televizyon arasındaki görsel fark, sinema kaydı bir VCD izlemekle, orijinal DVD film izlemek arasındaki fark gibi.





ve sanki oyunun içindemisiniz gibi hissediyorsunuz. Fakat bu bence oyunculuğu başka bir yöne çekiyor. Artık oyular eğlenceden çok profesyonellik istiyor. Bunun yanında gerçekçi grafikler herkesin umurunda değil. Gerçek hayattan örnek vereyim. Yüz yillardır evde birtakım oyular oynamışım. Ev halkının hiçbir şekilde ilgisini çekmeyeen bu aktivitem, PSOne zamanında bir direksiyon aparatı almamla değişti. Önce yaptığım şeyi algılayamadılar ama daha sonra Driver gibi o zamanın gerçekçi sayılabilen bir oyununu direksiyonla kontrol ettiğini görünce herkes etkilendi. Annem, babam, ablam, hepsi tek tek şoför koltuğuna oturdu ve saatlerce oyun oynadılar. Olanlara ben de inanamıyorum. Oyun gerçekçi diye mi ekranın başına kitleniler? Yoksa Driver çok iyi bir oyun diye mi? İkisi de değil. Onlar farklı bir biçimde oyuna dahil olmuşlardır. Belki PS3'ün Sixaxis gamepad'ı de Wii'nin yapacaklarına yaklaşacak ama oyular bu yönde geliştirmedigi sürece değişim bir şey olmayacak. Bazı insanlar gerçekçilik, mükemmel planlanmış oyular arıyor; bazılırsa sadece eğlenmek istiyor. Ekranда maymun mu varmış, son derece iyi modellenmiş bir robot mu varmış; bunları düşünmeden...

- Birkaç saniye önce Sixaxis'ten bahsettiniz. Wii-Mote ile karşılaştırıldığında nasıl bir performans sergiliyor?

Şahsi fikrimi soracak olursanız, Wii-Mote özgürlük açısından Sixaxis'in önüne geçecektir. Ergonomik olarak Wii-Mote çok daha rahat bir kullanıma izin veriyor. Sixaxis'le ise sanki daha çok basit hareketler yapabilecekmiş gibi görünüyor. İşin içinde bumerang atmaya ilgili bir konu olursa Sixaxis öne geçecektir tabii. Geri gelme ihtimali yok ama çok iyi bir atış yapacağınızı eminim. (Gülüşmeler, alkışlar)

- Oyunlar hakkında biraz bilgi verebilir misiniz? İlk aşamada hangi oyular piyasaya çıktı, bu konudaki düşüncelerinizi alabilir miyiz?

Ah, yine çok güzel bir soru, kendi kadar güzel olan muhabir hanımfendiden. Bir an önce bir PS3 almak ve hangi oyumlara hemen ulaşabileceğini öğrenmek isteyenler için hemen listeyi vereyim; zaten pek fazla oyun yok. Seçenekleriniz arasında Call of Duty 3, Fight Night: Round 3, fl0w, Full Auto 2: Battlelines, Genji: Days of the Blade, Madden NFL 07, Marvel: Ultimate Alliance, Mobile Suit Gundam: Crossfire, NBA 07, NBA 2K7, NHL 2K7, Need for Speed: Carbon, Resistance: Fall of Man, Ridge Racer 7, Tiger Woods PGA Tour 2007, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, Tony Hawk's Project 8 ve Untold Legends: Dark Kingdom bulunuyor. Bu oyular arasından bir seçim yapmanız gerekiyorsa, Resistance: Fall of

Man'e öncelik vermelisiniz. Gayet kaliteli bir FPS olan Resistance, ikinci Dünya Savaşı hiç olmasaydı da, onun yerine garip yaratıklar dünyayı bassayı fantezisi üzerine kurulu. Çevreden aldığım izlenimlere göre de Sixaxis ile gayet iyi kontrol edilebiliyor oyun. Bir sonraki tercihinizi, yarış tutkunuzsanız Ridge Racer 7'dan yana kullanabilirsiniz. Şahsen Ridge Racer'i hiç çekici bulmuyorum ama NFS: Carbon'dan daha iyi olduğu ortada. Gerçekçi boks keyfi için (eğer başka bir sisteme oyunu sonuna kadar oynamadıysanız) Fight Night: Round 3, ucuz ve enteresan bir oyun için fl0w listenizde olabilir. Son olarak da Rainbow Six: Vegas'a mutlaka göz atmanız gerektiğini vurguluyorum, altını çiziyorum. Hangi oyunda bir gökdelenin tepesinden sarkıp camdan içeri dalmanıza izin veriliyor! Üstelik koca Las Vegas aşağıda tüm ihtisamiyla sergilenecek... Maalesef Marvel: Ultimate Alliance ve Tony Hawk's Project 8 beklenen performansı sergileyemiyor. Sürpriz bir isimse Mobile Suit Gundam: Crossfire oldu. Anime ve Mecha'lara ilgi duyuyorsanız, bu oyuna da göz atın. Tabii oyuların 60'dan satılıyor olması her seye kolayca el atmanızı da engel oluyor. Seçiminizi iyi yapmalısınız.

- Sorularımızı yanıtladığınız için teşekkürler.

Asıl ben teşekkür ederim. Benim için bir zevkti. İyi günler.

5 saniye sonra...

Şu genç muhabirin adını öğrenin ve bana bildirin. Onunla tanışmam lazımdır... Efendim? Şuradaki kızdan bahsediyorum, iki tane soru sordu demin. Ne?! Mikrofon hala açık mı? Oh, damn! ■

Tuna Sentuna



NINTENDO Wii

Yerinizde duramayacaksınız...

TEKNİK ÖZELLİKLER

Özel bir çip ürettilerinde, ona özel, havalı bir isim vermemeyi seven firmaların IBM de Nintendo'ya "Broadway"ı sunuyor. Broadway işlemci 729MHz hızında çalışıyor ve bu da GameCube'ün iki katı hız demek. Eğer Wii'nin Xbox'tan güçsüz olduğunu düşünüyorsanız da yanılıyorsunuz. Grafik ünitesinin adı "Hollywood". Firmaların bu enteresan isim takıntısı hakkında bir dosya konusu yapmadan önce, bu bölümüm bitirmeye kararlıyım fakat. ATI tarafından hazırlanan Hollywood ekran bileşeni 243MHz hızında çalışıyor. Toplamda 91MB RAM'e sahip olan Wii,

bunun 3MB'ını sadece kaplamalara ayırmış durumda. 512MB'luk flash bellek ise Wii'nin yegane depolama kısmını oluşturuyor. Buraya fotoğraf, müzik veya oyun kaydı depolayabilirsiniz.

GameCube'dan sonra internet alemine dalmakta kararlı olan Nintendo, Wii'yi de internetsiz bırakmıyor. 802.11b/g Wi-Fi kablosuz internetle donatılmış yeni sistemizim. WiConnect24 servisiyle anında online ortamlarda boy gösterebileceksiniz. Wi-Fi'nin bir amacı da Wii'nin Nintendo DS ile iletişim sağlayabilmesi. Nintendo'dan henüz bu iletişimden nelere vesile olacağı konusunda bir yorum yok ama enteresan olaylar göreceğimizden de eminiz.

NERESİNDE, NE VAR?

Sade tasarımla salonunuzda güneş gibi parlayacak bir konsol Wii. Ön kısımdan başlayalım. Aynı PS2'eki gibi bir yarık görüyoruz. Buraya Wii ve GameCube oyunları yanında müzik CD'lerini de yuvaya bilirsiniz. "Acaba şu bardak allığı da sigar mı?" gibi düşünceler sizi geri dönüşü olmayan bir hataya itecekler. Disk girişinin hemen altında bir kapağa rastlıyoruz. Acaba bu kapağın altında ne var? SD Card giriş ve Wii'nin kontrolörlerle senkronize olmasını sağlayan bir düğme. Düğmeye bastığınız anda Wii, alış mesafesi içerisindeki kontrolörleri buluyor. "Vay, Hulusi abi gel takıl bana!" diyor Wii, "Ooo baba nasılın ya? Okeye dönüyorum; bitsin oradayım." diyor Hulusi adını verdigimiz Wii-Mote (Gerçekten Wii-Mote'nuza isim ve avatar ayarlayabiliyorsunuz. 4KB hafızalı Wii-Mote'lar kişiselleştirilebiliyor. Böylece Wii-Mote'unuzu alıp bir arkadaşınıza gittiginizde, onun sisteminde kendi ayarlarınızla oynayabiliyorsunuz). Ön tarafta üç adet düğme (Açma/kapama, yeniden başlatma ve disk çıkarma) dışında başka bir şey yok.

Wii'nin dikey konumda durduğunu düşünürsek, üst kısımda yine bizi bir kapak bekliyor olacak. Bu kapağın altındaysa dört adet GameCube gamepad ve iki adet GC kayıt kartı girişleri bulunuyor.

Arka tarafta kayda değer ne var diye bakarsak, televizyona bağlı bağlantıları, iki adet USB ve "Sensor Bar" girişleri görmüş oluruz. Sensor Bar, Wii-Mote ile yapacağınız hassas hareketleri algılayan bir ekleni ve bağlantı noktası da bahsettiğim yerde bulunuyor.



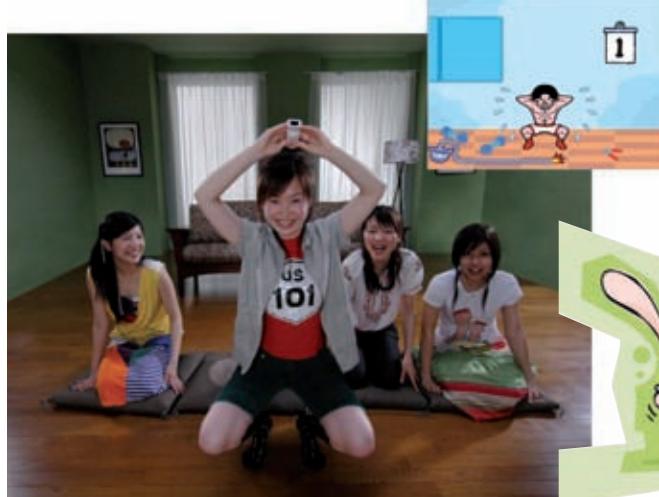
KONSOL SABİTLİYİCİ

İlk versiyon PS2'leri dikey pozisyonda tutmak için ayrıca satılan "Vertical Stand", PS2'de pek tutulmamıştı, zira PS2 o kadar şeksiz bir aletti ki, bir şeylerin altına ne kadar iyi saklarsanız o kadar iyi gözüküyordu. Wii'deki durum çok farklı. Zaten hangi fotoğrafta Wii'yi yatay olarak gördünüz ki? Çünkü Wii aslında dikey olarak durması için tasarlanmış bir cihaz. Evinde kedi, sincap, yarasa gibi hareketli hayvanlar besleyenler veya Y düzleminde yer sıkıntısı yaşayanlara Wii'yi yatay olarak kullanmakta serbestler.



GERÇEKÇİ KONTROL

Wii'de kullanabileceğiniz o kadar fazla kontrolör türü var ki. Wii-Mote, Nunchuk, Wii Controller, GameCube gamepad, yeni Light Gun ve kimbilir daha neler... Tabii en çok Wii-Mote ile ilgileneceğiz. Wii-Mote ile havada ne şekil çizerken, aynıını ekranında da yapmış oluyorsunuz. Buna dilerseniz sol elinizde kullanmak için Nunchuk eklenisini ekleyebilir veya oyunun isteğine bağlı olarak klasik ama yeniden tasarlanmış Wii Controller'ı kullanabilirsiniz. Gerçek özgürlük, Wii ile evinize geliyor.



Wii'nin piyasaya çıkışıyla biz de anında harekete geçtik ve konsolu inceleme altına aldık. Wii ile yaptığımız onlarda deney sonucunda, bu "garip" konsolun aslında insan canlısı bir teknolojik cihazdan fazlası olmadığını öğrendik ve derin bir nefes aldık. Yaptığımız deneyler ve vardığımız sonuçlar aşağıdaki gibidir.

DENEY 01: YERÇEKİMİ

İlk testimizde Wii'yi havaya attık ve yere düştüğünde sağlam kalıp kalmadığını baktık. Wii her hansas alet gibi çalışmıyordu. İkinci bir Wii için Nintendo'ya yalvarmak üzere yola çıktıktı.

Karar ve düşünceler: Wii'yi yüksekteki düşürmek konsolunuzun geleceği için sağlıklı değil. Sabit bir yerde tutmaya özen gösterin.

DENEY 02: DOSTLUK VE İLETİŞİM

Uzun süredir Wii'nin GameCube oyunlarıyla uyumlu olacağını duyuyorduk. Buna elbette ki inanmadık ve şüpheyle yaklaştık. Wii'nin GC oyunlarını etkisiz hale getirmesinden korktuğumuz için, Wii ve GameCube'ü bir süre yan yana bıraktık. Böylece birbirlerine alışacak ve arkadaş olacaklardı. Yaklaşık iki gün süren bu deneyimizin ardından, Wii'ye bir GC oyunu sunduk ve hiç itiraz etmeden kabul etti. Deneyimiz başarıyla sonuçlanmıştır.

Karar ve düşünceler: Wii tüm GameCube oyunlarınızı sorunsuzca çalıştıracak biçimde tasarlanmış. Tek bir oyununuz bile sorun çıkarıyor.

DENEY 03: EV HANIMINA SORDUK

Wii, herkesi her şekilde eğlendirebileceğini savunan bir oluşum olduğunu iddia ediyor. Şüpheciler oyun editörleri olarak, bu iddiaya da itimat etmedi. Elimizdeki Wii'yi gizlice İstanbul Ahırköy'de yaşayan bir ailenin evine bıraktık. Hareketlerini incelemek için ufak da bir kamera yerleştirmeyi ihmal etmedik (profesyoneliz). Ev halkı paketle karşılaşınca evin yeni gelininin kayınlarından gelen bir hediye sandılar fakat içерisinden çıkan "seye" bir anlam veremediler. Ailenin imdadına evin oğlu yetişti. Wii'nin bir oyun cihazı olduğunu anlayan akıllı velet hemen sistemi kurup Wii Sports'un başına çöreklenindi. Wii-Mote'un kullanımını çözmesi de sadece birkaç dakikasını aldı. Yaptığımız deney bu kadar sig kalmamalıydı. O yüzden çocuğu kaçırıldı. Amacımız evin hanımının Wii'ye karşı nasıl tepki vereceğiidi. İlk başta süpürge sopasıyla onu bir kenara itekleyen ama yer yer Wii'ye elini dokundurup çekerek merakını belli eden teyzemiz, biraz uğraşla Wii'yi çalıştırmayı başardı. Birkaç gününü sadece ekrandaki renkli objelere bakarak geçirdi. Ne işe yaradığını anlamadan eline aldığı Wii-Mote ile ekranada bir şeyler yapabileceğini anladığındaysa her şey değişti. Wii'nin başından kalkmayan ev hanımı, hiç karşılaşmadığı bir dünyaya adım atmıştı ve çok da mutluydu. Wii'den vazgeçmesi için ona çocuğunu geri vermeyi önerdik. Bu konu üstünde uzunca bir süre düşündü ama neyse ki Wii'mizi geri verdi (o kadar süre çocuğunun ortalıkta olmadığını fark etmemiştii biley!).

Karar ve düşünceler: Nintendo, meslektaşları Sony ve Microsoft'tan farklı bir yöne saparak yeni nesili "eğlence" olarak tanımlıyor.

Dolayısıyla hedefi, Wii ile her yaş grubundan her tür insana hitap etmek, oyunla ilgisi olmayanlara oyun oynamayı öğretmek, oyunlara farklı bir şekilde dahil olmayı sağlamak... Hepsi Nintendo'nun başarmak istediği arasında. Nintendo'ya göre HD çağrı için erken. Eğlencenin çağlığı yok. Wii-Mote'unu kapan ekran karşısında kendini kaybedecek.

DENEY 04: HANGİSİ DAHA DERİN?

PS3 60GB'lık, Xbox 360 20GB'lık sabit diskle geliyor. Peki ya Wii? 512MB mı? Olamaz, buna inanmak istemedik. Bir gaz, Wii'yi 1 dakika 13 saniyede söktük. Elimize illa geçen 2.5"lik laptop sabit diski Wii'nin içinde bir yerlere iliştirmeye çalıştık. Yoğun uğraşlarımız sonucunda bunu başardık da. Artık Wii'nin kapasitesi %2000 artmıştı. Bunun üçüncü gün, üç gece eğlendik. Sonra düşündük; biz niye böyle bir şey yapmıştık?

Karar ve düşünceler: Wii'nin SD kart girişi sayesinde, su anda 8GB'a kadar kapasiteye sahip olması sağlanabiliyor. 8GB da hıç küçümsenecek bir rakam değil. Bunu depolama meraklıları için söylüyoruz, bize kalsa 512MB bile yeterli bir rakam. Nintendo, Wii'yi saf bir eğlence makinesi olarak tasarladığı için, Wii'yi bir depo gibi kullanmanız yönünde de adım atmamış. Yine de müzik, video ve fotoğraf dosyaları için ya SD kartları, ya da ileride USB'den bağlanabilecek olan harici sabit diskləri (Wii'yi sökməden önce bu aklımıza gelmemiştir) kullanabilirsiniz.

DENEY 05: KANAL OPERASYONU

Wii'nin tam 48 kanala sahip olacağını duyduğumuzda, tüm LEVEL halkı olarak çok sevinmiştık. Düşünseniz, bir oyun konsolu kanalları birlikte geliyor! Fırat "ben futbol kanallarını izlerim, akşamları konsol benimdir" şeklinde bir çıkış yaptı. Sinan, gece yayımlanacak diziler konusunda konsolun gece programını üstüne geçirdi. Ben de "Seda Sayan'la baş başa", "Ozan Orhon neden ağlıyor?" gibi sabah programlarını izleyeyim barı dedim. Wii'nin kanal bölümünü girdiğimizdeye, bizi bir sürpriz bekliyordu.

Karar ve düşünceler: Düşündüğümüzün aksine (daha çok düşünmeliyiz!), Wii'nin kanal olarak sunduğu sistemambaşa bir oluşumu simgeliyor. Wii'ye ne yüklerseniz, ne takarsanız, ne ilişirirseniz, o bir kanal olarak Wii'nin kanal listesine ekleniyor. En basitinden, standart bir Wii'de disk, fotoğraf ve internet kanallarını örnek verebiliriz. Disk kanalı, o an Wii'ye takılı olan diskin içeriğini gösteriyor. Fotoğraf kanalından SD kartınızdaki fotoğraflara bakabiliyor, üstlerinde oynamalar yapabiliyorsunuz. Internet kanalıyla da WiiConnect24'a tek bir dokunuşla bağlanmanız mümkün. Diyalim ki Virtual Console ile bir N64 oyunu yüklediniz. Bu oyun da 48 kanal boşluğunundan birine oturarak, o oyuna kolay ulaşım için listedeki yerini alıyor. Kanal mevzusu Wii'nin kontrol mekanizması olarak düşünülebilirsiniz.

DENEY 06: MASAJ İÇİN SEFERBERLİK

Ekran karşısında oyun oynayacağım diye kendini şekeiten sokan Wii test ekibi, bir gün sonra yoğun kas ağrılarıyla yataktan uyandı. Sorun yaşamayan tek kişi Capoeira ustası Tuna'dan başkası değildi (reklamın iyisi, kötüsü olmaz).



Karar ve düşünceler: Şundan emin olabilirsiniz ki çok yakın bir gelecekte spor için aletlere, bir yerlere gitmeye ihtiyacınız olmayacak. Sony, EyeToy Kinetic ile oyuncuları sporla buluşturmuştur. Nintendo, Wii ile spor ve eğlenceyi bir araya getiriyor. Yakın bir zamanda hem tüm kasalarımızı çalıştıracak, hem de bundan çok keyif alacağız.

DENEY 07: OYUNLAR

Bu deney için sadece bir adet Wii ve çeşitli oyular kullanıdı. Amacımız hangi oyuların en çok talep edildiğini bulmaktı. Bu amaçla, elimize geçen 10 farklı oyunun bir dolu kopyasını Vogel Holding'den aşağı salladık. Artık kırılanını mı istersiniz, zıplayarak mazgalların arasına kaçanını mı, aşağıya attığımız oyular 18.7 saniye içinde tamamıyla ortadan kayboldu. Hangi oyunun talep edildiğini bırakın, ne yaptığımızı da anlayabilmış değilik.

Karar ve düşünceler: Bu eylemin ardından elimizdeki oyuları bir hazine gibi sayarak korumaya başladık. Oylamayı da kendi aramızda yaptık. Herkesin favorisi elbette The Legend of Zelda: Twilight Princess oldu. Türkiye'nin pek keşfedemediği ve farkında olmadığı bir英雄dir Zelda serisi. Twilight Princess de serinin tavan yapacağı nokta olacak. Wii'ye özel Wii-Mote kontrolü herkesi şüpheye düşürse de, Nintendo bunun altından da başarıyla kalkacaktır. Wii-Mote'un tüm performansını sergilediği, bir elinizde tabanca, bir elinizde Katana dolandığınız Red Steel, yine sabırsızlıkla beklenenek oyular arasında. Kesinlikle yüzlerce hatası olacaktır bu oyunun ama başlangıçta zaten mükemmel beklemek hiç de mantıklı değil bize sorarsınız. Her şeyiyle "tam" bir oyun çıksa ortaya, 5-6 yıllık ömrü olan Wii'ye başka ne yapılabılır ki? Trauma Center: Second Opinion, ameliyat yapma meraklılarına özel, ilginç bir oyun. Amacınız sağlı solu patlamış hastaları iyileştirmek, tekrar hayatı döndürmek. Alacağınız ilk oyun bu olamaz belki ama 2. veya 3. oyun için güzel bir seçim olacaktır. Daha



çok "kız arkadaş" oyunu olarak nitelendirilebilecek Rayman Raving Rabbids (triple R!), standart bir Rayman oyunu değil. İçinde 70 farklı, Wii-Mote dostu oyun bulunmaktadır ve hepsi birbirinden renkli, neşeli. Bu oyun da listenizde olmalı. Açıktası Call of Duty 3 için Wii çok da iyi bir seçim değil. Wii-Mote'la ne kadar iyi bir performans sergileyeceğini tartışılır. Hızlı ve eğlenceli yarış oyunu Excite Truck ile garip Konami oyunu Elebits de alabileceğiniz diğer oyular arasında. Bir de mağazadan alamayacağınız oyular var. Bunun için de Wii'nin Virtual Console servisini kullanıyor (WiiConnect24 ile internete bağlanarak) ve NES, SNES, N64, Sega Genesis, MSX ve TurboGrafx-16 oyularını Wii'ye indiriyorsunuz.

SON DENEY: WII MÜCADELESİ

Öfistikteki jegane Wii'yi o gece eve kimin götürüreceği üzerine çıkan ateşi tartışma ve kavgalar sonucunda Sinan, herkesi pencereden aşağı yolda. Elinde yazar kalmaması umrunda bile değildi.

Karar ve sonuçlar: Bir Wii'nin insanı ne hale getirebildiğini görmüş olduk. Hala polisten fellik fellik kaçan Sinan'ı görürseniz lütfen desek hattımızı arayın: 1-800... ■

Tuna Sentuna

PS 3 VE WII (ALAMAMA) ÇILGINLIĞI

Ailenizin yazarı Göktuğ, yeni nesil konsollarla hayatımıza giren "konsol alma kuyruğunda sefil olanlar" kervanına katılmak için yola çıkar

Ailenizin uyruk yazarı Göktuğ olarak geçen sene Xbox 360'ın çıkış günü ve gecesi saatlerce sıra bekleyip iki adet (evet bir değil, iki) Xbox 360 almıştım. Aldığım gün de eBay'e koyup bir günde yaklaşık 750 dolar kar yapmıştım. Tabi bu şekilde gelen kolay para insanı sevindirdiği için aynı şeyi PS3 için de yapmak istedim, ancak nasip olmadı!

17 Kasım 2006 çıkış tarihli PS3 için aylar öncesinden heyecanlanmaya başlamıştım. 16 Kasım sabahı katladığım kuş tüy yatağıni arabama attım, sandviçlerimi ve de şişe şişe Pepsi'lerimi torbaladım, PSP'mi ve de MP3 Player'ımı şarj ettim. 2 kazak ve iki paltoyu da arabaya istifledikten sonra PS 3 macerama başladım.

Amerika'nın en büyük süpermarket zinciri olan Wal-Mart, 24 saat açık olan bir mağaza. Dolayısıyla 17 Kasım sabahı (veya gecesi her ne ise) saat 12'yi bir gece alet satışa sunulacaktır. Ben de 11 saat sıra beklemeyi göze alarak saat 1 gibi evimin yakınındaki Super Wal-Mart'lardan birine gittim. Geçen sene 32 tane Xbox 360 satan Super Wal-Mart'a sadece 4 tane PS 3 geleceği duydugum anda PS 3 yerine hava alacağım korkusuna kapıldım. Şehirdeki bütün Super Wal-Mart'ları turladım. Yaklaşık 3 saatim yollarda ve Wal-Mart'larda geçti. Ama hırsına uğradım, çunkü nereye gitsem evvelki gün öğrenden beri beklemekte olan, yerlerde veya getirdikleri sandalyelerde mayışmış, uyumuş, zıbarmış adamlarla karşılaştım. Evvelki gece "acaba şimdiden gidip sıraya girsem mi ki?" diye düşündüğümde o zaman



ne doğru bir karar vermiş olacağımı anladım.

Bu olaydan 3 gün önce ise Amerika'nın en büyük elektronik-teknoloji ürün mağaza zinciri olan BestBuy'da müdürlerle konuşmuş ve 17 Kasım sabahı ellerinde 26 adet PS 3 olacağını öğrenmiştim. Ancak tam o sırada yanıldım geçen bir vatandaş, öteki BestBuy'da bir adamın sırası o gün öğlen 2:30'da başlattığını söylemişti. 16 Kasım'da Wal-Mart hezimetinden sonra BestBuy'a gittigimde ise mağazanın önünde irili ufaklı tam 12 tane çadır gördüm. Hatta çadırlardan biri gecekondu büyülüüğünde idi, eminim içinde on kişi rahatlıkla uyumuştı. 0 manzarayı gördükten sonra da tamamen hava aldığımlı anlayıp üzgün bir surat ifadesi ve hezimet ile eve döndüm.

Tabi insan ister istemez eBay'e girip neler kaçırdığını merak ediyor. Aletin (PS 3'ün) ortalama 2500 dolardan gittiğini görünce fazladan bir gün beklememiştim için 1900 dolardan olduğumu gördüm ve içim içimi yedi ancak yapılacak bir şey yoktu. Buzdolabına doğru yönledim ve de bir bardak soğuk su içtim. Hatta iyiçe soğuk olması için buz da attım suyun içine.

Nintendo Wii için ise farklı olan tek bir şey vardı, o da milletin 2-3 gün değil, Xbox 360'da olduğu gibi sadece bir gün beklemesi idi. Yine Amerika'nın büyük mağaza zincirlerinden biri olan Target'a gitgimde Cumartesi akşam 8'de sıranın doldugu gördüm. PS 3'den aldığım hava henüz cigerlerimi tam doldurmamışken Wii'den de havamı aldım ve eve dönüp Xbox 360'ında Gears Of War oynamaya devam ettim... ■

Göktuğ Yüksel



FINAL FANTASY XII

"Savaş sistemini yenilerken oyuna ruh katmayı unutmuşuz; üzgünüz." İmza: Square-Enix



Bir kızım olsa ismini Aeris koyabilirim. Oğlum olursa Sephiroth koymayı düşüneniyorum ama dünyayı ele geçirmeye çalışabilir diye endişeleniyorum. Köpek alırsam adı Reks olur, ama tavuğum olursa ismini kesinlikle Chocobo koyarım. Oğlum sayesinde dünyayı ele geçirdiğimde evrensel para birimini Gil, hastalık tedavi bicimini de Curaga olarak değiştirmeyi düşünüyorum. Evet, bu kadar ileri gidebilirim, çünkü bu oyunu gerçekten seviyorum.

Hayatımı çalan çok fazla oyun olmamıştır aslina bakarsanız. Yani bir oyun karşısında kendimi paraladığım, gecemi gündüzüme kattığım pek görülmemiştir. Fakat Square-Enix her 10 yılda bir (abartalık) yeni bir Final Fantasy (FF) oyunu yayumlahduğunda ben de kendimi dört duvar arasına kapayıp, hayatın akışına dur diyorum kendi kapımda. Hayat bunun pek farkına varmıyor ama benim umrumda mı? Ben bambaşa bir dünyada çoktan kaybolmus, sadece 32 çeşit gizli yaratığı ortadan kaldırıp düşme ihtimali yüzde 12 olan bir eşyayı ele geçirmek için kendimi kaybetmişim bile.

Tabii her insanoğlu FF için bunları hissetmek zorunda değil. Ama hissetseniz iyi olur. Yeni bir FF oyunu piyasada ve en az Final Fantasy 10 ve 9 kadar iyi. Daha önceki oyunların yanına bile yaklaşamaz ama. Neden mi? Tüm gerekçeleriyle birlikte açıklıyorum, lütfen sayfayı çevirmeyin. Hayır, çevirme, çevirme...

KÖKLÜ DEĞİŞİM

Tomb Raider'ın üçüncü kişi kamerasından kontrol edilmesi bir gelenek halini almıştır. Bu oyunu FPS'ye çevirirseniz isyan çıkar, Eidos taşlanır, kıyamet kopar. Bu tehlikeye rağmen, yüz yillardır (abartmaya devam) bünyesinde sıra tabanlı savaş sistemini barındıran Final Fantasy, 12. oyununda sıkı bir değişime girerek savaş sistemine köklü bir yenilik getiriyor. Buna göre, artıkavaşlarda sıra yok, beklemek yok. Dileyen saldırıyor, dileyen bekliyor. Daha doğrusu, savaşlar gerçek zamanlı olarak gerçekleşiyor. Hatırlarsanız eskiden ovalarda, yaylalarda dolaşırken bir anda ekran buğulanır ve dönerek savaş sahnesine geçiliirdi. FFXII'de ise düşmanlarınızı haritada görüyorsunuz. Onlara saldırmak, yanlarından



■ İmparatorluk güçlerini bu zırhlı birlikler ve başlarındaki "Judge"lar oluşturuyor.

VOLTRAN'I OLUŞTURUN

FFXII'de kontrolünüze olan karakterleri nasıl kullanacağınızı mı bilemediniz? Ya da belki yarattığınız karakterlerle mutlu değilsiniz. O zaman gelin, benim oyunda kimi nasıl kullandığımı bir göz atın. Bu karakterlerle oyunu sonuna kadar görmeyi başardığımı da belirtmek isterim.



VAAN

Büyük gücü yüksek olsa da, Vaan'ı bir büyüğü olarak kullanmak mantıklı değil. Onun eline bir Dagger veriyorsunuz, bir de kalkan ve salıyorsunuz savaş alanına. İleride bulacağınız Bubble Belt ile HP'ini iki katına çıkartmak da mantıklı olabiliyor. En iyi zırhı da ona giydirdiniz mi, tankınız hazır. Diğer karakterle desteklendiği takdirde Vaan'ın ölümesi güç olacaktır; yüzden Rise veya Arise büyülerini de almasını sağlayın.



FRAN

Ashe partisi katılmadan önce ana büyüğü olarak belirlediğim Fran, gerçekten bu görev için biçilmiş kaftan. Oyunun bir bölümünde ele geçireceğiniz Golden Amulet ile iki kat LP almasını sağlayın ve tüm büyülerini License Board'da açın. Gambit'lerden de HP'si düşük olan takım arkadaşına yardım etmesine izin verin. Kendisi Elf'e benzediği için eline Bow da çok yakışıyor. Tabii Bow kullanmasının asıl nedeni, menzilli atışlar yapacağı için savaştan uzak kalacak olması ve dayak yemesinin daha zor olması.



BALTHIER

Önce eline kılıç tuttuğum, daha sonra balta kullanmasını uygun gördüğüm Balthier, gerçekten de baltayla harikalar yarattı. FFXII'de baltaların söyle bir olayı var: Yapacığınız bir saldırısı 3000'lük bir vurus da olabiliyor, 10'luk da. Ama en yüksek hasar gücü de baltalarda. Onunla başka bir şey yapmanız gereklidir. Verin baltayı, karsılık takılsın.



Basch

Aslında normal bir kılıç eline daha çok yakışırı, ama ben Katana'yı tutuşturdum. Sarı saçlı ve son derece İskandınav bir görüntüye sahip olmasına rağmen, Japon yapımı bir kılıçla da iş yapabildiğini gösterdi bana Basch. Büyü olarak da zarar büyülerinden ekledim. Böylece ne uğan ne de kaçan elinden kurtulabildi. Yere inince de ya Fran, ya Ashe ayaga kaldırıldı, güzel bir insan oldu Basch.



PENEO

Hızlı ve Riku'ya benzer görüntüsüyle dikkat çeken Penelo, aynı zamanda büyüğü açısından hayli coşmuş bir karakter. Dolayısıyla onun da Dagger kullanıp savaş alanında esmesi gerekiyor, ama ben onu Great Sword kullanan ve aynı zamanda sıfır biri yaptırmam. Bağılı enteresan bir deneydi. Hem vurdugu yere indiriyor, hem de arkadaşlarına yardımcı oluyor. Güzel formül, deneyiniz.



ASHE

Fran'la aynı kaderi paylaştırdığım Ashe de benim oyundan büyüğü rolündeydi. Aynı Fran gibi onu da uzakta tutmak için Crossbow'cu yaptırm ve destek büyülerile donatın. LP konusunda sıkıntısı kalmayınca zarar büyülerini de bir bir ekledim. Yine de oyun boyunca Fran'dan daha çok öbür dünyayı boyladı. Yaratıkların ona karşı bir garezi var. Bubble Belt ile HP'ini iki katına çıkarmak da iyidir düşüncem olabilir.



[Bir kızım olsa adını Aeris koyabilirim. Oğlum olursa Sephiroth koymayı düşünüyorum ama dünyayı ele geçirmeye çalışabilir diye endişeleniyorum.]

sessizce geçmek veya koşar adım kaçmak size kalmış. Eğer görüş alanlarına girerseñiz, zaten onlar size otomatik saldırıyor. Siz saldırın isterken de belirli bir mesafeye kadar yaklaşırıysınız ve istedığınız komutu verip savaşı başlatırsınız. Her karakterinizin hareketini gerçekleştirmesi için bir zaman çizgisi var ve bu çizgi dolunca hareketini yapabiliyor. Hiçbir komut vermezseniz de orada dikili duruyorlar.

Savaşlar artık daha hızlı gerçekleştiğim için (yne de bir karakterin hareket menüsünü açtığınızda savaş duruyor), genelde tek bir karakterin ne yapacağıyla uğraşıyor veya hiçbircoleyle uğraşıyorsunuz, onlar kendileri savaşa götürüyorlar. Sistemin bu denli radikal bir değişime uğraması FF fanatiklerine ve elbette ki bana da başta biraz garip geldi, ama çok kısa bir sürede bu sisteme alışır her seyin daha keyifli olduğunu gördüm. Hatta eskiden nasıl sıra beklediğimi bile anlayamaz

hale geldim. Karakterleriniz basit saldırırılar yapmak yerine, sanki bir dövüş oyunundamışınız gibi seri bir şekilde hareket edince, sizin de keyfiniz yerine geliyor. Basch'ın delirip Katana'yla Boss'lara 12'li bir combo yapmasını izlemek gibisi yok mesela.

Peki kahramanlarımız kendi kendilerine mi keşfediyorlar ne yapacaklarını? Hayır. Hangi durumda ne yapmaları gerektiğini ayarlayan sistemin adı "Gambit". Ama sanırım ona gelmeden önce License Point'leri anlatmak gerekiyor.

SEN BÜYÜ YAP, SEN DE, SEN DE...

License Board (lisans tahtası) adındaki sistem, Final Fantasy 10'un Grid sistemine benzeyen. Yani bir karakterin alacağı yetenek ve özelliklerini, büyük bir tablodan License Point'ları (lisans puanı) vererek ayarlıyorsunuz. Her öldürdüğünüz yaratık, yaratığın zorluğuna göre size tecrübe ve lisans puanı olarak geri dönüyor. Bu puanlarla da bahsettiğim tablodan karakterinize özellikler ekliyorsunuz. Her karakteri istediğiniz gibi geliştirebilmeniz çok güzel ama bu

lisans puanları bolca dağıtıldığından oyunun yarısından sonra her karakter birbirinin aynısı oluyor. Her karakteriniz tüm büyülerini yapabiliyor veya istediği silahı kullanabiliyor. 17 yaşındaki çelimsiz bir kız, boyu kadar bir kılıcı kullanabiliyor. Anlayacağınız karakter geliştirme sistemi, özellikle oyunun ilerki zamanlarında, anlamını yitiriyor.

Gambit nedir, o konuya da açıklık getirelim. Bir karakterin, herhangi bir hareketi otomatik olarak yapmasını Gambit'ler sağlıyor. Hiçbir Gambit'i olmayan bir karakter, siz emir vermediğiniz sürece hareket etmez. Ancak, ona bir durum karşısında bir hareket bağlaşanız, ilgili hareketi gerçekleştirir. Diyalim ki karakteriniz patır patır dökülüyör, kimse onları iyileştirmemiği için. Büyü gücü yüksek bir karakterinize Cure, Curaga büyülerinden birini alırsınız lisans tablo-

GEÇMİŞ ZAMAN OLUR Kİ...



FINAL FANTASY VII

Çıkış Tarihi: 1997

Platform: PSOne

Puan: 95

"Estuans Interis Ira Vehementi, Sephiroth!" diye çaldığı anda hala ayağa fırlam durduğum yerden. Bu oyuncun beni inanılmaz etkilemiş olması ilk adam gibi RYO deneyimim olmasından, Sephiroth'un karizması mı, yoksa FFVII'nin mükemmel hikayesi mi bileyemiyorum. Ama bildiğim bir sey var ki, geçmiş en iyi FF oyunudur. Zaten bu yüzden PS3 için aynı oyunu yeniden yapmayı düşünüyor Square-Enix.

FINAL FANTASY VIII

Çıkış Tarihi: 1999

Platform: PSOne

Puan: 92

Squall Leonhart'ın başrolünü üstlendiği, müthiş bir FF oyunu daha. Cloud ve Aeris'in kadar etkileyici bir aşk hikayesini, Squall ve Rinoa'yı anlatan senaryo, iniş ve çıkışlarıyla unutulmaz bir tecrübe yaşatmıştır. İlk defa da savaşta Squall'ın silahını ilginc bir şekilde kullanmasına şahit olmuştur.

FINAL FANTASY IX

Çıkış Tarihi: 2000

Platform: PSOne

Puan: 75

Zamanında, yine FF diye övmek gerekmisti bu oyunu da, ama He-Man'deki Orko'ya benzeyen Vivi dışında akılda kalan pek bir yanı yok maalesef. Her karakterin mesleğinin ve gelişim ağacının belirlenmiş olması da son derece can sıkıcıydı. Avrupa'da yayılmıştı bile.

Not: Verilen puanlar, o oyunun Final Fantasy oyunları arasındaki puanıdır.

FFXII iyi bir RYO, iyi bir oyun. Fakat diğer Final Fantasy oyunları arasında yeri nereye düşüyor acaba? Cloud ve Sephiroth'la başlıyoruz...

FINAL FANTASY X

Çıkış Tarihi: 2002

Platform: PS2

Puan: 85

PSOne'dan sonra, PS2 grafikleriyle görsel şölen yaşatan FFX, ana karakterinin bir kız fazlasıyla benzemesiyle de dikkat çekmişti. FFXII'de bu olay iyicene aldı başını gitti, ama bu konuya sonra değiniriz. Son derece kötü mini oyununu saymazsa (su altında top kovalamacası), savaş ve karakter geliştirme sistemi olarak gayet iyidi. Hikaye ise sıradandı. Çoktan unuttum bile ne olup ne bittiğini.

FINAL FANTASY X-2

Çıkış Tarihi: 2004

Platform: PS2

Puan: 80

Sin'in yok edilmesinden iki yıl sonrasında konu alıyordu FFX-2 ve tamamıyla anlamsız bir oyundu. Charlie's Angels tadındaki kızların, Anime tadındaki hikayesi söz konusuydu. Yuna Tidus'u arıyordu, bir tek onun uğruna oturup tüm oyunu oynamıştı.

FINAL FANTASY XII

Çıkış Tarihi: 2006

Platform: PS2

Puan: 81

Maalesef oyunu bir kenara bırakıktan kısa süre sonra unutup gideceksiniz. Nedenlerini de zaten incelemede açıkladım. Üzücü...



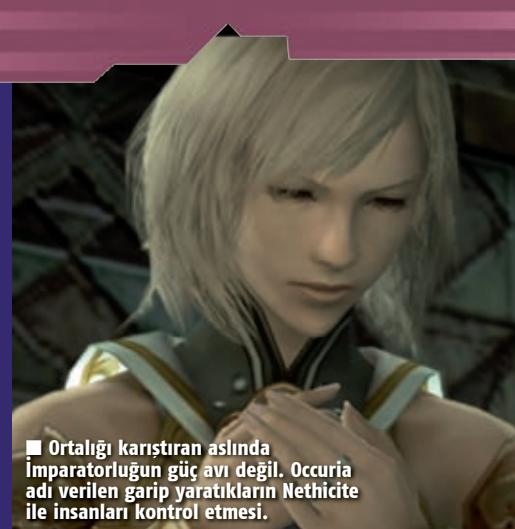
sundan. Ardından Gambit satıcısına gidip Ally: HP<50% özelliğini satın alıyorsunuz. Gambit bölümüne gelip bu karaktere, enerjisi %50'nin altına düşen takım arkadaşına otomatik olarak Cure büyüsü yap komutunu ayarlıyorsunuz ve artık bu karakteriniz bir iyileştirme makinesine dönüşmüş oluyor. Bu konu hakkında daha fazla bilgiyi Strateji Ustası'nda bulabilirsiniz.

Gambit'ler de yine lisans tablosuya alaklı. Her karakterin başta üç tane

gambit seçeneği oluyor. Daha sonra lisans puanı kazanıkça en fazla 12 tane olmak kaydıyla karakterlere daha fazla gambit hakkı ekleyebilirsiniz.

İMPARATORLUĞUN GÜCÜ ADINA

Savaş sistemi, Gambit derken hikayeyi bir kenara itti. Bir FF oyununa yakışmayacak kadar uyduruk bir hikayeye sahip maalesef FFXII. Önce oyunun dünyası Ivalice'e bakalım. Hem mimarisini, hem hikayesini, hem de renkli dünyasıyla yaşayan bir bölge Ivalice. İçinde insanları, yaratıkları,



■ Ortalığı karıştıran aslında imparatorluğun güç avi değil. Occuria adı verilen garip yaratıkların Nethicite ile insanların kontrol etmesi.

imparatorluk belası, Chocobo'ları ve akılınız gelen her türlü fantastik cisim bulunuyor. Haydi bunları biliyorsunuz diyelim; peki Ivalice'in aslında dört farklı oyunun dünyasını oluşturduğundan haberiniz var mıydı? Final Fantasy Tactics, Final Fantasy Tactics Advance, Vagrant Story ve Final Fantasy XII'de ne yapıyorsanız, Ivalice'te yapmış oluyorsunuz. Tabii bu oyunların hepsinde aynı zaman dilimi ve Ivalice'in aynı bölümleri kullanılmıyor. FF Tactics'te Rabanastre'nin yanından geçme olasılığınız yokken, FFXII'de Yuguo ormanlarının izine bile rastlayamayacaksınız. Oysa ki ikisi de aynı bölgede bulunuyor.

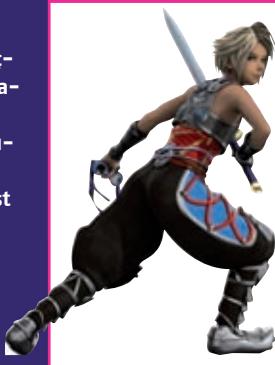
Ivalice'te olan biten her türlü kötülüğün sorumlusu da Archadia İmparatorluğu. Güç delisi Archadia İmparatorluğu'nun Rozzaria ile olan savaşından, tampon bölge Dalmasca da ağzının payını alır ve Dalmasca işgal edilir. Dalmasca'nın veliahtı prenses Ashe de direniş grubunun bir üyesi olur. Amaç Dalmasca'yı eski haline döndürmektedir. Bu sırada araya mistik öğeler de karışıyor ama hiç de etkileyici olduklarını söyleyemem. Sanki uzun bir serinin herhangi bir bölümünde rol almışım gibi hissettim. Nerede ihtişamlı Sephiroth'un fantastik hikayesi, nerede çelimsiz Vayne'in dünyayı ele geçirme düşüncesi.

Zaten FFXII ile ilgili en büyük problem de bu. Oyunun vermek istediği atmosfer ve içerdigi ruh, uygulanışta biraz yarılmış. Karakter tasarımları, Ivalice'in görüntüsü falan çok güzel, ama hem oynama süresinin kısalığı, hem de karakterlerin ömensiz kalması oyunu Final Fantasy serisi içerisinde tahta oturacağına geriye itiyor. Ama bu demek değil ki FFXII bir RYO olarak da kötü bir oyun. Aksine, PS2 RYO'ları arasında çok iyi bir yere sahip.

Oyundaki toplam alanın genişliği de FFXII'yi bir RYO olarak başarılı konuma getiriyor. WoW oynayanlar, FFXII'yi görünce kendilerini evlerinde gibi hissedecelerdir. Aynı WoW'taki gibi, çeşitli yaratıklar gezdiğiniz bölgelerde dolanıyorlar, birbirleriyle kavga ediyorlar ve siz onları öldürdükten beri bir süre sonra yerine yenileri geliyor. WoW kadar detaylı ve geniş olmasa da, dolaştığınız bölgeler



FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS



size özgürlük hissi vermemi de başarmış. Bölgelerin birbirlerine bağlanması (çoğu RYO'daki gibi gideceğiniz yeri haritadan seçmek yerine), birçok farklı bölge teması olmasının da Ivalice'te gezme isteğini körlüyor.

Güle oynaya Ivalice'te gezerken bir bakır-yorum savaş başlamış. Bir bakı-yorum savaş bitmiş. Sonra menüye bir göz atıyorum, Mist menüsünün altında benim Esper'larım var. Eh, peki ben niye onları hiç görmüyorum savaş alanında? İşte, FFXII'nin beklenile-rimin gerisinde olmasının bir nedeni de Esper'lar (eski adıyla Guardian Force). Önceki oyunlarda bir hayli işe yarayan ve çağırıldığından ortalığı darma duman eden Esper'lar, bu oyunda nerdedeysse hiçbir işe yaramıyor. Tüm oyunu tek bir Esper çağırma-dan bile bitirebilirsiniz. Sistem söyle ıslıyor: Oyunda ilerledikçe çeşitli Esper'lar karşınıza çıkıyor, bunları yeniyorsunuz ve bir büyüğ gibi komut listenize ekleniyorlar. Bir Esper'i sade-ce bir karakter çağırıyor ve Esper savaş ala-nına indiğinde sadece Esper ve onu çağırın karakter savaşıyor. Sorun da tam bu noktada başlıyor. Karşınızda iki düşman olması bile o Esper'in 15 saniye içerisinde ortadan kaldırılacağı anlamına geliyor. Esper'lar genel olarak çok güçsüz ve yavaşlar. Diğer karakterle destek verebiliyorsunuz ama yine de bir Boss'a karşı veya ikiden fazla düşmana karşı çok güçsüz kalıyorlar. Geliştirilebilme durum-ları da yok. Nasıl aldışınız, oyunun sonuna kadar öyle gidiyorlar.

biliyor olması son derece şaşırtıcı. Özellikle şehirlerin tasarımları çok hoşuma gitti. Yavaşlamaya nadiren karşılaştım (ekranda 6 düşman ve 4 karakter olunca işler biraz karışıyor). Siz hiç rastlamayabilirsiniz bile.

Bazı oyunlarda, konu sağlamdır, oynanış şahane-dir, ama tüm oyun boyunca sadece mekanik eylemle-re imza atarsınız. Bazı oyunlarda atmosfer sizin anın-da kapar, başka diyaloya götürür, fakat bu sefer de ne oynadığınızı bilemezsiniz. Yeri gelir her şey çok iyi giderken, saçma bir zorluk seviyesiyle karşılaşırız. Her şey dengeliyen, sadece milimetrik bir hesapla aşılabilen bir platform sahnesi gelir ekrana. Aşırı zor bir bulmaca çıkar, diyaloglar "klişeyiz biz!" diye bağırrır, bir noktadan sonra her şey tekrar etmeye başlar... Final Fantasy'yi özel yapan da, bu bahset-tiklerimin hiçbirinin olmaması. Evet, belki FFXII ruh olarak zayıf, belki beni beklediğim kadar etkileyeme-di. Ama yine de oyunu bitirdiğinizde Vaan'ın neler yaptığını, Fran ve Balthier'in Strahl ile hangi mace-rayı çıktığını, Ashe'in neler yaşadığını, Penelo'nun Vaan'la arkadaşlığını ve Basch'in yeni düzendeği yerini merak eder olacaksınız. Çünkü bu oyun yine de Final Fantasy olduğunu oyunculara hissettiriyor.

Not: Bu yazımı değerlendirencek, bir FF delisinin bakış açısından yazıldığını göz önünde bulundurmanızı öneriyorum. Bu seride ilk defa bu oyunla başlayacağınız mesela, benden daha çok keyif alacaksınız. RYO dünyasına adım atmak için de mükemmel bir seçim olacaktır FFXII. Benim gibi FF fanatikleri ise zaten benimle aynı duyguları paylaşıyorlardır.

Şimdi gideyim de, 12 milyon HP'si olan Omega'yı nasıl yeneceğimi tasarlayayım. Önümde uzun bir savaş var.



Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Yenilenmiş savaş sistemi sayesinde savaşlar hiçbir zaman sıkılmıyor.
- ✓ Her karakteri istediğiniz gibi geliştirebilirsiniz.
- ✓ Bir FF oyununa yakışacak kalitede grafikler.
- ✗ Atmosferin zayıf olması.
- ✗ Her karakter birbirinin aynı sayılabilir; kendilerine has özellikleri yok.
- ✗ Esper'ların içler açısı durumu.

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

FF DÜNYASI İÇİN KÜÇÜK,
RYO DÜNYASI İÇİN BÜYÜK
BİR ADIM.

90



Vaan'ın en iyi arkadaşı Penelo. Ama Vaan Ashe'e aşık. Ashe ise Penelo'ya... Yok artık.



**HIT
LEVEL**

CALL OF DUTY 3

Viva Liberty! Biz bıkmayız Avrupa haritası çizmekten



Savaşın etkilerine, Dünya Savaşı oyunlarının ne kadar bayıldığı gibi konulara girmeden başlayalım yazımıza. Hoş bu yazıya giriş olayından da bir o kadar bıkmış duruydım. Hayatıma kaldığım yerden devam etmeyi başaramamış olsam da bu ve benzeri bıkkınılıklarım aynen bıraktığım yerde duruyorlar. Olayın güzel yanı ise yaklaşık bir yıldır doğru dürüst oyun oynamamış ve yazı yazamamış olmanın verdiği açlığın, bu bıkkınılıkların rahatça önüne gecebiliyor olması. Yeni konsolların tadına kenarından kösesinden baktıktan hemen sonra emektar PS2'meye burun kıvrıma lüksümüz de kalmıyor (daha doğrusu bir sonraki bahara, şubat biter hayat yeniden başlar).

Call of Duty bizi ikinci Dünya Savaşı'nın pek çok cephesinde gezdiirdi. Şimdiki durağımız ise Fransa. Attığımız her adımda çarpışarak, Paris'e ulaşmaya ve toprakları Naziler'in elinden kurtarmaya çabalyoruz. Alışlığımız üzere oyun boyunca aynı anda olan olayları farklı birliklerin gözünden görüyor ve yaşıyoruz. Aslında oyunda alış-

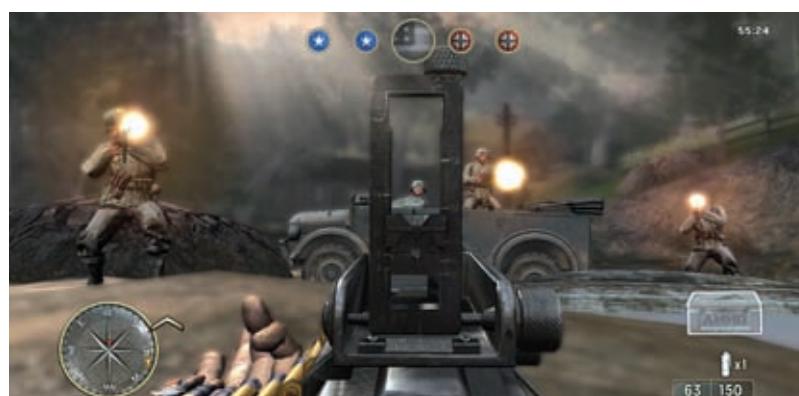
tığımız, bildiğimiz o kadar çok şey var ki. Ne mutlu ki bunlar monoton bir oyun deneyimine neden olmuyor. Yeni nesil konsollar aklimızı başımızdan alındıktan olsa da, oyun PS2'nin tüm nimetlerinden sonuna kadar yararlanıyor. Karakter modellemeleri ve animasyonları gayet detaylı ve yumuşak. Önceki konsol sürümlerine nazaran daha detaylı kaplamalar, efektler ve arka planlar kullanılmış. Ancak ilk sis bombasını attığınız anda konsonuz yaşını ele veriyor. Temposu yüksek, her an ateş altında olduğunuz, sürekli bombaların patladığı, düşmanların ve tim arkadaşlarınızın koşuturup durduğu, yerden kalkan taşın toprağın ekranı kapladığı bir ortamda işte o sis bombası kabu-



sunuz oluyor. Uzaktan bakıldığına gayet başarılı olan efekt, içine girdiğiniz anda performansı büyük ölçüde düşürüyor. Bu bir iki saniye içerisinde canınızdan olup bir önceki checkpoint'ten oyuna başlamak durumunda kalabiliyorsunuz. Allah'tan checkpoint'lerin arası kısa tutulmuş. Bu sayede bir öldünüz mü tüm araziyi sil baştan temizlemek zorunda kalmıyorsunuz. En olmadık anlarda bile canınızı teslim edebileceğiniz böyle bir oyunda bu yaklaşım iyi bir seçim.

NEFES NEFESİ

Call of Duty 3 akşamları okul veya iş yorgunu, kanepeye uzanıp kafanızı dağıtmak için oynayabileceğiniz bir oyun değil. Oyun yorgunluğunuza almak yerine sizi iyiden iyiye yorabilir, kan ter içinde bırakıp, hayır geçecekim ben burayı diye sinir küpü edip, sabahın erken saatlerine kadar uğraştırarak yeryüzüyle bağlarınıza yitirmenize neden olabilir. Ama gözünüz korkmasın, oyun o kadar zor değil. Ciddi anlamda zorlanacağınız, saçınızı başınızı yola çağınız anlar mevcut elbette. Ancak başından kalkamamanızın sebebi oyunun çok seyrek bölünmesi, akıcı bir şekilde ilerlemesi ve görevlerin çok yumuşak geçişler ile birbirine bağlıyor olması. İlk silah ateşlendikten sonra da bölümün sonuna kadar gerçek anlamda nefes alırmaması da cabası. Hoş şahsen benim nefes almam zaten pek mümkün değildi. Hakimiyetini iyiden iyiye yitirdiğim gamepad





Düşmanı bir türlü vuramayıp kurşunlarımı tükettim. Adam da benden daha çok daraldı ki tüfeği bırakıp sille tokat daliverdi.

ile FPS oynamaya çalışmak, oyunun bana yaşattığı en zorlu deneyimlerden biriydi. İlk yarım saatin sonunda elim biraz alışıt da sıkıntım bir nebze olsun azaldı. Zırvaladığım bu ilk yarım saat içinde, oyundaki yeni yakın dövüş sistemini de öğrenmiş oldum. Karşimdaki düşman askerini bir türlü vuramayıp kurşunlarımı tükettim. Adam da vurdum vurdum ölmeye. Sanırım o benden daha çok daraldı ki bir anda tüfeği bırakıp sille tokat daliverdi. Şu filmlerde sıkça rastladığımız "bu tüfek senin", "hayır senin!" sahnesini yaşarken çığınlar gibi L1 – R1 tuşlarına basıp, üste çıkmayı başarınca da üçgen tuşıyla kasını açıverdim. R2 ile bitirici vuruşu yaptıktan sonra, ekrana bakıp soluk soluğa "vay be!" dedim. Şu bir iki tuşa basıp bir iki saniyeligi gerçekleştirdiğimiz basit aksiyonun, oyunun zaten sinematik olan atmosferine ne kadar büyük katkıda bulunduğuunu sözlerle ifade etmemeye imkan yok gerçekten.

DURUMSAL ANKSİYETE

Maceramız boyunca mensubu olduğumuz timdeki askerlerin bizimle ve kendi aralarında sıkça konuşmalarına şahit oluyoruz. Bu yeni bir şey değil elbette. Şahsimiz ile genelde bir şey istediklerinde konuşuyorlar. Ancak kendi aralarındaki konuşmalar ve daha da önemli çarpışmalar oyunun tadını biraz daha arttırdığı gibi, bu karakterlerin biraz daha ete kemiğe bürümemesini sağlıyor. Hal böyle olunca, az da olsa psikolojik baskı altında kalıyor, geldiginiz gibi sizi aralarına kabul eden, her biri başka bir diyardan gelme bu karakterleri insan yerine koymaya başlıyorsunuz. Daha bir canla başla çarpışmaya başlıyor ve psikolojik savaşa da dahil oluyorsunuz. Tabii bunların hiçbiri sınırlarınızı bozacak düzeye çıkıyor. Oyunun daha başlarında, yoğun düşman ateşi altında şehrin harabeleri arasında ilerlemeye çabalarken, telsizcinin su koyuverip kaçmaya kalkması, çavuşun silahını ona doğrultup iki cümle ile yerin dibine sokması ve dibimizde patlayan bir el bombasıyla herkesin nerede olduğunu bir anda hatırlayıp tekrar ilerlemeye başlamamız lezzetle izlediğim ve yaşadığım sahnelerden biriydi.

Oyunun film edasıyla ilerlemesi sırasında canımı

sıkmayı başaran tek şey, arada bir tartışma çıkan ve daha çok mini oyun havasında olan bir iki bölüm oldu. "Dürbünlə bak, hedef belirt, tank darmadığın etsin" şeklinde gelişen bölümler özellikle canımı sıktı. Zaten ölemediğim, bir tehlike arz etmeyen bu noktalarda tek tek hedefe bak, tuşa bas, bekle tank ateş etsin rutini biraz canımı sıktı. Bunlar dışında daha önceki oyunlarda genelde canımı sıkan tanklı, jipli bölümler oldukça zevkli, bir o kadar da heyecanlıydı. Hava indirme operasyonlarının kısa kesilip atılması ise oyun-daki başka bir eksikliği. Elbette tarihi değiştirecek ya da savaşın tamamını tek bir DVD'ye sığdıracağ halleri yok. Tarihin işlenmesi konusunda iyi bir iş çıkartıkları da söylenebilir. Giriş videoları geçilememesine rağmen bir sıkıntı yaratmıyor. Aksine bana gayet bilgilendirici geldi bu sefer. Genelde o donuk sesiyle birbir konuşan amca canımı sıkar, bu bölümü

kısa kesip videoyu geçmeye kasardım. Ancak oyun içi grafiklerle hazırlanmış, çeşitli resimlerle zenginleştirilmiş, heyecanlı heyecanlı tarih anlatan bir amcaya karşılaşınca can kulağıyla dinler buldum kendimi. Nerede neden savaşlığını daha bir iyi bilince sırtındaki yük ve haliyle atmosfer kat kat artıyor.

FURAMIYOM GOMTANIM FARESİZ!

Atmosfer en büyük katkıyı yapansa ses efekleri ve müzikler. Silah sesleri gayet doyurucu ve ates ettiğiniz hissini veriyor. Namlu ve kurşun şaklaması tepenizden zaten hiç eksik olmuyor. Top atesi de eğer 5+1 sistem kullanıysanız sizin yerinizden ziplatacak şiddet ve gerçekçiliğe sahip. Tüm bunlar ve savaş alanındaki askerlerin bağırsız çağrılarını üstüne bir de gaz müzikler eklenince ortam bambaşka oluyor. Durmadan gelen düşman, top atesi, kurşun bitti, silah gitti, tük vurdular elemanı, dur şurayı da ele geçirelim derken kan ter içinde kalyorsunuz. Oyunun pek bir yenilik içermemesine rağmen büyük bir hızla kendini oynatması, yormasına karşın saatlerce sıkmadan başında tutması, yaşınlı almış PS2'de atmosferin hemen hiçbir eksikslik hissetmenize izin vermemesi, oyunu kendi serisinin en iyilerinden biri yapıyor. Kalitesini zaten ispatlamış olan Call of Duty serisinin şanını başarılı bir şekilde koruyan çok iyi bir oyun elimizdeki.

Level Karnesi

Atmosfer muhteşem, bitmek bilmeyen aksiyon.
Zaman zaman oyun yavaşlayabiliyor.
X Bir iki ölümsüz bug.
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

AKSYONU VE EĞLENCEYİ
EN ÜST SEVİYEDE
TUTMASINI BİLİYOR.

88

Jesuskane jesuskane@level.com.tr



PRO EVOLUTION SOCCER 6

**CLASSIC
LEVEL**

Artık önmüzdeki maçlara bakacağız!



Bir futbol gecesinde daha birlikteyiz sayı seyirciler. Ben Er Cantaner, yapımda ve yayında emeği geçen tüm arkadaşlarım adına herkese iyi geceler diliyorum ama yönetmen arkadaşım beni uyarıyor; maç daha yeni başlıyormuş. Evet, canlı yayında bu tip aksaklıklar olabiliyor tabii ki. İnsan maçın ne zaman başlayıp ne zaman biteceğini her zaman kestiremiyor. Neysse, bu gece Rid Van Nistelrooy değerli yorumlarıyla bize beraber olacak. Evet, Sayın Nistelrooy; maçın ilk beş dakikalık bölümünü nasıl değerlendirebilsiniz?

- Valla maç başlasa başımla beraber Sevgili Cantaner, değerlendirelim, ama hislerim beni yanlışlıyorsa maç henüz başlamadı.

- Evet, ben de Sevgili Rid Van Nistelrooy'a katılıyorum; Akçaabat Sebatspor oyuna çok hızlı başladı ve adeta Kasımpaşa Spor'u sahadan sildi. Ancak Kasımpaşa Spor'un başarılı file bekçisi Ziya Aydin şu ana dek Sebatspor forvetlerine geçit vermedi. Bu arada, arkadaşlarım beni uyarıyorlar. Evet, sanırım maç başlamış. Akçaabat Sebatspor oyuna çok hızlı başladı ve adeta Kasımpaşa Spor'u sahadan sildi. Acaba Sayın Nistelrooy maçın ilk beş dakikalık bölümünü nasıl yorumluyor?

- Valla Sebatspor oyuna çok hızlı başladı Sevgili Cantaner.

- Evet, tabii ki, muhakkak. Sevgili Nistelrooy'a hak vermemek elde değil sayı seyirciler. Akçaabat Sebatspor saha ve seyirci avantajını da kullanarak dakikalar geçtikçe baskısını artırıyor. Bu arada,

arkadaşlarım beni uyarıyor ve şu anda, muhabirimiz Bahri Havadır Sudur'un orta yuvarlakta hazır halde beklediğini belirtiyorlar. Evet Bahri, şu anda sahada atmosfer nasıl, futbolcular Pro Evolution Soccer 6 hakkında ne düşünüyorkar?

- Eee, evet Sevgili Cantaner; şu anda size 2.907 kişilik kapasiteye sahip olan Fatih Stadı'ndan sesleniyorum. Sesleniyorum seslenmesine ama yarı saatir sesleniyorum, kimse iplenebiliyor. Seni çok severim Er'cığım ama iş başka arkadaşlık başka. Bu bir daha tekrarlanmasın, yoksa çeker giderim.

- Sanırım link hatlarında bir arıza oluştu sevgili seyirciler ve Sevgili Bahri Havadır Sudur'un içine şeytan girdi. Teknik ekibimiz sorunu gidermeye çalışıyor. Evet, sorun giderilmiş. Tekrar Bahri'ye bağlanıyoruz; Bahri'yle bağlan hayatı! Hahaha!

- Ehm, evet, şu anda Sebatspor'un tecrübeli orta saha oyuncusu Akin Sağlam'la birlikte sağ kanattan atağa kalkıyoruz. Maç eksigim olduğu için Akin'a eşlik etmeye zorlanıyorum ama siz değerli izleyicilerim için elimden geleni yapacağım. Evet Akin, yeni oyundaki genel değerlendirmen nedir? Sence PES6 ile bir önceki PES arasında ne gibi farklar var?

- Hımpf! Hımpf! Valla Bahri Abi, geçen hafta hoca antrenmandan sonra bize izin verdi ve ben de eve

gidip sabaha kadar PES6 oynadım. Eğer hocam bana görev verirse, hımpf, ben her zaman PES6 oynamak isterim. Hiçbir futbolcu yedek kalmak, hımpf, istemez!

- Peki oyun nasıl yahu?

- İlk başta, hımpf, her versiyonda olduğu gibi bu versiyonda da oyun ağırlaştırılmış. Bu gidişle PES 7'de oyun duracak. Hahaha! Şaka bir yana, HIMPF, LAPADALUPADALAPADA! Ha, ne diyordum Bahri Abi, şaka bir yana, bu, oyunu daha gerçekçi bir hale getirmiş. PES 5'teki gibi bir anda durup kolayca rakibi geçemiyorsunuz. Aynı fark PES 4 ile PES 5 arasında da vardı ancak bu kez fizik modellemesi neredeyse, hımpf, eksiksiz. Artık küçük takım büyük takım ayımı yok; her takım her takımı doğru taktikle yenebilir.

- Evet sayın seyirciler, maç tüm hızıyla devam ediyor. Akin uzun bir pasla atağın yönünü değiştiriyor ve top şimdi genç oyuncu Necdet Kaba'da. Hemen Necdet'e doğru koşuyoruz ancak sahanın ortasından geçen mikrofon kablosu ayağımıza dolanıyor. Sevgili Cantaner, yönetimle konuşup kablosuz bir mikrofon almamız mümkün mü acaba? Hayır yani, ben bunu kendim için istemiyorum ki, ismini yapmak için istiyorum!

- Her şeyi yönetimden beklememek gereklidir. Maaş farklarımız yatinca kendi aramızda para toplayıp kablosuz bir mikrofon alırız. Şimdi röportajlarımıza devam etsek...

- Anlaysın için teşekkür ediyorum Sevgili Cantaner. Evet Necdet, sen PES6'daki değişiklikleri nasıl yorumluyorsun?

- Hımpfff, hocam görev verirse ben seve seve oynarım, hiçbir futbolcu yedek kalmak istemez ve PES6'daki yeni futbolcu tepkileri, oyunu daha gerçekçi kılmış. Tek adamlı birçok adamı kolayca geçmek mümkün olmadıktan oyun siz "oyun kurmaya" zorluyor. Bu da daha fazla paslaşma ve



■ Muhammet: "Valla kaleciler eskisinden çok daha iyi abi!"



■ Adem: "Artık kafa toplarında da gücü biz belirleyebiliyoruz; Şenol Başkan sağolsun!"



■ Metin: "Hakemler hakkında konuşmak istemiyorum ama hoca en ufak bir harekette bile bize kırmızı kart gösterdi!"



■ Selim: "Hedefim bu Fransız Ağabey'im gibi Avrupa'da top koşturmak."

- Valla maç içinde bu tip tartışmalar oluyor elbette. Sonuca biz profesyoneliz. Zaten maçtan sonra da barıştık; Mehmet Abi'yle aramızda bir şey yok.

daha fazla organizasyon gerektiriyor. FUU, FUU, FUU, HARALAGÜRE LEHARALAGÜRELE, FU! Akın Abi'ye katılıyorum ancak topun hareketi konusunda da birkaç sey söylemek istiyorum: Top da futbolcular gibi eskisinden daha gerçekçi ve daha ağır hareket ediyor. Hatta yine eskiye oranla topun daha fazla sahada kaldığını ve bunun oyunu olumlu yönde etkilediğini söyleyebilirim. Özellikle ara paslarda bu kolaylıkla hissediliyor: PES 5'te, L1 ve Üçgen kombinasyonu ile defansın arkasına attığımız topların birçoğu direk olarak kaleciye giderken, PES 6'da bu toplar havada süzülüyor ve iyi bir zamanlamaya, HIMPF, HARALAGÜRELEHARALA, pas attığımız adama ulaşıyor. Bu yenilik için buradan Şenol Başkan'a teşekkür etmek istiyorum. O olmasaydı buralara gelemezdim ben, sevemedim bu şehri, anlamazdım dilinden! Hımmff! Fhhh!

- Evet sevgili seyirciler, hfff, Akgabat Sebatspor, Kasımpaşa Spor'u kendi yarı sahasına hapsetti ve her geçen dakika ataklarını sıklaştırıyor. Necdet topu ceza alanının dışındaki Ümit Ozan Kazmaz'a atıyor. Ümit'in karşısındada Kasımpaşa Spor'un dinamosu Aydin Tabak var. Aydin, Ümit'i marke ediyor ve biz de hemen ceza sahası...na doğ...ru hare...

ket...le...niyoruz. Evet, bu iş en az sahada top koşturmak kadar yorucu sevgili seyirci...ler. Hffff, hif!

- Şu anda Ümit'in yanındayız: Ümit, eğer sakınca yoksa sana birkaç soru sormak istiyoruz.

- Önümüzdeki maçlara bakacağız!

- Ezberle konuşma Ümit! Ezberle konuşma!

- Hiçbir futbolcu yedek kalmak...

- Nereden kapanıyordu bunlar yahu? Hah, bulduk düğmeyi! Çat! Evet Ümit, senin PES 6'da gördüğün yenilikler neler? Ve genel olarak oyun hakkında ne düşünüyorsun?

- Hmf, bence PES 5'le PES 6 arasında büyük farklılıklar var. PES 6'nın serinin en sağlam oyunu olduğunu söyleyebilirim. Çünkü bu kez Konami oyunun üstünden bir değil, iki kez geçti. İlk önce Winning Eleven 10 ile PES 5'i geçtiler, sonra da PES 6 ile Winning Eleven 10'dan daha iyisini yaptılar, HFFF, FUU, FUU, FUU, LAPADALUPADAVAN! En önemlisи, Winning Eleven 10'da kalede görev verdikleri Vedran Runje'nin yerine yeni ve ondan daha iyi bir kaleci transfer ettiler. Bunun dışında, oyun PES 5'ten daha serbest. Hatta PES 6'yı oynadıktan sonra PES 5'in biraz tutuk olduğunu fark ettim. Yeni oyunda attığınız paslar daha ağır ve falsolu gidiyor, her yerden süt çekebiliyorsunuz ve eskisi gibi yalnızca belirli noktalardan gol olmuyor. Aşırmalar... Ah, abi çek şu kabloyu ayağımın altından yahu! Hoca bakıyor bak! Hırsırsı!

- Saha içi röportajlarımız devam ediyor değerli izleyiciler. Hfff! Huff! Ümit'in çok şahsi oynaması teknik direktör Reşit Sivrikaya'yı çileden çıkarmış olmalı ki Sivrikaya, yıldız oyuncuya oyundan girdi. Bosverin, iyi oldu. Zaten Şenol Başkan'la yaptığım görüşmede kendisi, Ümit'in gece hayatına hiç dikkat etmediğini, aksamçı Arif olduğunu ve ona hiçbir tarifin uymadığını ifade etmişti. Bu yüzden oyundan çıkarılması isabet oldu. Hoca çıkışmasayı az kalsın ben çıkaracaktım. Hayır, adam bir de beni lafa tutuyor, işime engel oluyor. Vedran Runje'ymiş de, PES6 çok sağlam oyunmuş da, PES5 tutukmuş da, değişik seyler. HIMPF! LAPADALUGANAEDU! Neysse sevgili izleyiciler, sizi sorunlarımla sıklık istemiyorum. Şimdi maça devam edelim. Hafızam beni yanlışlıyorsa Ümit oyundan çıkmadan önce kesme bir vuruşla topu altıpastaki arkadaşı Emre Aygün'e ulaştırmak istemişti. Hemen durdurma tuşuna basıyoruz ve Emre havada asılı haldeyken yanına gidiyoruz. FUU, FUU, FUU! Evet Emre, neden futbol? Emre? Evet sevgili izleyiciler, oyunu durdurduğumuz için Emre biraz donuk ve hareketsiz. Hayır, yüzünde ifade yok ki adamın! "Emre" diyorum, "Neden futbol?" diyorum!

- Valla maç içinde bu tip tartışmalar oluyor elbette. Sonuca biz profesyoneliz. Zaten maçtan sonra da barıştık; Mehmet Abi'yle aramızda bir şey

yok. Bunlar basının saptırması!

- Anlıyorum, tabii ki, filihakika... Hazır havadasın, topa kafa vurmadan önce PES6 hakkında neler söylemek isterin? Sence oyundaki en önemli yenilik nedir?

- Şimdi Bahri Abi, biz çok iyi bir çıkış yakaladık ve bu çıkışımızı sürdürmek istiyoruz. Bu arada, PES6 hakkındaki fikrimi de belirtmek isterim: Bence oyundaki her seye "kat çıkmış". Şimdi sen diyeceksin ki, "Kaçak yapıya prim tanıtmaya utanıyor musun?" Hayır abi, öyle demek istemedim. Demek istediğim şu: En basit anlatımıyla, Konami oyunu bize daha fazla oynatmak istemiş ve bunun için her şeyi yapmış. Mesela artık PES 5'teki gibi adamlarımız devamlı yere düşmüyordu ve hakem devamlı faul çalışmıyordu. Bu oyunu hızlandıran önemli etkenlerden biri. Faullerden sonra L1 ve R1 tuşuna birlikte basarak kontratak şansı yakalama şeşeneği de "hızlı oyun"un bir parçası. "Hızlı"dan kastım adamların ya da topun daha hızlı hareket etmesi değil tabii ki, oyunun ağırlaştırıldığını takımdaki diğer abilerim zaten ifade ettiler. Demek istediğim, oyun size daha fazla futbol oynamaya ve istediklerinizi gerçekleştirmeye şansı veriyor. Ebru Akel'le Hayaller Gerçek Oluyor gibi bir şey yanıbu! Ehe, ehe!

- Sana da çok teşekkür ediyoruz Emre ve hemen Play tuşuna basarak maça devam ediyoruz. Çat!

- Ve top ağlarda gooooooooooooo!!!

- Geri alalım Uğur'cuğum, geri alalım.

Hızlı oynat, hızlı oynat!

- Şimdi Bahri Abi, biz çok iyi bir çıkış yakaladık ve bu çıkışımızı sürdürmek istiyoruz. Bu arada, PES6 hakkındaki fikrimi de belirtmek isterim...

Firat Akyıldız firat@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Geliştirilen grafikler.
- ✓ Daha gerçekçi ve daha serbest oynamış.
- ✓ PES5 ve WEO'daki tüm sorunların giderilmiş olması.
- ✓ Yeni ve işlevsel animasyonlar.
- ✓ Yeni sut / pas teknikleri.
- ✗ Sesler.

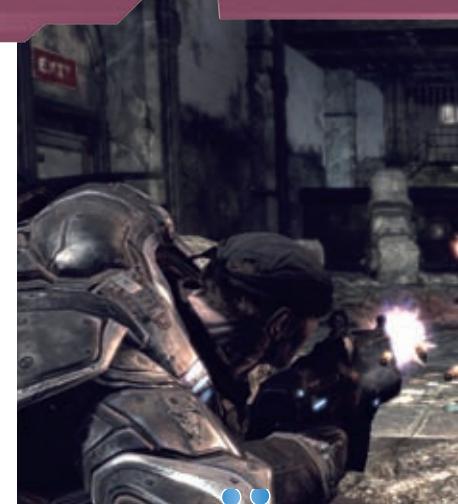
Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

SİMDİYE KADAR YAPILAN
EN İYİ PES OYNU
BAHRI ABİ!

97



■ Gears of War'un oynanışı tipki Brothers in Arms'taki gibi siper alma mekanığı üzerine kurulu.



CLASSIC
LEVEL

GEARS OF WAR

Xbox 360'ı beğenmeyenler ve Locust'lar... Siper alın, Gears Of War geliyor...



Merhaba sevgili 360'cılar. Her ne kadar PS3 piyasaya çıkmış olsa da en az onun kadar konuşulan başka bir konu var, o da Gears Of War... Müdürüm Sinan'a bu muhteşem oyunun incelemesini bana verdiği için teşekkür ediyorum, zira son yıllarda oynadığım en iyi oyunlardan biri.

OLAY NEDİR HOCA

İnsanoğlu Locust denen ırkın saldırısı altın-dadır. Bu yaratıklar yeraltında karıncalar gibi çoğalmış ve insanoğlunu yok etmek istemektedirler. Marcus isminden- ki dört köşe çeneli bir vatandaş (bu biziz) hapiste yat- makta

iken birden kapı açılır. "Yetiş Marcus, yardımına ihtiyacımız var" diyen dostumuz Dominic (bu da Co-Op'da yanınızda olacak arkadaşımız) bizi hapisten çıkartır. Ne yazık ki oyunun başında ne bir video ne de açıklayıcı bir hikâye var. Yani bu Locust'lar nereden geldiler, dertleri ne, Marcus esasında kimdir, kaç çocuk babasıdır falan hiçbir şey bilmeden direkman hapisten çırıp oyna başlıyoruz. Askerde nöbet tutmaya benzettim ben bu olayı. Misil misil uyurken biri gelir "hadi lan nöbete!" der. Hala uykularken, ne olduğunu anlamadan giyinir ve ayaz soğuga çırıp ayakta dikilmeye başlarsınız. Sonra yine ne olduğunu anlamadan iki saat geçer ve geri gelir yatarınız. Oyun da böyle işte. Ama geri gelip yatayırsınız. Askerliği hiç bitmiyor Marcus Fenix'in (ne yapalım ki askerliği uzun :)). Ama bu demek değil ki oyunda hikaye yok. Hikayeyi, tipki Half Life 2'de

olduğu gibi çevreden gördüklerimizle, takım arkadaşlarımız ve NPC'lerle geçen küçük konuşmalarımızla yavaş yavaş Sera'nın dünyasına ve atmosferine giriyoruz.

DÜŞMANINI İYİ TANI

Evet, bu Locust denen ucubelerle ile karşı karşıyayız. Bunlar için kertenkelenin insanlaşmış hali betimlemesini yapabiliriz. Derileri kalın olduğundan olsa gerek, ölmek bilmiyorlar. Ne yazık ki karşımıza sadece 4-5 çeşit Locust çıkıyor. Bunlardan en sık karşılaşlığımız model; normal insan gibi koşan, hareket eden ve makineli tüfek taşıyan Locustlar. Diğerleri Wretch denilen ve Half Life 2'deki hızlı zombilere benzeyen yaratıklar. Hiç sevmedim bunları. Boomer denen başka bir tür ise elinde oldukça büyük bir roketatar taşıyan ve öldürmesi hayli güç olan yaratıklar. Hepsinin üstesinden gelmenin yolları var ancak en çok işinize yarayacak olan şey "headshot" yapmak.

YOJUN DÜNYAYI KASIP KAVURAN GRAFİKLER

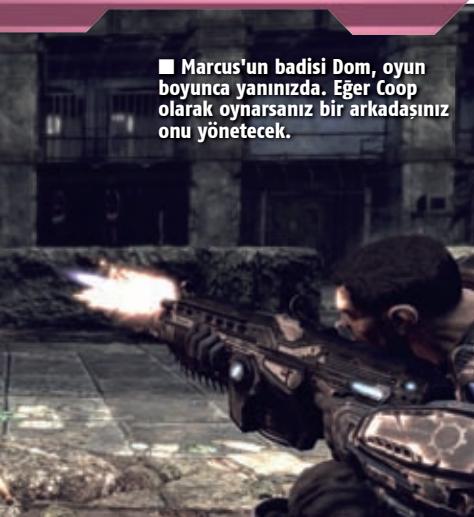
Gears of War belki de şimdide kadar çıkmış en iyi grafikli oyun arkadaşlar. Unreal 3 motorunun yapımı- cısı Epic, onu en verimli şekilde kendi oyunu için kullanmayı da başarmış. Eminim hepiniz oyunun videolarını bir yerlerde izlemiştinizdir, o yüzden yerimi grafiklerle harcamak istemiyorum. Tek keli- me ile şaheser deyip geçmek istiyorum. Harabeye dönümüş şehirlerin mimarisinden, düşman ve dost- ların modellemelerine, karanlığın yarattığı korku hissinden silah efeklere kadar her şey mükemmel. Özellikle oyunun son bölümünü olan beşinci bölümün- deki tren sahnesi oyun oynamak yerine film izlediği- nize inandırıracak kalitede. İnanılmaz!

Gears Of War'un oyun dünyasına getirdiği (veya daha iyi sunduğu) birtakım yeniliklerden de bahsetmek istiyorum. Bunlardan ilki her bir şeyi yapmaya yaranan A tuşu. Tek tuş ile siper alıyor, siperden çıkışır, bir siperden diğer siperde yuvarlanabiliyor, saga-



■ Hem çırın hem güçlü hem hızlı hem de silahlılar. Locust'lardan nefret edeceksiniz.

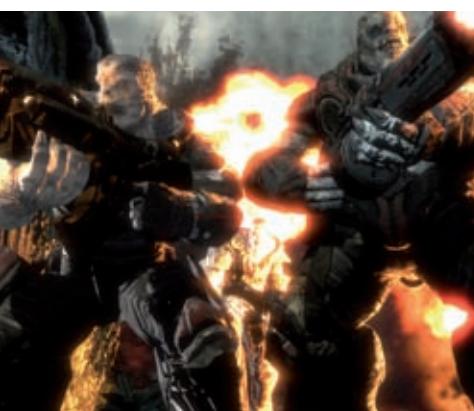
■ Marcus'un badisi Dom, oyun boyunca yanınızda. Eğer Coop olarak oynarsanız bir arkadaşınız onu yönetecek.



sola, ileri-geri yuvarlanabiliyoruz. Ayrıca makineli tüfegimizdeki testere ile düşmanları ortadan ikiye ayırmak ve ekrandaki o sanatsal kanlanmayı izlemek de ayrı bir güzellik. Silah doldurma konusunda da yine harika ve ufak bir yenilik var. Silahı doldururken çıkan çizgideki beyaz noktayı yakalar ve tam o sırada "Reload" tuşuna basarsak silahımızı daha çabuk doldurmuş oluyoruz. Ama kaçırırsak da aksilik çekmiş oluyor ve silahı doldurmak normalden daha çok zaman alıyor. Önemsiz gibi gelse de bu özellik, önemini ilerleyen bölgelerde arkanızı duvara vermiş, üstünüze gelen onlarca Locust ile savaşırken anlayacaksınız.

PATRON ADAMLAR

Ne yazık ki Gears Of War'da çok baba boss'lar yok. Zaten topu topu 3 tane boss karakteri var. İlk boss "Berserker" denen, kör ancak (hayır, gururlu demeyeceğim) burnu ve kulaklısı gayet iyi çalışan bir yaratık. Bunu geçmek pek de zor değil. Ama yaratık dozer gibi, bize çarptığı anda öldürüyor. Oyun boyunca karşımıza bunlardan 3-4 tane çıkıyor. İkincisi çok daha kolay bir boss, yerin altına indiğimizde karşımıza çıkan devasa örümcek-akrep bozması bir yaratık. Bunu yemek de yine en fazla 3 dakika sürüyor. Son boss ise bütün bu yaratıkların kumanданı olan General RAAM. Bu vatandaş diğerlerinden çok daha zor, el bombası kullanmayı ve headshot yapmayı çok iyi bilmeniz lazımdır. Zaten bu eleman oyunun sonunda karşımıza çıkıyor, o



GEARS OF WAR PC'YE DE ÇIKACAK! (MI?)

Xbox 360'ın en iyi oyunu olarak görülen Gears Of War, bir ihtimal PC sahiplerini de sevindirecek!

Microsoft özellikle Vista ile beraber iyice yaymak istediği "Games For Windows" ibaresini mağazalar da da daha görünür hale getirmek için "Games For Windows" diye standartlar hazırlamaya başladı. Bu standartlar yakında tüm Amerika'daki elektronik mağazalarında bulunacak ve PC oyuncuları bu standartlarda satılacak. Ben şimdiye kadar sadece bir mağazada bunun örneğini gördüm ancak PC oyuncularının kutuları değiştmeye başladığını ve her kutunun üzerinde "Games For Windows" ibaresi yer almaya başladığını.

İşte interneste sizan fotoğraflardan birinde bu platformların birinde Gears Of War'un kutuları gösteriliyor. Gerçekliği su an için tartışılmıyor da Microsoft'un Windows'u da bir oyun platformu olarak güçlü tutmak istediği ortada. Halo 2'den sonra yakın zamanda Gears Of War da PC'de çıkacağa benziyor.

Tabii ki oyunun sistem gerekliliklerinin de oldukça yüksek olacağına inanıyorum. Zira geçenlerde Unreal Tournament 2007'nin sistem gereklilikleri açıklandı ve Gears Of War'un da UT 2007'den arda kalır yolu olduğunu sanmıyorum.

[Askerde nöbet tutmaya benziyor. Ama geri gelip yatamıyzsunuz. Askerliği hiç bitmiyor Marcus Fenix'in. Ne yazık ki askerliği uzun :)

zamana kadar bu ikisini öğrenmediyiseniz ondan sonra da öğrenmenize gerek yok.

NEGATİF BİR ŞEY YOK MU PEKİ?

Bazen çok güzel bir şey gördüğümüzde onun etkisine kapılır gidiveririz... Örneğin eminim hiçbiriniz Victoria Silvstedt'in burnunun çırınlığını görmemişsinizdir bile. Ancak benden kaçmaz hocam. Türk polisi yakalar. Gears Of Wars'un hiç hoş olmayan bazı yanları da yok değil...

Öncelikle demin bahsettiğim "her şeyi yapmaya yarayan" A tuşunun bazen bizi zor durumda bırakmasından bahsetmek istiyorum. İnce kolonların veya çemberimsi büyük taşların etrafında iken bu A tuşuna bastığımızda bazen amcaoglunun siper almak yerine düşmanların ortasına atladığını görüyoruz. Tabii ondan sonra kolaysa geri git, ölümeden tekrar siper almaya çalış. Her şeyi bir tuşa yüklemenin getirdiği daha bir sürü sorun var ancak yerimiz olmadığından en önemlisinden bahsettüm.

Grafikler her ne kadar harika olsa da hala clipping ve benzeri türde hataları görüyoruz. Hatta oyunun dördüncü bölümünde o büyük binanın içindeyken ayağıma bir kere sandalye, bir kere de kalas yaptı. Evet, ben nereye gidersem onlar da geldiler!!! Olmamalıydı CliffyB, üzgün beni.

Ayrıca oyunda bazen takılmalar yaşanıyor. Mesela dördüncü bölümde yukarıdaki Boomer'ın aşağıya inmesi ve bir kapayı açması gerekiyor. Ancak nasıl oldusuya bunu yukarıdayken öldürdüm bir kere, dolayısıyla adam ölü ölü aşağıya gelemedi, kapayı da açmadı, ben de bir saat dolandım durdum. Bunun dışında oyunda takılmanızı veya kaybolmanızı imkan yok. Gayet çizgisel bir şekilde ilerliyor.

Bildiğimiz üzere her Xbox 360 oyunu (en vasatları bile) Xbox Live desteği ile geliyor. Orijinal Xbox'ın bir numaralı oyunu Halo halen her gün binlerce kişi tarafından Xbox Live'da oynanmaktadır. Xbox 360'da ise henüz Halo 3'ü oynamak mümkün değil ancak Gears Of War bu açığı kapatmaya (geçici olarak) yetiyor. Tam bir taktik TPS oyunu ile karşı karşıyayız. Her haritada en fazla 8 kişi oynayabiliyor. Yani diğer bazı oyunlardaki gibi ana-baba günü değil ortalık. Bu 8 kişi de dörderden iki gruba ayrılıyor ve eğer takımınızla beraber hareket etmezseniz hiçbir online maçı kazanmanızın imkanı yok. Kendimden biliyorum, ilk online deneyimimde devamlı yenildik!

ACI SON

Aci son yazmamın bir sürü sebebi var. Birincisi, yerimin bitmiş olması ve daha anlatabilir çok şeyimin olması. İkincisi oyunun çok kısa süremesi ve tadının damağımızda kalması.



Üçüncüsü Marcus'un oyunun sonunda belinin tutulması ve dördüncüsü ise bunca emeği boş gitmesi. Spoiler vermek istemiyorum ancak oyunu bitirdiğimde gördüğüm manzara karşısında "hadi lan oradan!" demekten başka bir şey yapamadım ve de Gears Of War 2'yi beklemeye başladım. Bu oyun muhteşem bir seride dönecek, bundan hiçbir şüphem yok.



Göktuğ Yüksel motorbreath@goktug.com

Level Karnesi

- ✓ Grafikler ve oynanabilirlik,
- ✓ Ses
- ✓ Grafikler ve sesler
- ✓ Grafikler ve yükleme sürelerinin kısalığı
- ✓ Grafikler (özür dilerim, geyik oldu ama gerçekten çok güzeller)
- ✗ Silah sayısının azlığı.
- ✗ Oyunun kısa süremesi.
- ✗ A tuşunun bazen sorun yaratması.
- ✗ Oyunun Xbox 360 Achievement pıntisi olması.

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

**SİMDİYE KADAR
OYNADIĞIM EN İYİ
AKSİYON OYUNU DESEM?**

95

THE KING OF FIGHTERS 2006

SNK, dövüş oyunları yarışından kopmaya niyetli değil



Uzun uzun düşündüm, arkadaşlarımı aradım, Google'a sordum ve artık huzurlarınızda şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki "2B'den 3B'ye geçen en iyi dövüş oyunu kesinlikle KOF"! Maximum Impact II (yani KOF 2006) ilk oyundaki kaliteyi bir seviye yukarı çıkarmış ve... Aslında bir mucizeyi gerçekleştirmiş yapımcı Falcoon. KOF ruhunu hiç bozmadan ama güncel üç boyutlu dövüş oyunları seviyesinde bir oyun yapabilmezi başarmış (Ed Boon neredesin dos-tum?).

HERKES BURADA

Oyunda gizli olanlar dâhil 38 karakter bulunuyor. Bunların arasında Iori, Kyo, Terry, Ryo gibi eski dostların yanında, Nagase, Chac, Duke, Mignon gibi ne halta yaradığını çözemediğim ve görünce sevineceğiniz Billy Kane, Seth gibi karakterler de bulunuyor

(Eiji'yi görmek isteyenler KOF XI'e gitmelii). SNK'nin bu kültür oyununu ta Art of Fighting'den beri takip eden biri olarak şunu belirtiyim, dövüş sisteminin dinamigi kesinlikle harika ve asla yavaşlamıyor. Yavaşlamayı geçin, çoğu komboyu takip etmede zorlanırsınız. KOF'un dünyasına biraz uzak ama Tekken, Virtua Fighter gibi

Level Karnesi

- ✓ Bol karakter.
- ✓ Akıcı combo yapabilme imkânı.
- ✓ Karakter başına düşen özel (hareket) sayısı yüksek.
- ✗ Yükleme süreleri.
- ✗ Bazı hatalı animasyonlar.
- ✗ Her karaktere has oyun sonu yok.

DÖVÜŞ OYUNLARI
HASTASI MISINIZ?
E KOŞUN ALIN O ZAMAN!

80

HIT
LEVEL



■ İki ezeli düşman Kyo ve Iori, 2006'da da etrafi istiyorlar.

oyunlara yakın "iki yumruk, aşağı + tekme, ileri + yumruk, geri aşağı çapraz + tekme" şeklinde bitmek tükenmeyen kombolar KOF 2006'da yerini almış. Rakibe artık yerde de vurulabiliyor. Bloklama, arenanın yukarısına çekilme ve takla atma sistemleri çok iyi olmasa da işlevlerini yerine getiriyor. Eğer oyunun ustası olmak istiyorsanız KOF CV'niz bir hayli geniş olması gerekiyor kısacası.

Falcoon, dövüş sisteminde bir hayli gelişme kaydetmiş ama 3B'ye geçiş, animasyonlarda ve bazı ara videolarda hantallığı sebep olmuş. Bunu SNK'nin 3B'ye henüz tam anlamlı hazır olmamasına verebilir ve geri kalan her şeyle KOF 2006'yi bağırınca basar ve nasır tutan parmaklı gecelere geri dönebilirsınız. Persil Supra, iyi akşamlar.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

■ Yapım Falcoon ■ Dağıtım SNK Playmore ■ Yaş sınırı 12+ ■ Türkiye dağıtıçısı Yok ■ DualShock Var ■ 60Hz Modu Yok ■ Hoparlör desteği Dolby Pro Logic 2
■ Zorluk Normal ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer 1-2 ■ Diğer sistemler Yok ■ Web http://www.snkplaymoreusa.com/ ■ Alternatif Tekken 5

TALES OF THE ABYSS

HIT
LEVEL

Batan geminin son malları bunlar...



Tales of the Abyss, Tales of... serisinin altıncı oyunu ve geçen sene Japonya'da 10. yıldönümünde piyasa çıktı. Ortalığı birbirine kattı, oyuncular oyunu satın almak için birbirini ezdi diyecekler ama kendi çapında gerçekten güzel fikirlere sahip Abyss. Başkahramanımız Luke (17) yedi yıl önce güvenlik nedeniyle kaçırılmış, hafızası yaşadığı şokun etkisiyle silinmiş ve o günden bugüne dünyaya bağlı kalmıştır. Bu tür cümlelerin de gideceği yer aslında RYO'larda bellidir; Luke eğitim gördüğü ve hapishane benzetmesi yaptığı bu yerden "garip yollarla" çıkar. Sonrasında, gördüğü ilk böceğe saldıır! Kendisini amansız bir maceranın içinde bulur ve birçok yeni garip insanla tanışır. Yeri gelir güler, yeri gelir ağlar... Bu oyun Anadolu'da mı ne geçiyor, anlamadım ki.

KUPON YOK, SIRA BEKLEMEN YOK

Oyun sanıldığına aksine sıra tabanlı değil. Yüzeye gözüklenen yaratıkların yanına gelince Final Fantasy X tarzı bir şangır-dama sesiyle savaş alanına giriyorsunuz.

Meydanda her tür hareket imkanınız bulunuyor. Normal veya özel atak yapabilir, skill'lerinizi kullanabilirsiniz (çevreden bulduğunuz şogu yiyeceği "pişirebilir", yeni malzemeler yaratabilirsiniz). Yetmediyse hepsini de birleştirilebilir 15 vuruşlu kombolar bile yapabilirsiniz. Savaşların bu denli dinamik geçmesi çok iyi olmuş çünkü sürekli yapılacak bir şeyleriniz oluyor (ki "sıkılmak" RYO'lardaki kronik bir hastalıktır). Tek sorun yükleme sürelerinin uzun oluşu. Bazen savaşlardan bile uzun sürü-

■ Partiniz dört kişiye kadar çakılabilir ve gözüktüğü gibi tek kişi hücum ederek düşmanı hasat edebiliyorsunuz.



yor desem abartmış olmam.

Oyunun bir diğer güzel yanı da seslendirilmiş diyalogları. Birçoğu özenle kaydedilmiş ve senaristler oyuncuya rahatsız edecek saçma cümlelerle dolu balonculardan kaçınmış. Oyun yer yer Kingdom Hearts seviyesindeki esprili havaya, yer yer de Final Fantasy 8 ciddiyetine büرنübebildi. Yeterli zamanı olan her -Tales of... hayranlarını geçtim- RYO severe Abyss'yi öneririm (Derby reklamı gibi oldu).



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Dinamik savaş sistemi.
- ✓ Eğlenceli ana ve yan görevler.
- ✓ Etkileyici seslendirmeler.
- ✗ Bir RYO'ya göre kısa süreler.
- ✗ Çok fazla türde düşman yok.
- ✗ Az sayıda skill var.

FFXII GELDİ DİYE,
BU ÖYUN ÜVÜY EVLAT
MUAMELESİ YAPMAYIN.

81

■ Yapım Namco Bandai ■ Dağıtım Namco Bandai ■ Yaş sınırı 12+ ■ Türkiye dağıtıçısı Yok ■ DualShock Var ■ 60Hz Modu Var ■ Hoparlör desteği Dolby Pro Logic 2
■ Zorluk Normal ■ İngilizce gereksinimi Az ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web http://tales.namco.com/abyss/ ■ Alternatif Dragon Quest VIII

OYUN MÜZİKLERİ VE ONLARI YAPANLAR

ALGININ KAPILARINI AÇAN,
SESSİZ KAHRAMANLAR

| Serpil Ulutürk |
| serpil@level.com.tr |

Imperial March'ın hiç çalmadığı bir Star Wars oyunu düşünün, mümkün mü? Ya da Tristram'sız bir Diablo aynı tadı verebilir miydi? Peki ya Red Alert'i açığınızda Hell March'ı duyamasañız, "boşver" deyip oyuna devam mı ederiniz yoksa önce hoparlörünü mü kurcalardınız? En düşük bütçelisinden en iddialisine, en romantiginden en kanlısına kadar her oyunda hiç fark etirmeden oyuncuya ele geçen, oyunun atmosfer denen "anlatılmaz yaşıanır" ögesinin en önemli unsurudur müzikler. Bunun tam tersi de geçerli. Bir oyunun müziklerine katlanamıyorsanız o oyuna üç vakte kadar emeklilik görünüyor demektir. Çoğu zaman sebebini bile tam çözemeden, "iyi, hoş ama bir şeyler eksik" dierek oynamaktan vazgeçliğimiz, garip bir tatminsizlik eşliğinde rafa kaldırıldığımız oyunların sorunu genellikle aynıdır; başarısız atmosfer. Ve o kapı da genellikle aynı yere açılır; kötü müzikler.

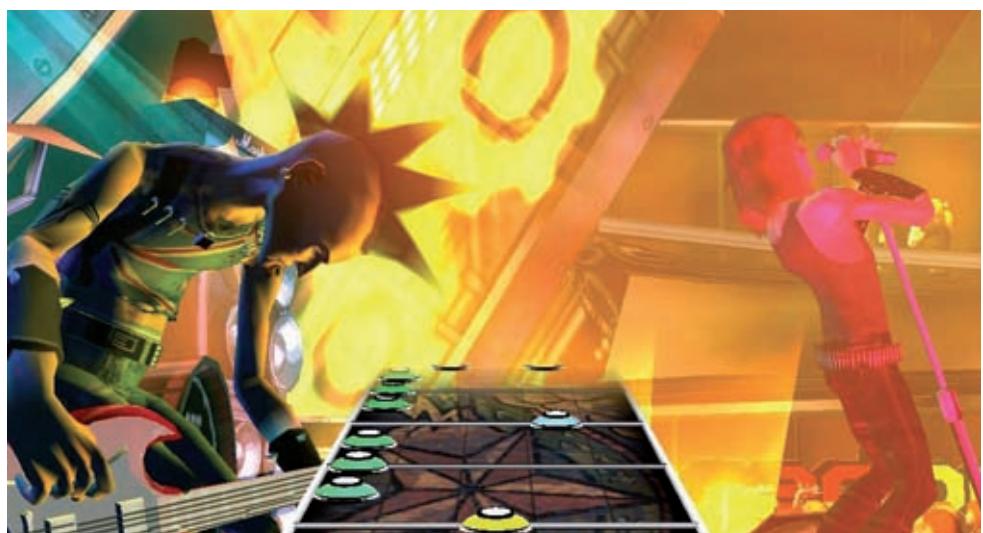
Size grafiklerden, yapay zekâdan, oyun kontrollerinden ya da çevre etkileşiminden bahsederek olsaydık yazının bir bölümünü zaman içinde bu işin ne kadar değiştiğine ve geliştiğine ayırmamız gerekiirdi şüphesiz. Ama müzikler söz konusu olduğunda değişen ve gelişen sadece oyun müziklerinin depolandığı medyalar. Çünkü teknoloji, yeni bir işlemci mimarisi geliştirir gibi yeni bir nota icat edemiyor. Quake 2'den bahsederken "kendi zamanına göre aşmiş grafikleri vardı" diyebilirsiniz. Müziklerinden bahsederken ise di'li geçmiş zamana başvurmaya gerek yoktur, Nine Inch Nails'in lideri Trent Reznor'un hazırladığı Quake 2'nin müzikleri hâlâ "aşmiş" kalitededir...

Final Fantasy'nin müziklerini düşünün. Son iki yıldır Los Angeles Filarmoni Orkestrası tarafından Walt Disney Concert Hall'da verilen ve satışa çıktıktı ilk gün biletleri tükenen 2500 kişilik Dear Friends: Music From Final Fantasy konserlerinde serinin 1987'de yayınlanan ilk oyuna ait müziklerin de çalınıyor olması, basit bir nostaljik eğlence olarak görülebilir mi?

Elbette yukarıda anlatılanlar Commodore 64'ten bugüne hep aynı şarkıyı dinlediğimiz anlaşıma gelmiyor. Oyunlara ait tüm ortak öğeler gibi müziklerin de zaman içinde yer edinmiş köşe taşları var. Geri planda müzik kullanan ilk oyun Carnivale'den (Sega, 1980) bu yana oyun dünyası giderek artan bir ilgiyle yer verdi müzikalere. Müzik, her zaman oyunun ruhuna ait bir öğe oldu ve bu yüzden herhangi bir yan öğe tadında göstermedi gelişmesini ama oynlara ait tüm teknik ayrıntılar gibi müziğin kullanım tekniği de zamanla değişti, gelişti. O yüzden yazının bundan sonraki paragrafi oyun müziklerine değil, onları bize taşıyan elçilere ait...

FIRTINA ÖNCESİ SESSİZLİK

1970'lerde, yani dijital oyunların ilk doğduğu yıllarda ses henüz dıgitize edilememiyordu ve sadece kasetlere ve plaklara analog olarak kaydediliyordu. Bu da, "oyun içi müzik" yerine "oyun arası müzik" demekti ve kendi oyununu tasarlayan programcılar, oyuna uygun bir de beste yapıp





SESİME GEL

Yazı içinde seslendirme sanatçılarının oyunlara kattıklarından kısmen bahsettim. Her duyduğunuzda "bir yerden çıkaracağım ama nereden?" diye aklınıza taktığınız bu seslerden hangisi kime ait, biliyor musunuz? Tüm bir külliyyatı buraya aktarmamız imkânsız ama tanık bir liste çkartmadan da bu dosya eksik kalırdu. Ayrıca listeyi hazırlarken Hollywood'un seslendirme sanatçılarının her ipte oynan cambazlar olduğunu, hiç beklemediginiz rollerle karşımıza çıkabileceklerini gördük. En çarpıcı örneği verip listeye geçelim. Son derece ağır ve çarpıcı bir dizi olan Carnivale'deki şeytani rahibimizi canlandıran Clancy Brown'ın aynı zamanda Sünger Bob'un patronu Bay Yengeç'i seslendirebileceği aklınıza gelir miydi?

Samuel L. Jackson: GTA San Andreas'ın pis işlere bulaşmış polisi Frank Tenpenny'yi seslendiren Jackson'in sinema kariyerinden bahsetmeye gerek var mı?



Michael Ironside: Kel, yakışıklı ve karizmatik görünütsüyle Hollywood'un en sevdiği kötü adam profilini çeken Ironside, etkileyici sesini Splinter Cell'in kahramanı Sam Fisher'a vererek karakterin büyük sükü yapmasına katkıda bulundu.

Michael Rapaport: Genellikle asi ya da eski suçu rollerini oynadığı 20 kadar Hollywood filminin yanı sıra Rapaport'u televizyondan, özellikle de Boston Public'te çizdiği alternatif öğretmen tipleriyle (Danny Hanson) tanıyoruz. Oyunlarda seslendirdiği karakterlerse sinemadakinden de arıza tipleri; GTA3'ün Joey Leone'u, Scarface'in asabi uyuşturucu satıcısı Jimmy'yi, Saints Row'un teğmeni Troy'u seslerini Rapaport'tan alan karakterlerden bazları.



Michelle Rodriguez: Lost'un Meksika kökenli sert polisi Anna Lucia'yı canlandıran Rodriguez, oyun dünyasının da sevdiği bir isim. Resident Evil ve Bloodrayne filmlerinde rol alan aktrist, Halo 2'den ve Driver 3'teki Calita seslendirmesiyle hatırlanabilir.



James Earl Jones: Darth Vader'i seslendiren adam olmak Jones'un tüm bir sinema kariyerini gölgede bıraktığı için olumsuz etkilenmesine neden olabilir ama eminin avantajları daha çoktur (herhangi birinden herhangi bir şey istediğinde "Yes master" dışında bir yanıt alımıyordur mesela). Bu özel sesin Star Wars oyunlarında da Darth Vader'i seslendirmesi şaşırtıcı değil elbette ama C&C: Tiberian Sun'da General Solomon olarak karşınıza çıktığında ne yapmışınız? Kingdom Heart II ve The Lion King oyunlarına da sesiyle katkıda bulunan Jones'un tek handikapı According to Jim'in bir bölümünde bir tuvaleti (rolün ismi, Royale Flush XP Toilet) seslendirmiştir!



Mark Hamill: Geldik gecenin sürprizine... Star Wars'un Luke'u Hamil, geçirdiği bir trafik kazasından beri (1977) yüzünü göstermemeyi tercih eden bir aktör. Ama biz onu Call of Duty 2'deki anlatıcı, Gabriel Knight'taki Yüzbaşı Mosely ve X2: Wolverine's Revenge'deki Wolverine olarak dinlemeye devam ediyoruz.



plağa doldurması, kullanıcıların da oyun esnasında kasetçalar ya da pikapları bu müziği dinlemesi gibi saçma bir prosedürü gerektiriyordu. "Söz gümüşse sükut altındır" lafi işte bu dönemin programcılar tarafından ortaya atılmıştır... Ama programcılar bu soruna basit bir çözüm üretmesi uzun sürmedi. Henüz 80'ler gelmeden oyun yazılımlarına, kullanıldığı arcade cihazının elektrik akımını anı olarak değiştiren ve aletin ötesmesini sağlayan kodlar eklenebiliyordu. Oyunlarda kullanılan ilk ses efekti bir "dit" idi ve sonra ne olduysa oldu, oyunlar dile geldi...

0 ilk "dit"ten bu yana oyunlar için yapılan müziklerin evrimi gözlerimizi kamaştıracak (ya da daha doğrusu, kulaklarımıza inanamayacağımız) derecede etkileyici olsa da kronolojik tarihi şimdilik bir yana koymalı. Çoğumuzun gerçek hayatı müzik zevkini doğrudan etkilemiş olan bazı oyun müziklerinin, bir geri plan öğesi olmaktan çıkıp kimi zaman oyununun bile önüne geçen ünү hakkında konuşalım. Örneğin, Türkiye'de yaşıyorsanız ve müzik özel ilgi alanınıza girmiyorsa tüm dünyada çok tanınan, öncü bir şarkıcı olmasına rağmen David Bowie'yi ve müziğini bilmiyor olmanız çok da şaşırtıcı değildir, ama sıkı bir oyuncusunuz Bowie'yi bilirsiniz. Çünkü Omikron'u oynamışsınızdır ve muhtemelen ilk David Bowie konserinizi bu oyunda izlemişsinizdir... Herhangi bir albümünün yaratacağından çok daha kalıcı bir etki bırakarak belki de siz bir Bowie fanı haline getirmiştir Omikron. Peki, bir de şuna yanıt verin; FIFA 98 dendiğinde aklınıza ne geliyor? Blur'un Song 2 şarkısı diyenler kazandı, yazısı okumaya devam edebilirler.

MÜZİK Mİ OYUNDAN ÇIKAR, OYUN MU MÜZİKTEN?

Aynı konuya bir de tersten bakalım. Yani oyunlar üzerinden tanıtıp sevdigimiz müzisyenler yerine bütün potansiyeli müziklerine gizlenmiş oyunları hatırlayalım. Türü "müzik" olan oyunları... PC'de pek rastlamadığımız bu tür, konsollar için altın madeni gibi bir şey. Çıkış noktası, görme engelliler için hazırlanan ve sadece sesten ibarettir

"audio game" türüne dayanan müzik oyunları, 90'larda herkesin ilgisini çeken, alternatif bir grup eğlencesi olarak kendine önemli bir yer açtı. 2001'de yayınlanan Rez en dikkat çekici örneklerden biriydi. Oyun bir shooter'dı aslında ama silahınızı kulağınızla kullanırdınız! Yani müziği dinleyip, ritmi yakalayıp, doğru zamanda doğru hedefi vurdukça müzik de giderek "açılıyordu". Bir anda kendi beslenizi yaratmış oluyordunuz bu arada.

Sonra zaten karaoke furyası başladı, ev partilerinde Tabu'nun pabucu dama atıldı, yerine karaoke oyunları geldi. Bu arada Dance Dance Revolution gibi, dışarıdan nasıl göründüğüne aldırmadan bir makineyle dans ettiren oyunlar da çıktı, Buzzer gibi müzik konusundaki genel kültürünüzü sınayan yarışma oyunları da, Guitar Hero gibi sizin deki rock yıldızınızı uyandıran oyunlar da... Benim favorilerimden biri de, GameCube'da ve bir çift bongo eşliğinde oynadığımız Donkey Konga idi. Avuçlarınız patlayana kadar vurarak, el çırparak oynadı-

ÖLÜMSÜZ MÜZİKLER

Oyun tarihi sadece güzel oyunları değil, onlar için bestelenmiş birbirinden güzel eserleri ve bu eserlerin bestecilerini de kayıtlara alıyor. Yine hepsine yer vermemizin imkânsız olduğunu hatırlatarak, bu bestecilerden bazılarını seçtiğimizde:

Jeremy Soule (www.jeremysoule.com)

Dokunduğu her oyunda derin bir etki bırakan, atmosfer ustası Jeremy Soule, pek çok farklı türden oyun için orijinal müzikler besteledi. Bunların çoğu şimdilik birer klasik. Birkaç tanesini sayalım; Baldur's Gate: Dark Alliance, Dungeon Siege serisi, Morrowind, Oblivion, Company of Heroes, Giants: Citizen Kabuto, Total Annihilation serisi, Icewind Dale, Unreal II...



Frank Klepacki

Westwood EA tarafından satın alınana kadar Command & Conquer'un tüm oyunlarında onun müzikleriyle coştu. 17 yaşında Eye of the Beholder II'nin müziklerini hazırlayarak Westwood'un parlayan yıldızı haline gelen Klepacki, Hell March'ı aslında Covert Operations için bestelemiştir ama direktörlü bu müziğin Red Alert'teki tema parçası olması konusunda israr etti ve bu kararla Klepacki bir hayran ordusu edinmiş oldu. C&C'yle paralel giden oyun müzükleri kariyeri, tipki C&C gibi uzun süredir hareksizdi. Klepacki bu durgunluğu bu yılın SW oyunu Empire at War ile bozdu.



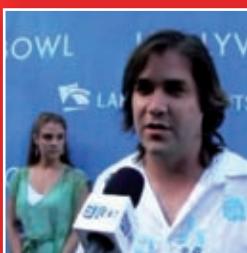
Sonic Mayhem (www.sonicmayhem.com)

Piyasa haline gelmeden, kısa ve sert hamleler yapmayı tercih eden underground bir müzik grubuydu Sonic Mayhem. Tomorrow Never Dies'da çalıştırılan sonra açıldılar. Quake II soundtrack'ının yarısından fazlasını bestelen grup, çok taze islerden Dark Messiah'ta ve Double Agent'ta, gelmesini beklediklerimizden ise Hellgate: London'da çalışıyor.



Jason Hayes (www.musicbyjason.com)

Blizzard'in kadrolu müzisyeni... StarCraft, Diablo, WarCraft diye sayarken hepsinin yanında bir Jason Hayes ekleyebilirsiniz. Gerçi Diablo'nun asıl müzüğü Tristram onun değil, kayıplara karışmış bir bestecinin (Matt Uelmen) yapıtı ama Hayes World of Warcraft dahil tüm Blizzard yapımlarının değişmez ismi olarak hâlâ iş başında.



Nobuo Uematsu

Ağır usta. Hem de çooook ağır bir usta. Çağdaş bir klasik haline gelen Uematsu'nun müziklerinin zirvesi tabii ki Final Fantasy serisi ama onun ismine Square'in diğer oyunlarında ve Super Smash Bros.'tan Phantasmagoria'ya kadar farklı oyumlarda da rastlayabilirsiniz. Her bestecisinin (sanırım) hayali olan binlerce insanın doldurduğu bir konser salonunda senfoni orkestrası eşliğinde müzüklerini çalmak da Uematsu'nun özellikleri arasında.



gınız bu oyun da türün diğer oyunlarıyla aynı formülü kullanıyordu; olabildiğince basit ama bir o kadar da hızlı ve heyecanlı bir oynanış... Bir de 50 Cent'in yer aldığı kategoriler ötesi bir oyunvardı ki bugün hâlâ dünyanın geleceğine dair içimizde bir umut kırtıtı varsa, sebebi bu oyunu hiç oynamamış olmamızdır.

ALLAHIM, BU SES..?

Syberia'dayız... Kate Walker karda yürüyor, karın sonsuzluğu karşısında adımları her zamankinden daha küçük. Attığı her adımda hoparlörlerden öyle doğal, o kadar o ana ait bir ses çıkyor ki kendinizi orada, Syberia'nın içinde hissedebiliyorsunuz. Belki oyunun yapımcılarının çok da farkında olmadan seçtiği bu ses sayesinde, bir sürü seyine gicik olacağınız halde Syberia'yı oynamaya devam ediyorsunuz. Çünkü oyuna dışardan baktıkça oyunun içine girebilmek arasında büyük bir fark var ve ayagınızın altındaki karların çatıldığı ufak bir çitrtı bu büyük farkı aşmanızı yetti.

Kuş civitleri, homurdanan makineler, sokak sesleri, patlamalar, kulağınızın yanından geçen bir kurşun viziltisi ya da ete saplandıktı andaki tok sessizliği... Bir oyunun ses efektleri ve çevre sesleri iyiye oyun iyidir. Bu, su anlama gelmiyor: "Sesler, en kötü oyun bile kurtarmaya muktedirdir". Hayır, oynlara ait hiçbir öğe tek başına o kadar güçlü değil. Ama söyle bir gerçek var: Genellikle ikincil bir öğe, bir "ona sıra gelirse ilgilenebiliriz" muamelesi gören çevre sesleri ve efektler, sadece her ayrıntısı için özenilmiş oyumlarda yeterince ciddiye alınıp, oyuncuya mest edecek hale getirilir. Bunun son örneği, Company of Heroes. Böyle bir oyunu hiç kimse "sesleri muhtesemmiş" motivasyonuyla edinmeyecektir ama sıcak çatışmanın ortasında, elinizin ayağınız dolandığı bir noktada durun ve sesleri dinleyin; üssünüze yağan topçu atesinin taşı toprağı birbirine katışını duyun, çok uzaklarda süren çatışmaların yoğun sesini dinleyin... Kafanızda bir migfer olmadığı için kendinizi çıplak hissedeciksiz.

Ve oyun endüstrisinin para harcamayı en çok sevdiği konu; seslendirme. Oyun karakterlerini cansız, bedensiz, ruhsuz birer karton kutu olmaktan kurtaran iki şeyden biri o karakterden çıkan seslerdir. (Konumuzla ilgisi olmayan diğer kurtarıcı ise pek tabii ki animasyondur.) Burada bahsettiğimiz şey Splinter Cell'in büyük kahramanı Sam Fisher'in bol burbon yutmuş çatallı sesi de olabilir, Quake 3 deathmatch'inde her dakikada ölen Ziplayan Göz'ün uyuz vıklemesi de... Kendinizi hangi oyun karakteriyle niçin özdeşleştirdiğinizi sorgulamak bu yazının konusu değil ama çoğunuzun MGS'nin olay adamı Snake'i seçmesinin sebebi, Snake'ı has o tuhaf karizma değil mi? Snake her ağzında açığında karizmaya artı kaç veriyor dersiniz? (Bunun tersi de geçerli tabii, "I'm a mighty pirate" dese de Guybrush Threepwood'un asla karizmatik olamayacağını biliyoruz mesela.)

"YES MI LORD?"

Tüm seslendirmeleri Bill Roper'in yaptığı ilk WarCraft'tan bu yana çok şey değişti. Oyun karakterlerine can veren sesler artık neredeyse istisnásız bir şekilde profesyonel seslendirme sanatçılara aitt. Yaş, aksan, vurgu gibi temel belirleyicilerin yanında saç rengi gibi daha spesifik özellikler bile aranıyor artık seçim yapılrken. Örneğin yüzden fazla oyunda seslendirme yapan Jennifer Hale'in sesine yer verebilmek için bazı oyun karakterleri ona benzetileerek tasarılanıyor. Knights of the Old Republic'te Darth Malak'ın çıraklı Bastila Shan, sadece sesini değil görüntüsünü de Hale'den alıyordu. Aynı şey değil belki ama akıma gelen diğer bir örnek de Vin Diesel'in Chronicles of Riddick'i. Vin Diesel bu oyunun hem produktörü ve

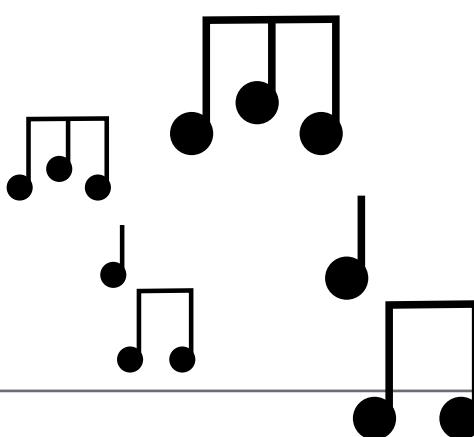
Metal Gear Solid Main Theme

By Yoko

Arranged for piano by Yoko

16 Jan 2001

Original Video Game Soundtrack



yayınçısı, hem de başrol oyuncusu ve seslendiricisi idi. Uzun yıllar sinema, müzik, televizyon içerisinde varlığını sürdürün popüler eğlence kültürünü, sahneye sonradan çıkan temsilci bilgisayar oyunları, yarışa kendisinden çok önce başlayan rakiplerle arasındaki farkı kapatmak için "mükemmelleşmeye" devam ediyor. Bunu sağlamanın en iyi yolunun da rakiplerinin avantajlarını kullanarak, oyunculara "oyunun bir parçası gibi hissetme" şansı vermek olduğunu biliyor. Etkileşim, oyunları diğer medyalardan üstün yapan özelliğidir. Müzikler ve sesler ise, söz konusun etkileşimi "gerçekten gerçek" hale gelmesini sağlayan, oyunun çok önemli bir parçasıdır. ■



DİNLEYİN

Müzikler ve sesler hakkında konuşmak da biraz renkleri anlatmaya çalışmak gibi. Ne kadar anlatırsanız anlatın, doğrudan "temas" olmadıkça söylemekleriniz yetersiz kalır. Bu eksikliği kapatmak için sevgili internete bağlanıyoruz ve sıradağı şarkıyı bizim için dinlemenizi istiyoruz:

www.snesmusic.org/v2/

Super Nintendo'ya çıkışmış nerdeyse tüm oyunların müziklerine ulaşmak için [snesmusic.org'u](http://snesmusic.org) kullanabilirsiniz.

www.hvsc.c64.org

Once Links to Players başlığı altında Winamp 5 plug-in'ini sonra da her birinde yüzlerce oyun müziği olan sıkıştırılmış dosyalarından istediğinizini indirin. Paketten ne çıkacağını saptamak kolay değil ama hepsi de eski günlere dönme garantili.

www.music4games.net

LocoRoco'dan Final Fantasy'ye her platformdan ve her türden oyun müziği hakkında incelemelerin, haberlerin, röportajların, müzik demolarının yer aldığı download'dan ziyade okuma yapabileceğiniz kapsamlı bir kaynak.

www.zophar.net

10 yıllık bir emülatör ve müzik arşivi sitesi. Eski formatları kullanan müzik dosyalarını bilgisayarınıza indirip dinlemek için Zophar'dan faydalabilirsiniz.

HITMAN'İ DANS ETTİREN ADAM: JESPER KYD

Oyun müziklerinin duayenlerinden biri de Danimarkalı genç ustası, bol ödüllü müzisyen Jesper Kyd. Müziğini Hitman serisinin tüm bölümlerinden, Freedom Fighters'tan, Splinter Cell: Chaos Theory'den ve MDK2'den tanıyoruz. Çocukluğundan itibaren adım adım ilerlettiği kariyerinde şu anda zirveyi zorlamaya devam eden Kyd'le röportaj yaptık.

Serpil: Bize kariyer öykünüzden biraz bahseder misiniz?

Jesper: 13 yaşında European Demo Scene grubuna katıldığım zamanlardan beri oyunlara müzik yapıyorum. Bir ton C64 oyunu oynadıktan sonra, müzik yapmaya başladım ve müziğin oyunları ne kadar değiştirdiğini ve derinleştirdiğini fark ettim. Bir yerden sonra bazı oyunları sadece müziğini dinlemek için oynamaya başlamıştım. Öncelikle C64 demolarıyla ilgileniyordum çünkü en iyi oyun bestecilerine ait bir sürü müzik bulabiliyordum bunlarda. Bu işin bir parçası olmak istediğimi o zamanlarda fark ettim. Amiga'yla birlikte C64 için bestelediğim yüzlerce parçadan sonra profesyonel olarak müziğe başlamaya hazır hissettim. İlk profesyonel soundtrack çalışmam 1998'de yayınlanan bir oyuna ait.

S: Siz aynı zamanda film müzikleri de yapıyorsunuz. Oyun ve film müziklerini yapım aşaması bakımından kıyaslayabilir misiniz? Benzerlik ve farklılıklar neler?

J: Oyun ve film müzikleri arasında çok büyük bir fark var. Filmlerde, sahnelerin kölesi durumundasınız ve您的文本内容中存在一些语法错误，我将进行修正并提供翻译。

S: Hangi oyuna nasıl bir müzik yapılacağını kim kararlaştırıyor? Atmosferi belirlerken özgür müsünüz yoksa size

nasıl bir tema yaratmanız gerektiği söylemiyor mu?

J: Hitman serisinde projenin başlangıcından piyasaya çıkışına dek IO Interactive'le çok yakın iletişim halinde oluyoruz ki bu oyun müziği yapmanın en ideal yolu. Ama firmadan firmaya ve teslim tarihlerine bağlı olarak her zaman böyle çalışmıyorum.

Benim yaptığıم şey, müziğini hazırlayıcağım oyunu defalarca oynamak. Bunun çok faydası oluyor. Geliştiricinin oyuncuya ne vermek istediğini anlamaya ve buna uygun şekilde müziğin içine atmosferi derinleştirecek eklemeler yapmaya çalışıyorum. Çok sayıda deneme yapma şansım oluyor ve sonunda oyuna en uygun müzik tarzına ulaşıyorum.



S: Şu anda üzerinde çalışığınız projeler var mı?

J: Ubisoft'un yeni bir oyunu üzerinde çalışıyorum. Bunun dışında, müziklerimin yer alacağı sıradağı oyun The Chronicles of Spellborn (www.tcos.com) olacak ki bu benim bir devasa online oyun için yaptığım ilk çalışma.

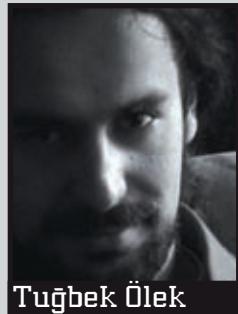
S: Oyun müziği yapmaya ilgi duyan insanlar için önerileriniz var mı?

J: Verebileceğim en iyi tavsiye, bol bol deneme yapmaları ve kendi sound'lara ulaşmaya çalışmaları olabilir.



DONANIM

FATİH'İN KONSOLLARI



Tuğbek Ölek

Kimi büyük olaylar tarihin akışını beklenmedik şekilde değiştirir. O olayların döneminde yaşayanlar ya da olayın şahitleri elbette ki yaşanacak büyük değişimlerin pek de farkında değildir. Mesela İstanbul'un fethini ele alalım. Kuşkusuz Fatih'in ordusundakiler bu büyük zaferin önemini biliyordu. Bu fetih ile Osmanlı'nın dünyanın en büyük gücü haline geleceğini tahmin edememiş olmaları mümkün değil. Ama eminim Fatih'in kendisi bile olaylar zincirinin, yüzyıllar alsa da, Avrupa'yı içinde bulunduğu karanlıktan çıkarıp kolonileri ile birlikte dünyanın mutlak hâkimi haline getireceğini düşünemezdı. Kimse Rönesans'ı, endüstri ve teknoloji devrimlerini ön göremezdi. Ama aslında bu olayların hepsi dönüp dolaşıp Osmanlı'nın fethine dayanıyor.

Bence benzer bir durum yeni nesil konsollar için de geçerli. Oyuncuların çoğu yeni nesil konsolların oyun dünyasını nasıl değiştireceğini çok iyi biliyor. Ama bunun ötesinde yaratacakları etkiyi, olaylar zincirinin bizi nereye götüreceğini görmekten uzağız. Belki de masaüstü PC'lerin sonunu getirecek yeni nesil konsollar ve bilişim sektörü çok farklı bir tekel yapısına dönüşecek. Belki ekonomik dengeleri değiştirecek ve bir gün petrol yerine çip savaşları yaşanacak. İçinizden "bu adam iyice kafayı yedi" diyenler olabilir. Ama Edirnekapı'da Fatih Sultan Mehmet'e gidip "Haşmetlim İstanbul'u aldık, iyi ettik de şimdilik kim kıracak Da Vinci'nin kodunu?" deseniz acaba o sizin için neler hissederdi? ("Tuğbek, sen iyice kafayı yedin" derdi sanırsam – Sinan) ■

98 DONANIM HABER & İNCELEME

108 DONANIM ÖZEL

110 TEKNİK SERVİS

GENIUS ANKETİNDEN ÖDÜL KAZANANLAR

İşte Genius'dan ödül kazanan tahlili okurlarımız: Batu Anlı / Antalya (Navigator 535), Burak Eren /İstanbul (Look 313 Media), Mehmet Özkasap /İstanbul (Ergo 525), Alper Maya /İzmir (Ergo Media R800), Bilal Yüksel /Konya (LuxeMate R3100), Mustafa Ersun /Adana (KB-29e Calculator), Fatih Özgen /Kırklareli (Slim 310NB), Altan Arıdıcı /İstanbul (Speed Wheel 3), Osman İpekman /İstanbul (MaxFighter F-23U).

Kazanan arkadaşlarımızı tebrik ediyoruz. Ödülleri yılbaşından önce ellerinde olacaktır. ■



EDITÖRÜN GEÇEN AYLarda SEÇİKLERİ

PHILIPS 190 G



Zalman CNP s9500



A4Tech X7 G100



Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

Intel Pentium Extreme Edition 955

Intel D975BXB Anakart

Kingston HyperX 1000MHz 2GB DDR2-RAM

Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)

Tagan 500Watt Güç Kaynağı

Zalman CNP S9500

Logitech G15 Klavye

Samsung SyncMaster 960BF



BENQ FP92W

Hızlı, büyük, geniş ve hesaplı...



BenQ bu senenin yıldızı en fazla parlayan monitör üreticilerinden. Bunu büyük oranda LCD tepki sürelerinin sürekli düşüğü bir zamanda sürekli en hızlı monitörleri piyasaya sürmelerine borçlular. Geçen ay Works with Windows Vista logosu alan ilk monitör üreticisi olarak düşük tepki süreli monitörlerden fazlasına sahip oldukları da gösterdiler. Microsoft bu sefer bu logo işini çok sıkı tutuyor ve bir monitörün logoyu kapabilmek için 34 maddelik bir gereklilik listesinden sağ çıkması gerekiyor.

Uretim: BenQ, www.benq.com.tr
Ithalat: Koyuncu, www.koyuncu.com.tr,
 Penta, www.penta.com.tr

Fiyatı: 249\$ +KDV

**LEVEL
EDITORUN
SEÇİMİ**

İNCELEME

Bu ay inceledigimiz FP92W modeli henüz bu logoyu almış değil. Zaten 19" geniş ekran sahip bu monitör BenQ'nun üst modelleri arasında da değil. Ancak bu modeli çok özel yapan iki özelliği var. Birincisi düşük tepki süresi, diğeri ise çok uygun olan fiyatı.

FP92W'nun geniş ekran olduğunu söylemek, bu yüzden ekran çözünürlüğünü 1440x900. Dizüstü bilgisayarlarda başlayan geniş ekran dalgası hızla masaüstü bilgisayarlara da sıçrar. Biz normalde 17" LCD monitörleri yeterli görüyoruz ancak iş genis ekran monitörlere gelince 19" seçmek zorundasınız. Aksi takdirde monitörün yüksekliği çok düşmüştür. Ancak 19" geniş ekran monitörlerin iki kötü yanı var, hem tepki süreleri hem de fiyatları yüksek. Sanırım FP92W'yu neden özel buldukumuz bu durumda daha çok ortaya çıkarır. Bu monitör 5ms gibi çok iyi bir tepki süresine sahip ve üstelik fiyatı sadece 249\$. Bu çoğu 17" monitörden bile uygun, hatta neredeyse 19" CRT monitörlerle rekabet edebilecek seviyede.

FP92W'nun kontrast oranı 700:1, ekran parlaklığı ise 300cd/m², yani ekran parlaklık ve kontrastı da oldukça iyi. Üründe bizim eksikliğini hissettiğimiz en önemli özellik BenQ monitörlerde sıkça gördüğümüz AMA teknolojisinin olmamasıdır. Ayrıca sade görüntüsü bir parça sıkıcı ve ergonomik özellikleri zayıf. Ama bu fiyatla sahip bir monitörde kolayca görmezden gelebileceğimiz özellikler bunlar.

Özetlersek 19" geniş ekran monitörler bu ara çok gözde ve bizce de 17" normal monitörlerden daha mantıklı bir seçim. BenQ FP92W ise uygun fiyatı ve düşük tepki süresiyle oyuncular için ideal bir monitör. ■

Performans: 4/5

Fiyat: 5/5

Artılar: Düşük tepki süresi, uygun fiyat

Eksiler: Ergonomisi zayıf

VISTA'DAN ÖNCE KİTABI ÇIKTI



FIREFOX 2.0 ÇIKTI



Ailemizin sadık web gezgini Firefox'un yeni sürümü tamamlandı ve indirilmeye başlandı. Yeni versiyon eskisinden çok farklı gözükmesine de daha gelişmiş sekme sisteminin yanı sıra daha fazla güvenlik özelliği içeriyor. Yeni özellikler içinde blog severler için imla kontrolü de bulunuyor. Halen Level editörlerinin %90'ı tarafından kullanılan Firefox'un yeni sürümüyle Maxthon kullanan tek hizipçımızı de doğru yola getirecek gibi. ■

HDTV FİYATLARI DİBE VURUYOR

Yaz boyunca LCD ve Plasma TV'lerde yaşanan ve %10'a yakın etki yapan fiyat düşüşü yılbaşı sezonuna girilmesiyle iyice hızlandı. ABD'de 1080i des tekli 32" TV'ler 600\$'ın altına düşerken 1000\$'ın altında 1080p destekli LCD TV bulunabiliyor. Bu fiyat düşüşleri bizde etkisini bir iki ay gecikmeyle gösterde de 2007 herkes için HDTV alınacak ideal zaman olacak gibi. ■

AMD İLE ATI BİRLEŞMESİNİN PERDE ARKASI



Bir düğün, bir cenaze...

5.4 milyar dolar... 4.2 milyarı nakit, gerisi hisse olarak. Bundan 10 sene önce AMD'nin böylesine çığın bir meblağı bastırıp da ATI'ı satın alacağını söyleşeler herhalde gülmekten yerlere yatardım. Belki iki firmaların birleşmesi aklıma yatabildi ama parayı bastırıp ATI'ı satın almak, kulağa gerçekten çılgınca geliyor.

Ama gerçek bu ve PC oyuncuları için en önemli dört markadan ikisi artık aynı çatı altında. Geçen ay AMD birlleşmenin tamamlandığını açıkladı ve ATI resmen AMD'ye katılmış oldu. Herkesi şok eden bu gelişmenin ardından en çok sorulan üç soru vardı. Şimdi ATI'a ne olacak? AMD ile NVIDIA, Intel ile ATI arasındaki çipset üretim anlaşmaları ne olacak? AMD, CPU ve GPU teknolojilerini aynı anda nasıl kullanacak? Birlleşmenin tamamlanmasıyla birlikte bu sorular da cevap bulmaya başladı.

Bir yıldız daha kaydı

ATI'a ne olacağı sorusu için zaten ortak bir görüş vardı. AMD'nin böylesine büyük ve güçlü bir markayı öldürmek istemeyeceği ve ekran kartı işinin ATI markası altında devam edeceği söyleniyordu. Ama çoğunluk yanıldı ve AMD, ATI'ı yutup tamamen sindirecek diyenler haklı çıktı. Önce www.ati.com sitesi ati.amd.com haline geldi ve tasarımı ATI'ın çarpıcı kırmızısından, sıkıcı AMD yeşiline döndü. Sitede AMD&ATI ibaresi ara sıra geçse de ATI logosuna çok zor rastlıyorsunuz. Bunun ardından üzerinde sadece AMD logosu bulunan ekran kartı resimleri yayınlanmaya başlandı ve basın bültenlerinde ATI yerine "AMD Grafik Ürün Grubu" denmeye başlandı. Kısacası AMD'nin beklenilerin çok ötesinde bir hızla ATI markasını unutacağı açık. Yani ATI'a veda etmenin vakti geldi.

Karşılıklı çipset anlaşmaları konusunda ne yaşanacağı kesinleşmese de Intel'in AMD marka çipsetler üretilmesine hiç sıcak bakmayacağı açık. Ayrıca NVIDIA da en büyük rakibinin işlemcileri için çipset üretmeyecektir, bunu istese bile AMD engel olacaktır. Ancak bu birlleşme çok hızlı gerçekleşti ve hali hazırda yürürlükte olan anlaşmalar ve uzun süredir üzerinde çalışılan ürünler var. Bu yüzden firmalar birbirine sırtını dönecek olsa da bu çok hızlı gerçekleşmeyecek. Zaten bu ay piyasaya çıkan yeni NVIDIA nForce 680 AMD işlemcileri destekliyor.

Fusion

AMD'nin CPU ve GPU teknolojilerini birleştirip birleştirmeyeceği sorusunun cevabı da çok kısa sürede direkt AMD'den geldi. Fusion isimli yeni bir platform altında GPU entegre edilmiş CPU'lar üreteceğini duyurdu AMD. Aslında işlemcinin içine ekran kartı entegre etmek yeni bir fikir değil ve Intel'in de bu konuda çalışmaları var. Ama Athlon'a Radeon enteg-

re etmek dediginizde iş değişiyor elbette. Simdiden pek çok basın mensubu ve oyuncular bu fikirden heyecanlanmış durumda. Ama işin gerçeği bu projenin şimdilik oyuncular için değil dizüstü bilgisayar kullanıcıları için geliştirildiği. Çünkü Fusion'in en büyük faydası aynı performansı daha az ısı ve güç tüketerek verecek olması. Bugün üst seviye GPU'ların CPU'lardan daha fazla transistor içerdigini ve çok daha büyük olduğunu düşünürseniz güçlü bir GPU'yu işlemciye entegre etmek buzağıya dana entegre etmek gibi bir şey. Yine de 2010'a doğru oyuncular için tatmin edici performans veren CPUGPU'lar görmek mümkün olabilir.

AMD'nin ATI'ı satın alması genel olarak piyasada olumlu bir hava doğrsa da benim çok büyük kuşkularım var. Bu birlleşme AMD'yi geleceğe taşıyıp sonunda Intel'in önüne geçmesini sağlayabilir. Ama diğer yandan AMD için sonun başlangıcı da olabilir. VIA, S3'ü aldığında neler oldu bir bakın; artık piyasada ne VIA var ne de S3. Üstelik AMD'nin durumu Intel'in Core 2 Duo atağı sonrası pek parlak değilken şimdi başına bir de GeForce

8800 sorunu çıktı. Bugün Intel/NVIDIA bileşenlerden oluşan bir sistem, AMD/ATI bileşenli bir sistemi performans olarak ikiye katlayabiliyor. Üstelik AMD'nin elinde fiyat ve güç tüketimi olarak da büyük bir avantaj yok. AMD'nin bir avantajı işlemci ve ekran kartını bir paket halinde daha ucuz satmak olabilir. Ama daha AMD bu hamlesini yapamadan Intel ve NVIDIA, OEM'ler için böyle bir çalışmaya başlattı bile.

Ya hep ya hiç

Şimdi AMD'nin önündeki zorlu bir dönem var. Öncelikle işlemcilerden gelen gelişmiş silikon üretme teknolojisini ATI ürünlerinde de kullanıp NVIDIA'ya karşı avantaj sağlamalı. Ardından hem CPU hem de GPU'larda atacağının yeni ve güçlü ürünlerle rakibini yakalamalı. Aksi takdirde bu birlleşme donanım dünyasının en büyük fiyatkosu olarak tarihe geçebilir. O zaman AMD CEO'su Hector Ruiz'den dramatik Nick Cave cover'i "Your Funeral... My Trial..." dinleriz.

Bu arada bu yazıyı hazırlarken enteresan bir şey hatırladım. Geçen kış Dresden'de AMD'nin yeni fabrikasını ziyaret ettiğimde bir basın toplantısı düzenlenmişti. Orada AMD bölge direktörü Jean Pierre Brunswick'e yeni fabrikaları açıp daha gelişmiş üretim teknolojisine geçtikçe eldeki eski fabrikaları nasıl değerlendirileceğini, bu fabrikalarda ne üretileceğini sormuştum. O da hafifçe gülümseyip mutlaka bir şeyler bulacaklarını söylemişti. Meğerse o gülümsemeye "ATI'ı satın alıp GPU üreteceğiz" demekmiş. ■



- ATI sipariş etmissiniz. Bırakıyorum böyle.



BATTLESTAR GEFORCE 8800

NVIDIA'nın yeni amiral gemisi tahmin ettiğinizden daha güçlü

Öncelikle özür dileyerek başlayalım yazımıza. Çünkü geçen ay GeForce 8800 ile ilgili rivayetlere dayanarak yazdığınıza haberde yeni GPU'nun DirectX 10 desteklese de birleşik shader mimarisine sahip olmayan bir geçiş ürünü ola-cağını söylemiştim. Genel olarak donanım dünyasındaki hava buydu çünkü. NVIDIA'nın ilk DirectX 10 destekli GPU'yu çıkarmak için acele ettiği düşünü-lüyordu. Ama NVIDIA bizi tam anlamıyla ters köşeye yatırıldı. Çünkü GeForce 8800 ne bir geçiş ürünü ne de sadece ilk DirectX 10 destekli GPU, o ekran kartlarındaki yeni devrim.

İnanması zor ama NVIDIA, GeForce 8800 üzerinde tam dört senedir çalışıyorum. Yeni bir GPU'nun geliştirme sürecinin bir yılı nadiren geçtiği günümüzde bu bir rekor. Üstelik GeForce 8800'un geliştirilmesi tam 457 milyon dolara mal olmuş ki bu da bir rekor. Kısacası Intel'in Core 2 Duo'su gibi GeForce 8800 da NVIDIA'nın yıllardır üzerinde çalıştığı gizli silahımız da bizim haberimiz yokmuş. Bu uzun ve masraflı çabanın meyvesi neye ben-ziyor birazdan uzun uzun anlatacağım. Ama önce gelin DirectX 10 ile birlikte neler geliyor buna bir bakalım.



Piyasaya çıkan ilk 8800GTX,
Asus EN8800GTX

DirectX 10

Yeni DirectX'in en büyük yeniliği Shader Model 4.0'a geçiliyor olması kuş-kusuz. Uzun uzun SM 3.0 ile SM 4.0 arasındaki detaylı farkları yazıp kafanızı ütilemeyeceğim. Değişim hep daha uzun ve karmaşık shader'lar, daha fazla komut, kısacası daha iyi oyun grafikleri anlamına geliyor. SM 3.0 sayesinde oyunlardaki grafiklerin nasıl değiştigini, bu sene içinde çıkan oyunlarda nasıl bir grafik patlaması yaşandığını bir düşünün (Company of Heroes ve Oblivion iyi birer örnek olacaktır). SM 4.0 sayesinde PC oyunlarının grafikleri bunun da bir adım ötesine, muhtemelen yeni nesil konsolların bile ulaşamayacağı bir seviyeye gelecek.

Shader Model 4.0 ile çok temel iki değişim de geliyor. Bunların birincisi Geometry Shader'lar. Vertex Shader'lar tek tek çizgileri işlerken Geometry Shader'lar bir geometriyi bütün olarak işleyebilecek. İkinci yenilik ise birleşik shader yapısı. Eskiden bir ekran kartında belli sayıda Vertex ve belli sayıda Pixel Shader bulunurdu. Bundan böyle kartlarda ortak bir shader havuzu bulunacak ve oyunlar bu havuzdan istediği kadar Vertex, Geometry ve Pixel Shader kullanabilecek.

Shader Model yapısındaki gelişim hem performansı hem de grafik kalitesini artıracak yönde. Diğer yandan DirectX 10'da verilerin işlenme sistemi kökten değişiyor ve bu sayede performans daha da artıyor. Bu değişimi de bir parça Core 2 Duo'daki değişimlere benzetebiliriz. Veriyi daha akıcı bir yolla işleyerek performansta çok büyük artış sağlayabileceğimizi göstermiş Core 2 Duo. DirectX 10'da da aynı mantıkla overhead'den kaynaklanan performans kaybı azaltılıp, benzer verileri tek dönümde işlemek gibi yenilikler var. Bu gelişmiş Shader yapısıyla birleşince DirectX 10 destekli oyunlarda çok ciddi performans artışı getirecektir.

Aynı gayrı yok artık

DirectX 10'un öncekilerden bir farkı GPU üreticilerine daha az özgürlük tanı-ması. Eskiden DirectX gereksinimleri daha esnek ve fazladan bir şeyler eklemek ya da eksiltmek daha kolaydı. ATI ve NVIDIA da bu özgürlüklerini sonuna kadar kullanıyorlardı. Ancak Microsoft artık ipilleri daha sıkı tutuyor ve GPU'ların neyi nasıl destekleyeceğini kendisi söylüyor. Kulağa Microsoft'un



NVIDIA'nın yeni canavarını bu sanal güzel tanıtıyor.

alışılageldik tekel tavrı gibi gelse de aslında bu iyi bir gelişme. Çünkü ATI ve NVIDIA arasındaki farklıklar oyun geliştiricilerin işini zorlaştırıyor, oyunlarda farklı GPU modellerine özel tonla hata ortaya çıkıyordu. Bundan sonra sistemler benzerliği için oyun geliştiriciler hem daha rahat çalışacak hem de oyunlardaki bug sayısını azaltacak.

DirectX 10'un diğer bir

yeniliği ekran kartlarına Sanal Hafiza (Virtual Memory) özelliğini eklemesi. Böylece ekran kartının RAM'i yetersiz kaldığı durumlarda önce sistem hafızası, o da yeterli olmazsa sabit disk sanal hafiza olarak kullanılabilir. Bu elbette oyun performansını çok çok düşürecek ama oyuncuların RAM yetersizliğinden kilitlenmesini önleyecektir. Ayrıca bazı durumlarda TurboCache gibi çalışarak performansı artırma şansı da var.

DirectX 10'un son yeniliği ise Virtualization. Son dönemlerde CPU'lar için sıkça duyduğumuz bu özellik bir bilgisayarda aynı anda iki işletim sistemi çalışması anlamına gelir. Şu an piyasada bunu yapabilen CPU'lar var ama sağlıklı kullanım için ekran kartının da Virtualization desteklemesi gerekiyor. DirectX 10 ile bu gerçekleşmiş olacak.

GeForce 8800

Sıkıcı ama faydalı DirectX 10 bilgilerini aşabildiğimize göre artık gelelim NVIDIA'nın yeni bombasına. Piyasaya GeForce 8800 GTX ve GTS olarak iki model halinde çıkan kartın fiyatı 559\$ ve 449\$ olacak. (Henüz Türkiye fiyatları belli olmadığından yurtdışında açıklanan fiyatları kullandık. Bu fiyatlar bizde yaklaşık 100\$ daha fazla olacaktır.) Her iki kart da DirectX 10'un tüm özelliklerine tam olarak sahip. İkisinde de birleşik shader mimarisı bulunuyor. GTX modelindeki toplam shader sayısı 128, GTS'de ise 96.

Yazımızın başlığında GeForce 8800'i Battlestar Galactica'ya benzetirken abarttığımızı ya da sadece hızını kastettigimizi düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Çünkü GeForce 8800'da her şey öylesine büyük ve hızlı ki bir yıldız gemisine benzetilmeyi hak ediyor. Mesela kartın boyutlarını ele alalım. Son yıllarda gördüğümüz en büyük ekran kartı olan GeForce 8800 GTX bir önceki 7900 GTX'den üç santim kadar daha uzun. Bu yüzden GeForce 8800 GTX almayı düşünürseniz kasanızın yeterince büyük olduğundan emin olmalısınız (GTS modeli 7900 GTX ile aynı boyutta).

Yeni ekran kartına güç veren GeForce 8800 GPU'su (FTL Drive mi desek yoksa) ebat olarak kartın kendisinden de çarpıcı. GPU'nun üzerinde 681 milyon transistör bulunuyor ki bu 7900 GTX'in iki mislinden fazla. Hatta GeForce 8800'de Intel'in yeni dört çekirdekli Core 2 Duo'sundan bile daha fazla transistor bulunuyor. GPU hala 90nm teknolojisiyle üretildiği için fizikselleşmiş olarak da piyasadaki tüm CPU ve GPU'lardan en az iki kat büyük.

Bu devasa GPU'yu besleyebilmek için GeForce 8800 GTX'e çift güç bağlantısı yapmanız ve mutlaka iyi bir güç kaynağına sahip olmanız lazım (GTS modelinde tek bağlantı var). NVIDIA 450 Watt önerse de işi garantiye alıp 600 Wattlık bir güç kaynağı seçmek mantıklı olur. Buna rağmen GeForce 8800 GTX'in güç tüketimi beklenenden az. Radeon X1950 XTX'ten sadece 9 Watt daha fazla.

1,35 GHz'lik GPU!!!

İki kat daha fazla transistor içermesine rağmen kartın güç tüketiminin iki misline gitmemasının sebebi iki ayrı çekirdek hızına sahip olması. GeForce 8800 GTX'in asıl işi yapan Shader birimleri 1,35 GHz gibi akıl almaz bir hızda çalışırken bu kadar hızda ihtiyaç duymayan diğer birimler sadece 575 MHz hızında çalışıyor. Böylece daha az önemli birimler boşuna güç tüketip ısı üretmiyor. Bu açıkçası yıllardır bir ekran kartında gördüğüm en akılçılca buluş. Bu hızlı CPU'ya yeterli veriyi aktarabilmek için 900MHz hızında 768MB GDDR3 kullanılmış. Daha eski kartlar için 900MHz'lik 768MB RAM fazla bile gelebilirdi. Ama bana sorarsanız GeForce 8800 GTX'de darboğaz oluşturabilecek kadar yavaş kalıyorlar. Önümüzdeki aylarda 1GHz'in üzerinde

çalışan 1GB GDDR4'lü çok daha hızlı GeForce 8800'lar (belki 8900) görürseniz hiç şaşmayın.

GeForce 8800 GTX elbette ki SLI desteği de sahip. Hatta üzerinde bir değil iki SLI bağlantı noktası var. Şu an için fazladan SLI bağlantısının bir faydası yok. Ama ileride 3 kartı SLI bağlayabilememize olanak tanyacak (böyle bir manyaklık yapmayacağım elbette).

Kartın üzerindeki dev soğutucuya degenmemek olmaz elbette. Kasa içinde aldığı havayı egzozdan dışarı veren soğutucunun üzerinde kenara yakın bir sıra mazgal bulunuyor. Bunlar fanın daha fazla hava üflemesini sağlıyor. Soğutucuya ilk gördüğünüzde çığın bir ses çıkaracağını tahmin ediyorsunuz. Ama hiç de öyle değil, GeForce 8800 GTX bu performanstaki bir kartın olabileceği kadar sessiz.

Benchmark'lar

Şimdilik gelelim bu canavarın, bu yıldız gemisinin oyunlarındaki performansına. Ancak rakamlardan bahsetmeden önce küçük bir hatırlatma, GeForce 8800 GTX elimize oldukça geç geldiği için detaylı bir karşılaştırmalı test yapacak vakitümüz olmadığından, sizinle bir ay geciktirmek yerine Chip dergisinin Almanya'daki test laboratuvarında yapılan testin skorlarını kullanıyoruz. Ve işte o skorlar bunlar...

	GeForce 8800 GTX	Radeon X1950 XTX	GeForce 7950 GX2
Doom 3	126 fps	80 fps	107 fps
Half-Life 2 Lost Coast	167 fps	121 fps	127 fps
F.E.A.R.	82 fps	58 fps	41 fps
X3 Reunion	78 fps	71 fps	68 fps
3DMark05 V1.2	16707 3DMarks	12948 3DMarks	14601 3DMarks
3DMark06 V1.0.2	10693 3DMarks	6638 3DMarks	8254 3DMarks
3DMark06 SM 2.0	4819 3DMarks	2535 3DMarks	3578 3DMarks
3DMark06 HDR/ISM 3.0	4915 3DMarks	2811 3DMarks	3439 3DMarks

Skorlara bakın mı? O zaman hep birlikte söyleyorum.... "Only wanted to play a while, Then you thought met to fly like a bird, Baby – thought I died and gone to heaven, Such a night I never had before, Thought I'd died and gone to heaven". Bir gün gelip de NVIDIA'nın bana Bryan Adams şarkısı söyleyecek kadar iyi bir ekran kartı yapabileceğini kim düşünürdü? Bunlar nasıl skor? Bu nasıl bir performans!!!

Daha geçen ay ağımız açık bakakaldığımız X1950 XTX'e Doom III'de %57 fark atıyor GeForce 8800 GTX. Half-Life 2'de %38, F.E.A.R.'da %41 fark var. Hiçbir teste X1950 XTX yanına bile yanaşamıyor yıldız gemimizin. Resmen FTL motorlarını çalıştırılmış, testten teste space jump yapıyoruz. Şuna bakar misiniz iki 7900 GTX'den oluşan 7950 GX2'yi F.E.A.R.'da tam ikiye katlıyor. GeForce 8800 GTX bugüne kadar gördüğümüz tüm kartların çok ama çok ötesinde.

Ama skorlar içinde bence en çarpıcı olanı 3DMark06'da Shader Model 3.0 ve HDR açısından alınan skor. Çünkü bu skor bir anlamda Oblivion gibi günümüzün en üst seviye oyunlarını temsil ediyor ve fark %74. Zaten internette biraz dolasılık farklı benchmark'lara bakarsanız GeForce 8800 GTX'in X1950 XTX'i ikiye katladığını göreceksiniz.

Ama bunlar daha hiçbir şey değil. Çünkü GeForce 8800 GTX, DirectX 10 için tasarlanmış bir kart ve bu onun DirectX 9 performansını düşürür. Yani bu teste dezavantajlı durumda aslında. Bu kartın bir de DirectX 10 ile neler yapabileceğini bir düşünün. Crysis gelip de bu kartları tekrar karşılaştırdığımızda, GeForce 8800 GTX'ın karşısına çıkanın vay haline...

Bu kadar yüksek bir teknoloji, böylesine muhteşem bir performans... NVIDIA bizi öylesine ters köşeye yattırdı ki o kale direğinin dibine çöküp sevinçten ağlamak istiyorum. Daha ne söyleyebilirim, bu kartı nasıl anlatabilirim ki... Eğer Hitler'in V1 roketleri GeForce 8800 kadar güclü olsaydı, bugün Ural dağlarından Cebelitarık'a kadar uzanan kara parçasına Avrupa değil Almanya diyor olacaktık. ■

	X1950 XTX	7900 GTX	7950 GX2	8800 GTX	8800 GTS
Yonga Seti	R580+	G71	G71	G80	G80
Transistör	384 Mil.	278 Mil.	2x 278 Mil.	681 Mil.	681 Mil.
İşlemci Frekansı	650 MHz	650 MHz	500 MHz	1.350 MHz / 575 MHz	1.200 MHz /500 MHz
Pixel Shader	48	48	2x 48		
Vertex Shader	8	8	2x 8	128	96
Bellek tipi	GDDR4	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Bellek Miktarı	512 MB	512 MB	512 MB	768 MB	640 MB
Bellek Hızı	1.000 MHz	800 MHz	600 MHz	900 MHz	800 Mhz
Bellek Veri Yolu	256-bit	256-bit	256-bit	384-bit	384-bit

SAMSUNG 770P

Akrobat ruhlu monitör

Samsung son beş senedir bizim en favori monitör markamız. Yıllardır World Cyber Games ile profesyonel oyunculuğa verdikleri destek, bunun en önemli sebeplerinden biri elbette. Ama beş senedir sürekli yükselen ürün kalitesi daha da önemli bir sebep. Samsung, ilk MagicBright CRT'lerle gönlümüzü çalıp sonrasında gelişmiş LCD modelleriyle mest etmişti. Dünyanın bir numaralı LCD panel üreticisi olduklarını düşününce buna şaşmamak gereklidir. Ama Samsung LCD'lerin görüntüsünden de önce çok iyi oldukları daha doğrusu rakipsiz oldukları bir konu var: Ergonomi.

Samsung'un 173P modeli ile tanıdığımız benzersiz pivot teknolojisi 960BF modeli ile gelişmiş ve her iki model de bidden Editörün Seçimi payesi almıştı. Bu ay ise akrobatik yetenekleri bunlardan da iyidir bir model var karşımızda: Samsung 770P.

Öncelikle pivotun ne olduğunu anlatarak başlayalım işe. Basitçe monitörü kavisine bağlayan ve ona hareket özgürlüğü veren sisteme pivot diyoruz. 770P'de bu, ortaklaşa çalışan üç menteşe ile sağlanmış. Bu menteşeleri hareket ettirerek monitörü 18cm yukarı kalkacak şekilde yükseltebilir ya da geriye doğru bir tepsin gibi katlayabilirsiniz. Daha da güzeli menteşeler iki tarafta 180 derece dönen disklere bağlı olduğu için monitörü her iki eksende 180 derece döndürübiliyorsunuz. Bunun anlamı monitörü yan yatırıp dikey olarak kullanabiliyor olmanız.

Bugüne dek gördüğümüz en başarılı pivot teknolojisinin yanı sıra 770P, 1500:1 kontrast oranı da göz dolduruyor. 280cd/m²'lik parlaklık oranı ve 6ms'lik tepki süresi biraz zayıf ama yine

Üretim : Samsung www.samsung.com.tr

İthalat : Kont, www.kont.com.tr,

Koçuncu www.kouncu.com.tr

Fiyatı : 341\$ +KDV



de kötü değil. Monitör piyasada genelde piyano beyazı (iPod beyazı dersek daha tanındık gelecektir) modeliyle bulunsa da siyah modeli de mevcut ki bize sorarsanız daha sık görünüyor.

770P ile ilgili tek şikayetimiz yüksek fiyatı. Bu ay incelediğimiz diğer monitör BenQ FP92W daha hızlı tepki süresi, daha büyük geniş ekranımasına rağmen 770P'den 92\$ daha ucuz. 770P, 2ms tepki süresine sahip olsa belki fiyatını daha makul görebilirdik. Ancak şu anki haliyle sadece çok akrobatik ve çok sık bir monitörde ısrar edenlere tavsiye edebiliriz. ■

Performans: 4

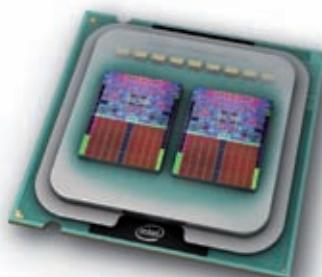
Fiyat: 2

Artılar: Benzersiz pivot, 1500:1 kontrast, sık görünüm

Eksiler: Yüksek fiyat

INTEL VERİYOLUNA GELİYOR

Bu ay Kentsfield kod adlı dört çekirdekli Core 2 Quad işlemcileri piyasaya süren Intel, gelecek iki nesil işlemcisini detayları da açıklamaya başladı. Kentsfield'in ardından gelecek olan Yorkshire da dört çekirdekli olacak ama çekirdekler tek bir silikon içinde birleşecek. 2008 ortasında çıkması planlanan Bloomfield ile ise Intel ilk defa hafiza kontrolörü (Memory Controller) ile işlemciyi birleştiriyor. AMD yıllar önce Athlon 64 işlemcilerinde hafiza kontrolörünü işlemciye alımı ve bu sayede önemli bir performans artışı sağlamıştı. Intel'in bu adımdan kaçınmasının sebebi olarak çipsetlerden elde ettiği gelirleri korumak istemesi olduğu söylendi. ■



AMD SOKETİNİ BULAMIYOR

Daha bu yaz başında AM2 soket yapısına geçen AMD bir sene içinde iki kez daha soket değiştirecek. Barcelona kodlu Athlon'larla birlikte AM2+ soketine geçecek olan AMD yıl bitmeden AM3 soketini duyuracak. Bundan birkaç ay sonra da başka bir soket çıkarılması beklenen AMD'nin kafası bir hayli karışmış gözüküyor. Neyse ki AMD'nin önumüzdeki dönemde piyasaya süreceği bütün işlemciler AM serisi bütün soketlerde çalışacak. Bu yüzden yeni bir işlemci için anakart değiştirmemiz gerekmeyecek. Ancak yeni bir işlemciyi eski bir sokette kullanmak performans kaybına yol açacak. ■



LOGITECH Z-10

Hoparlör dünyasında yeni eğilimler

Şu aralar hoparlör piyasasında eğilimler ters yönde ilerliyor. Yıllarca bilgisayara daha çok hoparlör takmak modayken şimdi hoparlör sayıları azalır oldu. En son 2.1 hoparlör ve kulaklık ikilisini tavsiye ediyoruz. Ama Logitech son ürünü ile çatayı daha da aşağı çekiyor.

Z-10 sadece iki iri hoparlörden oluşan ve subwoofer'ı olmayan özel bir ürün. Ancak oldukça iri olan hoparlörlerin üzerinde 2,5cm'lik tweeter ve 7,6cm'lik woofer'lar bulunuyor. Bu sayede subwoofer'ı olmasa da Z-10 en tizden en basa kadar sesleri gayet iyi çıkarıyor. Toplam 30 Watt gücünde olan Z-10 hem ses kalitesi hem de gücü olarak piyasadaki 2.1 Neodymium hoparlörlerden daha iyi.

Z-10'un ilginç yanı bilgisayara USB üzerinden bağladığınızda çıkarıyor.

Öncelikle hoparlör ses kartı olsun olmasın USB üzerinden aktarabiliyor sesleri. Elbette isterseniz ses kartınızdan da bağlayabilirsiniz. İlginc olan Z-10'un üzerindeki küçük LCD ekran ve dokunmatik tuşlar. Bu ekran Logitech G15 klavyenin üzerinde



Üretim : Logitech www.logitech.com

İthalat : Hızlı Sistem www.hs.com.tr,
Logosoft www.logosoft.com.tr

Fiyatı : Firmaya danışınız

bulunan LCD ekran ile aynı fonksiyonu görüyor. Yani saat ve tarihi, sistem yükünü, çalan müzik ya da videonun bilgilerini gösterebilir. Eğer oyununuz destekliyorsa Health ve cep hane bilginizi bile gösterebilir. Ama cihaz bir hoparlör olduğundan en çok müzik dinlerken işe yarıyor. Çünkü Z-10'un üzerindeki dokunmatik tuşlarla aynı zamanda Media Player'ı kontrol edebiliyorsunuz. Mesela oyun oynarken geri planda Media Player'dan istediginiz bir MP3'ü açıp, Z-10 ile ses ayarı, şarkı geçişlerini yapabilirsiniz.

Özellikle LCD ekranı ile PC özelliklerini kullanabilen akıllı bir hoparlör Z-10. Ürünle ilgili tek şikayetimiz üzerindeki dokunmatik tuşların yeterince iyi tepki vermiyor olması. Bazen ses açıp kapamak için bile Z-10'u deli gibi gidiplarken buluyorsunuz kendinizi.

Ayrıca hoparlörün büyük ebatları herkesin hoşuna gitmeyecek. Hoparlörün fiyatı henüz belli değil ama Froogle'a bakılırsa 150\$'ın altında olmayacağından emin olabilirsiniz. Ama bunun dışında Z-10 oyuncuların da seveceği çok iyi bir hoparlör. ■

Performans: 4/5

Fiyat: 3/5

Artılar: Media Player kontrol edebiliyor, güçlü hoparlörler, LCD ekran

Eksiler: Tuşların tepkisi zayıf

S3 GERİ GELİYOR

Zamanında en popüler ekran kartı S3'ün Virge'üydü. Sonra 3D hızlandırıcılar patladığında S3, Trio adında tarihinin en kötü kartını üretip kendi sonunu hazırladı. Ama batmadan önce gelmiş geçmiş en iyi ekran kartı üreticisi Diamond'ı satın alıp mahvına sebep oldular. Ve sonunda VIA tarafından satın alınıp tarihe karıştılar.

VIA, S3 markası altında daha önce Chrome serisi ekran kartları çıkarmış ama başarısız olmuştu. Şimdi VIA bu ölü markaya bir şans daha tanımak istiyor. Önümüzdeki iki sene içinde önce DirectX 10 ve ardından DirectX 10.1 destekli pek çok GPU'yu piyasaya sürecekler.

Yeni S3 GPU'ları içinde en çarpıcı olan 8 çekirdekli devasa bir MultiGPU olan XE! Quad-channel 512-bit hafıza veriyoluna sahip kart aynı zamanda GDDR-5 de destekleyecek. Bu GPU bugüne dek duyduğumuz tüm ekran kartları içinde en güclüsü kuşkusuz ancak ürünün 2008 sonundan önce piyasada olması beklenmiyor. ■

PC'LER İÇİN KARAR GÜNÜ GELEDİ

PlayStation 3 ve Cell duyurulduğundan beri, herkesin aklında bu süper işlemciye PC'lerde sahip olmak var. Ancak şu ana dek PC'de kullanılabılır bir Cell işlemcisi duyurulmuş değil. Aslında buna gerek de yok çünkü Playstation 3'ün kendisini PC olarak kullanıbilirisiniz. Sony hem kullanıcıların dileğini yerine getirmiş hem de Microsoft'a nanık yapmış olmak için PlayStation 3'ün Linux yüklü olarak geleceğini duyurmuştu. Ancak piyasaya çıkan ilk PS3'lerden Linux falan çıkmadı. Derken müjdeli haber daha önce de PowerPC'ler için Linux geliştiren Terra Soft firmasından geldi.

Terra Soft'un piyasaya sunacağı Linux versiyonunun ismi Yellow Dog Linux 5.0 olacak ve Aralık ayında PS3'lere yüklenmeye başlayacak. Yellow Dog, PS3'e hazır yüklü olarak gelmese de internetten ücretsiz olarak indirilebilecek ve kurulumu kolay olacak. Yellow Dog sayesinde bir Windows PC'de yapıbildiğimiz hemen her şeyi yapabiliyor, PC donanımlarını PS3'te kullanabiliyor olacağız. Yellow Dog'un tek eksiği OpenGL desteği olmadığı için oyun oynamaması. Ama elinizin altında bir PS3 varken Linux oyunlarını ne yapısınız zaten. ■





BÖLÜM 9: GENEL SORUNLARI GİDERME

Yazılımızın onuncu ayında sizlere ufak bir sürpriz yapıp. Fark ettirmeden atladığımız altıncı bölümümüz, yani "Genel Sorunları Giderme" konusunu işliyoruz. İndeksimizde bu konuya çok daha önceden değinmemeyi planladığımız halde hem sizlerden gelen yoğun istekler, hem de birbirinin peşi sıra gündeme düşen önemli konular nedeniyle genel sorunları sona bırakmaya karar verdik ve şimdi oradayız.

A.Sorunu doğru belirlemek

Bilgisayar sorunlarını iki ana başlıkta toplayabiliyoruz: Donanımsal ve yazılımsal sorunlar. Bu başlıklara altına toplayarak sorunlara, neye nasıl müdahale edeceğimizi (veya edemeyeceğimizi) daha rahat anlıyoruz. Bazen ne yapamayacağımızı bilmek hem zaman kazandırır, hem de başına uğrasıp sistemimi daha da bozmamızı engeller. Zira bazı donanım hatalarını kendi evimizde çözmemiz imkânsız.

İNDEKS

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazılı seri şeklinde hazırlamayı uygun gördük.

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:
Benchmark sanatı

Bölüm 7:
Overlock

Bölüm 8:
Tüketiciler hakları

Bölüm 9:
Genel sorunları giderme

Çoğu zaman tüm sıkıntı sorunun kaynağını saptayamamaktan kaynaklanır. Bunun da nedeni bilgisayar sorunlarının bazen görüldüğünden çok daha karmaşık olmasıdır. Oysa biz çözümü genellikle ilk akla gelen yerlerde ararız. Mesela Windows açılırken bilgisayarın yeniden başlamasını ve Windows'un bir türlü düzgün açılmasını örnek alalım. Görünürde yazılımsal bir hataya benzese de, bu tamamen belleklerden kaynaklanan, donanımsal bir hata da olabilir. Ya da özellikle modemlerden kaynaklandığını sandığımız bir hata yazılımsal olabilir. İsterseniz şimdilik çok sık karşılaşılan bazı hatalara ve sebeplerine bakalım.

B.Donanım Sorunları

Donanım hataları, aldığımız ürünlerin üretim aşamasından, montajından ya da birbirile uyum-suzlukundan kaynaklanan, bazen müdahale imkânımızın olmadığı hatalardır. Bu yüzden öncelikle hatayı tespit edebiliyor olmamız gerekiyor. Zira yanlış bir teşhisle yetkili servise gitmemiz, sorunun devam etmesine neden olabilir. İsterseniz sıkça görülen donanım sorunlarına bir göz atalım.

Açılmayan bilgisayar: Belki de en sık karşılaşılan sorunlardan biridir. Eğer bu hataya ilk kez karşılaşıyorsanız ve bilgisayarınız toplanma aşamasında ise Donanım El Kitabı Bölüm 3'ü bir defa daha dikkatlice okumanızı tavsiye ederiz. Zira önemli bir adımı, farkında olmadan atlamış olabilirsiniz (bkz. Mayıs 2006 – Sayı:112, sayfa: 106).

Her şeyi yerli yerine takmanızı rağmen gene açılmıyorsa, güç kaynağınızın yeterliliğini de bir kontrol edin. Bu iş için gene Mayıs 2006 sayımızdaki sayfa 108'de bulunan tabloya bakmanız (ya da <http://tinyurl.com/fn3vk> adresine girip, sistem bileşenlerini eksiksiz şekilde yazmanız) yeterli. Aldığınız güç kaynağı, bu rakamı karşılıyorsa problem yok ama çok altında kalyorsa açılması doğal.

Her şey yerli yerinde, güç kaynağı olması gere-

ken seviye ve kalitede ancak gene ses yok. Düğmeye basıyorsunuz ancak hiç bir tepki vermiyor, ses dahi çıkmıyor. Büyük bir ihtimalle ana kartınızda ya da güç kaynağınızda bir sorun var. Ancak düzmeye bastınız, görüntü yok ama kasanın ışığı yanıyor ve birtakım sesler geliyor (fan sesi ya da diğer sesler), o zaman hataları başka yerlerde aramaya başlıyoruz. Her şeyden önce fanlar ses çıkarıyor ama bilgisayardan başka hiçbir tepki almıyorsanız sorun kisa devre olabilir. Ana kartın altına ya da bir kenarına bir vida sıkılmış ya da başka bir metal parça düşmüş olabilir.

Çıkan garip uyarı seslerinin anlamı:

Anakart ve güç kaynağı düzgün çalışsa bile, diğer parçalarda arıza olabilir ve bu yüzden sistemimiz düzgün açılmayabilir. Bu durumda kesin problemleri belli etmek için BIOS bize sesli sinyaller gönderir. BIOS sürümlerine göre bu seslerin belli anlamları vardır: problemin kolayca bulmamızı sağlarlar. Bu seslerin anlamlarını verdigimiz tabloda bulabilirsiniz, ayrıca ana kartınızın kitapçığında benzer bir tablo olup olmadığına bakabilirsiniz. Ama alet anlamadığınız bir dilde ölüyorsa eski yöntemlere geri dönmek gerekiyor.

Ekrana gelmeyen görüntü: Eski yöntemlerden kastettiğim "deneme–yanılma" yöntemi tabii ki. "Ses var ama görüntü yok" sendromu yaşıyorsak hemen ekran kartını yerinden çıkarıp, bir daha yerine takmakta fayda var. Bazen tam oturmadığı için böyle olabiliyor. Diğer yandan ekstra güç gerektiriyorsa, ekran kartına güç kablosunu bağlayıp bağlamadığımızı, son olarak da monitör kablosunu ve monitörü de bir kontrol edelim.

Boyle durumlarda hemen göz atılacak bir diğer şüpheli ise belleklerdir. Hele ki iki veya daha fazla bellek kullananlar ilk önce tek bellekle ve olmazsa onu da farklı yuvalarda deneyerek sistemlerini açmayı denemelidir. Bundan sonra ekran kartı dışındaki tüm kartları ve sürücülerini sökmeli deneyin. Hala görüntü yoksa sorun bir ihtimal işlemicide olabilir. Bu arada bir şekilde (mesela komşuda ya da arkadaşıñ evinde) deneyerek ekran kartı ya da bellek gibi montajı kolay parçaların diğer sistemlerde sorunsuz çalışıp, çalışmadığını bakabilirsiniz.

Tüm parçalar tek başlarına normal ancak sizin ana kartınıza takınca çalışmıyorsa bu sefer gene anakartta sorun olabilir. Artık bu durumda size sadece kasayı sırtlanıp, yetkili servisin yolunu tutmak kalmıştır.

Kendi kendine kapanan bilgisayar: Tüm hataları düzelttiniz ve sorunsuz bir şekilde bilgisayarınızı kullanmaya başladınız. Windows'u kurduğunuz ve ağılış ekranını gördünüz, tüm sürücülerini eksiksiz bir şekilde kurdunuz. Bir oyun açtığınız, aradan birkaç dakika geçti ve pat! Bilgisayar kendi kendine kapandı. Bu durumda ilk akla gelen işlemcinin aşırı ısındığıdır ve gayet mantıklıdır. Emin olmak için Everest Ultimate Edition donanım monitörünü kurup (ya da anakart sürücüsüzle gelen başka bir monitör programı), işlemci sıcaklığını öğrenebilirisiniz.

Eğer sıcaklık değerleri hiçbir şey yapmadan Windows'tayken 60-65 derece arasında ise



problem var demektir. Ancak bu değerler işlemci ailesine göre farklılıklar gösterebilir. Bu konuya ilgili geniş bilgiyi gene tablo-muzdan öğrenebilirsiniz. Diğer bir ihtimal ise ekran kartının aşırı ısınması. Ama gözden kaçan diğer bir ihtimal daha var. O da kalitesiz ve düşük potansiyelli güç kaynağının bizi yarı yolda bırakmış olabileceği.

Kendi kendine başlayan bilgisayar: Çok sık görülmese de bazen bilgisayarlar kendi kendine açılabilir. Buna bilgisayar içinde biriken aşırı statik elektrik ya da statik yük birikmiş bir halde bilgisayara dokunan insanlar sebep olabilir (yünlü kazak giyip, koltukta veya halının üstünde bütün gün debelenen birinin bilgisayara çarpması mesela). Böyle bir olayın yaşanmaması için hem kendinizin, hem de bilgisayarınızın topraklamasına dikkat edin.

Diğer yandan elektrik gidip geldiği zaman veya kasa güç kaynağına bağlı olan güç kablosunu çekip takığınız zaman sisteminiz kendiliğinden çalışmaya başlayabilir. Bu, bir sorun olmamakla beraber ana kartın BIOS'u tarafından değiştirilebilen bir özellikdir. Bazı anakartlarda "Restore on AC Power Loss", bazılarında ise "Power Fail Status" veya benzer şekilde ifade edilen bu özellik, sisteme gelen elektrik kesildiğinde ve tekrar geldiğinde, güç kaynağının sisteme tekrar güç verip vermeyeceğini belirler. Sürekli

AMD İşlemciler		
Athlon 64 X2	65°C	
Athlon 64, 64FX, Sempron	65°C-70°C	
Athlon XP 2200+ ve üzeri	85°C	

Intel İşlemciler		
Celeron 1.7GHz ve üzeri	67-77°C	
Pentium 4	64°C-78°C	
Pentium D	63°C-69°C	

çalışması gereken sistemlerde, elektrik gidip gelse bile bu özellik sayesinde sistem otomatik olarak tekrar çalışır ve sistem kaldığı yerden çalışmaya devam eder.

Ekranda beliren garip görüntüler ve kirilmalar: Bu konu hakkında fazla söylemeyecek bir şey yok aslında. Ya çok ısınıyordur ya da gerçekten de ekran kartınızda üretim hatası vardır. Eğer overclock'lu ise frekansını düşürmeli, ayarlarını ellemeyi deneyin de hemen yetkilisi servise başvurmalısınız. Diğer yandan sürücülerini kaldırıp, yeniden yükleyerek de son bir defa deneyebilirsiniz.

Kilitlenen bilgisayar: İşlemci aşırı ısındığında ya da belleklerde uyumsuzluk olduğunda görülür. Genellikle bilgisayar açıkken ve sadece Windows, rutin işler yaparken görülmeyebilir. Çoğunlukla da oyun oynarken olur. Düzenin giden bir sistemde durduktan sonra de görülebilir.

C.Yazılım Sorunları

Aslında bu konuda yazılacak pek çok soru ve cevap var. Ancak hepsini yazmaya ne sayfalar, ne de zaman dayanır. Onun yerine en çok karşılaşılan sorunlara değinmek istedik. Diğerlerini de zaten Teknik Servis'te cevaplama olanağımız var.

Sabit Disk Limiti: Windows XP, yüklenmediği haliyle en fazla 120 GB sabit diskleri görüp kullanabilir. Bu da bazen sorunlara neden olur. Aslında çok basit ama pek de dikkat edilmeyen bir konu. Bu sorunla karşılaşmamak için Windows'u güncellemek yeterli.

USB 2.0 ve High-Speed USB olayı: USB bağlantısı aracılığıyla bir aygit bağlarınızın ve bilgisayarın USB 2.0 desteği olmadığı ya da sürücülerin yüklenmediği için Windows bir uyarı mesajı verir. Çoğu zaman kullanıcılar bu mesajdan dolayı telaşa kapılabilir çünkü

mesaj içerisinde sistemlerinin High-Speed USB desteklemediğinden ve bunun hataya neden olabileceğiinden bahsediliyor. Aslında bu, o kadar büyütülecek bir şey değil. Arada sadece hız farkı var, o kadar. Kabul etmek gereki ki piyasada iPod gibi sadece USB 2.0 bağlantısı isteyen az da olsa aygıtlar da var ama abartılacak bir durum yok. Zaten çözümü de çok basit.

SP2 yükleyince bu sorun ortadan kalkacaktır. Ya da Q312370 numaralı USB 2.0 için QFE düzeltici Windows güncelleştirmesini tek başına indirip, kurmanız ve ardından kendi ana kartınızda bulunan USB 2.0 sürücüsünü yüklemeniz yeterli olacaktır. Diğer yandan eğer USB hatlarının HI-Speed sürücülerini yüklemesmeniz sadece hız ve vakit kaybı yaşarsınız. Örnek olarak 128 MB veriyi USB belleğine kopyalarken 35 saniye beklemek yerine 3 dakika beklersiniz.

CD-ROM ve kilitlenme sorunu: Bazın kullanıcılar optik sürücülerine disk taktiklerinde bilgisayarın kilitlendiğinden ya da okuma gücüği çıktılarından yakınırlar. Aslında ne kadar donanımsal bir hata olarak gözükse de bu tamamen yazılımla alakalı bir sorundur. Zamanla bir nedenden ötürü Windows içinde bulunan kontrol dosyaları saçmalayabilir. Zaten bu yüzden belli aralıklarla (en az altı ayda bir) format atılmasıyı geleceğini vurguluyoruz. Ancak tabii ki bu süre sizin kullanım aralıklarınıza ve sisteminizi temiz tutup tutmadığınıza göre değişebilir. Her neye durumdaki optik sürücülerden ümidi kesmiyoruz. Böyle durumlarda formattan daha kolay bir yöntem olarak anakart sürücülerini kaldırıp yeniden yükleyebiliriz. Ya da farklı yuvalara yerleştirip sürücüyü bilgisayarın yeniden tanımmasını sağlayabiliriz. Eğer yazılımsal bir sorundan kaynaklıyorsa büyük oranda düzellecektir. Olmadı son bir şans olarak format attıktan sonra kesin kararınızı verin. Eğer gene sonuç vermiyorsa ciddi sürücünüzü bozulmuş demektir. ■ *OlgaY Ertez olgay@level.com.tr*

AMI BIOS

Sinyaller	Hata Mesajı	Açıklama
1 kısa	DRAM refresh failure	Programlanabilir zamanlayıcı ve kontrolörler arızalı ya da hatalı.
2 kısa	Memory parity error	İlk 64K birim bellekte hata var.
4 kısa	System timer failure	Sistem zamanlayıcılarında bir problem var ya da ilk yuvaya takılı belleklere bir sorun var.
5 kısa	Processor error	İşlemci hatası, bozuk ya da yerine tam oturmamış.
6 kısa	Gate A20 failure	Klavye bağlantısı ya da A20 geçidine bir sorun var.
7 kısa	Virtual mode processor exception error	Klavye kablosu kontrol edilmeli ya da başka bir klavye denenmeli.
8 kısa	Display memory read/write error	Anakart ile işlemci arasında uyumsuzluk var.
9 kısa	ROM checksum error	Ekran kartı yerine tam oturmamış ya da bozuk.
10 kısa	CMOS shutdown register read/write error	Sistem bileşenleri BIOS ROM değerleri ile uyumlu değil ya da BIOS ROM hasar görmüş.
11 kısa	Cache error	CMOS hatası.
1 uzun, 2 kısa	Failure in video system	L2 önbelleğinde hata var.
1 uzun, 3 kısa	Memory test failure	Ekran kartının video BIOS ROM'unda bir arıza var ya da kartın kendisi bozuk.
1 uzun, 8 kısa	Display test failure	Bir ihtimal yerine de tam oturmamış olabilir.
2 kısa	POST Failure	Belleğin 64KB üzerinde bir arıza var.

Award BIOS

Sinyaller	Hata Mesajı	Açıklama
1 uzun, 2 kısa	Video adapter error	Ekran kartı bozuk ya da yuvasına tam oturmamış.
Tekrarlanan (kesik kesik, sürekli)	Memory error	Monitöre giden kabloyu kontrol etmeyecektir.
1 uzun, 3 kısa	No video card or bad video RAM	Bellek bozuk ya da yerine tam oturmamış. Bellekleri çıkartıp, tek tek, farklı yuvalarda denemekte faydalı.
Çalışırken uzun, şiddetli sinyal	Overheated CPU	Ekran kartını çıkarıp, tekrar yerine takarak, bir defa daha kontrol edilmeli.
Tekrarlanan (düşük ve şiddetli)	CPU	İşlemci aşırı ısınıyor belli ki. Fan ve işlemci ısısı kontrol edilmeli.

TEKNİK SERVİS

Bu ay mümkün olduğunca çok soruya cevap verebilmek için hızla maillerimize geçiyoruz.

Bellek ile sistem kurtarılır mı?

SORU Selam Level çalışanları, elimde P4 3.2 GHz işlemci, 512 MB DDR2-400 MHz bellek, 256 MB Geforce 6200 ekran kartı var. Bilgisayarım yeni çıkan oyunlarda zorlanıyor. Grafiği düşürdüğümde ise görüntüler oynanmaz hale geliyor. 1 GB bellek almak istiyorum, yararı olur mu?

Ege AKINCI

CEVAP Merhabalar Ege, oyunlarda performans alamamanın asıl sebebi elindeki düşük seviye ekran kartı. Elindeki belleğin de az da olsa etkisi var ancak onu artırmak oyunlardan çok programlarda etkili olur. Oyunlarda performans ariyorsan ekran kartını en azından orta seviye bir karta terfi ettirmelisin. Donanım pazarındaki ideal sisteme bir göz atmanın tavsiye ederim, görüşmek üzere.

Guild Wars Code 058

SORU Guild Wars, code 058 hatası veriyor. Yani bağlantılı bir program engelliyor. Guild Wars Support'dan baktım, modem ayarları ile ilgili bir sorunum olduğunu gördüm. Ama benim modemimde (E-Con) olmayan bazı ayarlar var ya da ben bulamadım. Yardım edebilir misiniz?

Cüneyit ŞAHİN

CEVAP Merhabalar Cüneyit, eğer sorunsuz bir şekilde internete bağlanabiliyorsan, siteleri gezebiliyorsan veya diğer işlerini görebiliyorsan ama sadece burada sorunla karşılaşıyorsan, sorun modem ayarlarında olmayıpabilir. Mesela benim aklıma ilk gelen, oyunun güvenlik duvarına takılması ve bu hatalı vermesi. Özellikle SP2 kullanıyorsan ve güvenlik duvarı açıksa ya kapat ya da bu programa izin vermesini sağla. Eğer başka bir güvenlik duvarı kullanıyorsan onda da aynı işlemi uygula.

Overclock limiti

SORU Selam Olgay, ben de overclock yapmak istiyorum. Elimde Intel Core 2 Duo E6600 işlemci, Asus 7600 GT ekran kartı, Asus P5B anakart, 1 GB DDR2-533 MHz bellek var. İşlemci ve ekran kartımı overclock ile ne kadar artıtabilirim? Simdiden teşekkür ederim.

Burak UZUN

CEVAP Öncelikle Burak ne işlemcilerde, ne de ekran kartlarında, hele ki overclock konusunda bir sınır yok. Elindeki parçaların üretim serilerine ve diğer bileşenlerine bağlı bu. Ama ilk gözüme çarpan, elindeki belleklerin frekansları. Overclock konusunda yüksek frekanslı ancak düşük zamanlama değerlerine sahip bellekleri tercih etmek gerekiyor. Ama bunlar da cidden pahalı ürünler. İşlemcinin overclock potansiyelini bu noktada belleklerin kısıtlayabilir. Diğer yandan ekran kartının overclock durumunu da soğutmadı kullanıldığı parçalar

belirler. Bu yüzden sana limitlerden çok, izleyecek yolu söyleyebilirim. O da yavaş yavaş, 3-5 frekanslık artırımlar ve takibinde benchmarklarla test edilerek olabilir. Sonuca göre de limiti kendin belirleyeceksin. Detaylı bilgi için *Donanım El Kitabı Ekim 2006 bölümünde de bakılabilirsin. Orda yazanlardan başka sana ekran kartı overclock'u için RivaTuner kullanmanızı tavsiye edebilirim.*

19" Widescreen Monitör

SORU Merhabalar, 19 inch bir LCD monitör almakta karar verdim ve Samsung'ın 940BW modelini beğendim. Ancak size, bu konuda birkaç sorum olacak.

Bu monitor 1400x900 çözünürlüğü destekliyor. Mesela benim sistemim FEAR'ı 800x600 çözünürlükte kaldırıyor. Ben FEAR'da çözünürlüğü 800x600 yapsam ekranda görüntü kaybı veya basık bir görüntü oluşur mu? Peki, masaüstüne çözünürlüğü ne yapmam lazımlı? 1024x768 yaparsam yine basık görüntü meydana gelir mi?

Son olarak bu monitör sizce nasıl, yoksa başka bir LCD monitör alayım ya da düz ekran bir CRT mi alayım? Bütçem en fazla 500 YTL (bu monitör de 509 YTL civarı). Ayrıca bu monitörü tercih etme sebebim film izlemek ve oyun oynamak.

Tansu TEK

CEVAP Merhabalar Tansu, alacağın monitörde çözünürlüğü istediğiniz gibi ayarlayabilirsin. Bu da bir sorun yaratmaz. Ancak her LCD monitörün bir doğal çözünürlüğü vardır. Bu çözünürlüğü kullanmak görüntünün daha iyi olması anlamına gelir. Bu yüzden masaüstü çözünürlüğün 1400x900 olmalı. Oyun ve filmlerde daha düşük çözünürlük kullandığında yine bir parça kalite kaybı olabilir ama bu kayıp masaüstünde olduğu gibi hissedilir değildir.

Seçtiğin monitör Widescreen. Bu yüzden standart çözünürlüklerde daima basıklık olacaktır. Bunun önüne geçmek için Widescreen çözünürlükleri kullanmalısın. Mesela 1280x1024 yerine 1280x768 gibi. Bunu yaptığı zaman basıklık sorunu da olmaz.

Samsung 940BW bence gayet iyi bir seçim. Hem 19" Widescreen'ler bu ara çok popüler hem de 4ms tepki süresi gayet iyi.

Bir soru, bir cevap

SORU Selamlar Level ailesi, bir sorunum var ve çevremde bu işlerden anlayan birileri olmadığından güvenilir kimseler olarak size sormayı akıl ettim. Öncelikle ben bu bilgisayı, müzik dinlemek ve oyun oynamak gibi standart amaçlar için kullanıyorum. Lakin yeni çıkan oyunlardan iyi performans alduğum söylememez.

1- 1 GB DDR 400MHz yerine, 533MHz almayı düşünüyorum. Uyar mı bilgisayarına?

2- Ekran kartı olarak 256 MB bir şeyle düşünüyorum. En fazla 100\$ civarında bir canavar bulu-

bilir miyiz?

- 3- Bu download olayını da abarttım, yeni bir sabit disk mi alsam?
- 4- Bir de bu Company of Heroes nasıl bir oyundur? Kalkamıyorum başından! (Güzel bir oyun ama bir süre sonra gayet de başından kalkılabilen, yaşadım bunu ben – OlgaY) (Sen oyundan ne anlarsın zaten, ben hala başındayım bak – TÖ)
- 5- Vizeler de yaklaşı, yeni ve güzel bir sürü oyundan kafayı kaldırıp ders çalışmaya sağlayacak bir ilaç ya da program var mıdır?
- 6- Bu soru değil. Seviyorum sizi, bilin istedim. (Eyvallah – OlgaY)

Kucak dolusu sevgiler (Bu arada "Kucak dolusu" sevgide bir ölçü birimi mi, çok duyduğum ama bir türlü anlam veremedigim bir ifadedir. – OlgaY), saygılar.

Saygı Kırılmaz

CEVAP Merhabalar Saygın, DDR belleklerde 533MHz frekansı bulman gayet zor, bulsan bile muhtemelen anakartın 533MHz çalıştırılamayacaktır o RAM'leri. Hadi çalıştırıdı diyelim, yine de performansta çok büyük bir fark olmaz.

100\$ civarında canavarı kim kaybetmiş ki biz bulalım, değil mi? İlahi Saygın... (100\$'a Radeon X1600 Pro alabilirsin. Hatta hazır RAM'lerden vazgeçmişken Radeon 1650 XTX'e bile gidebilir elimiz. – TÖ)

Yeni bir sabit disk alabilirsin, cidden fiyatları çok ucuzladı ve malum günümüzde download hızları da bayağı bir arttı. Diğer yandan DVD yazıcı fiyatlarında da bir düşüş var, bunu da göz önünde bulundurmak lazımdır.

Ders çalışmak için süper bir çözümüm var (en azından bende işe yaradı). Hiç sektirmeden akşam haberlerini seyrediyorsun, için kararlısan, bunalyorsun. Bir an evvel bu hayattan kaçırı kurtulmak için planlar yapmaya başlıyorsun ancak bir de bakiyorsun ki paran pulun yok. Anlıyorsun ki en yakın zamanda para biriktirmek lazım. Sonra ne iş yaparım diye düşünmeye başlıyorsun, aklına insanların üç kuruş için birbirlerileyi ölümüne mücadele ettiği geliyor ve dört elle derslerine sarılıyorsun. TSE onaylı bir temdir, haberin olsun.

Görüşmek üzere kendine iyi bak.

AMD kaç Intel ola ki?

SORU Merhaba Level ekibi, benim bir sorum olacak. AMD Athlon 3200+ (2.01 GHz) 64bit bir işlemci var. Bu işlemci 2.01 GHz frekansındaki bir Intel (çift çekirdekli olmayan) işlemciye mi denk? Sordugum zaman "Olur mu, AMD'nin frekansına bakma,



senin işlemcin 3.0 GHz Intel işlemcilere falan denktir" diyorlar ya da doğrudan Intel'in 2.01 GHz hızındaki bir işlemcisine denk olduğunu söylüyorlar. Hangisi doğru? Sorumu cevaplarsanız çok sevinirim, hepинize iyi çalışmalar.

Mustafa TAŞTEKİN

CEVAP *Merhabalar Mustafa, işlemci konusunda frekans aralıklarının kısıtas olmadığını pek çok defa dile getirmiştik. Zira eskiden AMD çeşitli nedenlerden performansı düşük freksnlarda ararken, Intel aynı performansı yüksek freksnlardan sunardı. Ve evet o zamanlar da bize bu tarz sorular gelirdi. Bizim de cevabımız "AMD 3200+, karşılaşılder Intel işlemcilerden tahnini 3.0-3.2 GHz olanlarına tekabül eder" şeklinde olurdu. Burada gene dikkat etmen gereken nokta, karşılaşılder işlemci ailesi. Bunu da mimari yapısı ve performansına bakarak söyleyebiliriz. Piyasada tek çekirdekli bir sürü Intel 3.2 - 3.0 GHz işlemci varken hangisinin bizim bakiyam gereken olduğunu bulmamız uzun bir süreç. Aslında bunu o kadar kafaya takmak doğru mu, onu da tam bilemiyorum.*

Beklenen AGP

SORU

Merhabalar Olgay, benim sana ufak bir sorum var. Sapphire, ATI Radeon

X1650 Pro'yu AGP slotuna uygun olarak da çıkarıyorum. Bu bizim o beklediğimiz fiyat/performans oranı gayet iyi olan kart mı yoksa biraz daha alt bir modeli mi? (Öyle bir kart mı bekliyorduk? – Olgay) Yani AGP olması PCI-e olmasından performansta bir değişim yaratıyor mu? Ben şu an nebiden kalma bir ASUS ATI Radeon 9600 SE AGP kullanıyorum ve anladığım kadarıyla yeni nesil ekran kartları için öncelikle anakartımı (ASUS Ai P4P800 Hyperthread) değiştirmem gerekiyor. Bu bana çok pahalıya patlayacağı için bir iki yıl daha idare etmek adına AGP bir ekran kartı almak istiyorum. Bu Sapphire ATI Radeon X1650 Pro benim ismini görür mü? Yani bir sorun çıkartır mı ve alınmaya değer mi?

İşlemcim P4 2.8 GHz, bellek ise 1 GB. Bu ekran kartı ile bu sistem beni iki yıl daha idare eder mi? Oblivion'u rahatça oynayabilirim miyim? Ayrıca bu 1GB bellek benim iki bellek yuvamı işgal ediyor. Kalan iki taneye de bir 1GB daha ekleyip toplam 2GB yapabiliyor mu? Bunun bana bir yararı olur mu? Bir de galiba benim belleklere DDR, gidip herhangi bir DDR bellek alsam olur mu?

Başını sıyırdım biraz ama gerçekten de yardımına ihtiyacım var. Simdiden teşekkürler.

İnanç BARAL

CEVAP *Merhabalar İnanç, Sapphire X1650 Pro, AGP piyasasında fiyat/performans bakımından beklediğimiz ürünün ta kendisi. Hele ki elindeki 9600SE'nin üstüne ilaç gibi gelecek diyebilirim. AGP ile PCI-EX'in sadece veriyolları değişik ama performansı asıl sağlayan işlemcileri olduğundan büyük bir fark olduğunu söyleyemeyiz (Veriyolu ihtiyacı oynduran oyuna değil). X1650 Pro şu an için işini görür ve sorun çkartacağını da zannetmiyorum. Ancak iki yıl uzun bir süre. O kadar zaman dayanabileceğim hakkında şüphelerim var. Oblivion konusunda ise sadece oyunu oynayabileceğini ancak performans konusunda fazla ümitlenmemeni söyleyebilirim. Kendileri biraz sistem canavarı da.*

2 GB bellek sana çok fazla avantaj sağlamanız, 1 GB gayet yeterli. Hele ki 2x512 MB+1 GB gibi uygulamanın faydasından fazla zararını bile görebilirsin (uyumsuzluk açısından). Bellek konusuna hiç girme bence. Onun yerine parını biriktirip, toptan işi çözmen daha mantıklı.

Evet, bir ayın daha sonuna gelmişiz bile, umarım verdiğimiz bu bilgiler yararlı olmuştur. Görüşmek üzere, şimdilik hoşça kalın... ■
OlgaY Ertez olgay@level.com.tr

DONANIM PAZARI

Bu ay göze çarpan en önemli nokta, işlemci fiyatlarındaki hafif yükseliş. Çoğumuzun beklediği, fiyatlardaki dengelenmeye gelecek indirimleri ne yazık ki yakın zamanda göremeyeceğiz. Diğer yandan üst freksnlardaki belleklerdeki kitlik halen devam ediyor. Ancak bu ay asıl hareketlilik GeForce 8800 GTX ile ekran kartı cephesinde yaşandı. Ancak henüz piyasaya girmedeninden Donanım Pazarında yer almıyor. Ama siz şimdiden GeForce 8800 GTX'i Süper Sistem'imizin ekran kartı olarak düşünülebilirsiniz.

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

shop.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.hepsiburada.com
www.eksenbilgisayar.com

www.kangurum.com
www.gold.com.tr
www.vatanbilgisayar.com
www.hs.com.tr

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	Intel Core 2 Duo 6300 \$220	Intel Core 2 Duo 6600 \$369	Intel Core 2 Duo 6700 \$650
Anakart	ASUS P5B \$135	ASUS P5B \$135	ASUS P5W DH Deluxe \$255
Bellek	512MB DDR2-800 Kingston \$112	1GB DDR2-800 Kingston \$183	1 GB DDR2-1000 Kingston \$302
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$51	Samsung 200GB SATAII 7200RPM 8MB \$79	2xSamsung 300GB SATAII (Raid 0) \$224
Ekran Kartı	Asus EAX1300Pro/TD/256MB \$95	Sapphire X1650 Pro \$160	Sapphire X1950 XTX 512 MB \$559
Monitör	Samsung 794 MB Flat 17" \$129	Samsung 997 MB Flat 19" \$181	BenQ LCD FP93GX \$429
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$29	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$38	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$38
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$139	Sound Blaster X-Fi Fataligy \$309
Kasa	Asus TA-211 \$51	Thermaltake Shark \$145	Coolermaster Stacker \$203
Klavye	Logitech Internet Pro \$13	Logitech G15 \$91	Logitech G15 \$91
Mouse	A4Tech X-750F \$25	Razer Diamondback \$65	Logitech G5 \$85
Floppy	\$6	\$6	\$6
Toplam	\$866	\$1,591	\$3,151

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlarından ve başka mağazalardaki fiyatlarından farklı olabilir. Fiyatlar verilenin mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemiştir.

STRATEJİ USTASI

NEVERWINTER NIGHTS 2

YAPAY ZEKAYLA BAŞ ETMEK



■ Büyücülerinizi arka planda tutup Mage Armor gibi ekstra zırhlarla donatmanız, zaman zaman onları diğer karakterlerinizle korumak sorunda kalmayacağınız anlamına gelmez.

Neverwinter Nights 2'nin getirdiği en büyük yeniliklerden biri kuşkusuz, tamamen kontrol edilebilen ekip üyeleri oldu. Obsidian'ın, tek kişinin kontrolünü bir kenara bırakıp, 4 ekip üyesinin birden aynı anda kontrol etmesini bir parça kolaylaştırmak için geliştirdiği "Behavior (Davranış)" sistemine bir göz atalım; hangi seçenek ne işe yarıyor görelim.

PUPPET MODE (KUKLA MODU)

İnceleme yazısında da belirttiğim gibi tama- men "hardcore" oyuncular için tasarlan- mis bir yapay zeka modu Puppet Mode. Bu seçenek aktif hale getirdiğiniz zaman tüm ekibinizin hareketlerini birebir kontrol etmek durumunda kalmışsınızdır. Savaş dışı durum- lar hariç, yürümeyen, saldırmayan, kısacasi hiçbir harekette bulunmayan ekip üyelerine sahip oluyorsunuz. Savaş sırasında sürekli olarak oyunu durdurarak adamlarınızın her birine ayrı emirler vermek durumunda kalmışsınızdır. En başta çok zor gibi görünse de, normal moda oynayan oyuncuların bile zorlu dövüşlerde bu modu kullanmalarını şiddetle tavsiye ediyorum. Genellikle yapay zeka durumu çok iyi idare etse de, kalaba- lik ve önemli dövüşlerde saldırı önceliğini belirlemek, her bir karakter için bir kaç sal- dirı hamlesi oluşturmak ve yapılacak uygun büyüleri seçmek işinizi bir hayli kolaylaştı- bilir. Yoksa arka planda büyüğünüzü saldıran üç kişi varken, yardımcı fighter'ınızın alakasız adamlara daldığına şahit olabilirsiniz.

FOLLOW DISTANCE (TAKİP MESAFESİ)

Bu seçenek sayesinde adamlarınızın ana karakterinizi ne kadar uzaktan takip edebi-

leceğini belirleyebilirsiniz. Bu mesafe, göğüs göğüse savaşan ekip elemanları için yakın, menzilli silahlardan kullanan ekip üyeleri ve büyücüler için orta ya da uzak şeklinde ayar- lanmalıdır. Bu sayede yakın dövüş adam- larınızın her zaman yakınında kalmasını, büyücülerinizinse savaş alanından mümkün olduğunda uzak kalmasını sağlayabilirsiniz.

DISARM TRAPS (TUZAKLARI ETKİSİZ HALE GETİRME)

Bu seçeneği sadece tuzakları etkisiz hale getirme yeteneğine sahip karakterler için aktif halde tutmalısınız. Yanlış karakterlere bu davranış biçimini tanımlayarak gereksiz yere zarar görmelerine sebep olabilirsiniz. "Disarm Traps" davranışına sahip bir rogue, tuzakların tespit edilmesinin hemen ardından otomatik olarak bu tuzakları etkisiz hale getirmeye çalışacaktır.

DEFEND MASTER (ANA KARAKTERİ KORUMA)

Bu seçimin aktif hale getirildiği karakterler savaş sırasında içinde bulunduğuları durum ne olursa olsun, o an için seçili ana karakterin yardımına koşarlar. Bu yardım konuları içine, savaşılan düşmanlara doğrudan saldırının yanında, iyileştirme ve koruyucu "buff" büyüleri de dahildir. Ancak bu özelliği sürekli olarak açık bırakmak çok da akılîca olma- yabilir. Ana karakterinizden nispeten uzak bir mesafede başka düşmanlarla savaşmakta olan karakter, ana karaktere yardım edecek diye içinde bulunduğu savaş alanından uzaklaşmaya çalışırsa düşmanlarına "Attack of Opportunity" yani "Saldırı Fırsatı" tanır. Kötü bir şansla beraber gelebilecek ani bir



Erce Güven
erceguven@gmail.com

Özlemişim...

Eski dostlar kolay kolay unutulmu- yor. Aradan uzun zaman geçse bile her zaman aklınızın bir köşesinde, kendilerine ait özel yerlerinde varlık- larını sürdürmeye devam ediyorlar. En sonunda gün gelip de karşınıza çı- tiklarında o eski tadı arıyorsunuz; her şeyin bıraktığınız gibi, hatırladığınız gibi olmasını istiyorsunuz. Sanki ara- dan hiç zaman geçmemiş, sanki sadece bir gün önce ayrılmış gibi yolumuza devam etmek istiyorsunuz.

Neverwinter Nights geri döndü ve ben de sanal ortamda en sevdigim dostumla bir kez daha kucaklaşmanın heyecanını yaşıyorum (bir diğeri de Mafia'dır ama neden diye sormayın :)) Oyunla ilgili bilinmesi gereken bir- çok şeyi incelememde anlattım zaten. Neverwinter 2 o kadar kapsamlı bir oyun ki bırakın 4 sayfayı, 14 sayfada bile ancak ucundan kıyasından yaka- layabiliyor onu. Bu ay, ekip arkadaş- ımları en etkin şekilde kullanmak için davranışlarını nasıl düzenlememiz gerektiği ve küçük yapay zeka prob- lemlerinin nasıl aşılabileceği konu-larıyla başlıyoruz NWN2'ye. Bunun dışında oyunda seçebilec eğimiz ve çok farklı oyun deneyimleri sunan 12 ayrı karakter sınıfının bize neler vaat etti- gine de bir göz atıyoruz.

Gelecek ay SU sayfaları içerisinde NWN 2'nin 17 Prestij Sınıfıyla ilgili birkaç şey bulabilirsiniz. Ama önumüzdeki gün- lerde bu sayfalara girmek için can atan o kadar çok misafirimiz olacak ki şim- diden hiçbir şeyi garanti edemiyorum.

Not: Artık gelenek haline getirdim abime laf atmayı. Bilin bakalım kimin tezkere tarihiyle WoW BC çıkışının aynı güne denk geliyor :) Yuh diyorum! ■



■ Karakterleriniz üzerine yapılmış olan negatif büyüler ortadan kaldırılmaya çalışırken Buff'larınızı da yok etmemeye dikkat etmelisiniz.

kaç "Critical Hit", yardıma koşmaya çalışan karakterin ölümüne sebep olabilir. Size tavisiyem bu seçeneği sadece menzilli silah kullanan karakterler ve büyütürler için aktif hale getirmeniz olacaktır.

OPEN LOCKS (KİLİTLERİ AÇMA)

Bu seçeneği kilit açma yeteneğine sahip olan karakterleriniz için aktif hale getirebilirsiniz. Bu sayede ana karakteriniz kilitli bir kapı ya da sandığa ulaşmaya çalıştığınızda, bu özelliğin açık olduğu karakter zaman kaybetmeden ilgili kilidin bulunduğu yere koşacak ve bu konudaki yeteneği yettiği müddetçe kilidi açacaktır.

STEALTH MODE (GİZLİLİK MODU)

Gizlilik modu açık olan oyuncular çoğu zaman düşmanlarının gözüne görünmeden hareket edebiliyor olmalarına karşın, yarı hızla yürüdükleri için çoğu mücadeleyi kolaylaştırmaktan çok zorlaştırıyorlar. Genellikle rogue'ların "Sneak Attack"ları için kullanılan bu modu, Davranış menüsünden tüm karakterleriniz için devre dışı bırakmanızı öneririm. Oyun sırasında illa bu moda ihtiyaç duyarsanız, ilgili karakter için ekranın sağ alt köşesinde bulunan Mod bölümünü kullanarak Stealth Modunu aktif hale getirebilirsiniz.

SPELLCASTING (BÜYÜ YAPMA)

Bu davranış biçimini büyütürleriniz için çok önemli bir ayrıntıyi kontrol edebilmene imkan tanıyor. Davranış Menüsünün en önemli unsurlarından biri olan Spellcasting sayesinde, büyütürlerinizin ellerindeki büyüler ne şekilde kullanacaklarını belirleyebiliyorsunuz. Bu bölümde bulunan farklı seçenekleri kullanarak büyütürlerinizin tüm otomatik büyü hareketlerini engelleyebileceğiniz gibi, savaş alanının durumunu değerlendirmelerini de sağlayabilirsiniz. "Overkill" modunda büyütürleriniz savaş alanının durumu ne olursa olsun ilk önce en güçlü büyülerini kullanırlar. "Power" modunu seçtiğinizde güçlü büyülerle birlikte orta seviye büyüler karışık olarak kullanılır. Bana göre en yararlı mod olan "Scaled" modundaysa büyütünüz zekası yettiği kadariyla (!?) durumun tehlike analizini yapar ve büyütürlerinin gücünü buna göre ayarlar.

DISPEL SPELLS (BÜYÜ ETKİLERİNİ KALDIRMA)

Bu seçenek aktif konumda olduğu zaman ilgili karakter (ki bunun bir büyütür olduğunu düşünüyoruz), ana karakter üzerine yapılmış olan negatif etkili buff büyülerini otomatik olarak etkisiz hale getirmeye çalışacaktır. Yalnız bu özellikle öyle bir durum var ki, onu sürekli olarak kapalı konumda tutmanıza yetiyor da artıyor bile. Bu davranış biçimine sahip olan büyütünüz tek bir küçük negatif büyüyü yok etmek için, bazı pozitif buffları da bir çırıplı tarihin tozlu sayfalarına gömmekte sakınca görmüyor. Bunun ne kadar kötü bir şey olabileceğini kendi gözlerinizle görme imkanını bulamadan önce bu özelliği tüm karakterleriniz için kapalı konuma getirmeniz çok daha iyi olacaktır.

ITEM USAGE (EŞYA KULLANIMI)

Bu seçenek sayesinde karakterlerinizin ellerinde bulunan, saldırı ve savunma amaçlı her türlü eşyayı otomatik olarak kullanmalarını sağ-

layabiliyorsunuz. İlk bakışta iyi bir özellik gibi dursa da, büyük kullanım davranışında olduğu gibi içinde bulunulan durumun tehlike analizi yapılmadan her türlü eşyanın kullanılabilmesine imkan tanıdığı için çok çok ender de olsa, gözünüz gibi baktığınız ve "oyun sonu canavarına" sakladığınız güçlü wand'larınız, scroll'larınız ve benzeri eşyalarınızın saçma bir sokak kavgasında harcandığını görmek pek de hoşunuza gitmeyebilir.

ABILITY USAGE (YETENEK KULLANIMI)

Bu seçenek açık konumda bulunduğu anda ekip elemanlarınız için seçmiş olduğunuz "knockdown" gibi özel vuruşlar otomatik olarak kullanılacaktır. Açıkçası bu seçeneğin aktif olup olmaması tamamen isteğinizle kalmış çünkü herhangi bir yararını ya da zararını gördüğüm söyleyemem.

COMBAT MODE USAGE (DÖVÜŞ MODU SEÇİMİ)

Bu bölüm aktif hale getirdiğinizde karakterinizin "Power Attack", "Rapid Shot", "Combat Expertise" gibi savaş modlarını otomatik olarak değiştirebilmesine imkan tanımiş oluyorsunuz. Her bir dövüş modunun kendilerine has artı ve eksilerinin olduğu düşünülürse, savaşın gidişatına göre bu modları kendinizin belirlemesi daha uygun olacaktır. Bu yüzden yapay zeka davranış kontrolünün bu son parçasını devre dışı bırakmanız daha iyi olur.

YAPAY ZEKA PROBLEMLERİNİ NASIL AŞALIM?

Neverwinter Nights 2, genelde çok iyi işleyen bir yapay zeka sisteme sahip olsa da zaman zaman siz şaşırtacak hatalar yapmaktan hiç çekinmiyor. Oyun sırasında karşılaşabileceğiniz ve nispeten sınırlı bozucu bu durumların üstesinden gelmek için neler yapabileceğimize bir göz atalım.

- Öncelikle ilk yapmanız gereken şey oyunun en güncel yamalarını sisteminize kurmak olmalıdır. Özellikle oyun çıkış yayınlanan 1.01 yaması bir çok yapay zeka probleminin önüne geçilmesini sağlıyor.
- Bir yandan sorunları çözen bir yandan da 1-2 küçük yeni problemin oluşmasına yol açan 1.02 yamasını kurduktan sonra yapay zekanın tepkisizliği sorunuyla karşılaşabilirsiniz. Bu durum gerçekleştiğinde ekip üyelerinizin hepsi ya da bir iki tanesi, hiç bir otomatik hareketi yerine getiremez duruma geleceklerdir. Şu ana kadar bu problemin iki türlü çözümü önerilmiş durumda: ekip üyelerinizi değiştirebildiğiniz hane gidip adamlarına "gir-çık" yaptırmak (ki başarı oranı biraz düşük) ya da yapay zekanın teklediği tüm durumlarda ekrana sağ tıklayarak açığınız menüden "Broadcast Command" seçimi yapıp "Follow Me" komutunu vermek. Bu sayede ekranın bir köşesinde masum masum duran ekip elemanlarınızın savaşçıları atarak peşiniden koşmaya başlamasını sağlayabilirsiniz.
- Ekip üyelerinizin kıymetli potionlarını gazoz gibi içmesini istemiyorsanız, onları hiç bir zaman adamlarına teslim etmeyin. Savaşta genellikle birbirinize yakın konumda olacağınız için tehlkeyi hissettiğiniz anda ana karakterinizden sağlık ıksiri transferi gerçekleştirilebilir ve bunların kullanımını kendiniz ayarlayabilirsiniz.

HAYAT ARKADAŞINIZI SEÇMEK...

Neverwinter Nights 2, tam 12 farklı karakter sınıfı arasından seçim yapmanızı ve bu sınıfları geliştirmek arşıl hedefiniz olan Prestij Sınıflarına ulaşmanızı imkan tanıyor. Prestij sınıflarını ileriği sayılarla ayrıntılı olarak inceleyeceğimizi belirtip, temel karakter sınıfları hakkında bilinmesi gerekenlere kısaca bir göz atalım.

BARBARIAN

Oyundaki en vahşi karakter sınıfı olarak görünen Barbarian artı ve eksileri göz önünde bulundurulduğunda saf göğüs göğüse çarpışma isteyen oyuncular için ideal bir karakter sınıfı haline geliyor.



Kimler Seçmeli

- Elinde tuttukları kocaman silahlarla düşmanlarına korkusuzca meydan okumak isteyenler

Artıları

- Mükemmel bir savaşçı olmaları
- İnanılmaz bir güç kazandıran "Öfke" modu
- En sağlıklı karakter sınıfı olmaları
- Diğer sınıflara göre %10 daha hızlı hareket etmeleri
- Sneak Attack'lara karşı bağışıklık sahibi olmaları
- Tuzaklara karşı ekstra duyarlılık kazanabilmeleri

Eksileri

- "Öfke" moduna geçmenin oldukça zor olması
- Ağır zırhları ve kalkanları kullanamamaları

BARD

Gerekliliğinden şüphe duyduğum karakter sınıflarından biri olan bard, karizmatik Red Dragon Disciple prestij sınıfına açılan bir kapı olarak dikkate alınabilir.



Kimler Seçmeli

- Özel bir Prestij sınıfına ulaşmak isteyen oyuncular multi-class olarak seçmeli

Artıları

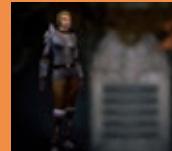
- Sorcerer sınıfına benzer şekilde ezberlemeye ihtiyaç duymadan büyük yapabilmeleri
- Bazı ciddi kazanımlar sağlayan şarkılar söyleyebilmeleri

Eksileri

- Hiç bir konuda uzmanlaşamamış olmaları

CLERIC

RPG oyunlarının vazgeçilmesi olan Cleric sınıfı, kullanabildikleri silahlar ve zırhlar sayesinde 4 kişilik partide kendine rahatlıkla yer bulabilen bir karakter sınıfı olmayı başarıyor.



Kimler Seçmeli

- Hem göğüs göğüse mücadelelere girmek hem de sağlığını korumak için diğer karakterlere muhtaç olmak istemeyenler

Artıları

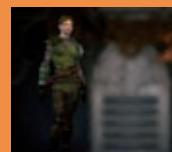
- Güçlü iyileştirme büyüleri
- "Turn Undead" yeteneğiyle yaşayan ölülere karşı sağladıkları ciddi avantaj
- Büyü güçlerini engellemeden zırh giyebilmeleri
- Temel silahları kullanabilmeleri

Eksileri

- Ön saflarda savaşırken büyü yapımı sırasında ciddi hasar alabilecekleri

DRUID

WoW'daki karakter sınıfım olan druid, her zaman "biraz arada kalmış sınıf" portresi çiziyor ve NW2'de de bu değişmiyor.



Kimler Seçmeli

- Özellikle böyle bir "Hybrid" karakterle oynamayı sevenler

Artıları

- İyileştirme büyüleri ve özellikle "Barkskin" büyüsünü yapabilmeleri
- Çeşitli silahları kullanabilmeleri
- Şekil değiştirebilmeleri
- Çeşitli hayvan yol arkadaşları summon edebilmeleri
- Belirli bir seviyeden sonra tüm zehirlere karşı bağışıklık kazanmaları

Eksileri

- Zırh konusunda kısıtlamalara sahip olmaları

FIGHTER

Orijinal Neverwinter Nights'da da olduğu gibi serinin ikinci oyununda da favorim olan Fighter sınıfı, oyunun en dengeli karakter sınıfı olarak dikkat çekiyor.



Kimler Seçmeli

- Göğüs göğüse mücadeleyi uzaktan fırlatılan ateş toplarına tercih edenler.

Artıları

- Her seviyede ekstra bir adet Feat alabilmeleri
- Her türlü silahı kullanabilmeleri ve bu silahlar üzerinde uzmanlaşabilmeleri
- Farklı Prestij sınıflarına yönelik isteyen ancak gereksinim duyulan karakter sınıfını kullanmak istemeyen oyuncular için harika bir temel karakter sınıfı.

Eksileri

- Yok

MONK

Hayatta kalmak için hiç bir silaha ve zırha ihtiyaç duymayan bu karakter sınıfı, multi-class severler için oldukça iyi bir seçim olarak gözükmüyor.



Kimler Seçmeli

- Hız ve çevikliğine güvenip, silah kullanmadan farklı bir oyun deneyimi yaşamak isteyenler

Artıları

- Silah kullanmadan ciddi hasarlar verebilmeleri
- Diğer sınıflara göre esya bağımlılığının çok daha az olması
- Hızlı olmaları

Eksileri

- Hiç bir zırhı kullanamıyor olmaları
- Gelişimlerinin pek de hızlı olmaması

PALADIN

Cleric sınıfının bu kadar güçlü olduğu bir oyunda kendine yer edinmeye çalışan Paladin sınıfı, bu tarz bir "Hybrid" karakterle oynamak isteyen oyuncular için ikinci bir tercih şansı sunuyor.



Kimler Seçmeli

- Göğüs göğüse çarpışmak ve bunu yaparken de kendini iyileştirmek isteyenler

Artıları

- Efsanevi "Holy Avenger" kılıçını kullanabilen tek sınıf olmaları
- "Turn Undead" yeteneğini kullanabilmeleri
- "Lay On Hands" gibi kendine has güçlü büyüleri

Eksileri

- Aynı türde oyun deneyimi sunan Cleric'e göre bir artı sağlayamaması

RANGER

Oyunun bir diğer "Hybrid" karakteri olan Ranger, menzilli silahlar kullanmayı seven oyuncuların ilk tercihlerinden biri olmaya aday bir karakter sınıfı olarak dikkat çekiyor.



Kimler Seçmeli

- Menzilli silahlar kullanarak düşmanlarını uzaktan haklamak isteyenler

Artıları

- Menzilli silah kullanımdaki ustalıkları

- Hayvan yol arkadaşları Summon edebilmeleri
- İlerleyen seviyelerde Barkskin büyüsü yapabilmeleri
- "Favored Enemy" özelliği sayesinde seçikleri bir düşman türüne karşı avantaj sağlayabilmeleri

Eksileri

- Diğer sınıflara göre daha kırılgan olmaları

ROGUE

Olanların vazgeçemediği, olmayanların nefret ettiği belki de tek sınıf olan Rogue, bana göre 4 kişilik bir partinin "olmazsa olmaz" sınıflarından biri.



Kimler Seçmeli

- Gölgeleden, sessizlikten, tuzaklardan hoşlanan tüm oyuncular

Artıları

- İnanılmaz hasarlar veren "Sneak Attack" saldırısı
- Kilitleri açabilme, tuzakları etkisiz hale getirebilme ve ufak çapta hırsızlıklar yapabilme
- Farklı bir oyun deneyimi yaşatacak kadar çok yetenek

Eksileri

- Sınıfa özgü yetenekleri baltaladığı için sadece hafif zırhlarla yetinmek zorunda kalmaları

SORCERER

Oyundaki 3 büyüğü sınıfından biri olan Sorcerer, Wizard sınıfıyla benzer özellikler taşısa da yaptığı büyülerini ezberlemek zorunda kalmamasıyla dikkat çekiyor.



Kimler Seçmeli

- Büyüden hoşlanan ve düşmanlarını yok edici büyülerile alt etmek isteyenler

Artıları

- Büyülerini ezberlemek zorunda olmamaları
- Wizard sınıfına göre gün içinde daha fazla büyü yapabiliyor olmaları
- Yardımcı Summon edebilmeleri

Eksileri

- Wizard sınıfından daha az büyüğe sahip olmaları

WARLOCK

Oyundaki bir diğer büyüğü sınıfı olan Warlock, Sorcerer ve Wizard sınıflarından çok daha değişik bir portre çizmeleriley kendilerini farklı bir kategoriye sokuyorlar.



Kimler Seçmeli

- Hem büyü gücüne sahip olup hem de "Fireball" atmakla sınırlı kalmak istemeyen, yeni bir oyun deneyimi yaşamak isteyenler

Artıları

- Büyüleri ezberlemek zorunda olmamaları
- Tekil hedeflere ciddi hasarlar verebilmeleri
- "Eldritch" gücünü geliştirdikçe daha çeşitli ve yüksek hasar veren saldırılarda bulunabilmeleri

Eksileri

- "Büyüci" seviyorum diye oyuna başlayanları hayal kırıklığına uğratma potansiyeli
- İyi bir oyun deneyimi için sıkı bir yönetime ihtiyaç duymaları

WIZARD

Sorcerer'a benzer nitelikteki büyüğü sınıfı olan Wizard, geniş büyü yelpazesile Sorcerer'dan daha fazla çeşitlilik sunmasıyla kendine avantaj yaratıyor.

Kimler Seçmeli

- Büyü gücüyle iş bitirmek isteyen ve bunu yaparken de elinin altında geniş bir yelpaze ile büyü olmasını isteyenler



Artıları

- Sorcerer'dan daha geniş bir büyü seçenekine sahip olmaları
- Büyü konusunda Sorcerer'dan daha hızlı gelişim gösterneleri
- Yardımcı Summon edebilmeleri

Eksileri

- Büyülerini ezberlemek zorunda olmaları
- Yeni büyüler öğrenebilmek için Scrolllara ihtiyaç duymaları
- Gün içinde Sorcerer kadar çok büyü yapamıyor olmaları

TEMEL SAVAŞ TEKNİKLERİ

Neverwinter Nights 2 ilk oyunda olduğu gibi çeşitli oyun tarzlarına uygun çeşitli savaş deneyimleri yaşatma potansiyeline sahip olsa da bazı noktalara dikkat etmek, hangi tür bir yaklaşımı tercih ediyor, ekibinizi ne şekilde kurmayı uygun görüyor olursanız olsun sizinizi kolaylaştıracaktır.

- Space tuşunu kullanmaktan çekinmeyin. Oyunu durdurmak heyecanı azaltıyor gibi görünse de savaşlarınızı çok daha eğlenceli ve kontrol edilebilir hale getirecektir.
- Ekipinizi doğru şekilde kurun. Tek kişilik senaryo da ilerledikçe karşınıza çıkacak karakterlerden oyun tarzınıza uygun ekibi yaratın.
- "Behavior" bölümünü etkin şekilde kullanın. Yanlış karakterlere yanlış davranış biçimleri tanımlayarak saçma hareketler yapmalarına engel olun.
- Büyücülerinizi arka planda tutun.
- Önemliavaşılara girmeden önce büyülerinizin size sunduğu tüm "Buff'"lardan mutlaka yararlanın.
- Mage Armor, Bear's Endurance, Bull's Strength, Eagle's Splendor, Fox's Cunning, Owl's Wisdom ve Cat's Grace büyülerini yapmakla zaman kaybettığınızı düşünmeyin. Gireceğiniz önemliavaşlarda tekrarlamak çok daha ciddi zaman kayıplarına sebep olacaktır.
- Barkskin, Stoneskin ve Greater Stoneskin büyülerini elinize geçirdiğiniz anda kullanmaya başlayın. Önemliavaşlarda bu büyülerin yaratacağı farkı ancak görerek anlayabilirsiniz.
- Haste büyüsünü sık sık kullanın.
- Uzun mesafeden başlayan karşılaşmalarda ilk hamleyi mutlaka kendiniz yapın. Space tuşuya oyunu durdurduktan sonra önce büyüğünüz daha sonra da menzilli silah kullanan ekip elemanlarınızın hedeflerini belirleyin. Büyücünüzle "Fireball" gibi alan-sal etkili büyülerle açılışı yapın. Bu sayede göğüs göğüse çarpışma gerçekleşmeden önce ciddi bir avantaj elde edebilirsiniz.
- Dar koridorlarda yapılan karşılaşmalarda tuzaklara dikkat edin. Adamlarınızın tuzaklara aldırmış etmeden düşmanın üzerine koşmasına engel olmak için oyunu durdurun ve bireysel emirler verin.
- Düşmanın üzerine gitmeyin. Onların size gelmesini bekleyin. Bu şekilde kazanacağınız bir kaç değerli saniyeyi bireysel emirler vermekle, gerekli Buff'ları yapmakla ve büyülerinizi hazırlamakla geçirin.



FINAL FANTASY XII

PLAYSTATION 2'NİN EN İYİ OYUNLARINDAN BİRİSİ İÇİN UZMAN TAVSİYELERİ



■ Eğer bir Esper'ı gizli bir yerde buldusanzı ve aşırı güçlü geldiye seviyenizi yükseltin ve geri dönün.



■ Lisans puanları çok olsa da, karakterlerinizin hangi görevde olacağını karar verirseniz, lisans puanlarını daha akıllıca kullanabilirsiniz.

GAMBIT KULLANIMI

İnceleme yazısında Gambit'lerin ne olduğundan bahsetmiştık. Şimdi de en etkili biçimde Gambit kullanımını anlatıyoruz, kağıtlarınızı kalemlerinizi hazır edin. Gambit'leri kullanmak aslında şart değil ama kullanmazsanız, kendinizi üç bilinmeyenli denklem çözermişsesine uğrasıksın bulursunuz. Dolayısıyla, Gambit'leri en etkili biçimde kullanarak oyunu çok daha kolay ve eğlenceli hale getirebilirsiniz.

Toplamda altı karakterimiz var ve bunların hepsini farklı durumlar için, farklı hareketler yapacak şekilde geliştirebilirsiniz.

Destek Karakterleri için Gambit Ayarları

İyileştirme ve diğer karakterlerin düştüğü kötü durumları ortadan kaldırıracak olan karakterlerin ilk Gambit sırasında Rise veya Arise büyüleri olmalı. Ölen bir takım arkadaşını diritmek her zaman en önemli işlemidir. Alt sırada ise, Ally: HP<50% veya Ally: HP<30% – Cure, Cura veya Curaga olmalı. Daha güzel bir formülle, Ally: HP<50%'e Regen, Ally: HP<30%'e iyileştirme büyüsü de verebilirsiniz. Bir alt sırada, takım arkadaşınızı işe yaramaz hale getiren durum büyülerine çözümler getirmelisiniz. En kötüsü Disable. Hemen altında Petrify, Stone geliyor. Blind ve Poison'ı isterseniz Gambit'lerle kaldırın, dilerseñiz de kendiniz komut vererek. Bu durumların çözümü de Esuna veya Remedy'den geçiyor. Stop gibi büyülerinse büyyle çözüm yok. Önce lisans tablosundan Remedy'lerin Stop'a çözüm getirmesini sağlayan kareyi açacaksınız, daha sonra satın alacağınız Remedy ile Stop büyüsü yerinde sayan arkadaşınızı eski haline getireceksiniz. Eğer Slow büyüsüne otomatik çözüm getirmek isterseniz, Ally: Status Slow – Cast: Haste Gambit'i ayarlayabilirsiniz. Durum çözücü Gambit'lerin ardından, destek karakterlerinin kendi büyü güçlerini yükseltmeleri amacıyla Self:

Faith büyüsünü ayarlamalısınız. Boş boş dolaşırken de sürekli kendilerine Faith büyüsü yapacaklardır ama MP kazanmak pek prob-

lem değil oyunda. En sonda ise parti lideri için saldırana saldır ve en yakındaki, görünen düşmana saldır seçenekleri olmalı. Böylece destek karakterleri boş boş dururken de bir işe yarayacaktır.

Tank Karakterler için Gambit Ayarları

Tank olsa bile, bu tip karakterlerin de ilk Gambit'i yine ölen arkadaşını diritmek olmalı. Dolayısıyla, Ally Status: KO – Rise veya Arise ayarlıyor ilk sıraya. Hemen ardından destek karakterlerini çok yormamak için, Self HP: Critical veya HP<30% – Cure, Cura veya Curaga ekliyoruz. Tankımız artık daha da kullanışlı. Yakın dövüşü olacağı için, Poison ve Blind büyülerle sık sık hasır neşir olacaktır. Bunlara çözümü de yine kendisi getirebilir. Yine Self Status: Poison ve Blind için Poisona, Blindna büyülerini ayarlayabilirsiniz. İnceleme yazısında da belirttiğim gibi, FFXII'de hiçbir karakterin tek bir rolü yok. Herkes, her türlü işe koşabiliyor. Düşmanlarla ilk karşılaşacak kişiler de tanklar olacağı için, üstünde birçok destek büyüsü olan düşmanların bu büyülerini ortadan kaldırma görevini de tanklara verebilirsiniz. Mesela, Foe Status: Protect – Dispel Gambit ayarı oyun boyunca benim çok işime yaradı. Dispel zaten düşmanınızdaki tüm iyi huylu büyüleri ortadan kaldırıldığı için, diğer ne var, ne yok onlar da ortadan kalkmış oluyor. Tanklara son olarak parti liderinin hedefine saldır ve en yakındaki, görünen düşmana saldır Gambit'lerini eklemelisiniz.

Hasar Büyülerinde Uzman Karakterler için Gambit Ayarları

Aslında böyle bir şey yok; yani hasar büyüsünde uzman diye bir ayrılm. Ama yapacağınız Gambit ayarlarıyla, destek karakteri adını verdigimiz karakter tüm büyü gücünü diğer karakterleri iyileştirmeye kullanırken, hasar büyülerimiz düşmanın kafasına Blizzard'ı çakacak. Tabii yine her zamanki gibi ölen arkadaşımızı kaldırırmak için Rise veya Arise'yi ayarlıyoruz. Ardından kendimizi kurtarmak için Cure, Cura veya Curaga'yi ekliyoruz. Şimdi işin zor kısmına geldik çünkü ortada bir sorun var. Yapılması gereken ateş büyüsüne karşı zayıf olan düşmana ateşle karşılık vermekti değil mi? İşte bunu ayarlayan Gambit'leri neredeysse oyunun sonunda alabiliyoruz. Bu yüzden de, her düşmana aynı büyülerle saldırılacak gerekiyor uzun bir süre. Kendi zevkinize göre bu büyü ayarlarının yanında, uçan düşmanlara karşı bir Gambit de ekleyin. Aero veya Aeroga çoğu zaman işe yarıyor. Daha sonra, Ice weak, Fire weak, Dark weak vb. Gambit'leri aldığınız zaman, birer birer bunları ayarlayın. Holy'ye dayanıklısız düşmanlar genelde Dark büyüleri kullandığı için daha büyük sorun çıkartıyorlar. Buna uygun bir Gambit ayarlasanız iyi olur. MP'si biten karakterin saldırıyla devam etmesi için de Ether içmelerini ayarlayabilir veya normal saldırular yapmalarını sağlayabilirsiniz.

Change equipment.

Equip

- Equip
- Remove
- Remove All
- Optimize

LEVEL 28 Basch HP/MAX 352/1120 MP/MAX 013/076

EQUIPMENT	NAME
Armor	Bronze Armor
CHEST PIECES	
NAME	EQUIPPED/TOTAL
Leather Clothing	2/02
Chromed Leathers	2/02
Bronze Armor	2/02
Diamond Armor	0/01

■ Ekipmanları karakterlerinize giydirdikten, sol bölümde özelliklerinin nasıl değiştiğine dikkat edin.

Defense 39 Magick Resist 0 Element: None



ÖNEMLİ MOB HUNT AVLARI

Mob Hunt'lara başlamadan önce veya başladıkta bir süre sonra mutlaka Rabanastre'ın kuzeyindeki Clan Centrio'ya üye olun. Böylece ilan panolarındaki diğerler dışında, üye olduğunuz bu klana özel Mob'lara da ulaşabileceksiniz. Klan Mob'ları, normal Mob'lardan daha zor ve genelde daha iyi hazinelelere ulaşmanızı sağlıyorlar. Oyundaki çoğu Mob size para ve lüzumsuz eşya olarak geri dönüyor ama birkaçını yenerek hiçbir yerden elde edemeyeceğiniz silahlara ulaşabilirsiniz.

Ixion

Rank: VI

Balfonheim hanında, barda duran kızdan alabileceğiniz bu görev, sizi Ridorna'daki Pharos'a yollayacak. Burada zemin kattaki çember alanda belirecek olan Ixion, eğer ilk uğradığınızda orada değilse ve ortalıkta başka yaratıklar varsa, asansörle yukarı çıkmak ve tekrar geri gelin. Ixion ortaya çıkışa kadar bunu yapabilirsiniz. Savaş başladığında, üstündeki büyüler Dispel ile ortadan kaldırın. Karanlık büyülerle takımınıza saldırılacak olan Ixion, Holy'ye karşı zayıf. Büyücüleriniz elinizin altında olsun. Büyücülerinizden biri mutlaka Silence'a karşı koruma sağlayan bir eşya giyiyor olmalı, yoksa her Silega büyüsünde acı çekersiniz. Tank ile Ixion'u oylarken Holy ile ona saldırmayı sürdürün ve Balfonheim'a geri dönüp Ragnarok isimli kılıca sahip olun.

Mysterious Man (Gilgamesh)

Rank: VII

Clan Centrio'nun sahibi Mont Blanc'ın size sunduğu en zor Mob görevlerinden bir tanesi. Gilgamesh Lhusu Mines'da karşınıza çıkıyor. Görevi aldıktan sonra Gate Crystal ile Lhusu Mines'a işinlanın. Eğer karakterleriniz 65-70. seviyelerdeyse, Phon Coast'tan Lhusu Mines 11. Level anahatlarını da almış olun. Gilgamesh'le ilk olarak Gate Crystal'in hemen batı çıkışında karşılaşacaksınız. İlk önce Enkindu adlı yaratığını pataklayın, ardından kendisini yemek kolay olacaktır. Daha sonra kaçacak ve

güneybatı yönüne gidecek. Onunla yaklaşık dört veya beş kez karşılaşacaksınız ve her seferinde daha da güçlenecek. Karakterlerinizde Protect, Shell ve Haste büyüleri her zaman olsun. Onun kendine yaptığı büyüler de Dispel ile ortadan kaldırın. Her karşılaşmasında Thief's Chuffs adındaki eşyayı bir karakterinize takarak ondan bir seyler calmaya çalışın. Genji Gauntlets ve Genji Shield'i bu şekilde kullanabilirsiniz. Gilgamesh'i yendiğinizdeye Masamune adlı kılıç sizin olacak.

Tuna Sentuna

GENEL TAVSİYELER

- Karakterlerinizden en az iki tanesi menzilli silahlara sahip olsun, yoksa her uçan yaratık gördüğünüzde koştura koştura kaçarsınız.
- Bir yerden bir yere gitmek istiyorsanız uzun yolu seçin. Karakterleriniz kolay kolay seviye atlamıyorlar ve hikayenin normal ilerleyisi karakterlerinizi yeterli seviyeye ulaştırmaya yetmiyor.
- Oyunun ömrünü uzatmak istiyorsanız, kendinizi Mob Hunt görevlerine verin. Her başarılı av size LP ve eşya olarak geri dönüyor.
- Limit Break sisteminin nasıl çalıştığını anlayamayabilirsiniz, o yüzden kısaca bahsedeyim. Her karakter limit hareketlerini lisans tablosundan alıyor. Diyalim ki, üç karakteriniz ilk Limit Break'lerini almayı başardı. Savaşırken Mist komutundan Quicken'ı seçerek ilgili limit hareketini başlatırsınız. Ekranda diğer Limit Break yapabilecek karakterlerin ismi yazıyor ve şanslısanızlarında bir tuş şekli olacak. Eğer o tuş basarsanız, o karakter kendi limit hareketini yapacak. Bu işlem tuşlar karşınıza çıkarsa kolayca ilerliyor ama çıkmazsa R2 tuşuya "Shuffle" yapıyor ve o tuşların olmasını sağlıyorsunuz. Yeri geliyor beş kez Shuffle yapsanız bile bir sey çıkmıyor, yeri geliyor tek bir basısta herkese bir tuş atanıyor. Boss'lara karşı çok etkili olan bu hareketi her zaman kullanmaya bakın.

Change conditions for an action. (Press SELECT to clear.)

Gambits

ON Penelo G	
ON 1 Ally: any	▶ Phoenix Down
ON 2 Ally: any	▶ Poisons
ON 3 Ally: HP < 70%	▶ Gure
ON 4 Foe: flying	▶ Aero
ON 5 Foe: nearest visible	▶ Attack

■ Gambit'lerin sırası çok önemli. Karakteriniz en üstteki Gambit'e öncelik verecektir. En fazla 12 Gambit hakkınız olduğu için, Gambit'leri düşünerek dağıtan.

■ Chocobo'ları gizli yerlere girmek için kullanabilirsiniz. Yerdeki ayak izlerini takip edin.

SPRINT Sprint

Chocobo 1777

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Elite Mod: Solo modu tamamlayın.

Alternatif Sonlar

Son A (İyi): NSA için %33 güvenilirliği得分. Son üç hedefin de en az ikisini kurtarın (Yolcu gemisi, Hisham ve Lambert)

Son B (Normal): NSA için %33 güvenirliğinin altına kalın. Son üç hedefi de kurtarmalısınız.

Son C (Kötü): Tüm hedefleri yok edin. Ya da sondaki üç hedefin ikisini yok edip %33 güvenilirliğin altında kalın.

Bonus eyalar:

Explosive Sticky Camera: Iceland Assignment bölümünde alternatif görevi bitirin.

Hacking Device (Software güncelleme): Shanghai Assignment'da alternatif görevi tamamlayın.

Sonic Grenade: JBA HQ2'nin başlıca görevlerini apın.

Ultrasonic Emitör: Ellsworth Assignment'da alternatif görevi tamamlayın.



MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Oyun içerisindeyken ~ tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları aynen girin

Şehrin nüfusunu artırmak: add_population <yerleşim yeri adı> <bir sayı>

Generalle istenilen özellikleri vermek: give_trait <karakter> <özellik> <seviye numarası>

Şehirdeki yapılar otomatik olarak yapılmış: process_cq <yerleşim yeri adı>

Altın ekler: add_money <bir sayı>

Otomatik savaşma: auto_win <attacker/defender>



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Cheat Mode: Oyunu, komut satırına –console parametresini yazarak başlayın. Oyun sırasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve sv_cheats 1 yazın. Sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

God mod: god

Buddha mod: (HP'nin altına düşmez) buddha

Clipping mod yok: noclip

İstediğiniz eşya karşınızda: give <eşya adı>

İstediğiniz NPC karşınızda: mm_npc_create <npc name>

Düşmanınızı iskalar: notarget

Belirlenen mikarda Skill puanı verir: mm_player_add_sillpoints <bir sayı>

Ful adrenalin: mm_player_add_adrenaline 100

Belirlenen mikarda altın eklenir: mm_player_add_gold <bir sayı>

Sınırsız ok: arrows_unlimited 1

Haritayı yükle: map <harita adı>

Give komutunda işe yarayacak eşya komutları:

- weapon_arx_long_sword
- weapon_arx_orc_chief_cleaver
- weapon_arxcrossbow
- weapon_arxringstrength
- weapon_mm_bow_freeze
- weapon_mm_bow_holy
- weapon_mm_daggers_kryss_lk
- weapon_MMTelekinesis_physcannon
- item_potion_life (Sağlık)
- item_potion_mana (Mana)

NPC adları:

- Arantir
- aratrok
- cyclope
- Leanna
- lich
- Menelag
- necromancer
- orc_sword_shield
- Phenrig
- undead

THE SIMS 2: PETS

Oyun esnasında Ctrl + Shift + C tuşlarına basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları aynen girin.

Çitleri silme: DeleteAllFences

Yarı duvarları silme: DeleteAllHalfWalls

Evcil hayvanlar tamamen kontrol edilebilir: boolprop ControlPets <on/off>

Genç kedi ve köpeklerin yaşlanmasını durdur: boolprop DisablePuppyKittenAging <true/false>

1000 Simoleons: Kaching

50000 Simoleons: motherlode

Doğum sırasında ikizlere sahip olma: twinzrcute (veya twinsr2cute)

Simslerin boyutunu ayarlama (1.0 nor-



maldır): StretchSkeleton <bir sayı>

Grafikler üzerinden oyunun performansını artırma: Vsync <on veya off>

NEED FOR SPEED: CARBON

"Click to Continue" ekranında aşağıdaki şifreleri girebilirsiniz.

Autozone vinil: inthezoneskin

Castrol Syntec vinil: syntecskin

Krom araçlar: shinycarsarethebestcars

Quick Race modunda Corvette Zo6

Interceptor: chasingmobile

Quick Race modunda Rhino: trashtalking

Quick Race modunda itfaiye aracı: bigredfiredrive

Sınırsız ekip şarjı: friendlyheadlocksapplied

Sınırsız Nitro: nosforeverever

Sınırsız SpeedBreaker: slowitdownwhenyouwant

Mazda Speed3: speed3foryou

Mazda Dealership: chasingheadlocksappleredrastalk

2005 Aston Martin DB9: givemethodb9

2006 Dodge Charger SRT8: givemethechargersrt8

Tüm pistler: canyonalltheway



NEVERWINTER NIGHTS 2

Oyun esnasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve DebugMode 1 yazın. Şimdi aşağıdaki kodları aktifleştirebilirsiniz.

Karaktere tıkladıktan sonra, istediğiniz kadar altın verme: dm_givegold <bir sayı>

İstediğiniz büyüyü alma: givespell <bir sayı>

İstediğiniz kadar tecrübe puanı (EXP): givexp <bir sayı>

Seçilen karaktere istediğiniz karada ustalık ekler: givefeat <2-500>

Her bir parti üyesine uygulanmak koşuluyla God mod: dm_god

Yetenek seviyelerini artırma: SetCON <bir sayı> (CON kısmı yerine CHA, STR, WIS, DEX de yazabilirsiniz). ■

NEED FOR SPEED: CARBON

Ekstra para: Ana menüde Aşağı, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen yapın.

Sınırsız ekip şarjı: Ana menüde Aşağı, Yukarı (2), Sağ, Sol (2), Sağ, Kare yapın.

Sınırsız nitro: Ana menüde Sol, Yukarı, Sol, Aşağı, Sol, Aşağı, Sağ, Kare yapın.

Sınırsız SpeedBreaker: Ana menüde Aşağı, Sağ (2), Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Kare yapın.

NFS Carbon vinil: ana menüde Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare yapın.

Eğer hafıza kartınızda NFS: Most Wanted'in save dosyası duruyorsa oyunun Career moduna 10.000\$'dan başlayacaksunuz.

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Aşağıdaki hileleri belirtilen yerde girin ve Start'a basın.

Tüm güçleri açma (Start veya Hero

Menag. Menüsünde): Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Alağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Start.

Tüm kostümler (Start veya Hero M.

Menüsünde): Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Start.

Tüm karakterler (Start veya Hero. M

menüsünde): Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sol, Sol, Start.

Tüm Course'lar (Comic Book Mission'da):

Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı.

Tüm çizgi romanlar (Review menüsünde): Sol, Sağ, Sağ, Sol, Yukarı, Yukarı, Sağ.

Tüm sinematikler (Review menüsünde): Yukarı, Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı.

God mod (oyun içinde): Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ.

Süper hız (oyun içinde): Yukarı, Sol, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sağ.

Level 99 (Team menüsünde): Yukarı, Sol, Yukarı, Sol, aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ.

Silver Surfer'i açmak: Aşağı, Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol, Start.

Dare Devil'i açmak: Sol, Sol, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Start.



KING OF FIGHTERS 2006

14 gizli karaktere ulaşmak istiyorsanız, oyunu 14 kez farklı karakterle bitirin.

Gizli olan 8 bölüme ulaşmak için Condition'ları geçmek zorundasınız. 1 kere Story, ilk ve son 50 görevi (easy ve hard olmak üzere), 60, 120 ve 200 görevi de survival'da bitirdiğinizde hepsine sahip olabilirsiniz.

Hard mod: Easy görevlerinin ilk 10 görevini bitirin.



TONY HAWK'S PROJECT 8

Aşağıdaki kodları Option'daki Cheats ekranında girin.

Travis Barker: plus44

Christian Hosoi: hohohosoi

Jason Lee: notmono

Kevin Staab: mixitup

Her zaman Special: jammypack

Mükemmel Rail: balancegalore

Mükemmel Manual: frontandback

Sınırsız Focus: shellshock

Ful Stats: allthebest

Maskotu açar: manineedadate

Zombiya açar: suckstobedead



SPONGEBOB & FRIENDS: UNITE!

(Oyun Nicktoons Unite olarak da adlandırılmaktadır)

Tüm bölümleri açar: bölüm seçme ekranına gidin ve L2 ile X'e basılı tutarak Sağ, Sol, Aşağı, Üçgen yaptıktan sonra R1'e 10 saniye kadar basılı tutun.



THE SIMS 2: PETS

Gnome kodu: EA logosu ekranında L1, L1, R1, X, Yukarı yapın.

Aşağıdaki kodları Game Option'dan New Key'e girmelisiniz.

Siyah benekli kedi: EEGJ2YRZQQ1I9Q9QHA64

Siyah benekli köpek: EEGJ2YRQZZ1I9Q9QHA64

Mavi yıldızlı kedi: EEGJ2YRQQZ1I9Q9QHA64

Mavi yıldızlı köpek: EEGJ2YRQZQ1I9Q9QHA64

Pembe kedi: EEGJ2YRQZZ1I9Q9QHA64

Pembe köpek: EEGJ2YRQZQ1RQ9Q9QHA64

Panda: EEGJ2YRQZQAI1Z9Q9QHA64

Şehir meydanında Pet Emporium'u ful dol-durmak için Sağ, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sağ, Aşağı yapın.

Gnome modo açtıktan sonra Pet puanı almak için, Gnome'da Üçgen, Daire, X, Kare, L1, R1 yapın.

POP'N MUSIC 13 CARNIVAL

Press Start Buton ekranında aşağıdaki kodları girebilirisiniz.

AC PNM13 gizli parçaları ve ona bağlı karakterleri açar: 37373748

CS PNM13 gizli parçaları ve ona bağlı karakterleri açar: 31168631

ee'MALL gizli parçaları ve ona bağlı karakterleri açar: 48973642

Gizli Expert kurslarını ve EX konușmaları açar: 19837643

(rakamlar oyunun kontrol mekanizmasına göre yazılmıştır, soldan sağa doğru)



MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Oyunla birlikte gelen Ultimate MK3 için:

Ağır yumruk/tekme, hafif yumruk/tekme ve blok tuşlarını kullanarak aşağıdaki kodları "Enter the Ultimate Kombat Kode" ekranında girebilirisiniz.

Mileena: 22264 – 22264

Ermac: 12344 – 44321

Klasik Sub-Zero: 81835 – 81835 ■



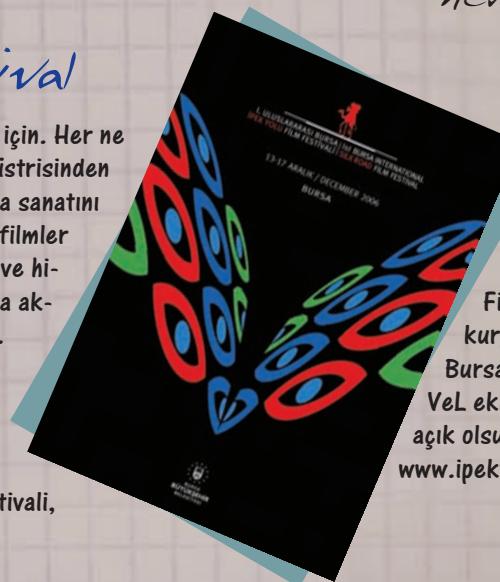
SANALDAN GERÇEKE

Hep oyun hep oyun
nereye kadar?

Yeni bir festival

Film festivallerinin önemi büyük bizim için. Her ne kadar daha ülkemizde bir sinema endüstrisinden bahsedemeyecek olsak da, hem sinema sanatını yaymak ve cesaretlendirmek, hem de filmler sayesinde farklı kültürleri, durumları ve hikayeleri insanlarımıza ulaştırmak adına aktif roller üstlenmekte bu Don Kişotlar.

Yeni bir festival de Bursa'da yesermekte. 13-17 Aralık tarihleri arasında, Bursa Büyükşehir Belediyesi tarafından ilkى gerçekleştirilecek olan, Uluslararası Bursa İpek Yolu Film Festivali,



ipek yolunun geçtiği ülkelerin sinemalarını davet ederek, farklı kültürleri yakındanlaştırıyor ve aynı zamanda Bursa'yı uluslararası bir festivalle renklendiriyor. Festival programının ana eksenini Avrasya Filmleri Şökmisi oluştururken, oyunculuktan kurguya uzanan ücretsiz sinema kursları da Bursalıların festivale aktif katılımını sağlıyor. LeVeL ekibi olarak festivale başarıyor diliyor, yol açık olsun diyoruz (program hakkında bilgi için www.ipekyolufilmfest.com). ■

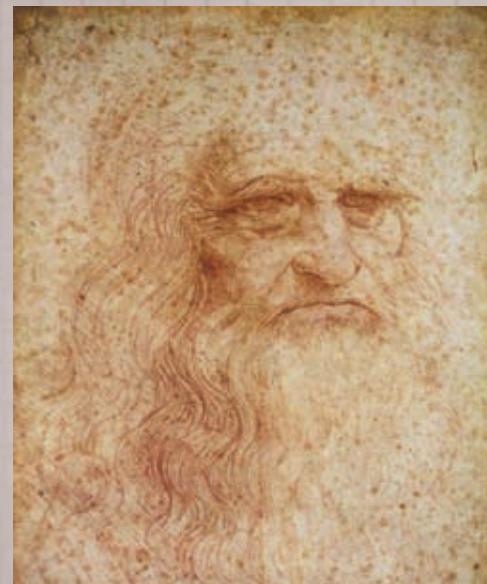
Tam zamanında

Michel Gondry'nin "Eternal Sunshine of the Spotless Mind" filmini hepimiz bir şekilde izlemiştir. Bir şekilde diyorum çünkü film dağıtımci bulamadığı için çok (ama çok) geç vizyona girdiği için, biz de dvd, divx versiyonlarıyla sebeplenmiştim. Neyse ki on parmağında on marifet yönetmenin son filmi "Science of Sleep" tam zamanında (bir sakatlık olmazsa 12 Aralık'ta) vizyona giriyor ve biz de bu sefer fitik etmiyor. Film tabii ki fantastik ama aynı zamanda romantik ve komik. Film, devamlı rüya görme halinde olduğu için, günlük hayatı altüst olan Stephane'in eğlenceli hikayesi üstüne kurulu. Uyku halindeyken uyku bilimi üstüne yorumlar yaptığı 'Stephane TV'nin tek sunucusu, uyenikkense sıkıcı bir işe sahip ve güzel karşı komşusu Stephanie'ye aşktır. Gael García Bernal ve Charlotte Gainsbourg'un başrollerini paylaştığı Science of Sleep, uzun süredir merak ettiğim filmler arasında. Gerek senaryosu, gerekse de fantastik dekorları ve sinematografisiyle tam bir Gondry hayal ürünü. Bu film kaçmaz! (www.thescienceofsleep-movie.com) ■



Usta aya imza geldi

Büyük deha Leonardo Da Vinci, icatlarıyla İstanbul'da. Rahmi Koç Müzesinde açılacak olan "Leonardo: Evrensel Deha" sergisi, ustaların mühendislik harikası olarak kabul edilen, orijinal çizimlerinden inşa edilmiş makinelerin replikalarını barındırıyor. Esas olay, bu 40 makinenin çoğulluğunun gerçek boyutlarda ve işlevsel olması. Yani aletleri kurcalayabilir ve harekete geçirilebilirsiniz (makinelî tüfekte neden kurşun olmadığı şimdi anlaşılıyor). Leonardo'nun mucit yönünü görmek için ideal bir sergi. Makine çağından yüzeyler önce böyle aletler düşünüp tasarlayabilen bir zekâya hayran kalmamak çok zor. İcatlarının yanı sıra sergi alanında, Leonardo Da Vinci'ye ait çizimler ve notların gösterildiği büyük bir ekran bulunmakta. Ayrıca eğitim amaçlı hazırlanmış özel bir alanda sanatçının hayatı ve çok yönlü çalışmaları üzerine kısa bir belgesel gösterilmekte. Sergi 31 Aralık'a kadar açık (www.rmk-museum.org.tr). ■



Kısaların festivali

Aralık geldi mi artık Akbank Kısa Film Festivalini arar olduk, en azından biz kısacılardır. 9-19 Aralık tarihleri arasında üçüncüsü gerçekleşecek olan festival yine sağlam bir seçkiye sahip (434 film başvurmuş, gerisini siz düşünün artık). Gösterimler, Akbank Sanat dışında İtalyan Kültür Merkezi ve Goethe Institut'de gerçekleşiyor. Bu sene gösterimlerin bazlarına yönetmenler de katılacak ve gösterim sonrası soruları cevaplayacakmış. On gün süren festivalin programı yine çok yoğun. Yarışma kısalarının yanı sıra uluslararası kısalar, animasyonlar, Serdar Akar'ın konuk olduğu 'kısadan uzuna' bölümü ve ücretsiz atölye çalışmalarıyla Akbank Kısa Film Festivali, doludizgin bir programa sahip. Eğer kısa filmle bir şekilde uğraşıyorsanız veya uğraşmak istiyorsanız, bu festivalden çok fazla beslenebilirsiniz. (program hakkında bilgi için www.akbankkisafilm.com) ■



VJ'lik



VJ deyince birçoğumuzun aklına müzik kanallarında, video-klip öncesi gezik yapan tipler gelir ama aslında VJ'lik apayrı bir olay hatta bir sanat formu. VJ, yani video jockey, bir nevi DJ ama işi müzikle değil, videoyla. Özellikle elektronik müzik çalan ortamlarda artık çok daha sık rastladığımız VJ'ler, temel anlamda müziğin arkasına görsel yapıyorlar. Ellerindeki görüntüleri, müziğin ritmine, gecenin konseptine veya tamamen kafalarına göre harmanlayabiliyorlar. Tabii olay sadece mikraj değil. Görsel kavramlar söz konusu. VJ'liğin kökleri video sanatına kadar dayanıyor. İşte bu sanatı uygulamalı olarak tanımak istiyorsanız, Pi Artworks'deki "The Art of VJ'ing" atölyesine katılmalısınız. Artificial Eyes ekibinin (Michael Parenti ve Todd Thille) düzenlediği atölyede olayın tarihi, teorisi, yazılımı, donanımı, kısacası ne ararsanız var. Bizzat tanışım bu iki arkadaşla. İşlerini çok iyi biliyorlar ve üstelik bilmenin ötesinde öğretebiliyorlar da. Eğer görüntüyle birtakım dertleriniz varsa ve kendinizi bu şekilde ifade etmek istiyorsanız, bu atölyeye bir bakım derim veya en azından adamların web sitesini (www.artificialeyes.tv) kurcalayın. Çok bilgilendirici ve neredeyse hergün güncelleniyor. (atölye bilgileri için www.piartworks.com) ■

Cep kısaları yarıyor

Ya şu N93'ten bir tane de ben istiyorum diyorsanız benim gibi Nokia'nın İKSV ile birlikte düzenlediği "Nseries Kısa Film Yarışması"na katılın ve ilk ona kalın. İlk on N93'leri alıyor ellerine ve yeni kısalar çekmek için koyuluyor yollara.

Ayrıca tahsis edilen multimedya bilgisayarlarla da montajlıyor. Sonra bu on film Uluslararası İstanbul Film Festivali'nde gösterime giriyor, yani gerisine de seyirci karar veriyor. N93 gerçekten sağlam bir alet. Sinemaya bir şekil bulaştıysanız, görüntü toplamak için çok ideal (640x480 çözünürlükte kayıt yapabiliyorsunuz). Hatta çektiğlerinizi, MySpace, YouTube



gibi siteler üzerinden gösterime sokmayı düşünüyorsanız (ki artık kısa filmler böyle görücüye çıkıyor), düşünmeyin yapın derim; çünkü aletin görüntü kalitesi gayet iyi. Kendi gözlerinizle görmek istiyorsanız, Nokia'nın sayfasındaki test filmine bakabilirsiniz. Tabii N93 bir yere kadar işinizi görür. Reklamın da dediği gibi eğer elinizin altında bir Gary Oldman yoksa ne yapsanız nafile. Şaka bir yana yarışma teknik beceri ve yetkinlikten çok, özgün ve yaratıcı fikirler arıyor. Çektiğlerim bir şeye benzemiyor demeyin ve üşenmeden yollayın kısalarınızı. İyi şanslar! (başvuru koşulları için www.nserieskisafilm.com) ■

İşgal

Bu ay rekor kıracak kadar geç veriyorum yazıyı. Hatta ben şu anda yazıyı yazarken dergi bayide olabilir. Hatta sen bu yazıyı okumuyor bile olabilirsin. Ama bütün suç benim değil. On dakikada bir reset atan bilgisayarım yüzünden on kere yazıya yeniden başladım. Artık sonuncu resette yakayım mumlarımı, müzik setinden dinleyeyim albümleri son kez, normal kağıda yazayım dedim. Zira Stabilo süper bir kalem almıştım ve dergiden aşırıdım yüzlerce birinci kuşe antetli kağıt vardı. Hersey mükemmeldi, Karapaks çalışıyordu, onu dinleyerek yazayım dedim. İlginçtir, uzun süredir bu kadar huzurlu olmamıştım. Ama olan oldu, uyuyakalmışım elimde kaleme... Sinan'ın "RÖAAEH!" efektiyle süslediği mail ile kendime gelip hemen yazımı yazmaya başladım tabii!

KARAPAKS ikinci yol

İtiraf etmeliyim ki uzun süredir (ne kadar uzun?) sadece müzik dinlemiyordum. Ya yolda yürüken dinliyordum ya da bilgisayar başında... Şöyleden müziğin başına oturup keyif yapmayı özlemişim. Karapaks'ın albümünü vitrinde görür görmez aldım, zira kapakta Kaan Altan'ı o beyaz çerçeveli gözlüklerinden bildim. İtiraf edeyim, ilk dinlediğimde ben bir şey anlamadım. Sonra bomba dün gece patladı işte... Karanlıkta, keyfime keyif kattı!

Kaan Altan dedim de hatırladınız mı bilemedim. Mavi Sakal'ın gitaristi, söz yazanı, müzik yapanı; karapaks.com'da "Mavi Sakal'ın sanatsal yapıtaşları ve kurucusu" yazıyor. Ki ikinci Yol albümünün sonunda söz - müzik Kaan Altan yazıyor. Şarkıların altında değil, albümün altında! Dahasını bilmek için siteye girersiniz. Peki diğer elemanlar kim? Basta Mavi Sakal'dan Andy Wand var, ki beni sevindirdi, Mavi Sakal'ın yeni kadrosunu beğenmemi yorum, Kan Kokusu albümü Türkiye'den çıkan en sağlam albümlerden biridir bence ve o albümden sonra Kaan ve Andy gruptan ayrılmışlardı. Mavi Sakal'ın yeni halini de dinlemediğim gerçi, dinleyen varsa ah desin.

Geldik diğer elemanlara... Davul ve perküsyonda iki kişi var, tanımıyorum, hoş çocuklar ama vokalisten bahsedesim var :) Erdinç Ünlü... Kramp'ta bir ara vokal yapmış, güzel bir abimizdir. Karapaks'ta dinlemek hoşuma gitti doğrusu.

Alبume gelirse... Bu albüm Mavi Sakal adı altında çıkışa şansızmadı. Zaten Kaan Altan tek başına Mavi Sakal gibi bir şey. O yüzden yeni bir grup dinliyor gibi değil de devam eden bir grupmuş gibi geliyor insana; ben çok beğendim. Kraliçe Karinca ile başlıyor albüm, gayet sıkı bir şarkı, özellikle perküyon desteği müziği zenginleştirmiştir. Fakat albüm bu hızda gitmiyor, albümde yavaş şarkılar daha ağırlıkta. Özellikle Zararlı Hayatlar, Unutma ve Yarın Cennet Olacak beni benden alan ağır şarkılar. Tempolu şarkılar örnek de Böyle ve Gönlümde'yi vereyim. Gönlümde Mavi Sakal'ın Kana Kokusu albümünden bir şarkı, fakat Karapaks'ın bu albümünde daha değişik kalınmış, yeniden



KARAPAKS

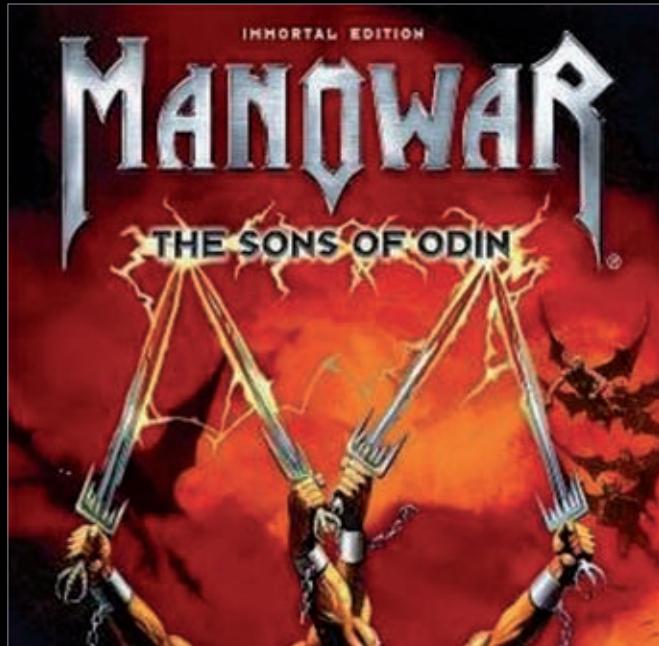
dinlemeye değer...

Valla hep Anathema dinlemekle olmaz, Karapaks Türkçe rock adına mükemmel bir grup. Müzisyenleriyle olsun, müziğe-sözüyle olsun 10 numara bir grup. Edinin diyorum!

MANOWAR the sons of odin

Konserde en öndeysdim be peheey! Hem de insan biletyle. Göğsümde demir izleri çıktı ama "Hail and Kill" de dedim, "Manowar Kill" de... Bu sene de bekliyoruz bakanım, yine aynı tatta olacak mı konser...

Konser dedim de, geçen konserde bahsetmişti yeni albümden, DVD'den vs... Albüm beklerken öňünden EP geldi. Adını iki tahminde her Manowar fanı bilir, bilemese de içinde King, Fight veya Odin geçeceğini tahmin ederdi ki



mal meydanda zaten :) Evet, The Sons of Odin Manowar'ın yeni albümünden önceki mini albümü.

Albüümün ismi şaşırtmadığı gibi şarkılar da pek şaşırtmıyor. Girişide sayarsak 5 şarkı var. King of Kings (ya ne olacağı), Odin, Gods of War ve The Sons of Odin... King of Kings ve The Sons of Odin arasındaki iki şarkı tiyatro, opera ama, söyleyeşim peşin peşin. Pek bir numara yok yani, alınası da değil gibi sanki... Fan işi diyelim geçelim. Gelelim Nanowar'a, o en azından eğlenceli!

TWISTED SISTER a twisted christmas

Aaa Twisted Sister! Nereden çıktıınız siz yahu? VH1'da izliyorduk sizi, ne arada stüdyoya girdiniz? Grubun vokalisti ve lideri Dee Snider TV şovlarından ne ara zaman buldu acaba? MTV'ye evini ve Hummer arabasını ve motosikletlerini gösteriyordu en son! Hayret, demek ki 20 yıl sonra gaza gelmişler. 1987 yılındaki Love is for Suckers albümüyle bu albüm arasında 10 tane CD var da ya konser, ya toplama.

Şimdi soru şu: Acaba Twisted Sister yeni albüm yapmadı mıydı? Yani çoğu arkadaşım pek sevindi başta ama albümü dinleyince anladılar ki pek de gerek yokmuş yeni albümme... Hem de bir yılbaşı albümüne...

White Christmas, Silver Bells, I'll be Home for Christmas gibi şarkılar var albümde işte ne olsun... Oh Come All Ye Faithful



şarkısı da We're not Gonna Take it şarkısının kopyası. İşte albüm böyle. Yani ben Twisted Sister arşivime kattım ama herkes benimser mi bilmiyorum. Yine de saygı sevgi çerçevesinde edinilesi albümlerden...

NANOWAR other bands play, nanowar gay

İki-üç yıl önce dalga geçerekten gruptan bahsetmiştim; işte Manowar ile dalga geçen, sözleri değiştiren komik çocukların deyu... Geçen dedim dur bi indireyim su albümü dinleyeyim. Amanın o da ne! Ben böyle eğlenmedim arkadaş. Sözler süper zaten, ama müzik de mükemmel. Meğer müzik cover eğilmiş (birkaç istisna dışında), Adamlar ciddi ciddi metalciymiş kardeşim. Gitarından vokaline gümbür gümbür albüm yapmışlar. Kayıt filan tırt gerçi, büyük ihtimal hücum kayıt. Zaten albüm grubun web sitesi nanowar.it adresinden indirilebiliyor. Hatta daha önceki iki demolarını da indirmeniz mümkün. Ama albümü indirirken şarkı sözlerini indirmeyi unutmayın. Neden mi?

Albümde en sevdigim şarki olan True Metal of the World'ün sözlerine bir göz atalım mı?

Brothers of the power, true metal of the kings
Ride the king of metal, true power of the brothers
We're the power of the steel, to fight for the battle
The battle of the power, of the steel of the fight!!!

İste bunu sevdim. Daha önceden bahsettiğim "Manowar şarkısı yazma programı"nı hatırladınız mı? Hani bir tuşla



Manowar şarkısı yazan program. Odin, fight, kill, battle, brother, sword yazılıorsun, hop çıkarıyor sana şarkı sözünü :) Ulen dalga geçiyorduk adamlar yapmış. Nanowar web sitesindeki linkler bölümünde mevcut bu program denedim, çok kullanışlı :)

Ciddiyim, şarkılar tırı viri değil, "True Metal" hakketen de! Power Of The Power Of The Power Of The Power (Of The Great Sword) gibi kısa şarkılar da var gerçi ama (demek ki şarkının ismi uzun olunca şarkı kısa oluyor) Metal La La La şarkısını da tavsiye ediyorum arkadaşlar. Ayrıca Burger ve King şarkılarını arka arkaya dinlerseniz derin bir anlam kazanıyor!

Bu arada Nanowar'un ismine aldanmayın, sadece Manowar'cı değil, albümde bir de Iron Maiden klasiği var: Number of the Bitch! Ölmeden dinlenilmesi gereken bir şarkı bu da...

Bitirmeden şunu da söylemeliyim ki grup elemanları oldukça zeki ve dolu adamlara benzıyorlar. Yok efendim metalle dalga geçiyor, Manowar'u tiye alıyor, ben sert metalciym triplerine girmeyin; adam gibi dinleyin, eğlenin! ■



Sinan Akkol

HAD SAHFADA

YAS TEORİSİ

ste yine başladılar! "Oyunlar küçük bir çocuğun canını aldı", "Bu oyun dünyada yasaklı, bizde niye serbest?", "bundan sonra çocukların internet kafelerden, cepheden gelmiş gibi gelirlerse şaşırın" yazıları. Görünen o ki konu oyular olunca, Can Dündar gibi saygideğer gazeteciler bile düzenli bir şekilde salvo yapmayı kendisine görev addediyor.

Açı dolu aileyi kesinlikle incitmek istemiyorum. Ama bir tüfeği, bir çocuğun rahatlığı erişebileceğii bir yerde, hem de dolu olarak bulundurmak, bir kazaya davetiye çıkartmak değil midir? O yavrucaklar değil de, tüfegin sahibi olan dede, yarın dolu olduğunu unutup temizlemek için eline aldığında, ateş alma tehlikesi yok mudur? Körkütük cahilliğin hiç mi suçu yoktur bu acı ölümde?

Peki, ülkem insanının püsküllü belası olan cahilliği körkileyen medyamıza ne demeli? Yaptıklarınızın toplumun üstündeki etkilerini hiç mi düşünmezsiniz? Buna rağmen her fıratta oyulara çamur atmaktan vazgeçmeyecek misiniz? Sayın medya mensupları... İnsanın ve toplumun psikolojisini anlamak ve sonuca ulaşmak sizin sandığınız kadar kolay değil. Sandığınızın aksine, insanı şiddete iten bilgisayar oyuları gibi sanal unsurlar değil, gerçek hayatı gerçek şiddetti toplumun gündeminde düşürmeyen haberlerdir.

Ne mi demek istiyorum? Gelin çok ilginç bir kitaptan bazı bölümleri özetleyeyim sizlere:

... "Yapılan araştırmalar toplumdaki insanların sadece %5'inin teşvik edici rol oynarken, geri kalan %95'inin gördüklerini ve duyduklarını taklit eden davranış şeklini benimsediklerini ortaya koymıştır. Bu konuda çok önemli bir örnek var: Amerika'da gündemi çok işgal etmiş bir intihar haberinin hemen ardından, ticari uçak kazalarında ve otomobil kazalarında ölenlerin sayısının tam 10 kat arttığı saptanmış. Bu garip durumun sebebini uzun süre araştıran bilim insanları şu sonuca varmış: Bazı insanların intihar etmemi seçmesi, başka insanların kaza sonucu ölümlerine neden olmaktadır."

Peki bu tuhaf durum nasıl olmaktadır? Bazı intihar eğilimi kişiler, stres yaratıcı toplumsal sorunlara (ekonomik sıkıntı, aile baskısı, artan suç oranı, hayatı karşı ümitsizlik gibi), bu eğilimlerini aksiyona dönüştürerek tepki verirler. Yukarıda bahsettiğimiz, toplumun büyük çoğunluğunu oluşturan "taklit edenler" ise aynı olaylara bilişsiz olarak daha değişik tepkiler verirler: Sürekli sinirli ve sabırsız olurlar, dikkatleri dağılır, sürekli depresif ruh halı içinde olurlar vs. Çünkü bu gibi kişilerin bilişciliği, basında gördükleri intihar vakalarını bilişsizce kopyalamak

istemektedir. Bu da kullandıkları araçları daha dikkatsiz ve daha güvensz bir şekilde sürmeleri durumunu ortaya çıkarır.

Kıcası, artan otomobil ve uçak kazalarının nedeni, yayımlanmış olan intihar haberinin ta kendisidir.

Yapılan bir başka çalışma da, bu tür hızla artan ölümlü trafik kazası fenomenlerinin, daima intihar haberlerinin yazılı basında sıkça görüldüğü yerlerde ortaya çıktığını göstermiştir. Bu şaşkınları zihinleri meşgul bireylerin bilişciliği, baş sayfalarda yer alan intihar haberlerini örnek olarak ölümlü kaza-lara yol açmakta ve böylece ölümcül kazalarda keskin bir yükseliş yaşanmaktadır. Buna YAS TEORİSİ denilmekte ve bir haberin basında yayılmasına derecesiyle, onu izleyen kaza ölümleri arasındaki ilintiyi bir açıklama getirebilse de (intiharı ne kadar çok kişi öğrenirse, o kadar çok kederli ve dikkatsiz kişi olacaktır) başka bir şaşırıcı gerçeği açıklamakta yetersiz kalmaktadır: Tek başına ölen intihar kurbanlarının öyküsünü yayımlayan gazete haberleri yalnızca tek kişinin öldüğü kazaların sıklığında bir artış yaratırken, cinayetle birlikte görülen intihar öyküleri ise sürücüyle birlikte çok sayıda kişinin ölümü kazaların sayısında bir artışa neden olmaktadır..." (1)

Burada anlatılan olaylar ve araştırmalar Amerika'da yapılmış olsa da, basılı ve TV medyasının insan psikolojisi üzerinde yaratma potansiyeli olan, korkunç derecede olumsuz etkilerini de gözler önüne getiriyor... Peki ne buyurulur? Acaba bizim medyamız, insanların bilişciliği üzerindeki bu etkinliğinin sorumluluğunu ne kadar taşıyabiliyor? Tartışması bir konu bence, çünkü hayatlarında böyle bir etki yaratıklarını düşünmediklerine adım gibi eminim. Düşünseler bile, 3-5 milyon dolarlık reklam gelirleri arasında, sadece zihinlerinin gerisindeki bir fisiltı gibi gelmiştir medya patronlarımıza.

Birkaç ay önce Ankara'da



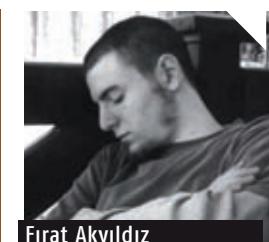
3 kişi bir makine mühendisini, arabasıyla birlikte kaçırmışlardı. Sonradan yakalandıklarında, yaptıkları korkunç şeyleri anlatıllar: Adamcağızı diri diri gömmüşlerdi. İtiraflarında elebaşlarının "başını kesip bana bağlılığını ispatlayın" gibi insanlık dışı bir şey yapmalarını istediğini söylediler ... Yoksa bu insanlık dışı insanlar, Kurtlar Vadisi'nde kafa kesip sonra da hapisten kurtulan, "faideli" sebekelere özenmiş olmasınlar yoksa? Böyle olsa bile, suçu Kurtlar Vadisi dizisi direkt suçu mudur? Hayır, esas suçu Kurtlar Vadisi ulusal bir değer, yüce bir varlık, Türk insanların "delikanlılığı ve medarı iftharı" olarak, içindeki karakterleri ve onların hareket şablonlarını yücelten medyadır.

Toplum olarak ahlaki göküste olmamızın ve artan şiddetin sebebi ezberci eğitim sistemimiz, koca ülkenin nüfusunun %50'sinin üç şehre tükış(tırılmış olmasıdır, ıssızlıktır, gelir dağılımındaki eşitsizliklerdir. Her gün, her kanalda en az birisini gördüğümüz "silahla delikanlılığı", "beyaz mafyacılığı" öve öve göklere çıkartan, her mahallede yakası açık beyaz gömlekli, çizgili takım elbiseli "mafya bozuntuları" oluşmasına sebep olan televizyon dizileridir. Ülkeler arasında teknoloji ve anlayış olarak geri kalmışlığımız, bunun yarattığı ve hepimizin içinde hissettiği eziklidir.

Oyunlar mı bizi delirtiliyor? Yoksa bizi yüzüyllardır adam etmiş, içimizdeki karanlık yanı dizginlemişi olan manevi değerlerimiz elimizden alınmış ve alınmaya devam ediyor olmasın sakın? Her fıratta oyulara çamur atmayı görev edinmiş rezil medyamıza, gerzek ana haber bültenleriyle ve mafyacılığın yükseltildiği dizileriyle bu halimizi körükledikleri için, iğneyi başkalarına batırmak çok daha kolay geliyor. Ama durun. Aslında körükledikleri ve toplumumuzun her yanını sarmış olan bu ateş, kendi altlarında da farkında değil. Elbet o ateş, onların da bir yerlerine dokunacak yakında.

(1) Robert B. Cialdini Ph.D, *Influence: The Psychology of Persuasion (İknanın Psikolojisi – MediaCat Yayıncılığı)*

DÜNYANIN SONU



Fırat Akyıldız

Sanki o gün babamın kolunun altında getirdiği beyaz kutu bir bilgisayar değil, uzay üssündü. Evet, fiziksel olarak bir uzay üssünün babamın kolunun altına sigma ihtimali yoktu belki, ama oyuncak araba kurar gibi kurdugum hayaller de kendi ekeseni etrafında tek dönüşle beyazı siyaha boyayan bu bozuk dünyaya sığmıyordu. Dünyayı noktalı yerlerinden katlayıp yapıştırmama rağmen... Bu yüzden o bir bilgisayar değil, uzay üssüydi. Öyle ki, bu konuda okulda "kendi aramda" devamlı tartışıyordu. Sadece bu konuyu değil, her konuyu kendimle tartışıyordu zaten. Hiçbir zaman, Türkçe kitabında, her hikayenin sonunda yer alan "Okuyunuz ve arkadaşlarınızla tartışınız." tahrîğine kapılmadım; kimseyle polemiğe girmeye gerek yoktu. Yukarısı "onlar"ındı, aşağısı ise benim... Neyse ki, gelecekte olası bir yazı yazma ve yazı sırasında "konu dan kopuş" ihtimaline karşı birçok kelime depolamıştım: Sonuçta, evimizle Amerika tarafından gizemli, beyaz bir kutu sizdirildi. Kutunun üzerinde tanımlanamayan ama aynı zamanda uçmayan bir cisim vardı. Cismen üzerinde ise Mr. Brown'ın çantasından düşürdüğü onlarca harf... Bu harflerin, üzerlerine; kola, gazoz, meyva suyu, kek ve benzeri içeceklerin ve yiyeceklerin dökülmesi için tasarlandığını fark etmem fazla zamanımı almadı. Ama bunu babama anlatmak, fazlasıyla aldı.

Kapıdan girer girmez kutuyu babamın elinden alarak kutunun altında kalmaya çalıştım. İlginçtir ki, bunu başardım. Zira kutunun iç açılarının toplamı benim enimle boyumun çarpımından daha büyüktü. Ama, kutuyu, TRT'de her Cuma izlediğim korku filmlerinden sonra her defasında korkarak geçtiğim uzun koridorda sürükleyerek oda ma taşımıy়ı başardım. Ara odadan çıkan ve elinde ucundan kan damlayan bir bıçak olan maskeli katil bu soğukkanlılığıma bir anlam veremese de, ertesi Cuma onun ilk kurbanı yine ben oldum. Annem ve babam ise katilin varlığını inanmadı ve bu vahşete göz yumdu.

Plastik, turuncu bas ketbol topuyla penaltı atışırken buzlu camını

kırduğumuz kapıdan girer girmez kutuyu açmaya başladım. Çizgi-filmelerdeki gibi hızlı hareket ediyordum; kollarımın arasında hızı belirten çizgiler vardı. Bir süre sonra abimle babam içeriye girdiler ve boyumun kısa olmasından faydalananak beni saf dışı bıraktılar. İşin kötüsü, sağ kulvardan yaptığım ataklar da işe yaramadı. Üzerinde "64" yazdığı için içinden 64 adet bilgisayar çıkacağını sandığım o cihazın ilk günden bozulmasını istemiyordular. Daha doğrusu, babam istemiyordu. Abim de benden yalnızca bir yıl sonra piyasaya çıkan modelimdi sonuçta. Babam, misirin ana maddesi olan ve patlamasını sağlayan; naylon, balonlu korumayı aşarak Commodore 64'e ulaştı. O anda dünyanın sonu

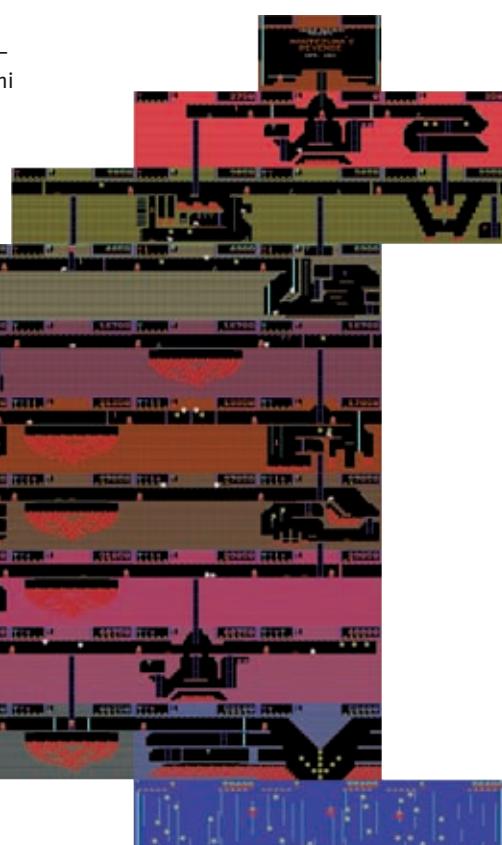
Arkın'ın varlığından daha fazla tedirgin etmemi. Çünkü üstündeki kırmızı tuşa bastığım zaman evimiz havaya uçabilirdi. Babamla abime bunu anlatmaya çalıştım ama beni dinlemediler. Zaten bu saçma ve çocukça bir düşünceydi, ama ben de o dönemde kısıtlı imkanlara ve teknik kapasiteye sahiptim.

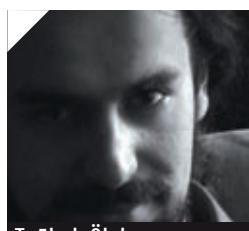
Bu gelişmeden sonra ben köseme çekildim ve yorganımı üstüme çekerek olan biteni izleye yeyip koyulдум. Babam abimin yardımıyla önce kabloları bağladı, sonra da teybe bir kaset taktı. Ardından bilgisayarı açtı ve masmavi bir ışık gözümün içinde parladı. İlaç torbasından çikardığı kasedi teybe taktı ve elindeki kağıttan

Dünyanın sonu gelecekle bunu yalnızca ve yalnızca Cüneyt Arkın gerçekleştirebilirdi. O da buzdolabına uçan tekme atarken bacagını kırdığı için korkmaya gerek yoktu.

gelmiş gibi hissettim; güclü bir ışık gözümü aldı, nefesim kesildi... Sonra görüntü bir anda düzeldi. Dünyanın sonu falan gelmemişti. Bu sadece benim kuruntumdu. Zaten dünyanın sonu gelecekle bunu yalnızca ve yalnızca Cüneyt Arkın gerçekleştirebilirdi. O da buzdolabına uçan tekme atarken bacagını kırdığı için korkmaya gerek yoktu. Her şey yolundaydı; Commodore 64 karşısındaydı. Her ne kadar CV'mde Spectrum deneyimi yeralsa da, Commodore 64 benim adıma yeni bir şedydi. Evrensel dilde, "cihazla birlikte" kutudan bir de düzenli aralıklarla kırılmak için üretilen bir "şey" çıktı. İleride "coyistik" olarak adlandıracak "i" harfine gereksiz bir şekilde prim tanıdığımızı bu kontrol cihazı beni Cüneyt

kopya çekerek ekrana bir şeyler yazdı. Sonra, joystick'i bilgisayara taktı ve ne yazık ki, tuşa bastı; onlara evin havaya uçabileceğini söylemeye çalışmıştım ama beni dinlemediler. Neyse ki yalnızca ara odadaki katil yaşamını yitirdi; başka kimseye bir şey olmadı. ■





Tuğbek Ölek

CESUR YENİ DÜNYA

ŞELALE EVİ

Bugüne dek bazı medya kuruluşlarının oyunlara yönelik saldırularını ve bu konuda neler hissettiğimizi sizlere anlattım burada. Geçen ay başka, hattaambaşka medyalar da katıldı bu "vur oyuna" kervanına. Kaçırmış olanlar için hemen isim verelim, Flash TV, Kral TV ve Diyanet İşlerinin Dergisi. Tam da "Hah bir siz eksiktiniz" dedirtecek türden bir ünlü. Ne güzel ki ülkemizde oyunlar konusundaki bağınlık tüm hızıyla sürerken, dünyada oyunlar adına gerçekten iyi şeyle de oluyor. Bunlardan biri belki hiçbir zaman işime yarayacak olmasa da beni gerçekten çok heyecanlandırdı.

Mimarlık okumuş olmamın da verdiği heyecanla hep bilgisayar oyunlarının mimarlık eğitiminde ve tasarımında nasıl kullanılabileceğini düşünmüştüm. Hatta bu konuda çok iyi bir fikrim, daha doğrusu bir hayalim de vardı. Hepiniz biliyoruz mimarlıkta 3D çizimler çok önemlidir. Bir binayı inşa etmeden neye benzeyeceğini görebilmenin en iyi yoludur 3D çizimler. Hatta teknoloji geliştiğinden bu yana binaların çevresinde ve içinde dolaşmamızı sağlayan 3D videolar çok popülerleştı. Ama bu videolar binanın içinde özgürce dolaşmamızı sağlamaz. Videoyu kim hazırlamışsa onun önceden belirlediği rotada hareket edersiniz. Hâlbuki oyunların gerçek zamanlı 3D çizim yapabilen motorları kullanılsa binalarda özgürce dolaşabilir, günün farklı saatlerinde, farklı mevsimlerde binanın neye benzeyeceğini görebiliriz. Bu bize o binada yaşamak konusunda daha fazla fikir verebilir.

Bu fikirlerden yola çıkarak Half-Life 2 için harita yapan oyuncuları, mimarlık öğrencileriyle bir araya getirip, mimarlık

tarihinin önemli binalarını canlandırmayı düşünmüştüm Half-Life 2'de. Mimarlık başyapıtlarından oluşan bir Half-Life 2 kütüphanesiymi yani hayalim. Hatta bu eserlerin tamamından oluşan bir şehir yaratılabilirdi içinde dolaşabildigimiz. İşe nereden başlanması gerektiğini düşünüdüğümde de aklıma ilk olarak hep Frank Lloyd Wright'ın Kaufmann konutu, daha yaygın bilinen adıyla Şelale Evi gelirdi.

DÜNYANIN EN GÜZEL EVİ

Ben bunları hayal ede durayım Kasperg nickli İspanyol bir Half-Life 2 öğrencisi bunu tek başına başlattı bile. Hem yıldır Half-Life motorlarına harita yapan hem de mimarlık okuyan Kasperg yaklaşık bir ayını vererek Şelale Evi'nin oldukça detaylı ve hayranlık oluşturacak kadar güzel bir haritasını hazırlamış. Evin yapısı ve ölçülerı %100 doğru değil Kasperg'in söylediğine göre. Ama temel olarak evin kitaplardaki planlarını ve fotoğraflarını kullandığı için gerçeğine çok yakın ve Şelale Evi'ne birkaç kere gitmemişseniz farkı hissetmeniz zormuş.

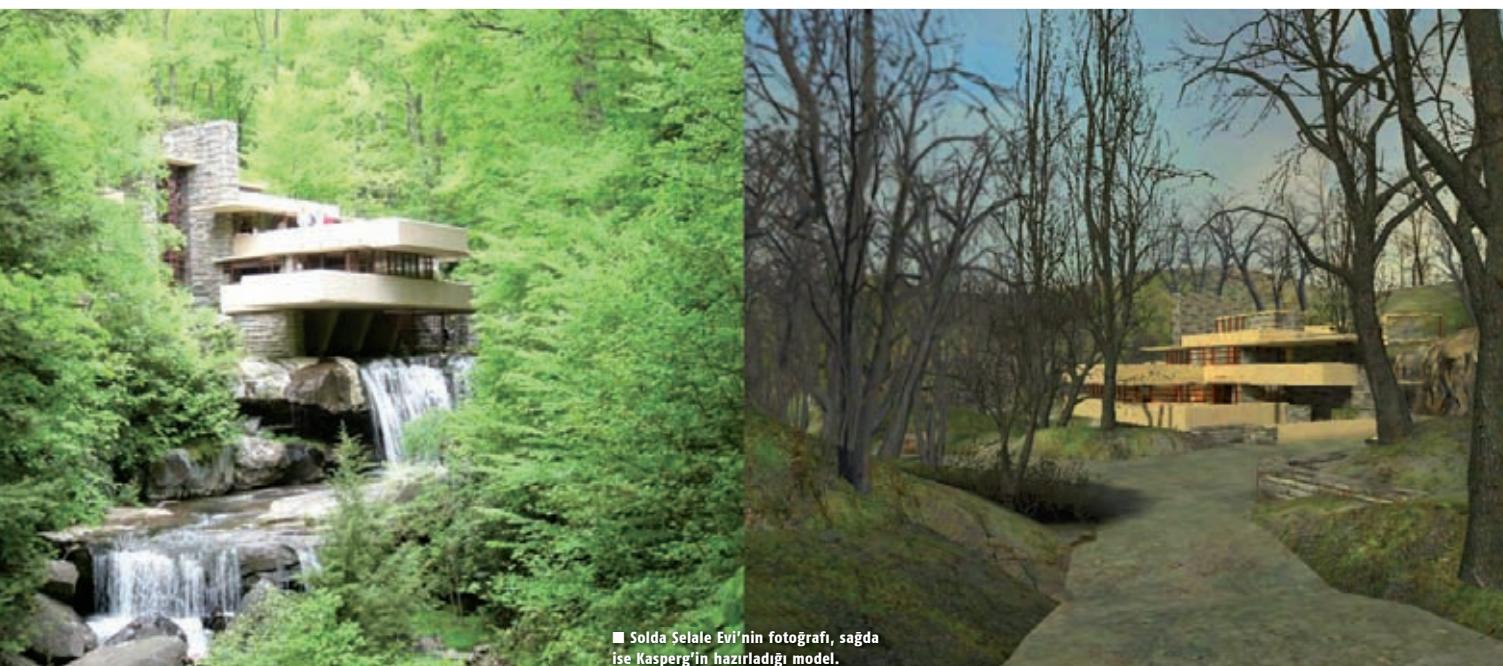
Şelale Evi'ni indirip yükleyen kimi oyuncular kapıların ardından üzerimize sıçrayan Headcrab'ler ya da zombiler olmadığı için biraz hayal kırıklığına kapılmışlar. Ancak bu haritanın önemini bilen herkes Kasperg'in çalışmasına hayran kaldılarını söylüyor. Açıkçası ben de Source motorunun o harika grafikleriyle Şelale Evi'ne doğru yüürümeye başladığında büyülendim. Küçük bir şelalenin üzerine kurulmuş olan bu dünyanın en güzel evinin yüzlerce resmine bakmıştım bugüne kadar. Ama bir gün gelip de kapısını açabileceğim, koridorlarında

yürüüp şominesinin yanında Ctrl'a basabileceğim, pardon, oturabileceğim aklıma gelmemiştir.

SELALE EVİNE HOŞ GELDİNİZ DR. FREEMAN

Belki de sırı bu iş için bir mod eklemek gerekir Half-Life 2'ye. Çünkü Kasperg'in şelaleevinin benim hayalimden bir eksiği var. Benim hayalimde siz şelale evine geldiğinizde kapıda Frank Lloyd Wright sizi karşılıyor ve evin tarihçesini, nasıl inşa edildiğini, tasarım prensiplerini anlatıyordu. Dünyanın en büyük mimarlarının kendi yapıtlarını genclere bu şekilde tek tek tanıttığını bir düşünseniz... Villa Savoy'un kapısında Le Corbusier'in, La Sagrada Familia'nın kapısında Gaudi'nin sizi beklediğini... Mimarlık eğitimi adına bundan daha heyecan verici bir şey düşünemiyorum. Eğer bir gün bütün fakülteler birer jumbo jet alıp mimarlık harikalarını öğrencilere tek tek göstermeye karar vermezse, mimarlık eğitimi için bundan daha etkili bir yöntem de olmayacaktır.

Bugüne dek hep olmayacak bir hayal gibi gelen bir şeyin ucundan birilerinin tuttuğunu, bir adım olsun attığını görmek çok güzel. Üstelik bu ay Asus World Gamemaster Tournament'in finalini yaptığımız İTÜ Mimarlık Fakültesinde mimarlık öğrencilerinin oyunlara ne kadar meraklı olduğunu birebir görmüşken bu hayal bana çok daha gerçekçi görünmeye başladı. Eğer Şelale Evi'ni gezmek isterkeniz www.cstrike-planet.com/maps/969 adresinden indirebilirsiniz. Kasperg'e ulaşmak isteyenler için e-mail adresi ise jm_ameyugo@yahoo.com. ■



■ Solda Şelale Evi'nin fotoğrafı, sağda ise Kasperg'in hazırladığı model.

GEREKÇELİ DİLEKÇE

Yastığa yorgana sarılıp, dünyanın en rahatsız melodisini çalan alarmlı saat başta olmak üzere, her şeyden nefret ederek uyuyor numarası yapma mevsimi geldi. Kişi getirdikleri, hiçbir şeyle kıyaslanabilir gibi değil...

İlkbaharın insanlar üzerindeki denge bozucu etkileri çok konuşulur: Dünyanın en miskin adamı bile bahar geldiğinde içine enerji bombaları atılmış gibi oradan oraya zıplamaya başlar. Konuşmaya mecali olmayan arkadaşların dili çözülür. Fatura yatırmak için karşısına dikilmelé cüreti gösterdiğiniziz kamu memurlarının bile dudağının kenarında gülümseyen bir kıvrım, gözünün içinde sizi fark ettigine dair bir fer yakalama şansınız vardır baharda. Öyle acayıp bir mevsimdir bu. Ama kişi yıkıcı etkileri daha dokunaklı geliyor bana yine de. Kapalı havanın kapalı insanları oluyoruz topluca. Dışarıda olduğumuz saatleri, evde olma umuduyla tüketiyoruz. Herkesin gözlerinde bir sessizlik arzusu, herkes bir şeyleden dertli ama bir yandan da ortada anlatacak bir şey yok, olsa bile sessizliği bozmaya değer mi?

Parmağımın ucunun bile güvenli bölgeden (battaniye altı) çıkmamasına dikkat ederken bir yandan da düşünüyorum; aslında kış, atlatalması değil doya doya yaşanması gereken bir mevsim. Bir türlü terk edemediğiniz yatağınızda en uzun ve en rahatsız rüyalarınızı görüp sonra garip bir zevkle hatırlamaya başladığınız düş parçalarını birleştirmeye çalışabilirsiniz. Üçüncü sayfasından sonra ilginizin parçalara olacağını bildiğinizden bir türlü başlamaya cesaret edemediğiniz kitaplar için en uygun "an"dır kış. Yazın sütle, buzla, dondurma toplarıyla sersem ettığınız, ruhunu zedelediğiniz kahvenizi bu mevsimde en sıcak haliyle içebilir, "aman çok sıcakladım" demezsiniz yine de. Bir sabah kar tatiline uyanırsınız, bir başka sabah üç günlük grip molasına... Hiç dinlemediniz kadar Björk ve Sigur Ros dinler, başka dünyalara

gidip gelirsiniz. Fırtınanın salladığı ağaçlar dışında inlerken hayatın istikrarlı huzursuzluğu karşısında bir çeşit hayranlıkla eğilirsınız... Hem ataletin enerjisi genelkurmay tarafından bile onaylandığına göre, artık kimse siz tembellikle de suçlayamaz. Yıllık enerjinizin devridaimi için duruyorsunuzdur, kişisel erke dönergecinize güz sağlamaktasınızdır.

KİŞ İNSANI FORMATI

Kış insanı yalnızdır. Günün doğmakta nazlandığı o kış sabahlarından birinde, karın beyaz ışığı altında, kopkoyu ve kapkalın yünlü zırhiyla, film noir tadında bir yalnızlık sahnesinin kahramanıdır o. Paltosunun içinde bir cep konyağı şşesi taşıımı yorsa sahne biraz yapaylaşır ama kişinin hissedeceği sey, en azından ayakkabısının tabanını kaplayan kar eriyene dek, soğuk bir yalnızlık olmalıdır. Bir mevsimlik saygı duruşuya selam duracağınız yalnızlığınıza en çok yaklaşabildiğiniz, onunla neredeyse bütünleşebildiğiniz an, olsa olsa budur. Belki bir de 21 Aralık gecesi... Belki de yılın bu en uzun karanlığını bulmuşken sembolik bir kış uykusuna

yatmak daha anlamlıdır. Birileri sessizliğin altında kıvrarın, siz rüya koleksiyonunu genişletiyor olursunuz, sabah kendinize anlatacak yeni hikâyeleriniz olur.

Kış insanı bitkindir. Sabahların geceye benzediği, akşamüstülerinin hiç olmadığı, akşam yemeğiyle uykuya arasındaki mesafenin start bile verilmeden koşulup bitirildiği kış günlerinde hem her zamankinden fazla dinlenir hem de dinlenirken bile yorulmayı başarısınız. Çözdüğünüz her ATP bağı istirap demektir, açığa enerji falan çıkmaz.

Kışın insanı izole olmak ister ya da izole edilmiş hisseder. Özellikle de kar yağlığında... Sınırları tanımlı sıcak evinizden çıkar, apartmanın karla kaplı bahçesinde yürümeye başlarsınız ve o anda fark edersiniz ki odanızdaki masada duran ve salladığınızda her tarafına beyaz parçaların düştüğü o cam fanusun içindeiniz. Kıştan kapsülüünüzün içinde, her şeyi görerek ama hiçbir seye sesinizi duyuramayacağınızı hissederek durumunuza kabullenirsiniz. Ama bari evden çıkmamış olsaydınız, yapılmayacak o kadar çok şey var ki dışarıda...

SAYIN YETKİLİ, BURAYA BAK;

Lafı uzatmayıym, elimdeki bütün bu kanıtlara dayanarak yetkili mercilerden (artık Saatleri Ayarlama Enstitüsü mü yapar, Doğruluk Bakanlığı mı, orasını bilemem ama) kış mevsiminin ortak kulanıma kapatılmasını, resmi dilde bu uygulamaya "tatil" deniyorsa "tatil edilmesini" istirham ediyorum. Gerekli görülsse uygulamaya "tatil bayramının hafta sonuyla birleştirilmesi" süsü verilebilir ya da takvimin ilgili sayfalarına ilişirilecek bir "bakım onarım çalışması" tabelası yardımıyla aykırı sesler susturulabilir. Cemrenin havaya düşmesiyle son verilecek olan bu uygulamanın, kısa vadede zaman kabı gibi görünse de yıllık kümülatif verimliliği yükselteceği takdir edilecektir (bkz. Eki). Uygulama bununla kalmayıp AB ile ilişkilerimizin düzeltmesinde, milli şuurun yerleşmesi ve yükselmesinde, 2016 Olimpiyatlarının İstanbul'da yapılmasının hemen hemen garantilenmesinde (Kış Olimpiyatları değil, o olmaz, müsait değiliz) fayda sağlayacaktır. Benim ve Hulk'in görüşü bu yönederlandir, bu böyledir. ■

Serpil Ulutürk



İnbox

Herkese merhaba,
Sıkılmamışınız biliyor-
rum, ben de sıkılmamışım
onları okumaktan. Ama
sanırım onlara "kal" geldi,
"yeter" dediler artık. Bir
telefon geldi gün (aylık
bir dergi için "dün" ne
ifade eder?). "Mehmet zor
bir görev", dedi telefonda.
"Mehmet zoru sever",
dedim. "Inbox?" dedi
telefondaki. "Her zaman,"
dedim. Derken onlara
mektup kafama düştü.
Böyle olacağını düşün-
memiştüm. Anlayacağınız,
bundan sonra sizlerleyim.
Umarım beğenirsiniz, zira
ben havalarda uçuyorum.

SON FANTEZİLERİM

 Merhaba,
Ben hatırlayabildiğim
kadariyla 98'den beri der-
ginizi takip ediyorum. Kimi
zamanlar yazılarını birkaç
defa okuduğum, kimi zaman
içimi çektiğim oldu, ama
hiçbir zaman paramın yaba-
na gittiğini düşünmedim. Bu
kısa -ve yetersiz- girişten
sonra sorularımı/isteklerime
geçiyorum.

Lütfen, önden buyurun.

1- Ben tam bir Final Fantasy hayranıym. FF X-2'de saat tutmuştum, bitirdiğimde 208 saat 42 dakika 39 saniye 17 salise gösteriyordu (son movie devreye girmeden önce), hesabını siz tutun. (sen tutmuşsun zaten biz niye tutalım bir daha? -MK) Neyse, tahmin edeceğiniz üzere ben bütün FF oyunlarının suyunu çıkardım ve kafama uycak bir oyun arıyorum. Bir arkadaş Neverend diye bir oyun verdi ama hiç isınmadım ona, siz ne tavisye edersiniz?

Vallaha zor, ne yalan söyleyeyim. Grandia'ya bakmayı deneyebilirsın, ama FF kadar tatmin etmeyecektir seni.

2- Oyun satın almak

için Türkiye'ye hizmet veren online alışveriş site-lerinden güvenilir olanlarını söyleyebilir misiniz?
Yurt içinden olsa daha iyi olur tabii.

Yurtdışından Amazon'a, Türkiye'den de ideefixe, gittigidiyor ve weblebi'ye güvenebilirsin. (Detayı bilgi için bkz. Mart 2006, "Online Alışveriş Rehberi")

3- Her zaman dikkatimi çekiyor, yazılarınızda kesinlikle "bunları biliyor muydunuz?" diye bir kutu oluyor. Siz bu kadar bilgiyi nereden buluyorsunuz? Özellikle efsanelere ve dini inançlara dair olanları. Lütfen yazının bir tarafında kaynak belirtin. Kaynağa dalmak istiyorum açıkçası.

Bu bilgilerin çoğu bize doğuştan geliyor, bir kısmını da LEVEL'a girdikten sonra Sinan enjekte ediyor iğneyle... Şaka bir yana, hepimizin oyunların dışında bir sürü uğraşı, hobisi, ilgi alanı var. Eh, her yazı için de internetin ve kitapların en ücra köşesinden bir şeyler bulmaya çalışınca "bunları biliyor musunuz?" kutuları da bir şekilde çıkıyor. Spesifik kaynaklar söz konusu olduğunda belirtmeye özen gösteriyoruz asla ama zaman zaman kayníyor, haklısun. Özgür ansiklopedi wikipedia çoğu derde deva, akında bulunsun.

4- Yeni kapağınız gerçekten çok güzel.
Mükemmən hep böyle kalsın.

Tsukuyomi no Mikoto

Vallaha her ay kapağı Okami'yi koysayıdık isteğini gerçekleştirebilirdik ama, maalesef. Her ayın konsepçine göre kapağımız farklı bir şekil alıyor.

PDFAŞKINA

 Merhaba LEVEL ailesi,

1- Heralde çok kez sorulmuştur, gene de soracağım ben. Acaba eski sayılarınızı PDF formatında vermeniz mümkün mü? Mesela geçen ay kardeş derginiz CHIP yaptı, çok da güzel oldu. Hem LEVEL hem CHIP sayıları üst üste (sizinkiler üstte :P) dizile dizile dolabında yer kalmadı. CHIP arşiv halinde tüm sayılarını verince dergileri başka yere kaldırıldı, yer açıldı biraz ferahladı dolap. Ne güzel siz de verseniz böyle, hem o güzelim matbaalarla bastırdığınız dergiler yıpranmaz, hem de bizim dolaplarımız :

Buradayız ve çok yakında bu istedığını yapacağız. Bizi izlemeye devam edin.

2- Göker Abi'nin ("abi" diyorum kızmayın, 13 yaşındayım :D) Knight Online hakkındaki görünüşünü almak istiyorum. Şahsen benim geçen bir yılımı aldı, ve bana İngilizce dışında hiçbir katkı sağlamadı. Oyun güzel olsa bir şey demeyeceğim, ama oyunu oyun olarak görmeyip de gerçek yaşamış gibi algılanlayanlar, afedersiniz "seviyesizler" ve de oyunu hakkıyla oynamayanlar yüzünden tadi çıkmıyordu, duyduğuma göre halen de çıkmıyor. Ben rahatım, bırakıtm ve kurtuldum. Ama oyna-

resmen bağımlı olup da istese de bırakamayanlar var. World of Warcraft oynamaya çalışıyorum, ama kaçak sunucularda da tadi çıkmıyor be ya. Silk Road uygun gözükyor, şimdilik.... Evet Göker Abi, görüşün nedir ?

Evet Göker, görüşün nedir?: "Abi hitabını samimi bulurum. Hele 'Şş! Göker şunu cevapla bakalım hele' gibi fantastik hitaplardan sonra şiir gibi geliyor. Oyunun amacı işinden gücünden kalan zamanda sana iyi vakit geçirmektir. Bu sırada da sana yabançı dil gibi birçok pozitif şey katabilir. Fakat her şeyin olduğu gibi oyunun fazlası da zarardır. Oyun hayatını kötü yönde etkiliyor, önceliklerini yerinden ediyorsa bir oturup düşünmekte fayda var. Tavsiyem kaçak sunucuda oyun iskencesi geleceğine ya Guild Wars'a yön ya da Silk, Cabal gibi aylık ücreti olmayan oyunları dene. Şimdi söz yine Mehmet'te. Evet Mehmet, seni dinliyoruz." Teşekkürler Göker. GökNur, İstanbul'dan bildirdi.

3- Hükümrən Senfoni'nin oynanabilir demosu ne zaman çıkacak, bir bilginiz var mı? İyi bir oyna benziyor, ve en önemlisi Türk yapımı. Umarım gereken desteği bulur. En kısa zamanda en iyi şekilde çıksın. Hep beraber: "Amin!"

Hükümrən Senfoni umarım çok iyi olur, gerçekten hepimiz meraklı bekliyoruz. Oyunun oynanabilir demosu çıkacak ancak ne zaman olduğu konusunda bilgi yok. Beta testi için Çağlar'ın muktabubuna bir bakver.

4- Lord of The Rings Online: The Shadows of Angmar ne zaman çıkacak ? Bir Tolkien fanatığı olarak meraklı bekliyorum da :)

Aaa ne tesadüf ben de Tolkien fanatığıym :) 2007'nin ikinci çeyreği deniyor şu an ama, ne olacağı belli olmaz.

Yayın hayatınızda başarılar diliyor, saygılarımı sunuyor, kolay gelsin diyorum...

Alabanda

Ne çok şey demişsin öyle, yer kalmadı diğer mektuplara :)

360 KERE MAŞALLAH!

 Merhaba Sinan Abi,
Öncelikle bizler için her ay böyle mükemmel bir dergi çıkartığınız için teşekkür ediyorum ve hemen soruma geçiyorum. Ekim sayısında Microsoft

Türkiye'ninin Xbox 360'ı Türkiye'ye getirmeyi planladığını yazmışsınız. Bu konuda elinizde herhangi bir bilgi geçti mi diye sormak istedim. Hepinize kolay gelsin, başarılarınızın devamını diliyorum ve son olarak Göktuğ Abi'ye selamlar.

Met4llic4

360 Türkiye'ye gelecek, ancak 2008'den önce resmi yollardan gelmesi pek ihtimal dahilinde değil. Göktuğ Abi'nin canı can da bizimki ne? Al söylemek selamını. Hih.

BİLGİSAYAR OYUNCULUĞUNA ÖLÜM!

 Selamlar Sinan Abi. Sizin derginiz maalesef sadece dört aydır alıyo-rum... Ama çok hoşuma gitti. Her akşam yatmadan önce okuyorum, okumadığım hiçbir yeri yok derginizin. OKS ye hazırladığım PC'lerden uzak şu dönemde benim oyun ihtiyacımı karşılıyor.

Merhabalar Barış.

Aradığınız Sinan'a ulaşamıyor, bir süre buralar bana emanet. Emin ol aynen ben de öyledim, her satırını ezberleyene kadar okurdum Level'i. Hala da okuyorum aslında, ama okuyucuken bambaşkayıdı tabi. Ayın 26'sından itibaren bayiye gider Level sorardım. Hiçbir arkadaş, hiçbir kız, hiçbir oyun, hiçbir maç... Hiçbiri Level okuduğum andaki kadar mutlu edemezdi beni. Özülüyorum o günleri, ne yalan söyleyeyim...

1- Siz çoğu zaman "Bilgisayar oyunculuğu ölemedi, ölmeyecek!" şeklinde yorumlar yapıyorsunuz. En başta bana da bu böyle gelmişti ama zaman ilerledikçe bu düşüncem değişmeye başladı. Bence bir noktada insanlar bilgisayarı oyun oynamak için kullanmayı bırakacak (birkaç online oyun hariç). Hatta bu ay Xbox 360, PS3 ve Wii trailer'larını izledim. Kendi kendime "Ah keşke şu oyunları oynayabilsem" dedim. Sonra bir de birkaç PC videosu seyrettim. Görüntü, oyun kalitesi ve oynanış bakımından PC 10 adım geriden geliyor. Şimdi nasıl ölmesin PC oyunculuğu?

Ölsün mü yani o zaman? Doğrusu bu konuda benim de kafam karışık. PC'lerin bitmek bilmeyen yazılım problemleri ve sömürü aracı ekran kartı ihtiyaçları yüzünden. Ama "PC oyunculuğu ölmeyecek" dosya konumuzun da belirttiği gibi, yakın zamanda, yani yeni nesil konsolların zamanında PC oyunculuğunun ölmesini engelleyecek çok unsur var. Gelecek

ne gösterir bilmiyorum.

2-Diablo 3'ün aşağı yukarı ne zaman çıkacağını söyleyebilir misiniz ?

Söylediyemem, kimse söyleyemez. Çıkıp çıkmayacağı bile belli değil. Tek bildiğimiz Blizzard'in "eski ve çok popüler bir oyun serisinin devamı için" adam aldığı. Diablo mu? Ya Starcraft'sa?

3-Bana şöyle kafa yormadan oynayabileceğim iyi bir fps önerebilir misiniz ?

Kafa yormadan? Hımm... Benim son yıllarda oynarken en çok keyif aldığım FPS, Call of Duty 2'yi. Üstelik pek bir şey düşünmemize ihtiyaç duymayan, çizgisel bir oyunu. Sen de takılabilirsin üçüncüsü gelene kadar.

4-Level Cup'ları yazarken Berkant neden kendinden 3. şahıs olarak bahsediyor? :)

Berkant'ta psikopatlık var Barış, sebep bu. Psikopatlığın megalomaniyle birleşmiş hali Berkant Akarcan olarak özetleniyor kitaplarda (yavrum yazık, bir de gaspa uğradı evinin önünde, geçmiş olsun dilelim hep beraber...). Benzer bir örnek için bkz. Julius Caesar. Bu arada "0" kişisinin kim olduğunu hala bilmiyorsunuz değil mi CUP yazılarında? Ben biliyorum :)

5-Son olarak da söyle bir keşfe bulunum. Dün gece ağustos sayısını karıştırırken sayfa 11' de PC oyunlarının çıkış tarihinde bir hatanızı keşfettim. İki tane eylül yazıyor. (Ağustos'06, Eylül'06, Eylül'06)... Olmuyor böyle :...

Barış KAVAS

"Aradığınız hataya şu an ulaşamıyor. Yeni bir hata mesajı için..."

KLAS METAL GENÇLİĞİ

 Kasım 2006 sayısında Inbox'ta şu başlığı gördüm: HEPİMİZ METALÇI MİYİZ? İçeriğini okuyunca Gorcan Abi'ye ve Level dergisinin sahsi özgürlüğüne töpkekün bir haksızlık yapıldığını sezdim. Zira bir arkadaşımız İsgal bölümünde neden metalden başka müzik türlerine yer verilmediğinden bahsetmiş. Eh arkadaşım iyi hoş söylemişsin de şimdî Gorcan Abi bu saatten sonra tarz mı değiştirsün? Köşe onun kösesi, tarzını yansıtacak tabi ki de. Sen o tarzı istemiyorsan aç diğer köseleri oku. Aksi takdirde ya Gorcan Abi bu dergiyi bırakır ya da sen (ki yeğlerim kimse bırakmaz, çok mu insafsıyorum?). Kissadan hisse bu tarz bölüm eleştirileri yanlış arkadaşım, gördüğüm kadarıyla bu dergiyi aşırılıkla metalciler alıyor. Karşılıklı klas olayı yani... Hayde bütün Level ailesine selam olsun.

Necati Akalın

Merhaba Necati,

Mektubunun ilk bölümümne katılıyorum. Bu dergiyi okuyan kişilerin yüzde kaçıının metalci olduğu önemi değil, önemli olan Gorcan Abi'nin kösesi ve onun tarzı. Ben bahsettiği gruplardan her zaman hoşlanmasam da, severek okuyorum o köseyi. Metalci olmaya gerek yok illa güzel yazdan zevk almak için. Level okuyanların büyük bölümünün metalci olması ise bana pek inandırıcı gelmedi doğrusu. Nasıl biz yazarlar olarak metalci bir kitle değilsek eğer, sizin de öyle olmanız gibi bir mecburiyet yok. Elbette alternatif kültürü uğraşan insanlar hepimiz, çizdiğimiz yollar toplumun genel-geçer'ine uymuyor belki, ama kimimiz trans müzikle coşarken kimimiz Opeth'le kavruluyor. Kimimiz Pink Floyd'la anlamı yeniden buluyor. Serdar Ortaç dışında herkese kapımız açık... (Bu arada Gorcan Abi hakkında çok mesaj geldi bu ay. Gorcan Abi'niz burada arkadaşlar merak etmeyein.)

VAROL LEVEL

 Merhabalar sevgili Level ahalisi,

Level'la 7. yılıma koştugum şu günlerde Level'in varoluşunun son derece güzel olduğunu tekrar düşünüyorum. Yoksa bilgisayar oyunlarının bir çoğundan mahrum kalacak, klasikler yerine kafamın dikenine gidip abuk sabuk oyunlarla zamanımı çarçur edecektim. Ya da bir dergiyle ve içindeki insanlarla nasıl dost olunur, nasıl kişi o dergiye en vefakar dostu olarak görür ögrenemeyecektim. Emeği geçen her arkadaşa tekrar teşekkürlerimi sunuyorum. Level olmasa belki de sıkıntılı anılarımda iki tebessüm edemeyecektim...

Şimdi bir kaç soruya başını ağırtacağım Sinan Agabey, iznin olursa tabii:

Biz de size teşekkür ediyoruz... Aklıma Madd'in inbaks'ı Sinan'dan ilk kez ele geçirdiği ay geldi şimdî. "Merhaba Sinan ağabey" diyen bir okuyucuya "Sinan ağabeyin yok, şu an askılık olarak ofisin girişinde hizmet veriyor." gibi bir cevap vermişti. Çok gülmüşüm. Nostalji güzel şey cidden. (Hala orada duruyorum ben, imdat! Çek pardesünü kulağımdan ! - Sinan)

1- 100. sayınızda derginin gelmiş geçmiş tüm elemanlarını görmek çok hoştu. Sizleri yine böyle görebileceğimiz zamanlar olacak mı?

İçimizden birisinin düğününde, neden olmasın?

2- Online oyunların deneme sürümleriyle bence piyasada adım adım öne geçerek rekabetin "ilk biz inceledik" "7000 tane full oyun veriyoruz" "XYZ'nin ilk demosu bizden" sloganlarıyla yürütülmeyeceğini gösterdiniz. Benim kafama

takılan şu: Deneme süresi bittiğten sonra ödeyeceğimiz meblağ, oyunun aylık aydatı ve hesap açma parası olarak mı yansıtılacak yoksa oyunu kutusuyla alır gibi para mı vereceğiz? Bir de ülkemizde oyun satan yerlerde önceden ödenmiş kartların da satılması gibi bir kültür yerleşmemiş galiba, yoksa ben mi fark edemiyorum böyle bir hizmetin varlığını?

Vay! Bir soru içine iki soru sıkıştırma taktiği demek (hep bu cümleyi kurmak istemiştim). Bu sorduğun online oyuna göre değişiyor. Mesela, Ağustos'ta verdığımız World of Warcraft'ta önce oyunun orjinal kutulu versiyonunu almanız gerekiyordu. Ama ondan sonra verdığımız oyunlar (Auto Assault, Guild Wars Factions) için kutuya para ödemeye gerek yok. Hatta GWF için aylık ücret de yok, tek sefer para ödüyorsunuz, bitiyor. Önceden ödenmiş kartlar maalesef ülkemizde bulunmuyor. Olsa hayat bayram olurdu.

Sorularım şimdilik bu kadar. Cevapların içini şimdiden teşekkürler. Kendinize iyi bakın, eminim ki ben dahil bir çok okuru-nuzu daha uzun seneler lazım olacaksınız... Sürç-i lisani ettiysek, zülf-i yare dokunduy-sak affola. Saygılar, sevgiler.

Evrim Kılıç

Evrim kusura bakma, donanım hak-kindaki sorularını kırmak zorunda kaldım, Olgay senden mektup bekler... Sevgiler.

Wii vs PS 3 vs PRINCE vs HÜKÜMRAN TELEKOM

 Merhaba LEVEL ailesi. Ben Ardahan'dan Çağlar (nasıl büyük bir derginiz ki Ardahan'dan okuyucunuz var :) (sen de ne kadar büyük bir Çağlar'sın ki İstanbul'dan dergin var -MK). Derginiz ikinci sınıftan beri takip ederim (gerçi o zamanlar demo oyular için alırdım ama neyse :). Hemen sorularıma geçeyim.

1- Ben Nintendo Wii ve Playstation 3 arasında kaldım. Birinin kontrolleri güzel biri de şehaser niteliğinde. Sizce hangisinin alayımlı?

Ben Wii'ye hayranım. Harika bir tasarım ve yaratıcılık örneği, nev-i şahsına münhasır bir konsol. Ama doğrusunu isterse PS3'ün performansı ve çıkacak oyuların çeşitliliği/kalitesi çok daha yüksek. Şöylediyelim, Wii hep uzaktan hayranlık duyduğum ama senden çok farklı bir kız, beraber olmaktan korkuyorsun. PS3 ise beraber olsan çok mutlu olacağını bildiğin ama seni normal'in pek de dışına çıkartamayacak olan süper güzel bir kız. Her süper güzel kız gibi, cüzdanında devasa bir delik açmak için bekliyor.

2- Oyun gündeminin takip edemiyorum.

Prince serisinin yeni oyunu çıkaracak mı, çıkışaksa ne zaman?

Vallaha oyun gündemi-ni biz de takip edemiyoruz iş güz yüzünden (iş güz derken?). Ufukta Prince'in bir oyunu yok, ama araştırmalarım sırasında, Prince'in "daha önceden 'daha önceden Prince olarak bilinen sanatçı' die bilinen sanatçı" olduğunu öğrendim. (Bilemedin Mehmet, Ubisoft'un "sızdırılan" basın kitindede Prince of Persia 4'ün konsept çizimleri vardı - Sinan)

3- Bir Türk oyunu vardı. Hükümrən Senfoni adında. Oyunun son durumu ne?

Hükümrən Senfoni dolu dizgin gitmeye çalışıyor. NTV'de 24+'ya katılarak isimlerini daha da fazla duyurma şansı elde eden ekip, 19 Kasım'da beta testi için başvuruları almaya başladı. İlgilenen arkadaşlar <http://tinyurl.com/y3t79n> adresine bakabilir.

4- Ben bu Türk Telekom'a sinir oluyorum. Resmen soyuyorlar bizi abi.2 Mbit/s sınırsız internet Bulgaristan'da 15 YTL Türkiye'de 230 YTL. Biri buna dur demeli artık! Sorularım bu kadar. Yayınlaşan çok sevinirim Sinan abi. Hadi kolay gelsin.

Çağlar

İnşallah bir gün. Berkant'ın bu konuda radikal niyetleri var, istersem onla bir konuş. Bu arada Sinan abi mektubunu çöpe atmıştı, ben kurtardım. Kiymetimi bil. Sevgiler. (Nea!? - Sinan)

KAYIP ADAM BURAK

 Sevgili Level ailesi, Derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum, bütün sayılar elimde. Hatta onlar için bir kitaplık bile yaptım. Neyse uzatmadan sorularıma geçeyim.

Burak seni bütün dergi yazarları ve okurları olarak kıskandık doğrusu, halal olsun!

1- Ben bir Lost fanatığıyım Lost'u ilk bölümünden son bölümne kadar takip ettim ve 6-7 kez izledim. Acaba siz de Lost'u izliyor musunuz?

Lost konusunda Level ekibi ikiye ayrılmış durumda. İzlemeye başlayıp, hastası olup, işi gücü bırakınlar (ben neden INBAKS'ı yazıyorum zannediyorsunuz?) ve henüz başlayamamış olup der-

ginin yükünü üstlenmek zorunda kalanlar (bkz. bir önceki parantez).

2- "Bir Lost oyunu çıkarılmış" diye duydum, Ubisoft üretecekmiş güya. Doğru mu bu? Bir yazida 2007'nin başlarında çıkışacağı haberini okudum ama bence UBISOFT oygunun grafiklerinin iyi olması için biraz daha bekler. Siz ne dersiniz?

Lost'un bir adet board oyunu çıkmış. Bir video oyunu da yolda, evet. Ama iyi olacağı konusunda pek ümitlenme. Olmayıacaktır.

3- Benim Lost'ta favori karakterim Sawyer as Josh Olloway siz de izliyorsanız favori karakterinizi söyle misiniz?

Sinaaaaaaaaa... (Eheheh! Vermeyeceğim Lost DVD'lerimi sana Mehmet. Öl, kuru orada! Hemen hemen bütün karakterler süper, geçmişleriyle etkilemeyi başarıyorlar. Ama ben John Locke'u daha bir tutuyorum sanki. "Survivalist" adam ne de olsa. Desmond da kafadan kırık olduğu halde iyidir. Gerçi Said de en has delikanlıdan bile iyidir ama. Sun da çok güzel bir kadın ama... HİAA HEPSİNİ SEVİYORUM ULAN! NEDEN YARIDA KESTİNİZ 3. SEZONU SANKİ?! – Bir Lost Manyağı)

Benim sorularım bu kadar. Bu yazıyı dergide yarınlaranız çok sevinirim (Lost fanatikleri için) hafızınıza iyi çalışmalar.

Burak 'Ghost' Karaca
Teşekkür ederiz Burak.

PS2?

 Merhaba Level ailesi. Bu ayki dergiyi almak üzere olmanın verdiği heyecan ile yıllardır süregelen güzel çalışmalarınızdan ötürü siz tebrik etmek istiyorum. Size çeşitli sorularım var: (makas - MK)

-PS2 Slim ısnıma sorunu yaratır mı ve PS3 çıkışakken PS2 almak ne kadar doğru?

Ramis Erten

Merhaba Ramis. Gördüğün gibi sorularının çoğunu kırptım yer darlığından ötürü. Ancak "PS3 bağlamında PS2" sorusunu son zamanlarda o kadar çok alıyo-rız ki, bir kez daha bahsetmek istedim bu konudan. Öncelikle, evet, PS2 Slim ısnıma sorunu yaratıyor, 3-4 saatten fazla kullanımlı tavsiye edilmiyor. Neyse asıl önemli kısma geçelim. Bence PS2 alınır şu an. PS3 Türkiye'ye resmi olarak gelene, Türkiye'de yaygınlaşana, oyunları bulunabilir hale gelinceye ve fiyatlar nispeten düşünceye kadar çok vakit geçecek (PS2'nin yaygınlaşması iki sene sürmüştü.). Eh bu vakti PS2 oyularından mahrum kalmanın alemi yok, hele de fiyatlar ve ödeme koşulları bu kadar uygun, üstelik bir sene daha PS2 için yeni oyun yapılmaya devam edilecekken. Kendine iyi bak.

KONSOLLARDA SEMBOLİZM

 Merhaba ben Caner, Öncelikle tüm Level ailesine selamlar. Derginizi üç büyük yıldır takip ediyorum. Dergi git gide mükemmelle yaklaşıyor. Merak ettiğim birkaç sorum var. Kısa kesip hemen onlara geçeyim.

Merhaba Caner, teşekkür ederiz, siz de git gide mükemmelle yaklaşışığınızda gibi bir his varlığınız. Neyse ben de kısa kesip cevaplara geçeyim.

1- PSP oyularını yarımda sayfa inceleyerek bir sayfaya iki



INBAKSCIK

oyun sügdiriyorsunuz. Bence bir oyun için yarımla sayfa inceleme yeterli olmuyor.

Yanlış anlamayın yeterlilikten kasıtmış inceleyen kişinin kötü incelemesiyle ilgili değil. Sadece kisa olmasına ilgili (inceleyen kişinin kısa olması mı? O zaman hep Sinan incelesin PSP oyunlarını –MK). Acaba her PSP oyunu için birer sayfa ayırmaz mümkün mü?

Sanırım değil, zira büyük patronlar bizim iki sayfalık yazıları bile bir sayfaya indirebilmek için kılık kırı yarıyorlar. Sayfa sınırının en çok koyduğu adamlardan biriym, bu beni de üzüyor ama yapacak bir şey yok.

2- İncelemelerin olduğu sayfalardaki resimler oyunu inceleyen yazar mı yoksa grafiker mi seçiyor? Peki ya bu resimlerin altındaki esprili yazıları (genellikle çok komik oluyor) oyunu inceleyen yazar mı yazıyor?

Resimleri oyunu inceleyen yazarı oydandan alması içap ediyor, ancak çoğu zaman sayfaya konulacak görsel materyali grafik departmanımız buluyor. Resimaltıları da normal olarak bizim elimizde, ama Sinan'ın müdahaleleriyle daha zengin hale geliyor.

3- Ps2 ve X-Box gamepadlerinin tuşlarındaki kare, çarşı, üçgen, A, B, Y gibi sembollerin seçilmesinde özel bir sebep var mı acaba? Sorularım bu kadar. Hepinize selamlarımı yolluyorum, kendinize iyi bakın.

Cancer Çakır

Bilemiyorum. Olsa gerek. Bir bilene sormak lazım :) Kolay akılda kalıcı semboller olması dışında bir özellikleri var mı bilmiyorum cidden, öğrenirsen bize paylaş. Sen de iyi bak kendine...

LONCA SAVAŞLARI

Öncelikle derginizi bir iki yıldır takip ettiğimi (uzun mu??) ve sizin gerçekten çok sevdığımı söylemek istiyorum. Umarım hep böyle devam edersiniz.

İki yıl oldukça uzun bir süre, sıkılmadın mı? Ben olsam sıkıldım:) Aşağın ömrü kaç senedir bilmiyorum ama eğer hala bizi seviyorsan çok mutlu olduk (Şuan mektubunu bütün ekip beraber okuyoruz ve yazdığını her kelime grupta bir dalgalanmaya yol açıyor, inanmazsınız. İnanma.)

1- Ben bir Guild Wars oyuncusu ve hayranı olarak merak ettim, hala Nightfall'dan bahsetmediniz. Türkiye'ye gelmesini mi bekliyorsunuz yoksa başka bir şey mi var?

Başka bir şey var. Guild Wars'dan beş tane tiple kavga ettik. Forumlardan laf atmışlar, "Çıkışa gelin!" dedik. Geldiler. Biraz insan azmanı oldukları-

dan ben masaya oturmayı teklif ettim, onlar da masaya "oturtular" bizi. Biz de Guild Wars'u protesto etmeye karar verdik. Artık dergimizde yer vermiyoruz Guild Wars'a! (Ocak'ta Göker ustamın elinden leziz bir Nightfall tarifi alacağınız.)

2- Eğer aranızda Guild Wars oynayan varsa isminizi söyleyebilir misiniz? Oyun içinde karşılaşmak çok hoş olurdu bence...

Ben oynamıyorum ama ismim Mehmet. Dışarıda karşılaşırız belki boxer Guild Wars'u.

3- Size GW ile ilgili bir konuda bir yazı yollasam yayına alınma şansı olur mu? Nereye yollamam gereklidir?

Olur. Göker'e yolla (gnurbeyler@level.com.tr), beğenirse ismi değiştirir kendi yazısı diye yayınlar :

4- Kopya bir Guild Wars'u internetten oynayabilmiryim? Oynarsam ne olur? Arkadaşlar arasında bir FBI muhabbeti geçti de :)

Kopya oyunla bırak interneti, single-player bile oynamazsınız (zaten yok). Bırak FBI'ı, Level ajanları olarak basarız evini. Kola ve cipsin varsa biraz oturur sonra kaçarız.

5- Türkiye'de GW Factions'u bulabileceğim belli bir yer var mı? (Sanırım ailem internetten almama izin vermez de...)

Aileni internete ikna etmemisin bence, gerçekten sorunsuz işliyor coğunlukla. Guild Wars, D&R tarzı mağazalarda var.

6- En sevdığınız oyun türü nedir? (Meraktan yani başka bir neden yok.) Son olarak, size bereketli ve eğlenceli aylar diliyorum. Yazacak oyununuz bol olsun.

Emre Tanırgan(E.T.)

Ben en çok "yazma" oyun türünü seviyorum. Hiçbir oyun bana o tür kadar zevk vermiyor. Sinan profiterol bazlı stratejilere, Olgay geç kalan zamanlı strateji ve kaybolan şahıs aksiyon oyunlarına, Serpil kaçış simülasyonlarına, Tuğbek ise Sims Campus'e bayılıyor. Senin de oynayacak oyunun bol olsun Emre, görüşürüz.

Ve işte, İnbaks'ta ilk ayımı bitirdim. Garip bir huzur, bir yarısı mutluluk bir yarısı üzüm köktü başıma şimdidi. Tanık bir hava esmiştir umarım burada, yabancılık çekmemişsinizdir. Ben çok eğlendim. Bize yazın. Her konuda. Psikolojik durumunuza paylaştırmakla mesele, en alásından yaparız, gocunmayız. Tek dileğim, imla kurallarına ve Türkçe karakter sorunsalına mümkün olduğunda özen göstermeniz. Sevgiler,

Mehmet Kentel

Benim sizden bir isteğim olacak bilmem kabul eder misiniz yapmayı. "C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\data\fmv" -- bu klasörün tamamını CD'nizde verebilir misiniz? Oyundaki ara videolarla ilgili bir dosya, ben de bir kaç eksik bölüm olduğundan sanırım bu videoların çoğu oyun esnasında izleyemiyorum.

-Total_General

Elbette veririz. Zaten projelerimiz arasında taksit taksit oyun vermek var. Her ay bir klasörünü vereceğiz Medieval II'nin, 6 ay sonra da SEGA yetkilileri ofisi basıp hepimizi "attaaaya" götürürler artık.

Bu arada neden özellikle c:\program files? Biz D'ye kurmuştu oyunu oysa?

....LEVEL i satmayı düşününüz mu :D ona göre harçlık biriktircem de :D

-ErEn

E biz zaten Level'i her ay 6.5 YTL'ye satıyoruz?

Çinlilerin durumu ne kötü yahu. Adamlar binlerce yıl önce Çin Seddi'ni bize karşı yaparken, gömmüşler bütün kaynaklarını. Taşmışlar kayaları, çalıştırılmış işçileri yıllarca. En sonunda bitince bir de bakmışlar ki, aa! Türkler gitmiş? E daha kuşatma olacağık? "Neye arkadaşlar, bugün bunu yaptık ama 2200 yıl sonra turist neyin gelir, torunlarımıza yarar bakın... Ahah! Vurmayın!" demiş olabilir Çinli bir laz müteahhit...

Bugün napiyor çekik gözlü dostlarımız peki? Sahte iPod satıyorlar bizim grafiker Oğuz'a. Vah vah, insan ne oldum dememeli Mehmet!

-Uzun boylu, yazı işleri müdürü bir dost.

Evet... Anlıyorum... Çin mi demiştiniz? İlk uçak? Teşekkür ederim. Cam kenarı lütfen.

INBAKSCIK NOSTALJİ (AYIN OKUYUCU İNCİSİ)

Gelin geçmişe söyle bir bakış atalım. Değişen ve değişmeyen ne var görelim...

....yanı şunu söylemek istiyorum. Lütfen bana bir bilgisayar alabilir misiniz? Parasını büyüdüğüm zaman öderim. (Level Temmuz 7/99)

Yedi sene geçti, nerdesin?

Yeni bir şey almaya karar verdim. Sizce bilgisayar mı alsam yoksa masaüstü kutu mu? (Temmuz 99)

Simdi dönüp bakınca, masaüstü kutunun daha iyi bir seçim olduğunu görebiliyorum.

Derginizde 10 sayfadan fazla reklam var. Kendini beğenmişliği bırakın, daha az reklam alın. (Ekim 99)

Maalesef bu konuda pek bir ilerleme kaydedemedik.

Lütfen Gabriel Knight 2 isimli adventure'in 4., 5 ve 6. CD'lerinin çözümünü 15 dakika içinde bana fakslayın. Bekliyorum. (Eylül 98)

Hala bekliyor mudur acaba...

ÖZETTO

neye niyet neye rısmet

CEŞME BAŞINDA GÖRDÜĞÜ
LİLİCAN'A CHATTE YAZAN
TOMİ, İKİNCİ BULUŞMADA
ACI BİR SÜRPRİZLE
KARŞILAŞIR. LİLİCAN'IN
ABİSİ İNDΡAGON, TOMİ'Yİ
FEÇİ MARİZLER. TOMİ
İNTİKAM İÇİN HISLANIR.

YA İŞTE BÖYLE KARDEŞ... BU İŞİ ANCAK SEN
CÖZERSİN BE GöZÜM...

YA OLDU BİL TOMİCİM SEVENLER
AYRILIR MI HİC...

TOMİ GİTTİKTEN SONRA...

DU BAKİM
Bİ DE
İNDΡAGONU
ARAYALIM, İŞİN İÇ
YÜZÜNÜ ÖĞRE-
NELİM...

BANA ÖYLE ANLATMADI AMA YAV,
VAY KOFTEHOR BU DİREKT BACIMIZA
SARKMIŞ...

VALLA DURUM BU BİLADER.
BACIMIZ, NAMUSUMUZ
Bİ YERDE...

USTAM HAZIR
Dİ Mİ KOSTÜM?

AYIBETTİN KOÇ,
KURU TEMİZLEME
BİLE YAPTIÐIM!

LÜTFEN, LÜTFEN BANA O GÜZELİ
GETİR NOEL BABA...

GETİRDİM GETİRDİM. AMA
GÖR BAK NEYİ GETİRDİM!

DUR BABA ANLA-
TAYIM HERŞEYİ...
AHH!

AL SANA ASIL
HEDİYENİ
UNUTTUМ...

GÜM!

HADİ HIZLI HAREKET ET BAKAYIM
TOMİ DAHA PARTİYE YETİŞECEZ!!

AHAH! AHAHAA!
NİHOHOHOHOHAHAHAHA!!!

HOS GELDİN 2007
MUTLU YILLAR

Kafa Ayarı

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ

○ ○ ○



BİR LEVEL YAYINIDIR
SAYI-15, ARALIK 2006
00 YTL

BİR ZAMANLAR GÜNLERİMİZ 90 DAKİKAYDI!

TV'nin başında durmaktan gözlerim kan çanağına dönmiş, üstüne üstlük başıma da ağrılar girmiş. Kimbilir kaç saatir oyun oynuyoruz. Oynuyoruz? Yok aslında oynuyorum. Arkadaşım Barbaros uyuyalı epey oldu, sanırım. E uyur tabii, o kadar golü ben de yesem kişi uykusuna bile yatardım. Kaç kere dedim kendisine, benle futbol oyunu oynamaz, hele ki Tecmo World Cup, dinletemedim. Ama benim de bir an önce uyuyamam lazım. Yarın sınav mı ne vardı? Şu ortaokul da amma zormuş. Hani çalışmadan bile başarılı olabiliyorduk? Evet, evet, en güzeli ben Barbaros'u uyandırıyorum, bana biraz matematik çalıştırırsın.

-Barbi, kalk len hadi gece oldu? Kalk, bak söz yenilemem bu sefer. Şu birkaç soruyu çözmeme yardımçı ol, ondan sonra... Barbi!

Durum aslında günümüzde de pek değişmedi benim açımdan. Gerçi artık Barbaros'u görmüyorum (o kadar golü ben de yesem galaksimi değiştirdim) ama yerini dolduran arkadaşlarımı, kanla dolduracak gözlerime ve ağırtacak bir başa hala sahibim. Her ne kadar PES 6 bile o ufakçı odamda hissettiklerimi veremese de günümüze ayak uydurmaya çalışıyorum. Farkettiğiniz gibi bu ay, bu köşeyi Sinan yazmıyor, ben de firsattan istifade şöyle bir futbol oyunlarına degeñelim istedim.

Bunların haricinde artık Kafa Ayarında retro haberlerimiz olacak. Fosil oldu, öldü, ölecek dediğimiz sistemlerle, oyunlarla ilgili ne var ne yok araştırıp buradan sizlere ullaştıracız.

MAME köşemiz de aynı tempoda gitmeye devam ediyor. Eğer "MAME'de 'Şu' oyunu oynamadan ölmeyin" diyeceğiniz oyunlar varsa, bize iletin, köşemizde yer verelim... Daha fazla ne ben lafı fazla uzatayım, ne de siz Kafa Ayarı'ndan mahrum kahn. İşte karşınızda 2006'nın son Kafa Ayarı (giriş yazısı yazmaya alışmam zaman alacık sanırıム) ... ■

icindekiler

[LOAD# Sayfa.133](#)

[GİRİŞ](#)

[Sayfa.134](#)

[C64 GERÇEKTEN ÖLDÜ MÜ?](#)

[Sayfa.135](#)

[FUTBOL OYUNLARI](#)

[Sayfa.136](#)

[MAME KÖSESİ](#)



COMMODORE 64 GERÇEKten ÖLDÜ MÜ?

1999 senesinde "Yeter; uğraşamayacağım, başka işlerim var ve vakit ayıramıyorum artık, zaten SCENE ölmek üzere" diyip 1989 senesinden beri kullanmış olduğum C64'ümü ve o zamana kadar toparlamış olduğum arşivimi tek harekette en yakın arkadaşımı "belki zamanı gelince tekrar alırım" öne koşuluyla vermiştim. Tabii bu söylediğime ben de inanmamıştım o zaman. Fakat şimdi bakiyorum da "ah keşke vermemeydim" diyorum.

BEN COMMODORE'UMU ÖZLEDİM!

Yeni nesil oyuncular Commodore 64'ü, "nostaljik bilgisayar, oyun makinesi, ekmek kutusu, kafa ayarı, aaa bir joystick içine sıkıştırmışlar yine satıyorlar, Commodore mu? Öldü bitti gitti o be!.." şeklinde adlandırdı. Daha fazlasını görmek için community sitelerine, forumlara uğramanız yeterli. Fakat bir başka kesim de (gerek yerli gerek yabancı) oyun oynamanın yanında; grup kurup, o platforma özgü hazırlanan释放'lerini (müzik koleksiyonları, oyunlar, introlar, demolar, dergiler, kırılan oyunlar ve dahası...) arkadaşlarıyla değişim-tokuş yaparak (swapping) grubunun ismini SCENE'de bir yerlere getirip, hem kendi hem de üyesi olduğu grubun saygınlığını artırmak için kullanmıştır.

2006'nın sonlarına yaklaştığımız şu dönemde "Neler oluyor acaba, millet halen aktif mi, değil mi? Acaba yeni oyun projeleri var mı? Hangi grup ne yapmış? Dergiler halen eski gibi mi?" diye internette gezinirken gördüm ki, 1998 senesinde vermiş olduğum karar çok yanlışmış. Çünkü herkes hala karinca gibi çalışıyor, hatta her türlü parti, demo, dergi, koleksiyon ve oyuna rastlamak mümkün. 13-15 Ekim 2006'da Hollanda'da düzenlenen X'2006 partisine çeşitli ülkelerden toplam 127 kişi katıldı ve orada dağıtılan释放'lere bakıp demoları seyredince insan heyecanlanmadan edemiyor (kışkırtıyoruz da diyebiliriz).



Söz partiden açılmışken Türkiye'nin köklü gruplarından olan BRONX'un 2002 senesinden beri organizatörlüğünü yaptığı 7DX parti serisinin 2006 ayağı olan 7D6 da; 2-3 Aralık 2006 tarihleri arasında İstanbul'da yapılacak. Bunun yanında 2-3-4 Mart 2007'de de Nightshift 2007 partisi geçen sene olduğu gibi İstanbul Bilgi Üniversitesi'nde yapılacak. İlgilenenlere duyurulur.

Biraz da Commodore 64'ün oyun piyasasına bir göz atalım. Zamanında birçok baba oyunu ile bizleri saatlerce, hasta günlerce makina başına civileyen (Myth, Lemmings, Lotus, Maniac Mansion, Zack McKracken, Turrican, vb...) 64'te, çok uzun zamandır oyun yapımı açısından pek fazla aktivite görememek üzücü. System 3, Ocean, LucasArts gibi baba firmalar ve türevleri maalesef C64 için artık yok. Aslıya alınmış ve/veya devam eden oyun projeleri var (Pinball Dreams, Last Ninja 4) ama destekleyen, sponsor olabilecek firmalar yok denecek kadar az. Oyunlar ya scene üyeleri tarafından kurulan bir firma adı altında ya da bağımsız olarak çıkarılıyor.

C64'E DOPING

Almanya'da kendilerini "C64 için kurulan en büyük geliştirici ve dağıtıci firma" olarak adlandıran Protovision'in hem oyun, hem donanum, hem de projeleri açısından şimdilik başarılı bir çizgide ilerledikleri söylenebilir. Tüm bunların yanında Individual Computers firması ise C64 için hazırlayıp üretmiş olduğu iki donanım ile isminden çok söz ettireceğe benzıyor. Bunlardan ilki; Datek'in efsanevi Action Replay kartuşunun (Türkiye'de genelde Multi Ice olarak biliniyordu. Ufo, Sky Bilgisayar ve Biltek sağ olsun) tüm özelliklerinin neredeyse yeniden yazılarak Retro Replay adı altında tekrar çıkartılması. Ürün Action Replay'in tüm özelliklerine sahip ve bunun yanında programcılar için, içinde TASS (Turbo Assambler) ile gelmesi en büyük avantajı. İkinci ürün olarak da; C64'ünüz ile MMC ve SD kartları okuyabilmenizi yarayan ve 4GB'a kadar da veri depolayabilmenizi mümkün kılan MMC64 dikkat çekiyor. Ürünün en büyük özelliği bu ama bunların yanında çeşitli plug-in'leri ile (Wav, RAW, TXT, SIW, MP3, D64, vb.) sizlere birçok konuda (özellikle C64-PC arası dosya transferlerinde) kolaylık sağlıyor.

Göründüğü üzere, C64 denince insanlara çağrılmış yapan ve yazının başında da vermiş olduğum yorumların çoğunun üzeri böyle çizilir: Jazzcat demiştir ki: "C64 bir tutkudur,

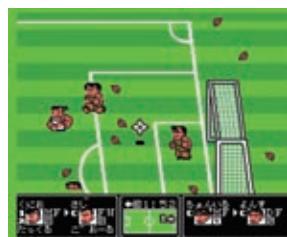


TOZLU FUTBOL OYUNLARI

Eskilerin tadını artık hiçbir mesin yuvarlak veremiyor

GOAL 3

Bu oyunun birçok adı var akıl-larda ama ülkemizde en bilindik iki adı vardır. Biri Goal 3 diğeri de 'Hani şu muz şut çektiğimiz futbol oyunu'dur. Technos'un yapımını üstlendiği bu şaheser oyunu her hatırladığında onlarca yüz güldüren anımları hatırlıyorum. Sahaya çakılan yıldırımları, ağları delen şutları, süper voleleri, uçan kafaları, labut gibi dağılan kalecileri bir Goal 3 oyuncusu nasıl unutabilir?



SUPER SIDEKICKS 2

SNK sadece dövüş oyunu mu yapardı eskiden? Hayır. Arcade dünyasının en vazgeçilmez futbol oyunudur SK2. Oyun salonlarındaki versiyonlarında özel bir sistem kullanırdı Neo-Geo; makinenin fıştı çekilsse bile veriler kaybolmaz, saklanır. Böylece gol krallığı yarışı asla bitmezdi bizim burada. Oyun biraz zor sayılırdı. Şimdiki futbol oyunlarındaki gibi topa yapışık koşmazdı futbolcu. Kalecinin dibinden bile şut çekseniz gol olmazdı. Anca kaleciden seken topu tamamlarsanız golü bulurdunuz. Ceza sahası içeresine girmeden "Shoot" yazısı çıktı. Ben bir sağ bir sol yapar topu hep 90'a çakardım. He, bir de her takımı en uçtaki forveti hep uzun saçlıydı (Türkiye dahil!). O yüzden ayrıca hastasıydık.



GOAL!GOAL!GOAL!

"E bir kere söyleseydin anlardık" dedirten adıyla bu oyun tam bir keyif pompası. Çok fantastik şeyler yoktur oyunda ama sahip olduğu dinamizm gerçekten görülmeye değerdir. Her türlü pas sistemi vardır



oyunda. PES'in bulduğunu sandığınız şut barı da bu oyunda vardı. Bazı futbolcular inanılmaz sağlam vuruyordu (kaleciyi bile içeriye sokabiliyorlardı). Söylediyeyim; yapılan ortayı göğse alıp rövesatı bile çekebiliyorsunuz (düşünün bir de fantastik olsa neler olacak!). Tek sorun hakemdi. Dündüğünü mü yuttu nedir, hiç sesi soluğu çıkmazdı.

ATARI SOCCER

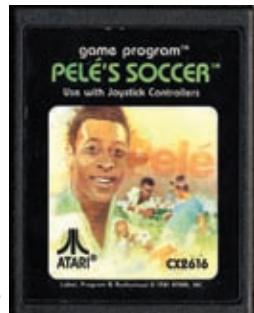
Futbol oyunlarının atası mı desem, siyahla beyazın mükemmel uyumu mu desem, bilmiyorum. 1979'da çıkan bu oyunu şimdilerin inceleseler tabii ki 0.1 puan verirler ama Atari2600 konkusunu almış biri için Atari Soccer (renkli olan International

Soccer'ı da anmadan geçmeyeelim) derin anımlar içeriyor. Pas ve şut çekebildiğimiz pikselleri sayılabilen futbolcularla (ki biz öyle olduklarına inanırdık) ve gözbebeklerimiz kafamız kadar oluncaya denk oynamırdı bu oyun. Bir ara turnuvasını yapmak lazım ya, PES6 da neymiş (sniff).



PELE'S SOCCER

Yüzde yüz emin değilim ama sannırmı bir futbolcuya adanan ilk futbol oyunudur Pele's Soccer. 8 değil, 4-bit kalitesinde ama joystick destekli ve biraz da zor bir oyundu. Ben bu oyunla pek erken tanışmadım ama oynamıştım fark ettim ki Atari sahibi olup da oynamamak Pele'ye ayıp olmuş. Kaleciler dâhil her şey parmağımızın altındaydı oyunda ve gol atmak da top kapatmak da kolay değildi. Böyle olunca eller bir hayli yoruluyordu. PlayStation 1'e çıkan Ronaldo V-Football oyunu yerine Pele's Soccer'ı tercih ederim (Pele'yi daha çok severim).



GAELOCO FOOTBALL

Gaelco Football eski bir oyun değil, dört yıllık ve 3D. Onu bura taşıyan şeysse oynamış biçimi. Bir Level Cup'ta da oynama fırsatını bulmuştuk. Yan yana geçip önmüzdeki topu tekmeleyorduk. Şiddetini ve yönünü belirliyorduk. Gerçi ben pek beceremedim (kimse beceremedi ashında) ama ofise istiyoruz bundan. Sinan'a buradan duyular.

SİZLERİ DE UNUTMADIK!

Artık birey klasik oldukları için pek değişimmediğim ama bu onları görmezden geliyoruz anlamına gelmez. Sensible Soccer, Kick Off, Emlyn Hughes International Soccer, Microprose Soccer, FIFA Soccer 94... "Ah o eski futbol oyunları" demeden edemiyor insan gerçekten.



RETRO

HABERLER

FINAL FANTASY XII'E GERİ DÖNÜŞ



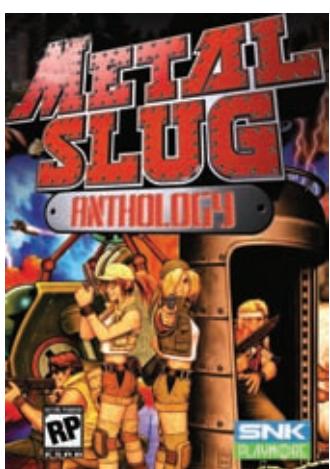
Şu sıralar Avrupalılar deliller gibi Final Fantasy XII oynarken, Nintendo da XI'nin ardından üçüncü oyunu yeniden derledi ve DS platformuna özel olarak çıkar-

dı. Bir Super NES klasiği olan oyunun DS'teki hali bir harika gözüküyor. Senaryo değiştirilmemiş. Bunun dışında grafikler, animasyonlar, ara sahneler, müzikler güzelce bir elden geçirilmiş. Tabii DS'e özel dokunmatik özellikler de oyunda bulunuyor. FF hayranlarına duyurulur.

SEGA GENESIS KOLEKSİYONU PİYASADA



PS2 ve PSP'ye gelen SEGA Classics Collections'in ardından SEGA az oyun ve yüksek fiyat nedeniyle oldukça tepki görmüştü. SEGA fiyatını düşürmedi ama 10 oyun yerine 40'a yakın Genesis klasığıyle bu sefer piyasaya çıktı. Golden Axe, Phantasy Star, Ecco serilerinin yanında Sonic, Alex Kid, Virtua Fighter 2 gibi bir neslin büyüməsine şahitlik etmiş oyunlar da listede bulunuyor.

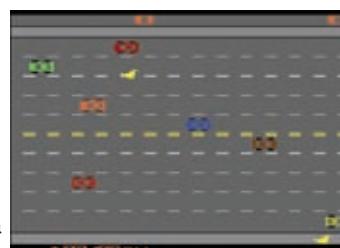


METAL SLUG ANTHOLOGY GELİYOR
PSP'ye ve Wii'ye çıkacak olan MSA'nın en büyük özelliği, içerisinde yeni çıkan Metal Slug 6'yı da barındırması. Bilmeyenler için belirtelim, bu oyunda The King of Fighters'tan Clark ve Ralf de bulunuyor. Geri kalan oyun listesi de şöyle: Metal

Slug 1, Metal Slug 2, Metal Slug X, Metal Slug 3, Metal Slug 4 and Metal Slug 5. Anlaşılan PSP'mizin bir tuşu oldukça gevşeyecek.

ACTIVISION'DAN 8-BİTE DÖNÜŞ

SEGA yapar da Activision yapamaz mı? Yapar. Hem de daha eskilere, Atari2600 zamanlarına kadar iner. Activision, yapılan sondaj çalışmalarından sonra Activision Hits



Remix'e 2600 oyun seçti ve kendi geliştirdiği özel emülatörle yüklemeye süresi olmadan bu oyunları PSP kullanıcılarıyla buluşturmayı planlıyor. Araya Twisted Sister, A-Ha, Blondie gibi ünlü grplardan müzikler de eklenmiş durumda şimdiden 2600'lü günlere dönmeyi sabırsızlıkla bekliyoruz.

DREAMCAST'E OYUN ÇIKTI!

Belki pek retro sayılmasa ama sonuça ürettimi durdurulmuş bir konsola oyun çıkması pek de alışılmış bir durum değil. SNK'ye bağlı bir yapım ekibinin tasarımını olan oyunun adı Last Hope (oyun ayrıca Neo-Geo



CD'ye de çıktı). 90'ların popüler oyun türlerinden olan side-scrolling shooter (yani soldan sağa doğru git ve önüne geleni patlat) türünde. Oyunda altı bölüm bulunuyor; oynamış süresi az sayılmaz. Oyunu biraz farklı kılan şey de bazı taktiklere yer veriyor oluşu. Ülkemizde kaç kişinin Dreamcast'i var bilinmez ama ilgilinen okuyucularımız <http://www.lasthope.ngdevteam.com/> adresinden bilgi alabilir.

C64 SCENE YENİ BİR DISGMAG İLE BULUŞTU

Hiçbir oyuncu C64'ün oyuncuları gibi vefalı olmadı. Bunun da en basit örneğini işte böyle görüyorsunuz. C64 üzerinde DiskMag



yapan ekip ikinci sayısını Kasım ayına girerken çıkardı. 20'den fazla gönüllüsüyle yapılan e-dergi göz maştırıcı. Intro'sundan tasarımasına kadar herşeyiyle, bir

C64 severi tatmin edecek kaliteye sahip. Dergiyi açabilmeniz için de Vice emülatörüne ship olmanız yeterli. Nostalji olsun bir okuyayım diyenleri şuraya alalım: <http://tinyurl.com/ykqsm7s>

SPACE BATTLE GERİ DÖNDÜ!

Galaksiler arası savaşın en güzel oyunlarından olan Space Battle'ı Alman firma Protovision yeniden yaptı ve C64 severler için tekrar piyasaya sürdü. 20 Euro karşılığında hem oyuna hem de 95 sayfalık İngilizce/Almanca yazılmış Space Battle kitabığına sahip olabilirsiniz. Oyunun grafikleri, efekt ve sesleri tekrar düzenlenendi.



İlgili adres: <http://www.protovision-online.de/games/asb.htm>

STAKES WINNERS 2

Kupon doldurma ve para kaybetme derdi olmadan yarışın

Türk insanı at yarışlarını sever. Görüşsünüzdür mutlaka koşu sırasında nasıl tırnak yediklerini, son kulvara girerken "hadi oğlum, ayrıl da gel, hadii-i" diye kızarıp bozardıklarını. Bu ayki oyuncumuzu bu kitleye hitaben seçtim. Çünkü çok seveceklerinden hiç şüphem yok.

DEHDEH DÜLDÜL

Stakes Winners 2 bir at yarışı simülasyonu değil Gallop Racer'da olduğu gibi. Yaptığınız şey çok basit aslında. Üç özelliğe sahip atlardan, kafanızda en uygun olanını seçiyor ve Avrupa veya Amerika kıtasında turnuvalara katılıyorsunuz.



1400 metre çimden tutun 2400 toprak piste kadar yarışacak birçok pistiniz bulunuyor. Atınızı ister biraz hızınızı yükselterek ama yormadan, isterseniz de kirbaç vurarak gücünün son damlasına kadar koşturabilirsiniz. Ama bu özelliği son düzükte kullanmanızı öneririm. Eğer bitiş çizgisine gelmeden gücünüz biterse atınızın siz değil, sizin atı taşıdığımız bir kıvama geliyor yarış. Ayrıca yol üstünde Güç ve Hız artışı sağlayan yiyecekleri almayı ihmal etmeyin. Yarışın seyrini değiştirebiliyorlar.

Aynı klavyeden iki kişi oynanabiliyor olması da bir artı. Ama dikkatli olmak lazım çünkü bir süre sonra hırstan klavyenin tuşlarına kırarcasına basabiliyorsunuz, benimki kırıldı oradan biliyorum! Hipodromda gerçek atlar koşmadan önce MAME üzerinde birkaç

yarış yapmak gayet eğlenceli oluyor. Deneyip görebilirsiniz.

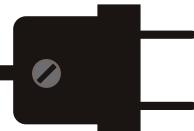


MULTIPLE ARCADE MACHINE EMULATOR

MAME, dünyada en çok kullanıcısı bulunan multi-platform bir arcade emülatördür. Neo-Geo ve SNK başta olmak üzere 2500 kadar oyunu emüle etmiştir ve bu sayı gün geçtikçe artmaktadır. En son çıkan MAME versiyonlarını öğrenmek ve daha fazla için www.mameworld.net ziyaret edebilirsiniz.

Rom dosyasını indirmek için (10Mb):

<http://tinyurl.com/y9e2a4>





HAYALİNİDEKİ
SÜPER KAHRAMAN
OLMA SANSI
GELECEK SAĞINDA!

CITY OF VILLAINS VE CITY OF HEROES
DENEME SÜRÜMLERİ, YENİ YIL HEDİYEMİZ OLACAK.

LEVEL OCAK 2007 SAYISI, 1 OCAK'TA TÜM TÜRKİYE'DE!