



LEVEL

TEMMUZ 2006 | 6,50 YTL (KDV Dahil) | 2006-7 | ISSN 1301-2134

E3 RAPORU - BÖLÜM 2

Yılın en büyük oyun fuarındaydık

Gelmış geçmiş en iyi FPS kendisini aşıyor!

HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

■ İnceleme ■ Strateji Ustası ■ Freeman'in Hikayesi

47'nin son numarası

HITMAN

BLOOD MONEY

METAL GEAR EFSANELİ

Ünlü serinin evreni
hakkında bilmek
istediğiniz her şey

DOSYALAR

■ PS2 OYUNLARINI
SON SÜRAT ÇALIŞTIRIN!■ AEGIA PHYSX'İ
İLK BİZ TEST ETTİK!

İNCELEMELER

■ GTA: LIBERTY CITY STORIES

■ METAL GEAR ACID 2

■ DESPERADOS 2

■ SENSIBLE SOCCER 2006

■ SPELLFORCE 2

İLK BAKIŞLAR

■ COMMAND & CONQUER 3

■ BIOSHOCK

■ F.E.A.R. EXTRACTION POINT



ÇOCUK OYUNU DEĞİL



Lütfen içerisindeki Metal Gear Efsanesi ve Half Life Gizemi yazılarımızın bir okuyun. Daha sonra, oyun oynarken size "bu çocuk işlerinden ne anlıyorsun?" diyenlere okutun.

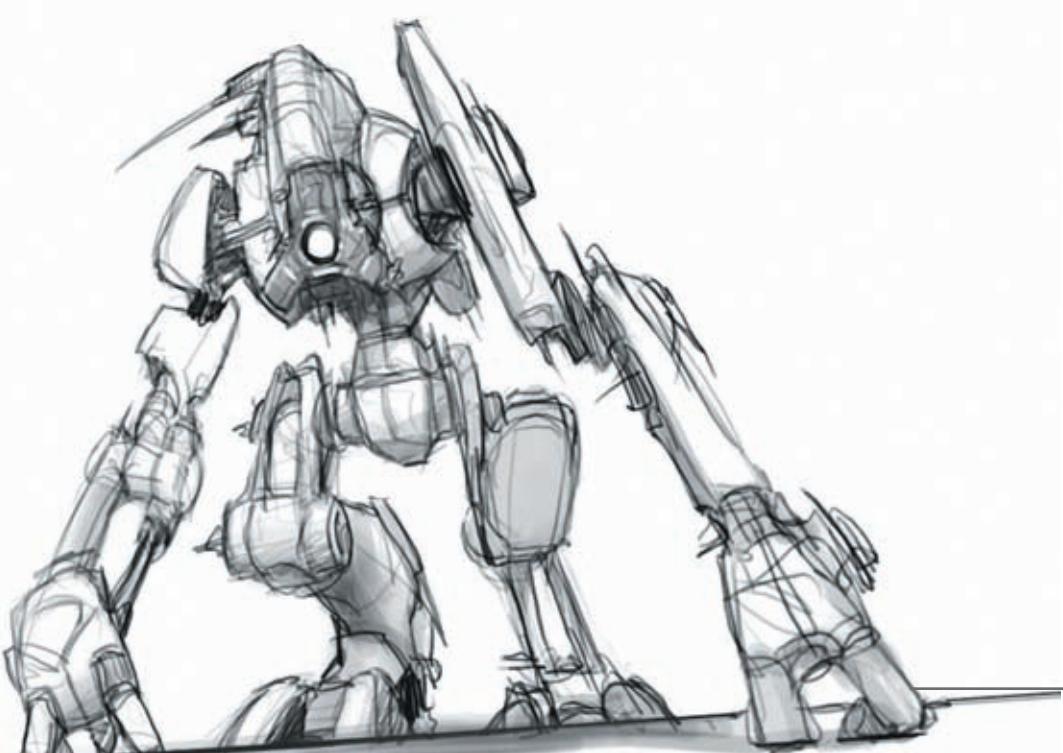
Çok daha basit ve daha az özgün hikayeleri, kapağında "Da Vinci Şifresi" yazlığında sayıyla okuyanların, bu iki yazıyı okuduktan sonra sizi rahatsız etmeyeceğine inanıyorum. Okumayı reddederlerse de, eh, kendi kayıplarıdır. Yapabileceğimiz bir şey yok.

Oyunlar yapımcıları, oyuncuları ve işledikleri konularla birlikte sürekli olgunlaşıyor. 1990'larda 16 olan ortalama oyuncu yaşı bugün 28'e kadar yükseldi. Sinema, TV ve futbol gibi dünyanın en büyük eğlence endüstrilerini tehdit eder hale geldi oyunlar. Ve artık herkes bu pastadan bir parça almak istiyor. Ama bazıları bir türlü "ne anlıyorsun bu çocuk oyunu" bölümünü geçemiyorlar. Hilekar da fayda etmiyor onlara.

Yeni "Evrenler" yazıları hazırlamamız için uzun süredir istek e-postaları alıyoruz. Bu yüzden bu ay bir değil, tam iki oyun evrenini konu alan yazı hazırladık. Oyun dünyaları içinde en güzel ve en karmaşık olan iki oyunu seçtik: Half-Life ve Metal Gear. Hikayelerini zevkle okuyacağınızı, atladığınız noktaları dolduran şaşkıncı bilgiler bulacağınızı tahmin ediyorum bu yazılarدا. Ve özellikle MegaEmin'in ellerine sağlık demek istiyorum. Türkiye'de daha önce benzerinin hazırlanmamış olan, uzun versiyonu 100 bin karakteri bulan ve serinin anlaşılması güç yönlerine ışık tutan Metal Gear yazısını hazırlarken, net olarak 160 saat harçayıp, ailesi ve kız arkadaşıyla arası bozuldu diye bana çok pis tavır koydu. Geri dön Emin!

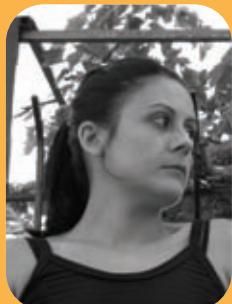
Sizlere son bir şey söyleyip huzurlarınızdan çekileyim: Önümüzdeki 4 ay boyunca Level'i önceden ayırtmayı ve erkenden almayı unutmayın. Neden mi? Bu dört ay boyunca sizlere hazırladığımız sürprizlerle dört köşe olacaksınız da ondan :) Bu dört ay için ne düşündüğümüzü tam olarak söylemeyeceğim şimdilik ama gelecek ayın sürprizini öğrenmek için Next Level sayfamıza bakabilirsiniz.

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr



KESİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

TEMMUZ SIKINTISI

Keşif Birliği olarak sunca aydır az gidiyoruz uz gidiyoruz, dere tepe düz gidiyoruz, bu kadar zorlu bir ayla daha karşılaşmadık. Hava sıcaktı, oyun dünyasında yaprak kırıdamayı yordu, yol koşulları çetindi ve biz Tayfun Taliboglu kadar tecrübeli degildik. Yine de taşın suyunu sıkmak suretiyle en önemli haberleri, en kayda değer gelişmeleri, en taze oyun duyurularını bir araya topladık. Sonra da bakıp "aslında o kadar da fena bir yolculuk olmadı" dedik...

Keşif Birliği'nin bu ayki durakları arasında F.E.A.R.'ın genişleme paketi Extraction Point, yeni Alone in the Dark projesi, ismiyle dikkatlerimizi çekmeyi başaran The Wall ve Ant'ı kahreden Two Worlds var. Bunun dışında A.B.D.'de Vicarius Visions'da animatör olarak çalışan Kaan Kayımoğlu ile yaptığımız söyleşinin de ilginizi çekeceğini umuyoruz. Galactic Civilizations sevenlere Dark Avatar paketi, Oceanic Flight 815 deyince kulak kesilenlere Lost, Uwe Boll'dan nefret edenleri Vancouver'a doğru yola dökecek boks turnuvası haberimiz de bonus niyetine... ■



İŞİN ÖZÜ KORUNARAK NE KADAR YENİLİK YAPILABİLİR?

İLK BAKIŞ

SACRED 2



■ Karakterlerin gölgeleri tamamen ışık kaynağına göre şekilleniyor.

>> Aksiyon/rol yapma oyunları ikiye ayrılır: Diablo'nun iyi taklitleri ve Diablo'nun kötü taklitleri. Almanya'nın bağlarından kopup gelen Sacred, ilk grubaba giren sayılı oyunlardan biriydi. Oyunun yetenekli motoru ve canlı dünyası hem göze hem midaye hitap ediyordu. Fakat gün geçtikçe büyüyen teknoloji alığı her oyunda daha iyi grafikler arzulamamızı sağlıyor. Sacred'in yapımcısı Studio 2, bu durumdan muzdarip olacak gibi görünmüyorum. Madem öyle, biz de ilk bakışımıza grafiklerle başlayalım.

GÖRMESİYELİ PEK GÜZELLEŞMİSSİN

Sacred 2'nin görüntüleri ekrana geldiğinde ilgimi ilk çeken Seraphim oldu. Geçen zaman ona yaramış; serpilmiş (4000 polygon), güzelleşmiş. Seraphim düşmanına doğru hızla koşarken saçları rüzgâra ve hareket yönüne göre dalgalanıyor. Seraphim'in dünyası da pek çekici. Ancaria'da artık efektler de dahil olmak üzere 3B olmayan hiçbir şey kalmamış. Böylece Seraphim'in dans eden kılıqlarının gölgelerini, bukleleri arasından izlemek bile

YILDIZLarda İKİNCİ TURN BAŞLIYOR

GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DARK AVATAR

>> Yaklaşık üç ay önce çıkardığı Galactic Civilizations 2: Dread Lords ile "uzay stratejisi" açlığını bir nebze de olsa bastıran Stardock Entertainment, oyunun ilk genişleme paketi Dark Avatar'ı duyurdu. Eklenti yeniliklerin genel özelliği stratejik derinliği artırma yönük olmaları ancak Dark Avatar bir taraftan hikayeye de yeni bir yön veriyor.

Dread Lords'un iki uzaylı ırkının bertaraf edildiği ama yerine yenilerinin geldiği tek kişilik bir senaryosu var oyunun. Ayrıca eklenti yeni araçlarla kendi düşmanlarınızı kendiniz yaratabiliyorsunuz. Bu ırkların ne kadar saldırgan oldukları, nelerleri kontrol altında tuttukları ve gemilerinin şekli şemali sizin tercihlerinize göre belirleniyor.



Kınamak bakımdan zengin yeni asteroit kuşakları, ele geçirmek için teknolojik bakımdan çok gelişmenizi zorunlu tutan yeni özel gezegenler, diplomasi ve üretim dengelerini bozan yeni casus birimler ve oynadığınız her oyun

mümkin hale gelmiş. Ah evet gölgeler! Oyunla gün durmadan ilerliyor. Güneşin konumuna göre gölgeler de boyut değiştirmektedirler, ta ki karanlık çökene dek. Ay ışığının tahta ve mermer üzerinde farklı durduğunu biliyorsunuz değil mi?

Sacred 2'nin bir başka özelliği FPS'lerden aşina olduğumuz fizik motorunu kullanan ilk Aksiyon RYO olması. Motorun gücünü göstermek için hazırlanan videoda eğimli bir arazide bir kaç demir bilye tepeden ardı ardına bırakılıyor. Bilyeler arazi sekillerine göre yuvarlanarak ve sıçrayarak(!) suya iniyorlar ve yüzmeye(!) başlıyorlar. Ünlem işaretlerim sizi tedirgin etmesin; motor henüz oyuna uyarlanmamış olduğundan demir bilyelerin henüz kütlesi yok. Oyunun son halinde o araziden yuvarlananlar, yaratık olacak ve suya kadar varabilirlerse kütelerine göre batacaklar veya kırıya vuracaklar.

OLAYA "TEKNİK" AÇIDAN BAKALIM

Oyun dünyasının genişliği önceki oyuna hemen hemen aynı. Yapıcı, dünyanın zaten yeterli büyüklükte olduğunu düşündüğünden başka bir hedefe kilitlenmiş: Bu dünyadaki bekleme sürelerini tamamen ortadan kaldırınak ve aksiyonu devamlı zirvede tutmak. Bu nedenle siz açık oyuna ara vermedikçe arka planda bir sonraki gideceğiniz bölge ufak ufak yükleniyor. Bu yüklemeler performansınızı öldürmeden yapıldığından rahatsız etmiyor da. Yapıcı, ka-

mera ve görünüş problemi yaşımadan çocukların gibi şen olabilmemiz için henüz çeşitli formüller deniyor. Ormanlık arazilerde gözden kaybolmamız için transparan (art niyetli olmayın, çok ayıp) bir görüntüye girmemiz veya bu tür durumlarda otomatik olarak kamerasının rahat görebileceğimiz bir açıya geçmesi düşünülenler arasında. Oyunlarda otomatik açılar çoğunlukla görüşümüzü baltalayan açılar olduğundan şahsi tercihim ilki.

Grafiklerden sonra dünya da sınıfı geçecek gibi. Ya oyun yapısı? Şimdi eğri oturup doğru konuşalım. Bu tür oyumlarda aranılanlar genelde standarttır: Oyuncuyu aksiyona doyuran sahneler, binbir çeşit eşya ile sayısız yaratık keserek karakterimi geliştirmek. İlk oyun bünüleri zaten fazlasıyla sunuyordu. Bu nedenle Studio 2 gerçekten yeni bir seyler verebilmek için yetenek sisteminin üzerine gidiyor. Hatırlarsınız ilk oyundaki yetenekler, savaş ve büyünün oluşan iki ağaç ayrılmıştır. Sacred 2 ile yeni yetenek aacı-

"teknik" de bu ikiliye katılıyor. Teknik yoğunlukla devamlı çalışan pasif yeteneklerden oluşuyor. Hasarın bir kısmını emen enerji kalkanı, element bazlı hasarları artırın kılıçlar ve menzilindeki Undeadler'i çarpan yıldırımlar teknik yeteneklerin bazıları. Gördüğüm kadaryla teknikle hem fantezi dünyasının havasını bozmadan yeni bir tat yakalanmaya çalışılmış hem de "daha az tuşa basarak daha çok aksiyon yaşayım" diyenlerin mutlu edilmesi amaçlanmıştır. Bu nün çok oyunculu moda etkisi ne olacak, oyun çıktıığında göreceğiz. Ayrıca yaratıklardan düşen eşyalarda da bir düzenlemeye gidiliyor. Eşyalar hala teşadüfi olarak düşse de bunların bir sonraki boss savaşında işe yarayacak şeyler olması planlanıyor. Örneğin sıradaki boss zehir saldıruları kullanırsa yaratığa yaklaştıkça kestığınız yaratıklardan zehir direncini artıran iksirler düştüğünü fark edeceksiniz. Bu hem oyuncun dengesini kurma hem de az sonra başınıza gelecekleri tahmin edebilmeniz açısından faydalı.

OYUN DENİZ KİYISİNDE OYNANIR

Kapanıştan önce son bir söz de müzikler üzerine edelim. Aksiyon RYO'larda atmosfer açısından genelde orkestral müzikler kullanılır. Sacred 2 için bir değişiklik de burada yapılarak aksiyona paralel olarak hızlanacak folklorik melodilerle süslü rock parçaları hazırlandığı söyleniyor. Son sözü kulaklarımıza söyleyecek. Bunun dışında henüz ortada olmayan 8.1 sisteme kadar ses desteği verileceği söyleniyor. Yakin gelecekte duvarlarımıza onar santim aralıklarla hoparlörler koyarsak şaşırımayacağım.

Gördüğünüz gibi yapımcılar Sacred 2'nin, türün klasikleşmiş özelliklerini koruyarak çok daha gelişmiş ve eğlenceli bir oyun olması için uğraşıyorlar. Henüz pre-alpha'da bulunan oyun hakkında öğrendiklerim, onu beklemem gereken bir oyun yapmaya yetti. Oyun 2006 sonu gibi çıkışından beklemeye gölgelik bir yerde, mümkünse deniz kenarında başlamamız öneririm. ■

-Göker Nurbeyle



■ Sinan parıltı yüzeyleri sevmiyordu değil mi? Sanırım birileri onu kızdırmaya çalışıyor.



■ Ne yani Aksiyon RYO diye illa tepesinden mi bakacağız?

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



icin bir hikaye yaratan Epic Generator özelliği, oyunun diğer yenilikleri arasında.

GalCivII sevenler için en az Dread Lords kadar zengin ve merak uyandırıcı görünen Dark Avatar paketinin bir özelliği de sadece online olarak satışa çıkacak olması. Oyun sonbaharda, Stardock'un kendi yayın kolu olan TotalGaming.net üzerinden yayınlanacak. ■

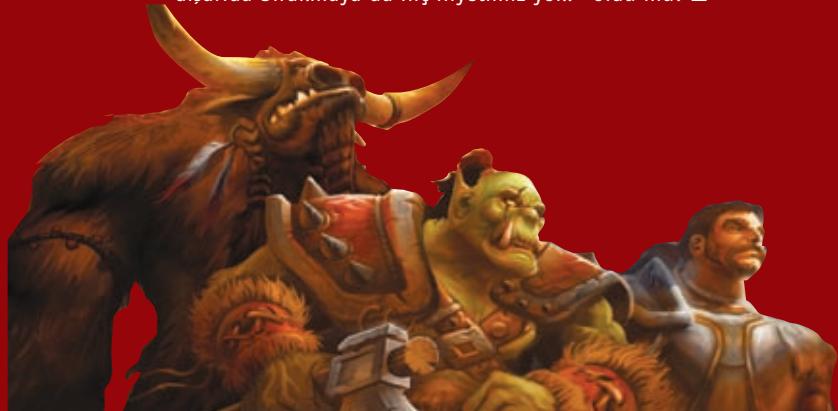
> Yapım Stardock System > Dağıtım Stardock Entertainment > Tür Strateji > Sistem PC > Çıkış Tarihi Sonbahar 2006

AYLIK BLIZZARD RAPORU

>> Blizzard'a ilgili en ufak haberlerin bile internette yuvarlanmaya başlamasının ardından kısa sürede çığa dönüşmesi artık sıradan bir olay. Herhangi biri, içinde Blizzard'in adı geçen herhangi bir haberi ortaya atıyor ve sonra gence tüm oyun sayfalarında ve forumlarda bu konuşuluyor.

Geçen ayın mevzu "Blizzard Starcraft ve Diablo serilerini devasa online oyunlar haline getirecek ve bundan sonra sadece bu türde oyun geliştirecek" idi. Bir hafta kadar bu konu konuşuldu ve sonunda Blizzard'dan resmi açıklama geldi: "Tüm bu iddialar saçılık. World of Warcraft'a çıkartacağımız genişleme dışında herhangi bir devasa online oyun projemiz yok. Ayrıca herhangi bir platforma ya da herhangi bir oyun türüne odaklanıp diğerlerini tamamen

dişarıda bırakmakta da hiç niyetimiz yok." Oldu mu? ■



VICARIOUS VISIONS'DAN TÜRKÇE, NAKLEN...

BÜYÜMÜŞ ÇOCUKLAR BAHÇESİ

>> **Kaan Kayımoğlu**, bu satırları okuyanlarınızdan bazılarının hayalini gerçekleştirerek, oyun dünyasının merkezinde rol üstlenen bir Türk tasarımcı. 90'ların ikinci yarısından itibaren Eskişehir'de Anadolu Üniversitesi'nde başlayıp adım adım ilerleyen ve Dreamworks filmlerinin oyunlarına kadar uzanan bu yol hikayesi, Türkiye'deki tasarımcı adaylarına örnek olabilecek nitelikte. Kendisiyle hem kişisel kariyer öyküsünü hem de oyun dünyasının entrikalarını (abartım galiba) konuştuk.

Kaan'dan öncelikle "nasıl oldu da olsun" sorusunun cevabını istedik.

Serpil: Nasıl oldu da bu sektörde girdiniz? Nasıl bir eğitim ve süreçten geçtiniz?

Kaan: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Bölümü'nden 95'te mezun olduktan sonra, aynı üniversitede animasyon dalında yüksek lisansımı sürdürürken araştırma görevlisi ve ardından da öğretim görevlisi oldum. Bu süre boyunca (5 yıl öğrencilik, 4 yıl öğretmenlik) yurtdışına gitmemi düşündürerek, planladım. Portföyümü hazırlamak dur duraksız 3-4 ayımı aldı. Amerika'daki bazı okullara çizimleri, kısa filmlerimi ve animasyonları gönderdim. ABD'nin en iyi 10 tasarım okulundan biri olan Savannah College of Art and Design'da Master of Fine Arts, 3D Animation bölümünde başkanlık bursuyla katılma hakkı kazandım. 3 yıllık bir eğitim sonunda dereceyle mezun oldum. Yaptığım hem iki boyutlu, hem stop motion, hem de 3D filmler çok ilgi gördü. 2002'de Vicarious Visions adlı PS2 ve GBA oyunları yapan şirkette animatör olarak görevye başladım. Yaklaşık 4 yıldır animatör ve eğitmen olarak çalışıyorum. Birkaç ay önce kıdemli animatörlüğe yükseldim.

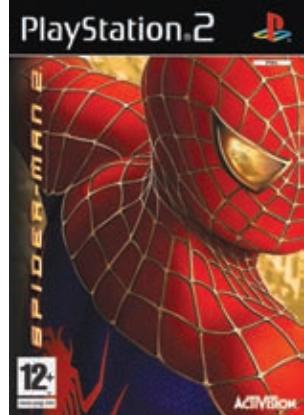
Şimdiden dek hemen her platformda (GBA, DS, PC, PSP, PS2, Xbox) çalışma şansı oldu. Şirketimiz Activision'la birleştiğinden sonra daha çok Dreamworks filmlerinin oyunlarında görev aldım. Bunlar arasında Shrek, Over the Hedge ve Örümcek Adam sayılabilir.

Kaan'a, şu anda hangi oyun üzerinde çalıştığını soruyoruz ama alacağımız cevbin da az çok farkındayız. Yine de şans-

■ Kaan Kayımoğlu Spider Man 2, Shrek 2 ve Over The Hedge gibi popüler oyunları yapan Vicarious Visions firmasında kıdemli animatör.



■ Kaan, iş arkadaşlarını bu kadar şartsızca ne gösteriyor olabilir acaba?



mizi denemedik demeyelim:

K: Yazık ki şu anda çalıştığımız projeyi açıklayamam ama yine önemli ve bilinen, büyük isimlerden biri. Ben bu oyunda düşman karakterlerin animasyonlarını, iskelet sistemlerini ve hareketlerini hazırlıyorum.

Bir oyun dergisi editörü olarak, dışarıdan bakınca harika görünen her iş gibi animatörlüğün de kendince sıkıntılı olduğu eminim. Bunları merak edip soruyorum.

S: Bu sektörde yer almaktan memnun musunuz? Avantajları ve dezavantajları diye sınıflayabileceğiniz yanları var mı?

K: Fazlasıyla büyük ve sonsuz imkanları olan, teknolojiyle paralel olarak gelişen ve çok büyütünen bir sektördeyim ve bundan çok memnunum. Çalıştığım oyunları insanların, gençlerin, çocukların elinde görmek beni çok mutlu ediyor. Sürekli yeniliklerle yaşadığımız ve çalıştığımız için bizler hep genç kalıyoruz. Ofiste, oyun oynamayan ve keyfine düşkün olmayan insanlarla çalışmayı pek

sevmiyoruz. Ne zaman işe ara versek ya bahçede futbol oynuyoruz ya bilardo ya eski arcade oyunlar, bazen de satranç, kızma birader gibi klasikler... Çalıştığımız yer büyümüş çocukların bahçesi gibi. Bu bizi hayatı bağlıyor ve en iyisini çikartmaya yönlendiriyor.

Dezavantajlarına gelince... Bazen çok uzun saatler çalışmak zorunda kalıyoruz. Teslimat zamanları gece yarlarına kadar iş başındayız.

Bunlar güzel şeyler tabii... Öylese biraz daha ince konulara, "n'olacak abi bu memleketin hali" konusuna geçelim. Acaba genç nüfusuna rağmen nedenden Türkiye'nin dünyaya kıyaslanabilecek bir oyun sektörü yok?

K: Türkiye'nin nüfusunun genç olması önemli bir unsur ama çokluk ve kalite birbirine karıştırılmamalı. Çocuklarımıza özgürce eğitilemiyorlar, istedikleri alana yönelemeıyorlar. Çocukların oyun vakti onların her şeyidir. İstedikleri gibi oynamaları, zeka geliştirici, düşünürücü, hayal gücünü zenginleştirici oyunlarla bir çocukluk geçirmek ileride çok işinize yarıyor. Ben bu-

nun bir örneğiyim. Şu an, çizgi roman okuyun, bol bol film-çizgi film izleyin, oyuncaklarla oynayın, strateji oyunlarına vakit ayırin, cebinizde hep bir portatif oyun aparatı olsun, internette araştırmalar yapın gibi cümleler kuruyorum. Oysa bunlar okula giden çocuk ve gençlerimize "YAPMA" denilen seyler.

Oyun oynamak bir alışme sürecidir. Tasarımcılar için de söyle... Bol bol oyun oynamalı, teknolojiyi takip etmeli ve mümkünse en az bir kodlama dilini bilmeli. Beyninin hem sağ hem sol lobunu kullanabilenler, her zaman bu alanda başarılı oluyorlar.

Kaan'ın Türkiye'de yaşayın ve oyun tasarımının her kolunda çalışmak isteyen tüm adaylara birkaç sözü de var.

K: Mucize beklemeyin. Sadece etrafınızda olup biten haberdar olmak, ne yapacağını bilmek, hangi kolda (programcı, tasarımcı, animatör, modelci, dokucu, aydınlatma tasarımcısı gibi) ilerleyeceğinizi seçmek, bu konudaki teknolojik ve artistik bilgileri edinmek çok önemli. Bu alanlarda çalışmak için paraya değil, sağlam bir portföye ihtiyaç var. Böylece hem burs hem sponsor bulabiliyorsunuz.

Eğitimli ve bilen insanların bir araya gelip ortaya atılması açıkçası o kadar da atla deve değil. Sadece biraz cesaret, bilgi ve sans gereklidir.

Çok teşekkürler Kaan. Sana da mesleğinde başılar dileriz. ■





■ Dört bir yanı duvarlarla çevrilimiş insanlığın, bu duvarları kim yıkacak?

THE WALL İLK BAKIŞ

DUVARDAKİ BİR BAŞKA TUĞLA MI, YOKSA YENİ BİR EĞLENCELİK Mİ?

» Müziğe az çok gönül vermiş herkes için belli albümler vardır, hayatlarının bir dönemde onlar için hep arka planda çalmış, yaşadıklarına anlam vermiş, hatırlalarını süslemiştir. Bazı albümler ise yaşamışlıkların tamamına bir ömür nüfuz eder, onları işler, dokunulabilir bir şekilde sokar. Serpil'den, konu kısmında Another Brick In The Wall yazan bir posta alınca heyecanlanmamın sebebi buydu işte. Beni o sırada titrerken ve gözümde bir damla yaşla In The Flesh'i söyleken görenler merak etmesinler – "comfortably numb" değilim, henüz... Neyse, The Wall'un ismi hakkında

bir ton daha laf edebilirim ama şunu da unutmamam gereklidir... her duvari Pink Floyd yıkacak değil...

Yapımcıların beylük cümlelerden başka sir vermekte cimri davranışları The Wall, bir FPS. Üstelik biliyorum inanması zor ama single player'a önem veriyorum. Yine felaket sonrası bir dünyada, geride kalanların oluşturduğu üç farklı grubun arasındaki mücadeleinin işlenildiği fütüristik oyunda, aksiyona RYO ve GZS de bulaşmış. Oyunlar tecrübe puanıyla birlikte yeni yetenekler kazanırken, es-kilerini de geliştirebilecekler.

Yapımcıların önem verdiği bir diğer husus da (na)çizgisellik. Demek istediğim, The Wall, gizli ve isteğe bağlı görevleriyle, izlenecek tek bir yolun bulunmadığı bir oyun. Bu özellikleri tamamlayıcı olarak oyunda bol bol takım görevleri bulunacak ve ekibin arasındaki iletişim çok önemli olacaktır. Level Magazin Servisi'nin söylediğine göre, takım arkadaşlarınızdan birisiyle olan ilişkiniz tutkulu bir aşka gelebilir.

UTANÇ DUVARLARINI PARÇALAYIN!

Oyunun iddialı olduğu konulardan biri de çevreyle etkileşim.

Yapımcıların dedigine göre, eftaktaki materyalin büyük bir bölümünü parçalanabilir. Ve bu sadece grafiks bir özellik değil, bazı bölümleri bitirmeniz için mutlaka kullanmanız gereken bir silah. Silah demişken, The Wall'da kullanılan silahların çoğu bugünün silahları ama oyun boyunca yeni dizaynlarda karşılaşacağız. Ayrıca bu silahlar, modifikasyonlara açık olacak.

Tüm bu özellikler, 22 görev, 7 bölüm ve 15 farklı arka planda geçecek olan oyunun derin ve çeşitli olması için hazırlanıyor. Elbette bu şartları yazarken farkındayım, The Wall son dönem FPS'lerin vaat ettiği şeylerden pek de farklı bir şey söylemiyor şimdilik – çok güzel gözüken çevre grafikleri dahil –. Yine de 2008 hâlâ çok uzak; The Wall'un bize elini göstermesi için daha çok vakti var. ■

—Mehmet Kental

► Yapım Play Ten Interactive ► Dağıtım Belli değil
► Tür FPS ► Sistem PC ► Çıkış Tarihi 2008 ve sonrası.

İSTER İNAN İSTER İNANMA

UWE BOLL DÖVMEK İSTEYEN?

Çektiği oyun uyarlaması filmlerin başarısızlığıyla efsaneleşen yönetmen Uwe Boll sonunda kendisini eleştiren kititleyle hesaplaşmaya karar verdi. Alone in the Dark, Bloodrayne, The House of the Dead facialarından sonra Far Cry ve Dungeon Siege'in yanı sıra Postal'a da el atan ve 2007'de bu üç filmi gösterime sokmaya hazırlanan Boll'un iddiası, kendisini sağda solda eleştirenlere ringde karşılaşmak.

Postal filmi projesinin bir parçası olarak düzenlenecek Uwe vs. Critics turnuvasında Uwe Boll beş sinema eleştirmeni (ya da IMDB skorunun sürünmesini sağlayan internet eleştirmenleri) ile teke tek dövüsecek. Turnuvadan görüntülerde Postal filmine eklenecek.

Vancouver'da tüm masrafları Uwe Boll tarafından karşılanacak turnuvaya katılmak ve aklınızdan geçenleri yumruklarınızla ifade edebilmek için 2005 yılı içinde internette ya da bir dergide Boll aleyhine bir yazınızı yayınlanmış olması ve 86 kilodon daha hafif olmanız gerekiyor. Hemen kilo vermeye başlamak için bundan iyi bir sebep olabilir mi?

OYUN MAHKUMU YARGIÇ

Windows'un oyunlarını (Solitaire, Minesweeper vesaire) sadece sabah 8 akşam 5 mesaisini doldurmaya çalışan, bütün günü laklıla ve birbirlerine cici hayvan ve bebek fotoğrafları forward ederek geçiren genç hanım çalışanların oynadığını sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Manhattan Mahkemesinin federal yargıcı Shira Scheindlin de bir Solitaire oyuncusu. Üstelik bir mafya cinayeti davası sırasında ifade veren tanığı dinlemek yerine Solitaire oynayacak kadar da bağımlı.

Davanın detaylarına girmeye gerek yok ama New York'un suçla mücadele örgütlerinden birinin kurucusu olan Curtis Silwa'nın ifade verdiği sırada, yargıcın kendini dinlemediğini fark etmesiyle başlıyor hikaye. Silwa, yargıcın önündeki bilgisayarda Solitaire'in açık olduğunu görüyor ama bu duruma önce pek aldmıyor. Ancak verdiği ifade beklediği gibi değerlendirilmeyince hizreke geçiyor ve durumu basına açıyor. Geçtiğimiz aylarda New York belediyesinde çalışan birisinin mesai sırasında oyun oynadığı gerekçesiyle işten atılması da örnek göstererek "nerede adalet?" diyecek ortaya çıkıyor.

Haber New York Daily'de yayınlandıından beri tüm şehir yargıtan bir açıklama bekliyor ama kendisi şimdilik sessiz...

DİJİTAL HAÇLI SEFERİ

Hristiyanlığı yaymak gibi bir konuya sahip real-time strateji oyunu Left Behind, sadece tartışmalı konusuyla değil, içerdigi spyware yazılımları ve gizli reklamlarıyla da tepki çeken bir oyun. Hristiyanlığı yaymak, yayamadığınız noktada da NPC'leri öldürmek üzerine kurulu oyunun daha manidar yanları, oyun içi reklam firması Double Fusion'in reklam motorunun özellikleri sayesinde ortaya çıktı. Buna göre bilgisayarınıza Left Behind'i kurmak, monitörünüzün üstüne 24 saat sizi kaydeden bir web kamerası yerleştirmekten çok da farklı değil. Oyunun reklam motoru, oyundaki reklamlara kaç saniye süreyle ilgi gösterdiğinizini, oyunu hangi sıklıkla oynadığınızı, nerede yaşadığınızı ve yaş, cinsiyet, eğitim, gelir gibi kişisel bilgilerinizi Double Fusion sunucularına gönderiyor. ■

DOYAMADIK KORKUYA
F.E.A.R.

İLK BAKIŞ

EXTRACTION POINT

» Internet kafede oynarken sizi ziplatan kaç oyun biliyorsunuz? Veya canlı yayında oynarken sunucunun "annecim" nidaları atmasını sağlayan? Aklınıza ilk gelenen, geçen seneye damgasını vuran F.E.A.R. olması muhtemel. Korkuya doymadığımızı düşünen Vivendi, geçtiğimiz aylarda F.E.A.R. için genişleme paketi Extraction Point'ı duyurmuştu. İşin ilginci bu duyurudan önce oyunun yapımcısı Monolith ve dağıtımçı Vivendi yollarını ayırmış, oyunun isim hakkı Vivendi'de kalmıştı. Peki genişleme paketini kim hazırlayacaktı? Vivendi bu proje için Kohan serisinin yapımcısı TimeGate ile anlaştı.

Extraction Point, ilk oyunun bütçesinden tamı tamına 30 saniye sonra başlıyor. Biricik annemiz Alma'nın elini helikoptere atmasından hemen sonra helikopter şehrə çakılıyor. O patlamadan her nasılsa canlı çıkyoruz ve operasyon başlıyor (niye şaşırıyorsun ki? Patlamalara karşı bağılılığı var bizim adamın – Sinan). İlk oyunda Paxton Fettel'in peşindeki biz iken, bu sefer düşmanlarımızın avi olacağız. Düşmanlarımız artık sadece Replika askerleri değil, Japon korku filmlerinden fırlamış Alma'nın kontrolündeki paranormal yaratıklar da işin içine giriyor. Kismen görünmez olan ve kırımızı gözleri parıl parıl parlayan "gölge yaratıkları", bizi pençelemek için can atıyor. Bu sefer daha in-



■ Bak hele, büyümüş de paranormal olmuş benim kızıuum...

TWO WORLDS

İLK BAKIŞ

OBLIVION'DAN SONRA KAÇAMAK YAPMAK İSTEYENLERE



» Ekran görüntülerine bakıp aldanmayın, bu bir macera oyunu değil. Two Worlds, Earth 2150-2160 serilerinden hatırlayabileceğimiz Reality Pump'in yeni RYO projesi. Aslında bu noktada, RYO oyunlarını "Oblivion öncesi" ve "Oblivion sonrası" olmak üzere ayırmak lazımdır. Zira Oblivion'dan sonra çıkacak hemen her RYO oyunu, Oblivion'a atıf yapıyor ve "büzümki daha güzel olacak!" diyor. Nitekim Two Worlds de bu kaideyi bozmayanlardan. Peki Oblivion'dan üstün oldukları kısım neymiş?

KILL THEM ALL

Two Worlds'ü "daha iyii" yapan şey, tek kelime: Özgürlük. Bir görevi değişik şekillerde çözebilme

bahsetmiyorum, o artık "standart" bir özellik oldu. Reality Pump'in yapmak istediği şey gerçek "özgürlük", yani örneğin oyundaki her NPC'yi öldürebilecek olmamız. Ve bunu yaptık diye oyunun sona ermemesi, aksine her eylemle oyundaki hikayenin kendini "güçlendirmesi". Hiç



önem vermediğiniz bir cinayet, size tamamen başka bir hikaye anlatabilir yanı. Görevlerin binbir değişik şekilde bitirilebilmesi, karakterinizin geliştirilecek tonlarca özelliği olması gibi şeylere değinmiyorum bile.

İntikam peşinde bir kelle avcisını kontrol edecek olmamız dışında



hikayeye ilgili bir bilgi kırıntısı yok. Kuzey Dağları'ndaki bir cüce madeninin dibinde, ağır yaralı bir şekilde kendimize geliyoruz ve bizi bu hale getiren kişinin pesine düşmek için yola çıkmak. Oyun Earth 2160'da kullanılan grafik motorunun her şeyle elden geçmiş bir halini kullanıyor ve gerçek zamanlı gölgeler, HDR, fotoğraf gerçekçiliğinde çevre görüntüleri gibi pek çok yeni teknolojiye destek veriyor.

KENDİN PİŞİR KENDİN YЕ

Reality Pump, oyunun geliştirilmesinde pek sık rastladığımız bir yöntem kullanmış; deneyimli RYO oyuncularını doğrudan yapım aşamasına dahil etmiş ve fikirlerini oyuna aktarmış. E takdir edersiniz ki biz oyuncular da tamamen psikopat şahıslarız (inanmayan medya bakabili). O yüzden bu oyuncuların gelen ilk istek "başından sonuna önmüze çökkeni öldürsek bile bitmeyecek bir oyun" olmuş. Yapımcıların amacı da tam böyle bir oyun yapmak (ve "mature" sınıfı landırmamasına girmek, elbette). Biraz daha bilgi açığa çıktığı zaman uzun bir ön incelemeyi hak edecek bir oyun gibi duruyor Two Worlds. Hesvesle bekliyoruz. ■

- Ant Köksal

► Yapım Zuxxez Entertainment ► Dağıtım Reality Pump
► Web <http://www.zuxxez.com> ► Sistem PC
► Çıkış Tarihi 2006 Sonu

OYUN SEKTÖRÜNDEN

EA'İN YENİ SİLAHI, ÇEKİC

Vivendi Blizzard'ı alıp World of Warcraft'la para basmaya başladığından beri kendine iyi bir devasa online oyun geliştiricisi arayan Electronic Arts sonunda hamlesini yaptı ve Mythic Entertainment'i satın aldı. Warhammer Online'ı geliştiren ekibin ismi bundan böyle EA Mythic olacak ve sadece devasa online projeler üzerinde çalışacak. Bundan önce, yine bir devasa online oyun olan ve ilki 2001 yılında çıkan Dark Age of Camelot ile ismini duyuran Mythic, merak edilen yeni oyunu Warhammer Online: Age of Reckoning'i 2007'de yayinallyacak.



Bundan önce Sims Online, Earth and Beyond ve Motor City Online'la devasa online oyular bahçesinde acı tecrübeler yasayan EA'ın bu konudaki karnesi pek iyi olmayıpabilir ama azmini takdir etmek lâzım.

MICROSOFT REKLAM İMPARATORLUĞU

Son zamanlarda oyun piyasasının en çok tartışılan ve yayıncılar açısından yeni bir gelir kaynağı olarak görülen oyun içi reklamlar, öncülerin stratejik hamleleri nedeniyle önemini daha da artırıyor. Bu trendi biraz daha körükleyeceğim son haber Microsoft'tan geldi. Oyun içi reklam firmaları arasında en bilineni Massive Incorporated, Microsoft tarafından satın alındı.

Bu durum hemen, bugüne dek PS2 ve Sony Online Entertainment aracılığıyla yoğun bir şekilde Sony'ye de hizmet veren Massive'in bundan böyle sadece Xbox ve Microsoft oyunlarına mı çalışacağı sorusunu getiriyor akla. Microsoft'un bu konuda bir açıklaması yok ama Massive'in başkanı gayet iyimser görünüyor: "İki firmamın devasa online oyular ve konsol piyasasında rakip olması, birlikte çalışmayaçkları anlamlı gelmiyor. Nasıl ki Sony Vaio dizüstü bilgisayarlar Windows yazılımlıyla satılıbiliyorsa, Sony Online Entertainment'ta kullanılacak oyun içi reklamlarının yazılımı da Microsoft'a bağlı bir firma tarafından geliştirilebilir."

Analistler ise Sony istese bile Microsoft'un Massive'i onlara paylaşacağı konusunda bu kadar emin değil. Sırf rakibini zor duruma bırakmak için böyle bir alım gerçekleştirdiğini söyleyenler bile var. ■

KARANLIKTA YALNIZ OLMADIĞINIZA PİŞMAN OLACAKSINIZ

ALONE IN THE DARK NEAR DEATH INVESTIGATION

İLK BAKIŞ



» Alone in the Dark serisinin ilk oyunu devrim niteliğindedir. Her ne kadar yumurta kafalı karakterlere sahip olsa da, bugünkü Silent Hill ve Resident Evil tarzı oyunların atası sayılır. Bana göreysse ilk Alone in the Dark (AitD) yumurta kafalı karakterlerin insanları nasıl korkutabileceğine güzel bir örnektir.

ZAMANDA YOLCULUK

Yıllar sonra, yeni bölüm dünyasında AitD'in bu bölümünden ilk oyundan asina olduğumuz Edward Carnby'nin New York Central Park'ta gerçekleşen doğaüstü olayları araştırmasına yardımcı olacağız. Carnby'nın karanlık geçmişi hakkında hiçbir bilgi verilmiyor. Aslında Carnby'nin kendisi de bir nevi doğaüstü olay olarak görülebilir. Zira 1920'li yılların karanlığında yalnız bıraktığımız Carnby, ancien 2006 yılında yaşlanmamış olarak yeniden

ortaya çıkıyor. Bu kısım akıma Eerie Indiana'yı getirmede değil. Çocuklarının yaşılanmasını istemeyen bir anne, onları her gece büyük saklama kaplarında yatırıyordu. Carnby de bu gariban çocukların aynı kaderi paylaşıyor mu bilinmez (paylaşmasın bir zahmet). Gerçekleri ancak oyunu oynadığımızda öğrenebileceğiz.

Hayvanat bahçesi, tiyatroları, restoranları ve ziyaret edilebilecek daha pek çok mekâni ile Central Park oldukça geniş bir alana yayılmış olduğu için, Carnby'nin gezip görebileceği yer sayısı da bir hayli fazla. Yapımıclar gerçek bir bölge seçerek korku faktörünü artırmak istemişler. Bununla birlikte, New York büyük bir şehir olduğu için farklı kültürlerde sahip insanların ölüm ve ölümden sonraki yaşam ile ilgili görüşleri de irdelenecek. Bu görüşlerin Carnby'nin araştırmasına yardımcı olup olmayacağı kesin

değil fakat bu görüşlere dayanarak farklı seçimler yapılabilecek. Bu seçimler de, Carnby'yi iyiye ya da kötüye yönlertek oyuncunun giysisini değiştirebilecek.

BÖLÜM BÖLÜM KORKU

Senaryo yapısı olarak televizyon dizileri örnek alınmış. Oyun bölüm bölüm olacak ve her bölüm 30-40 dakikalık bir süreye sahip olacak. Bununla birlikte, oyuncunun önceki bölümleri anımsaması için her bölümün başında özet verilecek. Tabii bölüm sonlarındaki "bir sonraki bölümde..." kısmını da unutmamışlar. Diziler örnek alındığı için belirli bir sayıda bölüm geçiktan sonra oyuncunun tatil girmesini beklerdim fakat her beklenmem gerçek olmuyor doğal olarak.

AITD, klasik aksiyon/macera oyunlarında olduğu gibi bulmacalarla aksiyonun iç içe geç-

tigi bir oyun olacak. Central Park'ı gezerek bulmacaları çözeceğiz; gizlenip, gerekirse canımızı kurtarmak için kaçacak ya da savasaçağız. Carnby; Havok fizik motorunun da yardımıyla, hayatı kalabilmek için bulduğu her şeyi kullanabilecek. Böylelikle oyunun çok daha özgür bir yapıya sahip olacağı düşünülmüş. Buna bir de gölge-ışık oyunlarıyla desteklenmiş yeni nesil grafikler eklenince; Alone in the Dark, simdiye kadar yapılmış en gerçekçi aksiyon/macera oyunu olma potansiyeline sahip oluyor.

Alone in the Dark kendi zamanında bir ilkti. Şimdi de Eden Stüdyoları, AITD'nin aksiyon/macera türünde ilkleri taşıması için ellerinden geleni yapıyor. Önümüzdeki sene, yeni nesil grafikler ve taze fikirlerle yalnızlığı yeniden tadacağız. ■

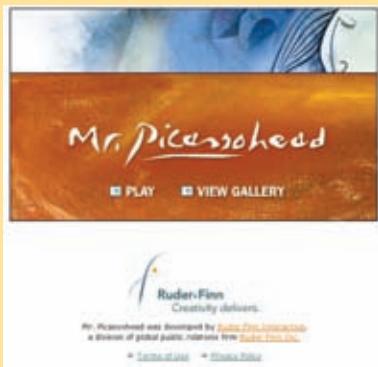
- İberia "Estetica" Aydin

- Yapım Eden Studios ► Dağıtım Atari
- Tür Aksiyon/Macera ► Sistem PC, PS3, XBOX360
- Çıkış Tarihi 1 Mart 2007
- Çıkış Tarihi www.atari.com/aloneinthedark/

LEVEL'İN SEÇİMİ

www.mrpicassohead.com

Picasso görse ne derdi bilmiyorum ama mrpicassohead'de, Picasso'nun çizgi örnekleri ve tarzı kullanılarak yaratılan araçlarla resim çizmek de, çizilmiş olanlara bakmak da zevkli. İlk bakışta sizin verdığınız araçlarla sadece portre çizebilirsiniz gibi geleceğ ama biraz yaratıcılıkla olmayacak şey yok.

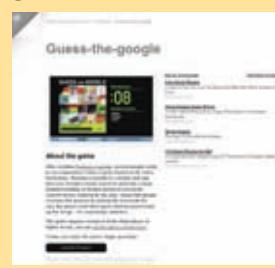


www.isketch.net

Picasso kafayı yeterince kurcalayıp çizim yeteneğinizi geliştirdiğinizde şimdi de iSketch'e gidip insanlarla çizim oyunu oynamaya başlayabilirsiniz. iSketch, bir kelimeyi basit çizgilerle anlatmaya çalışığınız, dünyanın başka yerlerindeki insanlarla kardeş kardeş eğlenebildiğiniz bir site.



grant.robinson.name/projects/guess-the-google



Google'da resim aratmak hayatı çok koymaya çalışır. Peki ya tam tersi? Oyunumuz, bilmediğiniz bir anahtar sözcüğün Google Images'da verdiği ilk 16 resme bakarak o kelimeyi bulmaktan ibaret. Ama hem oyuncunun süre sınırlı olması hem de giderek zorlaşması, saplantılı bir şekilde oyuna takılmanızı neden oluyor. Uyarımadı demeyin.



■ Burası henüz ugramadığınız barış dolu bir haydut kampı.



■ Resme bile sığmayan bu ayıçık sizi bağıra basmadan kaçın.

ASLA CONAN OLAMAYACAĞINIZ BİR CONAN OYunu

AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

İLK BAKIŞ

» Çok karanlık ve ölümüne sansızların hüküm sürdüğü bir çağ Hiborya Çağı. Güçlü düşmanlar ve sonsuz maceraların at sırtında yelelerini savurarak, bakır toprakları üzerinde at koşturduğu bir dünya Conan'ın dünyası.

Evet hepimizin yakından tanıdığı, belki de adını duymamış olan birisine rastlayamayacağımız Robert E. Howard'ın ünlü çizgi romanı yıllar boyunca geliştirilerek 3 kez beyaz perdede uyarlandıktan sonra zincirin son halkası

da tamamlanıyor ve Conan tahtını PC'ye taşıyor.

Conan aslında çok oyunculu platform için tasarlanmış, ancak tek başınıza başlayacağınız ve 20'inci seviyeye ulaştıktan sonra adanızı terk ederken, maceranız online multiplayer olarak devam edebileceğiniz bir tarzda geliştirildi.

Anarchy Online ve Dreamfall'un da yapımcısı olan FunCom, oyunun alpha sürümlerinden birini Los Angeles E3'de görücüye çıkardı. Orada hafızalarda kalan intiba MMO oyularına yeni bir halkanın daha ekleneceği, ancak bu sefer hiçbirinine benzemeyeceği idi. Oyunun görüntüleri başları döndürmüş, olağanüstü dövüş sahneleri ile üzerinde en çok konuşulan oyundan biri olmuştu.

KILIÇ KULLANMASINI BİLMEYEN, BU DÜNYADA HÜKÜM SÜREMEZ

Oyunun yine E3'te ortaya çıkan en önemli özelliği, kılıçlarla yapılan savaşlarda, bir savaşçının kılıcı 6 farklı yönden savurabilmesi ve değişik

açılara yaratarak dövüşebilmesi. Bu herkesi şaşkınlığa düşürmüştü. Bu durum her oyuncunun karşısındaki hamlesini de göz önüne alarak hareketlerini dikkatle düşünmesine yol açarken, teknik üstünlük sağlamak için adaleden çok zekanın ön plana çıkmazı gerektiğinin de bir işaretiydi.

Age of Conan üç farklı PvP sistemiyle de ilgi çekiyor. Bunlardan biri bire bir dövüşler. İkincisi ise sınırlarda yapılan dev savaşlardan oluşuyor. Bir de tavernalarda ya da kasabalarda düello yaparak yetenek geliştirmek ve eğlenmek amacıyla yapılan dövüşler var.

Oyunda seviye atlarken karakter için belli hedefler de belirleniyor. Mesela beşinci seviyeye gelen bir oyuncu kendi karakterini belirlemeye bu noktadan itibaren başlıyor. Yirminci seviye-de sınıfınızı, kırkıncı seviye-



JOHNNY DEPP BURAYA, KANCA HAVAYA!

» Pirates of the Caribbean'la ünune ve karizmasına alternatif bir boyut ekleyen, Jack Sparrow kadar çok sevilen Johnny Depp, sıradağı Pirates of the Caribbean oyununda da rol alacak. Filmdeki şaşkin korsan Jack Sparrow karakterini mükemmel bir şekilde canlandıran ve bu karakterlerle bütünleşen Depp'in oyunda yer almaması gerçekten ciddi bir kayıp olurdu. Nitekim bu durumu Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow'un yayıcısı Bethesda ve Ubisoft da fark etmiş ve hiçbir masrafından kaçınmadan (Depp'in bu işten ne kadar kazanacağını bilmiyoruz ama) oyundaki Jack Sparrow seslendirmelerini Depp'e yaptırmayı kabul ettiğini.

Birkaç güne kadar çıkışacak olan The Legend of Jack Sparrow'da ilk filmdeki maceraları Jack'i kontrol ederek baştan sona yaşama şansı bulacağız. İnsanın elinin altında bir Jack Sparrow olması zaten başı başına harika bir şeyken bir de bu karakteri yine ona can veren Johnny Depp'in seslendirecek olması bambaşka bir güzellik olacak. Belki

2006'nın en iyileri arasına giremez ama Pirates of the Caribbean'ı çok eğlenceli oynayacağımızı şimdiden söyleyebiliriz. ■



de sosyal yapınızı ve loncanızı seçiyorsunuz. Sekseninci seviyede ise ihtisas yapacağınız özelliği seçiyorsunuz.

Oyun kendi ihtiyaçlarınızı karşılamak için her türlü el sanatıyla uğraşmanıza izin veriyor. Bu lonca içinde de yerinin sağlamlaması ve sosyal statünüzün değerlendirilmesi anlamına da geliyor.

YASAYAN BİR KASABA DA OLMANIN FARKINI HİSSEDECEKSİNİZ

Diger Devasa Online oyunlardan farklı olarak, Conan'da muazzam bir yapay zeka kullanılmış. Oyunda görev alıp verdigimiz veya bir kasaba halkını oluşturan ya da bir şekilde iletişimde bulundugumuz NPC'ler öyle oldukları yerde durmuyor, günlük hayatın tüm sosyal gerekliliklerini yerine getiriyorlar. İşe gidiyor, içki içmeye tavernaya geliyor, kavga ediyor hatta bazen ölüyorlar.

Oyun üstün grafik ve ses özelliklerile geliyor. Etrafınızı çevreleyen dünyayı keşfederken bu güzelliklere kapılıp bir düşmanın elinde oracıkta telef olma şansınız yok değil.

HİC KİMSE CONAN OLAMAZ

Aklınıza takılan soruyu hemen cevaplayayım. Hiç kimse Conan'ı oy-

nayamayacak. Yoksa online bir dünyada bir sürü Conan'ın ortada arzı endam etmesi pek de hoş olmazdı. Siz oyunu oynayıp karakterinizle cebelleşirken kendisi Aquilonia'yı yönetmekle mesgul olacak. Elbette ki majestelerini ziyaret ederek kendisini görme olağınız olacak ama Conan'ın işi krallığın geleceği ile ilgili olarak başından aşın olacak.

Age of Conan'da karakterler maceralarına köle olarak başlıyor. Bu noktadan itibaren çalışarak ve tırnaklarınızla kazıyarak özgürlüğünü elde etmeyi başmanız gerekiyor. Köle olarak başlamak demek tüm karakterlerin hiç bir sınıfa ait olmaması anlamına geliyor. Tabii bir de meteliksiz olması.

Oyuna tek oyunculu evrende başlamanın önemi ise karakterinizin oyunun içine daha iyi dahil olabilmesini sağlamak amacıyla yapılmış bir strateji olarak görebilirsiniz. Kendi kendiniz biraz vakit geçirip karakterinize isinmanız ve oyunu kavramanız için yapıcı Funcom böyle bir detay düşünmüştür. Bu hem oyunun mekaniklerini anlamak açısından hem de acele etmeden olańı bitemi kavramak için oldukça iyi bir plan. Funcom oyuncuya illaki çok



oyunculu ortama geçsin diye zorlamıyor da aslında. Kendi başınıza maceralara devam edebilmeniz de söz konusu ancak ortada gruplarla görevlere gitmek, loncalar oluşturmak ve sosyal bir ortam yaratmak varken kimsenin bu seçeneği seçebileceğini de pek ihtimal vermiyorum.

LEZZETLİ BİR KARIŞIM

Conan evrenine başarılı ve olağanüstü bir geçiş olarak da tanımlanabilen oyun, Funcom tarafından el üstünde tutulan bir proje. Resimli romanla haşır neşir olanlarımız, roman adı ve bahsi geçen her tanrısal ve mitolojik karakteri oyunda bulabilecekler. Oyunun grafiklerinin yanı sıra sesi ile de çok konuşulacağı benziyor. Oyun 7.1 surround sistemi destekleyen makinelerde yerleri yerinden oynatacak.

2006'da beklenen Conan için henüz kesin bir çıkış tarihi belirlenmemiş olsa da, yıl sonunu geçirmeye

yeceğine inanıyoruz. Funcom, oyunun Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights, The Longest Journey Dreamfall ile bir potada eritilmiş bir tecrübe sunduğunu söylüyor. Bu karışımdan kendimizi çekip çıkarmamın çok da kolay olmayacağı konusunda onlara hemfikirim.

"Sunu bilin ki prensim, kabaran okyanusların Atlantis'i ve onun görkemli kentlerini yutmasından sonra, dünyada o güne deðin görülmemiþ bir çag baslamisti. Aryas'in oglularının doğduğu bu çagda, dünya üzerindeki imparatorluklar ve uygurlıklar, gökteki yıldızların mavî parıltıları kadar daðınık fakat belirgindi. Íste bu sırarda Kimmeryali Conan geldi. Çelik bilekli elinden kılıcını hiç bırakmayan bu kara saçlı, şahin gözülü yiğit tüm imparatorlukları sandalli ayaðının altında çiðnemek istiyordu." ■

- Kaan Ezgimen

-
- **Yapım** Funcom ► **Dağıtım** Funcom
 - **Tür** Rol Yapma Oyunu / Devasa Online
 - **Sistem** PC ► **Çıkış Tarihi** 2006 Sonu

DA VİNÇİ KODU MEĞER YALANMIŞ

LEVEL CUP #5 – RISE OF LEGENDS



■ Volkan'ın son çırpinıları ancak Tuğbek'in bir Hero'sunu durdurmaya yetti.

>> Sabahın erken saatlerinde LEVEL ofisinin kapısında bir siluet belirdi. Silüetin eli sarı kapının yuvarlak kulpuna gitti ama açamadı. Ardından tıktılar gelmeye başladı. Belli ki ofisin kapısına bir anahtar temas etmekteydi. Veya bir maymuncuktu bu. Kapının nasıl açıldığının bir önemi yok aslında, önemli olan sabahın köründe birinin ofise neden girmeye çalıştığıydı. Kapının açılmasıyla koridor bir ışık huzmesi sizdi ve esrarengiz kişi kapının önüne bırakılmış paketi de alarak içeri girdi. Hemen ardından da O içeri girdi. Kafasını çevirdiğinde Sinan'ın masasında, çekmecede Rise of Legends arayan bir OlgaY gördü. OlgaY bozuntuya vermeden ona hatırlını sordu ve çaktırmadan oyunun DVD'sini bilgisayara taktı. Hoparlörü kapatmayı unutan OlgaY, son bir hamleyle sesi kısma ya çalıştıysa da Big Huge Games ekranında çıkan efekti onun duymasını engelleyemedi. Sabahın ilk ışıklarıyla, çalışkan genç OlgaY ofise RoL çalışmaya gelmişti, Tuğbek'in bir önceki gün ofise gelip "abi anahtarlarını kaybettim" demesinin de nedeni anlaşıldı.

Saat 11.00: Sinan ofise geldi ve Berkant ile OlgaY'ın RoL çalıştığını

sezdi. Biri test makinesini diğer de Sinan'ın bilgisayarını parsellemiş, umarsızca birbirlerine saldıryorlardı. Sinan onların çalışmasını engellemek için yemeğe gitmeyi teklif etti, zor da olsa başardı.

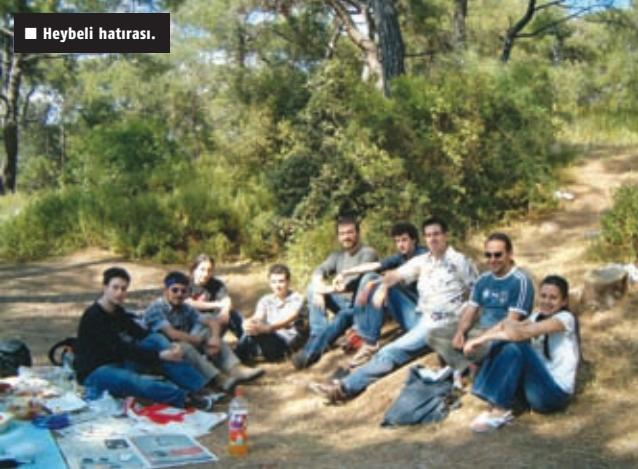
Saat 14.00: Üç saat boyunca Sinan, OlgaY ve Berkant'ı RoL'den uzak tutmak için Xbox360 ve PSP oynattırdı, muhabbet döndürdü ve yine başarılı oldu.

Saat 15.00: Turnuvanın başlamasına tam bir saat kalmış ve yazarlar ofise damlamaya başlamıştı. Volkan da çalışma furasına dahil olmuş, Berkant – OlgaY – Volkan üçlüsünden biri Sinan'ı oyalarken diğer ikisi çalışmaya devam ediyordu. Çakallar.

Saat 16.00: Tuğbek ve Serpil'in de gelmesiyle turnuvaya tam gaz baslandı. Maçları 20 dakika ile sınırlandırma fikri pek tutulmadı, maçlarda süre sınırı kalktı. Böyle olunca maçlar uzadı gitti, ofiste sabahlanıldı. Tuğbek dışında herkes Vinci ırkını seçti, Tuğbek ise Alin'i yemiş bitirmiş gözüküyor. Ekrana sığmayan ordular yaptı. İlk maç Berkant ve Volkan

1. Heybeliada Çıkarması

Birinci Geleneksel(!) Yaza Giriş kutlamalarımız kapsamında, kene krizi patlak verdiği sırada kendimizi riske atıp sehrimizin güzide adalarından Heybeliada'ya ayak bastık. Oyun konuşmayı kendimize yasaklamamıza rağmen son kaçınılmazdı tabii, konu bir şekilde oyunlara bağlandı yine (e ortamda 8 tane PSP'nin olması da buna vesile oldu). Kisır, mercimek köftesi, muhammara, börekler, sandviçler derken patlamamıza ramak kaldı. Voleybol oynarken bir kaç editör ağaçlara çarpıp ölüm tehlikesi geçirdi. Sinan martıları kovaladı (sessiz sinema oynarken 2 metrelik adama civiv takıldı yaptırdık ya, daha ne diyeyim).



arasındaydı. Volkan'a kıyasla daha az çalışan Berkant talihsiz bir yenisini alarak elendi. OlgaY ile Serpil'in maçı iki dişli rakibin savaşına sahne oldu. Oyunun başında hızlı bir şekilde gelişen OlgaY, biraz zor da olsa Serpil'in birimlerini haritadan silmeyi başardı. İlk turun son maçı ise Sinan ve Tuğbek arasındaki. Tam bir Alin gurmesi olan Tuğbek, Sinan saldırımıncaya gaza geldi ve en üst teknoloji seviyesine çıkmadan saldırımıyacağını dile getirdi. Böylece Tuğbek, ekranı sığmayan ordular yaptı, taştı. Köprüde Sinan'ın beklenen ataıyla başlayan büyük savaş Tuğbek'in zaferiyle sonuçlandı. Final ayağı üçlü sisteme geçildi.

Finali lig usulü yapmaya karar verilmişti. Volkan, OlgaY ve Tuğbek birbirleriyle maç yaptılar. İlk maçı OlgaY ile Tuğbek yaptı ve Ol-

gaY ustasından büyük bir mağlubiyet aldı, Tuğbek ezdi geçti. Tuğbek yenmeye doymayınca sıradaki gelsin dedi ve Volkan rakip masa-ya oturdu. OlgaY ise o sırada Tuğbek'in monitörden "ayna" yapıp Volkan'a tak-tik veriyordu (Tuğbek duymasın, aman diyeyim...). Tuğbek, Volkan'ı temiz bir saldırıyla mideye indirdi ve birinciliğini ilan etti. İkinçilik üçüncülük maçını yapacak olan OlgaY ve Volkan bilgisayarlarının başına geçtiler ve savaş başladı. Bu kez ustasından el alan Olgay, Volkan'a karşı maçın sonlarına kadar güçlendi, güçlendi... En sonunda öyle bir "aktı" ki, Volkan bilgisayarı kapatıp "Pes!" dedi. "insanı insana bunu yapar mı?"

Maçların çok uzun sürmesi nedeniyle turnuva geç saatlere sarktı, herkes ayakta uydugu için ödül töreni yapmadık, sağlık olsun. Bir dahakine artık. Bir dahakinde bir yarış (Burnout Legends) veya spor oyunu (WE10) oynamaya ihtimal-sizliği yüksek: İki üzeri yüz yirmi beş bin ve gittikçe düşüyor...

– Berkant Akarcan ■

Temmuz ayı puan tablosu

Oynanan Oyun	BU AY	TOPLAM
Tuğbek	5	8
Olgay	5	6
Volkan	5	4
Sinan	5	2
Serpil	3	2
Berkant	4	2
Kaan	3	0
Mehmet	3	0
Rocko	3	0
		6



FOTOFİLİ

Büyük resimler, küçük ilk bakışlar.



PC, PS3, Xbox 360

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

» Dünya ülkeleri gerçekten savaşmak yerine, önlere bir oyunu ko-yup, gerçekte kimseyi öldürmeden ama aynı gerçeklik hissiyle oynayana ve oyunu kaybeden taraf gerçekten kaybetmiş kabul edilmenden hiç kimse "oyunlar da çok gerçekçi oldu canım" demesin. Yillardır oyun yapıyorlar, tabii ki giderek daha gerçek görünecek her şey.

Brothers in Arms'ın yeni oyunu da bu doğal evrim sürecinin bir

HEYECANMETRE



ÜMİTLİYİZ !

parçası. Oyundaki her şey "yeni nesil" etiketiyle pazarlanıyor: Sesler, efektler, fizikler, çok oyunculu modlar, oyunda kullanacağınız takikler ve hatta hikâye... Bugünün standartlarını tamamen aşacak bir oyun peşinde Gearbox. Doğru olabilir... Ama dedığım gibi, savaş hastalarını tatmin edene kadar "yeterince" gerçekçi sayılmaz bizce. ■



PC

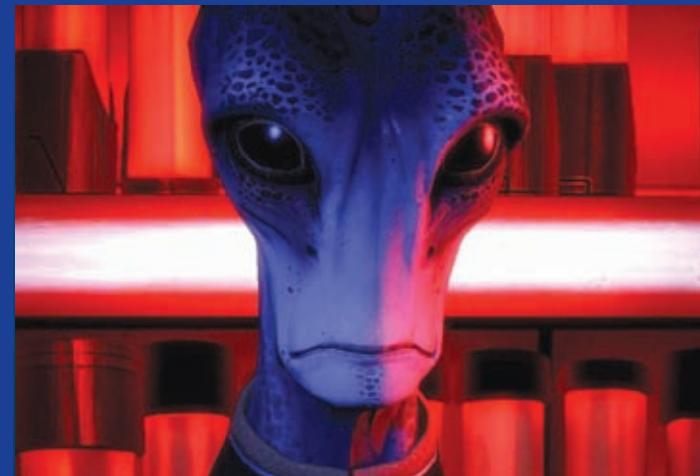
MAELSTROM

HEYECANMETRE



ÜMİTLİYİZ !

» Codemasters'in yeni bombası Maelstrom'un yayınlanan son ekran görüntüleri, oyunda insanlardan çok makinaların telef olacağını gösteriyor. Zaten hikâyeyin "büyük felaket" sonrasında uzaylılarca işgal edilmiş bir dünyada geçmesi, ortada pek de insan olmaması için geçerli bir sebep. Yine de, bir avuç kalmalarına rağmen insanlık ikiye bölünmeye ve en değerli kaynak olan su için birbirine girmeyi başarıyor. Oyunda bu iki fraksiyon dışında bir de fırsatçı uzaylı grubu yer alacak. Sonrası, su resimde de gördüğünüz gibi yıkılmış fütüristik şehirler, patlayan araçlar, soyunu tüketmeye biraz daha yaklaşan insan manzaraları... Parameter'i da yapmış olan Rus KDV firmasının geliştirdiği strateji oyunu, yılın son aylarında piyasada olacak. ■



Xbox 360

MASS EFFECT

HEYECANMETRE



ÇOK İYİ OLACAK !

» Ekran görüntüleri ikinci kalite bir Brezilya dizisinden alınmış gibi gelebilir ama sırı bu kadarnı başardığı için bile Mass Effect'in efsane yapımcısı Bioware'i tebrik etmek gerekiyor. Çünkü Half-Life 2 başta olmak kaydıyla pek az oyunda hissettiği şeyi mimiklerine yanıtlanan karakterler gördük. Mass Effect'in poligon zengini oyuncularında (uzayıları olanları da dahil olmak üzere) ise hissettiği şeyi göstermek, oyuncuya da o duyguya dahil etmek gibi özel bir amaç var. Son derece alengerli bir hikâyeyle karşımıza çıkacak olan Mass Effect'i içinde yarı saatlik oynaması sürelerine bölgerek annenize bile izletebilirsiniz (ne de olsa televizyona ihtiyacınız olacak). ■

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

>> Kötülerin ağına düşen bir prenes ve onu kurtarmak için her türlü ölümcül maceraya gözü kapalı atlayan bir Link... Yillardır değişimeden bu hikâye nasıl oluyor da hâlâ böyle büyük bir hayran kitesini peşinden sürüklüyor dersiniz? Herhangi bir ekran görüntüsüne bakmanız yeterli: Zelda, kendi ruhu olan bir oyun. Naif duyguların önemli olduğu, küçük tatların büyük mutluluklara dönüştüğü, en karanlık toprakların bile içinde yaşamaya değer göründüğü bir dünyası var Twilight Princess'ın. Nintendo Wii'nin ilk tecrübe-



WII

RED STEEL

>> Oltadan kılıca, şemsiyeden beş bıçaklı tıraş makinesine kadar her aletin yerine kullanılabilen, Wii'nin çok işlevsel kontrol cihazı, bu kez bir shotgun ve bir katana olarak işe yarayacak. Wii'ye özel oyunlardan biri olan Red Steel'de nişanlımızını kaçırıp mafya başbaşi kaynopedirimi öldürerek mürvvetimize kastetmiş karanlık adamlardan intikamımızı almamız gerekiyor. Los Angeles ve Tokyo'da geçen hikâye boyunca bulunduğu şehrin geleneklerine uygun olarak tabanca ya da katana kullanacağız. FPS türüne oynanacak Red Steel'in en eğlenceli yanı Wii'nin kontrol cihazını katana niyetine sallamak olacak. Oyunun iki kişilik split-screen modunda ise eğlencenin iyice tavan yapacağı kesin. Bu moda oynarken katananızın işe yaramadığını fark ettiğiniz noktada "there is no sponsor" nidaları eşliğinde Wii kontrol cihazını rakibin kafasına vurmaya başlayabilirsiniz. ■



HEYECANMETRE

YANIYORUZ !

HEYECANMETRE
HEMEN ÇIKMASI İÇİN İMZA TOPLAYALIM !

rinden biri olacak bu macerada oynanabilir yeni karakterlerle tanışacak ve sayfada gördüğünüz balığı Wii'nin kontrol aletiyle bizzat tutacaksınız. Rastgele! ■

Not: Bu muhteşem oyun için hazırladığımız ilk bakış yazısını Gizli Sayfa'da okuyabilirsiniz (bkz. sayfa 5)



PSP

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

HEYECANMETRE

EĞLENCELİ OLACAK

>> Hep koşan, durmadan koşan, yorulmadan koşan bir deli oğlan Arthur. Ama bu arada da yeraltı dünyasının karanlık savaşçılarını dize getirmeyi bilen gerçek bir kahraman. Ultimate Ghosts'n Goblins'de gündelik koşma ve tepeleme işleri biraz daha karmaşık bir hâl alıyor. Çünkü karanlıklar lordu uykusundan uyanyor ve gidip kahvaltı etmek yerine prensesi kaçırıp, dünyayı ele geçirme planları yapmayı tercih ediyor.

Kullanılan 3D grafik motorunun marifetleri sayesinde seksenlerin düz ve renksiz Ghosts'n Goblins dünyası üç boyutlu, canlı, her pikseli dolu bir mekâna dönüşecektir. Hatta Capcom, oyuncuları çizgiselli hissinden kurtarmak için G'NG'nin türünü, yumuşak bir geçişle platformdan aksiyona doğru çevirmiş görünüyor ama yana doğru ilerlemeli yapı terk edilmiş değil. Arthur da bu yeniliklerden payını almış: Çift ziplama, hızla fırlama, kenarlara tutunma gibi yeni özellikleriyle tekniğini epey geliştirmiş olarak göreceğiz Arthur'u. Ve tabii ki, vuruşluna don paça kalması da unutulmamış. ■

PC,

TANITA: PLASTICINE DREAM

HEYECANMETRE

İLGİNÇ...

>> Oyun hamurundan yapılmış akıllı bıldıkkaracterin (saçlarını yanında toplayan tüm küçük kızlar gibi), oyun hamurundan yapılmış bir uçakla yolculuğu sırasında oyun hamurundan yapılmış bir kaza sonucu issız adaya düşmesini anlatıyor Tanita. Çok iddialı olmasa da, şimdiden oyunun son derece hoş bir tadı olacak gibi görünüyor. Wallace and Gromit'i, Chicken Run'ı ve benzerlerini sadece konusu için değil görüntülerine de bayıldığınız için izliyorsanız Tanita: Plasticine Dream'i oynamak için zaten kafadan bir sebebiniz var demektir. Ayrıca Tanita, hiçbir nükleer ya da doğal felakete maruz kalmamış olmasına rağmen dünyayı kendine has tarzıyla yansıtabilen bir oyun. Eğer bulmacaları, bölümleri, detayları da güzel olursa tadından yenmeyecek bir oyun bekliyoruz Akella'dan. ■



İLK BAKIŞ

BioSHOCK

Kayıp bir ütopyanın ortasında yalnız bir adam: Rapture'a hoş geldiniz

Yapay zekâ... Son günlerde yapımculara BioShock hakkında sorduğunuz neredeyse hiçbir soruya cevap alamıyorsunuz ama bir konu var ki hakkında sabaha kadar konuşabilirler: Bioshock'daki yapay zekâ.

Ken Levine'i dinleyince yapay zekâ konusunda niye bu kadar iddialı olduğunu anlayabiliyorsunuz. Üstelik Ken, konuştuğu zaman ciddiyetle dinlenmesi gereken bir adam. Çünkü Thief, System Shock 2, SWAT 4 gibi oyuncularınardındaki deha kendisi.

"Yapmak istediğimiz, perili şato gibi görünen bir yerde aniden öünüze fırlayarak sizi korkutan hayaletlerle dolu bir oyun değil!" diyor Ken sınırlı sayıdaki röportajlarından birinde. "Amacımız, sizi hiç ama hiç önemsemeden kendi dünyalarında yaşayan, siz orada olmasanız bile günlük işlerine devam eden NPC'lerle dolu ve araştırdıkça yeni şeyler keşfedeceğiniz 'yasayan bir dünya' yapmak". RYO oyuncuları gibi değil mi? Eh, BioShock da çoğu açıdan RYO oyundan andırıyor

zaten. Ne de olsa unutulmaz oyun, saheler yapılmış System Shock 2'nin ruhani devamı kendisi.

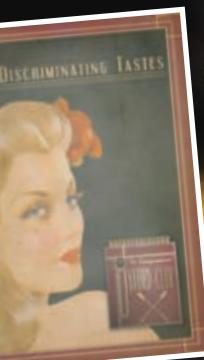
KIRIK HAYALLER ŞEHİRİ

Oyunun konusu, yapımcuların titizlikle sakladığı seylerden biri. Bildiğimiz kadariyla oyuna okyanusun dibinde başlıyorsunuz. Oyunun hiçbir aşamasında ara demolar kullanılmayacağı için –bunun gerçekçilik hissini bozacağini düşünüyorsunuz– oraya nasıl olup da geldiğiniz konusunda hiçbir fikriniz yok. Yüzeye çıkyorsunuz ve sizi cehennem karşıyor: Yanan enkaz parçaları, bavullar, koltuklar, cesetler... Anlaşılan bir uğak kazasından kurtulmuşsunuz. Etrafa bakındığınızda, yakınlarda bir deniz feneri görüyorsunuz. Bir bir zahmetle oraya yüzük fenerin içine giriyorsunuz. Sizi şeffaf bir küre karşıyor: Deniz altındaki bir şere ulaşmak için kullanılan bir tür denizaltı. Yapacak başka hiçbir şeyiniz olmadıktan küreye giriyorsunuz. Küre sizi Rapture girişinde bırakıyor:

Deniz altındaki devasa bir şehir, kırık hayallerin ve gerçekleşmeyen bir ütopyanın şehri.

Peki ne ütopya bu? Bunu anlamak için, Andrew Ryan ismine odaklılaşmamız gerekiyor. Ryan, eski bir Sovyet vatandaşısı. 1946 yılında, seçkin bir topluluk için deniz altında bir şehir inşa etme fikrine kapılmış tuhaf bir adam. Ryan, düşünü gerçekleştirmek ve şehrin kuruyor. Burada akılınız basit bir denizaltı istasyonu gelmemeli. Şehir, gerçekten bir "şehir". Büyük, devasa ve gizemli... Sokakları, caddeleri –hatta lunaparkları– var. Amaç, bilim adamı ve sanatçıların hiçbir kişi veya kurumun baskısı altında kalmaksızın rahatça çalışabilecekleri bir ortam yaratmak. Çalışıyorlar da zaten: Fontaine adındaki bir bilim adamı, deniz altında "Adem" adını verdiği bir tür yaratık keşfetti. Bu yaratık insanları gençlestiren, güçlendiren özelliklere sahip. Adem o kadar az sayıda bulunuyor ki, Rapture'daki ekonominin temelini oluşturmaya çalışıyor. Bu noktadan sonrası karanlık işte. Biz şehrde 60'lı yılların sonunda giriyoruz ve onu tamamen terk edilmiş buluyoruz. Ne olup bittiği hakkında da hiçbir fikrimiz yok. Ama belki, şehir o kadar da terk edilmemiştir...

Peki neymis şu yapay zekâyi bu kadar önemli kılan? Bunun için, terk edilmiş şehrin "sakinlerine" bir göz atmamız gerekiyor. Şehirde "Aggressors" ve "Protectors" olmak üzere iki farklı "ırk" yaşıyor. Aggressors, evrim geçirerek yüzlerine bakılmayacak derecede cırıkleşmiş insanlar. Ve korkmalısınız ki, fazlasıyla zekiler! Çünkü bu yaratıklar, Rapture'da yaşamayı, insanlık için araştırma yapmak için tercih etmiş olan bilim adamları, sosyologlar ve felsefecilerden başkası değiller. Ama Rapture'in başına her ne geldiye, hayatı kalabilmek için fazlaıyla Adem kullanmak zorunda kalmış ve "değişmişler". Aggressor'lar Tavanda yürüyebiliyor ve her türlü silahı kullanabiliyor-





lar. Gördükleri yerde de size saldırıyorlar. "Protectors" (koruyucu) ise tarih öncesinden kalma dalgıç kıyafetleri giyen iyi yarı tipler. Bunlar yanlarında küçük çocuklara dolaşıyor –ki çocuklara da "Gatherers" (topluyıcı) deniyor– ve yaptıkları iş, çocuklar her tarafa sağlanmış cesetlerden değerli Adem özünü toplarken onları korumak. Onlara saldırmadığınız sürece size saldırmıyorlar, saldırdığınız anda ise buna pişman olmanız kuvvetle muhtemel çünkü çok – hem de çok – gügütlüler. Ancak değerli Adem'in tek kaynağı da yine onlar. Aggressor'lar niye evrim geçirmiş ve Protector'lar aslında ne, tüm bunlar halen cevabı bilmediğimiz sorular.

BİYOLOJİK "YZ"

İste bu iki ırk, oyundaki yapay zekâının temelini oluşturuyor. Önceden hazırlanmış senaryoları olmayan, sizden bağımsız hareket eden bu NPC'ler, kâşif ruhunuza göre sizi ödüllendiriyor. Örneğin A sokağına hiç sapmadan oyunu tamamlamanız mümkün. Ama saparsanız, orada bir Protector'la karşılaşıyorsunuz. Onu öldürürseniz, değerli Adam'a kavuşsunuz. Ama bir süre bekleyip koruduğu

Gatherer'i yakalarsanız, onu korkutarak veya arkadaşlık ku-

rarak hikâyeye ilgili önemli bir ipucu elde edebilirsiniz. Bir dahaki oynayışınızda o Protector'u o sokakta hiç görmemeniz de mümkün. Önemli olan şu: Siz o sokağa uğrasanız da uğramasın da, onlar orada olacak ve kendi işlerine bakacaklar.

Bu seviyedeki bir yapay zekâ, savaşlarda da çok etkili elbette. Hiçbir savaş, bir öncekinin aynı olmuyor. Half-Life 2'deki bir dizi varılı askerlerin üzerine düşürerek kısa yoldan hepsini öldürdüğünüz sahneleri hatırlıyor musunuz? BioShock'da, bunu her savaşta ve her seferinde yaşayacaksınız. NPC'ler, savaş ortamındaki her türlü şeyi kendi lehlerine kullanabiliyorlar. Üzerine çıktığınız kulenin temellerine ateş ederek sizى yere düşüreni mi ararsınız, yoksa arkanızdaki varile ateş etmeyi tercih ederek sizى havaya uçurarı mı? Hepsi BioShock'da mevcut. Ama –tipki gerçek bir oyuncu gibi– hata da yapabilecekler. Tüm bunları sizin de yapabileceğiniz –Protector'ların cüssesini düşünürsek, yapmaya mecbur olduğunuza– hiç değinmiyorum bile.

Ken Levine oyununa o kadar güveniyor ki "bir kılavuza ihtiyacınız olmayacak" diyor. "Daha doğrusu, bir kılavuz kullanamayacaksınız. Oyundaki her eylem –hem sizin hem de NPC'lerin–, her oynayısta farklı şekillerde gerçekleştirilebiliyor. Bir kılavuz hazırlamak imkansız."

İÇİNDEKİ MCGYVER ORTAYA ÇIKSIN!

Oyundaki her silah, System Shock 2'de olduğu gibi modifiye edilebilir olacak. Her yerde bulunan, düzinece farklı silah çeşidi de beklemeyin. Neticede terk edilmiş bir şehirdeyiz, değil mi? Bunun yerine, iki üç tane temel silah çeşidi ve sonsuz modifiye olanağı emrinize amade. Söyledir bir örnek verelim: Basit bir otomatik tüfeği bir dizi çark ve parça ile "gatling gun" a çevirmeniz mümkün olacak. Veya yanık tüpü, kimyasal karışım ve bir Zippo ile basit bir alev makinesi yapabileceksiniz. İçinizdeki McGyver'i ortaya çıkartacak ve zor durumlarda zekanızı kullanarak etrafınızdaki en basit seyleri silah haline getirebileceksiniz. Üstelik bunun sadece size özgü bir yetenek olduğunu da düşünmeyin. Oyundaki düşmanlarınız da tuhaf ve ucubik tasarımlara sahip silahları yaratmak ve kullanmak konusunda çok yetenekli.

Vine System Shock 2'ye bir gönderme olarak eylemleriniz ve tercihleriniz sizin oyundaki üç sınıfın birine yöneltecek: Asker, telepat ve mühendis. İsimlerinden de rahatça anlaşıldığı gibi asker fiziksel güç, telepat zihin saldırılara ve mühendis de bilgisayar ve iat etme yeteneğine sahip olacak. Hangi sınıfı seçerseniz seçin, yeteneklerinizi "plazmid" denen seylerle artıtabileceksiniz. Ve Ken Levine'i tanyorsak, bu plazmid'lere kavuşmak cehennem azabından beter bir iş olacak.

Unreal Engine 3 motorunu kullanan oyun, şu aşamada bile muhteşem görünüyor. Hangi konfigürasyonda rahat çalışabileceğini düşünmek şimdilik anlamsız. Anlamlı olan ve altına hepimizin imzasını atacağı sey ise vaadettiklerinin yarısını bile –açık sonlu oyun sistemi, yapay zekâ, atmosfer, hikaye– gerçekleştirirlerse hepimizin bu oyunu çalıştırabilecek konfigürasyonu oluşturmak için sıraya gitceği. BioShock, şimdiden yılın oyundan aday olmuş bir şekilde geliyor.



Ant Köksal ant@level.com.tr





İLK BAKIŞ

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Savaşa hoş geldin komutan! Biz de seni bekliyorduk...

Kısa bir süre önce bir pakette gerçek zamanlı strateji türünün kilometre taşlarından birinin, Command & Conquer serisinin tamamını bir arada bulma şansını yakalamiştik. Ama söyle bir düşünün. En son ne zaman yeni bir Command & Conquer oynamıştık biz? Bu oyunun vasat benzerleri rafaları doldurmadan önce, ne zaman? Her yeni Command & Conquer'in yükleme süresi bitene kadar heyecandan yerimizde duramaz, yüklediğinde de ellerimiz ağrıyanı, beynimiz çatlayana kadar oynardık. En son ne zaman bu kadar heyecanlıydık?

Evet, çok uzun zaman önce.

Tam da "hiçbir strateji, C&C gibi olamadı" derken Tiberium Savaşları yeniden patlak veriyor. Üstelik o hiç unutmadığımız Kane de işin içinde. Electronic Arts salvoya başladı arkadaşlar, herkes siperlere!

Tiberium evrenini en son Firestorm ekleni paketi sayesinde görmüştük. Bu kez 2047 yılına gidiyoruz. Firestorm savaşlarının üzerinden bir hayli vakit geçmiştir. Oyun başladığında GDI ve NOD arasında bir barış anlaşması dönemine girilmiş olduğunu ve GDI'nin her ta-

rafta olmuş olan Tiberium isyanlarını bastırmaya çalıştığını görüyoruz. Durum görünüşünden de zordur aslında. Çünkü isyanlar her yere yayılmıştır. Dünyanın yüzde 20'si artık yaşanacak yanı kalmamış toprak parçaları haline dönüşmüştür. GDI'nın hesaplarına göre savaşların yarattığı kirlilik 80 yıl içinde dünyayı tamamen yaşanmaz bir hale getirecektir. Birlik, bu kırlemenin önüne geçmek ve dünyayı eski haline döndürmeli için çalışmalarına hız vermiştir.

TIBERIUM CEPHESİNİN DÜNU VE BUGÜNÜ

1995 yılında bilim adamları sonradan adına Tiberium diyecekleri bir maden keşfetti. GDI (Global Defense Initiative) bu sırrı korumak ve varlığından doğabilecek herhangi bir tehdidi önleyebilmek ve dünyayı bu elementin serraşından koruyabilmek için harekete geçti, yeni birimler oluşturdu. Çünkü Tiberium dünya dışı bir madendi. Dokunduğu herşeyi kendi özelliklerine çevirebilen tehlikeli bir yapıya sahipti. İnsanlık direk olarak Tiberium ile temasla gecece bu tüm dünyanın sonunu olabilirdi. Ancak GDI ne yaparsa yapısın bu sır çok uzun süre gizli kalamadı. Radikal devrimci ve ne ididiğe belirsiz siyasi tavıyla Brotherhood of NOD, Kane'nin liderliğinde Tiberium için daha farklı planlar yapmaya başladı. Doğal olarak da savaş çıktı.

Electronic Arts şimdi bizi bu element üzerine dönen tüm dolaplara ve kısa süren ateşkes sonrası olamlara şahit olabileceğimiz yepyeni bir senaryoya hazırlıyor.

■ Akşam saatlerinde Panter tankları silindirlerinden çıkış uplanmaya giderler.



2047 yılında durum kısaca şöyle; GDI balinaları kurtarmak ve halkın çevreye karşı bilinçlenirmek için posterler, bildiriler hazırlayadırsun, NOD'un eli de armut toplamamaktadır tabii ki. NOD savaş fikrinden o kadar da uzaklaşmamış, büyük bir kinkle dünyanın unutulan köşelerindeki Tiberium bölgelerinde ve bildik tesislerinde yeniden yapılanmaya başlamıştır bile. NOD gücünü toparladığı anda ilk darbeyi GDI'nın dev uzay üssü Phiedelphi'a yurur. Operasyonlarının yönetim merkezi olan Phiedelphi'a'yı kaybeden GDI tam bir kaosa gömüller.

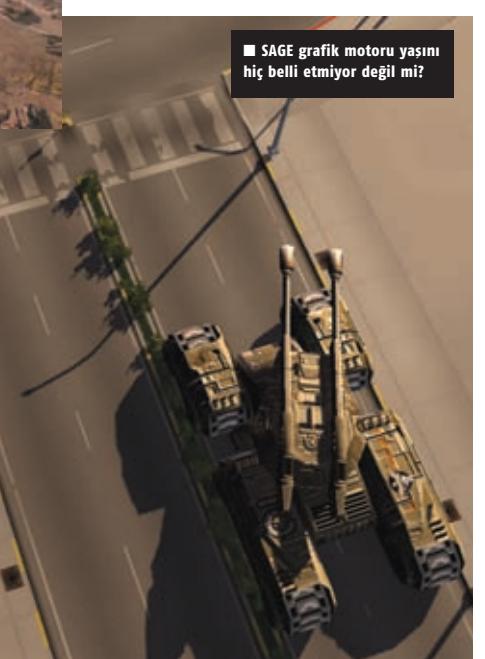




GDI'ın bir komutanı olarak sizin göreviniz bu darbeden sonra sersemleyen ordularınızı topalamak ve bir karşı saldırısı düzenlemek olacaktır.

EA olanı biteni buraya kadar açıklıyor. Oyun henüz yapım aşamasında olduğu için yetkililer gayet ketum (ah su yetkililer yok mu, bize ne garezleri var?). Bu kaosa dahil olacağı söylenen üçüncü grupta ilgili ipuçlarını gelince... Maalesef senaryo o kadar gizli ki bu türlü oyuna ne şekilde dâhil olacağı hakkında hiçbir açık verilmiyor. Ancak

■ SAGE grafik motoru yaşını
hic belli etmiyor değil mi?



An aerial photograph of a futuristic city. In the center-right stands a massive cylindrical building with vertical stripes, identified as a Tiberium silo. To its left is a large, transparent or glass-enclosed building with a unique dome-like roof. The city is filled with modern infrastructure, including elevated roads, green spaces with trees, and several smaller buildings. The overall aesthetic is clean and advanced.

■ İşte eski bir dost. Resmin sol altında karnı dolu olunca çıkış sevdigimiz Tiberium silosunu görüyoruz.



büyük olasılıkla dünya dışından olan bu grup, dünyanın peşinde. Anlaşılan o ki GDI ve NOD sadece birbiriley savaşmayacak bu kez.

Oyunca dahil olacak olan üçüncü tür hakkında çok şey bilinmiyor. Ancak olasıklar bu dedikodulara göre (tabii oyuncular da dedikodu yapar, kim yapmaz ki) bu bağımsız tür robot ile mutant arasında bir yarış sahip olacak. Kane ise tüm bu aksiyon arasında muhtesem dönüşüne hazırlanıyor.

um ile evrimleşirmede kullandığı bir sibernetik oluşumdu. Ancak kontrolden çıktıktan sonra Kane ile birebir bağlantısını olabileceği hakkında ipuçları bırakmıştı. CABAL ve Kane'in bu üçüncü tür ile bir şekilde GDI'a karşı bir ittifak içinde olabilecekleri de bir başka senaryo. Bu sav Kane ve CABAL'in daha sonra sözü geçen esrarengiz üçüncü türe sağlam bir kazık olması ve bu türün hem NOD'a hem GDI'a karşı savaşa başlamasıyla destekleniyor.

EN AZ TIBERİUM KADAR GİZEMLİ, BULASICI VE MASRAFLI

Generals'a kadar tüm C&C'lerin en beğenilen yönlerinden biri, bölüm sonlarında çıkan ara videolardır. Tiberium Wars'da da bu muhteşem CGI ara videolar olacak. Üstelik, pek çok olayın perde arkasını gördüğümüz oyun içi grafiklerle hazırlanmış videolarla desteklenecekler. Bunun oyuna daha derin bir hava vereceğine inanan yapıcılar, videoların oyun akışını engellemeyeceğini, aksine oyuncuyu hikayeye daha derinlemesine çekeceğini söylüyor.

Yapımcıların dedigine göre oyun komutlarınıza çok süratli tepkiler verebilecek. Yani bir birimin üzerine tıkladığınız anda ondan tepki alacak, hızla hedefine gönderebileceksiniz.

nodülleri yüzeyde kristallere dönüsüyor ve kökler büyündükçe madde emiliimi artıyor. Böylece yüzeydeki Tiberium birikimi artıyor ve radyasyon insanlar için tehlikeli boyutlara geliyor. Tiberium gelişiminin son safhasında ise yüzey kristalleri helezon şeklini alıyor. Bu yayılım şeklindeki Tiberium'un yabancı bir ırk tarafından dünyayı kendilerinin yaşayabilecekleri bir yer haline getiriyor.

ceklere bir hale dönüştürme (Terraforming) için gönderdikleri bir madde olduğunu neredeyse kesin olarak çıkartılıblilir. Hatta belki de Tiberium'un kendisi bu yabancıırk bile olabilir! Olan ise zavallı insanlara oluyor (resmin üst solundaki bankın öndeğekiler gibi).

Bir üniteye verilen emirle o ünitenin harekete geçmesi arasındaki duraklama süresi ortadan kalkacak. Bu durum oyun içinde birlilikleriniz için hayatı bir önem taşıyor. Yapımcılar bundan beş yıl önce çıkan bir oyuncunun günümüz makinelerinde oynanırken ne kadar hızlı olabileceğinden yola çıkarak bu zevki yepenyi bir oyunda yaşamaların vereceği tecrübeının veni nesil C&C tutkunu bir



SENARYO GİZLİ AMA ATMAK TUTMAK SERBEST

SEBESİ
Elbette EA ne kadar senaryo-
yu gizle de sıkı C&C oyuncuları hemen komplolar teori-
leri üzerinde yoğunlaşarak
üçüncü tür üzerine çeşitli
varsayımlar ortaya attılar.
Mesela:

C&C Tiberian Sun hikayesinde, The Forgotten fraksiyonu Tratos tarafından yönetiliyordu hatırlarsınız. Tabii bunun yanı sıra Ghost Stalker, Mutant Hijacker gibi bir sürü yan karakter vardı ve NOD'un yapay zeka süper bilgisayarı CABAL, The Forgotten'da dağıtımdan önce hikayedeki yer alıyordu. Bu karakterlerin akibetinin ne olduğuna dair hiç bir ipucu verilmemesi oyundaki üçüncü türün mutantlar olabileceğini akla getiriyor.

CABAL (Computer Assisted Biologically Augmented Life-form), NOD'un insanlığı Tiberi-

TAMAM DA TIBERIUM NE?

Eğer daha önce bu maden için savaşlara katılmadıysanız "İyi de kardeşim tiberium ne? Neden savaşıyoruz bunun için?" deme olasılığınız var. Tamam, anlatalım. Tiberium zehirli bir madde. Tamamen dünya dışı bir element ve bir asteroid'le dünyamıza gelmiş. Bulunduğu yerde topraktaki tüm değerli elementleri emip bünyesinde topladığı için aynı çok değerli ve etkili bir enerji kaynağı haline geliyor ve hızla yayılıyor. Ama deriye temas ederse çok can yakabiliyor, çünkü hem inanılmaz radyoaktif, hem de insan vücudundaki değerli mineralleri de kendi bünyesinde toplayabiliyor. Çıkarıldıkten sonra kullanılması için rafine edilmesi gerekiyor. Bu işlemler sonucunda da sıkır sıkır bir kaynak haline geliyor.



EA bu madeni daha inanılır kılabilmek için Massachusetts Institute of Technology'den (M.I.T.) bir kaç öğrenciye Tiberium konusunda tez hazırlattı dersem şaşırır mısınız? Evet, bunu yaptılar. Çıkan tez ise kısaca söyle bir şey oldu:

"Ağır enerji partikülleri ihtiva eden kristal alaşımı tiberium madeni, işlenmeden kullanıldığından özünde barındırdığı enerji yüzünden yıkıcı olabiliyor. Bu enerji temas halinde olduğu maddenin atom çekirdeğini mutasyona uğratarak yok edebiliyor. Proton ve elektron değişimlarıyla, dokunduğu maddeyi kendi özüne dönüştürüyor. Ortaya kuon ve kuarklar, alfa, beta ve gamma da dahil olmak üzere 6 türlü radyoaktif ışına çıkıyor." (Bunu ben de yazardım MIT'e ne gerek vardi)



bazukacı ve bombardıman uçaklarına bir de Tiberium bölgelerinde rahatça gezebilen özel askerler (Zone Troopers) ekleniyor. Bu birim daha hafif silahlarla hızla vur kaç görevlerinde kullanılabilecek. Buradan artık rollerinde değiştigini ve zor durumda GDI'in kontrgerilla takikleri uygulayacağını anlıyoruz.

Elbette hava araçları da yeniliklerden nasibini alıyor. Firehawk adı verilen yeni bir süper saldırıcı jetiyle bu oyunda tanışacağız. Yüksek irtifadan savaşa destek veren bu uçaklar çok hızlı havalandırıyor ve sıcak bölgeye hemen intikal edebiliyor. Bu arada kulağımızı çalanın bir diğer habere göre oyunda bir de mobil üs olacağı yönünde. Bu üs, birliklerle beraber hareket edebilecek ve hem üretim yapacak, hem de inanılmaz silahlarıyla ateş desteği verebilecek. Bu, savaş esnasında hem de üssümüzü korumak, hem de arbededen galip çıkabilmek anlamına geliyor ki bildik stratejilerden farklı bir taktik gerektireceği kesin. Bu hareketli üssün GDI'da mı yoksa NOD'da mı olacağı henüz belli değil ama bize sorarsanız adı bir sıra gibi gizlenen üçüncü gruba ait olma olasılığı da çok fazla.

NOD ise tüm burlara karşın özelliği hepsine bes basan görünmez tanklarıyla karşı koymaya çalışacak ki bence zaten bu da önemli bir stratejik üstünlük. NOD'un diğer birimlerinde de modifikasyonlar olacak. Her iki tarafta da Tiberium işleyebilecek üniteler olacak. (Eh, sonuç olarak onun için savaşlıklarına göre aksi düşünülemezdi)

Peki şu esrarengiz ve bilinmeyen tür için nelerimiz var bir de ona bakalım. Esrarengiz yeşil askeri birimler hikaye dahil olacak. Tiberian Sun'da tanıdığımız Mech'lerden bu ırkta da var. Ayrıca, Tiberium bölgelerinde rahatça gezebilecekleri, hatta Tiberium'un birimlerini güçlendireceğini biliyoruz. GDI ve NOD'un enerji üretimini sıfırlayan ION firtınalarının da bu ırkın saldırılının bir parçası olduğunu, dolduguunda kullanılabilen bir süper silah olarak bu üçüncü esrarengiz tarafın kullanımında olacak.

Oyunda bölgeler kırmızı, sarı ve yeşil bölgeler olarak adlandırılmış. Yeşil bölgeler hala insan yaşama uygun olan yerleri, sarı bölgeler Tiberium zehirlenmesinin ölümcül olduğu yerleri gösteriyor. Kırmızı bölgeler ise tamamen Tiberium mutasyonunun, ION firtınalarının egemenliğinde, dünyaya hiç benzemeyen bölgeler. Buralarda tuhaf yarıtkıların görüldüğü, hatta ufak kolonilerin kurulmaya başladığı söyleniyor.

Çok büyük bir olasılıkla C&C 3 bu sene raflarda olamayacak. Zaten yapımcılar hedef olarak 2007 yılının yaz olmasını işaret ediyor. Ancak görünen o ki EA aynı BFME II'de yaptığı gibi alttan alta forumlarda ve kendi web sitesinden sağlam bir pazarlama politikası izleyerek oyuncunun geleceğini garanti altına alıyor. Şimdi lütfen üniformanızı astığınız yerden çıkarın. Silahlarınızı gözden geçirin ve dışarıda sizi bekleyen Hummer'a binerek üsse doğru hareket edin. Sizi yeniden görmek güzel komutanım. Hoş geldiniz.



Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr



kitle yaratmasına inandıklarını dile getiriyorlar. C&C First Decade çıktığında "ilk on yıl" başlığı atılmıştı ve biz de "Yeni bir on yıla hazır mısınız?" diye sormustuk hatırlarsanız. Ama bu kadar çabuk beklemiyorduk açıkçası.

C&C 3, Generals'da ve Battle for Middle Earth 1 ve 2'de kullanılan SAGE (Strategy Action Game Engine) motorunun yenilenmiş ve cıalanmış bir versiyonunu kullanacak. Her iki oyunu da bilmeyenler için küçük bir hatırlatma yapmalıyım: Bu grafik motoru son halıyla en az Quake IV için gereken kadar sağlam bir donanım istiyor. C&C 3'ü maksimum ayarlarla oynamamak çoğumuzda aşagılık kompleksi yaratacak gibi görünüyor.

EA yapımcı ve programcılarının ifade ettiğine göre simdiye kadar pek alışık olmadığımız bir yapay zeka oyuna dahil ediliyor. Bu modül daha "sıkı" görevlerin bizi beklediğinin bir işaretti olarak algılanabilir. Oyunca sesli iletişimli multiplayer modunun eklendiğini de hatırlatalım.

Oyunun arayüzü hakkında da çeşitli söylemler var. Yapımcılar Generals'da kullanılan

sistemi oyuna dahil edeceklerini daha önce ifade etmiş olsalar da, bazı eksiklerin giderildiği ve yepyeni bir arabirimin Tiberium tozlarından doğduğu gelen haberler arasında. Simdiye kadar oyun öncesi internete düşen ve EA'nın basına dağıtıltığı oyun içi görüntülerde bu arayüzü hiç göremedik. Bunun için hepimiz EA yapımçılarının iki dudağı arasında kalmış bulunuyoruz.

MUHTEŞEM OYUNCAKLAR

C&C'nin kendine özgü araç ve silahları hala akıllarımızdadır: GDI'nın Orca helikopteri ve Mamut tankını ve NOD'un Alev tankı ve Obelisk kulelerini nasıl unutabiliriz ki? İşte tüm bu "eski dostlar" geri dönüyor, ama yanlarında yeni yetmeleri de getiriyor. Mesela GDI'nın yeni Predator adlı tankları Mamut'tan kat kat daha hızlı ve çok yıkıcı bir güç sahib. Ancak savaş alanını egemenliği altına almaması için zırh bakımından hafifletilerek denge sağlanmış. Bildiğimiz C&C askerleri olan piyade,



1001 OYUN



Platform: PC
Yapım: Perpetual (ilk oyunları)
Tür: Devasa Online Çıkış Tarihi: 2006

LEVEL
E3 NOTU
1

GODS AND HEROES ROME RISING



Her sene E3'teki devasa online oyun sayısı artıyor. Ama NCSoft ve Webzen'i bir kenara bırakırsak, birbirinin aynısı oyunları gittikçe göze daha kötü batan bir şekilde tekrarlayıp duruyor firmalar. Haliyle bize de "böğggk" geliyor.

- Böğkkk!
- Ama öyle demeyin bizim devasa online'ımız bambaşka yahu.
- Hiç öyle gözüküyor, nesi farklı?
- Antik Roma'da geçiyor bir kere.
- Aaa... Ne güzel. Bir fark daha söyle, isiniamc oyununuza.
- Bizde bütün çarpışmaların çok hoş animasyonları var. Uzaktan birbirlerine vuruyorlar gibi yapmıyorlar. Bakın şu Minator beni kargasıyla nasıl da havalandırıp yere çalıdı.
- Cidden iyi düşünmüştünüz. Daha bir şenlikli olmuş savaş ortamı.

BİZDEN DUYSUZ OLMAYIN AMA

Bir sonraki Call of Duty sadece konsollara çıkacak olsa da, Infinity Ward PC için de bir seyler yaptıklarını ağızından kaçırdı.

- Üstelik bizde NPC'lerden takım kurma özelliği var.
- Nasıl yani?
- Mesela zor bir zindan temizleyeceğiz ama adam toplayıp büyük bir grup kuracak vaktimiz yok.
- Evet, olur ara sıra öyle şeyler.
- Tamam işte. Bakın şimdi 7 tane Minion summon ediyorum kendime.
- ???
- Evet 8 kişilik bir gruba dönüştüm. Şimdi gidip istediğim zindanı temizleyebilirim.
- ???
- Gruptaki büyütüler bizi iyileştirirken öndeği gladyatörler savaşıyor, okcular geri destek veriyor. Ne güzel, değil mi?
- Nasıl yani şimdi NPC'ler NPC'leri öldürsün diye size aylık ücret mi ödeyeceğiz?
- Öyle düşünmeyin ama...
- Pis SOE sizi... SW: Galaxies'in de canına okudunuz zaten. Bir tane adam gibi sosyal yaşamı olan oyunumuz vardı.
- Yok, ben o ekipten değilim.
- Sus konuşma. Ömrümde böyle saçma şey duymadım. NPC'lerle grup olup NPC keseceksem neden online oynuyorum?
- Ama böylesi de güzel?
- Allah sizı bildiği gibi yapsın. -Tuğbek



MASALLARI



Platform: Wii
Yapım: Toys for Bob (Pandemonium)
Tür: Spor Çıkış Tarihi: 2006 Sonu

LEVEL
E3 NOTU
3

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Activision'in konferansında oldukça sıkıcı gözüken Downhill Jam'in ne kadar eğlenceli olduğunu, Wii'nin büyülü kontrol cihazıyla oyunu bizzat denedimde fark ettim. Bir kere, oyunun önceki Tony Hawk oyunlarıyla hiç alakası yok. Görev peşinde koşmuyorsunuz. Bir yokuşun, bir tepenin veya bir dağın tepe-sinde 4 kişi başlayıp, bayır aşağı hızla, düşmeden, en çok artistik hareketi yaparak inmeniz gerekiyor.

Yalnız Wii'nin kontrolüne alışana kadar düzlige ulaşmak hayal oldu benim için. Aleti sığa sola yatarak yönlendirip, hızla salladığınızda boost verdigim kaykaydım, bulduğum ilk fırسatta uçurumdan aşağı atladi durdu. Kontrollerin benim gibi acemi oyuncular için basitleştirilmesini talep ediyorum! -Sinan



Platform: Xbox360
Yapım: From Software (Armored Core)
Tür: RYO Çıkış tarihi: 2006 yazı

LEVEL
E3 NOTU
2

ENCHANTED ARMS



Klasik Japon RYO'larını seviyorsanız en klasigine hazır olun. Basit bir hikaye, sevimli karakterler ve Final Fantasy'nin altı ve yedinci oyunlarından alışık olduğumuz standart sıra tabanlı savaşlar. Göz alan büyü animasyonları, bol bol ışık efekti ve güzel ara demolar da unutulmamış. Çok klasik olabilir oyun ama türüne sadık Japon RYO'su isteyenlere ilaç gibi gelecek. -Tuğbek





Platform: PS3
Yapım: Square Enix (Grandia 3, Kingdom Hearts 2) Tür: RYO Çıkış Tarihi: Belli değil

LEVEL
E3 NOTU
4

FINAL FANTASY 13



Final Fantasy serisini oynayıp da sevmeyen var mıdır? Sanmıyorum. FF X-2'yi çok az oynamış olmak hala içimde bir ukdedir ama insanın işi oyun olunca tuhaf bir şekilde her oyuna vakit ayırmak güçleşiyor. Bu yüzünden ki Square Final Fantasy 13'ü yaptığından duyurduğunda içim biraz daha burkuldu: Önce FF X-2'yi bitirip seriyi yakalamalıydım. Ama daha sonra Square bombayı patlatıp beni öldürdü: Bir değil, iki değil, tam üç tane Final Fantasy 13 oyunu yapıyorlardı!

İlk ve en efendi FF13'ün ismi Final Fantasy 13 (saçmaladığımı düşünmeyin, az sonra ne demek istediği anlayacaksınız). Büyü ve teknolojinin iç içे geçtiği bir dünyada geçiyor ve bu dünyanın önceki FF oyunlarıyla bir ilgisi yok. Baş karakterimiz çok hoş bir kız. PS3'ün grafik yeteneği

sayesinde oynanış ve videolar arasında ayrılmak çok güç.

Bunun ardından Final Fantasy Versus 13 geliyor. Burada "Versus" karşılaşma, çarisma anlamında değil, Latince'deki "yön değiştirme" anlamında kullanılmış. Yine sadece

PS3 için yapılan bu ikinci oyun üzerinde FF13'ten farklı, ama çok sağlam bir ekip çalışıyor: FF7: Advent Children filmini hazırlayan ekip ve Kingdom Hearts serisini hazırlayan takım birlikte çalışıyor ve bu muhteşem takımın başında da Tetsuya Nomura var!

Final Fantasy 13 serisinin üçüncü oyunu ise Final Fantasy Agito 13. Sadece cep telefonları için hazırlanan oyun, yabana atılacak cinsten değil. Oyunun hikayesi ilk FF13 ile çakışıyor ve ilk oyundaki ana karakterlerin büyümüş akademisindeki maceralarını konu alıyor.

Peki niye üç FF13? Tek bir oyuna yoğunlaşıp kısa zamanda tamamlamak varken ekibi dağıtmak ne kadar mantıklı? İlk bakışta mantıklı gözükmesse de Square'in tam olarak açıklamadığı bir projesi var: Tüm Final Fantasy 13'ler "Fabula Nova Crystallis" adlı bir projenin parçası ve bu projenin firmanın geleceğine yön vereceği söylediler konferansta. Neler olduğunu önumüzdeki aylarda elimize detaylar geçince anlatacağız. -Sinan



Platform: PS3
Yapım: Sony Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: Belli değil

LEVEL
E3 NOTU
4

EIGHT DAYS

E3'ten iki gün önceki Sony konferansında nefesimizi kesen oyunlardan birisi de Eight Days oldu. Dehşet bir video eşliğinde hem makinenin, hem de oyunu yapan ekibin tüm yetenekleri gözler önüne serildi. Videonun çoğu elden geçirilmiş gibi geldi bize ama olsun. Bir TIR'ı pusuya düşürmeye çalışan 4 kişilik çeteyle arabayla arka-dan dalan kahramanlarımız, etraflarında mermiler uçuşur, camlar patlarken, değme Hollywood aksiyonlarına taş çıkartan aksiyonlara giriyorlar ve video, çatışmanın geçtiği benzin istasyonunun havaya uçmasıyla sona eriyor.

Safkan bir aksiyon oyunu olduğu her halinden belli olan Eight Days'de, partikül efektleri ve animasyonlar gözlerimizi yerinden fırlattı. Ama dedigim gibi, çok basit bir silah arabirim eklenmiş bazı sahneler bana "oyun içi süsü verilmiş render sahneler" kokusunu keskin olarak verdi. Yine de bu oyun için çok heyecanlandıktı. -Sinan



Platform: PS2, PS3, XBOX, 360, PSP
Yapım: Neversoft (Gun, Tony Hawk's serisi)
Tür: Spor Çıkış Tarihi: 2006 Sonu

LEVEL
E3 NOTU
3

TONY HAWK'S PROJECT 8



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

Tony Hawk serisi bence üçüncü oyundan sonra kendini fazlasıyla tekrarlamaya başladı ve eski çekiciliğini kaybetti. Yeniden aynı tadi yakalaması için sil baştan yapılması gerekiyordu. Neversoft tam da bunu yapmış. Sıfırdan yapılan bir grafik motoru, yeni nesil konsollarda aynı anda 20 vücut parçasını hareketlendirebilme, çevreyle gerçek zamanlı etkileşim gibi yeni özelliklerimiz var... Yani bir arabaya bodoslama girdiğinizde, sabit bir düşme animasyonu yerine bütün uzuqlarınızın ahenk içinde betona yapıştığını göreceğiz. Biz onu bunu bilmeyiz, Tony Hawk'ın eski şanını yeniden kazanmasını bekliyoruz. -Sinan



Yapım: Raven Software (Quake 4, Jedi Knight 2)

Platform: PC ve tüm konsollar

Tür: Aksiyon Çıkış Tarihi: 2006 Sonu

LEVEL
E3 NOTU
2

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Activision basın konferansı daima sıkıcı bir oyunla başlar. Ama bu yıl kendilerini aşıp, açılışı bir poker oyunuyla yapmalarını da beklemiyordum doğrusu. 10 dakikalık bu eziyeti el mahkum çektiğten sonra, ekrana bangır bangır Marvel logosu gelince "Aha!" dedim "İşte benim şarkım çalışıyor". Lakin yanılmam için kader ağlarını örmüştü bir kere.

Marvel Ultimate Alliance, içinde tam tamına 140 Marvel karakterini barındıran bir kavga-dövüş oyunu ve tam bir "nerd" tuzağı. Dünyada ne kadar çizgi roman manyağı varsa bu oyunun delisi olabilir. İlk başta kulağa iyi bir şey gibi geliyor bu. Ama X-Men Legends serisini kaçırmış birisi olarak, yanında oturan Tuğbek'e sorduğumda "bu oyunun Legends 2'den hiçbir farkı yok ki" demesi, gözümü açtı. Bu 140 karakterden seçtiğiniz 4 karakterle önü-

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

nüze çıkan her şeyi döverek ilerlediğiniz oyun, oldukça sıkıcı gözüküyor. Vur, kır, dök, ilerle... Ama nereye kadar? Sanırım yapımcılar

da bizimle aynı düşünceli paylaşır yordu ki, "realtime lightning, self shadowing mir mir mir..." diye ağızlarında bir şeyler geveledikten sonra sahneyi terk ettiler. Biz de heyecanımızı yanı başımızdaki kahve makinesine yönelttik. -Sinan

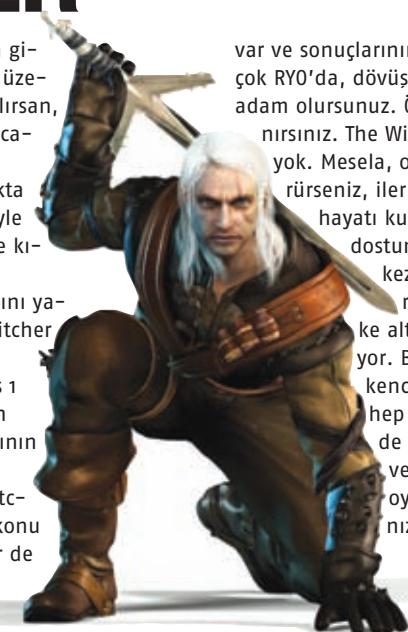
Platform: PC
Yapım: CD Project Red
Tür: RYO
Çıkış Tarihi: 2007 BaharıLEVEL
E3 NOTU
3

THE WITCHER

Kendime not: Bir dahaki E3'te basın odasına gitmektedirken yolda karşılaşığın Polonyalılarından, üzerinde 'Kişiye Özel Davetiye' yazan bir zarf alırsan, 'ehe, beni adam yerine koydular!' deyip de davete ictabet etme. Sonra fırın gibi dar, hamam gibi sıcak bir standa, 20 editörü tıklıyor, tam bir buçuk saat ayakta dikkiyorlar. Utanmasalar "ben oyunu bitirirken, siz öyle durun" diyecekler! İnsan bir su verir, "hele geç söyle ki zanım, bi soluklan" der. Nerde...

Misafirperverlikten sınıfta kalsalar da, ilk oyunlarını yapan bir firma için çok iddiyalı CD Project Red. "The Witcher 2007'de çıktığında, PC için çıkış en iyi RYO olacak!" diye hiç çekinmeden söylüyorlar. Neverwinter Nights 1 motoruyla yapılan oyunun, Neverwinter Nights 2'den daha iyi görünüyor ve oynanıyor olması, bu iddialarının arkasında durableceklerini gösteriyor.

Zaten bir süredir takip ettiğim bir oyundu The Witcher. Polonya'da ünlü bir fantezi yazarının evrenini konu almışlar. Dünyası çok karanlık, yönettiğimiz karakter de sütten çıkış ak kaçık değil, bir şeytan avcısı olarak her yola başvurabiliyor. Oyunda doğru veya yanlış seçimler yok. Sadece "seçimler"



BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

GTA 4 ile ilgili E3 boyunca gösterilen tek şey, Microsoft basın konferansındaki logosu oldu. Söyledigine göre oyun Xbox 360'a ve PS3'e aynı gün çıkacak (19 Ekim 2007).

var ve sonuçlarının oyunu nasıl etkileyeceğini bilemiyorsunuz. Bir çok RYO'da, dövüşte yendığınız kötü adamı öldürürseniz siz de kötü adam olursunuz. Öldürmezseniz iyi adam olur ve experience kazanırsınız. The Witcher'da bu tahmin edilebilir sebep-sonuç ilişkisi yok. Mesela, oyunun başında yakaladığınız bir haydudu öldürürseniz, ilerleyen bölümlerde sevgiliniz olacak bir kadının hayatı kurtuluyor ama daha sonra bu kararınız en yakınındostunuz ölümüne sebep oluyor. Öldürmezseniz, bu kez haydutların kimin tarafından tutulduğunu öğreniyorsunuz ama kadınlarınızın hayatı büyük tehlike altına giriyor ve arkadaşınız işkenceye maruz kalıyor. Bu ikisinin arasındaki seçenekler ise (hayduda işkence etmek, doğrulu söylemeye iksiri içirmek gibi) hep farklı ve sonucunu tahmin edemeyeceğiniz şekilde etkiliyor hikâyeyi. Oyun boyunca böyle kararlar vermeniz gereken iki düzine sahne olacak, bu da oyunu bitirdiğinizde birçok şeyleden pişman olacagınız anlamına geliyor.

Şimdilik kulağa hoş geliyor ama oyunda hala bir hamlik var gibiymi. Yine de daha çıkışmasına bir sene olduğu için The Witcher'dan umitliyim. -Sinan





Platform: PC, PS3, 360 **Yapım:** Gearbox Software
(Halo, Tony Hawk's Pro Skater 3 (PC versiyonları)) **Tür:** Taktik FPS **Çıkış Tarihi:** 2007 Başı

LEVEL E3 NOTU 5

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

En iyi 2. Dünya Savaşı FPS'si "tahtı girdi bir döngüye, sürekli el değiştiriyor. Önce Medal of Honor vardı, daha sonra Call of Duty geldi, şimdi de Brothers in Arms liderliğinde oynuyor. Küçük çaplı, gerçekçi ve çok yoğun çarpışmalar yaşatan, siper ve mevzilenmenin önemini gösteren BIA serisi, büyük bir hızla 2. Dünya Savaşı FPS'lerini sevenleri kendine çekti. Ama ben onlardan birisi degildim...

Taa ki Brothers in Arms 3'ün VIP göstergemine girene kadar. Oyun o kadar değişmiş, o kadar güzelleşmiş ki gözlerime inanmadım. Unreal Engine 3 kullanan BIA3, tamamen yenilenmiş gözüküyor. Atmosfer çok sıkı. Demonun başlangıcında, içinde sakince dinlendirdiğimiz dükkânın dışına havan mermisi düşüncesi ortam cehenneme dönüyor. Patlamanın şokuyla sokağa doğru sersem sersem yürüyen bizim karakterin sadece başına yönetebiliyoruz. Sonra bir takım arkadaşımız bizi yakalayıp "Sakin ol! Dur!" diye yüzümüze bağıri-



yor, çünkü kolumuza büyük bir cam parçası saplanmış. Yapımcılar "kardeşlik anları" dediği bu sahneler oyundaki karakterlere daha fazla ısnanmamızı, atmosfere daha çok girmemizi sağlayacak.

Fizik motorundan bahsetmek istemiyorum, çünkü inanılmaz. Takım arkadaşımız olan bir bazukacı, karşısındaki evin penceresinden içeri ateş edince fırlayan parçalar dan bir tanesi tam oyunu oynayan görevlinin burnunun dibine düşunceirkildi adam. Daha sonra bu parçayı siper olarak kullanarak yolun karşısındaki Alman anti-tank timini vurdu. Bu tür dinamik sahneleri PC'erde görüp göremeyeceğimizi sordugunda "360 ve PS3'ün çok çekirdekli işlemcileri, bu tür fizik hesaplamalarını çok kolay yapıyor. Ne yazık ki PC'de fizik modeli bu kadar detaylı olamayacak" dedi, üzüldüm.

Yine de gösterimden çıktıığında tahtın Hell's Highway ile Brothers in Arms serisine gececeğine emindim. -Sinan



Platform: PC **Yapım:** Massive (Ground Control serisi) **Tür:** GZS
Çıkış Tarihi: 2007 ortası

LEVEL E3 NOTU 5

WORLD IN CONFLICT

E3'ten aylar önce Sinan bu oyunun adını söylemeye başlamıştı. Her yakaladığına "World in Conflict'in ne kadar da güzel" olacağını anlatıyordu. Haliyle, Vivendi standına girdiğimizde oyunu saldıracağımı düşünüyordum. Ama onun dikkatinin bir anlık dağılması (stand kızları mı? Yok canım) tek boş sandalyeyi kapmamı sağladı. Sinan oflaya puflaya F.E.A.R.'ın ek görev paketine yöneltirken, ben de oyuna daldım.

Oyunun E3 demosu çok oyunculu luydu. Aslında bu yüzden oyunun en çarpıcı bazı özelliklerini göremiyordunuz. Ama bunları geçen ay size zaten anlatmıştık. Çok oyunculu lu modda da olsa oyunun grafikleri ağzımı açık bıraktı. Bu grafiklerle iki sene önce FPS olarak çıkışa herkes ne güzel grafikler derdi yine.

Oyunun denedigim çok oyunculu modu da bir hayli enteresandi. Sekiz kişi iki takım halinde oynuyorduk ve oyunun işleyişi bir parça FPS'lerden esinlenmiş gibiydi. Oyuna girdiğinizde hava birliği, piyade ve zırhlı sınıflarından birini seçiyorsunuz ve hangi sınıfı seçmişseniz sadece onun birimlerini kullanabiliyorsunuz. Zaten üs kurmak falan yok. Sürekli olarak destek birliği puanınız doluyor ve puanınız yettiği kadar birimi oyuna sokabiliyorsunuz. Ama her oyuncu tek bir tip birim yönettiğinden koordinasyon çok önemli.

Mesela ben önce hava birimlerini seçtim



ve sekiz helikopterlik bir takım aldım. Sıcak çatışmaya doğru ilerlerken bizim ekipten bir tank takımının, daha kalabalık bir düşman tank takımı tarafından köşeye sıkıştırıldığını gördüm. Hava biriminin üstünlüğüyle hemen müdahale edip düşman tanklarını kolayca temizledim. Ama destek olmadan ilerlemeye kalkınca yolumu karadan havaya roket atan zırhlılar kesti. Haliyle de helikopterlerimi harcadılar. Ama ben son birimlerimle savaşırken bizim takımından iki ayrı tank birliği ortama dalıp düşman zırhlıları sıkıştırmıştı bile.

Dönüp bu sefer tank birlikleri aldım. Tanklarımı en yakındaki stratejik noktayı ele geçirdim. Bunun için birbirine bağlı üç

ayı hakim tepeyi aynı anda tutmam gerekti. Çünkü böylece bir zincir kurmuş oluyorsunuz ve stratejik nokta size geçiyor. Bu zincirleri kurmazsanız, birimleri çektiğiniz an stratejik noktalar elinizden gidiyor. Böylece kurnaz oyuncuların hiç savaşmadan nokta nokta gezip üsleri kendi takımına geçirmesi engellenmiş.

Ama sekiz tankla üç nokta ele geçirince haliyle birimleriniz pek bir dağılmış oluyor. Ortadan dalan bir düşman hafif zırhlı takımı neredeysse tanklarının işini bitiriyordu. Son anda yanlardan sarip elimine ettim. Ama düşman kaybettığı telpeleri almaya kararlı olmalı ki üzerrime doğru birkaç oyuncunun bir den geldiğini gördüm. Ben tanklarımı savunma pozisyonuna sokarken bizden bir helikopter takımı onları yavaştattı. Ama rakibin dört oyuncusunu birden üzerime getirdi ve bu tank, asker, helikopter güruhuna karşı hiç şansım yoktu. Ben son duamı ederken onlar karşısındaki köprüyü almış üzerime doğru geliyordu. O anda köprünün üzerinde büyük bir patlama oldu, patlama gittikçe büydü ve bütün ekranı aydınlattı. Benim sağladığım strateji puanları sayesinde biri nükleer füzyeli düşmanın tam göbeğine çakılmıştı. Öyle hayran hayran bakakaldım. Oyunu sadece beş dakika oynamıştım ama bugüne dek çok oyuncular bir stratejide bu kadar eğlendiğini hatırlamıyorum. -Tuğbek



Platform: PC Yapım: Gas Powered Games
(Dungeon Siege, Total Annihilation) Tür: GZS
Çıkış Tarihi: 2007 başı

LEVEL E3 NOTU 4

SUPREME COMMANDER

Geçen yazdan beri en heyecanla bekledigim GZS oyunuydu Supreme Commander. Bu sene E3'te yine Chris Taylor'dan bizzat dinleme şansı oldu oyunu. E3'te Chris'in gösterdiği demo gerçek oyuna koyacakları haritanın sadece altında biriydi. Ama yine de ömrümde gördüğüm en büyük GZS haritasıydı. Birimlerin çeşitliliği, kimisinin boyutları hayran bırakıyor insanı. Savaş alanı kıçılığından cidden oyunun heyecanı çok yükseliyor.

Ama haritadaki detay seviyesi ve birim grafikleri ortalamadan hayli altındaydı. Ya bilgisayarın oyunu kaldırabilmesi için grafikler aşağı çekilmiş ya da hala oyunun tasarımını devam ettiginden son halleri değil. Açıkçası ben daha iyisini bekliyordum.

Diger yandan oyunun kendisini gördüğüm zaman Supreme Commander'in tam anlamıyla dev güçler savaşı olduğunu daha iyi anladım. Oyunda ufak tefek şeylerle uğraşacak haliniz yok. Dev bir alan ve dev bir ordu-



nuz var ve mikro yönetim bu dev resim içinde akliniza gelecek son şey. Oyunun demo-sunda da Chris abi doğru birimleri üretip doğru zamanda savaş alanına sürmekle meşguldü hep. Sadece dev birimlerin ne alemdede olduğunu kontrol ediyordu. Ayrıca demoyu tahmin ettigim gibi nükleer patlama ile sona erdirdi. Bir nuke ile kaç birim yok edebilirsiniz? Ben yüzlercesinin yok olmasını gördüm

ama herhalde oyunu oynadığımızda bu sayı binlerle ölçülecek. Hiçbir GZS'de böylesine güçlü bir silah olmamıştı.

Chris Taylor'in demo tanıtımının en energetik yan ise ellerinde koca bir pankart ile gelen hayvanlarının sunum boyunca tezahürat yapmasıydı. Bir oyun tasarımcısının böylesine sevildiğine ilk kez şahit oluyorum. -Tuğbek



Platform: PC Yapım: NCSoft (Lineage II, GuildWars) Tür: Devasa Online RYO
Çıkış Tarihi: Belli Değil

LEVEL E3 NOTU 3

GUILD WARS CAMPAIGN 3

Guild Wars devasa online oyunlar dünyasında tam gaz ilerliyor ve bu sene E3'te tekrar gördükten sonra boşuna geçen senenin en iyi oyunlarından biri yapmadığımızı anladım tekrar. NCSoft standında önce uzun uzun Guild Wars Factions'ı gösterdiler. Oyun zaten çıktıktan anlatımı incelemeye yapacak arkadaşa bırakıyorum. Ama ben ilk defa gördüğüm için bayağı etkilendim.

Asıl sürpriz Factions tanıtımından sonra oyunun üçüncü campaign'ının videosunu göstermeleriydi. Henüz çok erken olduğu için ne detay verdiler ne de soru sormamıza izin verdiler. Ama videodan yola çıkarak sıradaki campaign'ın Afrika ve Orta Doğu temalı olacağını söyleyebilirim. Uçsuz bucaksız çöller üzerinde uçan cami (yandaki resimde de görüyorsunuz) videodaki en can alıcı görüntülüydi.

-Tuğbek



BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

Thief ve Deus Ex'in yapımcısı Warren Spector, artık Valve ile birlikte çalışıyor. Yeni ve çok gizli oyununu Steam üzerinden dağıtacağı kesinleşti. Oyunun ne olduğu ise büyük bir soru işaretidir. Bir rivayete göre Bugs Bunny, Duffy Duck gibi çizgi film karakterleri üzerine kurulu bir oyun üzerine çalışıyor Spector.

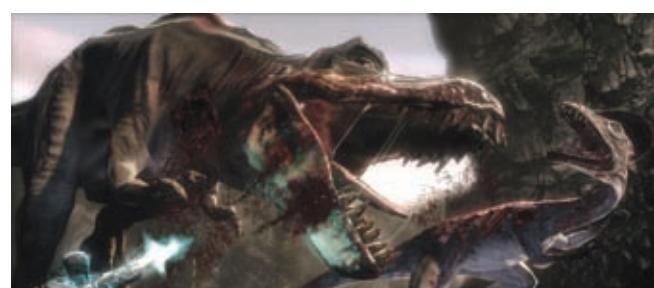


Platform: PS3, XBOX 360 Yapım: Propaganda (ilk oyunları) Tür: FPS
Çıkış Tarihi: 2007

LEVEL E3 NOTU 3

TUROK

Aha da E3'ün en büyük sürprizi. Kimin aklına gelirdi ki Buena Vista'nın tozlu raflardan bulup Turok'u yeniden yapmayı düşüneceği? Daha fuarın girişinden itibaren her yer Turok afişleriyle doluydu ve Buena Vista standına girince Turok odası gözden kaçmıyordu. Sanki E3'ün içinde patlamaya hazır korka bir yanardağ gibiydi. Heyecanla daldık biz de bu dev kaya parçasına. Ama maalesef içeriye oyun içi hiçbir şey göstermeyen güzel bir video vardı sadece. Aşağıdan dumanı da verdikleri için pek bir etkiledi, pek dokundu video bana. Ama oyunla ilgili en ufak bir şey anlatmadı. Video güzel de oyun nerede oyun? -Tuğbek





Platform: Wii Yapım: Retro Studios (Metroid Prime 2: Echoes) Tür: FPS
Çıkış Tarihi: Belli Değil

LEVEL E3 NOTU 3

METROID PRIME 3 CORRUPTION

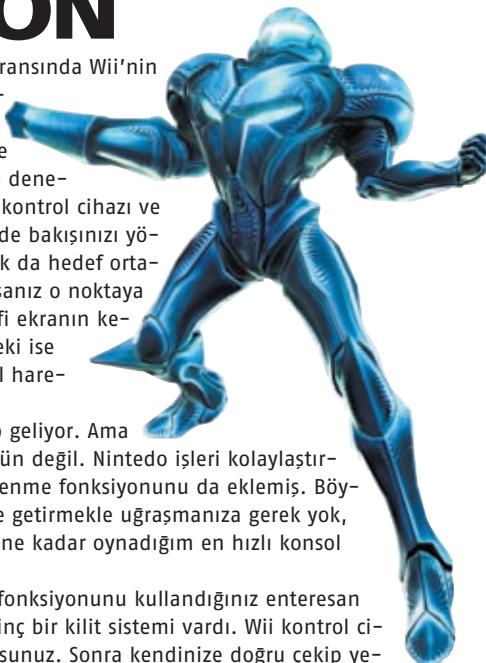
Bir gün önce Nintendo'nun basın konferansında Wii'nin devrim yaratmaya aday kontrol cihazı -ni görüp hayran kalmıştım. Ama en çok merak ettiğim FPS oyunlarında ne kadar işe yaradığıydı. Haliyle de Wii'nin standına girince deneğim ilk oyun Metroid Prime 3 oldu. Oyun Wii kontrol cihazı ve Nunchuk ekiyle oynanıyor. Asıl cihaz sağ elinizde bakınızı yönetiyor. Bugüne kadarki FPS'lerden farklı olarak da hedef ortaya sabitlenmiş değil. Ekranın neresine tutuyorsanız o noktaya hareket ediyor. Samus'u döndürmek için hedefi ekranın kenarına getiriyorsunuz. Sol elinizdeki Nunchuk eki ise üzerindeki D-Pad sayesinde ileri geri ve sağ sol hareketi sağlıyor.

Bir FPS'yi bu yöntemle oynamak başta garip geliyor. Ama o kadar hızlı alışıyorsunuz ki şaşmamak mümkün değil. Nintendo işleri kolaylaştırmak için Metroid Prime'da olan düşmana kilitlenme fonksiyonunu da eklemiş. Böylece illa kontrol cihazını tam düşmanın üzerine getirmekle uğraşmanıza gerek yok, çok seri oynayabiliyorsunuz oyunu. Hatta bugüne kadar oynadığım en hızlı konsol FPS'si olduğunu söyleyebilirim.

Oyunda kontrol cihazının hareket algılama fonksiyonunu kullandığınız enteresan çözümler var. Mesela demodaki bir kapının ilginç bir kilit sistemi vardı. Wii kontrol cihazını ileri doğru uzatıp kilidin kolunu tutuyorsunuz. Sonra kendinize doğru çekip yereinden oynatıyorsunuz. Elınızı sağa doğru çevirdiğinizde kol da dönüyor ve tekrar elinizi ileri uzatıp kolu yerine oturtuyorsunuz. O kadar doğal hissettiriyor ki bu sanki gerçekten o kolu tutup çevirmiştiniz gibi geliyor.

Ayrıca sol elinizdeki Nunchuk parçasının da kendi hareket algılayıcısı var. Bununla Samus'un enerji kancasını kontrol edebiliyorsunuz. Mesela düşmanın kalkanı varsa elinizi aynı olta fırlatır gibi bir hareketle savuruyorsunuz ve kanca kalkanı yakaladığında hızla çekip kalkanı düşürüyorsunuz.

Oyunun grafikleri, ortamı ve ruhu aynı Metroid Prime. Ama Wii kontrol cihazı öylesine değişti ki her şeyi, Metroid Prime 3 bugüne kadar oynadığımız hiçbir oyuna benzemiyor. -Tuğbek



Platform: PC Yapım: NCSoft (Lineage II, GuildWars) Tür: Devasa Online Spor
Çıkış Tarihi: Belli Değil

LEVEL E3 NOTU 3

SOCcer FURY

NCSoft tonla devasa online oyun geliştiriyor ama bir yandan da oyunlarını nasıl farklılaştırabileceklerinin hesabını iyi yapıyor. Soccer Fury'yi gördüğümde "Futbol'un devası mı olur?" diye sormadan yapmadım. Ama oyunun videosunu izleyince "Neden olmasın ki?" şeklinde değişti sorum.

Futbol dediysen en sıkışından sokak topu söz konusu olan. Yani tekmesi tokadı bol olanından. Buna biraz da fantastik karakterler ve

hareketler ekleyin. Evet, evet... Shaolin Soccer'a yakın bir şeyler var bu oyunda. Oyunda rol yapma öğeleri de var elbette. Zamanla yeteneklerini ve ekipmanlarını geliştirebiliyorsunuz. Ayrıca takımlar ve takımlararası bitmek bilmez çekişmeler de olacak.

NCSoft oyunun çok detayına girmediği için bilgilerimiz şimdilik bu kadar. Ama Soccer Fury gelmiş geçmiş en enteresan devasa online oyun olmaya aday gibi. -Tuğbek ■



E3'te İşi Olmayanlar

Bu sene de E3'e 60 binin üzerinde kişi katıldı. Ama bu 60 bin içinde üç tanesi vardı ki gelmemeydiniz daha iyi olmuş demek elde değil.



Square'in "Resim Çekme Abicim" oğlu: Düşünsenize E3'e gidiyorsunuz, üstelik Square'in standında görevlisiniz. Ama tek yaptığınız elinizdeki komik tabelaya orta lıkta koşturup resim çekmesinler diye uğrasmak. Bütün gün yediğiniz "Çekerim ulla sana ne!" fırçaları da cabası.



Gears of War'un "Dünyanın Sonu Geldi" adamı: Bu garibanı içeri de almamışlardı. Fuarın kapısında bütün gün elinde tabela poz veriyordu. Eee ama tipe bakar misiniz, almazlar seni tabii içeri? İnsanın böyle bir işi kabul etmesi için aşıltan ölüyor olması lazım.



"Ben E3 Kızı Değilim! Salağım Ben!" kızı: Fuar bitmiş, düşmüşsunuz otel yoluna, aklınız gördüklerinizde, ayaklarınızda kara sular... Karşınıza dikiliyor bu tip "E3 kızlarına hayır, kızlar gitsin oyunlar gelsin, kız istemiyorumzzz" diye bağırrıyor suratınıza. Yahu fuar bitmiş, kızlar zaten gitmiş, ayrıca bu sene yasaklılardı, sonra sen çaktırmadan web sitesi reklamı yapıyon... Ayrıca E3 kızlarını protesto ediyon ama sen nesin kuzum? Sen çirkinsin de üstelik. Çekil, kaçılı... Koma bizi yolumuzdan! -Tuğbek

DÜNYAYI DEĞİŞTİREN OYUN METAL GEAR EFSANESİ

ALTI OYUN, ON DOKUZ YIL, YİRMİ MİLYON SATIŞ VE BİR ADAM.
HIDEO KOJIMA YARATTIĞI FENOMENİ ANLATTI

Hazırlayan **MegaEmin™**

Aslında bir film yönetmeni olmak isteyen Hideo Kojima, tesadüfen girdiği Konami'de 1987 yılında yarattığı Metal Gear isimli oyunla ne kadar büyük bir süreci başlattığının farkında bile değildi. O zamanki bilgisayar sistemlerinin kısıtları ve genç Hideo'nun içindeki atom bombası korkusu ona bir dahi olmanın yolunu açmıştı. Şimdi ise geldiği noktada dünyanın en iyi oyun yapımcılarının arasında ve yarattığı seri yirmi milyondan fazla sattı.

Ve size uzun zamandır aklımızdaki Metal Gear Efsanesi yazısını hazırlamanın zamanı geldi. Kojima'nın mükemmel senaryoları ile yarattığı Metal Gear Evreni'nin en önemli beş oyunu ve bütün dünyanın merakla beklediği altıncı oyun ile ilgili tüm bilinenleri öğrenmek üzeresiniz. Oyunları, olan biteni daha iyi anlayabilmeniz için serinin hikayesinin tarihsel akışına göre yazacağım. Her oyun için önce oyunun kısa bir yapım hikayesini, ustad Hideo Kojima'nın ağzından, daha sonra da oyunun hikayesini çözümleyerek anlatacağım. Hadi bakalım, başlayalım. Yolumuz uzun.

DİKKAT!
BU YAZI SERİNİN
HİKAYESİ HAKKINDA
BİLGİ İÇERİR.
EĞER MGS SERİSİNE
DAHA GİRMEDİSENİZ
OYUNUN
SÜRPRİZLERİ
BOZABİLİR.

SOLID SNAKE'İN OYUNDAN OYUNA GELİŞİMİ

MGS1

MGS2

MGS4

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

2004 – PlayStation 2

Eski zamanlara uzanan bu oyun, kahramanımız Solid Snake'in babası Big Boss'un hayatının önemli bir bölümünü anlatıyor. Bu efsanevi askerin hocası The Boss'u tanıyor ve Revolver Ocelot'un toy halini görüyoruz.

Kojima diyor ki... "Destanın başlangıç noktası"
"Amerika 1963 ve 64'deki Kennedy suikasti ve Vietnam Savaşı ile birlikte zor günler geçiriyordu. Ben de MGS3 için çok zengin malzeme sunan bu zaman dilimini seçtim. Kariyerimde babalık ile ilgili yeteri kadar oyun yaptığımı düşünüyorum için bu oyunda "analık" temasını ön plana çıkartmak istedim ve bunu sağlayacak bir karakter yaratıtmam. Bu karakter sonradan The Boss'a dönüştü. Bu ana - oğul tarzı ilişkisi sayesinde senaryom 60'ların klasik ajan hikâyelerinden daha farklı bir boyut kazanmış oldu. The Boss, Snake'i seviyordu, onun hocasıydi ve bir anne gibiydi. Fakat bir şekilde daha karmaşık ve çekişmeli bir ilişkileri vardı. Annelik tarafını her şedyen çok ifade etmek zorunda olduğumu biliyordum. Boss'u tasarlarken tek göğüsü dışarıda, çocuğunu emziren bir ana hayal ettim. Onu ilk dizayn ettiğimde göğüsü civarında Snake'in bir dövmesi vardı. Ateş ettiği zaman göğüsü sallanacak ve Snake'in resmi gülüyormuş gibi olacaktı. Gülen yılanı gördüğünüzde hayatınız son bulacaktı. Bu düşünmeden vazgeçmemeye rağmen Boss'unutulmaz bir karakter oldu ve Jack'i (One Eyed Jack, Naked Snake) ve Big Boss diye tanımlanan kişi MGS 3'te yonettiğimiz kişidir. MGS 1 ve 2'deki Solid Snake'in genetik babasıdır) tanımladı."

Neler oldu?

2. Dünya Savaşının sonunda dünya doğu ile batı olarak ikiye bölündürülmüş ve Soğuk Savaş başlamıştı. 1962'de Sovyet bilim adamı Nikolai Stepanovich Sokolov, bir Amerikan Ajansı ile konuşarak iltica talebinde bulundu. Kendisi bir silah uzmanıydı ve Ruslar'ın ilk insanlı uzay roketinin yapımına da yardım etmişti. Talebin sebebi, Sokolov'un bir süre sonra yaptığı silahlardan gücünün kontrolden çıktığini anlaması ve görevi bırakmak istemesiydi. Bu durumda önce ailesi, ardından da Sokolov ülkesinden kaçırıldı. Binbaşı Zero, Sokolov'u Berlin duvarından geçirmeyi de başardı fakat yolculuktan dolayı kötü durumda Sokolov'un Batı Berlin'de hastaneye yatırılması gerekiyordu. O sırada Amerika, Ruslar'ın Küba'dan füzeleri kaldırmayı reddetmesinin krizini yaşıyordu. Dünya bir nükleer krisin eşiğindeydi. Başkan John F. Kennedy, bir şekilde Sovyetler Birliği ile anlaşma yapmak ve füzeleri çekirmek zorundaydı. İnsanlara Amerika'nın anlaşmadaki rolünün Türkiye'de bulundurduğu nükleer silahları çekeceği olarak lanse edildi. Gerçekte ise Amerika, Sokolov'u Ruslar'a geri vermeyi kabul etmiştir. Ruslar onu silah geliştirmeye devam etmesi için zorladı.

1964 yılında Amerikan Hükümeti, Naked Snake'i Sokolov'u geri getirmesi için gizli görevle Sovyetler Birliği'ne yolladı. O sırada Shagohod adındaki savaş tankı Amerika'ya nükleer saldırısı yapması için hazırlanıyordu. Sokolov hayatını kaybetti, fakat Naked Snake Shagohod'u durdurmayı başardı ve Philosopher's Legacy'nin Amerika'nın eline geçmesine de büyük katkı sağladı. Amerikan Hükümeti, Naked Snake'e görevi gereği ho-



cası ve efsanevi bir asker olan The Boss'u öldürdüğü için Big Boss ünvanını verdi. Oyunun sondaki seremoniye rağmen Big Boss mutsuzdu, çünkü hükümet büyük bir vatansever olan hocaşının ölümüne sebep olmuş ve onu insanlara bir vatan haini olarak lanse etmişti. Big Boss 1971 yılında yüksek teknolojili özel kuvvetler birimi FoxHound'u kurdu. 1972 yılında "Les Enfants Terribles" projesi ile "Big Boss'un çocukları" doğdu.

METAL GEAR 1987 – MSX2, NES

Serinin ilk yapılan oyunu olmasına rağmen, hikâyesi MGS3'ün bittiği yerden başlayan Metal Gear'da kahramanımız Solid Snake ile ilk kez tanışıyoruz. Genç Hideo Kojima, Konami'den aldığı bir görev üzerine kendisini Metal Gear'ı yaratırken buldu. Bir savaş oyunu yapması istenmemiştir ama bunu yeni ve güçlü NES konsolu için değil, çok daha düşük kapasitesi olan MSX2 Home Computer için tasarlaması gerekiyordu.



■ "Metal Gear'in ilk yuvası:
MSX2 Home Computer"

Kojima diyor ki...

"Her şeyi başlatan oyun"

"MSX2'nin kapasitesi çok sınırlıydı, öyle ki aynı ekranда uçuşan kurşunlarla beraber üçten fazla karakter yer almıyordu ve oyuncuların savaşları sonraki ekranlara taşımalarına imkân yoktu. Bu şartlar dahilinde oyunu savaş tarzından çıkartmayacak bir konsept geliştirdim. Savaşmaktan çok kaçığınız bir savaş oyundunda çok fazla düşman da olması gerekmiyordu. Oyun bu haliyle MSX2 için piyasaya çıktı ve oldukça da tutuldu. Asıl bomba Konami'nin oyunu NES'e port etmeye karar vermesinden sonra oldu. Oyun anında hit oldu ve sadece Amerika'da bir milyon sattı. Benim ise NES versiyonunda hiç söz hakkım yoktu. Bu versiyonda oyunun boss'u bile yoktu, sadece bir bilgisayar ekranına ateş ediyordunuz. Oyun tamamen bir çöplüğüktü."

Benim büyündüğüm zamanda, ülkem daima nükleer savaşın gölgesindeydi. Ben de bu zamanların korkutuculuğunu bir şekilde yansıtmak istedim. Ama nükleer silahlar öyle pek hedefcileri verici şeyler değildirler. Bir oyuna en büt-

■ Evet Metal Gear bu grafiklerle bile muhteşemdi.



THE PHILOSOPHERS, LEGACY, THE PATRIOTS VE LA-LI-LU-LE-LO



The Philosophers, Birinci Dünya Savaşı sırasında Amerika, Sovyetler Birliği ve Çin'in en kuvvetli, varlıklı ve etkili on iki ailesi tarafından Almanya, Avusturya-Macaristan ve Türkiye'ye karşı güç oluşturmak için kurulmuş, sonrasında da insanların iyiliği için dünyanın geleceğini kontrol etmeye kendine amaç edinmiş bir organizasyondur. Amaçları ulaşılması için Philosopher's Legacy (Filozofların Mirası) fonu kurulur ve fona 100 milyar Dolar para yatırılır. (1945'deki bu para, 1964 şartlarında 600 milyar, günümüzde ise bir trilyon dolara eşdeğerdir). Bu fon sayesinde Philosophers Birinci ve ikinci Dünya Savaşları arasında kendi devletlerinin neredeyse tüm politik hareketlerini kontrol eder. Hatta karar organı olan on iki kişilik Wisemen Komitesi, kendi ülkelerinde yönetim için kimin seçileceğine veya eleneceğine bile karar verirdi.

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından komite üyeleri birer birer öldü ve organizasyonun ulusal kolları birbirinden ayrılmaya başladı. Yeni üyeleri barış yerine savaşların olmasını ve böylece dünya dengelerinin istedikleri gibi yönetilebilmesini istiyorlardı. Organizasyonun para akışını kontrol eden kişi (Albay Volgin'in babası) sadece Ruslar'ın örgütte tam kontrole sahip olması için mirası çaldı, parçalara böldü, İsviçre, Avusturya ve Hong Kong da dahil olmak üzere dünyanın çeşitli ülkelerindeki bankalara dağıtı. Hesap bilgilerini ise bir mikrofilmde topladı. Parayı üç ülkeden hanassisinin çalığı bulunamadığı için kimse cezalandıramadı. Snake Eater operasyonunda mirasın yarısı, altı sene sonra, 1970'de ise KGB'nin elindeki diğer yarısı Amerikalılar'ın eline geçti ve Amerikan kolu organizasyondan tamamen ayrılarak ismini The Patriots (vatanseverler) olarak değiştirdi. 2009 yılında Patriots, Amerika'daki tüm bilgilerin dijital akışını kontrol eden bir program ile ülkelerini kontrol etme fikri üzerine yoğunlaştı. Bir diğer ismi de La-Li-Lu-Le-Lo olan bu organizasyonun da on iki kişilik bir komitesi vardı ve kimliklerini "atanan" ABD Başkanları dahil kimse bilmiyordu.

THE SORROW VE THE BOSS İLİŞKİSİ

The Boss'un babası bir Philosophers mensubu idi. Philosophers, yalnızca babasını öldürmekle kalmamış, aynı zamanda The Boss'un radyasyona maruz kalmadan önce 1944'deki müttefik güçlerin ünlü Normandiya çatışmasında doğurduğu çocuğunu da ondan almışlardır. Çocuğun babası The Boss'dan iki yıl önce ölen The Sorrow idi. Ve aslında The Sorrow'u verilen görev gereği öldüren de The Boss'un ta kendisi olmuştu. Philosophers'in The Boss'un elinden aldığı çocuk ise The Boss'un Yardımı ile henüz yirmi yaşında Binbaşı olan Ocelot'un ta kendisi idi.

yük düşman olarak koymak pek anlamsız olacaktı. Ben de önce Amerika'ya baktım, kara, hava ve denizde giden silahları vardı, ama gerçek anlamda mobil bir nükleer silahları yoktu. Böyle her yere gidebilen ve her yere ateş edebilen bir silah ile nükleer savaşın sınırları da genişleyecekti. Başkalarına tuhaf gelse de böyle bir aletin bir yürüyen tank olması gerektiğini düşündüm ve bu fikirle yola çıktım."

Neler oldu?

1995 yılında Güney Afrika'nın derinliklerinde silahlansız küçük bir devlet olan Outer Heaven dünyanın başına dert oldu. Batılı devletler burada dev toplu katliamlar yapabilecek bir silahın yapımını olduğunu ortaya çıkarttılar. Tehlikeyi ciddiye alan ABD, konuya ilgilenmesi için efsanevi asker Big Boss'un kurduğu ve lideri olduğu Yüksek Teknolojili Özel Kuvvetler Birimi FoxHound'u görevlendirdi. Görevi alan Big Boss, bölgeye hemen Gray Fox'u gönderdi. Gray Fox varmasından birkaç gün sonra son bir mesaj gönderdi ve ortadan kayboldu: "Metal Gear...". Bu olayın ardından Big Boss FoxHound'a daha yeni katılan çaylak Ajan Solid Snake'i bölgeye görevde gönderdi. Solid Snake, o dönemde hem düş-

manları hem de dostları tarafından korkulan bir kahraman ve tam bir kaçık olarak görülmüyordu.

Bölgeye sızan Solid Snake öncelikle Gray Fox'u kurtardı ve ondan Metal Gear TX-55 denilen nükleer füzelerle donatılmış savaş tankı hakkında bilgi aldı. Zorlu orman koşulları ve düşman askerleri onu yavaşlatırsa da yıldırmadı. Sonunda yerin yüz kat altındaki üssé giren Solid Snake, Metal Gear'ı yok etmeye başlıdı. Tam Outer Heaven'dan ayrılacaktı ki Big Boss ile karşılaşdı. Big Boss, FoxHound'un başında yürüdükten sonra, aynı zamanda paralı asker ve silah sağlayan özel bir askeri şirket (PMC) işlettigini ve bunu büyütmek için ülkesine ihaneti seçerek Outer Heaven'ı üs olarak seçtiğini anlattı. Çaylak Snake'i görevde göndermektedeki amacı ise sadece batılı ülkeler için istihbarat karmaşası yaratmaktı; fakat Solid Snake'in tek başına bu kadarnı yapabileceği hiç düşünmemiştir. Snake'e çok ileri gitti-

OCELOT'UN OYUNDAN OYUNA GELİŞİMİ



MGS3

MGS1

MGS2

MGS4



gini söyleyen Big Boss, üssünün kendi kendini imha mekanizmasını çalıştırı ve kaçtı. En son savunma teknolojisi ile ve en güçlü askerlerle donatılmış olan "girilemez orman" alevler içerisinde yanmaya başladı. Solid Snake ilk görevini başarıyla tamamlamış, ama bu katliam onda kılıç psikolojik hasar bırakmıştı.

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE 1990 – MSX2

Metal Gear'ı sahiplenmiş Komanı yine Hideo Kojima'ya sormadan NES için yeni bir oyun hazırlattı ve adını Metal Gear: Snake's Revenge koydu. Ardından Kojima gerçek devam oyunu olan Metal Gear 2: Solid Snake'i MSX2 için tasarladı fakat bu oyunun Japonya dışına satılması on beş yıllıkına yasaklığı için gözlerden uzak kaldı. Sonunda bu süre doldu ve hem Metal Gear, hem de Metal Gear 2, PS2'deki MGS3: Subsistence'a eklenecek yeniden görücüye çıkarıldı.

Kojima diyor ki... "Destanın kayıp parçası"

"Bir gün oyunun devamının yapılacağını öğrendim ve bu konuda yapabileceğim hiçbir şey yoktu. Snake's Revenge Kuzey Amerika'da satışa sunuldu. Bir akşam eve giden trende şans eseri Snake's Revenge'i hazırlayan takım ile karşılaştım. Bu takım benimle MSX2'deki orijinal Metal Gear'da da beraber çalışmıştı. Serinin fanatikleri gibi onlar da Snake's Revenge'ı gerçek bir devam oyunu olmadığını biliyorlardı. Geri gelip onlarla beraber bir Metal Gear oyunu yapmamı önerdiler. O anda başka bir oyun üzerinde çalışıyor olmama rağmen trenden inip eve yürüyerek kadar teklifleri bir tırılı akımdan çıkmadı. Evime vardığında yeni oyunun konsepti çoktan hazırda bile. Ertesi sabah ofise Metal Gear 2: Solid Snake'in planları ile gittim."

Neler oldu?

1999 yılında dünya bir enerji krizi ile karşı karşıya kaldı. Petrolün beklenenden çabuk tükenmesi

gi ortadaydı, fakat pratik kullanıma sahip bir alternatif enerji kaynağının geliştirilmesi çok yakın görünmemekteydi. Petrol fiyatları fırlamış, dünya ekonomisi allak bullak olmuştu. Tam 21. yüzyıl kargaşa getirecek derken, bir bilim adamının icadı tüm hayatı değiştirdi. Dahi Çek bilim adamı Dr. Kio Marv, Oilix adında, petrolü rafine ederek çok daha saf forma dönüştüren bir mikroorganizma keşfetmişti. Dünya bu keşif ile enerji krizinin çözümünde bir umut ışığı yakalamıştı ve Oilix'in bir an evvel kullanıma sokulması bekleniyordu. Birden bire Dr. Kio Marv'ın kaçırılması ile herkes şaşkına döndü. Araştırmaların sonucu 1997'de Orta Asya'da ortaya çıkan "Zanzibar Land" adlı bir rejimi suçu göstermektedir.

Savaşmayı bırakmış olan Solid Snake, bu önemli olaydan dolayı tekrar görevde çağrıldı ve kendisinden Dr. Kio Marv'ı bulması istendi. Zanzibar'a sıhan Snake, Gray Fox tarafından kontrol edilen yeni model Metal Gear D ile karşılaştı. Solid Snake önce Metal Gear D'nin, ardından da mayın tarlasının ortasında yumruk yumruğa mücadelede eski dostu Gray Fox'un üstesinden gelmesini bildi. Artık görülecek son bir hesap kalmıştı. Big Boss "savaşın tadını bir kez alan, bir daha savaş alanını terk edemez. Ben sana yaşamak için bir sebep verdim, bu da savaşmak" dedi. Snake ise "yapmam gereken bir tek savaş var, o da kendimi senden kurtarmak ve bu kabusu sona erdirmek" dedi ve babası olduğunu dahi bilmemiği Big Boss'u kendi elleriyle öldürdü.

Bir kurtarma helikopteri ile Zanzibar'dan kaçan Snake bir kez daha dünyayı kurtarmıştı ama Big Boss'un sözleri hala kafasının içinde činliyordu: "Kim kazanırsa kazansın, savaş asla bitemez. Kaybeden savaş alanından çekilir, kazanan daima orada kalmak ve hayatını ölene kadar bir savaşçı olarak yaşamak zorundadır". Solid Snake savaşmayı bırakmaya ve huzur için Alaska'da bir kulubeye yerleşip köpek beslemeye karar verir.

METAL GEAR SOLID 1998 – PlayStation

Hep sistem kapasitesinden yakın olan Kojima için PlayStation'ın çıkışında çölde bulduğu bir vaha gibiydi. Serinin üçüncü boyutu adım atması Metal Gear dünyasını tamamen değiştirmiştir. Sadece PlayStation versiyonu bile dünya çapında yedi milyon satan, ardından PC, DreamCast ve GameCube'e uyarlanan Metal Gear Solid, tarihte çok büyük yanık uyandıran oyular arasına adını yazdırıldı.

Kojima diyor ki... "Destan yeni bir boyut kazanıyor"

"Policenauts'u bitirdiğimde PlayStation adında inanılmaz sayıda üç boyutlu poligon sağlayabilecek makinenin dedikodularını duymaya başlamıştım. Akıma ilk gelen şey Metal Gear

oldu. Bu konsol sayesinde oyunu üçüncü boyuta taşımakla kalmadık, aynı zamanda CD'nin sağladığı geniş boyut, müzikler, karakter seslendirmeleri, mükemmel sinematikler ve sunumlar gibi imkânlar da sahip olduk. Böylelikle seri çok daha rahat büydü ve derinlik kazandı. Oyunu yaparken nükleer yiğintı, insan kopyalama gibi tehlikeli konulara dokundurdum, önemli mesajlar da verdim. Örneğin, oyunun teması şimdiki jenerasyonun bir sonrakine ne bırakacağı ile ilgiliydi. İnsanlar sonsuz yaşam çevriminde doğuyor, ürüyor, çocuk yetiştiriyor ve ölüyorlar. Oyunun hikayesi ve karakterleri hep bu konsept üzerine kuruluydu. Basitçe anlatmak gerekirse şırgan bir çocuğun ele alımı. Ailesi iyi olmadığı için kendisinin sporda iyi olmayacağı düşünecektir. Aslında çocuk bu konuda çok haklı olabilir; ama olmayabilir de. Sonra bu çocuk MGS'yi bitirir ve genetik kalıtımının onu düşündüğü kadar kısıtlamadığını düşününebilir. O çocuk "belki de yarın spor salonuna gidip elimden gelenin en iyisini yapmalıyım" diyebilir. İşte MGS yaratılırken vermek istediğim mesaj buydu.

Ben film izlemeyi çok severim; özellikle de kovboy filmlerine bağlıyorum. Her ne kadar Metal Gear modern bir drama olsa da kesinlikle içinde bir kovboy tadı var ve Revolver Ocelot bu tadın dayanağı. Revolver', hayranı olduğum Lee Van Cleef'den esinlenerek yattım.

Biz Metal Gear Solid'i yaparken, çok oyun oynayanlara Japonya'da "Otaku" deniliyordu. Otac'on ismini kullanarak yapmak istediğim şey otaku kavramı ile dalga geçmek değil, tam tersine onların silah yerine beyinlerini kullanarak savaşmalarını onurlandırmaktı. Oyuncuların sonunda Otac'on'a dönünen karakterle gönül bağı kurmalarını istedim."

Neler oldu?

Alaska'da, Bering Denizi'ndeki Fox Arcipelago Takım Adaları'ndan birisi olan Shadow Moses'da Amerika'nın gizli bir nükleer başlık depolama tesisi vardı. Ada 2007 yılındaki bir tatbikat sırasında zaten kontrolü altında bulunduğu Yeni



Jenerasyon Özel Kuvvetleri FoxHound mensupları tarafından ele geçirildi. Tatbikata dünyanın ikinci büyük silah üretim şirketi olan ArmsTech ve yeni askeri teknolojilerin orduya kazandırılmasından sorumlu bir hükümet departmanı olan DARPA da katılıyordu ve her iki kuruluşun başkanı da teröristlerin elinde rehindi. Teröristler bir milyar dolar nakit para ile beraber Big Boss'un vücutundan geriye kalanların kendilerine verilmesini istemekte, aksi durumda 24 saat içerisinde bir nükleer saldırısı düzenlemekle tehdit etmekteydiler.

Bu kez evinden silah zoruyla alındılar Solid Snake, komutanının yeğeni Meryl'in üsté olduğunu öğrenince bu görevi yapmaya ikna oldu. Adaya deniz altından sizmeyi başardı ve terörist liderinin kendi klon kardeşi Liquid Snake olduğunu öğrendi. Hem DARPA, hem de ArmsTech Başkanı FoxDIE virüsü yüzünden kalp krizi geçip öldü. Liquid Snake de Metal Gear Rex ile saldırdı ama Solid Snake, Rex'i yok etti, Liquid ise FoxDIE virüsünün etkisi ile öldü. Snake, Roy Campbell'in yeğeni Meryl'i kurtardı ve ona aşık oldu. Artık Snake'in kanında da FoxDIE virüsü vardı ve ne zaman öleceğini tutuklanan Dr. Naomi Hunter haricinde hiç kimse bilmiyordu. Terörist eylemin arkasından ABD başkanı çıktı.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY 2002 – PlayStation 2

Metal Gear Solid'ın dünyadaki başarısından etkilenerek yeni konsol PlayStation 2 için tasarlanan bu oyunda Raiden haricindeki tüm unsurlar güzeldi. Sons Of Liberty'de, Big Boss'un üçüncü genetik oğlu Solidus Snake de yüzünü gösterdi. Bu oyuncunun ardından Kojima Productions kuruldu.

Kojima ne diyor...

"Yeni bir kahramanın doğuşu"

"Metal Gear Solid tahmin edebileceğimden çok daha büyük bir hit oldu, başarısından fazlasıyla memnundum ve kısa süre sonra nereye gitsem bir devam oyunu yapmamla ilgili istekler almaya başladım. O aralar tamamen yeni bir oyun üzerinde çalışıyordum ama yine kaderimden kaçamadım; devam oyununu yönetmek zorundaydım."

Aslında oyunun orijinal senaryosu çok daha farklıydı. Yer İran ve Irak, konu da nükleer silah denetimleri olacaktı (adadaki öngörü kuvvetini görüyorum musunuz? – Sinan). Metal Gear'in bir yerde kapalı kapılar ardında olduğu söyletileri çıkacaktı ve denetçiler içeriye sokulmayacaktı. Bu sırada Metal Gear bir uçak gemisi ile taşınacaktı ve belli bir zaman içerisinde durdurulması gerekecekti. Gemiyi kaçırmak için ise ortaya Liquid ve tayfasi çıkacaktı. Ama bu projeye altı ay uğraştıktan sonra Orta Doğu



HİDEO KOJİMA KİMDİR?

24 Ağustos 1963'de Stagaya, Tokyo'da dünyaya geldi. Okulda hikâyeler yazmaya ve 8 mm'lik amatör filmler çekmeye başladı. Bir sinema delisi olan Kojima yönetmen olmak istiyordu ama Japonya'da o dönemde sinema sektörü çok zayıftı. 23 yaşındayken Konami'ya oyun tasarımcısı olarak girdi. Artık anlatmak istediklerini video oyunlarında gösterecekti. Metal Gear Serisi, Snatcher, Policenauts, Zone Of The Enders, Boktai serisi de dahil birçok başarılı oyunun altına imzasını attı ve 2004 yılında kendi oyun produksiyon şirketi kurdu. Hemen her konuya felsefi açıdan yaklaşan Kojima, aynı zamanda az sayıdaki post-modern oyun tasarımcılarından birisi kabul ediliyor. Oyunlarındaki karakter ve hikâyelerde onun filmlere olan aşkı rahatlıkla görülebiliyor (MGS 2, Jack & Rose – Titanic). Aynı zamanda değişik bir espri anlayışına sahip. Tilkilere (fox) karşı özel bir sempatisi olduğu da açıkça görülmüyor. Oyunlarında Fox Adaları, Gray Fox, FoxHound, FoxDIE, Fox hunting ve Fox Archipelago gibi unsurları kullanmasının yanı sıra yeni şirketi Kojima Productions'ın logosunu da yine tilkiden yapması gerçekten enteresan.



FOXHOUND

FoxHound, NATO bünyesinde oluşturulan Özel Kuvvetler Birliği. Resmi olmayan savaş statüsünde hareket eder ve ulusal istihbaratlarının giremediği yerlere sızararak düşman askeri güçleri ile ilgili bilgi toplarlar. Tüm FoxHound mensupları, savaşma ve gizli istila teknikleri konusunda su altında ve üstünde çok etkilidirler. Her yere sizmaları mümkündür, dayanıklılıkları yüksektir. Zorlu şartlarda uzun süre hayatı kalma, bombalamama, kablosuz iletişim, düşman silahlarını onlara karşı kullanma, bilgi toplama, değişim savaşı sanatları, acil tıbbi müdahaleler, dilbilimi ve yüksek teknolojili silah kullanımı konularında çok yeteneklidirler. Mensupları asla sivillerden seçilmez ve çeşitli eğitimlere tabi tutulurlardı. İlk başta Özel Kuvvetler Birliği Fox kuruldu ve Big Boss, Snake Eater Operasyonu'nu başarınca resmileşti. 1970'de Binbaşı Zero Fox'u dağıttı. Bir yıl sonra Big Boss Yüksek Teknolojili Özel Kuvvetler Birliği FoxHound'u kurdu. Roy Campbell komutanlığı bıraktığında ise Organizasyonun adı Yeni Jenerasyon Özel Kuvvetler Birliği FoxHound oldu.



BIG BOSS'UN OĞULLARI: LES ENFANTS TERRIBLES (THE EVE PROJECT)



Big Boss "Korkunç Çocuklar" programına 1972'de katıldı. Amaç efsanevi asker Big Boss'u klonlayarak mükemmel askerler yaratmaktı. Bu deneyden Solid, Liquid ve Solidus Snake isimli üç klon doğdu. Big Boss'un DNA'sı alındığında, kendisi ağır yaralı ve komadaydı. Liquid Snake kendisinin çekinik (kötü) genlere sahip olduğunu sanıyor, ama yanlışlıyor, çünkü o yıllarda fenotip belirleyebilecek bir teknoloji yoktu. Bilinmeyen bir taşıyıcı annenin yaptığı doğumdan sonra Liquid İngiltere'ye, Solid Snake de Asya'ya gönderildi. Solidus ise Amerika'da kaldı ve Patriots tarafından eğitildi. Big Boss'un oğulları, klonlamadan ötürü hızlı yaşlanma gibi bir soruna sahiptiler. Hayatta kalan tek klon olan Solid Snake de son oyunda aynı dertten muzdarp olacak.



Genome askerleri de Big Boss'un DNA'sını taşıyorlardı. İnsan gen haritasının çıkarılmasının ardından Big Boss'un DNA'sı araştırıldı ve stratejik düşünme, öldürme güdüsü gibi davranışlarla ilgili 60 gen ortaya çıktı. Ardından bu genler "gen terapisi" yöntemi ile Hükümet'in kontrat yaptığı eski Zanzibarlı paralı askerlere verildi. Ama yanlış yapılan işlemlerden dolayı askerler hızla ölüyordu ve iyileşmeleri için Big Boss'un gentelrine yeniden ihtiyaç vardı. Teröristler işte bu yüzden Shadow Moses'da Big Boss'un kalıntılarını istiyorlardı.

yeniden ısınmaya başladı ve böyle bir oyun yapamayacağımıza karar verdik. Tanker MGS2'de başka bir şekilde kaldı. Ardından 11 Eylül saldıruları sebebiyle Manhattan'ın da büyük bir bölgünü oyundan çıkartmak zorunda kaldık" (büyük bir ihtimalle Arsenal Gear yara yara Man-

hattan'ın içine giriyordu – MET™).

İlk Metal Gear Solid'u bitirdikten sonra, normalde oyun satın almayan bayanlar üzerinde bir anket çalışması yaptık. Yeni oyun çalışmalarımıza bu anketin sonuç-

METAL GEAR'LAR

Metal Gear'lar her zeminde gidebilen ve istediği zaman bir uçak veya rampa olmaksızın, dün-yanın istenen yerine nükleer saldırısı yapabilme yeteneğine sahip olan savaş tankları olarak ya-ratıldılar.



THE SHAGOHOD: Sokolov tarafından Rusya'da 1964 yılında üretildi. Ürünün ilk savaş tankıydı ve son da olmayacağı. 6000 mil uzaklığa nükleer bomba atmak için gerekli ivme olan 300 mil/saat hızı çırpması gerekiyordu. Metal Gear Solid 3'de Big Boss ve Eva tarafından yok edildi.



METAL GEAR TX-55: 1995 yılında Big Boss tarafından Dr. Petrovich Madnar'a yaptırıldı. Saldırı yapmak için pisti ihtiyacı yoktu. Outer Heaven olayında henüz aktif konuma geçirilemeden Solid Snake tarafından yok edildi.



METAL GEAR D: Dr. Petrovich'in 1999 yılında ürettiği bu Metal Gear aktif konuma geçirebildi ama yine de Solid Snake tarafından yok edilmekten kurtulamadı.



METAL GEAR REX: Bu Metal Gear oldukça başarılıydı. 2005 yılında Pentagon'un gizli bütçesi ile DARPA ve ArmsTech ortaklığında Hal Emmerich'e yaptırıldı. Solid Snake tarafından yok edildi. Bu model dünyanın istediği yerine nükleer saldırısı yapabiliyor ve kullandığı başlıklar radarada görülemiyordu.



METAL GEAR RAY: 2007 yılında Amerikan donanması tarafından geliştirildi. Ray, kara-da yürümesinin yanı sıra su altında da gidebiliyordu. Rex'den çok daha güçlüydi ve dünyadaki diğer Metal Gear'ları yok etmesi için seri üretimine geçirilmiş bir modeldi. Üretilen yirmi beş adet Ray'in büyük bir kısmı Raiden tarafından yok edildi.



METAL GEAR ARSENAL (ARSENAL GEAR): 2009'da tamamlanan Arsenal, şimdiye kadarki en büyük model. Bir uçak gemisinden çok daha büyük olan Arsenal, saldırısı ve korunma için seri üretilmiş Metal Gear Ray'leri kullanıyordu. Kendi yapay zekâsı vardı. Big Shell'in altında, okyanusun zemininde yer alıyordu ve amacı Amerika'nın bütün veri akışını kontrol etmekti. Akibeti bilinmiyor.



METAL GEAR GEKKOU: 2015 yılında seri olarak üretilen ve isminin anlamı "Ay Işığı" olan bu model hem mekanik, hem de organik parçalardan oluşuyor. Bacakları çok kuvvetli ve fonksiyonel, ancak ateş edildiğinde kanyonlar. Bu modelin kendi yapay zekâsı var.



METAL GEAR MK II: Yine 2015 yılında üretilen bu minik model herhangi bir tehdit oluşturmuyor. Aslında MK II, silahsız ve ekransız bir yol bulma robotu. Oyununda Otacon, robottu uzaktan kontrol ederek Solid Snake'e destek sağlıyor. Modelin ufak bir taşıma bölümü, uzayabilecek bir kolu ve yere temas ettiği bölgede tekerlekleri var.

larına göre başlayacaktı. Söylesiye bir grup lis- se öğrencisi katıldı ve çoğu 'aptal, yaşlı adam- larla ilgili oyunlardan nefret ettiğini ve kesin- likle böyle bir oyun satın almayacağını' söyledi. Takım bir anda gerilmişti. Bu problemi çözmek için karakter tasarımcısı Shinkawa ile kafa ka- faya verdik ve ortaya yeni karakter Raiden çıktı" (Kojima'nın bir avuç şımarık kızın lafına uyarak milyonlarca Solid Snake hayranını delirtmeye anlam veremiyorum doğrusu - MET).

Neler oldu?

Shadow Moses'dan sonra yeraltı çekilen Solid Snake ve Otacon, Natasha Romanenko'nun Birleşmiş Milletler onayı ile kurduğu Philantropy isimli anti-Metal Gear organizasyonuna katılmıştı. 2007 yılının yağmurlu bir gecesinde Solid Snake, Washington Köprüsü'nde koşmaya başladı ve aşağıya atlayarak Hudson Nehri'nde seyreden Discovery isimli tankere iniş yaptı. Revolver Ocelot, Shadow Moses olayında elde ettiği Rex bilgilerini karaborsada satmış, bunun sonucu olarak da özel şirketler ve hükümetler dahil yeterli parası olan herkes kendi Metal Gear programına sahip olmuştu. Amerikan donanması da dünyadaki tüm diğer Metal Gear'ları ortadan

kaldıracak amfibî bir Metal Gear üretmişti ve bir tanker ile test alanına taşımaktaydı. Snake'in tankerde bulunma sebebi Metal Gear'ı fotoğrafalamak ve dünyaya nelerin döndüğünü ilan etmekti.

Snake fotoğrafları çekmeyi başardı ama Revolver Ocelot, Metal Gear Ray'i kaçırdı ve tanker batırıldı. Ertesi gün gazetelerde Snake'in tanker batıldığı ve öldüğü yazıyordu. Olaydan iki yıl sonra Raiden adındaki bir Foxhound üyesi, batan tankerden sızan yağların denizden temizlenebilmesi için kıyıdan yirmi mil uzaklıktaki kurulan Big Shell adındaki arıtma kompleksine sızdı. Görevi teröristlerin elindeki ABD Başkanı'nı kurtarmaktı. İçeride Solid Snake ile karşılaştı ve beraberce tesise yerleştirilen bombaları imha ettiler. Amerikan Başkanı, Ocelot tarafından öldürdü. Metal Gear Ray'in 25 adet üretildiği, hatta denizin altında tüm ülkenin bilgi akışını kontrol edebilen Arsenal Gear adında dev bir robotun daha olduğu ortaya çıktı. Raiden teröristleri etkisiz hale getirdi ve Metal Gear Ray'lerin büyük bir kısmını yok etti. Son olarak Big Boss'un üçüncü genetik oğlu olan eski ABD Başkanı Solidus'u da öldürdü. Amerika'nın ve dünyanın kaderini kontrol eden Patriots'ın on iki kişilik ko-

mitesinin kimlikleri ise bir türlü ortaya çıkarılamadı.

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS 2007 – PlayStation 3

Büyük bir satış rakamına ulaşan ama sonunda çok fazla soru işaretleri bırakan MGS2'den sonra üçüncü oyun da geçmişe dönence yanıtlar için tüm dünyanın merakla beklediği oyun oldu Metal Gear Solid 4. Hideo serinin son oyunu diyor, ama büyüklerimiz de PlayStation3'ün dünyasına bir giren bir daha iflah olmaz demişler.

Kojima diyor ki... "Destan sona eriyor"

"Sons Of Liberty büyük bir başarı yakaladı ancak oyunun sonunda insanların kafasında hikâyeye ilgili çok fazla soru kalmıştı. Aslında MGS4'ü yapmayı düşünmüyordum ama baskiya dayanamayıp (Kojima, MGS serisini 3. oyunla bitireceğini açıklayınca, hayranlarından yüzlerce tehdit mesajı almış) havada kalan tüm soruları yanıtlamak ve iyi bir kapanış yapmak için kolları sıvadım. The Patriots, Vampire'in ölümsüzlük sırrı, Olga'nın kaçırılan çocuğu, FoxDie virüsü gibi konuların hepsini açılığa kavuşturacağım. Herkese çok komik gelse de Liquid'in kolu, Ocelot'u esir alabilir miydi; onu da açıklayacağım. Oyunun nasıl sonlanacağını şu anda ben bile tam bilmiyorum ama Metal Gear Solid 4'te seriyi öyle bir bağılayacağım ki MSX2'deki Metal Gear'le ilgili bile tek bir soru kalmayacak. Bu benim son Metal Gear Solid projem olacak ve destan sona erecek."

Neler olacak?

Gösterilen fragmanları, Hideo'nun söylediğini ve bizim bildiklerimizi birleştirince şimdi okuyacaklarınıza ortaya çıkıyor. Doğruluklarını garanti edemesede (oyun daha yapım aşamasında, tutup hikayenin bir kısmını değiştirirlerse suç bize mi olur?) en makul bilgiler olduklarından emin olabilirsiniz.

Guns Of The Patriots, Manhattan'daki Big Shell olayından altı yıl sonra; yani 2015 yılında geçiyor. Ülkelerin birbirlerinin topraklarında asker bulundurma sınırlamaları kalktı. Böylelikle taraflara vekâleten savaşacak paraîî asker toplulukları ve otomatik silahlar sağlayan PMC'ler (özel askeri şirketler) kurulmaya başlandı. Bir süre sonra kurulan en



büyük beş PMC'nin aslında tek bir sirkete bağlı olduğu ortaya çıktı: Outer Heaven (aynı zamanda Big Boss'un dünyayı tehdit edebilecek kadar gülenen paralı askerler topluluğunun da adıydı). Daha da önemlisi bu durumda Outer Heaven'in sahip olduğu asker ve donanımlar, dünyadaki tüm ülkelerin toplam askeri güçlerine eşit oluyordu. Bu gafletin sebebi ülkelerin başından beridir PMC'lere çok güvenmesiydi. Metal Gear Rex'in de yapıcısı olan ArmsTech, Amerikan Ordusı gibi Outer Heaven'a da silah ve diğer donanımlarını sağlıyordu. Liquid Snake'in başında bulunduğu Outer Heaven, böylece çok fazla askeri yiğitti ve dünyayı umulmadık bir krizin esigine getirdi. Birleşmiş Milletler, Solid Snake'i, Outer Heaven'ın Ortadoğu'da yer alan kargâhına sizması için görevlendirdi.

SAVAŞ DEĞİŞTİ...

Solid Snake 43 yaşında olmasına rağmen klonlanma işlemiňin doğal bir sonucu olan "hızlı hücre de-jenerasyonu" nedeniyle olduğundan çok daha yaşlı görünüyor. Hafif çökmüş, büyük bırakmış, gözüne taktığı Solid Eye System ile de neredeyse Big Boss'un bir "kopyası" olmuş. Sağlıklı durumu pek iyi sayılmaz, sık sık öksürüyor ve sanki kan şekeri düşmüş gibi bir kenara çöküp kalmıyor, hemen ardından kendisine insülin benzeri bir enjeksiyon yapıyor ve rahatlıyor. Tabi öksürüğünün sebebi bir türlü bırakmadığı sigarası, FoxDIE virusu veya aşırı hücre yaşılanması da olabilir.

Ortadoğu'da, savaştan harabeye dönümüş bir bölge. Kojima tam yerini söylemese de Irak olma ihtimali yüksekti. Her tarafta özel eğitimiňi askerler, silahlı araçlar ve seri üretilmiş yeni Metal Gear Gekkou'lar var. Artık savaşlarda vatanseverlik yahut sadakat gibi unsurlar önemli değil, çünkü savaşmak sadece bir meslek. Savaş alanlarına hükmetmek kolay, çünkü sadece makinelер değil, insanlar da vücutlarındaki nanomachine'ler sayesinde uzaktan kontrol edilebiliyorlar (kan dolaşımına eklenen ve vücudun kontrolünü sağlayan 1 ila 100 nanometre boyutundaki robotlar). Savaş alanları kontrol edildiği için kavşalar asla bitmiyor ki para akışı durmasın. Snake'ın gözünün üstüne takılı Solid Eye System, termal dürbüñ, gece görüşü ve radar yerine geçtiği gibi aynı zamanda düşmanların sağlık ve silah durumu gibi taktik destek verilerini de sağlıyor. Saklandığı yerde cephanesi biten Snake'e dolu bir şarjörü Otacon'un uzaktan kumanda ettiği bir Metal Gear Mk. II getiriyor. Destek amacı ile sürekli Snake'ı izleyen ekrani bu robot sayesinde bağlı kurmak için codec kullanma ihtiyacı ortadan kalkmış oluyor. Tuttuğu askerleri yanında yere indiriyor, demek ki Solid Snake, The Boss'un öğrettiği CQC'ı (yakın dövüş tekniklerini) sıkça kullanacak.

Adamları dövmek kolay, ya üzerine gelen Metal Gear Gekkou'lara ne yapacaksın? Snake tüm gücüyle kaçıyor ama binaları bile yıkıp ilerleyen Gekkou'lardan saklanamıyor. Yine de "Snake

METAL GEAR SOLID: THE MOVIE

Kojima-san, ünlü serinin filminin çekilmesi için Hollywood'da büyük bir yapımcı ile anlaştığını açıkladı. İşin ilginç tarafı çocukluğundan beridir sinema yönetmenliği hayali kuran Kojima, bu filmde tek kelime yazmayacak, tek kareyi yönetmeyecek. Büyük özgürlük imkânı sağladığı için filmin oyundaki senaryoyu kullanmasını istemediğini dile getiren Kojima, Final Fantasy 7: Advent Children gibi sadece fanatiklere yönelik değil, herkese hitap eden ve kendi ayakları üzerinde duran büyük bir film yapısın istiyor.

FoxDIE

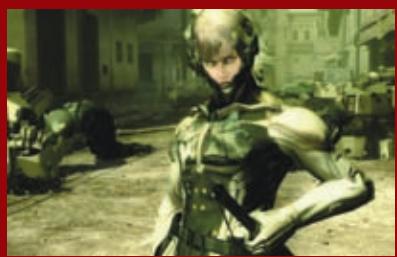
FoxDIE, Patriots tarafından yaratılan ve DNA algılayabildiği için belli kişileri öldürmeye programlanabilen bir virüs. Direk kalp hücrelerini etkiliyor ve kurbanda bir kalp krizini tetikliyor. Virüs hava yolu ile bulaşabiliyor. Dr.Naomi Hunter, virüse son anda bilinmeyen bir müdahalede bulunuyor ve Liquid'i öldüren virüs, aynı DNA'ya sahip olan Solid Snake'i öldürmüyor. Dr.Naomi'nin etkiyi geçiktirdiği veya olaydan sonra Snake'i iyileştirdiği geliştirilen teoriler arasında.

CYBORG NINJA'LAR



MGS oyunlarına apayı bir tat katan yardımsever ninja karakterlerinin başlangıcı Albay Volgin'in dış iskelete benzeyen ve elektrik akımı depolayabilen metal giysisi ile oldu.

Zanzibar'da, Solid Snake tarafından Gray Fox'un hayatı döndürülmüşinde bu kıyafetin geliştirilmiş hali kullanıldı. Big Shell'deki ninja'mız ise hoş bir bayındır ve bu işi kaçırılan çocuğunun hayatını kurtarmak için yapıyordu. En son ninja'mız ise karizması ve yetenekleri ile oyuna damgasını vuracak olan Raiden. İnanın, onu görmek için beklediğinizde degecektir.



SNAKE KARAKTERİ NEREDEN GELDİ?

1981 yılında çekilen Escape From New York ve 1996'da çekilen Escape From Los Angeles filmlerini izleyenler varsa mutlaka Metal Gear serisiyle olan benzerlikleri fark etmişlerdir. Her iki filmde de başrol oyuncusu Kurt Russell ve filmdeki ismi Snake. Hem de Snake Pliskin. Bildiğiniz gibi Solid Snake de Metal Gear Solid 2'de "Pliskin" takma adını kullanıyor. Yine hem filme de, hem de Snake Eater'da, Snake'in tek gözü kapalı. Hırçın tarzlar ve başkalarını önemsememe tavırları da örtüsüyyor. Bir de filmlerin hikâyelerine göz atalım isterseniz. Escape From New York'da gelecekte suçun kontrolden çıkması ile New York şehri süper güvenli bir hapishaneye dönüştürülmüþ. Buradaki mahkûmlar bir şekilde başkanın uçağı Air Force One'ı Gotham'a indirmeyi başarıp başkanı rehin alıyorlar. Oyundakine benzer şekilde, eski bir özel kuvvetler elemanı olan kahramanımız Snake Pliskin ise bir komplot sonucu hapse düşmüştür. Suçlarının affedilmesi karşılığında başkanı ve yanındaki kargoju bu sevilmeyen diyarдан kurtarması görevi için ikna edilir. Kargo da, içerisinde nükleer tehlike yaratabilecek önemli bilgilerin bulunduğu bir kasettir. Snake görev öncesinde kendisine yapılan enjeksiyonun dayanıklılık sağlayacak maddeler değil de mikro patlayıcıları olduğunu sonradan öğrenir. Başkanın yaşam sinyalleri gelmemeye başladığında veya görev 24 saatte başarılılamazsa vücudundaki maddeler onu öldürür. Snake tek kişilik görevine bir yarasa kanat ile ikiz kulelere inerek başlar. Benzerlikleri tek tek açıklamaya gerek yok, zaten bariz bellii.



Bir diğer benzerlik de ilk Metal Gear oyununun kapak resmi ile Terminatör filmindeki Michael Biehn'in duruşu arasında var.

Karakterler

Bildiğimiz karakterler şimdilik bu kadar. Hideo Kojima'ya göre eski oyunlardan da mümkün olduğu kadar fazla tanıdık yüz bu oyuna getirilmeye çalışılacak. Şimdiden iyi eğlenceler.



SOLID SNAKE

Ocelot'un kullandığı MG Ray'e izleme cihazı takmıştı. Bu yolla Patriots'un kimliklerini ortaya çıkartmış olabilir. Peki ya Azrail'i atlatabilecek mi?



LIQUID OCELOT (LIQUID SNAKE + REVOLVER OCELOT)

Liquid'in oyunda er ya da geç yer alacağı, iptal edilen MGS2 senaryosundan belliymi. Ocelot'un babası Sorrow'dan insanüstü güçlerini almasından dolayı Liquid'den fazlasıyla etkilenmesi mümkün olabilir. Peki Patriots'un en sadık adamı olan Revolver Ocelot'un vücutu kime hizmet edecek, Patriots düşmanı Liquid'e mi?



MERYL SILVERBURGH

Meryl bacımız yeni FoxHound'un lideri ve görevin komutasındaki sorumlu olacak.



OTACON (HAL EMMERICH)

Teknik desteği devam; bu kez Metal Gear Mk II ile.

VAMP

Sen neden ölmezsin ey karizmatik ucube? Göreceğiz.



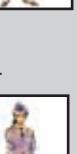
RAIDEN (JACK)

Oynamayı bekleyen karakter olmamasına rağmen herkesi kendine hayran bırakacak yeni ninjamız. MGS 2'de söz verdiği gibi Olga'nın çocuğunu Patriots'dan kurtaracağına inanıyoruz.



DR. NAOMI HUNTER

Tıbbi destek sağlamaşının yanı sıra FoxDIE'in sırrı ve Snake'in yaşlanması gibi konularda bizi aydınlatacağını umuyoruz.



ROY CAMPBELL

Artık Albay değil ama Snake'den daha dinç gözüküyor maşallah. Görevde mutlaka yardımcı dokunacaktır, eskilerin deneyimlerine her daim ihtiyacımız var.



MEI LING

Kayıt gibi ayak işlerinin haricinde hikâyedeki rolü bilinmiyor.



NASTASHA ROMANENKO

Philanthropy'nin kurucusu ama onun da oyundaki rolü belli değil.



Amca'nın performansı için gayet iyi. En sonunda giysisinin yeni OctoCamo özelliğini kullanarak yıkıntıların yanına gizleniyor ve paçayı kurtarıyor (OctoCamo ismi bulunduğu yere göre rengini, şeklini, hatta bazen dokusal yapısını bile değiştirebilen octopus, yani ahtapottan geliyor).

Zamane Metal Gear'ları da çok afiliyimis doğrusu. Artık kendi yapay zekâları var ve bacakları organik. Bu onlara hız, esneklik, çeviklik ve yüksek zıplama gibi avantajlar sağladığını gibi,

kolay kesilebildiği için zayıf nokta da oluşturuluyor. Neyse ki Snake yalnız değil. Hideo Kojima, MGS2'de serinin fanatiklerinin antipatisini kazanan Raiden'i çöpe atmak yerine çok güzel kullanmış; yeni oyundaki ninja karakterimiz olmuş kendisi. Çocuğun tipi de müsait, oldukça yakışmış, karizmatik olmuş. Otobüste Snake amcasına yer vermeyi ihmal etmemeyen

Raiden, savaş alanında da onun arkasını kollamayı ihmal etmiyor. Raiden tahtakurusu gibi, tam bir Metal Gear düşmanı. Snake amcası kenarda bir yerde saklanırken, Raiden caciğalı doğrular gibi nasıl doğrular Gekkou'lari anlatamam size, yaşamanız lazım (DVD'deki 15 dakikalık HD MGS4 videosunu mutlaka izleme lisiniz! – Sinan). Kojima bu kez Raiden karakterini herkesin seveceği konusunda çok iddiyalı.

LA-LI-LU-LE-LO

MGS 4 fragmanının sonunda Solid Snake son görevinin ölüm olduğunu ima ederek ağzına bir tabanca sokuyor, ekranın kararması ile beraber silah sesine benzer bir ses duyuluyor ve MGS4 yazısı geliyor. Kojima bu durumla ilgili olarak Solid Snake'i bu oyunda öldürmeyeceğini açıkladı ("bu oyunda" lafına dikkat. Yani başka Metal Gear oyunları hala olabilir – Sinan). Ama adamın sağa solu belli olmaz tabii. Kojima'ya göre bu oyuncunun hikâyesi daha olgun bir kitleye hitap edecekmiş. Yani yine öylesine derin olacak ki, oyuncunun belli yerlerinde kendi varlığımızdan bile şüphe etmeye başlayacağız. Görünen o ki, oyunda dünyaya sahip olmak isteyen iki büyük gücün; The Patriots ile yeni Outer Heaven'ın mücadelelesine şahit olacağı. Arada kalanın vaz haline!

Oyunun grafik ve müzikleri mükemmel olacak, PlayStation 3'ün yetenekleri sonuna kadar kullanılacak. Hasar almış bir bina, yakınındaki bir patlamadan etkilenip çökebilecek, hatta gevresini de etkileyebilecek. O binada saklanan oyuncu varsa o da kabak gibi açıkta kalacak veya ölecek. Yine OctoCamo da sadece PS3 ile hayatı geçirilebilecek bir özellikmiş. Ayrıca Kojima yeni bir oynanış sistemi üzerinde çalışmaları söylüyor. Kameralar da artık tepe-den bakmak yerine üçüncü kişi perspektifi sunacak. Yeni kamera açısı dışında yine Subsistence'da denenen bir başka özellik olan "Metal Gear Online" da bu oyuna da dahil ediliyor.

2007'de çıkacak olan MGS4: Guns Of The Patriots, serinin hazır, ama bir o kadar da keyifli sonu olacak. Finalin PlayStation 3'te olması salyaların iki kat fazla akmasını sağlıyor. İki tarafından bakalım, serinin suyu çıkmadan ve mükemmel bir oyuncu ile sona ermesi çok yerinde olacak ve ağızda unutulmaz bir tat bırakacaktır. Belki de oyun Kojima ve Snake olmadan devam eder; "Metal Gear Raiden" olur, kim bilebilir ki? Produksiyon şirketi yeni kurulmuş bir adamın, kariyerini üzerinden yaptığı ve para basan bir oyunu artık yapmayı bırakacağı fikri ne kadar mantıklı geliyorsa, MG: Raiden fikri de o kadar mantıklı geliyor bence. Hele de PlayStation 3'ün çıkmasıken... ■

EFSANE BİTTİ SANMAYIN!

Metal Gear gibi büyük bir efsanenin yazısı da efsanevi oldu. Tam 16 günde, her gün 10 saat çalışarak hazırlanan "Kesilmemiş" bu yazı, şuna okuduğunuzun tam 3 katı uzunluğundaydı. Tam 100 bin karakterlik bu devasa ve Türkiye'de ilk kez yapılan çalışmayı okumak isterken, sizin Level Online'ın Gizli Sayfalarına bekliyoruz.

Adres : <http://www.level.com.tr/gizlisayfa>
Sifre : seniseviyoruzsnake



Bilen Adam

TAKSİTLİ OYUNCULUK

Bir yıldır "ha geldi, ha geliyor" denilen, ufak parçalara bölünmüş, daha düşük maliyetli yeni oyun satma yöntemi, namı diğer "Episodik oyunculuk" kapımızda. Geçen ay Sin Episodes, bu ay da Half-Life 2: Episode 1 ile bu furya tam anlayıla başladı. HL2E1'in birinci sıradan Topio listelerine girmesi, bu sistemin kalıcı olacağını işaret etti. Sin Episodes iyi ama Half-Life 2: Episode 1 gerçekten mükemmel olmuş. Hiçbir bölümü gereksiz uzatılmamış, kısa olmasının da getirdiği bir yoğunluğu ve her yerinde tasarım zekasının pırıltıları var. İlk başlarda küfür edilmesine rağmen Valve Software'ın Steam dijital dağıtım sistemine milyonlarca dolar Ar-Ge çalışması yapması boşuna değilmiş. Steam dersine iyi çalışmış gözükmüş ve sınıfını geçiyor.

Tabii dijital dağıtım ve episodik oyunculuğun balından sütinden sadece Valve'a yedirirler mi? Yedirmezler. Hatta Electronic Arts, ucundan koklatmaz bile. EA de hemen kendi dijital dağıtım şebekesini kurdu (<http://download.ea.com>). Sadece burada satılan Battlefield 2 için çıkan 10 dolarlık iki paketin (Euro Force ve Armored Fury), bu parayı hak edip etmedikleri tartışılmıyor. Birkaç yeni harita, araç ve yenilik var bu paketlerde. Harita, araç gibi eklentiler bir yıl önce mod veya yama olarak bedavaya sunulurken şimdi para ödememizi istemeleri bence saçma. EA'in Steam'i yakalaması için daha birkaç fırın ekmek yemesi gerekiyor.

Episodik oyun satışı yarısında dış kulvardan da bebek adımlarıyla Elder Scrolls 4 ile Bethesda geliyor. Oblivion'un 2 dolarlık (3 YTL) mini eklentileri oldukça çekici (ve ucuz) gözüküyor. Gerçi Oblivion için bir sürü mükemmel mod var ki bunların çoğunu DVD'mizde sizlere de veriyoruz. Ama bu modların çoğu sadece kozmetik ve teknik değişiklikler yapıyor. Yeni görevler, eşyalar eklemiyor. Benim gibi bir Oblivion manyağını yeni quest'ler, yeni görevler ve zindanlar karşılığında 3 YTL nedir ki? Her guild'i bitirip, Cyrodiil'de basıldıktır bir karış toprak kalmadığında, en az üç saat süren, hemen çekip oynayabileceğim, üstelik oyunun bizzat yapımcıları tarafından profesyonelce yapılmış minik eklentilerin olduğunu bilmek hoşuma gidiyor.

Yalnız episodik oyunculuk konusunda bir şey kafamı kızdırıyor: Oyunları episode'lara böldünüz diye, oyunların isimlerinde illa Episode geçmesi mecbur mu? Aptal değiliz çok şükür, biz anlarız yeni oyun olduğunu elimizdeki. Half-Life 2: Aftermath ne kadar güzel bir isimse, Half-Life 2: Episode 1 de o kadar soğuk ve itici bir isim. Hem Half-Life 2, "Episode Sıfır" mıydı o zaman? Half-Life 1, "Episode Eksi Bir" mıydı? Hmmm? ■

NE OYNASAK ?

ANTI-KAHRAMAN OYUNLARI

Eğer canınız kötülük çektiyse, sadece 47 numara yok elinizde.

Stubbs the Zombie THQ (PC, XBOX)

Yeşildi, ölüdüy ve tek bir amacı vardı: Bütün şehirdeki beyinleri midesine indirmek. Yedikçe zihni açılan Stubbs, önüne geleni sevgiyle kucaklıdı, kucaklıdıkça coştı... Oysa ki nasıl da zavallı bir pazarlamacı olarak başlamıştı hayatına.



Postal 2 WHIPTAIL INTERACTIVE (PC)

Şirret bir karısı, azmiş bir köpeği ve her biri bütün bir Aktüel sayısını dolduracak kadar sorunlu hemşerilerine karşı zavallı Postal Duke'umuzun tek bir silahı vardı: İdrar kesesi. Bahçe makası, deli dana başı, "kedi" shotgun'u ise sadece birer aksesuardı.



GTA San Andreas TAKE 2 (PC, PS2, XBOX)

Başa hiçbir oyun karakteri hem yapımcısının, hem de oyuncuların başına we kadar sorun açmadı. Gerçek hayatı görmek istemediğimiz her türlü pisliği buluşturan CJ, medyanın ağızına sakız, Hot Coffee modu ile mahkemelere dosya oldu.



Dungeon Keeper 2 ELECTRONIC ARTS (PC)

Tek başına bir kötü karakteri yönetmek bir yana, bütün kötüleri emrinde toplayan bir zindan efendisi olma fikri, tüm zamanların en eğlenceli oyunlarından birini ortaya çıkartmıştır. Hala üçüncü oyun için ümitle bekleriz.



Fallout INTERPLAY (PC)

Nükleer savasta mahvolmuş bir dünyaya salındığımız başlangıç dakikalarından itibaren, ahlaki bir test gibi yapıldı Fallout. En ufak bir "yamuğa" sertlikle karşılık vermemez için kendimizi zor tutuyorduk. Bir süre sonra da, tutamamaya başlıyoruz. Her şey bittiğinde, bizi V13'ten atan yöneticiye istemsiz olarak sıktığımız o tek kurşun, oyun boyunca ne ektığımız hepimize acı bir şekilde göstermiştir.



Leisure Suit Larry SIERRA (PC, AMIGA)

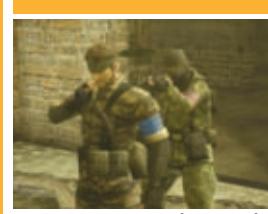
Ama yukarıdakilerin hepsi bir yana, anti-kahramanların şahı, padışahı bizce Larry'dir. Yukarıdakiler sadece öldürüyor, ya Larry namussuz? Irzımıza göz dikiyor yahu! Neyse ki beceriksizdi, bir hasara yol açmadı.



ALTIN KLASİKLER

Hangi oyunlar zamanın aşısına karşı durabiliyor? 6 ay boyunca bu iki sayfadaki yerini kaptıran oyunlar, Level Altın Klasikler listesine girmeyi hak ediyor. Tüm Altın Klasikler listesini, Level CD/Extra/Altın Klasik bölümünde bulabilirsiniz.

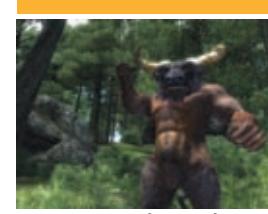
AKSİYON



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

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

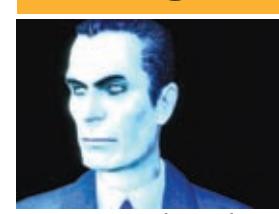
RYO



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

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

FPS



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

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

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL CLASSIC

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



LEVEL HIT

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



LEVEL SHIT

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

DÜNYA'DA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- Half-Life 2 Episode 1
- 2- Hitman Blood Money
- 3- The Sims 2
- 4- The Sims 2: Open for Bus.
- 5- Rise of Legends
- 6- World of Warcraft
- 7- Guild Wars Factions
- 8- Guild Wars
- 9- Champ. Manager 2006
- 10- Sensible Soccer 2006

PS 2

- 1- FIFA World Cup Germany
- 2- Hitman Blood Money
- 3- Sensible Soccer 2006
- 4- Tourist Trophy
- 5- Tomb Raider Legend
- 6- X-Men 3 The Official Game
- 7- Buzz! The Big Quiz
- 8- The Godfather
- 9- Urban Chaos: Riot Response
- 10- FIFA Street 2

★ yeni ✕ değişmedi ▲ yükseldi ⚪ düştü

Kaynak: ESPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

HANGİSİ BANA GÖRE?

Sisteminiz yerlerde mi sürüyor? Tek bakışta bu ayki oyunlardan hangisini oynayabileceğinizi görmek mi istiyorsunuz? O zaman biraz aşağı bakın ve sisteminiz birinci kademe ile ağlamamaya çalışın.

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Da Vinci Code	60			
Desperados 2	62			
FIFA World Cup 06	64			
Half Life 2 Episode 1	52			
Hitman Blood Money	48			
Paradise	70			
Spellforce 2	66			
X-Men 3	68			

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

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Da Vinci Code	60			
Desperados 2	62			
FIFA World Cup 06	64			
Half Life 2 Episode 1	52			
Hitman Blood Money	48			
Paradise	70			
Spellforce 2	66			
X-Men 3	68			

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

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Da Vinci Code	60			
Desperados 2	62			
FIFA World Cup 06	64			
Half Life 2 Episode 1	52			
Hitman Blood Money	48			
Paradise	70			
Spellforce 2	66			
X-Men 3	68			

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

ÇALIŞMAZ	DÜŞÜK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR	YÜKSEK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR	ÖYUNDA BU ÇÖZÜNLÜKLÜ YOK

SPOR



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

YARIŞ



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

STRATEJİ



Heroes 5 (PC %93)
İkinci Campaign'ın 3. senaryosunu gecebilirseniz sizde evlilik sabrı var demektir.

DEVASA ONLINE



ADAY YOK

ADVENTURE



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

Aksiyon

HITMAN BLOOD MONEY

Bir şehir efsanesi,
başladığı gibi sona mı eriyor?...

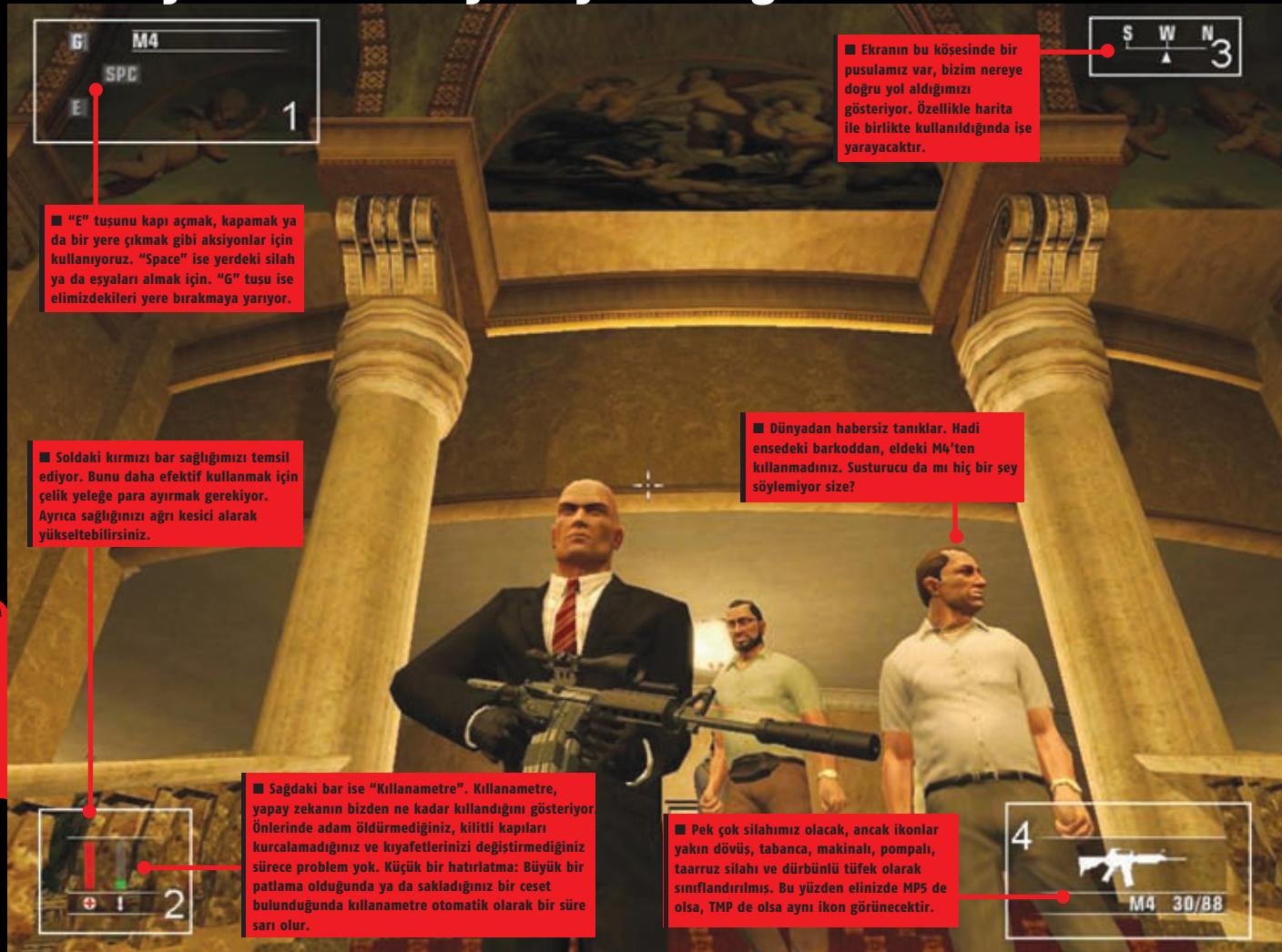
Hakkında kişisel hiçbir bilgi yok. Sanki hiç var olmamış. Aynı kimliği uzun süre kullanıyor. Tam bir şehir efsanesi. Bugüne kadar asla başarısız olmadı. Hedefini sabırla bekliyor, aniden ortaya çıkarıyor ve geldiği gibi fark ettirmeden ortadan kayboluyor. Hasta ruhlu bir katilden bahsetmiyorum, ideoolojisine bağlı bir teröristten de bahsetmiyorum. Size işi öldürmek olan bir profesyonelden bahsediyorum. Ölürken nefret duymuyor, hiz alıyor, duygularını asla işine katmıyor. Sibirya'dan Arabistan'a, Hindistan'dan Amerika'ya pek çok yerde iş yaptı, peşine birçok gizli servis düştü. Ama hiçbiri onu ele geçiremedi.

Hedeflerinin çoğu üst düzey devlet mensupları, mafya babaları ya da iş adamlarıydı. Hepsinin iyi eğitimli korumaları vardı. Hatta bazıları, dünyanın en iyi orduları ve gizli servisleri tarafından korunuyordu ama o her defasında amacına ulaştı. Avıyla arasında kim girdiye de fazlasıyla pişman oldu. Özellikle Romanya'daki akıl hastanesini hatırladıkça tüylерim diken diken olur. Koca hastane mezbahaya dönmüştü. Ortalık etrafa sağlamış cesetlerle doluydu. Lobi, koridorlar, duvarlar, her taraf kana bulanmıştı. Çatlıklarından aşağı kan damlıyordu. Polis, kanıt olarak bir saç teli dahi bulamamıştı. Kimse bu olayı hatırlamak bile istemiyordu...

Son olarak Fransa'da görüldü. Polis onu yakalamak için koca bir sokağı ablukaya almıştı. Özel tim, evlere tek tek girip onu arıyordu. İnsanlar ne olduğunu anlamamıştı, sis bombalarından göz gözü görmüyordu. Damlardaki keskin nişancılar ise kuş uçurtmuyordu. Gecenin sessizliğini yırtan siren sesleri arasında her geçen dakika olay yerine daha çok polis geliyordu. Ne çatıldan, ne de sokaktan kaçmak

Yakin Plan

Sakalliydı memur bey. Böyle dev gibi bir adamdı...



mümkündü. Buna rağmen yine de kaçmayı başardı. Hem de operasyonu yöneten polis şefini öldürdükten sonra. Meğer tüm polis teşkilatını sırı listesindeki bu komiseri öldürmek için başına toplamış. İnsanın aklı alıyor değil mi? Şimdi ise onun öldüğü dedikoduları kulaktan kulağa yayılıyor. Nasıl öldüğü ve kimin öldürdüğü hakkında gene bir bilgi yok. Yoksa o gerçekten de bir şehir efsanesi mıydı?

KATİL GERİ DÖNDÜ

Hitman efsanesinin akibetine biraz sonra tekrar döneceğiz ama isterseniz şimdi biraz efsanenin yeni oyunu Hitman: Blood Money'den bahsedelim. Hatırlarsanız Hitman: Codename 47, bilgisayarlarımıza konuk olduğundan beri tam altı sene geçti. Ah bu altı senede Hitman'ımız tövbekâr mı olmadı, türlü türlü yerlere mi gitmedi, aldığı darbelerle kendinden mi geçmedi... Her yeni devam oyunuyla beraber bazen içimizden "keşke şunu bu kadar değiştirmeselerdi" ya da "hâlâ mı eski tas eski hamam" dediğimiz olur. Ancak bu altı sene zarfında çıkan hiçbir Hitman, iddia ediyorum, Blood Money kadar yenilikçi olmadı. Oynamıştan grafiklere, hikâyeden sanal zekâya kadar her seyde yeniliği hissediyorsunuz. Tabii ki değişmeyenler de var ama isterken ilk önce bu yeniliklere göz atalım.

Io Interactive, Blood Money çıkmadan önce Hitman'in daha kabiliyetli ve hareketli olacağın- dan bahsediyordu. Ne demek şimdi bu? Söyle ki, kurbanımızın odası 8. katta ve şu anda lobide birileri ile görüşüyor. Biz hemen asansör boşlu- ğuna çıkıp beklemeye başlıyoruz. Kurbanımız görüşmesi bitince asansör biniyor ve odasına çıkmak için düğmeye basıyor. Kapılar kapılır, kapılar kapatılır.

**biz hemen asansör boşluğunundan sarkıt-
tığımız tel vasıtası ile kurbanımızı ses-
sizce boğuyoruz, sonra da cesedini
asansörün üstündeki boşluğa çekiyo-
ruz.**

Ama asıl yenilik böyle ufak detaylardan çok Hitman'e yakın dövüşün eklenmiş olması. Number 47, artık insanların ağını yüzünü kırabiliyor,





temiz hava almak için balkona çıkanları aşağı atabiliyor, düşmanlarının ellerindeki silahı alıp onları vurabiliyor ve hatta masum insanları rehin alıp kendine canlı kalkan bile yapabiliyor. Oysa eskiden en fazla elindeki silahın kabzasıyla etrafındaki iki tane çakar ya da bıçak veya türevi cisimlerle fütsüzca saldırırırdı. Böylesi çok daha dinamik olmuş. Ama hâlâ Solid Snake gibi tek eliyle ağaca tutunurken diğer eliyle silahının sarjörünü değiştiremiyor. Yok, o kadar da değil.

CİNAYET GİBİ KAZA

Hazır söz silahlardan açılmışken oyundaki envanterden de bahsedelim. Her profes-

yonelin kendine has bir tarzı vardır. Kimi sadece dürbünlü tüfeklerle çalışmayı sever, kimi sessiz ve ölümcül yakın dövüş silahlarına hayranıdır, kimi ise ateşli silahlarla aksiyon yaşamak ister. Ama hepsi de silahlarını kendilerine has bir teknikle kullanırlar ve silahları da onlara has olmalıdır. Bu yüzden Io Interactive bizlere az ve öz bir envanter hazırlamış. Hitman 2 ya da 3'teki kadar bol çeşit yok ancak elimizdeki bazı silahları modifiye edebilmemiz bu azlığı hissettirmiyor bile. Mesela yanına dürbünlü tüfek almaktansa lazer, dürbün ve susutucu eklenisi yapılmış Silverballer tabanca almayı tercih ederim. Parlayan gümüş rengi namlusu, hassas tetiği ile gerçekten de çok sık bir silah. Ama yine de sadece listedeki beş silahı ve standart ekipmanımızı modifiye edebilmemiz, yeni silahlar alamamamız kötü. Blood Money ile oyuna eklenen çok önemli iki özellik var: Notoriety (kötü söhret) ve gazete haberleri. Kötü söhretimizle birlikte fiziksel özelliklerimiz de yayılacak ve kimliğimizi eskisi kadar kolay saklayamayacağız. Oyunda video kameralara yakalandıkça ve tanıkların önünde cinayet işledikçe Notoriety



level yükselecek. Notoriety level yükseldikçe de yavaş yavaş robot resmimiz ortaya çıkmaya başlayacak. İlk önce çizilen robot resimler genellikle sağlam, sakallı ve standart suçlu tipi oluyor. Bunları görüp insanın "Öhh be, ne göz varmış tanıklarda!" diyesi geliyor ama siz ciddiyeti elden bırakıkça da resimler size benzemeye başlıyor. Bu durumda acilen Notoriety'yi düşürmeniz lazım. Bunun için bölüm sonunda tanıklara veya polise rüşvet vermeniz ya da toptan kimlik değiştirmeniz gerekecek.

4 ÖLÜ, 12 YARALI

İşlediğimiz cinayetler elbette medyaya da yansıyacaktır ve inanın, bir önceki bölümde olanları gazeteden okumak çok eğlenceli. Bazen sırı "acaba hakkımda ne yazacaklar?" diye ortalığı kan gölüne çevirdiğim, hatta türlü fantaziler dededigim bile oldu. Gene ortalığı kan gölüne çevirdiğim bir bölümde sonra gazetedede yetkililerin "Bu kadar mermi yaktığına göre kesin acemiyydi. İnsan gelmeden poligona gider" demesi beni hayli eğlendirdi. İlerleyen bölgelerde ilk önce gazetede çıkan alakasız robot resim beni krize soktu, ardından da görgü tanıklarının verdiği bilgilere dayanarak polisin katili gay barlarda arama kararı alması... Bunların haricinde gazetede kaç kurşun sıkıldığı, kaç kişinin nasıl öldüğü ve uzman yorumlarına rastlayabilirsiniz. Gerçekten de çok başarılı bir özelik olmuş.

Yenilikler arasında son olarak "Picture in Picture" özelliği var. Teoride bu özellikle ana ekran bir ekran daha açılacak ve kısa süreli de olsa başka yerlerdeki ipucu niteliği taşıyan olayları görebilecektik. Yanlış hatırlamıyorum buna benzer bir özellik Eidos'un bir diğer oyunu olan Commandos'ta da vardı ve gayet işe yarıyordu. Ama teorideki hesap pratiğe uymadı. Her seyden önce PIP ekranının yeri çok rahatsız edici. Siz oynarken ekranın üste birinden pat diye bir şeyler oluyor ve tüm kontrasyonuz gidiveriyor.

ALKOLLÜ SÜRÜCÜ DEHŞET SAÇTI!

İkinci bilgiler çok da işlevsel değil. Meşela ikinci görevde balkondan aşağı attığımız kurbanımızı "Bak yer çekimi var, balkondan atarsan adam düşer!" diye göstermesine gerek yoktu. Zira o kadar da moron değiliz. Moron dedim de birden akıma yapay zeka geldi. Hayır, kesinlikle

■ Tetikçimiz disko ortamlarını pek bir sevdı. Sevilmez mi? Ah surada ben olacaktım...





■ Kuş gribiyle mücadelede son noktayı koydu.

moron olduğundan değil ama tam olarak ne olduğunu da çözmemes değilim. A Vintage Year bölümünde gizlice bağ evine sızmıştım. Yataktaki uyuyan korumanın önünde duran elbiseyi tam giyiyordum ki uyandı. O an içimden "Aha işim bitti!" diye geçirdim. Ama hayır, öyle olmadı. Kalktı ve üzerimdeki üniformayı giyerken beni görmemiş gibi davrandı. Odada iki tur attı ve tekrar yattı. Bu fırsatı değerlendirdip etrafındaki mühimmatı topladım, kilitli kapıya doğru yöneldim ve kilidi açtım. O sırada uyuyan güzel gene uyanırdı ama bu sefer Killanametre sariya dayanmıştı. "Şimdi yandık!" dedim. Ama hayır, gene bir şey yapmadı. Kalktı, dolandı ve yatağına tekrar uzandı (o sırada ben de camdan bakıp "Martıları izliyorum" numarası yapıyordum). Neyse bunu da atlattık deyip, şansımı da fazla zorlamadan kapıdan çıkışma eğilimine girmiştüm ki uyuyan güzel kalktı ve bu kez beni vurdu. Sonradan anladım ki bu vatandaş beni, "Bu saf neyin pesinde, dur bir bakanım" diye kenardan izliyormuş. Niyetimi de tam çözünce acımadan silahına davanmış. Ama pes, hakikaten pes.

Bu arada sıvillerin ulaşabileceği yerlere silah bırakmayın. Bırakırsanız canna tak eden bir sivil tarafından vurulabilirsiniz. Sırf bu yüzden Flatline bölümündeki tüm hemsireleri öldürmek zorunda kalmıştım. Aman dikkat.

NAMUS CİNAYETİ

Oyunun yenilikleri saymakla bitmiyor. Blood Money'nin tanıtımı sırasında üstünde israrla durulan "cinayete kaza süsü vermek" teması gerçekten de oyuna yeni bir çehre kazandırmış. Buna rağmen ille de izlemeniz gereken kesin bir yol yok. Oyunun atmosferinde hâlâ bir donukluk var. Zaten oyunun en olumsuz yönü de bu. Hitman serisinin diğer oyunlarında da bir donukluk vardı (özellikle ilk Hitman'de) ama dolu dolu karakterler bunu hissettiyor. Sonuçta bir kıraklı katili canlandıryoruz ve pek de canlı bir atmosfer olmasına gerek yok. Ama hakisken oyun içi konuşmalar zorla yapılıyor hissi veriyor (silah zoruyla? – Sinan).

Ana hikâyeye fevkalade başarılı olmasına rağmen, böülümlere çok fazla yedirilememiş. Bölümlerin alt hikâyeleri de o kadar güclü değil. Buna paralel olarak karakter tasarımları mükemmel olmasına karşın hikâye bazında çok boşlar. Bu oyunda da gördüm ki IO Interactive, karakterleri gerçekten dolduramıyor. Ah bu nu bir becereler, bir becereler, MGS'nin

HITMAN OYUNOLOJİSİ



Hitman: Codename 47 (2000)

- Brifinglerindeki detay, yaprak ve kumas gibi objelerin fizikal tepki vermesi büyümeli. İnsanlar, Lee Hong Assassination bölümünü geçmek için canla başla uğraşıyordu. Hepimiz okula siyah ceket ve kırmızı kravatlarla geliyorduk. Lise hayatımın en güzel günlerini yaşıyordum.



Hitman 2: Silent Assassin (2002)

- Hikâyesi ve bölüm tasarımlarına hayran kalmıştık. Kendimize ait ve silahlarla dolu bir sığınımız vardı. Çok mutluyduk. Hatta mutluluktan training bölümünde güvercin avlıyorduk. Soğuk kış günlerinin sıcak muhabbet konusu olmuştu. Hitman ile tövbe edip kendimizi OSS'ye verdik, baktık olmadı onunla yemini bozup gene bildığımızı okumaya karar verdik. İyi de oldu.



Hitman: Contracts (2004)

- Bir geçiş dönemiymi sanki. Kurgu güzeldi ama hikâye pek bir arada deredeymi. Geçmişe dönüş olayı, Türk dizilerindeki kabak tadi vakasına dönmekten son anda kurtarılmıştı. Efsane Lee Hong bölümünün içine edilmişti. Yapay zeka her seyden killanıyordu. Paranoya yapmıştı. Son bölüm Leon filminin de sonuna benzıyordu. Oyunun orijinalini Türkiye'de bulamayınca Rusya'dan almıştım. Rusça oynadığım ilk ve son oyun olmuştu.



■ "Kara Murat hangınız, çabuk söyleyin!"
- "Ben değilim!" - "Ben hiç değilim!"
- "Ben isem böyle olayım e mi!"

en disli rakibi olacaklar. Hatırlıyorum MGS'lerdeki dilencilerin bile bir karizması vardır. Neyse ki bölüm tasarımları, karakter tasarımlarından çok daha başarılı. Özellikle oyun, sonuna doğru bir güzelleşmeye başlıyor ki sormayın. Final bölümüm iseambaşa bir lezzet. Io gerçekten de bize güzel bir sürpriz hazırlamış.

Yumuşak grafikleri, oynanışa zevk katan yenilikleri, odun ötesi fizik modellemeleri, başarılı müzik ve ses efektleri, efsane olmaya aday böülümleri ile geldik bir Hitman'ın daha sonuna... Oynarken her dakikasından zevk aldığım, bittikten sonra da tekrar tekrar oynayıp yeni takıtlar denediğim keyifli bir oyun oldu. Hitman serisinin aşığı olduğum için pek tabii daha güzel bir oyun bekliyordum (özellikle hikâye ve at-

mosferdeki noksantalıklar beni cidden üzdü) ama her şeye rağmen karşımızda pırıl pırıl bir oyun duruyor. Ellerine sağlık IO.



Olgay Ertez olgay@level.com.tr



■ Ecel iste. Nereden geleceği belli olmuyor.

Level Karnesi

- ✓ Köüt söhret, gazete ve "kaza süslü cinayetler" güzel uygulanmış.
- ✓ Şok edici oyun sonu.
- ✓ Pek çok planı uygulama özgürlüğü.
- ✓ Yumuşak grafikler ve mükemmel ses efektleri
- ✗ Düşük tempo ve tutuk atmosfer.
- ✗ Köüt fizik modellemesi ve yapay zeka.
- ✗ Yeterince birbirine bağlanmayan görevler.
- ✗ Artık bir multiplayer modu gerekmiyor mu size de?

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

HITMAN KALİTESİNİ DEVAM ETTİRİNE MÜKEMMEL BİR OYUN.

82



LEVEL CLASSIC

Her başarılı erkeğin arkasında mutlaka bir kadın vardır

HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

Bir hikayede aklınızı deşen soruları, başka bir hikayede çözmeye davet ediyorlar bizi. Bizi Half-Life 2: Episode 1 oynamaya davet ediyorlar. Peşinden gitmemesi zor bir davet bu, çünkü oyun dünyasının en büyük gizemlerini barındıran, en iyi FPS'den geliyor. Half-Life bilmecesini tamamlayacak dört parçalık Episode serisinin ilkinden geliyor.

Half-Life 2'yi bitirdiğiniz "tam da o nokta" dan başlayan oyun siz yepeni bir olasılıklar evrenine sürüklüyor. Sessiz sedasız tavırlarınızla, City 17'den terör karşısı terör yaratarak çıkmaya çabaliyorsunuz. Artık yalnız da değilsiniz. 1.70 boylarında, hafif esmer tenli bir melez güzel size eşlik edecek bu sefer. Hem de başından sonuna kadar.

Girdaba dönünen Half-Life hikayesine biraz ışık tutulmaya başlanıyor artık siz ilerledikçe. Elbette yanıtlanmayan bir sürü soru hala kafalarımızda dolaşıyor ama en azından neyin neden olduğunu, hangi

etkinin hangi tepkiye yol açtığını yavaş yavaş anlamaya başlıyoruz. Gerçi ben Alyx'in güvenliğini sağlamak ve bir Türk erkeği olarak O'na kol kanat germek gibi bir ikincil görev edindiysen de oyun süresince, siz böyle yapmayın. Alyx, sağlam kontrgerilla taktikleri ile Combine askerleri ve bilimum ucubeden oluşan düşman tayfasını sizden uzak tutmak için üzerine düşeni yapıyor.

AH ALYX, VAH ALYX

Hiçbir oyunda olmayan, oyuncuya daha başlarken yakalayan bir giriş var Episode One'in. Bir film seyredermişcesine sizi oturdugunuz yere mihlarken, oyun birdenbire dizginleri sizin elinize verdiğinde kendinizi şaşırıyorsunuz, ama toparlanmanız uzun sürmüyor.

Üstün tuval eteğimle sahibini yormayan, parazit derdi olmayan (bit-pire) Labrodor cinsi zekası, Saint Bernard gücü ve Greyhound hızıyla mekanik "köpeçik" DOG, sizi enkaz altından çıkartarak oyuna

dahil ediyor. Her ne kadar Alyx'in gülümseyen yüzü siz "acaba cennete miyim" düşüncesine kaptırsa da kafanızı gökyüzüne kaldırınca görüyorsunuz ki hayır, değiliniz. Çok yakında cehenneme dönecek Citadel'in tam dibindesiniz.

BEN NEREDEYİM DOKTOR FREEMAN?

Durum şu ki Citadel patlamak üzeredir. Patlarken de City 17'i yanında götürmeye, dev bir kozmik firtınanın kalbi olmaya adaydır. Üstelik Citadel'in tepesinde bir kara delik oluşmaya başlamıştır. Wallace Breen bildiği kadarıyla Citadel'in tepesinde yok edilmişdir. Artık yapılacak tek şey Combine'in kalbinin yok olmasını daha uzak bir yerden seyretmek olmalıdır. Ancak bundan önce yapmanız gereken bir son görev vardır: Citadel'in merkezine inip ve reaktörü bir süre daha kontrol altında tutabilecek devreleri harekete geçirerek şehir sakinlerine ve direnişçilere kaçmak için zaman kazandırmak.

Episode One, Half-Life 2'de teget geçtiğimiz, söyle bir gördüğümüz ama çok ilgilenmedigimiz mekanlar ile mükemmel bir görsellik vaadediyor. Ses deseniz muazzam, cigerleriniz sarsılıyor.

Sağda sola ates etmekten çok bir bulmacalar silsesi ile karşı karşıyayız bu kez. Kapalı köprüleri açmak, bazı mayınları kapatmak, gizli kapıları bulmak, elektrik güç merkezlerini harekete geçirmek gibi birincil



■ Episode 1, kısa olmasına rağmen her sahnesi çok iyi işlenmiş. İçinde 20 saatlik bir aksiyon oyununun bütününde olandan fazla duygusal edici sahne ve incelik var.

97



■ DOG Half-Life 2'deki en sevilen karakterdir. Episode 1'de kısa ama çok önemli ve çarpıcı bir sahnede bizimle birlikte oluyor.

97

görevlerimiz var.

Ama "Gordon, evladım, konuşsana!, Allah cezani versin!" diye düşündüğüm tek Half-Life oyunu bu oldu. Şu kızın enerjisine, güzelliğine, sadakatine rağmen bir "teşekkür ederim" bile demedi. Biz olsak her köşede bir esprili patlatır "Ah ne kadar güzel Combine askeri vuruyorsunuz, hah hah hah, o zombiyi ne de güzel tepelediniz. Gözleriniz ne güzel!" diye girerdik muhabbet. Sonuçta aynı davaya baş koymuşuz. Çıkacağınız bu şehirden omuz omuza. E çıkışına bir Starbucks'a gidelim ya da Bostancı'da balık ekmek yiyeлим falan der insan. Ama nerdee. Ketumsun Freeman. Ama kızın da sende gönlü var hani.

YETİŞ ALYX!

Alyx, Episode One boyunca arkanızı kolluyor. Siz bulmacaları çözmeye çalışırken o sizin düşman tarafından delik deşik edilmemeniz için elinden geleni yapıyor (ve hala bir teşekkür bile etmiyoruz). Alyx bazı engelleri ortadan kaldırırken bu kez de siz onu gelen düşman saldırılardan koruyorsunuz.

Half-Life 2'de oyuncunun biraz nefes almazı sağlayan ara bölümler olurdu. Bu paket kısa olduğu için (taze ve etkili 5 saatte bitirirsınız) bu tür duraklamalar yok. Bundan dolayı da aksiyon tam gaz gidiyor. Bitmek tükenmek bilmeyecek bir tempoda canınızı

kurtarmaya çalışıyorsunuz.

Hemen her köşe başında sizi bekleyen bir dolu bulmaca ve Combine askeri ile Episode One'ın aksiyonunu gerçekten çok sıkı. Bazı yerlerde zombiler ve Combine askerleri savaşırken aradan sıvışmak gibi bir şansınız olabiliyor ama eğer sizi farkederlerse gerçekten ortalık kan gölüne dönüyor (ki fark ettiyorlar).

Episode One'ın silahlar ve cepheane konusunda siz biraz sıkıntıya sokabileceğini söyleyebilirim. Oyunun ilk saatini sadece yerçekimi silahıyla katetmek zorunda kalacaksınız. Elinize ilk ateşli silahı geçirdiğinizde, aslında bunun ne kadar da mantıklı bir noktada olduğuna dikkat edin. Üstelik Alyx arkanızdayken yerçekimi silahı ve onun ates gücüyle sanki daha mı güçlüsünüz ne? Bana biraz öyle geldi. Elbette iki kişinin ateşli silahla ortalıkta koşturması aksiyonu biraz daha geriyor.

Level Karnesi

- ✓ Alyx'in arkadaşlığı.
- ✓ Aksiyon ve bulmaca dengesi.
- ✓ Mükemmel ses ve görüntü.
- ✓ Yapımcının ağzından yorum.
- ✓ Harika giriş ve şok eden bitiş.
- ✓ Hikaye yavaş yavaş çözülüyor.
- ✗ Çok kısa oyun süresi.
- ✗ Steam üzerinden 20 dolar fazla.
- ✗ Multiplayer adına yeni bir şey yok.

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

MUHTESEM BİR OYUNA,
MUHTEŞEM BİR DEVAM.
DERHAL EPISODE 2 GELŞİN!

90

BİZ BU OYNU NIYE YAPTIK ARKAŞALAR?

Bu pakette şimdiden kadar (Chronicles of Riddick haricinde – Sinan) hiçbir oyunda yaşamadığımız bir durum söz konusu: "Yapımcının yorumu" ile oyunu oynamanız mümkün. Tıpkı film DVD'lerinde olduğu gibi yani. Siz oyunu oynarken ortalıktaki konuşma balonculuklarını kullanarak ulaşılabilen bu yorumlarda, oyunun daha önce karşılaşmadığınız bir şekilde dinleyerek öğrenme şansınız var. İlk önce bana biraz garip geldi ama oyunu bir kere bitirdikten sonra bir de bu seçenekle oynamayı denerseniz, bir oyunun nasıl geliştirildiği hakkında muazzam bilgiler alacaksınız.

Episode One'in bütününe bakacak olursanız, ona bir ek paket demeye dilimiz varmıyor. Episode 1 kendi başına bütün bir oyunun ilk bölümünü. Ancak biraz kısa. Bitirdiğiniz zaman ikinci bölüm için 6 ay bekleyeceğini bilmek sizi çok üzəcək belki, ama beklemeye değer olduğunu göreceksiniz.

Hem işin içinde Alyx var. Zaten babası da sizin seviyor. Siz şimdiden bir çikolata yaptırın.

Belli mi olur?



Kaan Ezgimen
kaan@level.com.tr





HIKAYE ANALİZİ

HALF-LIFE GİZEMİ

Gezegenler arası bir komplonun tarihi

Simdi size anlatacağım hikaye "In a galaxy, far far away..." diye başlasa da, kapımızda biten bir komplodan başka bir şey değildir. Dinleyin bakın, Half-Life evreninde neler ve neden oldu

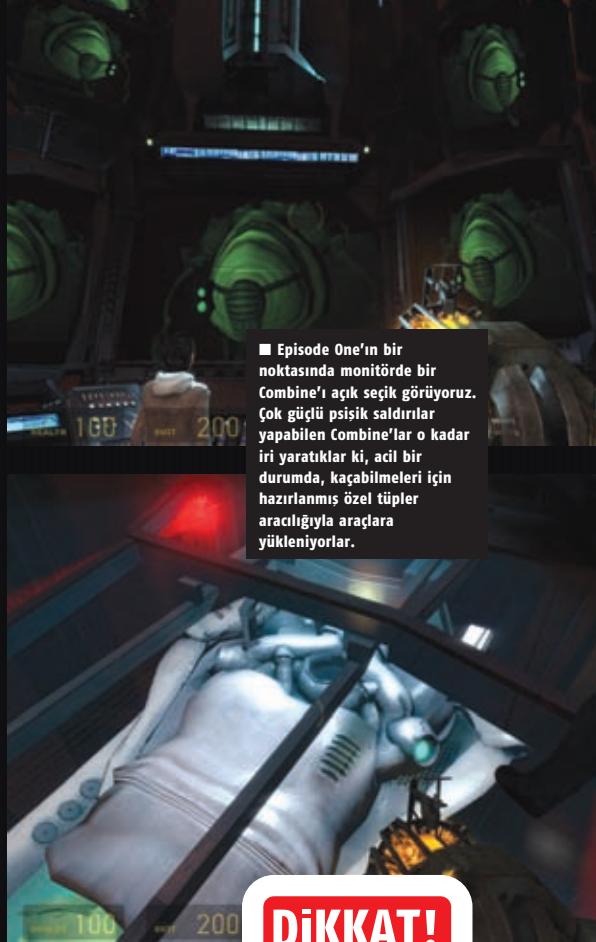
1995: BİR ZAMANLAR HER ŞEY O KADAR SAKINDI Kİ...

Galakside bir yerlerde Combine (birlik, cartel) İmparatorluğu, Xen'in kontrolünü ele geçirdi ve tüm gezegen sakinlerini bir köle ırkına çevirdi (Half Life 1'de Vortigaunt'ların bize saldırmaları bu yüzündendi. Boyunlarındaki halkalar Combine'in onları yönetmesini sağlıyordu). Combine'in standart tekniği, gezegeni melezleştirmektir. Yani gezegenin sakinleriyle kendi genlerini ve vücut parçalarını kullanarak süper askerler ve "süper ordu" yaratmaktadır. Yaratılan bu askerler ileride kolaylıkla Xen'i ve diğer gezegenleri de ele geçirebileceklerdir. Combine bunu yaparken, Xen hakkından bir bireyi de kendi tarafına çekerek Combine politikasının Xen gezegeninde benimsenmesi sağlamaya çalışır ve bu "kukla lider" ile emellerine ulaşmaya çalışır. Bu kukla lider Xen gezegeninde oyunun sonunda karşımıza çıkan Nihilanth'tır. Nihilanth'tın aslında gerçekte Xen'in doğal lideri de olduğuna dair işaretler var ama Gordon Freeman gelip kafasından içeri bombaları atana kadar Nihilanth, gezegeni tamamen Combine'in kucağına bırakacaktır.

Galaksinin bir ucunda tüm bunlar olurken,

dünyada Gordon Freeman MIT'de (Massachusetts Institute of Technology) doktorasını hazırlamaya çalışan sakin, halim selim bir adamdır. New Mexico'da çölün altındaki Black Mesa Tesislerinde işlenme deneylerine katılmakta, Eli Vance (Alyx'in babası) ve Dr. Kleiner'in gözetiminde Xen'e sürekli bir geçit açmayı denemektedir. Evet, dünyalı bilim adamları Black Mesa'da galaksinin bir ucuna geçit açmayı başarmışlardır, ama bunu sürekli hale getiremezler (Half Life'in Xen'de geçen son bölümlerinde HEV Suit'leri içinde bir sürü ölüyle karşılaşıyorduğum hatırlarsınız. Demek ki dünya bir süredir Xen'e araştırma ekipleri göndermektedir.)

Combine, Xen üzerinde hükümdarlığını yayarken bir şekilde Black Mesa'daki geçmişten haberdar olur (muhtemelen dünyalılarla da iletişim halinde olan Nihilanth sayesinde). Bu durum sömürgeci politikalarına cuk oturur ve oldukça da işlerine gelir. Combine güçleri Black Mesa yönetiminin Wallace Breen ile teması geçer (bu isme nereden ve kim sayesinde ulaştıkları bir sırlar olarak kalmıştır). "Dünyalıların daha üstün bir canlı haline evrilmesi" ve "yıldızlara yolculuk edebilecekleri" sözleriyle Breen'in



■ Episode One'nın bir noktasında monitörde bir Combine'i ağır sezik görüyoruz. Çok güçlü psiyik saldırular yapabilen Combine'lar o kadar iri yaratıklar ki, acil bir durumda, kaçabilmeleri için hazırlanmış özel tüpler aracılığıyla araçlara yükleniyorlar.

DİKKAT!
BU YAZI BOL
MIKTARDA KOMPLÖ
TEORİSİ VE SERİNİN
HİKAYESİ HAKKINDA
BİLGİ İÇERİR.
EĞER HALF-LIFE
OYNAMADIYSANIZ
OYUNUN
SÜRPRİZLERİNİ
BOZABİLİR.

gözünü karartan Combine, onu "gezegenler arası" bir birleşme ve geçidin "insanlığın çıkışını için kullanımına" ikna etmeye başarır.

2000: "THEY'RE WAITING FOR YOU GORDON, IN THE TEST CHAMBER."

Half-Life'in başındaki monologların en önemli ve akılda kalanıdır bu cümle.

G-Man, Breen'in planlarından son anda haberdar olur. Olayı engellemek için devreye girer ancak basaramaz (Gordon teleferikle işine giderken, yan hattaki bir başka teleferikte, sonra da Breen'in odasında G-Man'ı görürüz). Breen, Combine'in ona sağladığı özel bir Xen kristalini geçit testeinde kullanılmasını sağlar. Oyunun başında bilim adamlarının "Resonance Cascade" dedikleri olay gerçekleşir ve dünya ile Xen geçici olarak bağlanır. Combine, Breen'in yarattığı geçitten içeri Xen'in köleleştirilmiş askerlerini göndermeye başlar (Vortigaunt'lar ve diğerleri). Ancak hesapta olmayan bazı geçit firtınaları esnasında Xen'in vahşi yaratıkları da dünyaya geçiş yaparlar (headcrab'ler, ant-lion'lar böyle gelir dünyaya).

Ortalıkta HEV elbisesi ile, elinde

■ Combine'in insanları nasıl değiştirdiğini gösteren bu grafiti (etrafındaki boyalar, kesilmiş kartona sprey boyaya yapıldığını gösteriyor) Asilerin de, Combine'in da propagandası olabilir.



levyesi, kafası kesilmiş tavuk gibi dolaşan bir adam G-Man'ın dikkatini çeker. Bu adam henüz taptaze bir bilim adamı olan Gordon Freeman'dan başkası değildir. Freeman tek başına kaldığı dev tesiste hem ABD askerleri, hem Xen birlikleri, hem de bir sürü ucube yaratık ile tek başına bir yaşam mücadelesi vermektedir. Askeri birliklerin G-Man'den aldıkları emir kesindir; "Tesisi temizleyin". Freeman bu emir gereğince harcanması makul bir insandır. Ama Gordon, bir fizikçiden beklenmeyecek dirayet göstererek hem askerleri, hem Vortigaunt'lari aşar. Xen'e ulaşır ve Nihilanth'ı yok ederek Combine'in Xen üzerindeki egemenliğine büyük bir darbe vurur. Böylece Vortigaunt'lari da kölelikten kurtarır.

Half-Life'in sonunda G-Man, Freeman'ın tek başına Nihilanth'ı saf dışı bırakmasından ve hayatı kalma içgüdüsünden son derece etkilenmiştir. İlk oyunun sonunda G-Man, Freeman'e ölümle yaşam arasında bir seçenek sunar. Ya G-Man'e katılacak, ya da yok olacaktır (Half-Life 2'de Gordon'un yaşamayı seçtiğini anlıyoruz). Klasik bir "sen çok şey gördün ya ölü ya da bize katıl" felsefesi... G-Man, Gordon'u yavaşlatılmış bir zaman geçidinde bırakır. Böylece Gordon yaşılamaz ve onun için zaman bu noktada durur.

2002-2004: PARA HER GEÇİDİ AÇAR

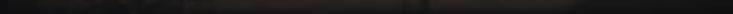
Freeman'in G-Man tarafından dondurulmasıyla olaylar bitmez. Aksine, Black Mesa'da olanlar tüm dünyada etkisini göstermeye başlar. Xen ile dünya arasındaki geçit şebekesi, Xen'den sürekli kapılar açmaya devam eder. Önce Xen'in vahşi yaratıkları boca eder dünyaya. Şehirlerde kaos başlar. Sokaklarda, marketlerde dolaşan headcrab ve antlion'lar, insanların askeri bölgelere sığınmasına sebep olur. İnsanlar bu korunaklı bölgelerde kendilerini güvende hissederler. Ama bu sırada Combine, esas işgal için hazırlanmaktadır.

2004-2010: BREEN, SEN NE YAPTI?

Combine ve dünya güçleri arasındaki savaş sadece 7 saat sürer. Amerika, Avrupa, Çin gibi büyük güçler yerle bir olmuştu. Hızlı ve büyük bir yıkımdan sonra dünya kayıtsız şartlı teslim olur.



■ City 17'nin Rusya'da olduğu, Episode One'nin bir noktasında karşımıza çıkan bu binanın tepesindeki yazıyla neredeyse kesinleşti gibi.



ve Dr. Wallace Breen insanlığın sözcüsü olarak seçilir. Combine seçtiği insanları "dönüştürmeye" baslar. Çeşitli uzuvaları ve beyinleri sökülen insanlar "Stalkers" diye adlandırılan yaratıklara dönüştürülür. Bir kısım insan da kendi isteğiyle Combine'a katılır. Genetik, zihinsel ve fiziksel müdahalelerden sonra Overwatch ve Civil Protection Unit askerlerine dönüştürülürler.

Bu sırada özgürlüklerini kazanan Vortigauntlar dünyaya kaçmışlardır. Böylece bir bakıma Combine'in ekmeğine de yağ sürülmüştür. Hem insanırkı, hem de kaçak Vortigauntları dünyada yakalamanak daha kolay olacaktır.

İnsanlığın "sözcüsü" olarak Dr. Breen'in kalması, Combine politikalarının insanlığa daha kolayca empoze edilmesini ve hayatı kalanların boyun eğmesini sağlar. Combine gelmeden önce 2 yıl boyunca Xen'den gelen yaratıkların kabusuyla yaşayan insanlık "yeni efendilerini" kabullenirler. Şehirler Combine teknolojisi ile çevrilerek Xen'den gelen vahşi yaratıklara karşı korunmaya koruma sağlanır.

Combine saldırısından kurtulan az sayıdaki şehir yeniden isimlendirilir. City 1.2.3.... ve 17 gibi. Citadel adlı devasa oluşum, City 17'ye getirilir. Dr. Breen tarafından karargah olarak seçilen Citadel'in gelişiyile birlikte City 17, Combine hegemonyasının başkenti olur. Oyunda görmezden de, diğer şehirlerde başka Citadel'lerin olması da muhtemel.

Dünyada egemenliğini tamamen kuran Combine güçleri, dönenşüm projesine başlar. İlk iş olarak, insan doğumunda görevli olan bir takım proteinlerin oluşmasını engelleyen bir enerji alanı (Suppression Field) oluşturulur. Böylece hiç yeni insan bebeği doğmaması ve şu an yaşayan insanların son insan nesli olması garantiilenir. Ardından, her şehrin suyunu bir takım kimyasallar eklenerek insanların beyin fonksiyonları değiştirilir, Combine ve Dr. Breen'den neden nefret ettiklerini unutmaları sağlanır. Bu esnada Combine güçleri dönüşüm projesinin en büyük ayağına başlar: Dünya okyanuslarını boşaltmak. Bunu ne den yaptıklarını hala bilmiyoruz.

Dr. Breen ise Combine'in hala insanlık yararına birseyler yaptığına inanmıştır ve Xen'deki kukla Nihilanth'tan farkı kalmamıştır. Gözleri Combine'in esas



GMAN ASLINDA KİM?

Bu konuda üç teori var.

Birinci teori, GMan'in ABD hükümetinin "Siyah Giyen Adamlar" örgütünden olduğu yönünde. Uzaylı canlıların bahsinin geçtiği her durumda bu adamların olması (ve GMan'in de "siyah giyimesi") bu teorisi doğurur. Ayrıca ilk oyunda ABD askerleri arasında rahatça dolaşması da bu teorisi destekler.

Ama GMan'in istediği her yerde (HL1'in sonu ve HL2'nin başındaki zaman-mekandan kopuk bir yokluk dumrumsa bile) bulunabilmesi, normal bir insan olmadığını gösteriyor ve bu teorisi büyük ölçüde ypratıyor. Hem 7 saat savaşlarından sonra ABD de kalmadığını göre, GMan'in Siyah Giyen Adamlar'dan olsa bile hala ABD için çalışıyor olması pek muhtemel değil.

İkinci teori, GMan'in Combine'a karşı çok uzun zamandır çalışan galaksiler arası bir ası gücünün, insan şecline bürünmüş temsilcisi olmasıdır. Tek derdi Combine'in yok edilmesi veya en azından Combine'ın ilgisinin kendi gezegeninden uzak durmasıdır. Half-Life 1'de Freeman'deki potansiyeli keşfeder ve onu kontrolü altına alır. Half-Life 2'de de City 17'ye salar ki Citadel'i havaya uçursun. Çünkü Freeman bunu yaparsa, ağır bir darbe alacak olan Combine'in tüm gücünü dünyaya göndereceğini hesaplamaktadır GMan. Böylece boşalan Combine ana gezegene kendi ordusuya ağır bir saldırısı düzenleyebilecektir. Yani dünya veya Gordon Freeman umurunda değildir. Freeman O'nun amacına hizmet eden bir kukla, dünya da O'nun evinden uzakta, güvenli bir savaş alanıdır. (Bu teoriyi kabul edersek Half-Life'ın senaryosunun X-Files dizisinin senaryosuyla büyük ölçüde benzerliğini de kabul etmemiz gereklidir)

Üçüncü ve en ucuç teori, GMan'in bizim Gordon'un gelecektenden gelen ve olayları değiştirmeye çalışan hali olduğu kuramıdır. Yani gelecekte bir yerlerde Combine tüm seytanı planlarında başarıya ulaşmıştır ve tarihe müdahale gerekmistiştir. Hikayenin bütünüyle örtüşen noktaları da yok değildir bu teorinin. GMan'in ismi oyunda hiç geçmez (GMan olarak bile) Ama yapımcıların niye bu ismi seçtiğini düşünüyorsunuz? Gordon'un "G"si artı Freeman'in "Man"ı olabilir mi? Yoksa bu da zeki bir senaristin zihnimizde oynadığı bir oyun mu acaba? Fiziksel olarak da Gordon ve GMan benzeri (aynı kafa yapısı, yeşil gözler...)

Bize sorarsanız, Gordon Episode 3 veya 4'te konuşduğunda çok şeyler değişecek.

niyetine karşı tamamen kördür.

Şehirlerin nüfusları birlik olup isyancı gruplar oluşturmasının diye trenlerle sürekli şehirden şehire aktarılmaktadır. Her şehir, yok olmuş ülkelerin vatandaşlarının karışımı nı barındırır. Bu nedenle Citadel 17'nin Doğu Avrupa'da tam olarak nerede olduğunu dair hiçbir fikrimiz yoktur, ama Episode 1'deki mekanları dikkatle incelediğimizde Rusça yazılar gözümüzden kaçmaz.

2010: SONUN BAŞLANGICI

Black Mesa'dan kurtulmak, Gordon'un ilk göreviydi. G-Man şimdi ikinci bir görev için Gordon'u zaman mekan mevhumu olmayan bir uykudan uyardırır. Half-Life 2 bu noktada başlar. Görevi Citadel'i yok etmek ve Breen'den kurtulmaktadır. Freeman, City 17'deki vatandaşlar için bir umut ışığı olur ve güçlü bir direnişin simgesi haline gelir. Ne de olsa

Black Mesa'dan sağ çıkan tek adamdır. Halkın çaresizlikten vazgeçerek Combine'a cephe almaya başlaması, bir devrim hikayesi gibi tüm şehrre (belki de tüm şehirlere) yayılır. Duvarlardaki grafiti yazıları alttan alta vatandaşlara destek veren ve direniş çağrılan sloganlardan başka bir şey değildir aslında. Bu grafitilerin bazıları insanların nasıl Combine askeri haline dönüştürüldüğünü anlatır.

Half-Life 2'nin sonunda Freeman, Dr. Breen'i Citadel'in tepesinde yakalar ve kaçmaya çalıştığı geçitle birlikte yok eder. Belki de sadece geçidi yok etmiştir, bunu



■ Gordon ve GMan'in resimlerine dikkat edin.
Aralarında benzerlik yok mu sizce de?



hala tam olarak bilmiyoruz aslında. Breen kaçmaya başlamadan önce gerçek bir Combine bireyi ile yaptığı konuşmadı, gideceği gezegende yaşayabilmek için yeni bir vücuda transfer etmediğini söyleyordu. (gerçek bir Combine'ı Half Life 2'de çok kısa bir süre, Episode 1'de ise kaçış gemilerine yüklenirken daha uzun bir süre görüyoruz). Ama Citadel'in geçidi patlamadan önce Breen işinlanmış olabilir. Bunu ilerleyen Episode'larda öğreneceğiz.

Patlamayla birlikte Citadel ağır bir darbe alır. Combine'in güç simgesi, City 17'nin soykırımı sembolü, artık saatli bir bombardır. G-Man Citadel yok olmadan adamı Gordon'u bu ortamdan çeker ama Gordon'un davasına kalben bağlı olan, onu başından beri kollayan ve yardım eden Alyx'i Citadel'in doruguonda bırakır. Her ne kadar G-Man, Alyx'i ortada bırakarak Gordon'un görevi tamamladığına inansa da Vortigaunt'lar Alyx'in bu kauşun içinde kalmasına göz yummazlar ve zamanı durdurarak genç kızı Citadel'den dışarı çekip alırlar.

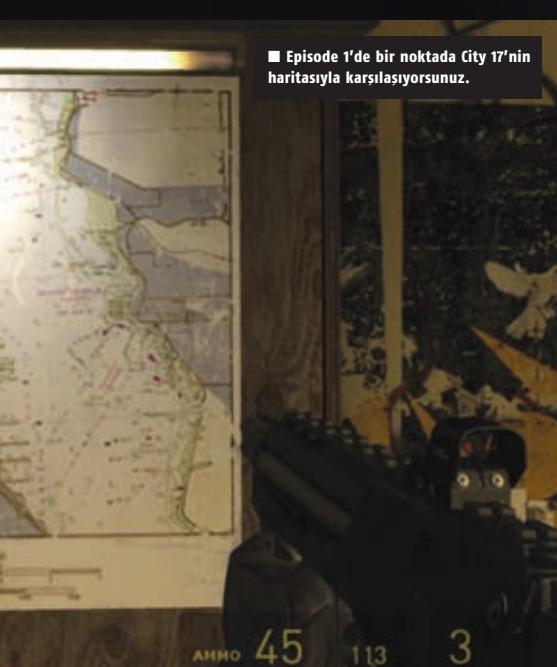
G-Man'e göre görev tamamlanmıştır belki ama Vortigaunt'lar böyle düşünmemektedir G-Man Freeman'e yeni bir görev vermek üzereyken Vortigaunt'lar bizim bilmediğimiz bir sebepten ötürü G-Man'i engellerler. Gordon Freeman uzun süreden beri ilk kez G-Man'in kontrolünden çıkmıştır. Tam bu noktada Episode 1 başlar.



Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Faydalanan Kaynaklar:

- Chan "Ventro" K. - "The Half Life Saga Story Guide"
- Wikipedia
- İkişi de Half-Life 1 ve 2'yi toplam 8'er kez bitiren manyaklar (baş harfleri S ve K)





Spor

SENSIBLE SOCCER 2006

Koca kafalar geri döndü

Koca kafalar geri mi döndü? Neden "koca kafalar"? Yıllarca Sensible Soccer oynadım ama hiçbir zaman oyunu futbolcularının kafa büyülükleri ile anmamıştım. Şimdi nereye baksam, hangi siteyi ya da dergiyi okusam "koca kafa" tanımını görüyorum. Acaba oyunu yeteri kadar özümsememiş mi? Yoksa yapımcıların vermek istediği asıl mesajı alamadım mı?

14 yıl önce Sensible Software bu oyunu piyasaya sürdüğünde, "yıllar geçecek, ama bu oyun asla unutulmayacak, her zaman en iyisi olarak hatırlanacak" deseler pek inanmazlardı herhalde. Ancak onlar bunu başardı ve aradan geçen buncu yıla rağmen hala "en iyi" unvanını koruyabilen bir oyun yaptı; Sensible Soccer. İlk olarak 1992 yılında mevcut tüm oyun platformları için (Amiga, PC, SNES, Sega Mega Drive...) piyasaya çıkan SS, ilk yıllarda ufak geliştirmeler, sonraki yıllarda ise kadro güncellemeleri ile 1998 yılına kadar oyuncular ile buluştu. Ne zaman ki üç boyutlu değişim hatası yapıldı, o gün Sensible Soccer ismi zarar gördü. Ancak oyuncular önceki versiyonları oynamaya devam ettiler, zaman içinde kendi hazırladıkları güncelleme dosyaları

ile seriyi her zaman ayakta tuttular.

GEÇMİŞE YOLCULUK

Büyük bir tutku ve heyecan ile beklediğim Sensible Soccer elime geçer geçmez varlığını merak ettiğim ilk şey kariyer modu oldu. Çünkü SS, kariyer modu ile var olan ve çok anlam kazanan bir oyundu. Ancak ne yazık ki yapımcılar kariyer moduna gerek duymışlar. Buna neden veritabanının darlığı olabilir.

Kariyer modunun olmaması bir yana, oyunun veritabanının beklenenin çok altında bir kapasiteye sahip olması da hayal kırıklığına uğramama neden oldu. 90'lı yillardaki SS'lerde Arnavutluk Ligi'nden Meksika Ligi'ne kadar hemen hemen her ülkenin ligi yer alındı. Oyunu dünya çapında popüler yapan da buydu zaten. SS2006'da ise sadece sekiz ülke (Almanya, Fransa, Hollanda, İngiltere, İtalya, İskoçya, İspanya, Portekiz) ve bu ülkelerin alt ligleri bulunuyor. Her ülkenin en az iki ligi ve bir kupası var. Bazı ülkelerde buna ikinci bir kupa ve Süper Kupa da ekleniyor. Mevcut organizasyonlara katılıp başarı sağladıkça oyunda kilitli olan özellikler açılıyor. Kilit altında bulunan özellikler arasında;

saç stilleri, forma tipleri, farklı saha zeminleri, farklı iklim koşulları ve farklı top seçenekleri yer alıyor.

Dünya üzerindeki bütün kulüp takımlarını oyuna dahil etmek zor olabilir ama en azından tüm milli takımlara yer vermeleri gerekiirdi. Her kitanın birçok eksiği var. Maalesef kulüp takımı ile yer almadığımız oyunda Türk milli takımını da göremeyiz. Lisans gibi bir problemleri de olmamasına rağmen bu fakirliği anlayabilmış değilim. Lisans olayına girmeyen Kuju, oyuncuların isimlerinde en az bir harf değişikliği yaparak bu problemden sıyrılmış kendini. Oyunda bir editör de mevcut ancak tek tek ülke, takım, turnuva ve futbolcu isimlerini değiştirebilecek sabrı göstermek zor. Neyse ki bu sabrı gösteren insanlar çıktı ve oyuna bazı ufak yamalar hazırladı.

O NE GÜZEL GÖZLER ÖYLE?

Yeni oyunu klasiklerinden ayıran en önemli özelliklerden birisi tek tuş ile kontrol ediliyor olmaması. Klasik SS'te tek bir tuş ile hem pas atar, hem orta yapar, hem de şut çekerdi. SS2006'da ise şut ve pas tuşları ayrılmış. Şut ve pas atarken oyuncuların



■ Oyundan alınan David Beckham bu karardan pek memnun gözükmüyor.

■ Karşılaşma öncesi ulusal marslar...

■ Gördüğü sarı karta anlam veremeyen Andersson, baktıları ile hakemi korkutmaya çalışıyor.

YELLOW CARD
Andersson

ayaklarında bir ok beliriyor ve bu ok topun nereye gideceğini gösteriyor. Ayarlar arasında oku kaldırma seçeneği de var ancak hızlı bir şekilde ilerleyen maça topu nereye atacağımızı fark etmemiz önemli. Bu iki tuş dışında hızlı koşma tuşu da eklenmiş; orijinallığı bozan özelliklerden biri daha. Hızlı koşma tuşunun fazlalığını düşünüyorum ancak hızlı koşmayıncı da çok yavaş ilerliyor futbolcular. Neyse ki buna bir sınır getirilmiş. Değer atmaya başladığımızda oyuncuların tepeşinde bir güç göstergesi çıkıyor. Sadece hızlı koştuğumuzda dolan bu gösterge, 90 dakika boyunca deliler gibi koşup avantaj sağlama-mızı engelliyor.

Genel olarak oyunun kontrol sistemi fena değil ancak oyunu klavye ile oynamak dezavantaj gibi görünüyor. Çünkü eski SS oyunlarındaki gibi paslarımız direkt olarak takım arkadaşımıza gitmiyor. Özellikle duran toplarda oku sadece sekiz yöne çevirebilmemiz, topu istedigimiz gibi oyuna sokmamızı zorlaştırıyor. Bu nedenle bir gamepad alarak hassasiyetini kullanmanızı öneririm. Böylece hem serbest vuruşlarda, hem de kornerlerde daha etkili olabilirsiniz.

"Custom Team" seçeneği SS2006'da da bulunuyor. Kendi takımımızı yaratarak maçlar

YAMALAR İLE DAHA GÜZEL



■ Orijinal Kamera



■ Yamalı Kamera

Sensible Soccer 2006'nın birçok eksiği var. Oyunun hayranları da bu durumdan oldukça sıkayıctı. Henüz Kuju tarafından bir yama yayınlanmaması ve hazırlanmasına dair bir haber de çıkmaması, oyuncuları harekete geçirdi ve kendi yamalarını yapma yoluna itti. Şu ana kadar kamera açısı, yapay zeka, oynanabilirlik, grafik ve ses üzerine birçok yama hazırlandı. Biraz acele ettiğim için CD içeriğine ancak iki tanesini koyabildim. Bundan biri kamera, diğeri ise isim düzeltme yaması.

Lisans problemi yaşamak ve buna para yatırmak istemeyen Kuju, bazı istisnalar dışında takım ve oyuncu isimleri için eski bir yöntem olan "harf değiştirme" yolunu seçmiş. Örneğin Ronald'u Rineldi olarak görebilirsiniz. Rahatsızlık veren bu duruma karşı bir isim düzeltme yaması yayınlandı. Yamayı ve kurulum yöntemini CD'de bulabilirsiniz.

İkinci önemli yama ise kamera açısı üzerine. Oyundaki kamera klasik Sensible Soccer'a göre oldukça yakın. Bundan rahatsız olanlar ve nostalji yaşamak isteyenler için bir de kamera yamamız var. Kurulum yöntemi ile birlikte bu yamayı da CD'de bulabilirsiniz.



■ 1-0 geriye düşen Brezilya bunun intikamını fena alıyor.

yapıyor ve dünya sıralamasında üst basamaklara tırmanmaya çalışıyoruz. Burada da bir problem bizi bekliyor. Takımınızı bir kere kurup onay verdığınızda geri dönüp her seyde değişiklik yapma şansınız olmuyor. Eğer takım veya futbolcu isimlerinde bir hata yaptıysanız, bu hata ile oyun boyunca yaşamayı kabullenmelisiniz.

KUJU SOCCER

Oyunda zorluk seviyesi seçiminin bulunmaması da ciddi bir problem. Aslında olmaması normal gibi gözükse de, oyun o kadar basit ki, belli bir süreden sonra bilgisayara karşı oynamak sıkıcı hale gelebiliyor. Birçok maçı kaleye 30-40 şut atarak bitirirken, rakibin sadece bir-iki şut attığını görmek üzücü. Oysa ki orijinal Sensible Soccer'ı ne kadar çok oynarsak oynayalım her zaman bizi yenebilecek rakipler bulabiliyorduk. Şimdi ise ancak çok güçsüz takımlar ile oynayarak dengeyi sağlayabiliyoruz.

Genel olarak sevimli gözüken Sensible Soccer 2006, oynanabilirlik problemleri, aşırı kolaylığı, kariyer modunun eksikliği ve veritabanının darlığına rağmen ismine saygı gösterilerek denenmesi gereken bir oyun. Her özelliğinde bir kusur bulunabilir ama bunlara rağmen eğlenceli saatler geçirilebilir. Son olarak bu oyundan Sen-

sible Soccer olmadığını, olsa olsa Kuju Soccer olabileceğini söylemeliyim. Çünkü isminin ve menü müziğinin aynı olması, bir oyunu o serinin devam oyunu yapmaz; en azından bu oyunu. Sensible Soccer 2006 farklı ama renkli bir oyun olarak akıllarda yer etmeli.



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

Level Karnesi

- ✓ Şirin grafikler
- ✓ Eğlenceli oynanış
- ✓ Sensible Soccer ismi
- ✗ Oyun çok kolay
- ✗ Kariyer modu yok
- ✗ Veritabanı çok küçük
- ✗ Bu oyun Sensible Soccer değil

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

PES VE FIFA'DAN
SIKILANLARA BİREBİR.



THE DA VINCI CODE



Üstadın kemikleri sizim sizim

Reklamın gücü demek istiyorum Da Vinci Şifresi için. Dan Brown'un bu çok satan ve Hıristiyanlık alemini birbirine katan kitabı ve arkasından gelen, çok beklenen ama bence iyi çuvallayan filmi öyle iyi pazarlandı ki Leonardo ve icatları, süpermarket listemizin tık atılan maddeleri artık. Böyle bir markanın tabii ki oyunu da olmaliydi. Nitelikim oldu da. Bu sefer sembolbilimci Robert Langdon ve şifrebilimci Sophie Neveu olma sırası bize. Hikayeyi biliyorsunuz. Ortada gizemli bir cinayet var; öyle bir cinayet ki kiliseyi salla-yacak, inançları sarsacak cinsten. Üstelik olayları çözelim derken hem zanlı pozisyonuna düşüyor ve polisi peşimize takıyor, hem de bir grup manyak keşfet tarafından katledilmek üzere aranıyor. Oyun, filmin

sıkıcı olacak kadar aynısı. Öncelikle her iki karakteri de oynuyorsunuz; bulmacalar çözüyor, gerekirse parmak ucunda yürüyor, gerekirse dövüşüyorsunuz. Tüm bunlar sinematikler ve tarihi bilgilerle sık sık kesiliyor. Üstüne bir de çok katmanlı arayüz eklenince, Da Vinci çorbasi servise hazır oluyor.

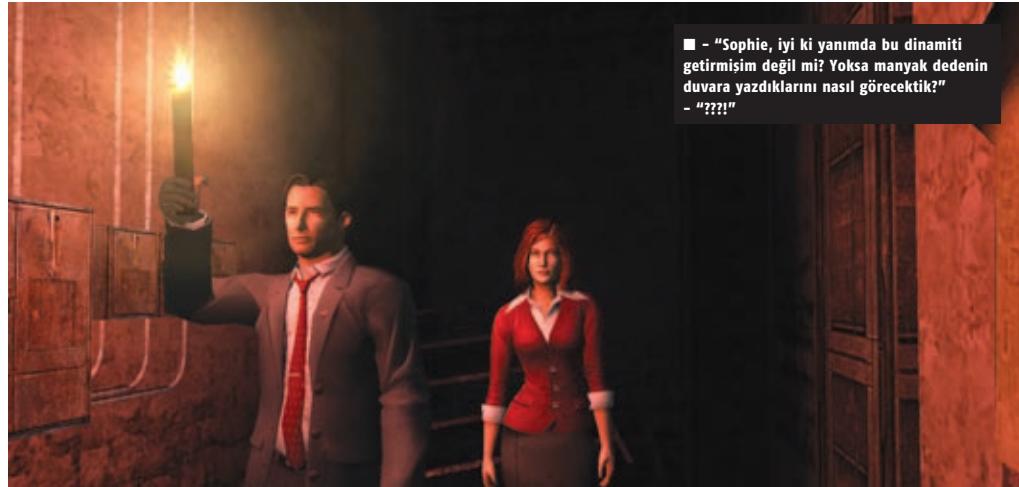
ANDROID TOM HANKS

Oyun boyunca kutsal kasenin sırrını açığa çıkartacağımız diye bir yığın bulmaca çözüyoruz. Zaten oyunun en iyi tasarlanmış bölümleri de bulmacalar; anagramlar, şifreler, kelime oyunları, mekanik oyuncaklar derken bayağı bir kafa patlatıyoruz. Ama tam bunlara yoğunlaşmışken araya tuşları yumruklamak zorunda kaldığımız dövüş sahneleri girince dağılıveriyoruz. Belli anlarda bellİ tuş kombinasyonlarına on parmak girişmekten ibaret bu sahneler oyuna gereksiz bir katman ekliyor; tipki arayüzün envanter ve tarihi bilgiler için eklediği katmanlar

gibi. Gelelim karakterlere... Bir kez Tom Hanks ve Audrey Tautou'u unutun. Onların yerine iki androidi yönettiyorsunuz. Animasyonlar ve seslendirme o kadar cansız ki bir süre sonra kendinizden sıkılıyorsunuz. Grafikler ise idare ediyor ama filmin produksyonunun yanında yaklaşamıyor. Sonuç olarak, Da Vinci Şifresi fenomeni interaktif bir hale sokulmuş ama daha oyunlaştırılmış değil. Yine de kitabı çok beğendiyiniz ve filmi de sizi kesmediyse, gözü kapalı atlayabileceğiniz bir oyun. En azından ilginç bulmacaları adına bir süre takılabilirsiniz.



Güven Çatak guven@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Kitaba bağlı kalmış.
- ✓ Orijinal bulmacalar.
- ✓ Ekstra bilgiler.
- ✗ Gereksiz kalabalık bir arayüz.
- ✗ Arcade tadında dövüş sahneleri.
- ✗ Cansız karakterler.

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

KİTABI VE FILMİ SEVENLER,
BULMACALARI HATRINA
OYNAYABİLİRLER.

47



Gerçek zamanlı strateji

DESPERADOS 2

Commandos kalmadı, size Desperados verelim

Ve bütün bu maceranın içinde yalnızlığı tatmıştı kovboy. Çünkü kovboylar hep yalnız yaşar, yalnız ölürlərdir..." (Ocak 2006, s: 34)

Bu satırlar aklına geldi kovboyun. "Saçma," dedi... Birkaç adım ötesinde duran arkadaşlarına baktı, "Ölürsem bunların yanında öleceğim." Sonra durdu. Ufka baktı. Güneş çoktan batmıştı. Ağabeyini gördü güneşin izinin kaldığı yerde. Yalnızdı ağabeyi. Kovboylar değil belki ama ağabeyi yalnız yaşamış, yalnız ölmüştü. İntikam, hiçbir şey için değil, ağabeyinin kani yalnız aktığı için alınmamayıdı. Yere doğru okkallı bir tükürük savurdu, yürümeye başladı. Neden sonra tükürüğünün nereye gittiğini merak etti, arkasına dönüp baktı. Bir kağıt parçasının üstüne tükürmüştü. Yerden aldı kağıdı. Birkaç beceriksiz hareketle temizledi üstünü, okumaya başladı:

GEÇMİŞ ZAMAN OLUR Kİ...

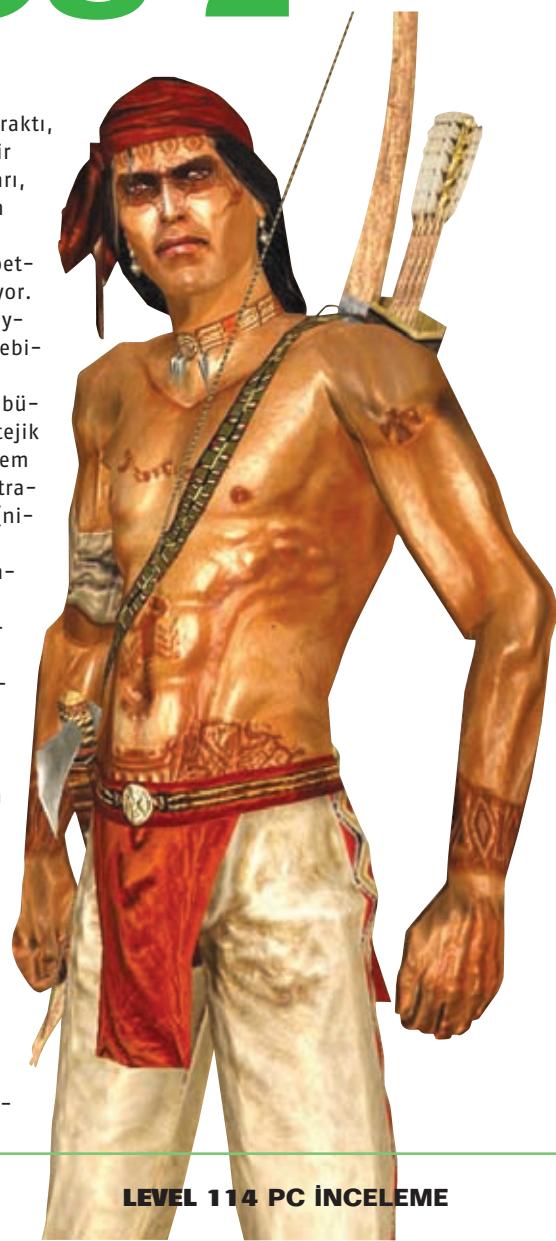
Desperados ilginç bir oyundu. Farklı yetenekteki kahramanlarla özel görevler yapmak üzerinde kurulmuş bir GZS'ydı, aynı Commandos gibi. Zaten daha isminden başlayarak bas bas bağıryordu Commandos'un taklıdiyim diye. Ama o kadar kaliteli ve güzel yapılmış bir taklitti ki kızmamıştık. İyi oturtulmuş bir oyun mantığı, çok güzel çizilmiş 2 boyutlu grafikleri, eğlenceli ve yetenekli kahramanları, sürprizlerle dolu bir senaryosu ve de muhteşem bir Vahşi Batı atmosferi vardı.

O yokken buralara bir haller oldu.

Commandos üç oyunun sonunda strateji işini bıraktı, "benim olayım aksiyonmuş" dedi, ikinci sınıf bir aksiyon oyunu olmaya karar verdi. Oyun firmaları, yeni konsolların da etkisiyle derin stratejilerden eğlencelik yapımlara kaymaya başladı.

Bütün bu süreç Desperados'u da etkiledi elbette. Oyunumuz artık iki farklı şekilde oynanabiliyor. Bildiğimiz tepeyen görünüslü strateji ekranındayken, istediğimiz zaman 3. şahıs kamerasına geçebiliyor ve oyunu aksiyona çevirebiliyoruz. Elbette oyun boyunca böyle ilerlemeye imkan yok; zira bütün haritayı, haritadaki bütün düşmanları, stratejik noktaları, ekipteki diğer elemanları sürekli gözlem altında tutmak zorundayız. Aksiyon kamerası, strateji kamerasının gücünün yetmediği ince işleri (nişan almak, belli bir noktaya gitmek...) yapmak için yararlı. 2D oyunların 3D'ye geçişine karşı önyargılı birisi olarak söylemeliyim ki, Spellbound bu büyük değişimin altından kalkmış. Karakterlerin bu kadar yakınına gelmek, onlarla benzer bir perspektiften olaylara bakmak, atmosferi oldukça güçlendiriyor. Aksiyon kamerasının yanı sıra strateji kamerası da büyük değişimlere uğramış: Ekran artık tamamen üç boyutlu ve büyük bir açı serbestliği var. Bu özellik de oldukça iyi kotarılmış, üçüncü boyut oyuna ciddi bir stratejik derinlik ve çeşitlilik katmış.

Ancak bu iki kamerada da en büyük problem, karakterlerin sizin verdığınız emirleri algılamakta ve uygulamakta yaşadığı zorluk. Desperados 2, hızlı karar vermeniz ve bu karakterleri hızla uygulamanız gereken bir oyun. Ama karakterler hem emirlerinizi geç algılıyorlar, hem de özel yeteneklerinin animasyonları saçma biçimde çok uzun ve ağır işliyor. Böylece siz hızlı karar verseniz de kararlarınızın sonuçla-



BİZİM DESPERADOLAR



John Cooper: O bir kelle avıcısı. Altıpatlar ve bıçak kullanmakta usta, yumruğu da sağlam. Takımının neye ihtiyacı varsa onu yerine getiren bir yıldız. Müzikli saatini düşmanların dikkatini çekmek için kullanıyor.



Kate O'Hara: Bir zamanlar hayatında sadece sanal güzeller vardı. Şimdi Kate'i görürne diyorum ki keske o günler geri gelse. Poker ustası, güzeller güzeli Kate'in en önemli özelliği, düşmanlarını bastan çıkartabilmesi. İlk oyunda aynayla ışık yansıtarak yaptığı geçici körlük numarasını şimdi makyaj malzemeleriyle yapıyor.



Sam Williams: Patlayıcı uzmanı olan Sam, Winchester kullanıyor. Eski oyunda daha sevimliydi ya, dinamiti ve TNT'yi doğru kullandığı sürece problem yok.



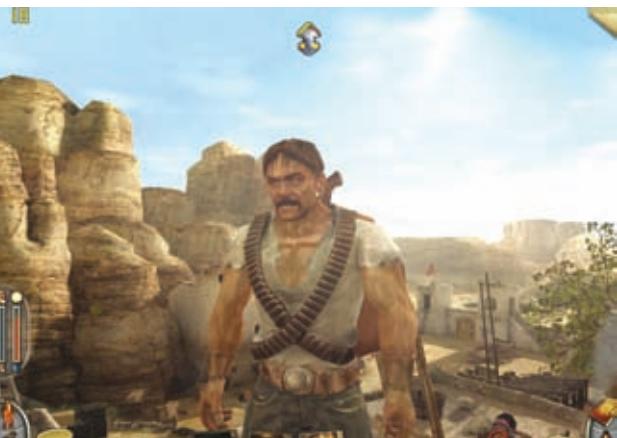
Doc Mc Coy: McCoy bir keskin nişancı. Aynı zamanda özel hazırladığı gazlarla düşmanlarını bayıltma gibi bir özelliğe de sahip. Ayrıca adından da anlaşılacağı gibi iyileştirme yeteneğle donatılmış. Çok kullanışlı...



Sanchez: Oyunun en çırın ve en sevimli karakteri. Gücü ve ağır silahları kullanabilmesi en önemli özelliği. Düşmanların kafasına kaya atmak suretiyle onları bayıltabiliyor, yere ayı tuzağı kurabiliyor. Ayrıca üç şişelerini de düşmanın dikkatini dağıtmak için kullanabilir.



Hawkeye: Kızılderili kontenjanından grubu katılmış Hawkeye. Diğer karakterlerin aksine o yüzme biliyor. Ateşli silahlarla arası yok. Sessiz kalmanız gereken görevler için ideal.



rini görmek uzadıkça uzuyor. Bu yüzden de oynamanabilirlik büyük sekteye uğruyor.

DÜŞMANIN ZEKİ OLANI...

Maalesef Desperados 2'deki düşmanlar pek zeki değil. Zaten bu tip stratejileri sevenler, düşmanların birazlık aptalmasına tahammül edebilirler. Yoksa oyun, oyun olmaktan çıkar, işt肯cye dönüşür. Desperados 2'deki hatalar da bu açıdan hoş görülebilir belki ama bazı can sıkın noktalar da yok değil. Şöyled ki, Commandos serisinde ve ilk oyunda olan, düşmanların nereyi gördüğünü gösteren "görme aparatı"na, karakterlerinizin çıkarttığı seslerin nereye ulaştığını anlamanıza yaranan "duyma aparatı" da eklenmiş. Bu çok iyi bir fikir ve genel olarak problemsiz çalışıyor. Ancak görme aparatı iki yönden sorunlu: Birinciisi, düşmanlarınızın görebileceği yerler çok sınırlı. Genelde sabit bir bakış açısına sahipler ve bu, haritada birçok kör nokta yaratıyor. İkincisi ve daha önemlisi, düşmanlar görmediler gereken yerleri de göremiyorlar.

Elbette bunlar oyunun kolay olduğunu göstermiyor. Tersine, özellikle "Desperado" seviyesinde oynarken ilerlemek çok zor. Aslında bu zorluğu yaşayıp yaşamamak sizin elinizde. Eğer Commandos ruhuna ihanet etmenizde.

■ Sanchez'in kalemini Desperados 2'de de ziyaret ediyoruz...



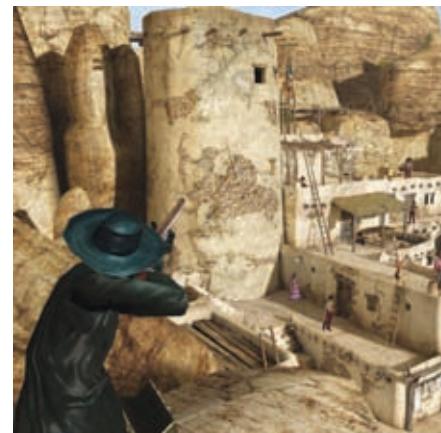
yip sessiz takılır, işlerinizi gizli halleder, tek bir adamı etkisiz hale getirmek için saatlerce plan yaparak oynarsanız Desperados 2 zor bir oyun. Ancak maalesef oyun siz böyle oynamak için yönlendirmiyor. Hatta yapay zekânın kötülüğü, sizin kolayına kaçmaya, bir köşeye çekilip sağa sola ateş etmeye teşvik ediyor bile diyebilirim. O yüzden size tavsiyem, atmosfere sadık kalmanızdır. Oyundan aldiğiniz zevki ancak böyle artıtabilirisiniz.

Birinci oyun çok güzel gözüküyordu. Her şey iki boyutluyu, üst düzey bir teknoloji yoktu ama gerek karakter animasyonları gerek çevre grafikleri, Vahşi Batı atmosferini vermek konusunda benzersizdi. Desperados 2 ise üçüncü boyutun nimetlerinden sonuna kadar faydalanan bir oyun. Aksiyon kamerasından bir Oblivion beklemek gerçekçi olmaz elbette ama gerek aksiyon, gerek strateji kamerasından görünüş hiç fena değil. Yine de şunu söylememeliyim ki ilk oyunun sevimliliğini ve sanatsallığını bu "modernen" grafiklerde bulamadım. Üçüncü boyut, beraberinde bir soğuk hava dalgası da getirmiş.

YA N'ALAKASI VAR YA?!

Desperados 1'in en sevdigim yanı, senaryonun işleniş biçimiymi. Ara videolar, oyun içi sahneler öyle güzel hazırlanmış ve öyle güzel kullanılmışlardı ki devamlılık hissi en üst düzeydeydi. Vahşi Batı'nın farklı atmosferleri arasında bir sinema filminin içindeyimcsine yolculuk yapıyorduk. Desperados 2 ise bu açıdan sınıfta kaldı. Birçok görevin konusu arasında gözle görülür hiçbir bağlantı yok; bazı bölümleri üç kişiyle bitiriyor, sonraki bölümde beş kişiyle başlıyoruz ve bu konuda hiçbir açıklama alamıyoruz. Yap istediğimiz görevlerin çoğunu niye yaptığımızı, Cooper'in intikamıyla ne alakası olduğunu bilmiyoruz. Bütün bunlar oyunun süreklilığını ve atmosferini öldürüyor tabii...

Sözün özü, Desperados 2 benim üç ay önce, gecenin bir köründe Sinan'a: "N'olur bana ver incelemesini!.." diye yalvarırken hayal ettigim oyun olmamış. Oynanış açısından gözardı edilemeyecek eksiklikler ve hatalar, zevki oldukça



baltılıyor. Yine de Commandos'un bile terk ettiği şu alemdede, dönüşerek de olsa kalmakta ısrar eden Desperados'u tebrik etmemiz gerekiyor. Sonuç olarak Desperados 2, kötü bir oyun değil, yine de üstünde vakit harcanmaya degecek bir yapı...



Mehmet Kentel
mehmet@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Vahşi Batı atmosferi.
- ✓ Kate O'Hara
- ✓ İki farklı oynanış modunun iyi kotanılması.
- ✗ Sağa sola saçılmış bug'lar.
- ✗ Yapay zeka.
- ✗ Komutların çok yavaş algılanması.

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

BOYUT ATLARKEN
KENDİNDEN COMMANDOS
KADAR SEY KAYBETMEMİŞ.

74



■ Çünkü kaleciler, yalnız yaşar, yalnız ölürlər - Ah pardon hatlar karıştı. (Keller adında birinin kel olması da komikmiş).



 LEVEL HIT

Spor

FIFA WORLD CUP GERMANY 2006

Futbol, bilgisayar karşısında oynanan; sonunda kola ve cips üreticilerinin kazandığı bir oyundur...

Rakip takım yükleniyordu uzun süredir, maç tamamen kendi yarı sahanlarında oynamaya başlamıştı. Büttün takım arkadaşları ümitsizlik içinde çırpmıyordu ama kimsenin galibiyet için ümidi kalmamıştı artık... Sol kanattan bir orta daha geldi, rakibin en büyük silahı ceza sahası içinden vurdu ama kalecilerine geldi top. Kimse topu kaleciden isteyemiyordu, herkes topu kaybetmekten korkuyordu. En sonunda o bağırdı, "Buraya!" diye; kaleci 'oraya' yolladı topu eliyle. Oysa çok uzaktı kaleden, top yarı mesafede yere inmişti bile... İnsanüstü bir depar attı, rakiplerini geçti ve hedefine ulaştı. Henuz kendi yarı sahasındaydı ve rakip kaleyi göremiyordu, ne de olsa yuvarlaktı dünya. Bayır tırmanırcasına ilerlemeye başladı rakip kaleye doğru, önüne çıkanları ufak bilek hareketle-riyle geride bırakıyor,

üstlerinden aşırıyor, yer geliyor kendi etrafında dönüyor, yer geliyor topu arkasına alıp 'İlhan Mansız' hareketini yapıyordu... Günler süren bir yolculuktan sonra rakip kaleci görünmüştü ilerde. Önüne çıkan rakibi de bir şut feykiyle gereklilik ceza sahasına sokladı, hedefiyle arasında iki savunma oyuncusu ve bir kaleci kalmıştı artık. Kartal gibi açtı vücutunu ve inanılmaz sert bir şut çıkarttı, aynı anda koşmaya başladı. Top kaleye doğru yol alırken o da markajlarını pesine takmış koşuyordu. Top üst direkte patlamadan az önce sıçradı, top direkten ona doğru gelirken havada bir martı çevikliğiyle pozisyon değiştirdi ve rövşatayıbastı. Şekil değiştirdi top o vurunca, bir mermi

hızıyla kaleciyi ve kale çizgisinde pozisyon almış iki savunma oyuncusunu da yanına alarak ağlara gitti. Gol olmuştu. Gooooll!!!

Uyandı, toplantıda uyuyakalmıştı. Teknik direktörü ona baktı, "Dünya Kupası'na gelmiyorsun" dedi. Sinirlendi ve tükkürdü teknik direktörünün suratına. "Yarabbi şükür" diyen teknik direktörü, ona bir yazı uzattı. "Al oku, ağılsın." Aldı, okumaya başladı:

FUTBOL BİR NEVİ YAPRAK DOLMASIDIR

Dünya Kupası, dört sene bekledikten sonra nihayet geri döndü aramıza. Pişirmesi uzun, yemesi kısa süren yemekler gibi, bir ayda bitecek. EA Sports da bu şenlikten nemalanmak için World Cup o6'yı çıkarttı.

WC o6 tamamen Dünya Kupası üzerine kurulmuş bir oyun. Oynanabilen takımlar da milli takımlardan ibaret. Kupa heyecanına isterseniz elemelerden (hani Türkiye'nin kick-boks idmanı yaptığı aşama...) isterseniz de direkt Almanyadan, kupanın kalbinden başlayabilirsiniz...



WC o6 FIFA'nın resmi oyunu olduğundan, oyunculardan topa, formaldan statlara kadar her şey lisanslı ve gerçeğin aynısı. Bu elbette önemli, atmosfer artırcı bir faktör.

FUTBOL ZAMAN ZAMAN MANTIKSIZDİR

FIFA serisinin üstün olduğu alanın oynanış olmadığını unutmamak lazım. Her yeni oyunda bir öncekinin üstüne bir şeyler koyulmaya çalışılsa da oynanış hala PES serisi kadar akıcı ve gerçekçi değil. Oyuncuların hareketleri genel olarak fena değil, gerçek maçlarda gördüğümüz hareketleri bol bol görmek, gerçekçi enstancalar yakalamak mümkün. Ancak yine de kısa aralıklarla Winning Eleven 10'dan kalkıp WC o6'ya oturursanız oyuncuların hareketlerindeki kesik kesiklik ve mantiksızlıklar gözünüzü batacaktır. Mesela adamlar kafa topu almak için zıplamıyorlar. Onlarca gol attım körner+kafa kombinasyonıyla ama hiçbirinde forvet oyuncum zıplamadı. Hatta hareket bile etmedi diyebilirim, topun kafasına kadar gelmesini bekledi, sonra da "tık" tabir ettiğimiz dokunuşla topu kaleye yolladı. Savunma oyuncusu ise armut saımı yapıyordu o sırada...

Yine de akıcılık konusundaki bu başarısızlığını çok iyi grafiklerle kapattığını söyleyebiliriz oyunun. Oyuncular oldukça detaylı biçimde aktarılmış oyuna. Gerçi bu detay meselesi de söyle ilginç bir nokta var: Bütün futbolcuların suratı ikinci derecede yanmış gibi pürüzlü. Hadi bazı futbolcular bunu anlayışla karşılayabilir ama Beckham'ın EA Sports'u mahkemeye vermesi an meselesi, benden söylemesi. Seyirciler ise her zamanki gibi kötü gözüküyorlar. EA'in hala seyirci meselesini halledememesi şartsız; atmosferi oldukça kötü etkileyen bu 40 bin kişinin problemi neyse bir an önce giderilmesi lazımlı...

Futbolcuların yapay zekası, daha doğrusu top yetenekleri, hele de Pro ve World Class seviyelerinde oynuyorsanız oldukça iyi. Hatta bazen fazla iyi... Zaman zaman

pas ve topla oynama yüzdeleri akıl almaz boyutlara ulaşıyor rakip takımın; top kapmak çok zorlaşıyor. Top kaptıktan sonra da oyun kurmakta bayağı zorlanacaksınız, adam eksiltmek için hızlı koşma tuşunun yeterli olmayacağıını şimdiden söyleyeyim. Bütün bu özellikler, kontratağın en makul taktik olduğunu gösteriyor WC o6'da, en azından çalım atmaktan ustalaşana kadar. Şahsen ben Dünya Kupası'ni %38'lik bir topa sahip olma oranıyla kazandım, anlayın durumu.

Rakip savunmalar en çok çizgi savunmaya ve ofsayt tuzagine çalışmışlar gelmeden. Bu tuzagi gecebilmenin en iyi yolu savunmanın göbeğine atılan derin toplar. Hatta kolay seviyelerde oynarken golerin neredeysse tamamını bu yolla attım diyebilirim...

FUTBOL, KÜRESELLESİMİŞ BİR DÜNYADA, RETRO MÜCADELELERDİR

Gelelim WC o6'nın en güzel özelliğine (bu WC kısaltmasında bir problem var ama çözemedim henüz): Global Challenge modu. Bu modda, oyunibase Dünya Kupası tarihinde efsane olmuş maçları oynama fırsatı veriyor. Ancak baştan sona değil. Amaç, tarihi bir daha yazmak. Mesela bir görevde, 60. dakikası 0-1 geçen İngiltere-Almanya maçını çevirmeye uğraşıyoruz İngiltere'yi alarak. Burada ana hedef Almanya'yı yenmek, bonus hedefler ise maç uzatmalara gitmeden ve 3 golle kazanmak... Bu ana görevlerden 40 tane var, oldukça da çeşitliler. Ancak problem, bu maçların tarihi maçlar olduğunu gösteren hiçbir şey olmaması. Maçın hangi kupada oynandığı belirtilmemiği gibi, kadrolar da günümüzden... Bu saçılığın tek sebebi lisans problemi olabilir, ama yine de üzücü.

Global Challenge'da yaptığımız her görev bize bayğı yüklü puanlar olarak geri dönüyor. Bu ödüller puanlarını ayrıca Dünya Kupası serüveninden de kazanıyoruz, bunları harcadığımız yer ise Store. Bu dikkandan (Hagi'nin de dahil olduğu) 20'den fazla efsane futbolcu, tarih boyunca kullanılmış değişik toplar, 10 tane retro forma ve 5 tane yapay zeka bonusu alınabiliyor kazandığımız puanla. Doğrusunu isterseniz sistem çok güzel ancak ben Store'dan alınabilecek daha çok şey beklerdim.

■ Çok değişik bir şey yapalmış bu sefer, kazanan kaybedeni döveceğine tebrik etsin. Olmaz mı?

■ Penaltı atışları, hem kaleciler hem atıcılar için bayağı geliştirilmişİS ve PES'ten çok üstün.

FUTBOL İNSANIN KENDİNİ YAKIŞANI DINLEMESİDİR

WC o6'nın en başarılı olduğu alanlardan biri de ses ve müziğin kullanımı. Oyunun soundtrack'i hepsi lisanslı ve çoğu oldukça keyifli parçalardan oluşuyor, içlerinde Depeche Mode gibi ustaların en son işleri de var. Genel olarak ses efektleri de çok güzel. Gerek sunucular, gerek saha içi sesleri, gerek de seyircilerin bağışları oyuna çok iyi yansımış. Özellikle seyircilerin pozisyon bilgisi ve pozisyonlara verdikleri tepkiler çok iyi. Keşke bu özen seyircilerin tipine de gösterilseymiş ve kese kağıdına makham edilmeseymiş diyorum.

Jesuskane'in FIFA o6 inceleme-sinde söylediğii gibi, FIFA serisini illa da PES serisine ezmirmeye uğraştırmak haksızlık. World Cup 2006, iyi bir futbol oyunu. Değişik oyun modları, tamamen lisanslı bir futbol dünyası ve oynanışın da -bütün eksiklerine rağmen- genel anlamda başarıyla, farklı bir ilgiyi hak ediyor. Hele şu günlerde "Gözüm Dünya Kupası'ndan başka bir şey görmesin," diyenlerdeniz, büyük coğuluga dahilsiniz ve hoş geldiniz. WC'ye... (Eureka!)



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Her şeyin lisanslı olmasının yaratığı gerçekçi Dünya Kupası atmosferi.
- ✓ Müzikler ve ses efektleri.
- ✓ Global Challenge ve Store.
- ✗ Oynanışın yeterince pürüzsüz olmaması.
- ✗ Global Challenge modunun kendine ihaneti.
- ✗ Store'un yetersiz 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

DÜNYA KUPASININ FINALİNE
GELİRKEN HEYECANI
BİLGİSAYARINIZDA YAŞAYIN.

80

Allianz Arena



GZS RYO

SPELLFORCE 2

Strateji, rol yapma ve bol buzla servise hazır



Oyunseverlere yeni bir şeyler verebilme için oyun türlerinin birleştirilmesine alıştık. Bir aksiyon oyunduda RYO tarzı karakter gelişimi, ya da bir futbol oyunundaki FPS'lere özgü silah sistemi artık hiçbirimizi heyecanlandırmıyor (hö? – Sinan).

Alman yapımı Phenomic, iki yıl önce Spellforce (SF) ile bu genellemede güzel bir istisna ortaya koydu. SF RYO ile süslü bir GZS değil, iki türe de yarı yarıya harcadığımız, günümüz için bile çok iyi grafiklere sahip bir oyundu. SF'nin akranlarından farkı, tek tuşla kahramanımızı 3. şahistan izleyebildiğimiz bir bakış açısına inmemizdi. Hayır, bahsettiğim kamerayı karakterin kaçasına kadar yaklaştırmak değil. Tek tuşla WarCraft'tan WoW'a geçiş yaptığınızı hayal edin. Oyun hile yapıp kan kusturan yapay zekasına rağmen saatler süren bölümleri ve başarılı grafikleriyle uzun süre eğlence kaynağı olmuştur. En azından bana.

ELFLER TATİL EDECEK

SF'nin dünyası, yabancı olmadığımız orklu, elfli bir Orta Çağ fantezi dünyası. SF 1'i oynayanlara oyna başladıklarında rün savaşçılının yerlerini damarında ejderha kanı akan, son derece güçlü Shaikan ırkına bıraktığını göreceklер.

SF 2 yapılanmaları birbirine benzeyen, fakat yetenekleriyle farklılaşan 3 fraksiyon içeriyor. Örneğin Realm (insan, cüce, elf) menzilli saldıruları ve heal potansiyeli ile dikkat çekiyor. Buna karşılık Clan (ork, trol) büyük direnci ve hasar kapasitesiylebam

güm dalmayı sevenleri memnun edecek. Son fraksiyon olan ise Pact (Darkelf, gölge gücleri) gölgelerde gizlenmeyi ve kara büyüyü seven oyuncular için ideal. Taraflar her elde bir kez basılabilen titanlara (Şövalye Lightbringer, Balrog'umsu Ragefire ve Alien'imsi Netherbeast) sahip. Titanlar doğru yerde kullanıldığında koca bir orduyu hacamat edebiliyor.

SF 2 her iki oyun türünü de rahatça oynamayı geleceğiniz, tikla ve savaş bazlı bir kontrol sistemi kullanıyor. Özel birimlerin yeteneklerini ekranın sol üst köşesinde resimlerinin altından seçiyorsunuz. Pratik sisteme alıştı mı oynanış kolaylaşsa da ikon sayısı ve boyutu ekranda rahatsız edici bir kalabalıkla neden olabiliyor. 3. şahıs bakış açısına geçtiğinizde ise yetenekleriniz Guild Wars'u andıran bir şekilde ekranın altına iniyor. Gruplar oluşturmak içinse birimleri seçtiğten sonra üstteki oklara tıklayarak grubu atıyoruz. Başta biraz yadriga-yabilirsiniz ama alışacaksınız.

Oyunun mikro yönetimi üç hammaddeyle (tas, gümüş, lenya bitkisi) sağlanıyor. Standart işçiler dışında basacağınız özel işçiler, sorumlu oldukları en yakın kaynağa yöneldiklerinden epey zaman kazandırıyorlar.

NE KADAR ÇOK OYUN VAR VE NE KADAR AZ ZAMAN

SF 2'de karakterleriniz öldürdükleri düşmana, tamamladıkları görevlere ve bazeen de tamamlama tarzlarına göre XP kazanıyorlar. Hızlı level atlamak için çok sayıda küçük yaratıktan-ka, adaların içra köşelerinde bulunan büyük yaratıkları kesmelisiniz. Karakterin gelişimi Diablo 2'deki yetenek ağacına benziyor. Örneğin

büyükünüzü Necromancer ya da Elementalist yapmanız level başına gelen puanları dağıtmayı sekliniize bağlı. Ölen kahramanları karsılığını ödeyerek, neredeyse bekleme süresi olmasısı-

ALO OYUN KASİYOR HATTI

Oyun eğlence değil eziyet olduysa:

1. Gölge ve Shader kalitesini düşürün.
2. Grass'ı kapatın.
3. Texture kalitesini bir kademe indirin.
4. Görüş açısı yukarıda işe yaramayacağından minimumda tutun.
5. Masa üstünize Nightsong'un wallpaper'ını koyun.
6. Oyunu oynamayın. Denize, havuzu gidin.





zin Altar of Life'dan çıkarabilirsiniz.

SF 2, 61 ana görev ve 62 yan görevle tam bir senlik sunuyor. Kaba bir hesapla sadece ana görevler bile 35 saatınızı alacak. Senaryo ve skirmish dışında serbest görevlerden oluşan ikinci bir bölüm daha bulunduğuundan oyun süresi katlanıyor. RYO tarzındaki görevler bol çeşit sunuyor. Oyun boyunca boyut kapılarını kapatacak, davanızda size yardım edecek vatandaşların düşmanlarını öldürerek, kayıpları ailelerine kavuşturacak, kale kuşatacak ve terbiyesiz hayaletleri kristalleştiriceksiniz. Görevler hikayeye iyi yediğinden sıkılmadım. Yalnızca birkaç arama görevi bayık geldi, o da haritada gitmeyi inatla atlattığım yerlerden. Görev ödülleri karakterinizi geliştirmenize göre birkaç seçenek halinde sunuyor. Tesadüfi olarak düşen 480 eşya illa ki Diablo'daki esya hastalığımızı körükliyor.

ALIN TERİYLE KAYNAK ÇIKARMAK

İlk oyunda en büyük problem yapay zekanın havadan gelen kaynakla aralıksız birim basması ve bu birimlerin gitliği binayı yıkmadan ayakta durmanın mümkün olmamasıydı. SF 2'de nihayet yapay zeka işçilerinin de bir tarafından ter dalmıyor (ama bu grafiğe yansıtılmamış). YZ genellikle önce healer ve kahramanınızı, sonra ana binalarını indirme çabasında. Üssüm YZ'ya yakın olduğunda gelen birkaç rush dışında genelde "biriktir, saldır" taktiği izleniyor. İlk oyundaki rezil yol bulma (bulamama?) sistemi biraz düzelse de büyük haritalarda ve labirentvari yollarda hala korkunç. Hızlı ve yavaş birimleri aynı gruba koyma gafletinde bulunduysanız grubun yarısını Mersin'e, diğer yarısını tersine giderken bulabilirsiniz.

Bir GZS ne kadar uzun olursa olsun eninde sonunda gerçek bir oyuncuya kapışma özlemi duyulur. Spellforce 2 deathmatch ve cooperative çok oyunculu modlarını içeriyor. Bir arkadaşla kahşırken kahramanın bakış açısına geçmek çok farklı bir oyun deneyimi sunuyor. Tamam, kontrolü hep elde tutabilmek için multide hep yukarıdan bakıyor olacaksınız ama büyükavaşlarda (PC'niz kasmasa) eğlence için aşağı inin derim. Kahramanın arkasında bastığınız diğer birimler de olacağının bir "kahveden adamları topladım geldim" havası hissedecesiniz. Fakat asıl güzellik ortak oynanabilecek 40 harita. Tek kişilik bir senaryo havasında hazırlanan bu haritalarda 2 arkadaşla beraber görev yapmak çok eğlenceli. Oyunu başlamadan 1.01 yamasını (68 MB) kurmayı unutmayın.

BİZİM SPELLFORCE'UMUZ VAR

SF 2'nin en güçlü özelliklerinden biri, ilk oyundakının son derece geliştirilmiş ve poligon sayısının suyu çıkarılmış olan grafik motoru. Yandaki resimlere bakınca kafanızda az çok bir şeyler oluşacaktır. Fakat tavyisem bunu resimlerle bırakmamanız. Oyunu kurun ve Age of Empires 3 ile kapışabilecek su yansımalarını görün, gece gündüz değişimini ve gölgelerin görün (ışıklandırma kapalı alanlarda yer yer sapıtabiliyor). Çeşit çeşit eşyanın güzelim Nightsong üzerinde nasıl durduğunu görün. Oyunun seslendirmesi ve ses efektleri için, olması gereki gibi desem yeterli. Kılıçın çeliğe vuruşu ve yıldırımın havayı yarışı gibi standart sesler tanındıktan sonra. Fakat dinamik orkestral müzüklerin altını özellikle çizmek istiyorum. Bu oyunun giriş müziğini alın, isterSENIR bir Orta Çağ savaş filmine koyn, isterSENIR Çeşme plajlarında, gece klublarında çalın (yapmayın).

İlk SF'yi oynayanlar ikinci oyuna nadıktan sonra Phenomic'in düzgün olanı bozmadan oyunu gelişirdiğini görecekler. Bugüne dek hiçbir oyun iki farklı türü SF kadar dengeli ve eğlenceli bir şekilde kaynaştırmadı. SF 2 Almanya'da şimdiden o kadar tuttu ki forumlarda "Blizzard'in Warcraft'ı varsa bizim de Spellforce'umuz var" gibi sözler görmek mümkün. SF 2 uzun oyun süresi, tekrar oynanabilirliği ve eğlencesiyle bir oyunseveri "iki defa" mutlu ediyor.

Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Uzun oyun süresi ve tekrar oynanabilirlik.
- ✓ İki oyun türünün başarılı birleşimi.
- ✓ Çizgiselliğten uzak görevler.
- ✓ Harika oyun motoru, muhteşem müzikler.
- ✓ Cooperative modu
- ✗ İkonların büyülüğu ve sayısı atmosferi baltıyor.
- ✗ Yapay zeka problemleri.
- ✗ Multiplayer optimizasyonu gereklidir.

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

HER KOKTEYL BU KADAR
LEZİZ OLMAZ, TADINI
ÇIKARIN.

87



Platform

X-MEN 3 THE OFFICIAL GAME

Üstüme iyilik sağlık! Ucubik ecinniler aramızda!

Öncelikle belirtelim ki, bu oyuncunun daha önceden PS2 için çıkan X-Men oyunları ile ilgisi yok. Ne onların devamı ve ne de aynı ekip tarafından hazırlanmış. Bunu oyuncunun ilk on dakikasından anlamak da mümkün zaten; çünkü elimizdeki film için hazırlanmış bir promosyon oyunu. Doğal olarak beklenenlerimizin de fazla olmaması gereklidir.

ÜÇ KİŞİLİK X-MEN TAKIMI MI OLURMUŞ?

Gel gör ki, o beklenenleri ne kadar aşağı çekerkeniz çekin, oyuncunun berbatlığı katlanılır şey değil. İkinci filmle üçüncü film arasındaki olayları anlatma iddiasındaki oyuncu, üç karakter -Wolverine, Iceman ve Nightcrawler- dışında bir seçim yapmamıza izin vermiyor. Wolverine yakın dövüşte, Nightcrawler gizlilik gerektiren görevlerde ve Iceman de "uçmaka" kullanıyor. Oyun bölüm bölgüm ilerliyor ve size bir sonraki bölüme başka bir karakterle devam etme seçeneğini veriyor. Bölüm aralarında da karakterinizin özelliklerine puan yatırıbiliyorsunuz, Wolverine için güç, Nightcrawler için gizlilik vs.

Peki yatırıyorsunuz da ne oluyor? Aslına

bakarsanız, hiçbir şey. Yatırıığınız puanların gerçekten de bir şeylerin geliştirdiğini hissetmeniz mümkün olmadığı gibi, tüm oyunu üç adet tuşla tamamlayabilirsiniz. Karşılaştığınız tek problem, ucubik kamera açıları yüzünden -ki Iceman olarak oynarken hırısından ağlamanız muhtemel- ne olup bittiğini göremeyecek olmanız ki, görmeye değer bir şeyler olduğu da söylenenmez zaten.

KUTU KUTU PENÇE

Grafikler "orta karar" ile "berbat" arasında bir yerde. Bölüm tasarımları ise bir takım "kutulardan" ibarettir. Söyledi ki, birbirinden gereksiz ve göz zevkini bozucu şeylerle doldurulmuş her bölümde belirli sayıda adam dövmeniz gerekiyor. Hepsini dövünce, bir sonraki "kutuya" geçiyorsunuz. Kutu diyorum çünkü bu bölümlerin sınırları son derece belli, hatta deyim yerindeyse "tabak gibi" belli olan yerler. Oynamış pek keyifli değil. Wolverine olarak oynarken üzerinize gelen sınırsız sayıda düşmanı pataklamaktan bıkmışsunuz. Nightcrawler olarak oynamak ilk başta güzel geliyor -istediğiniz yere işinlatabiliyorsunuz- ama çok kolay ölményi ve oyuncunun sizden MGS ile eşdeğer bir gizlilik sergilemenizi istemesi saçma. Iceman ise tam bir facia olmuş. Sürekli olarak bızmış bir yol üzerinde kayarak -ve havada- ilerliyorsunuz, kontroller gamepad kullanımına uygun tasarlandığı için de nereye gittiğinizi ve nerede olduğunuzu kesinlikle anlamıyorsunuz! (eğitim bölümlerinde üç kez Özgürlük Heykeline bodoslama bindirdim diyeyim de anlayın). Ha evet, kontroller gerçekten berbat. Oyunu oynamayı kafaya taktiysanız, ki biz daha makul şeyle takmanızı tavsiye ediyoruz o kafayı, derhal bir gamepad edinin. Diğer çözüm oyunu hiç oynamamak ki, bakın bu daha mantıklı ve makul bir fikir.

EN GÜZEL PLATFORM, HENÜZ ÇIKMADIĞIMIZDIR

Kim platform oyunu dedi? Hmm? Evet, bir türde sokutzturmadım gerekiyorsa, bu tür en uygunu. Yalnız son derece zevksız bir platform oyunu elimizdeki (zaten varilleri kırınca içlerinden et de çıkmıyor. Ah Final Fight ah..).



Zevksız, çünkü özenilmeden yapılmış. Zevksız, çünkü bazen aşırı dercede kolay, bazense cehennem azabı kadar zor. Zevksız, çünkü hep aynı şeyle hep aynı şekilde yapıyoruz. Zevksız, çünkü filmin gazıyla ne satarsak kardır fikri varlarında.

Nightcrawler'ın kaybolup belirme animasyonları dışında, insanı heyecanlandıracak hiçbir şey içermiyor. Bu haliyle "bir süre eğlencenin için" takılmanızı tavsiye etmemiz de pek mümkün görünmüyorum, çünkü bu amaç için kullanılabilen daha pek çok "berbatımsı" oyun var. Fanatik X-Men hayranları dışında kalan hiç ama hiç kimse için bir anlam içermesini beklememiz gerekiyor. Oyunu, yapımcı firmaya iade ediyor ve başka kötü film oyunlarında görüşmek üzere diyoruz.



Ant Köksal ant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ X-Men karakterleri. En azından üçü.
- ✗ Film için promosyon olsun diye üretilmiş.
- ✗ Berbat kontroller.
- ✗ Çok sıkıcı.

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

EMİN OLUN, BU OYUNU ALACAK KADAR SIKILMIŞ OLAMAZSINIZ.

40





■ Boş boş bakmak
kahramanınızın en yetenekli
olduğu konularдан biri

PARADISE

Belki de şansımızı cehennemde denemeliyiz

Ben her ne kadar bir türlü işinamayı da biliyorum, siz Syberia'yi çok sevmiştiniz. İnanmakta hâlâ güçlük çeksem de oyunu en iyi adventure'lar kategorisine almışınız. O yüzden, yine bir Benoit Sokal yapımı olan Paradise'i büyük bir heyecanla beklediniz. Ben de Syberia'nın damağında bıraktığı yavan tadi unutmaya çalışıp Paradise'la temiz bir başlangıç yapmak istedim. Sokal'ın sessizliği ve yavaşlığı esas alan adventure tarzını "sıkıcı" değil, "özgün" kabul etmek ve bilgisayar karşısında uyumamak için elimden geleni yapacaktım. Yaptım da... Ama Paradise hiç orası olmadı. Kral çıplaktı, sıkıcıydı ve uykumu getirdi. O yüzden bu yazı "Benoit Sokal ne yapsa çiğnemededen yutarım" diyenlere bir şey ifade etmeyecektir, duyarılır.

Klişe demenin bile klişe kaçacağı bir hikâyeye sahip Paradise: Uçak kazasında tüm eşyalarıyla birlikte hafızasını da yitiren genç bir kadının yolculuğu... Kahramanımız Ann Smith (gerçek ismini hatırlamıyor, bu rumuzu) kazadan sonra hayali bir Afrika ülkesi olan Mauritania'nın yerlileri tarafından kurtarılıyor ve kendini bir haremde buluyor. İlk hedefimiz buradan kurtulmak ve eve dönmek. Tabii ki olayın gelişimi eve dönmemek daha acil birtakım sorunlarla karşılaşmamızı ve bunları çözerken kendi çapımızda bir macera yaşamamızı sağlayacak. Ama bunların hiçbir hikâyeyi yeni bir tarafta kavuşturacak güçte değil. Dolayısıyla Paradise'in notunu öncelikle sürükleyiciliğin yetmemesinden kırmış ve hikâyeyi bos verip diğer ayrıntılara bakıyoruz.



TOZ KOKULU OYUNLAR

Syberia karlarla kaplı bir oyundu. Özellikle serinin ikinci oyununda soğuk havayı ve karın yaratığı issızlık duygusunu bilgisayar başında hissedebiliyoruz. Paradise ise çölde geçiyor ve içinde dolaştığımız mekanlar yine bu issızlık hissine programlanmış durumda. Oyunun başladığı yer olan haremi saymazsa, yol maceramızın neredeyse tamamı uçsuz bucaksız çöllerde geçiyor. Ama iki oyuncunun mekân tasarımları arasında çöl sıcakıyla kar soğuğu arasındaki daha büyük bir fark var. Paradise'in evreni, Syberia'daki kaliteden çok uzak. B. Sokal'ın bu kadar büyük bir geri adım atmış olmasına cidden şaşırdım. Hem renk paleti, hem tasarım açısından bir aksaklık var oyunda. Her

şeyin üstüne büyük bir toz yığını birikmiş gibi görünüyor. İçinde gezdiğiniz mekanlar heyecan vermekten uzak, keşfetme isteği doğurmayan, donuk resimlerden ibaret. Ayrıca dakika başı karşınıza çıkan grafik hataları, envanterinizi dolduran biçimdeş nesneler, animasyonlardaki ciddi kopukluklar, birbirinin içinden geçip giden insanlar derken oyunun dünyasına ıslanmak bir yana, ilişmek bile içinden gelmeyen. Hikâyeyin yaratmadığı ilgiyi grafikler de sağlayamıyor ve Paradise buradan da puntoan kaybediyor.

Syberia'nın Kate'i, gördüğümüz en hoş sohbet adventure karakteri değildi. Paradise'in Ann'i de dut yemeğ konusunda onunla rahatça yarışılabilir. Bir nesneye "nedir bu?" anlamında sağlam bir cevap alamıyorsunuz. Siz bir şeyleri çözmeye çalışırken karakteriniz o kadar umursamaz tavırlar içinde ki sinirlenip "ne halin varsa gör!" diyenizsin geliyor. Oyuna anlam katması konusunda umuda kapıldığım, diğer oynanabilir karakterimiz de tam bir hayal kırıklığı. Kendisi bir leopar ve yürümek dışında pek bir şey yapmıyor.

Oyunun etkileşim ve kontrol sistemi de güdüklük. Oyun, bilgilendirme açısından çok zayıf. Bu yüzden envanterde biriktirdiğiniz bazı eşyaların ne olduğunu bile anlamadan, körlemesine kullanıyorsunuz. Kontrollerde bir standart oturtma amacı da güdülmemiş. Bir mekândan diğerine bazeen ekranın sonunda beliren bir okla, bazen de yürüdüükçe açılan bir sistemle ilerliyorsunuz.

KEŞKE, KEŞKE DEMESEYDİK

Diyaloglardaki kısıt döngüyü ve oyunun kafasına göre kilitlenip çökmesini de atlayıp Paradise'ı kurtarabilecek son kahramana, ya ni bulmacalara gelelim. Oyun boyunca gerçekten hoş bulmacalarla karşılaşışınız, daha önce gördüklerinize benzeyenler kadar ilk defa karşılaşığınız türden, kafa patlatması zevkli bulmacalar var. Ama yukarıda da bahsettiğim eksik bilgilendirme ve başarısız kontrol sistemi yüzünden bazen ancak çözüme ulaştıktan sonra ne yaptığı nizi anlayabiliyorsunuz. Keşke...

Paradise bir ton "keşke" dediriyor insana. Buna "keşke oynamasaydım" da dahil.



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr



■ Bu pisiye yaklaşırken dikkat edin.

Level Karnesi

- ✓ Yaratıcı bulmacalar.
- ✓ Leopar güzel bir hayvandır.
- ✗ Kötü konu.
- ✗ Kötü ve hatalı grafikler.
- ✗ Yetersiz etkileşim.
- ✗ Küçük diyaloglar.
- ✗ Eğlence faktörü tamamen ihmal edilmiş.

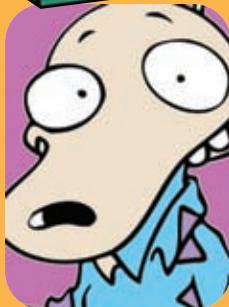
Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

SÝBERIA FANATÝKLERÝNÝN
BÝLE SEVMEKTE
ZORLANACAGI BÝR OYUN.

55

LEVEL FORTE

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Bu nasıl iklimdir yahu! Her gün sıcaktan bunalırken birden bire yağmura yakalanmak, bir taraftan terleyip diğer taraftan yağmur ile ıslanmak... Daha kötü bir durum olamaz herhalde. Son günlerde sıcaktan iyice bunalmış durumdayım. Öyle ki, evde otururken birden bire kendimle kavga etmeye başlıyorum. Sakinleşince de "Lütfen, yapmayın böyle seyler..." diyerek kendimle barışıyorum. Tüm bunların arasına işlerimi de ekleyince pek zamanım kalmıyor kendime. Aslında kalyor da, ben bir yolunu bulup boşu boşuna harcıyorum, sonra da "zamanım yok!" diye kendi kendime yakınıyorum. İşte bir kavga konusu daha!

Bu ay DVD hazırlama sürecimiz geçen ay ile benzer bir şekilde uzadı. 22 Mayıs'ta yayınlanan Hitman demosunu size ulaştırmak için zaman sınırını biraz aşmıştır. Bu nedenle gecikmeler yaşandı. Tam da "Hitman için değer." diyorduk ki, 22 Haziran'da da Prey'in demosunun yayınlanacağı haberini aldık. Böylece iki ay üst üste DVD'yi geciktirmiş olduk. Ancak Prey'in demosu için buna delegeğini düşünüyor ve gururla sunuyoruz.

Forte'yi bu ay King's Quest 3'ün yenilenmiş versiyonunu tanıtarak başlıyoruz. Aslında Temmuz DVD'sinde yer kalsayı size ulaştıracaktı ancak Metal Gear Solid 4'ün dev boyuttaki videosu buna izin vermedi. MGS4 videosu için altyazı hazırlama zahmetine de katlandığımız için KQ 3'ü gelecek aya devrettik.

Forte'nin bir sayfasını tam sürüm oyunculara, bir sayfasını da modlara ayırdım. Dosya boyu olarak diğerlerinden ayrılan dört mod hakkındaki kısa açıklamaları son sayfada bulabilirsiniz.

Haziran ayı boyunca şikayet ve dileklerini ileten herkese teşekkür ediyorum. Demolar, yamalar, modlar ve diğer tüm CD/DVD içeriği hakkındaki her türlü probleminiz için mailerinizi bekliyorum. ■

Yeniden Yapım - Full Oyun

KING'S QUEST III: TO HEIR IS HUMAN



Türü: Tam sürüm
Hazırlayan: Infamous Adventures
Web sitesi: <http://www.infamous-adventures.com>

>> King's Quest serisi bu satırları okuyan birçok oyuncudan daha büyuktur. Günümüzde Sierra Entertainment olarak bildiğimiz ve F.E.A.R. ismiyle bilinenlerin adını öğrendiği yapımcı firma, 1984 yılında Sierra ismini taşıyordu ve oyuncuları King's Quest ismiyle tanıttı. Sierra'nın kurucu ve sahiplerinden birisi olan Roberta Williams, KQ serisinin de bizzat yapımcısıdır. 14 yıllık periyot içerisinde sekiz KQ oyunu hazırlamış ve oyunculara sunmuştur.

Büyük bir hayran kitlesine sahip olan King's Quest serisinin son bulması oyuncuları oldukça üzmüştü. Ancak pes etmemen bu kitle kendi imkanlarıyla seriyi ayakta tutma çabası içine girdi. Önce aylarda bir devam oyunu yapıldığından bahsettim. King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining adındaki oyun halen yapım aşamasında olduğu için deneme şansınız olmadığından. Ancak başka bir grup KQ hayranı, serinin eski oyunlarına el atarak onlardan birini tekrar hayataya döndürmeye başardı.

Infamous Adventures ekibi, King's Quest III'ü göze kestirdi ve çalışmalarla başladı. Bu çalışmaların sonunda da geçtiğimiz ayın 19'unda yenilenmiş KQ3'ü yayıldı. Oyunun en önemli yeniliği grafiklerinin elden geçirilmiş olması. Bölümlerdeki arka planları baştan yapan ekip, aralarında sahneleri ve diyalog anlarındaki resimleri



de geliştirdi. Son olarak KQ3'ün orijinal müziğini tekrar hazırlayan ekibin bu çabasını takdir ettiğim ve herkesin görmesi, denemesi gerektiğini düşündük. Maalesef bu ayı sağlamayan King's Quest III'e Ağustos DVD'mizde yer vereceğiz.

Infamous Adventures sitesinden oyunun müziklerinden oluşan albümü ulaşılabilir. Ayrıca yakın zamanda oyun için bir seslendirme paketi çıkaracaklarını belirtmişler. Eğer zamanında çıkarsa bunu da size ulaştıracagız. Son olarak oyunun herkes tarafından karşılanabilecek nostaljik sistem ihtiyaçlarını da belirtmek isterim: 166 MHz işlemci, 1 MB ekran kartı, 32 MB RAM, 50 MB sabit disk :) ■

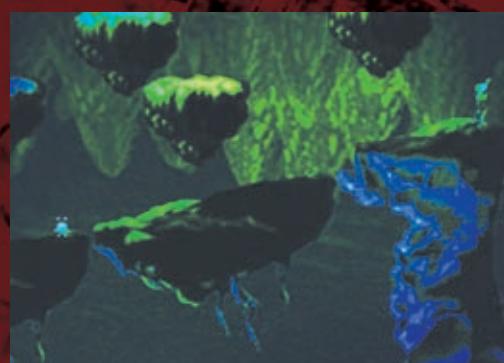
TEMMUZ AYININ TAM SÜRÜM OYUNLARI

Boyutu küçük, eğlencesi büyük oyunlar...

VIVID CONCEPTIONS

» Bu ay verdigimiz oyunlar arasında beni en çok etkileyeni Vivid Conceptions oldu. David Galindo tarafından hazırlanan ve Vertigo Games tarafından yayınlanan VC yeni bir oyun sayılır. Platform türündeki oyunda, dünya üzerinde hayatı kalan son Bantam'ı kontrol ediyoruz.

Baris içinde yaşayan ve kendi düzenlerini kuran Bantam'lar, zaman içinde diğer canlıların her şeyi ele geçirmeye çalışmasıyla gitgide azalmışlardır. Artık tükenme noktasına gelen türün son örneği olarak amacımız, kendimize sığınacak ve yaşaya-



cak bir yer bulmak. Görevimiz doğrultusunda ilerlerken Bantam'ımızı geliştirebiliyoruz. Karşımıza çıkacak canlı-cansız engelleri aşabilmek için bize çeşitli güçler kazandıracak objeleri de toplamamız gerekiyor.

Oyunun geneli platform türündeyken, zaman zaman karımıza çıkacak bulmacaları da çözmemiz gerekecek. Vivid Conceptions'in atmosferi ve müzikiyi beni oyuna çeken en önemli özellikler oldu. Siz de farklı bir oyun ariyorsanz VC kesinlikle sizin eğlendirecek ve başında tutacaktır. ■

GRIDWARS ve HGEWARS

» Xbox 360'ın ofise gelismerasime tanık olamamıştım. Aslında haberim bile olmamıştı. Ofise ilk uğradığında 360 açık, ekran da ise eski tarzda bir oyun vardı; Geometry Wars. Açıkçası o güne kadar hakkında hiçbir şey duymadığım bu oyunun, hem zevkli hem de bağımlılık yapan bir oyun olduğunu fark etmem uzun sürmedi. Başına oturduğum gibi arka arkaya denemeler yaparak, o ana kadar ofiste kırılmış rekorun peşinden koştum. İlk denemelerini yapan biri olarak pek de başarılı olamadım.

Bir süre sonra unutuverdiğim Geometry Wars'un, aslında birçok oyuncuya ilham kaynağı olduğunu gördüm. Internet üzerinde amatör olarak hazırlanan GW kopyası oyunları da toparlayıp CD/DVD içeriğine koydum. Bunlardan ikisi, GridWars ve HGEWars. HGEWars, Yuriy O'Donnell tarafından hazırlanırken, GridWars'u ise Mark Sibly hazırladı ve her iki oyunun da son versiyonları Nisan ayında yayınlandı. ■



PURE SUDOKU

» Sudoku'yu duymayan kalmamıştır sanırım. Hatta ülkemizde öyle bilinir ve popüler bir hale geldi ki, gazetelerimiz kupon karşılığı dağıtır oldu. Rakamlar üzerine kurulu bir bulmaca olan ve beyin jimnastiği yapmak isteyenlerin ilk tercihlerinden biri olan Sudoku üzerine birçok bilgisayar oyunu da mevcut. Bunlardan biri de ücretsiz olarak dağıtılan Pure Sudoku. Oynanışı gayet kolay olan



Pure Sudoku, bu süreçte sıkılmamamız için arka planı da 43 farklı resimle donatmış. En azından rakamlar gözümüzü yorduğunda bu resimlere bakarak rahatlayabiliyoruz. Dört farklı zorluk seviyesi bulunan oyunun en önemli özelliklerinden biri de 20 bin farklı bulmacaya sahip olması. Bu rakamı kendi sitelerinde "Her gün bir tane oynarsanız 57 yıl boyunca size yeter." cümlesiyle gayet iyi bir şekilde ifade etmişler.

Kısaca Sudoku'yu bilmeyenlere oyunu da anlatayım. Aslında kuralları gayet basit bir oyun. Ekranda bulunan kutulara 1'den 9'a kadar rakamları yerleştirmeniz gerekiyor. Buradaki tek kural; her dokuz karelük bölmeye her rakamdan bir tane, her uzun sütun ve uzun satırda da her rakamdan bir tane bulunabileceğini. Siz fark etmesenizde program aynı rakamları kırmızı ile göstererek sizin uyaracaktır. Eğer rakamları seviyorsanız öünüüzdeki 57 yılın ilk gününü geride bırakmak için Pure Sudoku'yu kurabilirsiniz. ■

FRAGMAN (DVD'DE)

E3'İN YILDIZI: MGS4 FRAGMANI

>> Hideo Kojima'nın Metal Gear Solid serisi baskılar sonucu devam ediyor. Yeni oyun Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots sadece PlayStation 3 için hazırlanıyor ve yeni nesil konsola adım atar atmaz sağlam bir son bizi bekliyor. E3 2006'da yayınlanan MGS4 videosu, en önemli videoların başında geliyordu belki de. Etkileyici sahnelerde ve derin bir anlatıma sahip olan videonun en kaliteli versiyonunu bu ay sizinle paylaşıyoruz. Üstelik video için Türkçe altyazı da hazırladık.

Altyazıyı izleyebilmek için DVD'deki Drivers bölümünden VobSub programını kurmanız gerekiyor. Böylece videoyu Windows Media Player ile izlerken altyazıyı da görebileceksiniz. Bu vesile ile VobSub'a da biraz değişim istiyorum. Programı kurduktan sonra altyazıyı görebilmeniz dışında, onun görünümünü de değiştirmeniz mümkün. Örneğin MGS4 videosunun kendi altyazısı ile bizim hazırladığımız altyazı üstüne geldiğinde rahatsızlık duyuyorsanız, bizimkini aşağı doğru kaydırmanız mümkün. Bunun için önce, videoyu açtığınızda sağ altta (saatin yanında) çıkan ok şeklindeki sembole sağ tıklayıp DirectVobSub seçenekine tıkmanız gerekiyor. Açılan penceredeki ilk sekme olan Main'de Override Placement seçeneğini işaretlediğiniz takdirde altyazının yerini istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Altyazıların üst üste binmesini engellemek için Türkçe altyazıyı biraz aşağı çekmeniz gerekiyor. Bunun için de Main



ekranındaki V (vertical) değerini arttırmanız gerekiyor. H değeri ise yatay pozisyonu değiştirmenizi sağlıyor ancak buna ihtiyaç duymayacaksınız. Apply'a basarak değişimin yeterli olup olmadığını kontrol edebilirsiniz. ■

WWW.OBLIVIONDOWNLOADS.COM

>> The Elder Scrolls'un yeni oyunu Oblivion, Mart ayında PC ve Xbox 360 için piyasaya çıkmıştır. Beklentileri fazlasıyla karşılayan oyun, rol yapma fanatiklerini kendisine bağladı.



Zengin içeriği sayesinde oyuncuları saatlerce, haftalarca hatta aylarda başında tuttu, tutmaya da devam ediyor.

Tüm zenginliğine rağmen oyunu çabuk tüketenler var ise onları memnun edecek bir site var; Oblivion Downloads. Sitenin içeriğini oyun için hazırlanan ufak ekleneler oluşturuyor. Ancak bunlara ulaşmak içinde cüzi miktarda ücretler ödemeler gerekiyor. Örneğin, Tamriel'de atınız ile gezeceksiniz ancak tehlikeli bir bölge olduğundan atınızın zarar görme ihtimali var. Önlem olarak el yapımı bir at zırhı satın alabilirsiniz. 6.2 MB büyülüküngündeki paket 1,99\$ karşılığında sipariş edilebiliyor. Bir başka paket olan Mehrune's Razor ise oyuna yeni görevler ve büyülü araçları ekliyor; fiyatı ise 2,99\$.

Para karşılığı alışveriş imkanı tanyan bu siteye güvenebilirsiniz çünkü Oblivion Downloads, oyunun yapımcısı Bethesda Softworks'ün kontrolü altında çalışıyor. Ayrıca oyunun resmi sitesine de yönlendirmeler var. ■

IRON GRIP: THE OPPRESSION

Source motoruna farklı bir bakış...

>> Half-Life 2'nin modifikasyon hazırlamak için en uygun oyunlardan biri olduğunu defalarca belirtmiştim. Özellikle oyun ve fizik motoru sayesinde mod yapımcılarının ilgisini çeken HL2'ye bugüne kadar hazırlanmış birçok mod gördük ve oynadık. Genellikle silah, karakter ve konu bakımından içerik sağlayan bu modların arasına çok farklı bir mod katılıyor; Iron Grip: The Oppression.

Iron Grip'i diğer modlardan ayıran en büyük özelliği First Person Shooter türünün yanına Gerçek Zamanlı Strateji türünü de eklemesi. Bu kombinasyon oyunun senaryosu üzerine oturtulmuş. Oyun için hazırlanan dünyada bir savaş meydana getmekte-



dir. Rahmos ve Resistance taraflarından birini seçerek bu savaşa dahil olacağız. Tür ayrimı da bu seçim sırasında karşımıza çıkıyor. Eğer Rahmos tarafını seçerseniz oyunu gerçek zamanlı strateji türünde oynayacağınız. Bu sayede haritalara tepeden bakma imkanınız doğacak. Resistance tarafını seçtiğinizde ise oyunu FPS şeklinde oynayacağınız. Böyle bir ayrimi düşündüğümüzde oldukça ilginç bir mod ile karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirim.

Iron Grip modu henüz tamamlanmadı ancak yapımcıların belirttiğine göre büyük bir kısmı hazırlanmış durumda. Modun bu yıl içinde yayınlanması bekliyoruz. Iron Grip'in yapımcısı ISOTX daha önce Command & Conquer Generals: Zero Hour için ModToaster ve MidEast modlarıyla oyuncuların karşısına çıkmıştı. ■

TEMMUZ AYININ MODLARI

(DVD'DE)

HARD JUSTICE

Türü: Mod

Sürüm: 1.1f

Gereksinim: Battlefield 2

Hazırlayan: Ziggy, RadarOReilly, Cambo, Ut-OH

Web sitesi: <http://www.wccsquad.com>

» Battlefield 2 için yayınlanan Hard Justice modu, dört kişilik bir ekip tarafından hazırlandı. Bu ay verdigimiz en büyük boyuta sahip mod olan HJ'ye önem vermemizin en önemli nedeni, yapım ekibindeki dört kişiden birinin Cihangir Ersan adında bir Türk olması.

Modun özellikleri kısaca söyle: Co-operatif mod için hazırlanan Hard Justice yeni silahlar, yeni araçlar ve güç dengelerindeki bazı düzenlemeleri içeriyor. Düzenlemeler arasında; askerlerin koşu dayanıklılığının ve uçakların hasar verdikleri alanların arttırılması gibi ayrıntılar yer alıyor. Hazırlanan araçların dizaynı ise ekibin Türk çalışanının elinden çıkmış.



yapmanız yeterli olacaktır. "1.0c" versiyonunu kurduktan sonra "1.0c to 1.1f" yamasını da aynı şekilde kurabilirsiniz. ■

Kurulum:

Hard Justice bir kurulum dosyası olarak hazırlanlığında içi oyunun kendi klasörüne kurulum

HIDDEN: SOURCE

Türü: Mod

Sürüm: Beta 3

Gereksinim: Half-Life 2

Hazırlayan: Hidden: Source Team

Web sitesi: <http://www.hidden-source.com>

» Hidden modu ilk olarak orijinal Half-Life oyunu için hazırlanmıştır. Mark Wherett'in başında bulunduğu ekip, yeni oyun ile birlikte Half-Life 2 için de çalışmalarla başladı ve Hidden: Source modunu hazırladı.

Modun konusu, 1950'li yıllarda İngilizlerin insanlar üzerinde yaptığı genetik deneylerle başlıyor. Oldukça riskli olan deneyler sonucunda ko-



bayların ölmesi üzerine deneyler son buluyor. 1990'lı yılların ortalarında ise aynı konu üzerinde tekrar gidiliyor. Hata oranı %75'ten %15'e kadar çeken bu testler, bir sonraki adım için yeterli kabul ediliyor; görünmezlik.

Hidden: Source'daki amacımız, I.R.I.S. ekibini kontrol ederek deney laboratuvarından kaçan ve görünmezlik özelliğine sahip olan Subject 617'yi yakalamak.

Not:

Son anda DVD'mizden çıkartmak zorunda kaldığımız (MGS 4 HD videosu sağolsun) Hidden: Source'u Ağustos DVD'mizde bulabilirsiniz. ■

(DVD'DE)

7TH SERPENT: CROSSFIRE

Türü: Mod

Gereksinim: Max Payne 2

Hazırlayan: 7th Serpent Team

Web sitesi: <http://www.7thserpent.com>

» Mod ile aynı adı taşıyan 7th Serpent ekibi tarafından hazırlanan 7th Serpent: Crossfire, devam edecek bir serinin ilk bölümü. Crossfire'de kargaşa içindeki dünyaya adım atacağız. Kontrol ettiğimiz karakter ise genetiği ile oynamış Damon Pryce. Genetimizle oynamasını nedeni ise ordunun daha güçlü askerler hazırlamak üzerine yaptığı bilimsel deneylerde yer almamız. Crossfire'in kapsamında; oynanabilirlik üzerine değişiklikler, sinematik desteği, kaliteli bölüm tasarımları ve etkileşimli çevre gibi özellikler yer alıyor.

Kurulum:

- 1) Ara yüzden kurulumu yaptıktan sonra "7th_Serpent_Crossfire.mp2m" dosyasını Max Payne 2 klasörünün içine atın.
- 2) "movies" klasörünü Max Payne 2 klasörüne atın.
- 3) Max Payne 2 açıldığında Choose Customized Game'den bu modu seçin ve Play'e basın. ■



(DVD'DE)

HOLLOW MOON

Türü: Mod

Sürüm: Demo 2.0

Gereksinim: Unreal Tournament 2004 ve v3355 yaması

Hazırlayan: Ivan Graphics

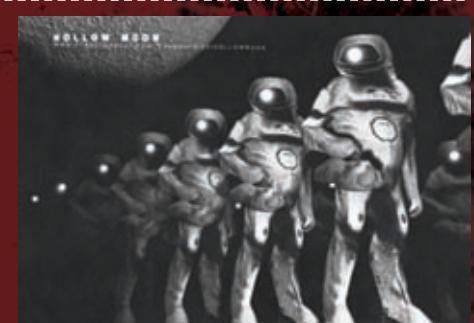
Web sitesi: <http://www.planetunreal.com/ivangraphics/hollow-moon>

» Temmuz ayının dördüncü önemli modu Hollow Moon. CD/DVD içerisinde tanıtım videosuna da yer verdigimiz HM, Unreal Tournament 2004'ü tamamen değiştiren tek kişilik bir mod. Yakın gelecekte ve ay üzerinde geçen modda Talos Davon adındaki karakteri kontrol ediyoruz. Hollow Moon'u oynayabilmeniz için 3355 yamasının da kurulu olması gerekiyor. Ayrıca ekran kartı sürücü-

nüzün ve DirectX'in son versiyonlarının kurulu olması da yapıcılar tarafından öneriliyor.

Kurulum:

Hollow Moon modu özel bir kurulum gerektirmiyor. Modun dosyalarını ut2004 klasörü altında yaratacağınız HollowMoon klasörüne attıktan sonra, bu klasör içindeki "Play Hollow Moon.bat" dosyasına tıkladığınızda mod açılacaktır. Aynı klasörü tamamen silerek modu kaldırabilirsiniz. ■



İLERİ DÜZEY WOW REHBERİ



HAYAT 60'INDA BAŞLAR - Bölüm 4 - TEMPLE OF AHN'QIRAJ (AQ40) GÜNLERİ

A Q'ya verdigim kısa aradan sonra AQ40 ile WoW Instance'larını tamamlıyorum. Bu bölümde dünyada C'Thun'u ilk kesen çığın Ionca Nihilum da taktikleriyle yardımcı oldu.

Not: Destekleri için Nihilum'dan Jihan'a, Balance'dan Carla'ya, Fire of Dun'e dan Marcin Cierpicki'ye ve beraber raid'den raid'e koştuğum tüm Invadioria üyelerine teşekkür ederim.

Not 2: Son yamalara göre bir meslekler para kasma rehberi istiyorsanız bana (gnurbeyler@level.com.tr) veya Sinan'a (sakkol@level.com.tr) bir e-posta atın.

1. PROPHET SKERAM

Tanklar dışında raid grubu nature direncine ihtiyaç duymadığından Skeram AQ40'in en kolay boss'u. Peki Skeram'ın elleri boş

mu?

1. **True Fulfillment:** Baba bir Mind Controller. Yienenin hasarı %300 artıyor, büyülerini instant oluyor ve büyülere karşı direnci 50 artıyor. 20 sn süren büyü dispel edilemiyor.
2. **Copy Self:** HP'si her 1/4 düştüğünde, tüm yeteneklerine sahip, düşük HP'li iki kopyasını oluşturuyor. Kopyalar alandaki diğer iki platformda yerlerini alıyorlar.
3. **Earth Shock:** Dibindekilere 2K+ hasar veriyor.
4. **Arcane Explosion:** 30 yd menzilindeki herkese 1500 arcane vuruyor. Yakın menzilde 5'ten az oyuncu varsa AE yapmıyor.
5. **Blink:** Belli aralıklarla üç platform arasında teleport oluyor. Her teleport aggroyu sıfırlıyor.

İlk olarak mümkün olduğunda Skeram'ın di-

bine girmeyeceksiniz. Fakat 100 yd. den uzak kalırsınız yediginiz AoE'ler iki katına çıkar. Skeram savaşında iyi donanımlı bir MT (orta platform) ve üç destek elemanına (her üç platform) ihtiyacınız olacak. Kalan Warrior'lar kopya Skeram'ların aynı yere işinlemesine karşı üç platforma, menzilli DPS de üst kata dağılacak. Mage'ler MC yiyenleri hemen kuzu yapmalı. Bu arada MT Skeram'ı ortada tutacak. AE'ye karşı Rogue'lar üç platforma dağılacaklar. Biraz şansınız varsa AE'den 1 sn önce Kick yapılarak AE önlenebilir. Skeram kopylanmaya başladığında Skeram'a Hunter's Mark atılarak ayırt edilmesi sağlanmalı. Blink sonrası tanklar aggroyu alıncaya kadar DPS kesilmeli. Aggro sonrası iki kopya sırayla kesilecek.



Yanlış hedefe çalışılması wipe getirir. Sonra raid lideri Gleb-riwyn'in hüzünlü sesini duyarsınız: "Arkadaşlar Wipe. Çabuk ölüń."

2. BATTLEGUARD SARTURA

Sartura ve 3 muhafizi AQ20'den asına olduğumuz peçeli katil sivilerin iri versiyonları. AQ'nun kraliyet muhafizleri olan dörtlü böcekleriyla hızla dönerek (Whirlwind) etrafındaki herkese ciddi hasarlar veriyor. Her Whirlwind ile aggrolar sıfırlandıktan çevrelerindeki herkes potansiyel hedef. Aggro yok diye DoT abanırsınız gelip kapınızı çalıyor. WW dışında Stun yemeleri avantajınız. Çarpışmanın bir yerinde işler kötü gitmeye başlarsa veya Evade olursa odaya girdiginiz tünele koşarak odayı resetleyebilirsiniz. Yalnız unutmayın ki resette ölen muhafizler canlanacaktır. Şimdi yeteneklerini bir bir irdeleyelim.

- Whirlwind (WW):** 8 sn içinde darbeyi alan herkese 1-2k hasar vuruyor. WW'nin hemen öncesinde ve sonrasında Cleave atılıyor.
- Enrage:** Sartura'nın HP'si %20'ye indiğinde saldırıcı hızı ve hasarı katlanıyor. Çarpışmada 10 dk aşıldığında wipe'a neden olur.
- Knockback:** Bildiginiz Knockback. Böcek dolu tünele yakın bir yerde gelirse böcekleri çekeceğinizden hem wipe hem de fırça yersiniz.

Kız kardeşler hızlı ve dengesiz olduklarından odaya girer girmez dağılmayı ve devamlı hareket halinde olmalısınız. Diğer oyunculara yakın durmazsanız örükten başkalarını da götürmezsiniz.

Klasik tank-aggro yöntemleri Sartura'ya sökmedigidinden rád'i 4'e ayıracaksınız. Sartura'nın grubu 3 Warrior, 3 Rogue ve 3-4 Healer'dan oluşacak. Diğer üç grup ise iyisinden birer Warrior, 1-2 Healer ve menzilli DPS sınıflarından oluşacak. Gruplar odanın farklı bölgelerinde olmalı. Savaş başırken Hunter'lar muhafizleri çekecekler. Mobbaların WW'ye başlamasıyla beraber tanklar taunta başlayacak. Tanklar taunt sırasında WW menzilinde kalacağından heal spam almalılar. Aggro çekerseniz Warrior'a kosun. Üç muhafiz bu şekilde temizlenirken odanın kuzeyinde aralıksız AoE taunt ve Mocking Blow ile Satura'nın kontrolden çıkışması engellenecek. Aynı zamanda Rogue'lar devamlı Cheap Kidney Shot kullanacaklar. Yalnız WW başlarsa Rogue'lar hemen uzaklaşmalı. Muhafizler öldükten sonra kalan tüm Warrior'lar sırayla Satura'yı taunt edecekler. Taunt sırasında dengeli DPS ile Satura kesilecek.

3. FANKRISS THE UNYIELDING

Fankriss'e varincaya kadar uzun bir Trash Mob tünelinden geçeceksiniz. Sol duvara yapışık şekilde ilerleyeceğiniz tünelde üzerinize tam anlamıyla böcek yağacak. Mavi böcekler hasar kapasiteleri nedeniyle Raid Assist ile temizlenmeli. Diğerleri AoE ile kovalayıyor. Böcekler 15 sn.de spawn olduğundan grup devamlı hareket halinde olacak ve oyukları da temizleyerek Fankriss'in

yuvasına varacak. Fankriss'deki her wipe sonrası aynı kargaşayı yaşayacaksınız. Fankriss'in dehşet bir aggro mesafesi olduğundan odaya görgü kuralları dâhilinde girmelisiniz. Duvar kenarından ilk oyuga ulaşarak dinleneceksiniz.

- Mortal Wound:** Cleave ile alınan, her Cleave ile etkisi artan bir debuff. Her aldığı MW alınan Heal'i %10 azaltıyor.
- Entangle:** Odaya her böcek dolusunda bir oyuncu odadaki oyuklardan birine işinlanarak Root yiyor.
- Enrage:** HP'si %20'ye indiğinde verdiği hasar katlanıyor.

Savaşa başlamadan önce 2 Priest'e Soulstone atın. Böceği odanın sol üst köşesinde tanklayacaksınız. Sağdaki böcekleri çekmelayın, üzülsünüz. Fankriss'in MW'sine karşı birer MT ve OT kullanacaksınız. MT üçüncü debuff'ı yediginde devreye OT girecek ve görev değişimi 3 debuff'ta bir tekrarlanacak. Bu sırada raid tankları hilal şeklinde (tanıdık takтик?) saracak. Savaş sırasında belli aralıklarla gelecek iri böceklerle karşı kuzey, güney ve batıya birer Warrior dikeceksiniz. Healer'lar da Blessing of Salvation/Tranquil Air Totem etkisinde olmalı. Böcekler gelmeye başladığında Warrior aggroyu toplayacak ve Mage/ Warlock kardeşler bol DPS ile böcekleri ezecekler. Böceklerden hemen sonra ortama elit yıtlar akacak. Bunlar hemen tanklanacak ve (Hunter) assistleneceklər. Hunter ve Rogue'lar yıtlardan sonra Fankriss'e dönebilirler.

4. PRINCESS HUHURAN

Artık tamamen eminim: Instance'larda güzel bir prenses (Maraudon?) göremeyeceğiz. Huhu'nun tanga dokunamaması için 300 civarlı nature direnci gerekiyor. Raid grubu da 200 civarlı olmalı. Bunun için Silithus'daki görev dizilerini takip edebilir, Maraudon farplayabilir veya 1.11'le gelecek görevleri yapabilirsiniz. Yanınızda mutlaka nature potion da olsun.

- Acid Spit:** MT'ye 2 sn.de bir yaklaşık 250 nature vuran ve 30 sn süren bü...Ne büyüsü ya bildiğin tükürük.
- Wyvern Sting:** Tesadüff bir alandaki oyuncuları uyutur. Temizlendiğinde 2k civarlı nature vurur ve temizlendikçe verdiği hasar artar. Bu nedenle yalnızca Warrior'u dispel edin.
- Noxious Poison:** Tesadüff bir alandaki oyunculara 8 sn içinde 3k'ya yakın hasar ve Silence koyar. Dip dibe durmazsanız az kişiyi etkiler.
- Frenzy:** Bildiginiz Frenzy, ilaç Tranquillize. Aksi takdirde 1500'lük Poison Boltlar geliyor. CTRaid haber verdikten sonra Hunter'in 2 sn.si var.
- Berserk:** HP'si %30'a indiğinde saldırıcı hızı katlanıyor ve 3 sn.de bir en yakınındaki 15 kişiye 1500'er nature vuruyor. Zenginsiniz Flask of Petrification kullanabilirsiniz.

Huhu'nun agrosu için 4 Warrior devamlı çalışacak. Alliance iseniz tank değişiminde Blessing of Protection işe yarayabilir. MT 4 Spit yediginde diğer tanklar aggro kapacaklar. MT toparlanınca tekrar aggroyu alacak. Böylece DoTlar dengeli dağılacak ve Healer'lar rahat edecek. Warrior'lar ölüse imdadı Paladın/Shaman koşabilir. Bu şekilde Huhu'yu %31'e kadar çekeceksiniz. %31-30 arası





■ Ouro Enrage'e girdiğinde Healer grubu heal spam yapmalı.

enerji ve mana doldurmalarınız. %30'dan itibaren DPS sınıfları Allah ne verdiye abanacak.

5. TWIN EMPERORS

Qiraji'yi biri büyüğün (Vek'lor) diğerı savaşçı (Vek'nilash) ikiz imparatorlar yönetiyor. Rakip iki tane olmasına rağmen tek HP'ye sahip, doylayıyla ikiliyi aynı anda öldürürüz. Buna karşılık ikili 30 sn.de birbirlerinin yerine işinlanyor ve 60 yarddan fazla yakınlaştıklarında birbirlerini 30k HP heal ediyorlar. Enrage süreleri ise 15 dk.

İkizleri birbirinden uzak tutmak için raid grubunu iki ana kolay ayırarak, aynı hızda ama birbirinden uzakta tanklayacaksınız. Savaş başlarken odada göreceniz barışılı böcekler ikizler tarafından size karşı (savaşçı+bomba) kullanılacak. Bunun yanı sıra Vek'lor kafanızdan Blizzard'i eksik etmeyeceğinden devamlı hareket halinde olmalısınız. Tanklama işlemi her iki tarafta birer Warrior ve Warlock tarafından dönüşümlü yapılacak. Yok, dalga geçmiyorum. İkizler kardeşlerinin savaş yöntem-

lerine karşı bağışıklıkları (immune) nedeniyle bu saldıruları grubu fazlaıyla yansıtıyor. Bu da Vek'lor'a kılıç degmeyeceği anlamına geliyor. Bu nedenle Soul Link ve Felhunter kullanan bir Warlock ideal bir tank. Vek'lor Shadow Bolt'un kralını (yaklaşık 4k) attığından Warlock shadow direncini ve HP'sini mümkün olduğunda yüksek tutmalı. Vek'lor yanınızda işinlendiğinde Warlock gerekli aggroyu sağlayıcaya kadar Warrior taunt ile aggro çekip birkaç Shadow Bolt yiyecek, fakat bu sırada kesinlikle vurmuyacak. Aggro Warlock'a geçmişce Vek'nilash gelinceye kadar az ötesinde beklemeli. Karşı taraf için de tersi gereli.

İkizler savaşının diğer WoW boss'larıandan farklı Warlock petleri dışında, alandaki her şeyin (totem, Hunter peti ve hatta Repair Bot!) aggroya sahip olması. İkizlerin bunlardan birine saldırdıktan sonra birbirlerine yakınlaştıracak oyunculara koşma ve heal olma ihtimalleri var. Bu nedenle alanda oyuncular ve Imp/Felhunter dışında bir sey olmasın derim. Raid için 3 Healer takımı oluşturulacak. Takımlardan biri sağda diğeri solda sabit durarak her teleportta Warrior ve Warlock'ları iyileştirecek. Son takım ise savaş başlarken böcekleri çekecek (her taraftan bir tane) 2 Warrior'la ilgilenecek. Bu Warrior'lar 1-2 Rogue'un da yardımıyla böcekleri kesmeye çalışabilir veya böcekleri kite'leyebilir.

6. C'THUN

Azeroth'un hikayesi evrenin bilinen en büyük gücü olan 5 yaşlı güç ile başladı. Bu güçlerin Azeroth hükümdarlığı titanların istilasına dek sürdü. Savaş sonucunda beslerden biri yok edildi ve üçü zayıflayarak geri çekilmek zorundan kaldı. Sonuncu olan C'Thun ise yok olmaktan son anda kurtularak bugün bulunduğu yere düştü. C'Thun Silithus'daki böcek ırkından dünya-ya hükmedecek avatarlar (Aqir) oluşturdu. İlk güçlenip imparatorluğunu kurarken C'Thun gücünü toplamaya devam ediyor. Hikayenin kalanını 2 ay önceki Ruins of AQ yazımında bulabilirsiniz.



■ Twin Emperors bulundukları yerde, birbirinden uzak tanklanmalıdır.

C'Thun birçoğunuza zor gelebilir. Peki, bunun 1.10.1 yamasıyla zayıflatılmış hali olduğunu söylemiş miydim? Zaten zayıflatıldıktan 2 gün sonra da Nihilum tarafından indirildi. C'Thun savaşı 2 fazdan oluşuyor. Bu çarpışma için buffsiz 200 nature direnciniz olmalı. C'Thun agrosu olmadıgından tanklanamıyor.

1. Faz

Bu fazdaki başarı tamamen konsantrasyonunuza ve doğru zamanda doğru şeyin yapılmasına bağlı. Çarpışma 200+ nature direncine sahip bir Hunter'in (Feign Death sağolsun) göze yaklaşarak etrafında turlamasıyla başlayacak. Bu arada dışarıda böcek mountlarında bekleyen Raid grubu Hunter'in göze yakınlaşmasıyla odaya her iki dörder grup şeklinde dağılacak. Hunter'in göze varyıyla birlikte 4 Eye Beam gelecek. Faz devam ettikçe yenileri de eklenecek.

Eye Beam: 3k+ nature hasarı. 3 sn.de bir Eye of C'Thun'la 10 yd.den fazla yaklaşanları ve gruplarını öldürüyor. Bu nedenle ne göze ne de birbirinize çok yaklaşmayacaksınız. Beam'in ilacı nature prot. potision ve büyü öncesi siz uyaran C'Thun Warner (www.curse-gaming.com) modu.

Eye Tentacle: EB'den 45 sn sonra 2300 HP'li, 750 hasar vurabilen 8 dokungaç gelecek. Her grup 5 sn içinde yanındakini kesmeli. Counterspell, Death Coil, Distracting Shot, Gouge ve Stun kullanılabilir.

Dark Glare: Eye Tentacle'dan 5 sn sonra C'Thun Dark Glare büyüsüne başlayacak (göz bebeği kararlıyor). Büyü yapılrken göz 35 sn. boyunca saat yönünde veya tarsine 180° dönecek ve tesadüfi bir hedefe 50k shadow vuran kırmızı bir işin gönderecek. İşin hedefindeki her şeyi yok ettiginden Raid de gözle beraber hareket edecek. DG sonrası tekrar ET ve sonrasında Claw Tentacle gelecek.

Claw Tentacle: Yaklaşık 2k HP'ye sahip, Knockback'i Ground Rupture ile 1500 civarı hasar vuruyor.

Yukarıda saylıklarımдан kalan vakitlerde göze maksimum hasar vereceksiniz. Raid grubundaki 6 melee DPS ise göze yaklaşabildikleri zamanları kolla-yıp yalnızca göz ile ilgilenecekler. Yukarıda da belirttiğim gibi bu faz tamamen dikkat ve hızda dayanıyor.

2. Faz

İlkinin hemen ardından gelen 2. fazda C'Thun tüm hasarı emen bir kalkana sahip. Bu faza geçenken canlı dokungaç yoksa su içme fırsatınız olacak. Bu sırada büyük dokungaçlar da gelmeye başlıyor.

Giant Claw Tentacle: Abi dokungaç 45 sn.de bir yerden çıkarken dibindeki oyuncuya 4k Knockback vuruyor. Bunun dışında 1500 hasara ve 90k HP'ye sahip. Warrior tarafından tanklanabilir.

Giant Eye Tentacle: İlk fazdakinin fazla hasar vuran, 36k HP'li versiyonu. 45 sn.de bir geliyor. Ara-ıiksiz Eye of C'Thun yaptığından grubun ortak saldı-

NIHILUM EFSANESİ

Nihilum Avrupa sunucularıyla birlikte hayatı geçen bir WoW londasıdır. Londanın bu kadar tanınmasını nedeni ilklerinde yatar: MC ve BWL'yi tamamlayan ilk londalardan biri, dünyada C'Thun'u kesen ilk londa. Londan üyelerinin birçoğu daha önce bir sponsor eşliğinde Counter Strike oynamış profesyonellerden oluşuyor. Diğer oyuncular ise tabiri caizse Lineage II ve EverQuest'i hatmedip WoW'a geçmiş kişiler.



■ C'Thun dokungaçları saldırığı kara sıvıya gömülmüş durumda. Ölükken deniz kestanesine mi benzıyor, nedir?

rısıyla çabucak kesilmeli.

C'Thun'un Midesi: Gelen dokungaçlardan iki tanesi (Flesh Tentacle) birer oyuncuyu C'Thun'un midesine, asit havuzuna çeker sindirmeye (Digestive Acid, 150'şer hasar) başlayacak. Çekildiğinizde bir nature potion içmeli ve havuzdan küçük platformlara çıkmalısınız. Buradaki çemberlere vardığınızda tükürüleceksiniz. (Eğleniyoruz, değil mi?) Bu arada üzerinize 2 Flesh Tentacle (25k HP) geliyor olacak. Bu dokungaçları kesebilirseniz "C'Thun zayıfladı!" mesajıyla beraber C'Thun 45 sn saldırıyla açık hale gelecek. Bu sürede canlı dokungaç varsa tanklamaya devam edecek ve C'Thun'a tüm gücünüzle abanacaksınız. Bu periyod sonrası yeni bir Giant Claw gelecek. Savaş bu şekilde devam ettikçe C'Thun'un zırhı yok olacak ve C'Thun hasar almaya başlayacak. Bu zamana kadar C'Thun kesinlikle hasar alıyor. Bu nedenle zayıflama periyodu dışında Raid grubu dokungaçlara konsantre olmalı. Burada 6-8 kişilik bir melee dokugaç timi işe yarayacaktır. Bu tim de her dokungaçtan arta kalan zamanda C'Thun'a dönecek.

PRINCESS YAUJ, LORD KRI, VEM

Bu üç haşerat AQ40'ın zorunu olmayan boss'larından ilki. Yer problemi nedeniyle ne yazık ki diğer opsiyonel boss Viscidus'dan bahsedemeyeceğim.

Aynı anda dövüseceğiniz böcekleri kesme sırانız düşen eşya kalitesini etkiliyor. Kolay ölen ama ağır hasar veren Kri'yi önce öldürürseniz savaş kolaylaşıyor, fakat sona bırakırsanız daha iyi eşyalar düşüyor. Böceklerden birini kestiginizde kalan nankörler öleni yiyecek kendilerini iyileştiriyorlar. Bu nedenle birini keser kesmesi diğerlerini uzaklaştırmalısınız. Çarpışma için böcek başına birer grup oluşturacaksınız.

Lord Kri: Kri etrafına Cleave ve Toxic Volley attığından tankların azami HP ve defans giysilerini giymeleri, gruptaki herkesin 150 civarı nature direnci olması gerekiyor. Savaş sırasında Cleanse Totem, Curing Potion vb ile zehirler kaldırılmalı. Kri öldüğünde çıkan zehir bulutu ölümcül olduğundan Kri %5'e indiğinde MT hariç herkes kaçmalı, MT'ye heal spam ve mümkünse Shield yapmalı.

Princess Yauj: Güzel prenses 60 yd mesafedeki herkese Fear atarak oyuncuları diğer böceklerin zehirlerine yolluyor. Bu nedenle Yauj operasyonuna başlandığında bu

mesafenin dışında durmaya çalışın. Oyuncuların biri Fear'dan yırtar ise aggro sıfırlanacak. Bu durumda Yauj hangi grubu doğru ilerlerse o gruptan bir tank Yauj'u tekrar pozisyonuna çekicek. Bir önceki tank ise yeni MT'nin az önceki yerine dönecek. Savaş sırasında Yauj'un kendini heal etmemesi için üzerinden Mortal Strike'ı eksik etmeyein. CTRaid'den uyarı geldiğinde Shock, Shieldbash, Kick vb kullanmalısınız. Hatta bir Mage Blink ile menzile girerek Counterspell atıp denebilir. Yauj ölünce gelecek böcekleri AoE ile temizleyin.

Vem: Vem AoE Stun ile yakın çevresindeki aggroyu sıfırlayan bir böcek. Vem'de dikkat etmeniz gereken Charge\Knockback'e karşı MT'nin sırtını duvara vermesi ve Healer'in Stun menzili dışında kalması. Eğer aggro problemi yaşanırsa bir Hunter Distracting Shot/Multishot kullanmalı.

SANDWORM ORO

Oro C'Thun'un hediyesi kitin deri sayesinde hasarları emebiliyor ve hızla hareket edebiliyor. Çarpışma hızla sonlanan 2 fazdan oluşuyor. İlk fazda aşağıda saylıklarima dikkat ederek kontrollü DPS yapacaksınız:

Sweep: 1k-2.5k hasar veren AoE Knockback.

Sand Blast: 3.5k - 4.5k nature hasarı. 200+ nature direnciniz yoksa genelde yorsunuz.

Submerge\Dirt Mound's Quake\Ground Rupture:

Belli aralıklarla yer altına saklanıyor ve etrafi sallayarak 1k-1.5k nature vuruyor. Yer yüzüne çıkarken de çevresindeki oyunculara 2k vuruyor. Nereden çıkacağı belli olmadıgından korunması

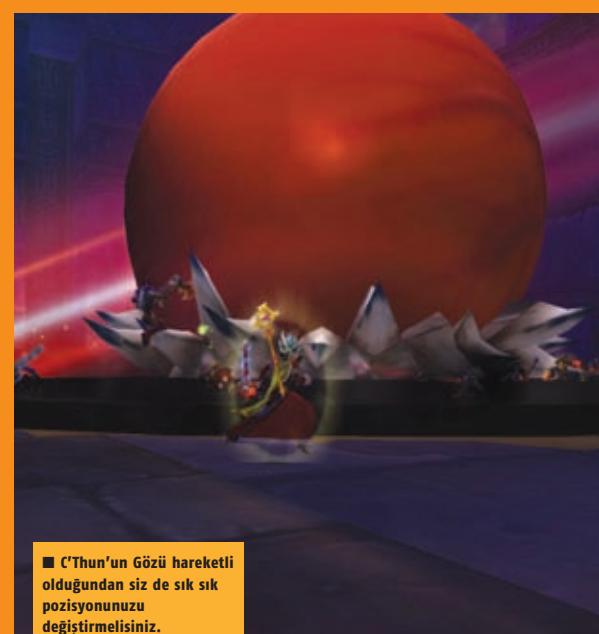


■ C'Thun'un ilk dokungaçları puller'a saldırıcaya kadar bineklerinizde hazır bekleyeceksiniz.

zor. Çıkar çıkmaz tanklar çabucak aggro almalı. Her öldürdüğü tank için 16 Scrab çağrıyor.

Scrab: Böcek yardımcılar. 50-300 hasar veriyor.

İkinci faz Ouro'nun %20'ye düşerek Enrage'e (%150 atak hızı ve 2 kat hasar) girmesiyle başlıyor. Ouro artık durup dururken de Scrap çağrıyor. Yapmanız gereken gerçek anlamda DPS abanmak. ■



■ C'Thun'un Gözü hareketi olduğundan siz de sık sık pozisyonunu değiştirmelisiniz.

HAYDİ HERKES WORLD OF WARCRAFT'A

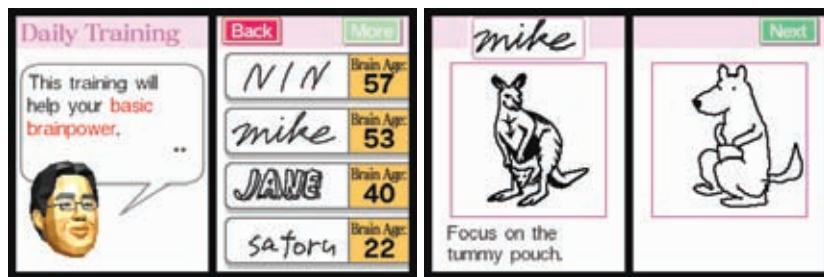
Evet, böylece WoW'da yapılabilecek en zor instance'ın da taktığını, dünyanın en ünlü Guild'leriyle omuz omuza girişigimiz savaştan sonra, sizlere vermiş bulunuyoruz. Ve böylece WoW'da Hayat 60'ından sonra başlar yazı dizimizin -şimdilik- sonuna gelmiş bulunuyoruz. Zorlu, gecelerimi, gündüzlerimi yutan, ama güzel bir yazı dizisi oldu. Umarım sizin de işinize yaramıştır.

Ve eğer, şimdiden kadar World of Warcraft oynamadısanız, bu sayfalarda 1 yıldır yazdıklarımıza mahzun baktıysanız, Level'ın Ağustos sayısını sakın kaçırmayın. Çünkü Blizzard ile yaptığımız görüşmeler sonuçlandı ve Ağustos'ta World of Warcraft'ın 14 günlük deneme sürümü tüm okuyucularımıza hediye ediyoruz! Üstelik, normal DVD'mizden yer almamayacak. Nasıl mı? Bunu öğrenmek için Ağustos sayımızı beklemek zorundasınız :) ■

BRAIN TRAINING

AKIL BAŞTA DEĞİL DS'TEDİR

PLATFORM: Nintendo DS YAPIM: Nintendo DAĞITIM: Nintendo Türkiye FİYAT: 99YTL TÜR: Bulmaca



Nintendo'nun oyun oynama gelenegine yaptığı kısmi müdahaleler, beynimizde devam ediyor. Aslında Brain Training klasik bulmacalardan çok da farklı bir oyun değil. Reflekslerinizin hızını, çabuk karar vermek konusundaki yeteneğinizi, kısa süreli hafızınızı ölçen pek çok arcade oyun gibi Brain Training de basit ama şaşırtıcı sorularla sizi mesgul etmeyi başarıyor. Ama oyunun en vurucu yanı, benzerlerinden farklı olarak, doğru cevaplarınız karşılığı basit bonuslar vermek yerine "akıl yașınızı" saptaması. Eh, kimse kafasının az çalıştığını kabul etmek istemez. O yüzden en iyi değerleri elde edene kadar durmaksızın oyunu oynamak ve ideal kabul edilen noktaya ulaştığınızda da rekorlarınızı tazelemek ve biraz daha ileri gitmek zorunda hissediyorsunuz.

Oyunda sesli ve yazılı olmak üzere iki tip test var. Tabii her iki tipin altında da farklı kategorilerde sorularla karşılaşsınız. Basit dört işlem soruları, görsel hafızanızı test eden hatırlama testleri, eşleştirmeler ve buna benzer sorularla Brain Training, klasik IQ testlerinde kullanılan tekniklerle sizin sınız. Her gün bir doz alındığında zekanızı geliştirdiği iddiasındaki oyunu ister aklınızı zinde tutmak, ister eğlencem için oynayın, bir şekilde bağımlı oluyorsunuz. Bu da onu iyi bir oyun yapmaya yetiyor.

Ama gerek ses algılamada gerekse de el yazısı tanımada kusursuz bir oyun değil Brain Training. Zamana karşı yarışırken böyle sorunlarla karşılaşmak, doğru verdığınız cevabin yanlış algılanıp puan kırması falan can sıkıcı tabii... Burada şerefimiz söz konusu ne de olsa. Ama dert etmeyin, her yeni günde akıl yașınızı yeniden hesaplayın kavıtlara geçiriyorsunuz ve ideal yaş olan 20'ye ulaştıktan sonra, kendini ispatlamış bir oyuncu olarak testlere sadece zevk almak için devam ediyorsunuz. ■

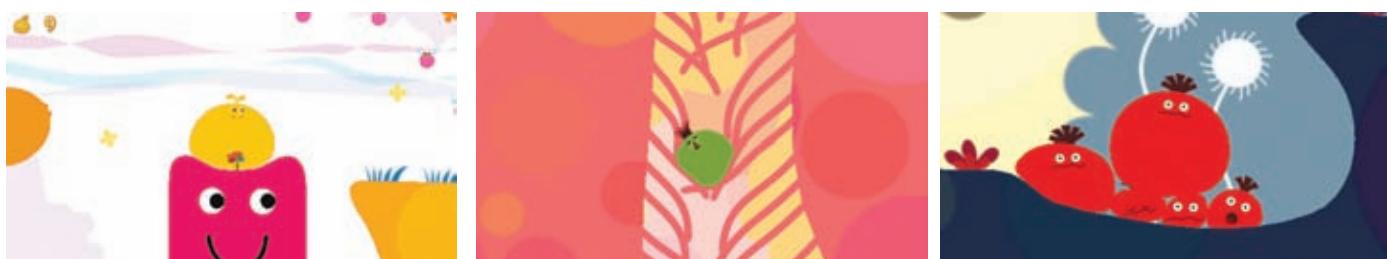
Serpil Ulutürk

LEVEL NOTU: 80

LOCOROCO

ANTİ-DEPRESAN NİYETİNİ OYUN

PLATFORM: Sony PSP YAPIM: Sony DAĞITIM: Aral İthalat FİYAT: 120YTL WEB: <http://www.locorococom> TÜR: Bulmaca



Ne zamanın PSP'ye özgün oyunlarının çıkmadığından şikayetçiydik, hatta bu yüzden PSP'mizin pabucunu dama da attık diyebiliriz. Ama LocoRoco'yı oynadığımız günden beri bizde bir eğlence, bir neşe var ki sormayın. Canımız sıkılıncaya ilk olarak LocoRoco'ya koşuyor, şarjımız bitene kadar da başından kalkmıyor, kalkamıyoruz.

Sony'nin son içadı olan bu LocoRoco, 2B grafiklere sahip, gayet basit yapısı olan bir platform oyunu. İşin garibiye bu platform oyununda karakterler değil platformu çevirerek ilerliyoruz! Evet, platformu L ve R tuşlarıyla 30 derece kadar çevirip karakterimize yol gösterip bölümleri tamamlıyoruz. Yönettiğimiz karaktere (LocoRoco yani) oyun dünyasının en basit tasarılanmış "kahramanlarından" biri. Esnek bir top gibi platform yüzeyinde ilerliyor ve yapabildiği üç şey var: Zıplamak, bölünmek ve tekrar birleşmek. İşte bu üç yetenek (gülmemen, biz de istediği-

mizde bölünebiliriz belki ama geri toplanabilir miyiz? Hayır) sayesinde birbirinden zor ve keyifli 40 bölümü bitirmekle yükümlüyüz.

YAYLAN YU-VAR-LAN BANA

Oyunun buradan sonrası Sonic ve Katamari Damacy oynamış olanlara bir hayli tanındık gelecek. Çünkü aynı Sonic'te olduğu gibi kontrolümüzün dışında gelişen ve izlemesi müthiş keyifli düzeneklere kendimizi bırakabiliyoruz. Bir bakmışız LocoRoco'larımız sanki bir fabrikanın paketleme mekanizmasına kapılmış gibi işlemenlerden geçiyor. Oyunun Katamari'lik kısmıysa çevreden bulduklarınıza büyüyebildiğimiz. Bunun için çevrede gördüğümüz çiçekleri, meyveleri yemeli ya da tohumların üzerinden geçmeliyiz. Zaten en büyük amacımız da "büyüküm". Her bölüm için en fazla 20 tane LocoRoco'ya sahip olabiliyoruz. Burun yanında her bölümde oldukça iyi gizlenmiş üç MaiMai'ye ulaşıp 144 eşyayı yavaş yavaş kazanmaya başlayabiliyoruz. Emin olun ki oyundaki gizli yerler gerçekten çok iyi gizlenmiş ve bazılarına ulaşmak için parmaklarınızı bir hayli yormanız gereklidir.

Oyunun en can alıcı noktasıysa müzikleri... İnanın ki daha önce bu şirinlikte müziklerle (ki tam bir vokal şov var) karşılaşmadınız. Üstelik eğilip bükülürken LocoRoco da sürekli şarkıya eşlik edecek. Bölümleri geçtikçe duyacağınız her yeni parça, mindeze gülmekten kramp sokacak ve bu oyunun başında saatlerce - ta ki şarjınız bitinceye kadar - kalkmayacaksınız. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 90



■ LocoRoco'ların ağızlarına dikkat edin, bölündüğünüzde koro halinde parçaları söylüyorlar. Dinleyin ve gülmekten yerkere düşün.

METAL GEAR ACID 2

SNAKE POKER MASASINDA YAKALANDI!

PLATFORM: Sony PSP YAPIM: Kojima Productions DAĞITIM: Aral İthalat FİYAT: 120YTL TÜR: Sıra Tabanlı Strateji

Ne yalan söyleyeyim, ilk Metal Gear Acid'i alırken kart oyunu olduğunu bilmiyordum. Yazın evde mayısımı bir şekilde yatarken, klasik MGS tadını alacağımı sanmıştım ama yanılımışım. Karşındaki oyun Metal Gear serisinin adını kötüye çeken bir yapımdı. Yön belirlemek için bile kart mı kullanılır arkadaş? Durum böyle olunca sinirlendim ve gaza gelip oyunu bitirdim, lakin çektiğim şey işkenceydi. İkinci Metal Gear Acid'e de ön yargılı yaklaşmamın nedeni bu. Ama ön yargılı olmanın kötü olduğunu böylece anladım. İlk oyunda yapılan hatalar telafi edilmiş, en azından bir bölümüm.

Oyunun sistemi temelde önceki oyunla aynı, ama geliştirilmiş. Görevler boyunca kart toplayıp destemize ekleyebiliyoruz ve bu kartları savaş sırasında kullanabiliyoruz. Savaşlar sıra tabanlı olarak gerçekleşiyor ve her tur kullanabileceğimiz kart sayısı sınırlanmış. Beş yüz kart arasında hareket, silah, esya, tuzak ve özel kartlar var. Her birinin ayrı özelliği ve diğerlerine üstünlüğü mevcut. Destenize kattığınız kartları modifiye edip çok daha etkili hale getirebilirsiniz. Ama kartlarınızı elinizi kolunuza sallayarak geliştiremezsiniz, görev tamamladıkça kazanılan puanlarla geliştirme yapmalısınız. Bu konuda ilk oyunu oynaya-

yanlara bir müjdemiz var, çünkü ilk oyunun kayıt dosyalarını hala silmediyiseniz bunlardan bazılarını kullanabilirsiniz. Oyunada dolaşırken veya savaşlarda kart toplamanın yanı sıra kart dükkanlarını da



sömürebilirsiniz.

Oyuna eklenen yeni Arena modu ise hikayenin yanında tatlı niyetine yenebilir. Bu modda ilk Metal Gear'dan itibaren çoğu karakterle savaşma imkanını buluyorsunuz. Önceki MGA'da basit görevler olmasından yakınanlar ise sakinleşebilir, çünkü görevlerde revizyonu gidilmiş ve daha zevkli görevler eklenmiş.

Metal Gear Acid 2 kutusunu açığınızda PSP'nizin ekranına takabileceğiniz bir aksesuar göreceksiniz. Bu aksesuarın adı Solid Eye ve oyunu üç boyutlu olarak görmenize olanak sağlıyor. Ancak pek de rahat bir araç olduğunu söylemek mümkün değil. Çünkü bir kaç dakika sonra gözleriniz ağratabilir, şaşı olduğunuzu hissedebilir, kafanızı kaldırdığınızda baş dönmesinden kafayı yarabiliyoruz. Göz sağlığınıza için tüm oyunu Solid Eye ile oynamayı unutun ama Solid Eye için hazırlanan özel sinematikleri de izlemezseniz çok şey kaçırsınız.

Kojima ve ekibi ilk MGA'dan beri oyunu bayağı geliştirmiştir. Kendine has tarzi zaten oynamaya yeter. Yaz da geldi hanı. PSP'yi kapıp sezonlarda güneşlenirken Metal Gear Acid 2 oynamalı... Tabi veletler kum sıçratırsa orasını bilemem. ■

Berkant Akarcan

LEVEL NOTU: 81

WORLD TOUR SOCCER 06

BU FUTBOL HİC DE SANDIGİNİZ GİBİ DEĞİL!

PLATFORM: Sony PSP YAPIM: Sony DAĞITIM: Aral İthalat FİYAT: 120YTL TÜR: Spor



Futbol oyunu denince akla önce PES geliyor artık. Ama platform PSP olunca PES hegemonyasından kurtulabilmemiz mümkün. Mesela, World Tour Soccer 2 oynayabilirsiniz.

WTS 2 (veya WTS 06), arcade



oynanışı olmasına rağmen gerçekçiliğiyle de dikkat çeken bir oyun. Futbolcu animasyonları, omuz omuza mücadeleler, son vuruşlar, ayak bilekleri gibi estetik gerektiren görüntüler PES'ten neredeyse farksız. Farklı olan şeysse bu oyunun gayet hızlı

oluşu. Oyunda birkaç saniyede gol atmanız mümkün. Sony, bu hızı eğlenceye dökmeyi çok iyi berhasilı. İlk önce oyunu bir puan sistemi getirmiştir. Oyun içerisinde yaptığıınız her şey size ya puan kazandırıyor ya da kaybettiriyor. Pozitif yönde yapılan paslar, ortalar, top kapmalar, goller,

taç, korner gibi çoğu şey puanınızın yükselmesini sağlarken, top kaptırma, rakipten topu alamama, boş tackle yapma, gol yeme gibi şeyle de azalmasına neden oluyor. Peki bu puanlar ne işe yarıyor? Şu işe yarıyor; maçı 4-0 yerseniz de, puan sınırını geçemediyseniz ilerleyemiyorsunuz. Oyunu "kendi" kurallarıyla oynamanız lazım.

ESKİ OYUNA YENİ KURALLAR

Örneğin All Rounder'da, oyun sizden sadece gol atmanız değil, topun 11 futbolcuya da değmesini istiyor. Bundan önce atarsanız, golünüzün hiçbir değeri olmuyor. Shot Clock'ta, topu rakipten kaptıktan sonra verilen süre içerisinde (ilk başlarında oyun 13 saniye verse de ileride bu süre 5 saniyeye kadar düşüyor) şutunuza çekmelisiniz. Çekmezsenez oyun duruyor ve rakip takım serbest vuruş kullanıyor. Totally Out Numbered ise futbolda başınıza gelebilecek en kötü şeyi, eksik oynamayı gerektiriyor. Yeri gelince 8 kişiyle bile nasıl top oynanır göstermeniz lazım. The Zone, bana çok ilginç geldi. Rakip saha birçok renkten oluşan kısımlar ayrılmış ve sizden mavi renk haricindeki yerlerde oynamanız isteniyor. Yoksa her pasınızda puanınız düşüyor. Yani istediğiniz yerden istediğiniz golü atamıyorsunuz... İşte bunun gibi toplam 10 farklı oyun kuralıyla World Cup oynamak, hem hatırı sayılı zamanınızı alıyor (71 takım, 33 açılabilen bonus) hem de keyifli mücadeleler geçirmenizi sağlıyor. E daha ne diyelim, darısı Konami'nin başına. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 80

ŞİMDİ PSP DE "PLATINUM"

» Dünyada 400,000'in üzerinde satış rakamı yakalayan oyunlar Platinum serisine dahil edilerek uygun fiyatla yeniden satılıyor. Aral İthalat'ın Platinum serisine PSP oyunları da eklendi. Böylece Pro Evolution Soccer 5, Pursuit Force, Ridge Racer, Medievil Resurrection, F1 Grand Prix, World Tour Soccer ve Virtua Tennis gibi hit oyunları 30 Euro'dan satın alabileceksiniz. ■



SEGA "PES" ETMİYOR

» Internet'te World Football Climax isimli bir futbol oyununun videosu dolasır oldu. Japonya'da daha yeni piyasaya çıkan bu oyun, videosundan anlaşıldığı kadaryla grafik, menüler ve oynanış olarak Konami'nin PES serisine çok benziyor. Tek farkı göze hoş gelen ve oyuna katkısı bulunan çalımlar ve vole gibi özel hareketlerin çok daha fazla olması. Defans oyuncusunu teke teke geçmek için çok fazla alternatifiniz var, ölü toplarda ise önceden hazırladığınız özel yerleşmeleri kullanabiliyorsunuz. Bu hoş video ile PES'e rakip geldi zannediyoruz ama buz dağının görünmeyen tarafı bambaşka.

Bu oyun, Sega'nın eskiden de Saturn için ürettiği Worldwide Soccer oyunlarının devamı niteliğinde. Oynamış olanların izlenimlerine göre özel hareketler gereksiz abartılmış, oyunda herkes acemi bir Ronaldinho özüntüsü gibi görünüyor. Oynamış çok vasat, yerden verilen paslar



çok hızlı ve nereye atacağınızı siz değil işlemeciniz karar veriyor. Kadroların yanlış olması anlaşılır ama Hollanda'yı koymayı unutmalarına söyleyecek söz yok. Özette siz de gördüğünüzde alınmayın, bu oyun PES'in yanına bile yaklaşamayacaktır. Paşa paşa 20 Ekim'de çıkacak olan PES6'yi alır oynarız derim. ■

► Yapım SEGA ► Tür Futbol
► Platform PS2 ► Çıkış Tarihi Temmuz 2006

GTA 4 HİC PROBLEM DEĞİL



» Sony CE America'dan bir yetkili, daha öncekilerin aksine Grand Theft Auto 4'ün PlayStation'a özel olmamasının kendileri için sorun yaratmayacağı iddia etti. Jack Tretton'a göre GTA, PlayStation konsol satışlarına direk etki eden bir seri, fakat geliştirme maliyetleri çok arttıktan dolayı Sony tarafından bu ayrıcalıktan vazgeçilmek zorunda kaldı. Sony, eskiden de aynı maliyet problemi ile karşılaşıyordu, ancak Xbox ile mücadele etmekte zorlanılmıyordu. Ayrıcalığın kaybedilmesi, Sony'nin rakiplerini bu kez çok daha ciddiye aldığı gösteriyor. Ayrıca Tretton, konsolların ilk parti oyunlarının hiçbir zaman tam performansı yansıtmadığını ve PlayStation3'ün bu konuda üçüncü parti oyunlarını çıkartacak Xbox360'a karşı zorlanacağını ifade etti. Halo3'e de bir cevapları olmadığını, belki bu iş Killzone 2'nin üstlenebileceğini ekledi. ■

► Yapım Rockstar Games ► Tür Aksiyon ► Platform Xbox360, PS3 ► Çıkış Tarihi 17 Ekim 2007

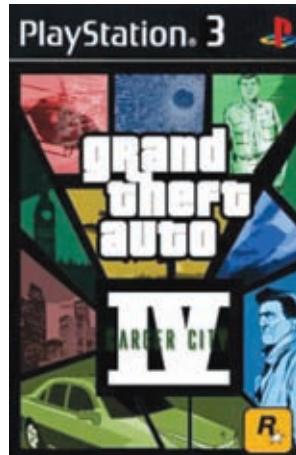


MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Wİİ' YE GİTTİM, GELECEĞİM

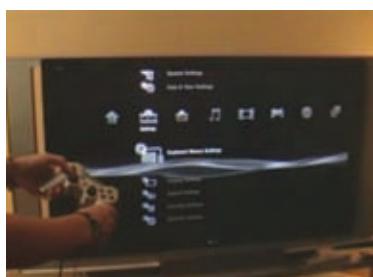
Nintendo'nun pazarlama departmanında çalışan Michael adında bir eleman, konsolun yeni isminin "idrar" anlamına geldiğini belirten, uyarın, hatta çeşitli şakalarla dalga geçen 200 bin e-posta aldıklarını söylüyor. Wii'nin açıklanan 81 oyunu ve harika donanımları ile çok sağlam geldiği ortada ve bu türden imaj zedeleme taktiklerine pabuç bırakmadıklarına seviniyorum.

PlayStation'in gözde korku serilerinden olan canımız cigerimiz Silent Hill'in beyaz perde uyarlaması gösterime girdi. Filmin yönetmeni Kurtların Kardeşliği ve Raham filmlerinin Fransız rejisörü Christophe Gans. Konami'nin oyunlarına sadık kalınarak çekilen filmde özellikle birinci ve üçüncü oyunun içerikleri kullanılmış. Rose, kızı Sharon'ın gündüz rüyalarının kaynağını bulmak için kapatılmış bir hayalet kasaba olan Silent Hill'e gidiyor ve yolda küçük bir kızı çarpmamak için direksiyonu kırıp cipini deviriyor. Ardından uyanıyor ve yanında olmayan kızını yaratıklarla dolu ve sisli bir atmosferde aramaya koyuluyor. Film oyunu direk yansittığından dolayı çok hoş, ama sinemanın nimetlerinden hiçbir sey katmadığı için biraz boş olmuş. Gerilim unsuru da oyundaki kadar değil ama yine de izlemeye değer. Ayrıca bir Metal Gear Solid filminin onaylanması ve üçüncü Resident Evil filmi olan Extinction'ın (ya da Afterlife) çekimlerinin tamamlanmış olması da diğer sevindirici gelişmeler.



Bu ay yeni nesil resmen geçiş yapıyor ve Xbox360 incelemelerine de yer vermeye başlıyoruz. Bu sayımızda Ghost Recon, Fight Night Round 3, GTA: Liberty City Stories, Urban Chaos ve Ace Combat adlı oyunların yanı sıra, bol bol lens masrafi ödeyen ve oyunlardaki yükleme ekranlarına tahammülü olmayanlar için Cenk arkadaşıımızın PS2'ye USB harddisk bağlanması anlatlığı yazdı. Ben ise zamanımın neredeyse tamamını Metal Gear Evreni'ni yazmaya ayırdım. Sizin de beğeniginizi umuyorum, ama gerçek bir MGS sever iseniz mutlaka yazının uzun halini web sitemizdeki Gizli Sayfa'dan okuyun. Böylelikle tüm oyunları yeniden yaşayacak, aklınızda soru işaretü bırakmayacak ve çıkacak olan son oyundan maksimum keyif alacaksınız. Önümüzdeki ay da buradayım, beklerim. ■

PLAYSTATION 3 KULLANICI ARA YÜZÜ



» Sony tarafından PlayStation 3'ün kullanıcı ara yüzü tanıtıldı ve yeni konsolun bazı yetenekleri su yüzüne çıktı. Ara yüz çok yabancı değil; fonunda animasyon olan bir PSP ara yüzüne benzeyen. Makine tüm aile için tasarlandığından ilk işiniz resimli kullanıcılarından birisini seçmek ve onun ayarlarını yüklemek oluyor. Xbox Live'a benzer ciddi bir online politikası yürüten Sony sayesinde burada arkadaşınızı ve onun ayarlarını bile görmek mümkün. Aletin web tarayıcısında aynı anda 16 pencere birden açılarak sörf yapılabilir. Bunun haricinde menüden seçenekler değiştirebiliyor, film, müzik ve fotoğraf içerikleri oynatılabilir. Tanıtımından çıkan bir başka sonuç da büyük bir ihtimalle pahalı model ile beraber bir klavye ve fare de verilecek olması. PlayStation 3, yakındaki PSP'leri de görebiliyor. ■

PS3 ONLINE SERVİSLERİ BEDAVA



» Sony Başkanı Ken Kutaragi, online PS3 servisleri ile ilgili şirket stratejisini açıkladı. Japon elektronik devi, temel online servisler için para istemeyecek. Servisin giderleri ise indirilecek içeriğe ödenecek paralarla karşılaşacak. Kutaragi, ağaç yapmak veya diğer temel servisler için para isteyemeyeceklerini, bunların zaten PC'lerde bulunduğu söyledi. Aslında PS2 için bile istediklerinin ücretli içerik indirilmesi olduğunu ve başarılımadığını, fakat artık Apple'ın yarattığı başarılı e-dağıtım programı sayesinde bunun mümkün olacağını ekledi. Nintendo'nun 24/7 planları da iyi gidiyor ama her iki üreticisinin de Xbox Live ile ne kadar mücadele edeceğini çıkışlarında göreceğiz. ■

PS3 ÖZELLİKLERİ DÜŞÜRÜLMÜYOR

» Sony, PlayStation 3 parçalarının bir araya getirildiğinde kasa içinde önüne geçilemez bir ısınma olduğu ve bundan dolayı cihazın bazı özelliklerinin kırıldıgı dedikodularına yanıt verdi. Söylenilere göre CELL işlemcisinin çalışma frekansının 3.2 GHz'den 2.8 GHz'e çekilmesi ve daha fazla havalandırma için ek fan takılması planlanıyordu. Firma yetkilileri ise iddiaları gülünç olarak nitelendirdiler ve kırk yıllık deneyimlerinde daha önce hiç parçaları kasaya yerleştirmeye sorun yaşamadıklarını belirttiler. ■

SONY: "ÖNCE NINTENDO BAŞLATTI"

» Nintendo ve Sony arasındaki kollarda kullanılan hareket algılamanın çalındığı ile ilgili tartışma, Phil Harrison'ın açıklamaları ile yeni bir boyut kazandı. Harrison, "Böyle iddialar aptalca, bizim Dual shock'u zaten endüstrinin standart kolu ve şu ana kadar 400 milyon adet satılmış durumda. Biz 1994'de pazara PlayStation ile girdigimizde insanları gerçek zamanlı üç boyutlu grafiklerle tanıtmıştık. 1996'da Nintendo'nun çıkarttığı N64 de üç boyutlu idi. BizNintendo fikrimizi çaldı dedik mi? Demedik. Bir teknoloji uygulanabilir düzeye geldiğinde bu tip tesadüfler olabilir. Biz hareket algılama üzerinde de çalışmaya Nintendo'dan önce başlamıştık. Ama ilk duyan sahipleniyor galiba" şeklinde konuştu. ■



PS3'ÜN AZINLIK RAPORU

» Sony'nin alternatif olmaya çalışan herkesi getirdiği yeniliklerle şaşkına çevirmek gibi bir ün var. Şimdi de diğer konsollar atını koşturmayarak Tom Cruise'ın özel bir eldiveni takarak Minority Report filminde yaptıklarını biz eldivensiz yapabileceğiz. Sony'nin gizli silahı olarak bir Israel firmasının Prime Sense isimli teknolojisi ile ilgili ortaya çıktı. Cihaz, çevre koşullarına ve kişinin kıyafetlerine bağlı olmaksızın yapılan hareketleri algılayabiliyor, yorumlayabiliyor ve gerekli tepkileri verebiliyor. Cihazın kullanıcıyı ve çevresini gören bir alıcı ile bu çevre dahilinde kullanıcının hareketlerini öğrenebilen ve anlayabilen bir beyin ünitesi olacak. Yani özetle Tom Cruise'un özel bir eldiveni takarak Minority Report filminde yaptıklarını biz eldivensiz yapabileceğiz. Sony'nin bu gizli silahı konsol çıkışıyla beraber piyasada olacak, birkaç ay sonra da Logitech tarafından PC'lere getirilecek. Bu teknoloji ile birçok orijinal oyun yapabilecek olan Sony, projenin gerçekleşmesi durumunda bu konuda oldukça başarılı görünen Nintendo'yu ezip geçecektir.. ■



YENİ NINTENDO DS LITE

» Bir adet Nintendo DS ve onun özellikleri alınır, daha küçük ve sık bir kasaya koyulur, pil ömrü uzatılır, çok net ve parlak ekranlar eklenir, sonuç: yeni Nintendo DS Lite. Geliştirilmiş özellikleri ve siyah ve beyaz seçenekleri ile piyasaya çıkan DS Lite, orijinal cihazın üçte ikisi boyuttunda ve %20 daha hafif. Tuşları yeniden şekillendirilmiş, maksimum pil ömrü dokuz saatçe çıkartılmış ve sarj olma süresi de bir saat kısaltılmış olan cihazda dokunmatik çift ekran, mikrofon, kablosuz iletişim, surround ses efekti ve dahili PictoChat gibi eski özellikler ise ayınen duruyor. ■



SON SÜRAT PS2

PS2 oyunlarını USB sabit diskten yükleyin, evinizde biriken DVD dağlarını azaltın

>> PlayStation'ların USB portlarının neye yaradığını merak eden oyunculardan misiniz? Evet, bazı oyunlar klavye, fare veya USB pad'leri destekliyor, ancak bu tür oyunların sayısı parmakla gösterilecek kadar az. İşte bu yüzden PS2'lerinizde öylece ortada yatan USB portlarını başka bir işe yaratmak isteyeceğinizi düşünüyoruz.

Yazımızın başlığından da anlaşılabileceği gibi bu USB portlarını bir harici sabit disk bağlamak için kullanabilirsiniz. Şöylediklere kavramış bir sabit diskiniz varsa, almiş olduğunuz oyunlara bu diski tahsis edip her seferinde DVD takip çıkartmak, evin içerisinde fellik fellik son oynadığınız oyuncunun DVD'sini aramak (nedense bizim evde hiç bir oyun kendi DVD kutusunun içerisinde durmuyor, hayret bir olay yanı) zorunda kalmayacaksınız. Bu nedenle ek olarak, oyun yüklemeye süresi de oldukça kısalıyor, haberiniz olsun.

Tüm bu pratik operasyonu bize bahşeden yazılım USBExtreme adını taşıyor. Programın web sitesi <http://www.hdadvance.com> adresinde. Bu sitedeki linkleri kullanarak USBExtreme programını satın alabilirsiniz. Satın aldığımda size programın kullanım kılavuzu ve bir adet boot CD-ROM'u gönderiliyor. PS2'nizi bu CD-ROM ile açarak USB sabit diskleri destekler hale getiriyorsunuz. PC'nizde çalıştıracağınız program ise ücretsiz olarak yine bu web sitesinden indirilebiliyor. Daha sonra da son derece pratik bir şekilde PS2 CD veya DVD'lerinizi sabit diskinize aktarıyorsunuz ve keyifle oynuyorsunuz. Yaptığımız denemelerde, birçok oyun DVD'si ile çok başarılı sonuçlar elde ettik. http://forum.hdadvance.com/hd_advance_compatibility.asp adresinde programın uyumlu olduğu oyunların listesi bulunuyor ancak bu listede olmayan birçok oyunu da deneyip çalıştırduğumuzu ifade edelim.

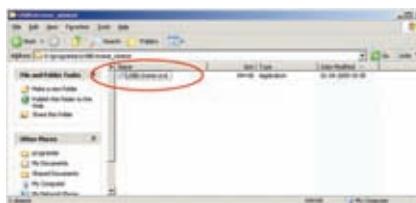
Şimdi, ne yapalım? Programın adım adım nasıl çalıştırıldığını ve PS oyunlarının nasıl arşivlendiğini görelim. İşe başlamadan önce gerekenleri sayıyorum, not alın: Bir adet PS2 (oyunları oynamak için), DVD sürücüsü olan bir adet PC (oyun DVD'lerini veya CD'lerini sabit diske aktarmak için), bir adet kocaman kapasiteli, harici USB sabit disk (paranızın yettiği kadar büyük olmasına fayda var, ama dikkat edin, bu aletler pahalıdır) ve son olarak da USBExtreme açılış CD'si.

ADIM ADIM SABİT DİSKLİ PS2'YE GEÇİŞ

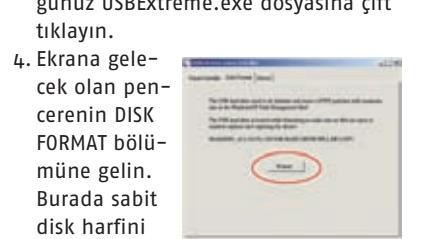
- Öncelikle <http://www.hdadvance.com> sitesine bağlanıyoruz, sol taraftan USB Extreme bölümünden DOWNLOAD linkine tıklıyoruz. Hadi download linkini de veziyelim, http://www.hdadvance.com/download/USBExtreme_wi-ninst.zip şeklinde.



- ZIP dosyasını çekip PC'mizde bir klasöre açıyoruz. USBExtreme.exe adında bir dosya çıkıyor ortaya. İşte tüm işlemleri bu programdan yapacağız.



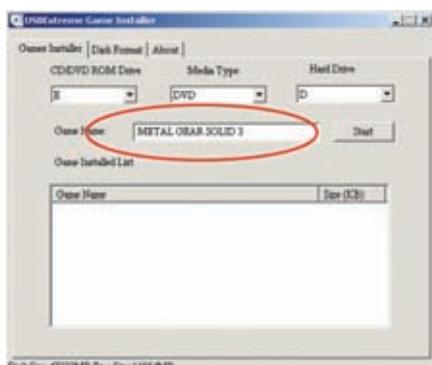
- USB diskin USBExtreme tarafından kullanılabilmesi için önce formatlanması gerekiyor. Bunun için diskı PC'ye bağlayın, üzerine sağ tıklayın ve FORMAT komutunu çalıştırın, NTFS standardını kullanarak bir güzel formatlayın, tertemiz olsun. Şimdi aynı diskin bir de USBExtreme tarafından kullanılma hazır hale getirilmesi gerekiyor. Bunun için download edip açmış olduğunuz USBExtreme.exe dosyasına çift tıklayın.



- Ekrana gelecek olan pencerenin DISK FORMAT bölümüne gelin. Burada sabit disk harfini seçin, FORMAT düğmesine basın, bekleyin. İşlem bittiğinde OK düğmesine basın. Bundan sonraki adımda yapacağımız işlem, oyunları sabit diske transfer etmek olacak. Kopyalayacak olduğunuz PS2 DVD'lerinizi bilgisayarlarınızın yanına yığın ve bir tanesini sürücünüzü tıklayın.



süre bekleyin, disk okunduktan sonra USBExtreme.exe programına geri dönün, programın GAMES INSTALLER bölümünü gelin.



- Bu bölümde CD/DVD ROM DRIVE listesinden PS2 diskini takmış olduğunuz sürücünün harfini seçin. Media Type bölümünde medyanın türünü işaretleyin. Hard Drive bölümünde ise taşınabilir USB sabit diskin harfini seçin. Game Name bölümüne oyuncunun adını yazabilirsiniz. PS2 ekrانındaki listede bu isim görünecektir.
- Tüm bu işlemlerden sonra START düğmesine basın ve bekleyin. İşlem bittiğinde USB diskinizi kullanıma hazır olacaktır.
- Başka oyunları da bu yöntemle taşınabilir USB sabit diskinize aktarmak için 6. adıma geri dönün ve tekrarlayın.

Oyunların transfer işlemi bitti. Bundan sonra PC ile isimiz yok. Hemen PS2 başına geçiyoruz. PS2'ye USB disk bağlayın. USBExtreme CD'sini takın ve konsolu çalıştırın. Ekranда, aşağıdaki resimdeki gibi bir ekranla karşılaşacağınız. Ekranın sol tarafındaki listede USB disk içerisinde yer alan oyunları göreceksiniz. Yön düğmelerini kullanarak oyunu seçin, X tuşuna basın, arkanza yasla-nın. İşte bu kadar...



Cenk Tarhan cenk@winnetmag.com.tr



USBExtreme CD'si ile PS'nizi açtıktan sonra ekrana gelecek olan listeden istediğiniz oyunu seçip yükleyebilirsiniz.



Dövüş (XBOX 360)

FINAL NIGHT ROUND 3

Biz futbolcu olmak için değil, boksör olmak için doğmuşuz!



İlk ciddi kavgaınız hatırlıyor musunuz? Ben ortaokula gidiyordum. En yakın arkadaşlarından biri benden kopya istemiş, ben de vermemiştim (aslında çok kopyacı bir öğrenciydim, niye vermediysem artık). Çocuk da öyle bir sınırlenmişti ki, okul çıkışında haberim olmadan bana okkalı bir yumruk atmıştı. Ciddi olarak yediğim ilk yumruk budur işte. Ciddi olarak attığım ilk yumruk da, yediğimin birkaç saniye sonrasında yer alır.

Ama ben asla kavgacı bir çocuk olmadım; kavga etmemi sevmedim, kavga ettiğim zaman da bundan hiz almadım. Belki bu yüzden dövüş oyunlarını çok seviyorum; enerjimi sanal karakterler üzerinde harciyorum ve sevgi pürtüğü rolümü devam ettiriyorum. Gelin görün ki, EA'nın son bombası Fight Night Round 3 adlı

boks oyunu, beni ortaokul çağlarıma geri döndürdü.

İZBANDUT GRAFİKLER

Öncelikle belirtmeyim ki Electronic Arts, FNR serisiyle çok gözde olmayan spor oyunlarının bile, iyi yapıldığı taktirde oyuncuların dikkatini çekebileceğini ispatladı. Emin olun ki yakın zamanda FNR'ye rakip boks oyunları, pastadan bir dilim almak için meydana çıkacaktır. Ama karşılarında daha da büyümüş bir rakip bulacağlar, çünkü FNR yavaş yavaş mükemmelle yaklaşıyor. Bunu, oyunu oynamaya başladığınız ilk saniyelerde anlayabiliyoruz. Kelimelerle zor ifade edilebilen grafikler var oyunda. Ringlerin içinde ve dışında; ne varsa fotoğraf kalitesinde. Boksörler, hem gerçeklerine tip benziyorlar, hem de şu güne kadar görmüş olduğunuz en gerçekçi sanal insanlar. Ring içinde dönerken ayakların uyumları, yumruk atarken omuz kaslarının hareketleri, darbe alan yerin titremesi, zor nefes alıp vermek, yavaş yavaş terlemek, terin vücut yüzeyinde hareket etmesi, dayak yemekten suratin deformasyona uğraması, açılan kaştan kanın surata yayılması... Saymakla bitmeyecek bunca detayı, FNR 3'de görünce kısa süreli şaşkınlık yaşadım. "EA n'apmış böyle! Abi, bunlar gerçek gibi! Gördün mü nasıl yamuldu adam!" gibi diyalogları sık sık sarf ettik. Oyunun şimdiki nesil konsollarındaki hali komik bile gelmeye başladı.

■ Kuğu gibi süzülmeli, ari gibi sokmalı, erkek gibi kaçılmazsanız yeri gelince.

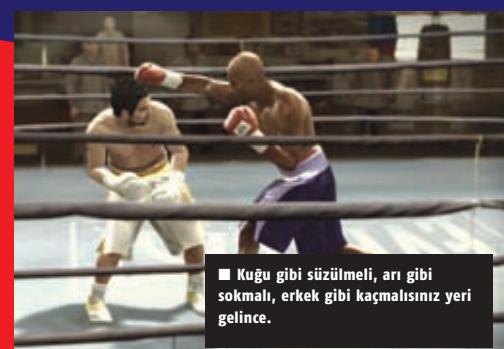


Eğer hala etkilenmediyiseniz söyle söyleyim, dövüşürken rakibiminin gözlerinden o anda hangi ruh halinde olduğunu çok rahat hissedebiliyoruz. Firmalar belki çok iyi kaplamar kullanabilirler, harika grafik çalışmaları çıkarabilirler ama gözlerde o "ruhu" sokmak çok ayrı bir olaydır. İşte FNR 3 zoru başarıyor. Gözlerden anlıyoruz ki rakip zor anlar yaşıyor. Başlıyoruz sağlı sollu kombolara. Gözler her darbede değişik şekilde bürünüyor; acı çektiğini hissediyoruz ve bu acıya güzel bir haymaker'la (bitirici vuruş) son veriyoruz. Rakip, gözleri kaymış bir şekilde yere süzülüyor ve hakem geri sayma geçiyor. 9... 8... 7

VÜCUT DİLİ DEDİKLERİ İSTE BUDUR!

Gelelim haymaker'lara. FNR 2'de haymaker bir numaralı yumrugerimiz ve knock out yapmak için gereklidir. EA, gelen onca tepki yüzünden haymaker'in gücünü değil ama hızını ve uygulansızlığını değiştirmiştir. Ard arda haymaker komboları yapmayı unutun. Artık bir haymaker atmak üzereken hareket edemiyoruz. Bu yüzden haymaker'ı bir saatlik bomba gibi görün; zamanında kullanılırsa rakip için ölümcül, zamansız kullanılırsa sizin için ölümcül.

Bu yüzden FNR 3'ü Tekken oynar gibi oynamamalısınız. Geri eğilmeleri, gardları, savuşturmalari (parry) tekniginize çok iyi yedirmelisiniz. Hızlı ama pek gücü olmayan Japs yumruları artık daha işe yarar hale getirilmiş, kullanmalısı





■ Ne yazık ki bu güzel seçilebilir bir karakter değil, heyecanlanmayın.



■ "Aç ağzını,
HAM yap bakım!"

niz. Rakibin dikkatini dağıtmak için bu yumruk harika. Mesela rakibe bir süre böyle vurun, gözüne alıştırın ve birden ağır yumruklarınızla üçlü kombolar yapın.

EA oyuna iki yeni haymaker eklemiştir. Bunlar dan Flash K.O. oyunun en güçlü yumruğu. Eğer yedirebilirsizseniz rakibin gücü ne olursa olsun K.O. pozisyonuna geçiyor. Ama bu hızı olmadıktan kullanmak biraz riskli (ama ödüllü büyük). Ben genelde rakibi yavaş yavaş dövmeye taraftarıyım (sadistim). Zaten enerjisinin sonuna gelince, oyun yavaş çekime geçiyor ve son bir, iki vuruş daha yaparsanız rakip yere düşüyor ve hakem saymaya başlıyor (iki, üç kere yere düşen genelde maçları kaybeder). Bu işlem belki uzun sürüyor ama daha güvenilir olduğu bir gerçek. İkinci yeni haymaker'sa Stun Punch. Bu yumruk bir mini oyun gibi. Kamera FPS görünümüne geçiyor ve rakibin gözünden kendimizi görüyoruz. Çok ilginç, bir o kadar da yapması zor bir vurus (ben oynadığım süre boyunca sadece iki kere Stun Punch gördüm – Sinnen).

AĞRISIZ KARIYER YAPILIR

Dövüş oyunlarında genelde kariyer modu olmaz. Ama FNR, farklılığını gerçekten güzel bir kariyer moduya pekiştirmektedir. Yaratacağımız boksör için 190 puan sunuluyor ve bu puanları çeşitli özelliklerimizi yükselterek oyuna başlıyoruz. Ama öyle kaliteli bir boksörlerle karşılaşmayı beklemeyin. Henüz 20 yaşındayız ve haliye yeniyiz bu ortamda. Bir popülerlik barımız var ve kazandığımız her maç barı yükseltiyor, tam dolunca da bir üst seviyeye atlayacağımız maça çıkıyoruz. Amatör-lükten heykelci dikilecek bir boksörüğe yükselmek çok keyifli. Dövüş sözleşmeleri imzalıyor, belirlenmiş hafta içinde antrenmana çıkıyoruz. Kum torbası, ağırlık kaldırma ve hızlı combo seçeneklerinden birini seçip ister kendimiz ister otomatik maça hazır hale getiliyoruz ama otomatik olarak antrenmanlara gitmanızı önermem çünkü kazan-

dirdiği özelliklerde yüzde 50'lük bir ke-
sinti yaşanıyor.

İlk başlarda maçlara gazozuna çıkyoruz ama popülerliğimiz artınca hem izleyicilerin sayısı artıyor, hem de sözleşmelerdeki fiyatlar (oyunun en büyük eksiklerinden biri diğer boksörlerin durumdan haber olmamız). Bu paralarla da kendimize aksesuarlar alabiliyoruz. Bunalımları bazıları güçleri geliştirdiğinden (dişlik, sort gibi) aksesuarla önem vermeniz yararına olacaktır. Ayrıca antrenör de kiralayabiliyoruz. Bedava olan ilk antrenör hariç, geri kalan ikisi farklı güçlerde gelişmemizi sağlıyor ve zaten kolay olan oyunu daha da kolaylaştırıyorlar. Evet, FNR 3 de FNR 2 gibi kolay bir oyun. En zor seviyede bile ne yazık ki zorlanmıyoruz. Yapay zekânın yapabildiği en iyi şey, çoğu atagımızı savuşturup kontra ataklarla saldırmak. İşte bu yüzden, kariyer modu bitince yapılabilecek üç şey var. İlk olarak ESPN Classic modu altında, gerçek hayatı olmuş maçları tekrar oynayabilirsiniz. Ali Vs Frazier, Robinson Vs Lomotta gibi onlarca harika maç oynanmayı bekliyor. İkincisi ise, Gold hesabınız varsa oyunu Xbox Live! üzerinden oynamak. Ama çok iyi bir oyuncu değilseniz, üzülebilirsiniz. Üçüncü ve en güzel, ucuzu, tehlükeli de bir arkadaşınızı yanınızda alıp kapışmak. Su sıralar herkes benim "ortaokul yıllarımı" döndüğümü bildiğinden, ben bu üçüncü şikki gerçekleştiremiyorum. Yalnızım.

EA gerçekten çok güzel bir boks oyunuyla karşımızda. Her ne kadar hala eksikleri varsa da, alternatif olmayan bir oyunun kaliteli olması EA'ın hanesine artı puan olarak yazılıdı. Harika modellenmiş boksörlerle birlikte, yumruk yumruğa dövüşmek sandığımızdan daha da heyecanlımış, sonucunda şımsı-

bir surat, patlamış bir dudak, açılmış bir kaş bırakıksa bile.



Volkan Turan
volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Korkutucu derece gerçek boksörler.
- ✓ Dengeli oynanışı.
- ✓ Her boksörün bir birinden farklı özelliklere sahip olması.
- ✗ Kariyer modu güzel ama yetersiz.
- ✗ Müzikler sıkıcı, anlamsız.
- ✗ Spiker heyecansız.
- ✗ Hep aynı K.O. animasyonu bir süre sonra sıkıyor.

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

BOKS VE DÖVÜŞ OYINU
SEVERLERİN FNR 3'Ü ÇOK
SEVECEĞİNDEN EMİNİZ.

88

Aksiyon

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES



■ Oyunda toplam 70 araç var.
Bunlara GTA III'ye olmayan
motosikletler de dahil.

Rockstar'ın Hot Coffee'den sonra ikinci sabıkası



Bir gün Level'da yazar olabileceğimi düşünmüştüm ama asla bir Grand Theft Auto incelemesi yazabileceğimi düşünmemiştim. Yani nasıl olur da Tuğbek bu görevi bana bırakır ki?... Ama her şey birkaç dakika içerisinde olup bitmişti; ilk önce elimde bir GTA oyunu gördüm, daha sonra da son teslim tarihini öğrendim. O anki mutluluğumu tahmin edemezsiniz... Ama bir şeylerin ters gitliğini geç anladım. Neden Sinan oyunu elime uzatırken sínscice gülüyordu? Nasıl olur da 2006'da çıkan bir GTA oyununu iki sayfada inceleyebilirdim?

İŞTE BÖYLE

Yaklaşık altı ay önce GTA: Liberty City Stories (LCS) PSP formatında çıkmıştı ve el konsollarına çıkış en iyi oyular arasında girmiştir. Tabii biz bu başarının ardından oyunun PS2'ye de çıkacağıını biliyorduk ama bilemediğimiz şey Rockstar'ın PSP için yaptığı oyunu PS2'ye ayınen taşıyacak olmasıydı. Hatta "aynen" lafi bile fazla kaçıyor, çünkü PSP versiyonunda yer alan multiplayer modlarının hiçbirisi PS2'de yok. En büyük hayal kırıklığımız da bu oldu, çünkü PSP sahiplerinin Wi-Fi üzerinden çığınlar gibi

multiplayer GTA oynamalarından, PS2 sahipleri mahrum kalmıştı. Elinden şekerî alınmış çocuk gibi kala kaldı.

Daha oyun başlamadan karşılaşlığım bu manzara, bende derin endişeler uyandırdı. Hatta bir ara acaba "Liberty City'yi de oyundan çıkartmışlar mıdır?" diye şüpheye düştüm. Evet, bildığınız Liberty City, GTA III'ün geçtiği şehir. GTA III'ün üç yıl öncesinde geçen oyunda, Toni Cipriani adlı bir katili, mafya üyesini, sadisti (anladınız) yönetiyoruz. Şehir tanıdık, karakter ve hikayesi yeni. Ve siz simiden uyarıyorum, LCS ile San Andreas arasındaki fark, benimle Sinan arasındaki fiziksel fark kadar fazla.

KIYASLAMAYI SEVMEM AMA...

Bu en son çıkan iki GTA oyununu karşılaştırırsak görüyoruz ki, Toni asla bir CJ olamaz. Çünkü LCS'de karakter gelişimi yok. Hiçbir yetenekte seviye atlanılmıyor ve oyuna nasıl başladığınız öyle bitiriyorsunuz. Tabii bu "oyun kötü" demek değil ama San Andreas gibi bir klasikten bir büyük yıl sonra eskiye dönük pek keyifli olmuyor. Hele ki bu eskiye dönüs, günümüzün grafik teknolojilerini



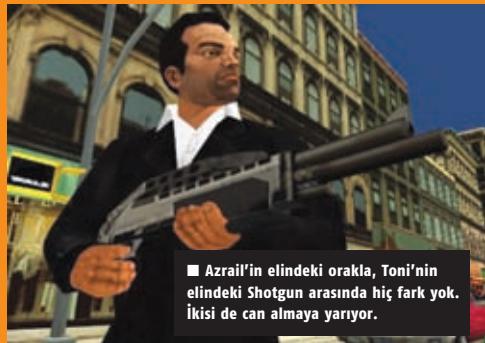


■ Yıldız sayısı 3 olduğu zaman bu helikopterlerden çok göreksiniz.



kullanmadan gerçekleşmişse daha da itici bir hal almaya başlıyor. Oyunun grafikleri neredeyse PSP versiyonuyla aynı. Yerleşim yerleri, araçlar ve çevre tasarımları GTA III teknolojisiinin de gerisinde. Kalitesiz kaplamalar çoğulukta ve ekranın üstüne genelde bir çamur havası hâkim. Işık oyuncular hiç etkileyici değil ve hava şartlarını fark edemiyorsunuz. Rüzgarı, yağmuru hissedemiyorsunuz. Hava yağmurluken fazla hızlı giderseniz yağmur görürmez oluyor. Bunların dışında asfalta ve duvara sıkışan araçlar gibi birçok teknik hata da var oyunda. (İşte bu nedenlerden dolayı, - GTA'nın en güçlü özelliklerinden biri olan - yaşayan bir şehir içinde olma hissi veren atmosfer, ne yazık ki LCS'de büyük yara almış.

Eğer GTA oyunlarına alışksanız, görevlerde gayet eğlenceniz olası. Tüm görevler şu ana kadar çıkmış olan GTA'lardan az büyük esinlenerek tasarlanmıştır. Yine yüzlerce ana ve yan görev bulunuyor. Taksiler, ambulans, polis, itfaiye, pizza servisi, 100 gizli paketi bulma, araç satıcılığı yapma, yarışmalar gibi yan görevler ayınan duruyor. Ana görevler oyuncunun hem hikâyesini ortaya çıkartıyor, hem de şehri iyice gezmenizi sağlıyor. Çoğu görevin heyecanlı ve eğlenceli geçtiğini söyleyebilirim. Kendinizi bir anda motorlu testere kullanan onlarca gangsterin arasında bulabiliyor veya bir limuzini deli gibi kullanarak arka koltuktaki şâhsa âlemiń raconlarını öğretebiliyorsunuz. Ne yazık ki tüm görevler aynı tempoda ilerlemiyor. Bazı görevlerin bitmesi çok fazla zaman alı-



■ Azrai'in elindeki orakla, Toni'nin elindeki Shotgun arasında hiç fark yok. İkişi de can almaya yarıyor.

ANTI-KAHRAMANIM TONİ!



Kahramanımız olan Toni (gerçek adı Antonio) tanık gelecektir çünkü GTA III'te de Leone mafya ailesiyle hazır neşir oluyorduk. Don Salvatore Leone, Toni'yi bir süreliğine uzak diyalarda bazı "duygusal" işleri hal-letemesi için yollamıştır. Toni de işleri biter bitmez 1998'de Liberty City'ye geri döner ve kendisini bir mafya çatışması içinde bulur. Toni, sadık olduğu için Salvatore'un güvenini kazanır ve Leone ailesinin bir numaralı adamı, koruyucusu olur.

Toni hem psikolojik, hem de fizikal yönden zayıf bir karakter. Sinirlerine hâkim olamıyor, mide asidine panik atağı birbirine karışır. Tırmanamıyor, yüzemiyor, düşmanına nişan aldığına hareket edemiyor, takla atamıyor, sevgili tavlamıyor, hiçbir estetik hareket yapamıyor (kısacası "o bir kütük"). GTA III'te Toni'yi Michael Madsen seslendirmesine karşın, karakterin performansı iyi değil ama Liberty City Stories'de tam tersine, harika olmuş. Toni'nin gözünü kirpmadan adam öldürmesinin dışında en büyük özelliği hala anne kuzusu olmasıdır.



yor ve ufak hatalardan dolayı bu uzun görevleri deneme-yanılma yöntemiyle tekrar tekrar oynamak zorunda kalıyorsunuz. Eğer görev esnasında tutuklanırsınız tüm silahlarınız gitdiyor (San Andreas'taki gibi bir görevle bunu önleyemiyorsunuz) veya oyunu en son yüklediğiniz yere geri dönüyorsunuz. Load game yapmak istemiyorsanız da, karakolun önüne sizin için gelen taksi, en son görevi aldığınız yerin önünde siz indirip sözde iyilik yapıyor.

Bir diğer olumsuz nokta da oyundaki yapay zekânın bazen terlik seviyesine düşmesi. İnsanlar duvarların içinden geçmeye çalışabiliyor, polisler sizi görmezden gelebiliyor, düşmanlarınız burnunun dibindeyken sizi vuramıyor... Peki, Rockstar'ın bu tip hatalardan haberli yok mu? Var. İşte bu yüzden oyunu 20 \$ gibi ucuz bir fiyatla satıyorlar. Türkiye'nin gelişmiş kopya sektörünü pek ilgilendirmese de, oyunları orijinal alanlar için yeni bir GTA oyuna 20 dolar vermek sudan ucuz.

HER ŞEYE RAĞMEN GTA

Her ne kadar oyunu kötülemiş olsam da, GTA'nın ölüsü bile piyasadaki çoğu oyundan iyidir. Bu oyuncunun PSP'den uyarlandığını unutmazsanız, eğlenirsiniz (umarım Vice City Stories da böyle olmaz). Saydığım eksikler bir yana,

■ Bu yolcu uçaklarını kullanamasak da biz azmettiğ ve gördük ki Hayalet Şehir bu sefer Liberty City'de bulunmuyor.



sonuçta oyun hala bir GTA. Özgürüz, sınırlarımız yok ve canımız ne isterse onu yapabiliyoruz. Uzun ömürlü oluşu da kabası. Eğer PSP'niz varsa, mutlaka o versiyonunu alın. Yoksa, el mahkum, bunu da alacaksınız.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Zibilyon tane görev sayesinde, uzun ömürlü.
- ✓ Makul fiyatı.
- ✓ Harika karakter seslendirmeleri.
- ✗ Eskimiş grafikler ve bol teknik hata.
- ✗ Yetersiz radyo kanalları ve müzikler.
- ✗ PSP'de olan multiplayer modlarının kesilmiş olması.

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

GTA SEVERLERİN ÖYLE Veya
BÖYLE ISINACAGI BİR OYUN
LIBERTY CITY STORIES.

80



Aksiyon XBOX 360)

Level Karnesi

- ✓ Üstün gerçekçilik.
- ✓ Karşı konulamaz atmosfer.
- ✓ Bıkmadan ve sıkılmadan ilerleyebildiğimiz görev kalitesi.
- ✓ Kan kaynatın müzikler.
- ✓ Harika karakter seslendirmeleri.
- ✗ Yapay zekâının kötü oluşu.
- ✗ Takıma verilebilecek emirlerin az olması.

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

XBOX 360 SAHİPLERİNİN
MUTLAKA OYNAMASI
GEREKİYOR.

92

LEVEL CLASSIC

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Oyun dünyasının "yeni nesil"e geçtiğini ispatlayan oyun



Herhalde şu son ay kadar müjdesi bol ve eğlenceli başka bir ay olmamıştır. Bir baktık yaz gelmiş, attık kendimizi çayırına çimene; pikniğe gittik, oyunlar oynadık. Sınavlar geçti gitti. Roger Waters konser geldi. W.A.S.P. ve My Dying Bride konser duyuları yapıldı; heyecanım doruk noktasına ulaştı. Sony tam doğum günümde, benim için PS3'ü çıkaracağımı açıkladı. Final Fantasy XII oynamaya biraz daha yaklaştık ve şu ana kadar bir konsole gördüğüm en iyi grafiklere sahip oyun olan Ghost Recon: Advanced Warfighter'la (GRAW) tanıştım. En kötü ayımız böyle olsun!

KONULU OYUN İSTERİZ

Taktik aksiyon oyuncuları genelde ne düşündür bilemem ama ben bu tür oyunların çoğunda dişে dokunur bir konu görmedim. Oyun ilerler ama yapılan görevlerin tempusu ve çeşitliliği ilerlemez. "Sonuçta bu tür oyunlar bir adventure değildir ve olay örgüsü sağlam olan bir konu gereksizdir" diye düşünüyor herhalde yapımcılar. Hayır, bence gereklidir. Bunu da GRAW oynamınca anlıyor ve görüyoruz ki tetiğe basmadığımız zamanlarda da adrenalin salgılamak güzel oluyormus.

GRAW klasik bir başlangıç sahibi. Dünyanın en kalabalık şehri olan Mexico City'de Meksika, Kanada, Amerikan ve Birleşmiş

Milletler başkanlarının (bir Temel eksik) bulunduğu zirve konferansını korumakla görevliyiz. Bu sırada Meksikalı teröristler planlarını pratiğe dökerler ve Kanada başkanını öldürüp BM ve Amerika başkanlarını kaçırırlar. Biz de bu noktadan sonra GR 2'den tanadığımız Scott Michelle'i kontrolümüze alıp oyuna başlıyoruz. Kaçırılan başkanları sağ olarak geri getirecek, çalınan BM savaş teknolojilerini imha edecek ve geri kalan herkesi de öldürürüz. Oyunun başlangıcı belki ilginç gelmeyebilir ama emin olun ki ilerleyen saatler insana çok ilginç tecrübeler yaşatıyor (o isime Tom Clancy adı oraya boşuna konmadı yanı). Siz hiç dost tankları yanında eğilerek gidip sağa sola "Yok et!" emirleri verdiniz mi? Peki, bir helikopterden aşağı kurşun yağdırınız mı? Duvar arkasındaki düşmanın kafasına sürpriz yumurtadan çıkışmış bir kurşun sıktınız mı? Cevabınız "Evet!" ise lütfen bize merkeze kadar gelin.

AMA BUNLAR GERÇEK!

Oyunu klasik sınıfına sokan ilk özellik, kuşkusuz sadece Xbox 360 için kullanılan GRAW grafik motorunun mükemmel oluşu. Nereye bakarsak bakalım, oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir gerçekçilikle karşılaşıyoruz. Mesela bir süre güneşe çıplak gözle baktıktan sonra dönüp başka bir nesneye bakar-

KİMDİR BU TOM CLANCY?



Gerçek adı Thomas Leo Clancy Jr.'dir. Şu anda 60 yaşında olan Tom, aslında bir ya-zardır. Eserlerinin çoğu bestseller olmuştur ve şu ana kadar 80 milyondan fazla satılmıştır. Kitaplarında genelde savaş ve casusluk temalarına yer verir. Yer yer ger-çek dünyadan izlenimlerini挤压larına dökse de, kendine has çok özel bir dünyası vardır Tom'un. Zaten bunu da çoğu askeri teçhizattan ve alışverişmadık rehine kurtarma timi operasyonlarından görebiliyoruz. Yarattığı karakterlerin tehlike karşısında kullandığı takıtlar birçok yazar ve film senaryosuna ilham kaynağı olmuştur (hatta bazıları direkt calmışlardır). Red Storm Rising, Patriot Games, SSN ve Rainbow Six önemli eserlerinden. Tom, şu anda Red Storm'u satın alan Ubisoft adına, kendi adını içeren oyunlarla ilgilenmektedir. Splinter Cell, Rainbow Six, Ghost Recon onun hikayelerini kullanan, ilk akla gelen oyunlardır.



■ Öndeki tankı almak için ilerlerken karşısındaki binanın büyük bir gürültüyle suratınıza doğru patladığını hayal edin... Oyunda neye ki sadece ekranın ayarları bozuluyor. Yerlerin İslanmasından iyidir.



■ Xbox Live üzerinden 16 kişiye kadar oynayabilirsiniz. Ama Gold hesabını olmalı.



■ Artık bölüm bitirince rahat yok. Bazi bölümlerden sonra helikoptere binip kusurun kusmaya devam ediyorsunuz. Ve bu çok eğlenceli!



sak nasıl ki renklerin koyulaştığını görürüz, işte aynı bu tip ışık ve yansımaların oyunda da görebiliyoruz (HDR teknolojisi). Güneş gözümüzü kamaştırıyor, dürbüne uzun süre bakıp bir anda normal görüşe geri dönence nesneler bulanıklaşıyor, uzaktaki düşmanları ısı dalgalarının meydana getirdiği görsel kayıp yüzünden vurmak zorlaşabiliyor. Dibimizde patlayan bir binanın tozlarını yuttugumuzu hissedebiliyoruz. Siperdeki düşmanın gövdesine nefesimizi tutup attığımız her kurşunun düşmandan nasıl bir acı meydana getirdiğini görebiliyoruz. Aynı şey Mexico City için de geçerli. Yapımcılar olay yerinde çalışıp gerekli görsel malzemeleri almışlar ve şehrin genel cehresini oyuna çok iyi yansıtmışlar. Helikopterle uçarken şehri ayaklarımıza altında hissedebiliyoruz. Tek sorun, koca şehirde bizden ve teröristlerden başka kimse olmayı. Nerede bu insanlar?

GRAW'ın bir taktik aksiyon olduğunu söylemiştim. Ama hemen eklemeliyim ki, oyuncunun Xbox 360 versiyonu geçen ay incelediğimiz PC versiyonundan hem görev, hem grafik motoru, hem de oynanış olarak çok farklı. Bir kere FPS şeklinde değil, karakteri arkadan görüyoruz. Bu da diğer platformlarda olmayan bazı stratejileri beraberinde getirmiştir. Duvarlara sırtımızı verip siper alarak çatışmalardaki şansımızı artıtabiliyoruz. Bunun yanında silahımızın özel dürbünü sayesinden siper ve duvar arkasında saklanmış düşmanları ana hatlarıyla görebiliyoruz. Çoğu bölümde bu teknoloji çok iše yarıyor. Diyalim çadırın arkasındaki düşman, cephanesini yenirken siz onu görebiliyorsunuz ve atağa ondan önce geçerek maça 1-0 önde başlıyorsunuz.

Taktik ve strateji katsayısını artıran bir diğer özelleşme, bize emanet edilen üç askere emirler verebiliyor oluşumuz. Aşağı, yukarı yön tuşlarıyla Ghost ekibimize "Beni takip

edin. Şuraya siper alın. Ateş edin. Beni koruyun. Artistlik yapmayın!" gibi emirler verebildiğimiz gibi, LB tuşıyla da takımımızı Assault veya Ghost Squad moduna sokabiliyoruz. Ghost Squad'da takım üyeleriniz birer balet gibi sessizce ilerleyecekler. Saldırı sırasında daha temkinli davranışlarırlar ama kalabalık düşmanı yavaş yavaş eksiltebilirler. Assault'u genelde bir yere baskın yaparken ve takımın son damlasına kadar çarpması için kullanabiliyoruz. Ama bu sefer de takımımızın kolay hedef olup olme olasılığı artacaktır. Ölülerse ne mi oluyor? Hiçbir şey! Onlara verebileceğimiz sınırsız sağlık paketimiz var. Çoğu oyunda takım arkadaşlarını korursak ödüllendiriliriz ama GRAW'da bu söz konusu değil. Ödüll veya ceza yok. Onlarlayın sadece işinizi biraz daha çabuk bitiriyorsunuz, o kadar.

TEKNOLOJİDEN ZARAR GELMEZ

İsimizi kolaylaştıran tek şey takımımız değil. Sahip olduğumuz yeni nesil bir teknoloji var. Integrated Warfighter System/Cross-Com adındaki bu müthiş buluş (Amerikan ordusu geçen sene bunu test etti) sayesinde ileride karşımıza ne tip düşmanların çıkacağını önceden biliyoruz. Uyduдан alınan görüntüleri derleyen operatörler, kulaklık ve özel bir görüşle bunu bize bildiriyorlar ve buna göre taktığımızı belirlemeye istiyorlar. Ayrıca çok kullanışlı bir 3B taktik haritamız var. Görevlerimizi içeren her şey bu harita üzerinde gözükmek ve taktiklerimizi planlayıp uygulamaya geçme şansımız oluyor (ama PC versiyonundaki gibi saldırımızı bu haritadan planlıyamıyoruz).

İstersek emrimize giren bir tankı önde yolayip yolu boşaltabilir, casusluk yapabilen bir robotla düşman sayısını öğrenebilir veya Apache uçaklarına koordinatları vererek düşman sahnesini isıtabiliriz.

GRAW'ın strateji anlayışı, bir görevi terleye

geçmemizi sağlamak çok emrimize sunulanlarla eğlenceye dayandırılır. Bu çok yerinde bir karar olmuş ve bunda yüzde yüz başarı sağlanmış. Ne yazık ki aynı başarıyı oyuncunun yapay zekâsında göremiyoruz. Takım arkadaşlarımız saldırısında odun gibi durarak ölümle davetiye çıkarıyorlar. Korumakla yükümlü olduğumuz VIP'ler de aynı şekilde umursamaz davranışlar sergiliyorlar. Dibinde bombaların patlamasına alırdıdan ateşe dalıyorlar veya bir tankın tam önünde durarak tarihte gerceği yaşanmış bir olayı canlandırıyorlar. Normal zorluk seviyesinde düşman da aynı şekilde bitkisel hayatı girmiş gibi davranabiliyor. Bu yüzden oyunu bir ara Sam Fisher gibi bile oynamadım desem, abartmış sayılmasın.

Su an için, Xbox 360'in çoğu oyuncunun 'ı yansıtmadığını söyleyebiliyoruz ama GRAW bunlardan biri kesinlikle değil! PC versiyonu ile 360 versiyonu o kadar farklı ki, ülkemizde 360 sahibi olan az sayıdaki mutlu insandan birisi ise, ikisini de alabilirsiniz (size baba diyebilir miyim?) Görsel zenginliğiyle, müzik çeşitliliğiyle, sıkmayan görevleriyle ve daha önemlisi solusuz izlediğiniz konusuya GRAW kesinlikle Yeni Nesil'in kırmızı kurdelesini kesen, arşivinize eklenebilecek oyunlarındandır.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

URBAN CHAOS RIOT RESPONSE

**18
YAŞINDAN
BÜYÜKLERE**



Birileri teröristlere kimin daha çok "psikopat" olduğunu göstermeliydi



PS1 kullanıcıları Urban Chaos (UC) adını mutlaka hatırlayacaktır. Yaklaşık altı yıl önce Eidos etiketyle piyasaya çıkmış ve - o günün standartlarına göre - vasat bir oyundu. Tür olarak Third Person Shooter olan UC'da, Union City'yi sokak çetelerinden temizleyip, ortaya çıkan kaosu durdurmaya çalışıyordu. Açıkçası aynı adı PS2'de görünce hiç heyecanlanmadım çünkü ilk oyun, keyifsiz oynanışı ve zayıf atmosferi yüzünden beynimin ölobalarında kendine yer edinmemiştir. Ama kazın ayağının öyle olmadığını PS2'deki oyunla gördüm (hayır, oyunda bir kazi yönetmiyoruz). Artık daha iyi bir insan oldum! Geçmişten etkilenerek gelecek için peşin hükümler vermiyorum. Ben sadece elimdeki satırla şehrimi kaostan temizlemeye çalışıyorum! Meleğim ben, melek!

SEYTAN DA BİR MELEK MİDİR?

Riot Response'da Nick Mason adlı bir polisi kontrol ediyoruz. Bağlı bulunduğu mız T-Zero'nun en önemli adamımızın şehrimizi Burners adlı maskeli çetenin hain planlarına karşı koruyabilecek tek umuduz (hangimizin içinde biraz Ali Kırca yoktur ki). Ne yapıyoruz peki? Elimizde avucumuzu ne varsa karımıza çıkan her maskeliye ates ediyoruz! Yok, bu ünlem işaretini buraya 'basit' kaçı. Karımıza çıkan herkesi yakıyor, kafasını gövdesinden ayırmıyor, satırla kuşbaşı kıvamına getiriyor, civi bombasıyla delik deşik ediyoruz!!! (şimdî oldu).

Tabii her şey o kadar da kolay ilerlemiyor. Serious Sam'de olduğu gibi her yandan düşman akiyor. Hem de elleri asla boş olmuyor. Merdivenden çıkarken bir bakmısınız alınız bir satırla buluş-



■ - Hayır! Bi yanık kokusu aldım sanki, n'apiyorsun içeride?
- Ocakta süti unuttum, o koku mustur!

mus, uzaktaki birinin gözüne nişan almışken arkadan sizi kısık ateşte pişirmeye başlamışlar. Bu yüzden oyun esnasında sürekli hareket etmek zorundasınız ve çevrenizi çok iyi kolaçan etmelisiniz.

"Bu türlü aksiyonun bol olduğu bir FPS, PS2'de kesinlikle çok zor oynanır" diyen grubu işe sunu söyleyeyim; geçmiş karişirmayın! Oyun şu ana kadar PS2'ye çıkmış, en rahat oynanabilen FPS'lerden biri. Hatta o kadar ki ekranın en uzak noktasındaki düşmanı kafasından rahatça vurabiliyorsunuz (bazı bölümlerde 40 kadar head shot yapabiliyorsunuz). Çevrenizde bir anda beş düşman mı belirdi? Eğer ortalama bir FPS oyuncususunuz, hasar almadan beşini de yere serebilirsiniz. Tabii bunda yapay zekânın iyi olmamasının da biraz payı var (ama sonradan açılan Terror Mode'u denemek bile istemezsiniz). Düşmanların neler yapacağı önceden programlanmış ve size göre yaptıkları tek şey kaçarsınız kovalamak, bu kadar (bir de çok nefis küfür ediyorlar). Aynı anda saldırmaktan acızier ve iyi nişan aldıklarını söyleyemem. Ama bunlara rağmen oyunun son bölümlerine doğru çok zorlanıyorsunuz. Gelişigüzel ilerlemek neredeyse imkânsızlaşıyor ve usul usul gitmeye başlıyorsunuz.

BALTA KULLANMAK

Bilmeniz gereken ilk şey bu oyunda çevreye koyulmuş sağlık paketlerinin olmadığı. Enerjiye ihtiyacınız varsa bir sağlık görevlisi bulmalısınız. Dijital yön tuşlarıyla emir verip enerjiyi öyle alabilirsiniz ama her sağlık görevlisinin sınırlı sayıda ilaç olduğunu belirteyim. Oyunda sağlık görevlisinin yanında bir itfaiyeci ve bazen bir de polis bulunuyor. Polisler genelde düşmanı geri püskürtemese de itfaiyeciler çok işe yarıyor. Kırılacak, kaldırılacak bir kapı, sırtta alıp taşınması gereken bir sivil varsa aradığınız kişi itfaiyeci demektir. Bu takım oyunu tam olarak Freedom Fighters'daki gibi olmasa da oyuna değişik bir tat katmış. Bir de şiddet unsuru var oyunun tabii ki. Genelde düşmanlarınızı normal öldürmemiyorsunuz. Oyun sizin öyle bir moda sokuyor ki elektrigin şiddetini biraz daha arttırıp adamın kızarmasını izliyorsunuz. Ya da motorlu testere ile göğüs kafesine

daliyorsunuz. Çok zaman oyun, öldürdüğünüz adamlara yakınlaşıp yavaş çekimde nasıl öldürküllerini gösteriyor ve öldürmeye "doymama" haliniz görsel olarak ifade ediliyor. Tren rayına düşmekte olan asının sonunu hayal ederken yüzünüzde Nuri Alço'ya benzemenizi sağlayan bir gülmeme oluşuyor ve... Neyse!

Rocksteady, işte bu doyumsuzluğu oyunun ömrünü uzatmada kullanmayı başarmış. Her bölüm için sizden istenen sayıda head shot yaparsanız, düşmanlara elektrik verip tutulkarsanız, checkpoint kullanmazsanız, çevreye dağıtılmış tüm maskeleri bulursanız madalyalar kazanıyorsunuz ve bu madalyalar bonus bölümlerini, yeni silahları, eldeki silahların güçlendirilmiş halini açmaya yarıyor (204 madalyaya ve 55 gize ulaşmak mümkün). İşte bu tür özellikleyle, BLACK'ten sonra PS2'de karşılaştığımız en iyi FPS olmayı başarıyor Urban Chaos. Oyunundan etkilendiğinde her maskeliye satırı saldırmayacağınızı dair sözleşmeyi imzalayın ve bu oyunu mutlaka oynayın.

Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Eğlenceli ve basit oynanış.
- ✓ Uzun ömürlü.
- ✓ Silah bolluğu.
- ✓ Ses ve efektlerin doyurucu olması.
- ✗ Split Screen multiplayer imkâni yok.
- ✗ Bazi yapay zekâ hataları var.
- ✗ Her görev öncesi aynı spiker, aynı mimikle konuşarak insanı haber bültenlerinden soğutuyor.

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

PS2'DE ŞİDETT VE EĞLENÇİ DENELEYEBİLMİŞ ENDER FPS'LERDEN BİRİ.

85

UCARKEN NЕ İYİ GİDER?

Oyunun müziklerinden sıkıldıysanız ve sert bir şeyler arıyorsanız, işte şefin tavsiyesi:

Metallica - No Leaf Clover
Metallica - The Call of The Ktulu
Pentagram - Behind The Veil
Lacuna Coil - Our Truth
Rammstein - Feuer Frei

■ Su an efsanevi filo Galm'ı görüyorsunuz.



Simülasyon (PS2)

ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR

LEVEL HIT

Çelik kuşların dansı, belki de Playstation 2'nin son simülasyonunda sürüyor



Geçenlerde vapurda oturmuş, huzur içinde denizi seyrederken bir ses dalgasıyla irkildim. Aniden güneşin parlak ışıkları arasında beş jet beliriverdi ve göz açıp kapayıncaya kadar bembeyaz bulutları yırtarak kayboldu. Sabahın köründe insanın aklına kötü kötü şeyler geliyor (mesela "darbe mi oldu, yoksa ben uyurken savaş mı çıktı leyn?" gibi). Ama uykı sersemliğini üzerinden attıktan ve uçaklar üçüncü sortie başladıkten sonra büyük bir keyifle izlemeye başladım. Hareketlerdeki o estetiği, ahengi, uyumu görmeliydiniz. O an gurur, sevinç, hayranlık ve hafif de kıskançlık duygusundan oluşan bir duyu karışımı içimi kaplamıştı. Tüyürem heyecandan diken diken olmuştu. Kendi kendime "Keşke ben de böyle uçabilsem..." diye hayflandım. İmdadıma yine Ace Combat yetişti.

SON KUŞLAR

Ace Combat Zero, ufak çaplı pek çok yenilikler dolu bir oyun. İlk yenilik uçakların satın aldığı bölümde olmuş. Ara menüler artık çok daha temiz ve anlaşılır. Uçağın menzili, saldırısı ve savunma kapasitesi, hızı gibi verileri rakamsal göstergeler yerine daha anlaşılır bir şablon ha-

linde göstermek çok yerinde bir karar olmuş. Uçaklarda ufak tefek değişiklikler yapabilmek de sevindirici. Her uçağın üç adet özel mühimməti var ve bunları da uçaklar gibi satın alabiliyoruz. Biraz daha özelleştirelim uçağımızı ve rengini de değiştirelim. Yeniliklerin hepsi ufak tefek, ama oynanışa renk katıyor.

Ace Combat Zero'nun 36 uçaklık zengin hangarı beni fazlaıyla tatmin etti. Aralarında F-15'den, F-22'le-re, YF-23A'dan SU-47'lere kadar pek çok efsane uçak var ancak bu aralar sadece Eurofighter Typhoon ile uçuyorum. İki adet EJ200 turbo fanına sahip bü bebek, yüksek irtifada Mach 2 (2.390 km/saat) hızının üzerine çıkmabiliyor. Manevra kabiliyeti ise yandaki oynar kulakçılar sayesinde mükemmel.

HAVALANDI

Oyunun derinliğini artırmak için hatırlı sayılar filolar adeta efsaneleştirilmiş. Mesela savaş alanına geldiğimizde "Galm filosu bu! Şimdi işimiz bitti..." gibi telsiz mesajları duyabiliyoruz. Toplam 13 filo var ve bunlar Mercenary, Soldier ve Knight olmak üzere üç farklı klasmanda yer alıyorlar. Ona göre bir karizmaları ve zorluk seviyeleri var kuşkusuz. Filolar derinlik kazanırken kendi filo-muzla ilişkilerimiz biraz güdük kalmış. Ace Combat 5'te Edge, Chopper ya da Archer dendisi mi hepsinin canım, cigerim olduğunu bilirdim. Ama Zero'da, Pixy adındaki F-15C kullanan arkadaşla pek bir mesafeliyiz. Zaten iki kişilik filo mu olurmuş?

Bölüm tasarımları Ace Combat 5'e göre biraz yavan geldi açıkçası. Hele ilk bölümlerdeki yer saldıruları hiç bitmeyecek gibi geldi. Ama tek kişilik görevlerden sıkıldığınız buyurun iki kişilik it dalaşına diyelim size.

Ace Combat Zero, ufak tefek yeniliklerle dolu, oynanışı kolay ve gayet zevkli bir oyun. Ancak Ace Combat serisinin sıkı bir takipçi olarak söyleyebilirim ki hikâye olarak çok arada derede kalmış. Sonuç olarak seriyi bir üst basamağa taşımasa da aynı



kalitede devam ettiriyor. Ama bu oyunu oynamadan evvel mutlaka Ace Combat 5'i bir oynayın derim. Evet havacı dostlarım, yeni bir Ace Combat ile mavi göklerde görüşene dek hoşçakalın...



Olga Ertez olgay@level.com.tr

Level Karnesi

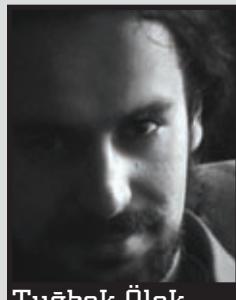
- ✓ Kolay oynanış.
- ✓ Geniş uçak seçenekleri.
- ✓ Enfes grafikler ve atmosfer.
- ✓ Ufak tefek yenilikler.
- ✓ Karakter sahibi filolar.
- ✓ Mükemmel ara videolar.
- ✗ Görev tasarımları çok iyi sayılmaz.
- ✗ Hikâye Ace Combat 5 kadar derin değil.

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

AYNI KALİTEDE DEVAM EDİYOR, KESİNLİKLE ALINMAYA DEĞER.

80

DONANIM



NEREYE GİDİYORUZ?

10 sene sonra donanım

Mevcut teknolojilerin bir çıkmaz sokağa girdiğini söylüyor herkes. Daha hızlı ve daha güçlü PC'ler üretmekte çok zorlanacağımızdan eminiz. Hatta geçenlerde bir arkadaşım açık açık sordu: Ne zaman bitiyor bu silikonun işi?

Bu ay, bu soruya IBM'den bir cevap geldi. IBM uzun süredir bakır yerine Germanium elementini kullanarak daha hızlı çipler üretmenin yolunu arıyordu. Son üretikleri çipi -260 derece sıcaklıkta 500 GHz hızında çalıştırılmışlar. Üstelik bu çip oda sıcaklığında 350GHz hızına ulaşabiliyor. IBM'in düşüncesi bu teknolojinin 1000GHz hızına kadar çıkacağı.

Yani IBM bakır yerine Germanium kullanarak işlemci performanslarını 200 katına çıkarabileceğimiz görüşünde ve daha uzun yıllar silikonun teknolojinin simgesi olmaya devam edeceğini söylüyor.

İşlemcilerin geleceği diyince kulağımızı Intel'e de vermemiz lazım elbette. Bu ay Intel'in CEO'su Paul Otellini Türkiye'deydi. Aynı geçen aylarda ülkemizi ziyaret eden Bill Gates gibi daha ucuz bilgisayarların ve okullara bağışlanacak 8.000 bilgisayarın müjdesiyle geldi.

Otellini'nin güneminde bu konu olmasa da Intel de silikonun uzun süre kullanılmaya devam edeceğini düşünenlerden. Üstelik mevcut teknolojilerin çoklu işlemci desteği ile 2017 yılına kadar efektif olarak kullanılacağını söylüyor. Sonrasında ise silikona değil çiplerde elektriğe veda edeceğiz. Elektrigin düşük hızının daima çiplerin hızını etkileyeceğini düşünen Intel bir sonraki on yılda ışık, yani foton ile çalışan çipler üretilebileceğini düşünüyor. Hatta zamanla "Elektronik" kavramının, yerini tümde "Fotonik"e bırakabileceğini söylüyor.

1 Terahertz'lik işlemciler de foton çipleri de bugün kulağa çığırınca geliyor. Ama bundan 10 sene önce bilgisayar dedigimiz aletlerin, bugün ne hale geldiğini bir düşünün. Belki de yarın düşündüğümüzden daha da yakındır. ■

98 DONANIM HABER & İNCELEME

104 DONANIM ÖZEL

108 TEKNİK SERVİS

INTEL'DEN CEHENNEM SİLAHI

Conroe umut vaat ediyor

Bu senenin başında efsanevi Pentium serisine veda edip Core işlemcileri duyuran Intel, dizüstü bilgisayarlardan sonra masaüstünde de bu değişimi gerçekleştiriyor. Önümüzdeki aylarda piyasaya çıkması beklenen Core 2 Duo işlemcileri zaman içinde tamamen Pentium'ların yerini alacak.



Conroe kod adlı bu yeni işlemciler ile işlemci mimarisini tamamen değiştirecek. Üstelik performans artışı dije dokunur olacak. Hatta görünen o ki Conroe, sadece Pentium D ile Athlon X2 arasındaki performans farkını kapamakla kalmayıp, farklı Intel yönünde bir hayli açacak. ■



EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

BenQ FP93GX



Samsung YP-Z5QB



A4Tech X750F



Logitech Z-5450



Muskin Redline P4000



Asus A1life



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 D975XBX Anakart

Kingston HyperX 667MHz 2GB DDR2-RAM

Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)

Tagan 500Watt Güç Kaynağı

Zalman Fatal1ty FS-C77 CPU Fanı

Logitech G15 Klavye

Samsung SyncMaster 960BF



HİS'DEN ÇİFT TARAFLI EKRAN KARTI

Geçtiğimiz ay Tayvan'da gerçekleştirilen Computex fuarında pek çok yeni ürün duyuruldu. Ama bunların hiç biri HIS'in hem AGP, hem de PCI-E destekleyen ekran kartı kadar çığın degildi. Slot yapıları farklı olduğu için bugüne dek kimse ikisini birden destekleyen bir kart olabileceğini düşünmemiştir. Ancak HIS çift yüzlü bir ekran kartıyla bunu mümkün kılmış. Geçen sene piyasaya sürülse çok başarılı olacağına şüphe yok. Ama eminim bir yerlerde bugün bir AGP kart alıp da ilerde ekstra masraf yapmadan PCI-E'ye geçmeyi isteyenler vardır. ■



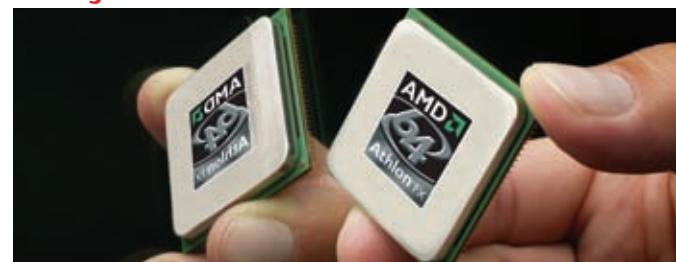
PLAYSTATION 2 MI YAMAN, XBOX 360 MI?

Başlık aklınızı karıştırmış olabilir. "3" yerine yanlışlıkla "2" yazdık sansız olabilirsiniz. Öyle değil mi ya, altı yıllık PS 2 ile Xbox 360'ın nesini karşılaştırabiliriz ki? Sonuçta Xbox 360 her açıdan daha üstün. Ama yalnız sizin, emektar PS 2'mizin hala daha iyi olduğu bir konu var: Satışlar.

İnanması zor ama Microsoft ne kadar Xbox 360 başarılı derse desin, piyasaya çıktığından beri PS 2'den daha az satıyor. Yılbaşından beri ABD'de aylık ortalama 302.000 PS2 satılırken, Xbox 360 ancak 246.000'lük satış yakalayabildi. Üstelik bizim gibi Xbox 360 satılmayan ülkeleri düşünürseniz, rakamlar dünya genelinde daha da feci. Sony'nin PlayStation 3'ü piyasaya sürmede acele etmesine şahşamalı, PlayStation 2 hala peynir ekmek gibi gidiyor. ■

AMD ELEKTRİK FATURANIZI KÜÇÜLTÜYOR

Geçtiğimiz ay duyurulan ve bu ay piyasaya girecek olan yeni AMD Soket 940 işlemciler performans olarak kayda değer bir fayda getirmese de elektrik tüketimi konusunda yüzümüzü güdürecek. Üzerinde "Energy Efficient" logosu görüldüğünüz işlemciler 65W (3800+'tan 4800+'a kadar), "Energy Efficient Small Form Factor" logosu olan işlemciler (3000+'tan 3800+'a kadar) ise sadece 35W güç harcıyor. Gerçek bunlar normal işlemcilerden 20\$ ila 60\$ arası daha pahalı olacak. Ama çift çekirdekli, Athlon 64 X2 3800+ gibi güçlü bir işlemcinin sadece 35W güç harcaması gerçekten alkışlanmaya değer. ■



İNCELEME

CREATIVE ZEN VISION M

Her şeyi olan bir medya oynatıcı

Apple çok uzun süredir MP3 çalarlar konusunda bir numara olsa da Creative mücadeleden vazgeçecek gibi görünmüyordu. Hatta bugüne kadar iPod'ların rakipsiz olduğunu söylemişsek bile bugün bunu düzeltmek zorundayız. Çünkü iPod'a sıkı bir rakip geldi.

Creative Zen Vision M'e elinize ilk aldığınız an isınıyorsunuz. Aslında görüntü olarak iPod'u bir hayli andırıyor. Biraz daha tombulca gerçi (%60 daha kalın) ve bana sorarsanız iPod'un zerafetinden uzak. Ama daha sıcak ve sevimli bir havası var. Bu yüzden bazlarını onu iPod'dan daha güzel bile bulabiliriz.

30GB'lık kapasitesi ile Zen Vision M, 7500 MP3'ü hafızasında tutabiliyor. Ama bu büyük kapasitenin asıl amacı Vision M'in oynatabildiği DivX ve MPEG videolar için yeterli alan açmak. Cihazın 320x240 çözünürlükteki 2.5" ekranı video izlemek için ideal. Görüntü kalitesi de oldukça iyi. Üstelik müzik ve videolara ek olarak Vision M fotoğraflarınızı saklayabiliyor, dosya taşımada kullanılabiliyor, FM radyoya ve bir ajandaya sahip. Yani taşınabilir bir medya oynatıcı ne yapabilirse Zen Vision M'de yapabiliyor.

Vision M'in kontrolü pek çok Zen'de kullanılmış olan Touchpad ile yapılmıştır. Touchpad'ın çevresindeki dört ayrı tuş eşlik ediyor. Bu beşli ile Vision M'i kolayca kumanda edebiliyorsunuz.



Bunda akıllıca ve çok kullanıcı menülerin de etkisi var elbette. Ayrıca Creative bu sefer size medya dosyalarınızı düzenleme konusunda çok daha fazla imkân veriyor. Mesela istediğiniz gibi çalışma listeleri oluşturup bunları Vision M'in sanal klavyesi ile isimlendirebilirsiniz. Bunlar Apple iPod'da bulamayacağınız özellikler.

Vision M'in en can sıkıcı yanı kulaklı dırışındaki tüm bağlantılar için küçük bir aralık kullanmak zorunda olmanız. Mesela şarj adaptörü ya da TV çıkışını (Evet TV'ye göründü veriyor) kullanmak istediğinizde bu parça yanınızda bulunmalı. Bu çıkışların cihazın üzerinde olması hayatımıza bir hayli kolaylaştırmış. Ama iPod'un ne şarj cihazı ne de TV çıkıştı olmadığı için bu konuda çok yakınıyoruz.

Zen Vision M'in en büyük eksiği iPod'un iTunes'u kadar kullanışlı bir programa ve zengin podcast arşivine sahip olmamasıdır. Ayrıca iPod'dan daha iyi ve onun kadar sık değil, üstelik 30GB'lık iPod'dan 170\$ daha pahalı. Bu yüzden ikisinden birini tercih etmek durumda kalsam, herhalde elim iPod'a giderdi. Ama Zen Vision M pek çok özelliği ile de iPod'dan başarılı ve siz tercihinizi vermeden önce mutlaka ikisini de iyice değerlendirin. ■

Performans: 5/5

Fiyat: 3/5

Artılar: Kolay kullanım, tonlu ekstra özellik.

Eksiler: Yüksek fiyat, giriş çıkışlar için ek bir parça kullanıyor.

Üretim: Creative www.tr.creative.com
İthalat: Multimedya
Web: www.multimedya.com
Fiyatı: 599\$ +KDV

DIRECTX 10 VE SHADER KARDEŞLİĞİ

Bir DirectX bulacak hepsini ve Vista diyarında birleştirecek

• GÜNÜMÜZ CPU'ları



• DirectX 10

DirectX 10 ile birlikte bütün Shader'lar kardeş birlikte çalışacak. Böylece geometri veya pixel işlemlerinin ağır olduğu sahnelerde performans kaybı yaşayamayacağız.



Copyright ATI

Microsoft Vista'yi erteleyip duruyor ama büyük gün yaklaşıyor. Bugüne kadar sadece Windows 95 oyuncuların hayatını ciddi şekilde değiştirmiştir. Çünkü beraberinde DirectX 1.0 geliyordu ve o tarihten itibaren oyunlar DOS ve Windows olarak ikiye ayrılmıştı. Şimdi aradan geçen 12 sene ve dokuz DirectX sürümlünün ardından yine oyun dünyasını toptan değiştirecek bir dönem esiğindeyiz. Bundan sonra oyunlar Windows oyunları ve Vista oyunları olarak ayrılırsa hiç şaşırmayın.

Vista ile birlikte gelecek olan DirectX 10'un ilk dikkat çeken özelliği Windows XP ile uyumlu olmaması. Yani bir oyunda sadece DirectX 10 desteği varsa bunu WindowsXP'de açamayacaksınız. Ancak daha önceki DirectX sürümleri için yazılmış oyunlar yama gerektirmeden Vista'da çalışabilecek. Gerçek bunu DirectX 9.0 lisanslı özel bir sürümlü ve emülatyon yoluya yapacaklarından performanslarda ciddi düşüşler görebiliriz. Bunun yanında Microsoft DirectX 9.0'lde ek bazı özellikler olabileceğini ve DirectX 9.0 oyunlarını Vista'da oynamanın da avantajları olacağını söylüyor.

Bu uyumsuzluğun temel sebebi DirectX 10'un baştan aşağı yeniden yazılmış ve Vista'nın yeni sürücü yapısıyla çok içli dışlı olması. XP ile uyumsuzluk yaratıcı da bunun getireceği bazı çekici avantajlar da var. Mesela artık ekran kartında ya da oyunda yaşanan bir

sorun bilgisayarınızı toptan göçertemeyecek.

Büyük gün yaklaştıkça DirectX 10'un teknik alt yapısına dair bilgiler de gelmeye başlıyor. Her gelen bilgi DirectX 10'un fazlasıyla Xbox 360'a benzeyeceğini gösteriyor. Microsoft'un elindeki teknolojileri dört bir yana dayatmayıne kadar sevdigini bildiğimizden buna şaşırıyoruz elbette.

GEOMETRY SHADER

Benzerliklerin en belirgin yanısıShader mimarisindeki önemli iki değişiklik. Daha önceden oyunlardaki objeleri oluşturan Vertex ve efektleri oluşturan Pixel Shader'ları duymussunuzdur. DirectX 10 ile birlikte Geometry Shader isminden yeni bir Shader tipi ekleniyor bunlara. Vertex ve Pixel işlemleri arasında bir köprü olarak görevlilişiniz bunu. Geometry Shader sayesinde oyunlardaki objelerin ufak ufak parçalarına değil daha geniş yüzeylerine efekt uygulanabiliyor. Böylece eskiden onlarca işlem gerektiren bir efekt tek parça da işlenmiş oluyor.

BİRLEŞİK SHADER

Ama Shader yapılarındaki en önemli değişiklik artık GPU'larda Shader sayılarının sabit olması. Eskisi gibi her GPU'da belli sayıda Vertex, belli sayıda Pixel Shader olması yerine genel bir Shader havuzu bulunacak. GPU'yu

havuzdan istediği kadar iş kanalını Vertex, Geometry ve Pixel Shader'lar arasında paylaşabilecek. Böylece aman Vertex fazla geldi, Pixel az kaldı dertleri olmayacağı. Bu GPU'ların çok daha etkifit çalışmasını sağlayacak ve ciddi olarak performansını artıracak.

Bir ekran kartının DirectX 10 uyumlu olması için illa ki Shader'ları ortak havuzdan kullanması gerekmiyor. Ancak bu Birleşik Shader yapısı hali hazırda Xbox 360'da kullanılıyor. Yani ATI'nin elinde bunu yapabilen bir GPU mevcut ve şimdiden bir sonraki kartları ATI hem DirectX 10 hem de Birleşik Shader'ları destekleyeceğini açıkladı. NVIDIA'nın da bunun gerisinde kalmayacağını umuyoruz ama yine de ATI şimdiden bir adım önde.

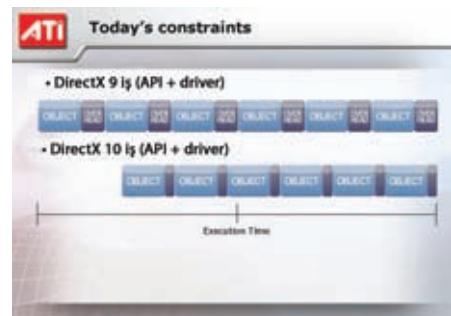
DAHA KISA KOMUTLAR

DirectX 10'da ki diğer bir önemli gelişme temel komut işlemlerinde. Bugüne kadar ki tüm DirectX'lerde oyun ekran kartından bir objenin 3D çizimini istediğiinde bu önce ekran kartı sürücüsü, sonra da DirectX'den geçer ve her durakta komutun başına ekler gelirdi. Eklemler bu ekstralardan boyunu uzatır ve sonunda ekran kartı vaktinin %40'ını DirectX ve sürücünün taleplerine harcamış olurdu. DirectX 10 ile bu oran %40'dan %20'ye kadar düşüyor. Bunun aslında performansa bir katkısı olmayacağı ama tasarımcılar oyulara %33 oranında daha fazla obje yerlestirebilecek. Bu da daha zengin oyun ortamları anlamına geliyor.

Şimdilik elimizdeki kesin bilgiler bular. Ancak öümüzdeki aylarda DirectX 10 ile ilgili yeni haberler gelecek. Mesela Microsoft'un Aegis Novodex fizik motorunu DirectX'e ekleme planlığını biliyoruz. Ayrıca oyunlardaki iş yükünü işlemci lerden tamamen alıp GPU'da toplayacak başka planlar da var. Bunun başında da objelerin tüm hesaplamalarının GPU'ya geçmesi geliyor.

Sonuç olarak bizi ciddi bir değişim beklediği açık. Ama Şubat ayından önce bu değişim neler getireceğini tam olarak bilmeyeceğiz. ■

DirectX sürücülerinden kaynaklanan ek komutlar azaldıkça daha fazla obje işin yer açıyor.



PhysX™ by ageia

ASUS PHYSX P1

Ageia'nın vaat ettiği topaklar



G.R.A.W

İki sene önce ilk duyurulduğundan beri PhysX kartıyla ilgili her adımı dikkatle takip ettiğim. Üç kere bu fizik motoru ve ona hayat verecek olan fizik çipinin yapımcılarıyla oturup saatlerce yüz yüze konuştuğum. Ama ardı ardına gelen ertelemeler yüzünden bir PhysX kartını bilgisayarlarımıza takmamız geciktikçe gecitti. Ama nihayet Ageia ürünün piyasaya sürülmeye vaktinin geldiğine karar verdi ve en başından söz verildiği gibi kartı ilk olarak Asus piyasaya sürdü. Biz de gümrükten geçen ilk Asus PhysX kartına geçirdik pençelerimizi. Bizim kıymetlimisss di o...

Fizik kartıyla ilgili yaşadıklarımıza ve izlenimlerimize geçmeden önce PhysX nedir ve ne değildir iyice anlamak lazım. Öncelikle PhysX ismini taşıyan üç farklı ürün var. Bunlardan ilki olan PhysX PPU (Fizik İşlem Ünitesi), Ageia'nın ürettiği ve destekleyen oyunlardaki fizik hesaplamalarını yapan bir çip. PhysX kartı ise bu fizik işlem ünitesine sahip PCI kartların ismi, yani bizim parasını bayılıp bilgisayarımıza takacağımız ürün. Aynı ekran kartlarında olduğu gibi fizik kartlarında da Ageia çipi üretiyor, bu çipi kullanan Asus fizik kartı üretiyor ve bizlere sunuyor. Üçüncü ürün ise PhysX SDK (Yazılım Geliştirme Paketi), bu oyunlar için geliştirilmiş bir fizik motoru ve oyun yapımcılarının parayı bastırıp aldıları bir şey (Eski adı Novodex idi).

Her şeyden önce unutmamanız lazım ki oyunlarda Ageia'nın vaat ettiği muhteşem fiziklere sahip olabilmek için yukarıdaki üç ürününde mutlaka bir araya gelmesi lazım. Yani bir fizik hızlandırıcı kartınız olacak ve mutlaka bunun üzerinde PhysX çipi bulunacak ve oynayacağınız oyun da PhysX fizik motorunu kullanacak. Peki, şu an için bu üçünü bir araya getirmek ne kadar mümkün? Maalesef bugün için imkânsız. Her ne kadar fizik kartlarımız nihayet piyasaya çıkmış olsa da onu destekleyen ve PhysX fizik motoru kullanan adam gibi tek bir oyun bile yok!



OYUNLARDAKİ DURUM

Bu bizim için büyük bir hayal kırıklığı elbette. Aslında şimdiden piyasaya çıkmış bazı oyunların PhysX destekli olduğunu biliyoruz ya da en azından Ageia öyle olduğunu iddia ediyor. Ama hepsi farklı sebeplerden aslında PhysX'i desteklemiyor. İsterseniz gelin hangi oyun nasıl çalışıyor, Ageia'nın PhysX desteği var dediği oyunlarda neden bu destek yok tek tek bakalım.

Rise of Legends: PhysX kartını elime geçirdiğimde ilk yaptığım şey elbette Rise of Legends'i yüklemek oldu. Ancak oyunu kurduğumda PhysX kartının sürücülerinde oyunun tanınmadığını görünce şaşırdım. Önce kartı yanlış mı kurdum diye paranoida bile yaptım. Ancak Big Huge Games ve Ageia'nın siteleri arasındaki kısa bir mekik aslında Rise of Legends'a PhysX desteğinin sonradan yama ile ekleneceğini ortaya çıkardı. Yani şu an Rise of Legends'in PhysX ile alakası bile yok.

Ghost Recon Advanced Warfighter:

Aslında G.R.A.W'ın gerçekte neden tam PhysX desteğine sahip olmadığını E3'de Ageia mühendislerinden biriyle yaptığımız sohbette çözmüştük. Sebep çok basit; G.R.A.W, PhysX fizik motorunu değil Havok fizik motorunu kullanıyor. Oyuna PhysX desteği sonradan eklenmiş. Üstelik çok detay bir iki efektten sorumlu PhysX sadece. Mesela mermiler duvara çarptığından çıkan parçaların merminin geliş yönüne uygun savrulması, patlamalarda ortaya fazladan taş toprak dağılması vs. Hiçbir gerçek objenin fizik hesaplamaları PhysX'de değil. Bunları komple Havok hesaplıyor.

Aslına bakarsanız bu ekstra efektlerin var olması G.R.A.W'ı daha hoş bir hale getiriyor.

Ama diğer yandan oynamamaz hale de geliyor oyun. Sonuçta iki farklı fizik motoru aynı anda çalıştığı için performans çok fazla düşüyor (zaman zaman %50'den fazla). Haliyle Havok ve PhysX gibi iki rakibin birlikte çok iyi anlaşmasını da beklemezsiniz. Bu yüzden bir PhysX kartınız olsa bile G.R.A.W'da açmak istemezsiniz.

Cellfactor: Combat Training: Diyeceksiniz ki bu kartı adam gibi destekleyen bir tane olsun oyun yok mu? Var, olmaz mı Cellfactor taş gibi destekliyor. Ama o da oyun değil, sadece bir demo. Oynaması çok zevkli ve gerçekten hem görüntü hem oynanış olarak güçlü bir fizik kartının oyunları nasıl değiştirebileceğini çok güzel gösteriyor. Ama tek haritadan ibaret, sadece çok oyunculu oynanan, tek silah ve tek araç kullanan bir şeye nasıl oyun diyebiliriz ki? Oyun ne kadar eğlenceli olsa da aynı şeyi yapmaktan kolayca sıkılıyorsunuz ve üstelik birileriyle oynayabileceğiniz bir sunucu bulmak da tam bir karın ağrısı.

PhysX'i en güzel deneyebileceğiniz oyun Cellfactor olsa da



CELLFACTOR

maalesef bu sadece bir demo ve oyunun kendisinin ne zaman çıkacağı, hatta çıkip çıkmayacağı büyük bir muamma.

Bet on Soldier: Blood Sport: Aynı Rise of Legends gibi bu oyunda PhysX desteği için yama bekliyor. Ayrıca yama çırka bile sırf fizikler için BoS oynar mısınız ayrı bir konu...

City of Villians: Adı sanı bilindik oyunlar içinde hali hazırda PhysX desteklediği söylenen bir de City of Villians var. Ama bu devasa online oyunun içinde sadece mayhem adı verilen küçük görevler de PhysX desteği olacak. Yani insanların hastası olduğu, günde 5-6 saat geçirdiği bir oyunun 3-5 dakikası ancak fizik destekli. İşin kötüsü bu mayhem görevleri de bir sonraki gün celme ile geleceğinden onu da sadece test sunucularında oynayabileğiniz. Bir de deneyebilmek için kallavi bir karakter geliştirmiş olmalısınız. Kısacası ölmeye eşegim ölmeye. Elimde bir PhysX kartı olmasına ve onu kullanmak için yanıp tutuşmama rağmen 3 dakikalık fizik için bu zahmete girmeyi göze almadım açıkçası.

Bunların dışında PhysX desteği olduğu söylenen diğer oyunlar Gunship Apocalypse, Stoked Rider ve Switchball. Bu oyunları bulan olursa bize de haber versin lütfen. Gerçi oyun klasmanına girip giremeyeceklerinden şüpheliyiz bunların da...

Sonuç olarak mevcut PhysX desteği yerlerde sürüyor. Tek bir adam gibi destekleyen oyun olsa bu kadar sizləməyəcək. İleride çıkacak PhysX destekli oyunlar arasında UT 2007, Sacred II, Warhammer Online, Heavy Rain, Vanguard gibi iyi oyunlar var aslında. Ama bugünkü destegin zayıflığı açıkçası geleceğe dair de soru işaretleri oluşturuyor kafamda.

NASIL BİR DONANIM?

Bugün için hiçbir oyunda işinize yaramayacak bir karta para vermemiz çok anlamsız olur. Bu yüzden PhysX kartı almayı kimseye tavsiye etmediğimizi söylemem gereklidir. Ama gelin yine de biz oyun destegini bir kenara bırakıp kartın kendisine biraz göz atalım.

Asus PhysX P1 ilk bakışta orta seviye bir ekran kartlarını andırıyor. Onu bir GeForce 6600 veya Radeon X1600 satın almanız istenilebilir. Üzerinde 128MB GDDR3 RAM bulunuyor ve 733MHz gibi yüksek bir hızda çalışıyor. Kartın üzerinde tek slotluk normal bir soğutucu var ve hem Ageia PhysX çipini hem de RAM'leri kapatıyor.

Her ne kadar çok benzese de kartın bir ekran kartı değil fizik kartı olduğunu arkasında monitör çıkışını bulunmamasından anlıyorsunuz. Bunun yerine arka dirsek'in dış tarafında büyükçe bir Aegia PhysX logosu var. Ancak aynı ekran kartlarında olduğu gibi PhysX kartını da 4'lü molex ile güç kaynağınızı bağlamalısınız. Hemen hemen bir ekran kartı kadar transistor e sahip olduğu için

PCI yuvasından aldığı elektriğin yeterli olmaması çok doğal.

Aslında oyun desteği yeterince olsa ne PhysX PPU'su ne de Asus'un PhysX P1 kartının bir açığı yok. CellFactor oynadığınız zaman fizik kartının etkisiyle oyunların nasıl bambaşka hale geldiğini, dünyanın nasıl canlandığını kendi gözlerinizle görüyorsunuz. Aslında CellFactor'ü PhysX kartı kullanmadan oynamaya gibi bir şansınız olsa sizin için karşılaşılmalı mini bir test yapıp böylesi bir oyunu bugün en iyi CPU'su ile oynamak ile PhysX ile oynamak arasındaki performans farkını göstermek isterdim. Ama maalesef oyunu PhysX olmadan oynayamıyorsunuz.

Bu arada Asus PhysX P1'den bahsederken kutu içeriğini es geçmek olmaz. Asus PhysX deneyiminiz hayal kırıklığı olmasın ve iyi bir başlangıç yapabilin diye bugünden PhysX desteği olan iki oyun G.R.A.W ve Cellfactor'ü pakete eklemiştir. Yani bugün için sahip olabileceğiniz tüm PhysX deneyimi bu kutunun içinde geliyor.

GELECEKTE NE VAR?

Şu an için PhysX büyük bir hayal kırıklığı ve çıkacak olan yeni oyunlarla bunu ne kadar kırabılır bunu ileride göreceğiz. Ama diğer yandan Ageia için büyük tehditler de var. Sene başından bu yana hem ATI hem de NVIDIA, GPU üzerinden fizik hesaplamaları yapabileceklerini söyleyip duruyor. PhysX kartının oldukça pahalı olması, daha ucuz olan bir X1600 kart ile daha fazla hesaplama yapabiliyor olması Ageia'yı iyice ürkütüyor olmalı. Gerçi E3'de yayınladıkları bir teknik dokümanda uzun neden ekran kartının fizik hesaplayamayacağını anlatmışlardır. Ama yine de ATI ve NVIDIA kulağa pek bir ürkütücü gelen rakipler. Üstelik ikisi birden Ageia'nın en büyük rakibi Havok ile anlaşmış durumalar. Havok'un desteklediği oyun listesinde şimdiden PhysX'e göre daha fazla oyun var. Ama bunların hiç biri kompleks fizikleri olan ek bir ekran kartı ile hesaplanması isteyeceğiniz fizikler sunan oyunlar değil.

ATI ve NVIDIA'nın planı Crossfire ya da SLI sistem kurup, oyunlarınız Havok destekliyse iki kartınızdan birini grafik diğerini fizik, yok Havok destekli değilse ikisini birden grafik için kullanabileceğiniz. Böylece PhysX'in en büyük aymazını aşmış oluyorlar. Çünkü PhysX eğer onu destekleyen bir oyun bulamazsa hiçbir işe yaramazlığı öylece duruyor.

Ama bana sorarsanız bu uğraşların hepsi çok da uzak olmayan bir zamanda hürşanla sonuçlanacak. Çünkü gelecek sene başında dört çekirdekli işlemciler piyasaya çıkmaya başlayacak. Eminim ki o noktada "Boşuna fizik için kart almayalım, bu dört çekirdeğin ikisi fizikleri yapsın işte?" diyecek delikanlı bir oyun yapımcısı da çıkacaktır. ■



CELLFACTOR



LEVEL DONANIM EL KİTABI

BÖLÜM 5: PERFORMANS AYARLARI

DIZİ İNDEKSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yazının altı ayrı bölümde, seri şeklinde hazırlayılmıştır. Simdiden önumüzdeki aylarla anlatacağızımız konular sizlerle paylaşıyoruz.

Bölüm 1:
İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2:
Ekran kartı seçimi

Bölüm 3:
Donanım kurulumu

Bölüm 4:
Windows kurulumu

Bölüm 5:
Performans ayarları

Bölüm 6:
Genel sorunları giderme

Geçen ay Windows kurulumunu hallettikten sonra sıra sürücülerin yüklenmesine gelmiştir. Biliyorum en heyecanlı yerinde bırakmıştır ve şimdi de sürücülerini doğru güncellemek için sabırsızlanıyoruz. Ama hemen uyaralım, bu ay da en az geçen ay kadar zor geçecek. Çünkü karşımızda Windows XP optimizasyon gibi sorun var ve özellikle servisler bizi BIOS kadar uğraştıracak. O yüzden kolaydan zora doğru yavaş ve emin adımlarla ilerleyeceğiz. Bu arada yazı dizimiz sadece temel Windows ayarlarını içereceği için çok fazla detaylara inip kafaları karıştırmama kararı aldık. Umarım buna rağmen acemi kullanıcılarımız büyük sorunlar yaşamaz.

A. SÜRÜCÜLERİN YÜKLENMESİ VE GÜNCELLEMESİ

Windows, ilk açılışını yaptıktan sonra hemen donanım listesini kontrol etmeliyiz. Böylece Windows'un hangi donanımları algılayıp, hangilerini algılamadığı hakkında bir fikir

edilmiş oluruz. Donanımlarınızın listesine; Başlat \ Kontrol Paneli \ Sistem adımlarını izledikten sonra açılan pencerenin üstündeki Donanım sekmesi altında bulunan Aygit Yöneticisi'sinden ulaşabiliriz. Bilgi edinmek için yanında sarı soru işaretleri olan yerlere dikkat edelim. Zira bunlar tanıtlımadır donanımları temsil ediyor.

İşe hemen anakartın sürücüsünü yükleyerek başlayalım. Bu iş için anakart ile birlikte gelen CD'yi kullanacağız. Çoğunlukla sürücüler CD ara yüzünde ya da Drivers klasöründe altında bulunur. Bulmakta zorlanacağınızı sanmıyorum. Anakartınızın ana sürücülerini yükledikten sonra eğer varsa ve anakartınız destekliyorsa entegre ses ve ethernet, USB 2.0 ve Serial ATA sürücülerini de yükleyin.

Burada USB 2.0'ın yüklenmesi başınızı ağırlatabilir. Çünkü yüklenmesi için

en az Service Pack 1'e ihtiyaç duyuyor. Elbette Service Pack 2'yi yüklemek daha mantıklı. Ama biz iki paketi de kurmadan sürücülerini yükleyebiliriz. Bunun için sadece Q312370 kodlu Windows XP güncellemesine ihtiyacımız var. Bu dosyayı Windows'un kendi sitesinden kolaylıkla edinebiliriz (indirdiğiniz dosyanın kullandığınız işletim sistemine uygun dilde olmasına dikkat edin). Bu güncellemeyi yaptıktan sonra USB 2.0 sürücüsü sorunsuz bir şekilde kurulacaktır. USB 2.0, sadece USB ile bağlanan aygıtların veri transferlerinde ciddi bir artış sağlamaya yarasa da unutmamak gerecir ki bazı aygıtlar USB 2.0'dan başka çıkışlarda çalışmıyor (mesela iPod).

Anakartımıza sorunsuz bir şekilde tanıttıktan sonra bilgisayarı yeniden başlatalım. Hatta bu yeniden başlatma hadisesini en ufak bir ayardan sonra bile yapmayı âdet haline getirin. Böylelikle hataların kaynağını çok daha kolay fark edebilirsiniz. Windows açılır açılmaz da Aygit Yöneticisi'ne girip hangi aygıtların tanındığına bir göz atın. Anakartla işimiz sürücülerini yüklemekle bitmedi. Bu sürücülerin güncellenmesi de gereklidir. Bu işlem bize hem performans kazandırır, hem de yazılımsal hatalarla karşılaşma riskimizi azaltır. Güncelleştirme için anakartın internetten en yeni sürücülerini bulup, kurmalıyız.

Belli başlı yonga üreticilerinin sürücülerini indirebileceğiniz adresler söyle:

Intel: <http://downloadfinder.intel.com/>
 Nvidia: <http://www.nvidia.com/content/drivers/drivers.asp>
 Ati: <http://www.ati.com/>
 Via: <http://www.viaarena.com/>
 Sis: <http://www.sis.com/download/>

Ekran kartları sürücülerinin yüklenmesi ve güncellenmesi gene aynı şekilde yapılıyor. ATI ve NVIDIA ekran kartları için en son sürücülerini her ay DVD'mizde bulabilirsiniz.

B. WINDOWS'UN GÜNCELLENMESİ

Hazır sürücülerini güncellemişken Windows'un kendisini de güncelleyelim. Malum hiçbir

Windows sorunsuz olmuyor ve hiçbir Windows da çıktı gibi kalıyor. Hadi bunları geçitli açılalarını kullanarak bilgisayarlara sızan onlarca worm ve virüs varken bu açıkları kapatmamak olmaz.

Şimdi Windows'u güncellemek için elimizde iki yol mevcut. Birincisi Service Pack 2'yi kurmak, ikincisi ise "<http://windowsupdate.microsoft.com/>" adresine bağlanıp sisteminize en uygun güncelleştirmeleri özel olarak seçmek. İkincisi kulağa

daha hoş geliyor ama bu yöntemde bazen beklenmedik sorunlar çıkarabiliyor. Mesela bu yöntemi izlediğimde Vampire The Masquerade: Bloodlines'i ne yaptığım ahamamıştim. Ancak Service Pack 2'de böyle bir sorun olmadı. Tabii ki Service Pack 2 daha stabil ama bu Service Pack 2'nin tek başına yeterli olacağı anlamına gelmiyor. Zira çıktıktan sonra güncellemeleri içermiyor. Onları da otomatik güncelleştirmeden ya da internet sayfasından genel olarak indirmek gerekiyor.

C. GEREKLİ PROGRAMLAR

Artık söylemeye gerek var mı bilmiyorum ama sorusuz oyun oynamak için DirectX'in en güncel sürümüne ihtiyacımız var ve bu da şimdilik 9.oc. Ancak her DirectX 9.oc aynı değil. En son Nisan 2006'da güncellendi ve her DX 9.oc diğerlerinden farklı. Bu isim benzerliği yüzünden bazı hatalarla karşılaşabilirsiniz. Bu yüzden en mantıklısı son DX 9.oc sürümünü DVD'mizden yüklemeniz.

Videoları açmak da bazen dert olabiliyor. Bazen her video için faklı filtreler yüklemek bile gerekebiliyor. Ama bunun çözümü de çok kolay. Level DVD'sinin Sürücüler kısmında ihtiyacınız olan video oynatıcı ve filtreleri bulabilirsiniz. En güzel sürücülerin son 7 yazılımları sıradan kurmak.

Güvenlik için AVG veya AVP gibi anti-virüs yazılımlarından birini mutlaka kullanın. Özellikle AVG gibi sisteme neredeyse hiç yüklenmeyen bir anti-virus yazılımı kullanmak da fayda var. Internetteyken mutlaka bir güvenlik duvarı kullanın. Ancak bu yazılımlar sisteme yükleneceği için özellikle oyun oynarken internetten çıkış, güvenlik duvarını kapatmak mantıklı olacaktır (tabi internetten oyun oynamıyorsanız).

Son olarak da System Mechanic gibi geniş kapsamlı bir bakım programını mutlaka edinin. Windows'u en kolay yoldan optimize etmek ve performansını artırmak bu programlarla mümkün. Windows'un kendi bakım programları ise yetersiz kalıyor. Bu programlarla daha derli toplu ve daha sorunsuz bir sisteme sahip olacaksınız.

D. WINDOWS İNCE AYARLARI

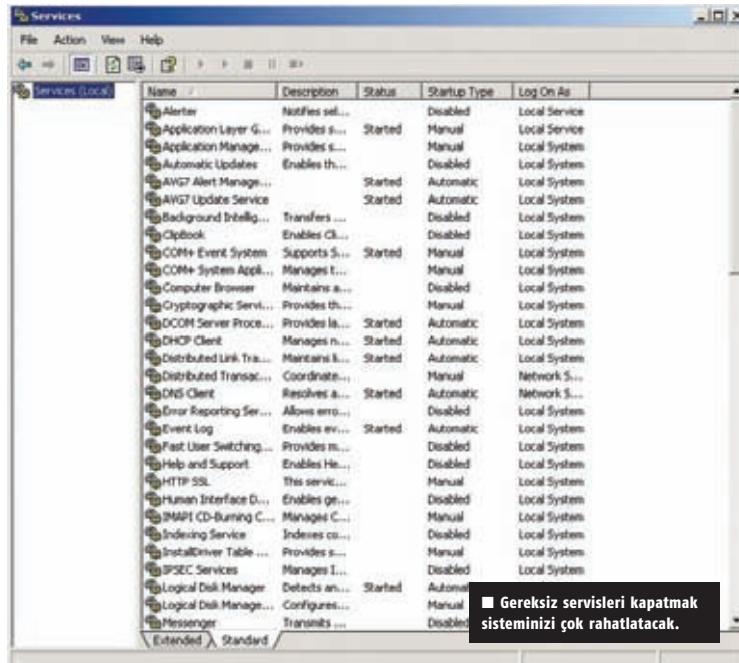
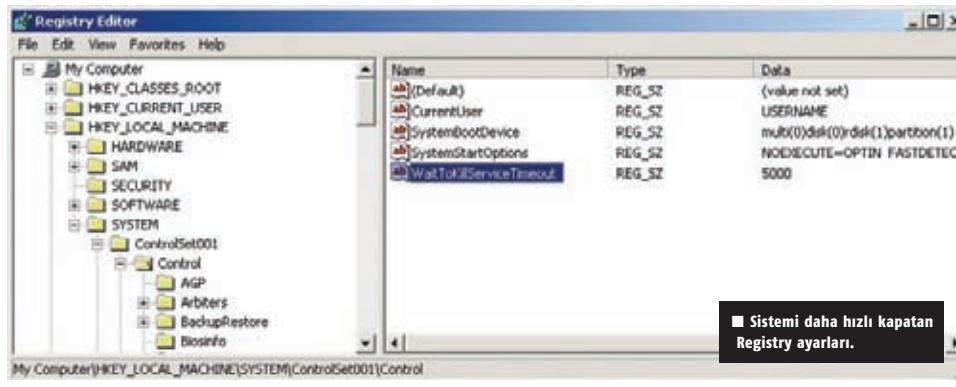
Öncelikle tüm ayarların kişiye özel olduğunu ve kesinlikle dediklerimi harfiyen uygulamak zorunda olmadığını belirtmek isterim. Ayrıca bazi noktalarda Windows'un en temel ayarlarını değiştireceğiz ve bu ayaların yanlış yapılmasıından ötürü doğabilecek hatalardan da biz sorumlu değiliz. Hepinize bol dikkat ve sabır dileyerek Windows'umuza kuşa çevirmeye başlıyoruz.

1. Görsel Ayarlar:

Uzun yıllar Windows 98 kullanmış biri olarak asla Windows XP'nin menü yapısına alışmadım. O yüzden alıştığım daha derli toplu klasik stilde kullanıyorum. Bu seçenekin ekranın en altında bulunan durum çubuguuna sağ tıklayınca çıkan listedeki özellikler sekmesindeki Başlat Menüsü ayarlarında bulabilirsiniz.

Hazır Windows XP'yi Windows 98 haline çevirmeye başlamışken tüm sistemi yoran ge-





reksiz görsel özelliklerinden de kurtulalım. Bilgisayarım'a sağ tıklayıp Özellikler'i seçin. Gelişmiş sekmesinden Performans başlığı altındaki Ayarlar'a tıklayın. Önünüze çıkan Görsel Etkiler sekmesi altında yer alan kutucuklardan En İyi Performans İçin Ayarla kutucuğu işaretleyin ve onaylayın.

Elimizde geçmişen masaüstündeki duvar kâğıdından da kurtulsak hiç fena olmaz. Ama ille de bir duvar kâğıdı kullanmak istiyorsanız, program açılış ve kapanışlarında zaman kazanmak için düşük çözünürlükte olanları tercih edin.

2. Sanal Bellek Ayarları:

Windows bir uygulamayı çalıştırığında eldeki RAM yeterli olmazsa, sabit disekte oluşturulan sanal bellek dosyasını RAM olarak kullanılır. Bu dosyanın, minimum ve maksimum değerlerinin aynı bo-

yutta olması, her açılışta farklı boyutta bir dosya oluşturulması için zaman kazandırır.

Bunu ayarlamak için Bilgisayarım'a sağ tıklayıp Özellikler'i seçin. Gelişmiş sekmesinde Performans başlığı altındaki Ayarlar'a tıklayın. Sonra önünüze gelen pencerede Gelişmiş'e tıklayın. Sanal Bellek başlığı altında yer alan Değiştir'e tıklayın. Sürücü başlığının altında "C:" (yani Windows'un bulunduğu bölümün) seçili olduğundan emin olun. Aşağıda yer alan Özel Boyut kutucوغunu işaretleyin. Şimdi Başlangıç Boyutu ve En Büyük Boyut seçenekleri için bir değer girmemiz gerekiyor. Bu değer, çoğu kişi tarafından, sahip olduğunuz RAM miktarının iki katı olarak tavsiye edilir fakat bu yanlış bir tavsiyedir. Ne kadar az RAM'ınız varsa bu dosyanın o kadar büyük olması, ne kadar çok RAM'ınız varsa da o kadar az olması daha mantıklıdır. Her iki kutucuga da belirlediğiniz bu değeri aynen girin ve Ayarla di-yerek çıkin.

Mesela 1 GB RAM'den aşağı RAM kullananlar, eldeki RAM'lerinin 2 katı ve üzeri bir değer, 1 GB RAM'den fazla kullananlar ise 1,5 katından düşük bir değer girebilirler. Burada önemli olan, her iki kutucugun da değerinin aynı olması, unutmayın.

3. Startup'ın temizlenmesi:

Bilgisayarınıza yüklediğiniz programların çoğu, kendini açılısta otomatik olarak çalışmak üzere Startup'a (Başlangıç) yerleştirir. Bu hem açılış süresinin çok uzamasına, hem de büyük performans kayiplarına neden olur. Ayrıca zaten bu programları istenildiğinde açmak mümkündür.

Bu programları Startup'dan kaldırmak için; Başlat'dan Çalıştır'a girip "Msconfig" yazın. Önünüze çıkan pencereden Başlangıç sekmesine tıklayın. Burada yer alan programlardan açılısta karşınıza çıkmasını istediğiniz kaldırın. İsterseniz Tümünü Devre Dışı Bırak seçeneğini de tıklayabilirsiniz. Ama açılısta ihtiyacınız olabilecek programlar olabileceğini de unutmeyin, özellikle de dizüstü bilgisayar kullanıyorsanız.

4. Servis Ayarları:

Windows XP bünyesinde kullanmadığınız pek çok servisi barındırır. Bunların devre dışı bırakılması elbette bize performans kazandıracaktır. Ancak unutmamak gerekiyor ki kullandığımız bir servisi kapatmak da başımıza ciddi sorunlar açabilir. Bu yüzden sadece çögümüzün kullanmadı servisleri, açıklamaları ile birlikte verme kararı aldık. Bu sayede olumsuz bir durumla karşılaşırsanız hangi servisi açmanız gerektiğini bileceksiniz.

Servisleri kapatmak için Başlat'dan Çalıştır'ı açıp, "Services.msc" yazın. Önünüze Hizmetler başlığı altında servisler çıkacak. Herhangi bir servisi devre dışı bırakmak için, o servisin üstüne tıklayarak açın. Çikan menüde servis durumu yazacaktır. Eğer başlamışsa durdurun. Sonra başlangıç türünü Devre Dışı olarak ayarlayıp, onaylayın. Emin olmadığınız servislere dokunmanızı tavsiye ederim. Ayrıca değişiklikleri tümde değil de, en fazla beşerli gruplar halinde ve bilgisayarı yeniden başlatarak yapmanız daha iyi olacaktır.

KAPATABİLEĞİNİZ SERVİSLER

Burada yer alan servis isimleri Windows'un İngilizce sürümü içindir. Eğer Türkçe Windows kullanıyorsanız herhangi bir servisin İngilizce adını görmek için üzerine sağ tık yapıp özelliklerine girebilirsiniz. En üstte yazan İngilizce ismidir.

Alerter: Seçili kullanıcılarla ve bilgisayarlarla idari uyarıları gönderir.

BITS: Veri aktarımı için boşta kalan ağ bant genişliğini kullanır.

Aspnet State: ASP.NET ile ilgili işlem dışı oturum durumları için destek sağlar.

ClipSrv: Pano Defteri Görüntüleyicisi'ni bilgi depolamak ve uzaktaki diğer bilgisayarlarla paylaşmak için etkinleştirir.

Browser: Ağdaki bilgisayarların güncelleştirilmiş listesini tutar ve bu listeyi tarayıcı olarak belirlenmiş bilgisayarlara sağlar (Evinizde kurulu ağ varsa kaldırımayın).

ERSvc: Standart dışı ortamlarda çalışan hizmetler ve uygulamalar için hata bildirimine olanak sağlar.

FastUserSwitchingCompatibility: Bir den çok kullanıcı ortamında yardım gerektiren uygulamalara yönetim sağlar.

Helpsvc: Yardım ve Destek Merkezi'ni bu bilgisayarda çalışması için etkinleştirir.

HidServ: Klavyedeki önceden tanımlanan etkin tuşları, uzaktan kumanda ve diğer çoklu ortam İnsan Arabirim Aygıtlarına genel girdi erişimini etkinleştirir.

CISvc: Yerel ve uzaktaki bilgisayarlarda dosyaların içeriğini ve özelliklerinin dizinin oluşturur; esnek sorgulama diliyle dosyalara hızlı erişim sağlar.

PolicyAgent: IP güvenlik ilkelerini yönetir ve ISAKMP/Oakley (IKE) ile IP güvenlik sürücüsünü başlatır.

Messenger: İstemciler ve sunucular arasında Net Send ve Uyarıcı iletisilerini aktarır.

Netlogon: Etki alanı içindeki bilgisayarlar için, hesapların oturum açma olaylarında doğrudan kimlik doğrulamayı destekler.

Mnmsrv: Yetkili kişilerin NetMeeting yoluyla Windows masaüstünüze erişmesini sağlar.

NetDDE: Aynı veya farklı bilgisayarlarla çalışan programlar için Dinamik Veri Değişimi (DDE) için ağ aktarımı ve güvenliği sağlar.

NetDDEsdm: Dinamik Veri Değişimi (DDE) ağ paylaşımını yönetir.

SysmonLog: Önceden yapılandırılmış zamanlama parametrelerine dayalı olarak yerel ya da uzaktaki bilgisayarlardan performans verileri toplayıp verileri bir günlük dosyasına yazar ya da bir uyarı tetikler.

WmdmPmSN: Bilgisayara bağlı taşımbilen medya aygıtlarının seri numaralarını alır.

Spooler: Yazdırma Biriktiricisi, daha

sonra yazdırma için dosyaları belleğe yükler (Yazıcı kullanıysanız kaldırımayın).

RSVP: QoS'u tanıyan programlar ve denetim uygulamaları için ağ sinyalleri ve yerel trafik denetim ayarları işlevlerini sağlar.

RDSessMgr: Uzak-



tan Yardım'ı yönetir ve denetler.

RpcLocator: RPC ad hizmeti veritabanını yönetir.

NtmsSvc: Çıkarılabilir Depolama Birimi

RemoteAccess: Yerel ağ ve geniş alan ağ ortamlarında çalışan işletmelere yönlendirme hizmetleri sunar.

Seclogon: Farklı kimlik bilgileriyle işlem başlatabilmeyi sağlar.

SCardSrv: Bilgisayar tarafından okunan akıllı kartlara erişimi yönetir.

Schedule: Kullanıcının bu bilgisayarda otomatikleştirilmiş görevleri yapılandırmasına ve zamanlanmasına olanak sağlar.

TIntSrv: Uzaktaki bir kullanıcının bu bilgisayarda oturum açmasına ve program çalıştırabilmesine olanak sağlar ve UNIX ve Windows tabanlı çeşitli TCP/IP Telnet istemcilerini destekler.

Themes: Kullanıcı deneyimi teması yönetimi sağlar.

UPS: Bilgisayara bağlı bir kesintisiz güç kaynağı (UPS) yönetir.

VSS: Yedek ve diğer amaçlar için kullanılan Bölüm Gölgé Kopyalarını yönetir ve uygular.

W2kTime: Ağdaki tüm istemci ve sunucularda tarih ve saat eşitlemesini sağlar.

WZCSV: Kablosuz Sıfır Yapılandırma; 802.11 bağıdaştırıcıları için otomatik yapılandırma sağlar.

5. Açılsız ve Kapanış Optimizasyonu:

Prefetch klasörünün içindeki ".pf" uzantılı dosyaların sayısı zamanla artar. Bunun sonucunda da açılış optimizasyonu gitgide düşer. Bu nedenle Windows'un yeniden organize olabilmesi için söz konusu "C:\Windows\Prefetch" klasörünün içini en az ayda bir temizlemelisiniz.

Windows'un kapatılması sırasında bir servis sonlandırılmayı reddederse sistem, standart ayarlara göre bu işlemin tamamlanmasını 20 saniye daha bekler. İsterseniz söz konusunu bu süreyi çok daha kısa tutabilirsiniz. Başlat menüsündeki Çalıştır'ı açın ve "Regedit" yazıp onaylayın. Gelelen penceredeki "HKEY_LOCAL_MACHI-

NE\SYSTEM\ControlSet001\Control" anahtarını etkinleştirin. Pencerenin sağ tarafında yer alan "WaitToKillServiceTimeout" kaydına çift tıklayın ve buradaki değeri beş saniyeye karşılık gelen "5000" sayısını değiştirmenin ardından Tamam diye tıklayın.

Programları daha hızlı kapatmak için Regedit'ten "HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop" anahtarını etkinleştirin ve buradaki "WaitToKillServiceTimeout" kaydının değerini "5000" yapın. Aynı anahtar altında bulunan "AutoEndTasks" kaydının değerini değiştirmek için üzerine çift tıklayın ve açılan penceredeki "o" değerini "1" olarak değiştirin.

6. Düzenli Windows Bakımı:

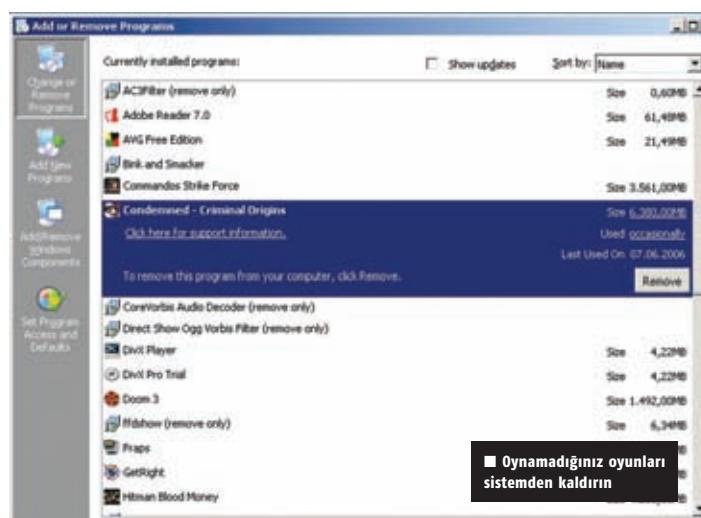
a) **Gerekiz Programları Kaldırın:** Bazen hem oyunlar, hem de deneme sürümü programlar siz farkında olmadan gereksiz yere birikir. İlk önce kendi bilgisayarınızda hangi programın ne işe yaradığının farkında olun. Belirli aralıklarda Denetim Masası'ndaki Program Ekle ve Kaldır'ı takip edin. Bir programı ya da oyunu mutlaka buradan kaldırın. Buradaki listede adı yoksa kendi Uninstall'ını kullanın.

b) **Kısayolları Silin:** Masaüstünde, kullanmadığınız tüm kısayolları silin. Sadece lazım olanlar kalsın. Bu, hem masaüstünün düzeni kalmasına sağlar, hem de performans artışına yol açar.

c) **Sabit Diskleri Dizene Sokun:** Bilgisayara yeni programlar ve oyunlar yükleyip, sildikçe uygulamalara ait dosyalar sabit diskin farklı bölgelerinde dağılırlar. Bu da, gerektiğinde o dosyaların sabit disk tarafından okunabilmesi için daha fazla zaman ve performans kaybına yol açar. Ayrıca Windows yüklemeler sırasında kisa süreli dosyalar oluşturulur. Bunlar herhangi bir duruma karşı, "Temp" ve bunun gibi klasörler içinde muhafaza edilir. Ayrıca internette gezdiğiniz sitelerden kalan artıklar da bilgisayarda kalır. Bunlar gayet gereksiz dosyalar olduğundan belli aralıklarda temizlenmesi gereklidir.

Bu temizleme ve düzenleme işlemini en basitinden Windows'un sahibi olduğu Defrag ve Cleanup programları ile yapabiliriz. Bu iki program Başlat menüsündeki "Programlar\Donatılar\Sistem Araçları" klasöründe bulunur. Bu işlemlerin alacağı zaman sabit diskinizin boyutuna göre uzayabilir ama yapılması gereklidir.

Evet arkadaşlar bir ayın daha sonuna geldik. Umarım bu temel Windows bilgileri işinize yaramıştır. Sorunsuz bir sistem dileğiyle, gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın. ■



TEKNİK SERVIS

Çok dertliyim çok! Gene yaz geldi, gene o bildik sıkıntılar... Hayattan zevk almamam için ne varsa, bu ayıarda karşıma çıkar. Bir kere havalar aşırı ısınır ve insanın yerinden kalkası gelmez. Benimle beraber işlemcim ısınır. Dünya ısınır, küresel ısınır... Sonra birden belediyelerimizin aklına ortalığı yakıp yıkmak gelir. Bir toz duman, bir gürültü... Bunlar yetmezmiş gibi inşaat sırasında bir kablo kopar ve günlerce elektriksiz kalırım. Derdi bitmez, tasası bitmez...

-Olgay Ertez

YAZIN İLK ISINAN İŞLEMÇİ SORUSU

SORU Selamlar Tuğbek ve Olgay ikilisi. Benim başım işlemcimle fena halde dertte. Havaların ısınmasıyla işlemci sıcaklığı tavana vurdu. Intel P4 3.0 GHz işlemcimin sıcaklığı Intel'in kendi fanıyla 80 dereceye kadar çıktı. "Eyah! İşlemci elden gidiyor." diyerek gittim Asus Vento bir kasaya aldım. Keşke almasaydım çünkü aldığım Zalman Fatal1ty fan kasaya sağlamadı. Değiştirip Silverstone Nitrogen aldım. İlk zamanlar iyidi, 65 dereceye ulaşmışyordu bile. Ama şimdi ise 75 derecelere ulaşmış durumda. Ne yapmam gerek, lütfen yardım edin. İyi çalışmalar, şimdiden teşekkür ederim.

Onur Altan CAN

CEVAP *Merhabalar Onur. Yaz aylarına sert bir girişle gene beklenen oldu ve donanımlarımızın ısınmasıyla beraber hepimizi bir telaş sardı. Kasanı değiştirerek çok iyi etmişsin ama keşke kasanı almadan evvel Zalman'ın sitesine girip tavsiye edilen ebatlara baksaydın. Aldığın Zalman Fatal1ty gerçekten çok başarılı ve sık bir fandi. Değiştirmen kötü olmuş ama elden ne gelir? Şimdi, ilk önce Silverstone Nitrogen'deki aktif fanın doğru çalışıp çalışmadığını bak. Fan hızını yani RPM göstergelerini ASUS Probe'dan kontrol et. 2500-3500 RPM civarı bir rakam görmen muhtemel. Sorun burada değilse fanın kendisi yuvadan oynamış olabilir. Mayıslarındaki Donanım Özel Dosyamızı aç ve fan montajını harfiyen uygula. Ama ilk önce eğer işlemcinin üstünde termal solüsyon varsa onları temizle ve yenisini sür. Kaliteli bir solüsyon kullanmaya ve CPU'nun üstünden taşırmamaya gayret et. Bu adımları doğru şekilde uygularsan ve aktif fanın doğru çalışıysorsa ve hâlâ problemin varsa ya işlemci ayarlarında bir sorun var ya da Nitrogen sana yetmiyor (aslında yetmesi lazımdemektir).*

Görüşmek üzere, kendine iyi bak.

BİR İSTANBUL MASALI

SORU Selam size Tuğbek ve Olgay ekibi. Önce lükle böyle güzel bir dergi çıkardığınız için teşekkür ediyor ve başarılarınızın devamını diliyorum. Akıma takılan soruya gelecek olursak, geçenlerde donanım hastası bir arkadaşımı rastladım. Arkadaşımın iddiasına göre çift çekirdekli işlemcilerde, bir emulasyon yöntemiyle ikinci çekirdeği ekran kartı GPU'su gibi çalıştırabileceğimi, böylece oyunlardan mükemmel performans alabileceğimi söyledi. Kendisi Windows pek semez, aksine gözümün önünde emulatör yardımıyla Windows içinde Linux ve ReactOS çalıştırılmış biridir. Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

nuz? Bu mümkün müdür? Yoksa Sony'nin PS3'te yaptığı bunun gibi bir şey mi? Yapılabildiği takdirde getirişi ve götürüsü neler olabilir? Benim tahminim çift çekirdek desteklemeyen oyunlarda mükemmel performans artışı olabileceği yönünde. Şimdiden teşekkürler...

Fethi DEMİR

CEVAP *Merhabalar Fethi, bizi bu kadar sevdiğiniz ve yürekten takip ettiğin için asıl biz sana teşekkür ederiz. Soruna gelince, böyle bir şey mümkün değil. Söylediğin yöntem için Windows'un farklı uygulamaları, işlemci'nin farklı çekirdeklerine ataması gerekiyor. Bunun için de eldeki Windows XP'nin ciddi değişikliklere ihtiyacı var. Hatta bu konuya uygun olarak baştan yazılmazı gerekiyor. Çünkü bu bahsettiğin konu çok ciddi bir iş. Buna paralel yeni bir DirectX de yapılmalı. Yani tam bir işler karmaşası. Bu yüzden kullanıcılar olarak Windows XP'den ümitleri kestik ve Vista'yi beklemeye başladık. Bunlar arkadaşının iddia ettiği gibi basit bir emulasyonla olacak işler değil. Kaldı ki senin örnek gösterdiğin PS3 ise bambaşa bir konu. Onu Windows ve standart bilgisayarların çalışma prensibinden tamamen uzak tutmak gerekiyor (Ki onun da işlemci dışında ayrı bir GPU'su, NVIDIA RSX var -TÖ). Çünkü tamamen farklı yapılar.*

Kendine iyi bak, görüşmek üzere.

RAM'LERDE GÖRÜLMEMİŞ OLAY!

SORU Öncelikle ilgi çekici bir başlık kullandığım için senden özür diliyorum ama ne yapacağımı bilemedim. Yazın iki adet 512MB RAM'e sahip bir bilgisayar aldım. Bilgisayarın içinde iki adet RAM görünse de bilgisayarın özelliklerime bakıldığımda toplamda 512MB RAM görüyorum. Benim RAM'lerimde sorun olabilir mi, varsa ne gibi bir sorun vardır?

MMORPG'lerde (WoW) bağlantı FPS'yi etkiler mi? Bende özellikle bir süre boyunca takılmalar yaşayınca ve özellikle yeni bölgelere girdiğimde (512 KBPS

Kablo Net kullanıyorum). GeForce FX 5500 sahibiyim, FPS'yi arıtmak için ATI Radeon X1600 PRO alacağım. Kablonetten ADSL'e geçip ekran kartını upgrade etmem (sanırım GeForce FX 5500 ile X1600 Pro arasında çok fark var) yeterli olacak mı?

Teşekkür ederim.

Gültekin GÜNDÜZ

CEVAP *Merhabalar Gültekin, böyle bir başlık kullandığın için özür dilemeye gerek yok. Merak etme. RAM'lerinin durumu hayli ilginç. Çünkü eğer iki adet 512MB Ram takılıysa toplamda 1 GB gözükmeli lazımdır. Şimdi iki sorun üzerinde duracağız: Ya RAM'lerden biri yerinden*

oynadı, bilgisayar sadece birini görüyor. Ya da sende iki adet 256MB RAM var. Şimdi iki RAM'in düzgün okunup, okunmadığını Bios'dan kontrol et. Eğer tek slotta RAM var görüneiyorsa bilgisayarı kapat ve RAM'leri sökü. Dikkatlice yerlerine tekrar oturt, hatta bir RAM'i tak, bilgisayarı tekrar aç, çalıştığından emin ol, diğerine öyle geç. Böylelikle eğer RAM'lerde bir sorun varsa hangi RAM'den kaynaklandığını öğrenirsin. Bu arada eğer tek RAM takılıyken ekranında 256 MB RAM gözükmürse de elindeki RAM'lerin 256MB'lık olduğu ortaya çıkmış olur.

Devasa online oynlarda bağlantı ciddi bir faktör. Bağlantı hızındaki yavaşlama muhtemel olarak FPS'yi etkilemiştir. Bu yüzden net kapasiten 512 KBs olduğu halde bunun ne kadarının aktif olduğunu sina. Diğer yandan ekran kartını değiştirmekle de çok iyi bir iş yapacaksın. Zira GeForce FX 5500'ün vakti çöktün geçmiştir. (Ayrıca yeni bölgüleri yüklerken takılma olması RAM ve sabit disk performansının düşüğünü de gösterir. Disk birleştirme işlemini yapman ve RAM'erdeki sorunu çözmen de bir parça rahatlatabilir seni. -TÖ)

Kendine iyi bak, görüşmek üzere.

UYGUNDUR

SORU Sevgili Level ahalisi, nasılsınız? İyisinizdir umarım. Ekran kartı olarak Sapphire X1800XT almayı düşünüyorum. Yapmış olduğunuz ekran kartı incelemesinden yola çıkarak karar verdim. Sizde doğru bir karar mı, öğrenmek istedim. Bir de anakart olarak Intel D101GGCL almayı düşünüyorum (büyük para ekran kartına gidiyor da). Tek sorunum anakartın tümeşik Radeon X300 ekran kartı olması. Acaba bu durum benim X1800XT'nin performansına etkiler mi? Şu anda elimde P4 3.0 Ghz işlemci ve 512 MB DDR Ram var. Umarım seçtiğim parçalarla uyuyordur. Şimdiden teşekkür ederim ve başarılarınızın devamını dileğim.

Umut BENZER (Jun Tao)

CEVAP *Merhabalar Umut. Seçmiş olduğun ekran kartından yana hiçbir şüphen olmasın. Gerçekten de canavar gibi bir kart (ama X1800 XT almışken biraz daha zorlayıcı X1900 XT almak çok daha mantıklı olabilir. Ne kadara bulabildiğine bağlı elbette. -TÖ). Ancak anakart için daha iyi bir model bakılabilir. Zira seç-*



Şimdiden teşekkürler.
Mert Sunman (McMertLaren)

Merhabalar Mert. Şu an en az senin kadar ben de sok geçiriyorum çünkü aynı yerden benim de aldığım tomarla ürünüm var. Ancak bizi al-

CEVAP *dığımız yer bağlamaz, bu işin distribütörü var, yetkili bayisi var. Neydi LG'nin distribütörü? Hah tamam Ufotek'i arıyorumsun (Telefon: (212) 336 61 00) durumunu anlatıyorsun. Onlar da sana yardımcı oluyorlar. Bu kadar basit. Eğer yardımcı olmazlarsa gidip topluca basıyoruz meşə odunlarıyla.*

Hangisi daha kötü, Temmuz'un 15'ine kadar sınav olmak mı, saatlerce rapor hazırlamak mı? Bir de o rapor hazırladığın bilgisayarın sıcak havayı yüzünden sapıtmazı ve bir daha düzelmemezi mi? Hay ben böyle üniversite reaktörlüğünü, hay böyle havanın, hay basmayan tuşun, hay eriyen asfaltın! ■

Not: ikinci bir emre kadar Olgay'ın toplum içine salınması, insanlar ile görüşmesi yasaklanmıştır! – Müdürlüğü

mış olduğun model Intel'in alt seviye ürünlerinden biri ve X1800XT ile pek bir sırtiyor. Ancak uyumluluk konusunda bir problem olacağını sanmam. Zira ekran kartı için PCI-Ex slotunun olması yeterli. Tümlesik ekran kartı konusunda da bir endişen olmasın.

Biz teşekkür ederiz, kendine iyi bak.

AH BİR NİNTENDOM OLSA!

SORU Öncelikle herkese selamlar. Ben uzun zamandır izlediğim Nintendo videolarının etkisi altındayım. Nintendonun yeni konsolundaki kontrolleri çok beğendim ve bu yeni konsolu biran evvel edinmek için sabırsızlanıyorum. Ancak hiç bir şeyi denemeden almayacağım konusunda yeminliyim. Nintendo Türkiye'de yaygın olmadığı için endişeliyim. Bu konuda ne yapabilirim? Yardımcı olursanız gerçekten çok mutlu olurum.

Zahit Öztekin

CEVAP *Merhabalar Zahit. İstanbul, İzmir ya da Ankara'da oturuyorsan, büyük kitap evlerinde Nintendo*

Türkiye'nin tanıtım standları ile karşılaşmış olmanın mümkün. Nintendo Türkiye'de var ve aktif. Ama yeni girdiği için Playstation 2 kadar yaygın değil. Bu yazdığım şehirlerin dört bir yanında, özellikle büyük alışveriş merkezlerinde deneme noktaları mevcut. Yakın zamanda ise daha pek çok şehirde aktif olacaklarından da eminim. Nintendo Wii bu Kasım'da çıktıığında ise Türkiye'ye geleceğinden de kuşkum yok. O zaman tanıtım noktalarında istediği kadar deneyebileceksin.

Kendine iyi bak, görüşmek üzere.

BATIK ŞİRKET

SORU İyi günler Level ailesi. Geçen sene aldığım LG marka CD-RW dün bozuldu. Bende hiç üzülmemişti nasıl olsa garantisini var diye. Bu sabah sürücüyü kaptığım gibi koştum aldığım mağazaya (Kadıköy de oluyor bu yer). Ama gittigimde çok büyük bir sürprizle karşılaştım. Mağaza (Extrem Bileşim) kapanmış. Kapıda da "Yakında Hizmetinizdeyiz" gibisinden bir yazı. Sordum, soruşturduğum maalefet iflas etmişler. Şimdi ne olacak benim CD-RW. Elimde mi patladı yoksa garantisinden faydalananın bir yolu var mı? Cevaplarsanız çok sevinirim.

DONANIM PAZARI

Doların son üç yıldaki en yüksek seviyesine ulaşmasıyla bilgisayar fiyatlarında korkunç artış yaşandı. Ama yine de yaz aylarında piyasaların durgun olması ve stokların azalması nedeniyle yeni sistem alacakların elini çubuk tutması ya da yeni parti ürünler için sonbahare kadar beklemeleri gerekiyor. Havalarda ismirlen de son bir uyarı, alacağınız soğutucuların takacığınız ürünü (işlemci, ekran kartı vs.) uyumu olduğundan ve yer problemi (kasaya sığmama, slotlardan taşıma vs.) eydانا getirmeyeceğinden mutlaka emin olun.

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

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.

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Athlon 64 3200+ (Venice) \$118	Pentium D 930 (Dual Core) \$213	AMD Athlon 64 FX-62 (939 Pin) \$1,671
Anakart	ASUS A8V-E SE (BIOS 1004) \$59	ASUS P5PL2 (BIOS 0503) \$105	ASUS A8N32-SLI Deluxe (BIOS 0806) \$219
Bellek	512MB DDR-400 Kingston (CL 2.5) \$50	1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack) \$105	Mushkin Redline P4000 2GB \$463
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$50	Samsung 160GB SATAII 7200RPM 8MB \$69	2xSamsung 300GB SATAII (Raid 0) \$230
Ekran Kartı	Asus EAX1300Pro/TD/256MB \$99	Sapphire X1600 TX \$179	Leadtek 7950GX2 TDH \$799
Monitör	Samsung 797MB Flat 17" \$159	Samsung 797MB Flat 17" \$159	BenQ LCD FP93GX \$469
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$29	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$41	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$41
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$137	Sound Blaster X-Fi Fatalty \$286
Kasa	Asus TA-211 \$55	Thermaltake Shark \$145	Coolermaster Stacker \$165
Klavye	Logitech Internet Pro \$15	Logitech G15 \$86	Logitech G15 \$86
Mouse	A4Tech X-750F \$24	Razer Diamondback \$65	Logitech G5 \$94
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$665	\$1,311	\$4,530

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemiştir.

STRATEJİ USTASI



Eser Güven
eguven@level.com.tr

BİTMEZ BU OYUN

Oblivion'daki yolculuğumuza devam ediyoruz. Bu oyunla ilgili gönderdiğiniz soru sayısı düşündüğünde oyunun oldukça fazla sayıda sevni olduğunu anlamak hiç de zor değil. Peki farkında misiniz, yolladığınız soruların neredeyse yarısının cevabı aslında oyunun kılavuzunda mevcut. Neyseki biz buradayız, Oblivion ile ilgili tüm sorularınıza cevap vermeye devam ediyoruz.

Bu ay iki konuk yazارımız var. Birinci İnanç Baral. Hazırladığı "C&C Generals'da Nükleer Çin" taktik yazısı ile uzun süredir beklediğimiz Strateji Ustası'na girmeyi hakeden okuyucu rehberi açığımızı kapattı ve ilk Strateji Ustası ödülünü kazandı. Şimdi sizlerden de aynı kalitede yazılar bekliyoruz. İkinci ise benim için oldukça tanındık bir isim çünkü kendisi kardeşim olur. Erce'nin hazırladığı Half Life 2: Episode 1 yazısını begeneceğinize eminim. Eğer olurda oyunda takıldığınız bir yerler olursa sorularınızı da ona yönlendireceğim zaten. Siz de yılanacak kalitede olduğunu düşündüğünüz yazıları, yazımı tamamlayacak resimler ve resimlerin açıklamaları ile birlikte eguven@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelecek aya kadar, kendinize iyi bakın. ■

COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR

AZ UYGULANAN AMA ÇOK ETKİLİ TAKTİKLER



CHINA, NUCLEAR CHINA, TANK CHINA İLE

Bu taktiği uygulamanız için şunlara ihtiyacınız var: Black Lotus, bir Troop Crawler, iki EMC Tankı, Nükleer Füze veya Artillery III ve 10 tane Overlord tankı (hepsinde bunker olacak).

Önce düşmanın üssünü olabildigince açın. Mutlaka bir yeri daha az korunuyor olacaktır. Orayı, yani en az savunma sistemi olan noktayı bulduktan sonra artillery veya füzenizin hazır olmasını bekleyin. Black Lotus'u Troop Crawler'a bindirip EMC'ler ile birlikte o zayıf noktaya yollayın. Ama saldırmasınlar ve düşmanı da tahrik etmesinler. Ardından Overlordlarını düşmanın bilmediği ama düşman üssünden de çok uzak olmayan bir yere gizleyin. Bunları yaparken düşmanın meraklısı uyandırmamak için mutlaka kısa aralıklarla düşmanı Tank Hunter veya Battlemasterlarla oyalayın. Bu saldırınızın sırasında EMC tankları ile zayıf bölgeyi etkisiz hale getirin (varsayıf bombası kullanın) ve Black Lotus'u içeri sokun. Şimdi dikkatlice Command Center'ı ele geçirin. Bu uzun süren bir iş ve bu yüzden düşmanı iyice oyalamalısınız. Command Center'ı ele geçirir geçirmez saatin. Olaya uyanan düşman peşinize düşecektir. Black Lotus görünmez olduğundan, EMC'leri takip edeceklerdir. Düşmanı alaksız bir bölgeye çekin ve bu sırada füzeniz veya Artillery III ile zayıf noktayı yok edin. Düşman artık üssünü koruyamadığından önceden sakladığınız Overlordları ile üsse girin. Bunu başarısızza zafer sizin olur (bu iş için birim gruplamayı ve gruplar arası geçiş çok hızlı yapmalısınız).

STEALTH GLA İLE HARİTAYA HÜKMETME

Bu taktik için Large veya XLarge harita seçmelisiniz.

Stealth GLA'nın en büyük kozu binalarından kamufle edebilmesi. Bu hile gibi özellik hiç fark etmediğimiz iki avantaj sağlıyor bize. Öncelikle Stealth GLA ile tüm oyun alanı bizim üssümüz oluyor. İstediğimiz yere bina kurabildiğimiz için düşman asla nerede ne var tam olarak bilmiyor ve bu bize düşmanımızı her defasında farklı açılardan kuşatma imkanı veriyor. Düşmanın ruhu duymadan kaynak toplayabilir, haritanın en ücra köşesine Black Marketler dizebilir, üssünün dibine fabrika veya kişi inşa edebilir ve zavallı üniteleri sizi ararken patır patır indirebilirsiniz. Sneak Attack'a önceden kavuştuğunuza, GPS Disabler gibi harika bir yeteneğe sahip olduğunuz ve çoğu askeriniz kamufle olduğundan düşmanla eğlenerken onu yenebilirsiniz. Özellikle sahte üsler kurup düşmanı aldatmak harika. Mesele düşman çok büyük bir ordu toplamış üzərinize geliyor. Bu sıradı alaksız bir yere bir bina kuruyorsunuz, kamufle etmemiyip yanına birkaç asker yolluyorsunuz ve böylece (her zaman olmasa da) düşman gidip o alaksız bölgeye saldırıyor. Hijackerlar ile düşmanın teknolojik silahlarını ele geçirip ona karşı kullanmak, GPS Disabler ile bir grup Demolition Truck'ı görünmez hale getirip, düşmanın üssünün ortasına götürüp sürpriz bir şekilde üssün yarısını havaya uçurmak, nereden geldiği belli olmayan Rocket Buggylerle düşmanı sinir etmek ve haritada hayağa gibi dolaşan Jarmen Kell ile düşmanın tüm araçlarını ve piyadelerini temizlemek inanılmaz keyif verici şeyler. Düşmanınız için ise sinir bozucu olacaktır elbette. Sunucularda Stealth GLA seçeneklerin genellikle kesin bir zaferi yoktur çünkü çoğu zaman karşı taraftaki oyuncu pes edip teslim oluyor. Bütün bunları uygulamak için tek ihtiyacınız hızlı oynayabilmek. ■

Hazırlayan İnanç Baral

Tebrikler İnanç, dergimizde yayınlanmaya layık gördüğümüz ilk okuyucu Strateji Ustası'nı hazırladin. Ayrıca ayın en iyi okuyucu Strateji Ustası'nı gönderdiğin için, bizden sana 50 YTL ödül geliyor.



CALL OF CTHULHU (ALTERNATİF SON) DARK CORNERS OF THE EARTH

YETERİNCE KORKMADIYSANIZ, DAHA BÜYÜK BİR ZORLUĞA NE DERSİNİZ?



Böylesine bir oyunu A Mythos (Mythos Specialist) derecesiyle bitirebilmenin oldukça zor olduğunu söyleyerek başlayalım. Öncelikle bu dereceye ulaşmak için oyunu %100 tamamlamış olmanız gerek; bazı oyunlarda %100 tamamlama ulaşılabilcek en son derece olsa bile, bu oyuna bu yalnızca en iyinin de iyisi olmanız için gereksinimlerden bir tanesi.

Önce oyunu %100 ile bitirmek için yapmamız gerekenler sorusuna cevap verelim. Bunun için oyundaki 3 kategorideki tüm Journal Entry'leri (günlük yazıları) toplamanız gerekiyor. Bunlar yazıların kategorileri ve isimleri şu şekilde:

A Collection of General Evidence – 18 yazı

Podium Sermon
Dairy of a Cult Member
The Boston Globe, 20th August 1909
Arkham Advertiser, 6th February 1922
Diary of Brian Burnham
Innsmouth Courier, 19th June 1846
Arkham Advertiser, 7th February 1922
Diary of Thomas Waite
Ramona Waite's Coloring Book
Post Mortem Records
Diary of the Church Minister
Postcard
Registry of Births, Deaths and Marriages
Ship Logs of Captain Obed Marsh
Letter from Sebastian Marsh
Diary of Robert Marsh
Diary of One of the Crew
Lab Notes of Esther Marsh

Mythos, Tomes and Manuscripts – 6 yazı

Pnakotica
Book of Dagon
Oaths of Dagon
I'a Dagon
Ponape Scripture
Tablets of Dagon

The Diary of Jack Walters – 13 yazı

September 6, 1915 A Local Disturbance
1916 – 1921 Missing Entries
February 6, 1922 A Shadowed Past
February 6, 1922 New Client
February 7, 1922 The Gilman Hotel
February 7, 1922 Church Refuge
February 7, 1922 Jailbreak
February 8, 1922 The Feds
February 9, 1922 The Order of Dagon
February 10, 1922 The Cutter Urania
February 10, 1922 The Reef of Satan
February 10, 1922 The Dark Depths
February 18, 1922 Suicide Note

Tüm bu yazıları topladığınızda oyunu %100 derece ile bitirebiliyorsunuz. Gelelim diğer gereksinimlere:

- Refinery'deki tüfeği bulmalısınız (girişteki ofis kapılarının bir tanesinin arkasında)
- Ruth'u kırıslardan kurtarmalısınız
- Bot saldırısı sırasında mümkün olduğunda çok denizciyi kurtarmalısınız.
- Oyunu üç büyük saatten daha kısa sürede bitirmelisiniz.
- 30'dan az kayıt yapmalısınız.

Eğer oyunu 5'ten az kayıtla bitirirseniz Bonus derece kazanırsınız, ancak %100 tamamlamadıysanız A derecesine erişemezsınız. Eğer oyunu 5 saatten kısa sürede bitirirseniz (B derecesine karşılık gelen) ama 5'ten az kayıt yapar ve %100 tamamlarsanız o zaman bonus derece ile A derecesine yükselmiş olursunuz.

Bu dereceye ulaştığınızda oyuncunun iyi sonunu izleyebileceksiniz, bu son diğerinden biraz daha uzun sürüyor ve sizin üstün ırk ile olan ilişkinizi biraz daha fazla açıklık getiriyor. Eğer 'ben uğraşamam bunlarla' diyorsanız bu sonu <http://www.youtube.com/watch?v=d6iBni7NeqM> adresinden de izleyebilirsiniz. ■

Eser Güven eguvan@level.com.tr

OBLIVION – MASTER EĞİTMEN REHBERİ

Eğitmenler aynı Morrowind'de olduğu gibi istediginiz bir yeteneğinizi parası karşılığında bir birim geliştiren kişiler; 21 yeteneğin her biri için 2 Apprentice, 2 Journeyman ve bir tane Master eğitmen bulunuyor. Apprentice seviyesindeki eğitimmenler yetenegini o ile 40 arasında, Journeyman seviyesindeki eğitimmenler 40 ile 70 arasında geliştiriyorlar. 70 ile 100 arasında geliştiren Master eğitimmenleri bulmak için ise öncelikle yeteneginizi 70 yapmanız ve Journeyman eğitiminden Master eğitimmenin yerini öğrenmeniz gereklidir. Master eğitmene gittiğinizde size ufak bir görev verecek, bundan sonra da hizmetlerini size sunacak. Bulundığınız yer Cyrodiil de olsa, eğitim şart... ■

ACROBATICS  <p>Aerin'i bulmak için Azura's Shrine'a giden ve doğuya (dağlara) doğru yürümeye başlayın. Bir süre sonra Aerin'in kamplına ulaşacaksınız ama orada yalnızca Torbern isminde birinin yaşadığı görecesiniz. Onunla eğitim hakkındaki konusunuza size görev vermeden yardım etmeyi kabul edecektir.</p>	ALCHEMY  <p>Master eğitmen Sinderion'u Skingrad'da, West Weald'de bulacaksınız. Size yardım etmek için Cyrodiil'deki en iyi şaraptan iki şşe isteyecektir. Bu şaraplar Tarnika ve Surlie Brothers Vintage 399. Bu şarapları Castle Skingrad'ın Dining Hall'daki kapidan ulaşacağınız şrap mahzeninde bulabilirsiniz. Bulduğunuz şişelerin 399 yılina ait olduğundan emin olun ve Sinderion'a götürün.</p>	ALTERATION  <p>Master eğitmen Tooth-in-Sea'yi Bravil'in kuzeyindeki kampta bulacaksınız. Onunla sabah konuşturğunuz zaman onu takip etmenizi isteyecektir. Bu test için 3 saat boyunca suyun altında durmanız gerekiyor (gerçek süreye 15 dakika), bunu başararak iç de elinizde Water Breathing büyüsü veya bu etkiyi veren büyülü bir eşya bulunması lazım (irk olarak Argonian seçmediyiseniz).</p>
ARMORER  <p>Master eğitmen Gin-Wulm'u gün boyunca Imperial City Market District'te bulacaksınız. Size Hazadir isminin sizin için ne ifade ettiğini soracak. Bunu öğrenmek için First Edition kitap dükkanına gidin ve Armorer's Challenge kitabını satın alın. Bu kitabı okudugunda Armorer yeteneğiniz bir puan artacak. Şimdi Gin-Wulm'un yanına gittiğinizde sorusuna cevap verebilecek ve hizmetlerinden faydalana biliceksiniz.</p>	ATHLETICS  <p>Rusia Bradus'u Anvil'de Silgor Bradus'un evinde bulacaksınız. Sizi eğitmeye için yapmanız gereken tek şey harittateden az 30 yer keşfetmiş olmak. Eğer bu geziyi karşılamadıysanız etrafta biraz daha dolaşın ve yeni yerler keşfedin.</p>	BLADE  <p>Alix Lencolia'yı Imperial City'nin güneyindeki Faregyl Inn'de bulacaksınız. Hizmetlerinden yararlanmanız için yapmanız gereken en az 20 Fame veya Infamy değerine sahip olmak. Ama zaten bu seviyeye gelmiş biri olarak bu değerlere ulaşmak için yeterince görev yapmışsınızdır.</p>
BLOCK  <p>Journeyman eğitimmenler size Andragil'in evini gösterecekler. Onun için yapmanız gereken ufak bir test var, o da bir dakika boyunca tüm saldırularını bloklamak. Elinizde kalkan olduğuna göre bu testi hiç zorlanmadan geçebilirsiniz. Eğer ona saldırdırsanız görevde başarısız olursunuz.</p>	BLUNT  <p>Irene Metrick'i geceleri Imperial City Market District'te bulacaksınız. Onun sizinizi eğitmeye için simdiye kadar en az 50 kişiyi öldürmüştür onunla olmanız gerekiyor. Eğer bu sayıya ulaşmadıysanız elinizi biraz daha kana bulamanız gerekiyor demekti.</p>	CONJURATION  <p>Olyn Seran'ı Molag Bal Daedric Shrine'da bulacaksınız. Hizmetlerinden faydalamanız için bir Faded Wraith çağırmanız lazımdır. Bu büyüğü Chorrol Mage Guild'deki Athragar'dan alabilir ve Conjuration yeteneğiniz 75 ise yapılabılır. Olyn'ın önünde Faded Wraith çağrılarını tekrar konuşun.</p>
DESTRUCTION  <p>Bralsa Andaren'i Shrine of Sanguine'in (ve Skingrad'ın) kuzeybatisında bulacaksınız. Sizi eğitmeye için öncelikle 20 ayı postu getirmeniz gerektiğini söyleyecektir. Ayıları ister kendiniz öldürbilir, ister çeşitli dükkanlardan ayı postu satın alabilirsiniz.</p>	HAND TO HAND  <p>Helvius Cecia'yı Bruma'daki evinde bulacaksınız. Sizden tek istediği ona bir süre yumruk atmanız. Dövüşe başladığın zaman hemen blok olacaktır. Bu yeteneğiniz zaten 70'in üzerinde olduğundan onu dövmekte pek zorlanmayacaktır ve sizin eğitmeyi sağlayabileceksiniz.</p>	HEAVY ARMOR  <p>Pranalı Imperial City'nin kuzeyindeki Roxey Inn'de bulacaksınız. Sizden aynı yerdeki Malene'ye 4 Silver Cup ve Silver Pithcer almanızı istiyor. Bunları Copius Coinpurse dükkanında bulabilirsiniz. Eğer stokta istediğiniz kadar yoksa bir iki gün bekleyerek stokun dolmasını sağlayabilirsiniz. Bunları Malene'ye verip Pranal ile konuşun.</p>

HİLEKAR PC

True Crime: New York City

100 Bad Cop puanı: Oyunu dondurun ve CompStat/Map ekranına girin. Shift + F tuşlarına basılı tutarak Space tuşuna 3 kere basın.

100 Career puanı: Oyunu dondurun ve CompStat/Map ekranına girin. Shift + F tuşlarına basılı tutarak Delete tuşuna 3 kere basın.

Bölüm seçimi: Oyunu dondurun ve CompStat/Map ekranına girin. Shift + F tuşlarına basılı tutarak Enter tuşuna 3 kere basın.

Half-Life 2: Episode One

Steam'ı açın ve Play Games menüsüne gidip HF 2: EO'ı seçin. Sağ tık yapın ve Properties'den Launch Option'a tıkla-

yip -console yazın. OK'e tıklayın ve kapatın. HL2: EO'ı açın ve oyuna girin. Konsolu (~) açın ve sv_cheats 1 yazıp enter'a basın. Daha sonra aşağıdaki kodları girerek hileleri aktifleştirilebilirsiniz (Eğer oyunu Steam üzerinden yüklemişseniz oyuna -applaunch -dev -tconsole komutuyla başlayın). God mod: god Belirtilen item'le başlama. Give <neme adı> Tüm silahlar: impulse 101 Harita listesi: maps Enerjiyi azaltma: buddha Shotgun için maksimum kurşun sayısını belirleme: sk_max_buckshot <sayı> Pulse Rifle için maksimum kurşun sa-

yısını belirleme: sk_max_ar2 <sayı> RPG için maksimum kurşun sayısını belirleme: sk_max_rpg_round <sayı> Shotgun için hasar değerini belirleme: sk_plr_dmg_buckshot <sayı> Crossbow için hasar değerini belirleme: sk_pls_dmg_crowbar Submachine gun için hasar değerini belirleme: sk_plr_dmg_smg1 Granades için hasar değerini belirleme: sk_plr_dmg_grenade

Desperados 2: Cooper's Revenge

Oyun esnasında arno yazarak hile modunu aktifleştirin ve aşağıdaki kodları girin.

Herkes donar: Ctrl + F3
God mod, ekstra cephe ve itemler: Ctrl + F4
Görünmezlik: Shift + F4
Bölümü geçmek: Ctrl + F12

The Da Vinci Code

Option'dan Codes ekranına gelin ve aşağıdaki hileleri aynen yazın.

God mod (her iki karakterde de uygulanmalı): Vitruvian Man
Çift sağlık: Sacred Feminine
Tek yumrukta ölüm: Phillips Exeter
Bölüm seçimi: Clos Luce 1519
Tüm bonuslar: Et in Arcadia ego ■

ILLUSION	LIGHT ARMOR	MARKSMAN
		
Martina Floria'yı Arcane University'de bulabilirsiniz. Size vereceği görev oldukça kolay, 10 tane Welkynd Stone bulup ona getirmek. Bu taşları tüm Ayleid hârabelerinde bulabilirsiniz. Bir iki tanesini gezerek taşları topladıktan sonra Martina'ya dönerek hizmetlerinden faydalanabilirsiniz.	J'bari'yi Leyawiin'in güneydoğu kösesindeki evinde bulacaksınız ve sizden ona bir Elven Cuirass götürmenizi isteyecek. Bu giysiyi genellikle haydutlar taşıyor, Imperial City'nin batısındaki Farnacaseul'daki haydutları öldürerek bu giysiyi alabilirsiniz.	Alawen'i Anvil'in doğusunda Troll Camp'ta bulacaksınız. Sizden ona bir Elven Bow götürmenizi isteyecek. Bu eğitmen görevleri arasında en zor olanı çünkü bu silah bulmak pek kolay değil. Haritadaki çeşitli Fort'lara gidip haydutlarla dövüşmeli ve birinin bu silah düşürmesini beklemelisiniz. Görevin iyi tarafı yayı tasimanız yerter olması, ona vermek zorunda degilsiniz.
MERCANTILE	MYSTICISM	RESTORATION
		
Palonyra'yı Imperial City Market District'te Divine Elegance dükkânına bulabilirsiniz. Onu hizmetlerinden faydalana bilmek için onuna konuştugunuz zaman yanınızda 1000'den fazla altın olmalı, böylece sizi eğitmeyi kabul edecek.	Dagail'i Leyawiin Mage Guild'de bulabilirsiniz. Sizden tek istediginiz 3 tane Oblivion Gate'yi kapatmış olmanız. Zaten ana hikayedeki ilerlediğinizin bu gereksinimi karşılamamışınız demektir. Aksi halde haritadaki diğer Oblivion Gate'lere gidin ve kapatıldıkları sonrakine geri dönüp tekrar konuşun.	Oleta'yı ilk Oblivion Gate'yi (Kvatch) kapatıldıktan sonra şapede bulabilirsiniz. Ancak hizmetlerinden faydalana bilmek için şehri tamamen düşmanlardan temizlemiş olmanız gereklidir. Bunu yaptıgınızda o da Kvatch'ın güneyindeki kampta gidecek ve sizi eğitmeye başlayacaktır.
SECURITY	SNEAK	
		
J'baana'yı Imperial City Prison District'te bulacaksınız. Onunla parmaklıkların arından konuşun, Bravil'deki S'krivva'nın yanına gidin, notunu alın ve bu notu J'baana'ya getirin. İşte bu kadar basittir.	Marana Rian'ı Imperial City Temple District'te bulabilirsiniz. Yapmanız gereken üzerinden en sevdığınız parasını araklamalısınız. Konuşmanın ardından yüzü size dönük olacağından öncelikle bloğun etrafını dolası, ardından Sneak moduna geçerek arkasından yaklaşın. Parasını çalmayı başardığınızda sizi eğitmeyi kabul edecektir.	
SPEECHCRAFT		
		
Tandilwe'yı Imperial City Temple District'te bulacaksınız. Göreviniz Cyrodiil'deki tüm dilenciler ile konuşmak. Imperial City'de 5, Anvil, Bruma, Bravil, Cheyndhal, Chorrol, Leyawiin ve Skingrad'da 2 tane olmak üzere toplam 19 dilenci bulunmaktadır. Eğer dilencilerden bazılarını bulamazsanız olmuş olabilirler, eğer onları siz öldürmediyorsanız görevi etkilemeyecektir. Şehirlerde Detect Life büyüsünü kullanarak dilencileri rahatça bulabilirsiniz. Aradığınız isimler şunlar: Imperial City – Fralav the Farmer, No Coins Draninus, Punny Ancus, Ragbag Buntara, Simplicia the Slow, Anvil – Imus the Dull, Penniless Olvus, Bravil – Cosmus the Cheat, Wretched Aia, Bruma – Fetid Jofnhild, Jorck the Outcast, Cheyndhal – Brucius the Orphan, Luckless Lucina, Chorrol – Lazy Kaslowyn, Nermus the Moch, Leyawiin – Deeh the Scalawag, Rancid Ra'dirsha, Skingrad – Foul Fagus, Nigidus the Needy.		

Not: Ana Quest ve Thief's Guild tam çözümlerini bu ayki CD'mizin EXTRA bölümünde PDF dokümanı olarak bulabilirsiniz.

HİLEKAR PS2

GTA: Liberty City Stories

Tüm hileleri oyun esnasında yapmanız gereklidir.

250.000 Dolar: L1, R1, Üçgen, L1, R1, Daire, L1, R1.

Silahlar (1): Yukarı, Kare, Kare, Aşağı, Sol, Kare, Kare, Sağ.

Silahlar (2): Yukarı, Daire, Daire, Aşağı, Sol, Daire, Daire, Sağ.

Silahlar (3): Yukarı, X, X, Aşağı, Sol, X, X, Sağ.

Tam Sağlık: L1, R1, X, L1, R1, Kare, L1, R1.

Body Armor: L1, R1, Daire, L1, R1, X, L1, R1.

Aranma seviyesini artırma: L1, R1, Kare, L1, R1, Üçgen, L1, R1.

Aranma seviyesini kapatma: L1, L1,

Üçgen, R1, R1, X, Kare, Daire.

Daha iyi fren yapabilen araçlar: L1, Yukarı, Sol, R1, Üçgen, Daire, Aşağı, X.

Tüm araçları yok etmek: L1, L1, Sol, L1, L1, Sağ, X, Kare.

Araçları denizde kullanabilmek: Daire, X, Aşağı, Daire, X, Yukarı, L1, L1.

Agresif sürücüler: Kare, Kare, R1, X, X, L1, Daire, Daire.

Kafalar büyür: Aşağı, Aşağı, Aşağı, Daire, Daire, X, L1, R1.

Tank: L1, L1, Sol, L1, L1, Sağ, Üçgen,

Daire.

Jaws Unleashed

Tüm bonuslar ve 300.000 puan: Yeni bir oyun başlatın ve profil adı

olarak shaaark yazın.

1 milyon puan: Yeni bir oyun başlatın ve profil adı olarak bloood yazın.

Cars

Hilelerin aktif olabilmesi için aşağıdaki kodları yazmalısınız.

Tüm yarışlar: MATTLL66

Tüm araçlar: YAYCAR5

Tüm pistler ve mini oyular: IF900HP

Yarış hızlı başlangıç: IMSPEED

Sınırsız boost: VR0000M

Ateş içinde kullanabilme: TORCHED

Tüm videolar: WATCHIT

Tüm konsept resimleri: CONCEPT

DJ ile oynayabilme: MUSIC8R

Fillmore ile oynayabilme: PEACEOT

Lizzie ile oynayabilme: OLDY2Do

Woody the Wagon ile oynayabilme:

PIXARFY

AND1 Streetball

Tüm I-Ball hareketleri: X, Üçgen, Üçgen, X, Kare, Daire, X, Kare.

1 milyon Dolar: Daire, Üçgen, Kare, Kare, Üçgen, Daire, X, Daire.

İsabetli şutlar için: Üçgen, Kare, Daire, Daire, Kare, Kare, Daire, Üçgen.

The OG Way: Üçgen, Daire, Kare, Kare, Daire, Üçgen, X, Kare. ■

HALF LIFE 2 – EPISODE ONE

TÜM CHAPTER'LARDA DİKKAT ETMENİZ GEREKENLER BİR ARADA



■ Antlion deliklerini arabalarla kapamazsanız canınız çok sıkılabilir.

Undue Alarm

Bu bölüm içinde en çok karşılaşacağınız sorun Stalker'ların sık sık işinize karışması ve aktive edilmeyi bekleyen cihazlar olacaktır. Sorunu ikiye ayırmış olmamıza rağmen, çözümlerinin tek olması siz mutlu edecektir: Enerji Topları.

Eğer ulaşamayacağınız bir yerdeki Stalker'ı etkisiz hale getirmeniz gerekiyorsa, çevrenizde bulabileceğiniz enerji toplarından birini yereki mi silahınızla (YÇS) yakalayarak doğruda Stalker'in üzerine göndermelisiniz. Yine aynı şekilde, çalışmayan bir köprü ya da asansör aktif hale getirmek için enerji toplarını ilgili cihazlara yerleştirmelisiniz.

Bölümde dikkat edilmesi gereken son nokta, cam asansörlerin ne kadar kırılgan olduğuna dair alacağınız derstir. Bölüm sonunda bineceğiniz büyük asansöre yukarıdan yanın dev metal parçalarının çarpmasını engellemelisiniz. İki büyük parçayı YÇS ile geri fırlattıktan sonra asansör duracak ve yeniden aktive edilmesi gerekecektir. Hızlı bir şekilde etrafınıza bakın ve çalıştırılması gereken cihazı bulun. Enerji topunu cihazın içine sokabilmek için öncelikle kalanlıkta kurtulmanız gerekiyor. Sistemin önündeki bilgisayarları YÇS ile sökün ve ortalık temizlendikten sonra enerji topunu duvardan sektirerek kullanın. Bir süre sonra aynı yöntemi kullanarak işinize (daha doğrusu asansörünüzü) burnunu sarkan Stalker'ı da haka-yarak bölümü tamamlayın.

Direct Intervention

Bu bölümde de sık sık aktive edilmesi gereken işin köprüleriyle karşılaşacaksınız. Köprüleri çalışır duruma getiren cihazlardan bazılarının çeşitli engeller ardına gizlenmiş olduğunu gördüğünüzde şasırmayın. Half Life 2'nin mükemmel fizik motoru sayesinde işin toplarını çeşitli yuzeylerden sektirerek bilardo oynar gibi hedefe ulaşmanız son derece kolay olacaktır.

Bir süre ilerledikten sonra sistemin çekirdeğiyle karşılaşacak ve yakından geçmek zorunda olduğunuzu göreceksiniz. Dikkat ederseniz çekirdeğin belirli zaman aralıklarıyla genişleyip daraldığını fark edebilirsiniz. İşte bu daralma anlarından birinde hızlıca koşun. Bu kısımda 3 oda ve bu odalarda bulunan 3 cihaz aracılığıyla çekirdeğe müdahale etmeniz gerekiyor. İlk 2 odada sorun çıkmasa da 3. odada ilgili cihazı aktive etmeyeceksiniz. Cihazı enerji topuya çalıştırdıktan sonra sistem kesintiye uğrayacaktır. Hemen arkınızı dönün ve yerdeki delikten alt kısma inin. Burada bulunan 3 cihazı aktif hale getirmelisiniz. İlk ikisini çalıştırdıktan sonra, bir tane daha enerji topu alın ama bu sefer asansörün üzerindeyken son cihazı çalıştırın. Aksi takdirde asansör sizi almadan yukarı çıkar ve işleme baştan başlamak zorunda kalırsınız.

Lowlife

Oyunun en klostrofobik bölümüne hoş geldiniz. Bölümün neredeyse yarısı karanlıkta geçtiğinden yapılması gereken ana iş, sigorta ku-

tularını bulmak gibi görünüyor. Ama bunu yapmak sandığınız kadar basit değil. Alyx'in "Zombine" olarak adlandırmayı tercih ettiği Combine + yaratık karışımı varlıklar siz epeyçe uğraştırıracak. Oldukça zor öldürulen Zombine'lara karşı kullanabileceğiniz en geçerli taktik, ellerindeki bombaları yer çekimi silahınızla düşürmek.

Bölümde dikkat edilmesi gereken bir diğer yaratık türü de Antlion'lar. Onlarla ilk karşılaşığınızda yerdeki bir tür delikten çıktılarını fark edeceksizez. Nerede bir Antlion deliği görseniz emin olun bir de hurda araba göreceksizez. Hurda arabaları, yer çekimi silahınızla iterek deliklerin üzerine getirmeli ve Antlion'ların yer yüzüne çökmasını engellemelisiniz.

Bölümün sonlarına doğru 3 ayrı Antlion deliği ve sadece bir arabaya baş başa kalacağınız bir alana geleceksiniz. Öncelikle elinizdeki tek arabayı deliklerden birinin üzerine kapatın ve sarkık demirler aracılığıyla bir üst kata çökün. Bu katta da bir araba bulacak ve silahınızı kullanarak alt kata gönderdiği-

niz bu arabaya bir deliği daha kapayacaksınız. Aynı işlemi üçüncü kata bulunan arabaya da yineledikten sonra kapıyı açabilir ve bölümün son kısmına ulaşabilirsiniz.

Son kısımdaki amacınız asansörü çalışır hale getirmek. Bunu yapmak için asansörün tavandan sarkan elektrik kablosunu takip edebilir ve sigorta kutusunu bulabilirsiniz. Sigortayı çalıştırıldıktan sonra asansör gelene kadar her türden zombiyle savaşmanız gerekecektir. Burada kullanabileceğiniz en etkili taktik, yanıcı varilleri ve Zombine'ların ellerinde tuttukları bombaları yer çekimi silahıyla alarak onlara karşı kullanmak olacaktır.

Urban Fight

Oyunun bu kısmında "Boss Fight" olarak değerlendirilebilecek 2 karşılaşma yaşayacaksınız. Bunlardan birini Antlion'ların anasıyla, diğerini ise Combine saldırısı helikopteriyle.

Savaşçı Antlion'la karşılaşığınızda ortamda bolca Combine ve normal Antlion olduğunu göreceksiniz. Boss'la karşılaşmadan önce Combine ve Antlion'ların birbirlerini yemelerini bekleyin. Bu arada yolun ilerisinde bulunan Antlion çukurunu da hurda bir araba yardımıyla kapayarak avantaj sağlayın. Delik kapanıktan ve tüm Combine'ların işi görüldükten sonra koca oğlanla ilgileneceğinizde vaktiniz geldi demektir. Etrafta bol miktarda bulunan yanıcı varilleri fırlatarak ve yolun ortasında bulunan ağır makineli yesesinde de fazladan hasar verebilirsiniz. Elinizde shotgun olsun, yanınızda geldiğinde sağ tuş saldırısı yapın.

Bölümdeki bir sonraki önemli karşılaşmanız olan helikopter benzeri yaratık. Bazuka kullanın ona karşı. Çatıldaki boşluklardan roketinizi helikopterin uzağına atın, sonra lazerle helikopteri gösterip roketi ona yönlendirin (yoksa helikopter roketlerini havada vurur). Bir diğer taktik de roketleri sandıktan doldurup hızla geldiğiniz koridora geri koşmak. Buradaki pencelerden de helikopteri vurabilir ve daha az hasar alabilirsiniz.

Exit 17

Bölümün başında sizden 4-5 grup insanı sağ salım tren istasyonuna ulaştırmanız istenecektir. Oldukça angarya bir kısmı olduğunu düşündüğüm bu bölümü atlattıktan sonra Episode 1'in son Boss'u olan bir Strider'la karşılaşacaksınız. Bulaşma da öncekiler gibi aşırı senaryo bağımlısı olduğundan, roketlerle dolu bir asma kata ulaşıcaya kadar sürekli olarak Boss'un patlattığı deliklerden ve açtığı yollardan ilerlemelisiniz. Konteynerlerin içinden ve üstünden ilerleyerek, Strider'in öbür tarafına ulaşacaksınız. Merdivenden çıkış roketleri bulduğunuz katta metal levhalarдан oluşan paravanlar diğkatınızı çekercek. Burada yapmanız gereken tek şey Boss'un "Ateş et, Bekle, Ateş Et, Bekle" davranışının zamanlamasına dikkat ederek bir kaç isabetli roket atışı yapmak. Nihayet son Boss'da aşağı indikten sonra sevgili Alyx ile birlikte trene atlayıp romantik bir yolculuğa çıkabilirisiniz. ■

Hazırlayan Erce Güven

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

SİZ DELİRMEYİN DİYE BİZ KENDİMİZİ FEDA ETTİK

"Hava sıcak, HoMM 5'te de takılmışım" diye yakınanların ikinci probleme çözüm getiriyorum. En çok soru aldığım 4 bölümle ilgili de püflerim var. Yerim az, iyi kullanmalıyım.

1. Her kahraman ait olduğu fraksiyonun ana yeteneğini son noktaya kadar öğrenmeli. Bir darkelf'in büyüsüne ekleyeceğim elemental hasarı çoğunlukla başka bir büyünden daha faydalı olacaktır.
2. Her kahraman aşağıdakilerden en az birinde uzman olmalı:
 - Kuşatma Silahları: Balista yüksek hasarıyla birçok birimden çekicidir. Çadırlar da ciddi rakamlarda heal edebiliyor.
 - Leadership: Birimlerin moralini yükseltiyor. Ne kadar moral, o kadar hasar.
 - Luck: Ne kadar bal, o kadar critical.
 - Logistics: Haritada hareket miktarını artırır. Nerede hareket, orada bereket.
3. Leadership üstüne direkt Diplomacy alarak başıboş birimleri toplayabilirsiniz.
4. Para ya da XP seçimlerinde genelde parayı seçin. XP'yi öyle veya böyle kazanıyorsunuz, para ise aslanın ağzında.
5. Oyunu başladığınızda Tavern yaparak 2. kahramanı çıkarın. Yeni kahramanın birimlerini (Shift ile) ana karaktere verin. Bir kahramanla savaşırken diğeriyle ortalık yerdeki kaynakları toplayın. Kale savunması için de fazladan kahraman çıkarabilirsiniz.
6. Aynı ordua farklı taraflardan adam bulundurmak morali azaltır.
7. Mümkünse bir savaşa girmeden yolunuza şanslı moral Shrine'larınından geçirin.
8. Bir çarpışma girmeden önce kaybedeceğini maksimum birimi ve türlerini kestirmeye çalışın. Böylece önemli birimlerden asgari kaybeder, hazırlıksız yakalanmazsınız.
9. Taşıyıcı kahramanlar atayarak ana kahramana birim taşıttırın, yolculuğunuza dolaştırın.
10. Oyunun ilk haftasında yeni birimler çıkarın ve haftalık birim sayısını artıran binalardan kurun.
11. Oyunun kilit elemanları menzilli saldırısı olan birimler. Yüksek HP'li birimlerden birini yanlarına getirirseniz menzilleri etkisiz kalacaktır. Tabii Archmage, Druid gibi bol marifeli birimler istisna. Eğer onlar saldırıldan yanlarına varamıyorsanız verebileğiniz kadar hasar verin.
12. Savaş öncesinde yer şekillerini göz önünde geçirin. Bir kayanın arkasındaki okçunun yanına geniş yer kaplayan bir birim koyarak (uçan birimler hariç) ona giden yolları kapatabilirsiniz.
13. The Queen-The Fall of the King: Hiçbir şeye uğramadan kuzeye, Dunmoor'a ilerleyin. Kaleyi alınca kalenin sağ üst köşesindeki zindandan Isabel'i kurtarın. Belli aralıklarla sağ alt köşeden Infer-



no'cular gelecek. Gereksiz savaşlardan kaçınarak bunlarla başa çıkmak. Godric ya da Isabel'den birini iyice güçlendirip haritanın sağ alt köşesindeki iki kapı arasına dikerseniz dışarı çıkmayaçaklıdır. Bu arada diğer kahraman ile Level atlayacak ve yeteneklerine adam biriktirince aşağıdaki kapıya dalın.

14. The Cultist-The Conquest: Tek ve uzak bir Inferno kaleesi olduğunu önüne çakacak ilk Sylvan kalesi ve sol üstünüze yer alan kalede gelişin. Gilrean gelinceye kadar mümkün olduğunda Druid ve Hunter biriktirin. Elfler ateşi pek sevmedikinden Fireball ve Meteor Shower kullanılabılır. Phoenix'ler ile iyi bir tankla (tercihen ağaçla) korunmuş Druid'ler ile başa çakacaksınız. Hasar büyülerine başlamadan önce Weakness+Vulnerability yapın.
15. The Necromancer-The Invasion: Bu bölümde iskelet sayısının anahtarı. Markal ile canlı olan her şeye dalın, ölüler de size katılacak. Isabel'i ile adalarındaki kaynakları toplayın, denizde dolaşan vur-kaççıları temizleyin. Büyücülerin Phantom Forces'ına karşı Mass Decay kullanın. Görevi "doğru" okuyun. 20 iskelet ejderha istiyorsa 20 iskelet ejderha istiyor. Upgrate ederseniz bir 20 tane daha üretirsiniz.
16. The Necromancer The Lord of Heresh: Son savaşta büyüğü sürekli Rakasha üzerine Phantom Forces yapacağınızdan sayısını azaltın. Iskelet okçularınızı Phantom ile çoğaltın, rakip birimlerinden Mass Decay'i eksik etmeyin. Bir birime takılıp kalmayı, inisiyatifi çok iyi izleyin. Rakip erkenden vampirlerini keseceğinden stratejinizi diğer birimler üzerine kurun. Olmazsa biraz arı verin, sonra değişik bir taktik deneyin. ■

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr

DA VINCI CODE

DA VINCI'NİN TÜM GİZEMLERİ

Eğer oyundaki tüm gizleri bulmadan içiniz rahat etmiyorsa, belki de nereye bakacağınızı bilmenin size yardımcı dokunabilir. Oyundaki gizler üç kategoriye ayrılıyor; madeni paralar, gezegen küreleri ve Da Vinci'nin minyatürleri.

Madeni paralar:

Oyunda yedi farklı materyalden yapılmış madeni paralar bulunmaktadır. Eğer duvarın birinde parlayan bir simbol görürseniz, yakınlarda bir yerde madeni para var demektir (bu açıdan Condemned'deki metal parçalarla benzeşiyorlar).

Kurşun para The Louvre, Kalay para Saint Sulpice, Demir para Bank of Zurich, Bakır para Chateau Villette, Cıva para Biggin Hill Airfield, Gümüş para ise Temple Church bölümlerde bulunuyor.

Gezegen küreleri:

Oyunda aynı madeni paralar gibi 7 tane gezegenküresi (sistemimizdeki bazı gezegenler atlanmış, ama olsun) bulunuyor. Yine aynı şekilde duvarda parlayan bir simbol gördüğünüzde yakınınzıda gezegen

küresi bulma ihtimaliniz yüksek demektir.

Satürn'ü The Louvre, Jüpiter'i Normandy Mansion, Mars'ı Bank of Zurich, Venüs'ü Chateau Villette, Merkür'ü Biggin Hill Airfield, Ay'ı Temple Church ve Güneş'i ise Westminster Abbey bölümlerinde bulabilirsiniz.

Da Vinci minyatürleri:

Bildığınız gibi Da Vinci zamanının en büyük dehalarında biriydi ve birçok farklı icat üzerinde çalışıyordu. Oyunda bu icatlardan bazılarının minyatürleri çeşitli yerlere serpiştirilmiş durumda, bulabileceğiniz toplam 9 adet minyatür var. Yalnız size bunları bulmanızda yardımcı olacak duvar sembollerini olmadığı için etrafı biraz daha dikkatli incelemeniz gerekecek.

Arial Screw The Louvre, Ornithopter Saint Sulpice, Tank Normandy Mansion, Ballista Bank of Zurich, Warcart Chateau Villette, Bridge Biggin Hill Airfield, Paddleboat Temple Church, Codex Arundel Westminster Abbey ve Codex Atlanticus Rosslyn Chapel bölümlerinde bulunuyor.

Eser Güven eguvan@level.com.tr

SANALDAN GERÇEĞE

Kahve

Diyelim ki bir hafta sonu Cihangir civarında uyandınız (artık o nasıl olur bilemem) ve şöyle güzel bir kahvaltıyla güne başlamak istiyorsunuz. Hemen üstünüzü rahat bir şey geçirin ve kendinizi soğğa atın. Zira müthiş bir günaydın için 'Kahve'ya gidiyorsunuz. Yalnız yer bulamama ihtimaline karşı elinizi şabuk tutmakta fayda var. Kahve, anlaşıldığı üzere Cihangir'de Taksim Meydanından Siraselviler'e girin ve Firuzağa kahvesinin bulunduğu dört yola kadar yürüyün. Sonra sola dönün ve biraz yürüdüktən sonra yine sola dönün. Kahve solda kalıyor. Adres karışık mı geldi? Merak etmeyin o civarda kimse sorsanız, gösterir. Gelelim mekana, Kahve küçük bir butikle sizin karşılıyorsunuz. Burada birtakım özgün tasarımlar bulunuyor; giyilen, takılan cinsinden. Butikle oyalandınız veya oyalanmadınız ama artık bahçeye çıkış zamanı. Mekan küçük bir bahçeyle sonlanıyor ve tabii herkes orada takılmak istiyor. Ma-



salar da var, minderler de. Yalnız yerde yemeğe bek alışık değilseniz başlangıçta biraz iki büklüm olabilirsiniz; ama ayaklarınızı uzatarak yayılmanın keyfi de bir başka. Menü bayağı zengin; sadece kahvaltı değil, yemek, tatlı, vs. de yemek ve içmek mümkün. Kahvaltından şaşmadığım için menünün geri kalanılarındaki yorumları size bırakıyorum. Kuru-tulmuş domatesi, sarmıaklı salçası, bal-kavurmağı, ev yapımı beynırlı poğaçası, taze meyvesi ve Akdeniz'e özgü diğer elemeleriyle 'kahvaltı tabağı' gerçekten

şok leziz ve doyurucu. Tabii aç geldiğiniz için yanına bir de karışılı-mantarlı omlet söyleyorsunuz ve sonra bunları beklerken taze sıkılmış portakal suyunuzu içiyorsunuz. Gerisini ağızın dolu olduğu için anlatamıyorum ama bu ziyafeti bir elinde gazetem, bir elinde orta şekerli Türk kahve ile noktaladığımı söyleyebilirim. Hele bir de yanınızda sevgiliniz varsa bir başka oluyor (zaten bana da o öğretti) burayı. Klige olacak ama şehrin ortasındaki bu küçük kaçışmağı kaçırmayın. Bir an önce afiyet olsunlar. ■



İki film ama müzikleri



Geçen sezon vizyona giren Memoirs of a Geisha ve festivalde gösterilen Broken Flowers, iyi veya kötü filmlerdi tartışılmış ama bu iki film hakkında kesin olan bir şey var ki, o da müziklerinin gayet sağlam olduğu ve atmosferi çok iyi verdiği. Amerikan bağımsızları devince akla gelen ilk birkaç isminden biri olan Jim Jarmusch'un 'Broken Flowers'i, Bill Murray'nin tuhaf oyunculuğuyla akıp giden 'yalnız' bir yol filmi. Soundtrack albümünü oluşturan parçalar da bu bağlamda sevil-

miş. Bill Murray her arabaya binip yola çıkışında başka bir parça, başka bir ruh haline eşlik ediyor. İlginç olan, filmi izlerken duygusal burulmalar hissetseniz de müzik başlayınca keyifli bir yolculuğa çıkmışsınızdır; hem fiziksel, hem de içsel anlamda (There Is An End, Tell Me Now So I Know ve Ethanopium favorileşti). Memoirs of a Geisha ise Broken Flowers gibi mütevazı bir film değil, görkemli bir produksiyon. Dolayısıyla soundtrack albümü de gayet sıkı. Gerçi onca ihtişamina rağmen Hollywood yapımı bir film olduğundan, geyşalık müessesesini

kavramsal bakımdan ele almaya çalışırken bir hayli sıkılık. Neysse ki kostümler, renkler ve tabii ki müzikler hem atmosferi hem de günü kurtarıyor. Soundtrack için baba isimler bir araya gelmiş. John Williams hem bestelemiş, hem de orkestrayı yönetmiş. Ünlü çellist Yo-Yo Ma ve yine ünlü keman virtüözü Itzhak Perlman da performanslarıyla Pro Musica Nipponia Ensemble orkestrasına eşlik etmiş. Tahmin edersiniz ki ortaya çok sık bir soundtrack çıkmış. Filmin veremediği derinliği bu albüm tek başına verebilmiş. Japon kültürune özgü enstrümanlara ve tınılara hiç girmiyorum (daha doğrusu giremiyorum) zaten. Son sözüm, bu iki albümü dinlerken, Broken Flowers için araba, Memoirs of a Geisha için ev ortamı tavsiye edilir. ■



39 yıllık bilgi hazinesi

Geçen ay Tübitak bünyesinde çıkan Bilim ve Teknik dergisi çok büyük bir babalık yaparak, ilk sayısından 457. sayısına kadar tüm sayılarını tek bir DVD altında toplayarak okuyucularıyla paylaştı. Duyar duymaz saldırdım ama nafile; birinci baskı çoktan bitmişti bile. Ekim 1967'den Aralık 2005'e kadar olan sayıları vermek ne demekti? Tam 39 yıllık bir bilgi hazinesiydi bu DVD. Neyse ki 2. baskiya yetि

şebildim. Tüm sayılar PDF formatına çevrilmiş ve bir arama motoruyla arayüzlendirilmiştir. Yila, konuya ve isteme göre arama yapabilirsiniz. Bir ilim-irfan adamı olmasanız bile bu sayıyı kaçırma-malısınız. Kesinlikle arşivlik. Şu an bayilerde 3. baskısı satılıyor. ■



Canavarlar, Yaratıklar, Manyaklar

Uzman sinema yazarı Giovanni Scognamillo'nun dünya korku sineması үstüne kapsamlı eseri Canavarlar, Yaratıklar, Manyaklar, PMP Yayıncılık tarafından yayınlanmış bulunmakta. Kitabın arkasında aynı şöyledir yazıyor: "Herkül, Süpermen, Dracula, Doktor Moreau, Nosferatu, Zombiler, Karindeşen Jack, Dr. Frankenstein, King Kong, Godzilla, Kurt Adamalar,



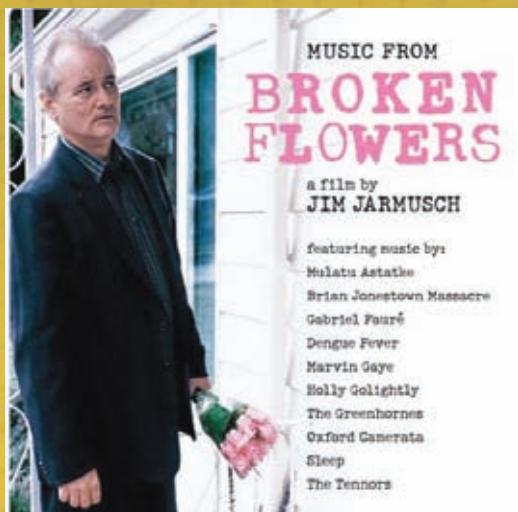
Yaratıklar, Operadaki Hayaletler, Mumyalar ve daha neler neler..." Ayrıca envai çeşit Manyaklar, cins cins uzaylılar, acımasız sapıklar, arayıp da bulamayacağınız türden psikopatlar, kurbanını hunharca öl-

duren katiller, tabutlarda yaşayan ölüler, eli testereli caniler, yeniden dirilen mumyalar ve bilumum gariplikler bu kitapta özenle kurcalanmış. Tüm bunların yanı sıra Giovanni ustادın geçmişte kalan ilginç birçok film eleştirisi de Canavarlar, Yaratıklar, Manyaklar ile gün ışığına çıkarıyor. Korku türüne ve bu bağlamdaki fantastik sinemaya gönül verenler bu muhteşem derlemeyi kaçırma-malı. Her zaman dünyaya gelmiyor böyle araştırmacı kalemler. ■

Hayal edince...

Imaginary Forces, bir hayal kurma ekibi. Ama bu ekibin sadece hayal kurmakla kalmıyor, hayallerini görselleştirebiliyor da. Özellikle sinema ve televizyon alanında isim yapmış bu tasarım ekibini aslında birçok filmin açılış jeneriğiinden tanıyoruz. Örneğin Seven, Mimic, The Island of Dr. Mo-

reau ve Sphere bir dönem oldukça konuşulmuştu. Filmlerin yanı sıra Ally McBeal, Band of Brothers ve The Practice gibi sağlam bazı dizilerin açılış jenerikleri de onlara ait. Ayrıca kurumsal kimlik, görsel efekt ve içerik, reklam ve etkileşim tasarımları da ürün verdikleri alanlar arasında. Kısacası konseptten uygulamaya tam teşekküllü bir firma Imaginary Forces. Eğer grafik tasarım, hareketli grafik, görsel efekt, vb. alanlarla ilgileniyorsanız bu ekibi tâkibe alın derim; hatta işe Imaginary Forces'da çalışığınızı hayal ederek başlayabilirsiniz (detaylar ve örnekler için www.imaginaryforces.com). ■



İşgal

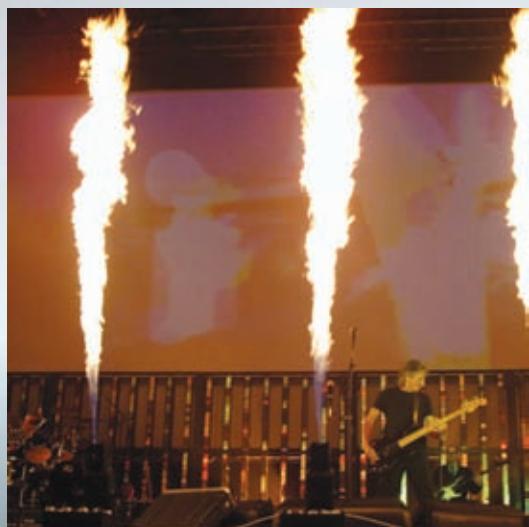
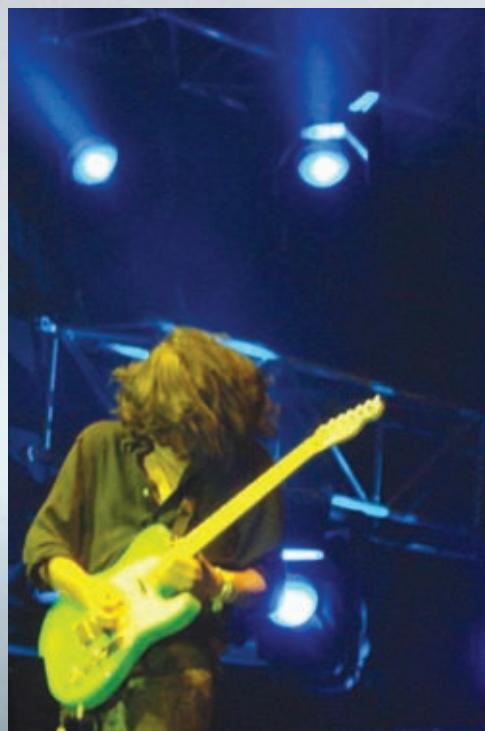
Bu ay Roger Waters konserinden daha önemli hiçbir şey yoktu. Uzun süre de olmayacağı. Bu yaz birçok konser var, çok heyecanlanacağım ama Waters'da olduğu kadar değil...

THE HAPPIEST DAY OF OUR LIVES

Nereden başlasam, nasıl anlatsam bilemiyorum. Sanırım her şey iki ay kadar önce haberi duymamla başladı. Waters geliyordu. İlk önce bir korktuk ailecek, son albümü olan opera tarzındaki Çıra' dan çalar diye pek de heveslenmedik; arada bir "Shine on..." çalسا yeterdi gerçi. Ama sonra Pink Floyd'un parlak çocuğunun Dark Side of the Moon albümünü baştan sona çalacağını ögrenince soluğu Biletix gişesinde aldı :) Biletler pahalıydı. 100 lirayı, çok özel kişilere ise 310 lira... Aldık insan biletlerinden, geri sayımı başlattık.

"Bilet aldın mı?", "Bilet kalmış mı?", "Kim kim gidiyoruz" muhabbetlerinden sonra geldi çattı konser günü... Bir Anadolu çocuğu olarak Kadıköy'den Dentur (o baştaki "den" neyin kısaltması anladınız siz.) motorlarıyla başladık maceramız. O an anlamadım konserdeki insan modelini; uzun saçlı, siyah tişörtlü, postalı adamlardan oluşmayıacağını seyircinin :)

Renk renk insan vardı, ihtiyarından veledi-



ne; Sefiller'i oynayanından Prens Charles karizmalısına kadar herkesi bir araya toplamıştır Waters.

Motor yaklaşınca mekan bir küçük göründü gözüme, pek 15.000 kişi alacak gibi görünmüyordu (ama almış, duyduk resmi kaynaklardan). Neyse, indik, girdik sıraya, sıra muhabbeti, kaynamalar derken konser mekanına girdik. Sağda-solda çift monitör, ortada da tatmin edici bir sahne vardı. Bir sürü arkadaşımı gördüm, mutlu oldum. O ortamda olmak, sevdigim insanlarla olmak çok güzelid. Sanırım bu kadar arkadaşımla birlikte olduğum ilk konserdi. Metalcisi, rockçısı oradaydı. Okuldan hocalarımı bile gördüm ki zaten bu bile yeter :)

Muhabbet ede ede 2 saat devirdik ve konser başladı. Roger'ım Waters'ım sahneye çıktı. Pink Floyd'un çırın çocuğunu dünya gözüyle görebildik. The Wall'dan "In the Flesh"le başladı konser. Sahnedeki perdede çeküler, Waters'in o vokali, etrafında baktığında insanların yüzündeki o şaskınlık, mutluluk... Konserde olduğumu hissettim gerçekten. Daha sonra "Mother do you think they drop the bomb" dediğinde birkaç seyirciden ihan bayrakları havalandı. Hatta birinin üzerinde "Have a Cigar" yazıyordu :) "Mother should I trust the government" dediğinde seyirci tek bir ağızdan cevap verdi :)

Üçüncü şarkısı Set the Controls for the Heart of the Sun bizi çok şaşırttı. O kadar eskiye gideceğini düşünmemiştik. Saykodelik Pink Floyd'dan da şarkının dinleyip arkadaşları birbirimizi dürtme merasiminden sonra "Shine on You Crazy Diamond" başladı ki zaten benim film orada koptu. Konser öncesi sahnede gördüğümüz ve dalga geçtiğimiz fistık yeşili gitarla bir Shine on çaldılar ki ölüyorduk... Gilmour'la adaş Dave Kilminster en az onun kadar duygunuydu.

Ardından "Have a Cigar" ve "Wish You Were Here"... Seyirci koptu, Wish you Were Here'ı tek bir ağızdan söyledik. Final Cut'tan The Fletcher Memorial Home ve solo albümlerinden Perfect Sense ile Leaving Beirut çaldı. Fletcher Memorial ve Leaving Beirut'da Bush'a, Blair'a, Saddam'a bir sürü gönderme vardı. 17 yaşındayken Beyrut'a gittiğini ve Türkiye'den geçtiğini söyleyince seyirci iyice coştu zaten ve yine İran bayrakları havalandı. Tabii bu şarkılar sırasındaki video gösterimleri de çok iyi idi. Özellikle çizgi roman sayfalarıyla yapılmış olan seyircinin ilgisini çekti. Sonrasında Animals albümünden Sheep de gelince Waters'in tokadını yedik :)

Neyse ki 15 dakika ara verdi de, ancak kendimize geldik. Yerimizi aldıktı ve konserin ikinci yarısına hazırlandı. İşte efsane albüm Dark Side of the Moon geliyordu... Şimdiye kadar 35 milyon yasal kopyası satılan albüm Billboard top 200 listesinde kesintisiz 591 hafta ya da tam 11.4 yıl geçtikten sonra Guinness Rekorlar Kitabı'na girmeye hak kazanmıştı. Top 200 listesinde giriş çıkışları da dahil tam 14 yıl (741 hafta) ve Billboard'un farklı listelerinde akıllara durgunluk verici 26 yıl geçirmiştir.

Speak to Me/Breathe'de inanamıyorduk artık. Zaten ses dützeni o kadar iyi idi ki ses sanki içimden geçiyordu. Albümden farkı yoktu hakikaten şarkıların. On the Run, Time derken Money başlıdı ve bazı kısımlardan öndeği "Çok Özel Kişi"lere tepki de geldi bu şarkıda. Ama seyirci halinden memnunu yine de, herkesin yüzü güülüyordu, bir tek benim önemdeki ihtiyar Pink'çi amca dışında... Deli ettim konser boyunca. Money başladığında "PARRAAAAAA!" diye bağırınca bir yan gözle baktı, sonra "BU DA METAAAAAAL!" diye bağırdığımdaysa artık kaçmaya başlamıştı :) Ama eğlendik be kardeşim. Etrafındaki arkadaşları da uydurdum kendime, bir ara hep bir ağızdan "HAĞIIIII!" diye bağıryorduk :)

Neyse, karanlık taraf devam ediyordu... "Us and Them", "Any Colour You Like" derken selamlar verildi, sahne terkedildi. Seyirci yalan dan da bis olsa yine "Roger" diye tezahürat tuttu. Geri geldiler. Bomba geliyordu: Another Brick in the Wall! Tek kelimeyle muhteşemdi. 17 bin kişi (aslında 16.999 kişi). Bir camış kardeş bağırmadan duruyordu yanımızda tek ağızdan şarkıyı söyledik. Kelime kelime, hep bir ağızdan söyledik... Şarkı bittiğinde hepimiz Fenerbahçe taraftarı gibi konuşuyorduk. Her an ağızımızdan "löy löy löy" sesleri çıkacak gibiydi. Seslerimiz kışkırdı tek şarkıda :)

Vine "savaşa hayır" diyen şarkılarla devam etti. The Wall'dan savaş karşıtı "Vera" ve "Bring The Boys Back Home" yine seyirciyi coşturdu. Ki son şarkı "Comfortable Numb"da ayaklarım en az on santim havadaydı. Gözlerimi açmadım, uçtum, konserin sınırları resmen. Gitarist Dave Kilminster'in elini öpmek istiyorum. 30 yaşında, 33 yıllık albümdeki şarkı bu kadar güzel kalındı...

Ve konser bitti. Waters motorla boğazın sularına açılırken seyirciye bir selam çaktı ve kamerasıyla bizi kaydede kaydede uzaklaştı. Arka sında neye uğradığını şaşırılmış binlerce kişi; ağlayanlar, birbirlerine sarılanlar bırakıldı. Ama herkesin aklında tek bir cümle vardı: "The happiest day of our lives"

Aralar hariç net 2.5 saat süren konserin şarkı listesi:

1. bölüm:

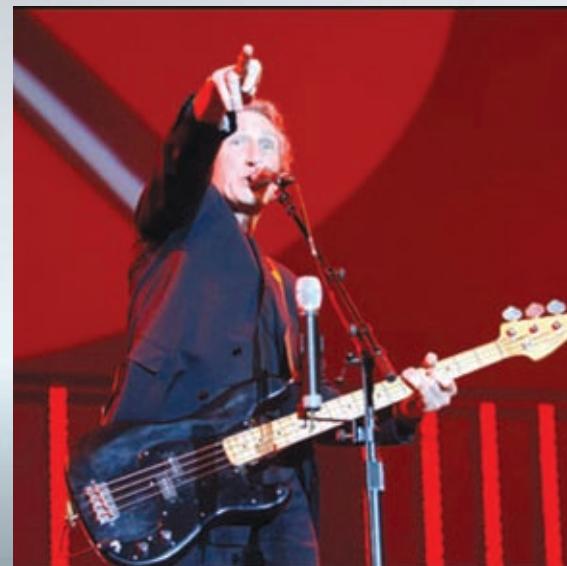
- In The Flesh
- Mother
- Set The Controls For The Heart Of The Sun
- Shine On You Crazy Diamond
- Have A Cigar
- Wish You Were Here
- The Fletcher Memorial Home
- Perfect Sense
- Leaving Beirut
- Sheep

2. bölüm:

'The Dark Side Of The Moon' albümünün tamamı

Bis

- The Happiest Days Of Our Lives + Another Brick In The Wall
- Vera
- Bring The Boys Back Home



Comfortably Numb

Ekip:

- Andy Fairweather Low – Gitar
- Snowy White – Gitar
- Dave Kilminster – Gitar ve vokal
- Graham Broad – Davul
- Jon Carin – Klavye
- Harry Waters – Hammond
- Ian Ritchie – Saksafon
- Katie Kissoon, PP Arnold ve Carol Kenyon – Geri vokaller

Konserden Notlar:

6 bin metrekarelik konser alanına 36 metre genişliğinde bir sahne kuruldu.

11 bin kilogramı aşan özel ışık düzeni taşıyacak çatı bulunmadığı için özel bir sahne çatısı inşa edildi.

Sahnede 15 alev makinesi, 6 duman makinesi ve 300'ün üzerinde ufak çaplı ateş efekti yer aldı.

Bilgi ve fotoğraflar: rogerwatersistanbul.com

KONSERVAR

Guns'N'Roses & Sebastian Bach
12 Temmuz İstanbul

WASP
14 Temmuz

Whitesnake
28 Temmuz

Soilwork
1 Ekim

My Dying Bride
7 Ekim

Gorefest
2 Kasım İstanbul / 4 Kasım
Ankara

The Gathering
17 Kasım İstanbul / 18 Kasım
Ankara



Tuğbek Ölek

CESUR YENİ DÜNYA

BİR EDITÖRÜN KAZA SONUCU ÖLÜMÜ

Acının çıktıgı yeri sıkıca tuttu... Parmaklarının arasından yayılan sızdırlığın dalgası içini kavramış, korkuya yakarken... Gözleri masum ve boş bakıyordu... Bildiği her şey gitmişti... Tek bildiği son saniyelerinin geldiğiydi... Anı bir titreme vücudunu ürpertti. Artık eskisi kadar sıcak hissetmiyordu...

Soğuk dalga ayaklarından başladığını teslim etmeye ve ufak ufak yukarı doğru tırmandı. Sanki kumsala vuran küçük dalgalar gibi... Küçük gelgitlerle ve her seferinde bir parça daha ileri... Her seferinde ölüme daha yakın bir reng'e dönüyordu teni.

Soğuk ilerlerken bilincini toplamaya çabaşındı, diğer etkenler bir anda kafasında belirdi...

Artık gözleri tam seçemiyordu... Bulanıyor ve sürekli olarak ona oyun oynuyordu... Bir zamanlar o da oyun oynuyordu. Ama artık o sanal dünyada olmadığını ve zamanı geri alamayacağını anlamıştı... Her şey bir anda olmuştu, fark etmemiştir, artık geri dönmeye şansı yoktu...

Yavaş yavaş gözlerine karanlık çökmeye başladı. Altın yükselen soğukluk ince bir sis ile kalbine dokundu. Daraldığını hissetti.

Sanki kapalı bir yerde gibiydi. Nefesi sıkışıyor ve karanlık giderek içine çekiyordu. Tüm vücudu kaskatı kesilmişti. O kadar çok yavaşlamıştı ki... düşünemiyordu bile.

İlk buz tutan kalbi oldu. Kanı hiç akmayacak şekilde dondu. Nefesi kesildi. Cigerlerinden gelen hafif inilti durdu, bir anda soldu. Artık ne ses çıkarabiliyor ne de başka bir şey yapıyordu. Son darbe beyinine vurmuştu. Son bir hareket için çırılıyordu beyni. Ama buza tutnak vücudunu ona karşı getirdi.

Artık sonu anladı. Belki de bu onun için bir başlangıçıtı. Beyni düşüncesi bıraktı. Derin bir sessizliğe büründü. Gözlerindeki alev söndü ve boş bakışlara yerini bıraktı. Artık burada değildi. Yıllar öncesindeyi, her şeyin başladığı gün de... Her şeyin başıldığı yerdeydi...

Karşısındaki orta yaşı adamı baştan aşağı süzdü. Herhalde 35 yaşında vardı adam ama 16'sında bir liseli gibi giyinmişti. "Yaşlanmaktan korkuyor demek ki" diye düşündü. Üstelik giysileri kadar çalıştığı oda da (oda denirse buna) geçen 35 yılda pek bir mesafe kat edemediğini gösteriyordu. "Beklediğimden çok daha ezik çıktı patron" diye geçirdi içinden, aşağılayıcı bir gülümsemeyle. Ama adam elindeki 4 sayfalık yazıya öylesine kaptırmıştı ki bunu görmesine imkân yoktu.

- Seninle açık konuşacağım delikanlı, bugüne kadar okudüğüm en güzel oyun incelemelerinden biri bu.
- Beğenmenize sevindim.
- Normalde iyi oyuncuları yeni yazarlara vermem. Ama senin yetenekli olduğun ve bizim de taze kana ihtiyacımız ortada. Bu yüzden ses getirecek bir oyuna başlatmak istiyorum seni.
- Sen nasıl istersen patron. İstersen kötü adamları karısını becerip gebertmeden aklı başına gelmeyen şu sünepe polisin hikayesini yazabilirim.
- Kimden bahsediyorsun, Max Payne mi?
- Evet... Evet... O ezikten bahsediyorum.

Büyük odanın kapısında beklerken gergindi. Hızla yükseliş, derginin başına geçmiş olsa da hala şirkette yeni sayılırdı. Büyük odaya bir kez girmişti, o da yazı işleri müdürü olduğu gündü. Büyük patron bizzat tebrik etmek istemişti onu ve bu denli genç olmasına şaşırılmıştı. Şimdi içeride kendisini bir tebrik beklemediginden emindi.

Bu sefer çok mu ileri gitmişti? Çizgiyi aşmış mıydı? Yoksa onu kovacaklar mıydı? Hayır, onu gözden çıkaramazlardı bu kadar çabuk. Kısa sürede çok başarılı olmuşlardı. Ayrıca bu yaptığı derginin iyiliği içindı. O incelemenin öyle yazılması gerekiyordu. O kapakta o satırlar yer almaliydi. Aslında her şey iyi değil miydi başta? Ses getirmemiş miydi son sayıları?

Aslında şu üç beş zibidi okur olmasa hiç sorun çıkmamacaktı. Daha derginin çıktıığı gün ayaklanması, diğer okurları da gaza getirip e-posto kampanyası başlatmışlardır. Büttün editörlerle ve şirketin yöneticilerine onu şikayet eden mektuplar yağdırılmışlardı. Raiden için "Kız kılıklı nonoş" demesinden çok Snake'e "Ağzından sigara düşmeyen pasaklıının teki. Bir kıçını toplayabilese, ne maceralara atılacak kim bilir?" demesi ayaklandırmıştı onları.

Yanındaki masada telefon bir kere çaldı. Telefonu açan sekreter ona baktı ve "İçeri girebilirsiniz" dedi. Kapıyı yavaşça açıp başını dik tutmadan çalışarak içeri girdi. Koltuğunda arkasına yaslanmış duran Büyük Patron hiç de kızgın görünmüyordu. Tersine yüzünde kocaman bir gülümseme vardı.

- Gel genç dostum gel otur söyle.
- Teşekkür ederim efendim. Öncelikle özür dilememe izin verin. Okurlar işte... bazen fazla tepki verebiliyorlar.
- Ne özür dilemesi? Ben seni teşekkür etmek için çağrırdım.
- Teşekkür mü?

Elbette! Dergi piyasaya çıktı 5 gün oldu sadece ve şimdiden çoğu yerde tükendi. Yarın ikinci baskiya giriyoruz. Hadi bunu nasıl başardığını anlat bana... ■

Yazının devamını Gizli Sayfa'dan (bkz. sayfa 5, en alttaki kutu) okuyabilirsiniz.





Fırat Akyıldız

KIRMIZI

Deniz siyahi, gökyüzü beyaz... Ay, dağınık, beyaz bulutların ardındaydı. Bulutlara ayın arasında... Güneş, ufukta asılı duran adanın ardından toprağa çakılmış, sırasını bekliyordu, ama doğup doğmamakta kararsızdı; uzun kanatlarıyla siyah denizi kırmızıya boyamak için... Ayın ise denizin rengini değiştirmeye cesareti yoktu. Bu yüzden olabildiğince yüksekteydi şehirden, denizden, donuk balıklardan ve plastik yosunlardan... Yıldızlar parıldıyordu, ama deniz siyahi, gökyüzü beyaz... Bu çaba boşuyordu. Dalgalar köşeli ve yükseltti; donuk balıkları kiracak kadar keskin, bulutlara dokunacak kadar yüksek... Ama dalgalar sessizdi, hızla sahile vurmasına rağmen. Bundan tek şikayet eden dağınık kumdan kalenin içinde yaşayan yaşlı karıncalardı. Her dalgada evleri biraz daha dağılıyor, gevreye saçılıyordu; her dalgada evlerinin bir parçası çalınıyordu. Her yıkında yeni bir ev yapmak için çevreye saçılan parçaları topluyor ve yeni bir ev kuruyorlardı, her defasında kum taneleri onlara daha ağır gelse de. Sessizliği bozan tek şey karıncaların mirıldanmalarıydı, ve bu sesten rahatsız olacak kimse yoktu şehirde. Tek yol karıncaların ufak ayaklarıyla çizdikleri, uzun, kumdan yoldu. Kimse bu yolu takip edebilecek kadar küçük degildi. Ya da o denli büyük... Herkes kum tanelerinin arasında kapana kışımıtı bu yüzden; kimseyin kaçacak yeri yoktu. Ne kumdan yolu kullanarak başka bir denize, ne de keskin köşeli dalgaların arasından gökyüzüne ulaşabilirlerdi. Ne o kadar küçüktü kimse, ne de dalgaların canını açmasını göze alacak kadar cesur... Kağıttan kuşlar, beyaz gökyüzüne yapıtırlımlıslardı ve hareket etmek istediklerinde canları yanıyordu; her kanat çırpışlarında biraz daha yırtılıyordu. Ama bulutlardan yükseltiydi kuşlar. En azından dalgaların keskin köşeleri onlara zarar veremiyordu. Ancak bu şekilde kısa, kağıttan hayatları uzuyordu, ancak bu şekilde gökyüzünde asılı kalabiliyorlardı. Ta ki güneş doğana dek... Şehirden göç etmek istiyorlardı, ama buna izin vermiyordu siyah-beyaz şehir. Her şey durağandı, her şey belirlenmişti ve her şey herkese uzaktaydı; kimseyin bundan şikayet yok gibiydi. Ya da şikayet edecek kadar güçlü degildi kimse.

Güneş doğup doğmamakta kararsızdı; ya yalnızca bulutların arasında saklanan ayın uzaklaşmasını bekliyordu, ya da ay şehrə veda etse de bir şey değişmeyecekti. En az siyah deniz kadar durgundu güneş; kırmızı toprağa çakılı olmasına

rağmen şehre uzaktı. Uzun, kırmızı kanatları soluktu. Şehirdeki her şey gibi, herkes gibi... Kum tanelerinin arasında kaybolmuştu Vosviddin. Bir adım attı... Gökyüzünde asılı duran kağıttan kuşlar çığlık atmaya başladı. İki eliyle kulaklarını kapattı Vosviddin; ses kulaklarını tırmalıyordu. Yalnızca tek bir dalga dengesini bozmak için yeterliydi. Her adımında kum taneleri daha fazla sariyordu çevresini, her adımında gitgide yok oluyordu. Karıncaların çizdikleri kumdan, uzun yolu takip etmekten ya da dalgaları aş-

züne çaklı duran kağıttan kuşların yırtılan parçaları ve çıplıkları boşlukta savruluyordu. Gökyüzünün içinde kaybolan bulutlar devamlı yer değiştirdi, köpekapıma oynar gibi. Hızlı hareket ediyordu her şey, her şey dağınıktı. Her yanı kaniyordu Vosviddin'in; elleri, kesik kalbi ve göz kapakları... Deniz, kanla boyandı. Güneşe gerek kalmadan... Ardına baktı Vosviddin; yaşlı karıncaların kumdan evinden uzaktaydı, aynı renksiz, dikkatsiz çizgi gibi, aynı güneş gibi... Yeniden yol almak için yüzünü çevirdi ufka doğru; havada asılı duran ada karşısındaydı.

Kağıttan kuşlar, beyaz gökyüzüne yapıtırlımlıslardı ve hareket etmek istediklerinde canları yanıyordu; kanatlarını çırpıtmaya çalışıklarında yırtılıyordu.

maktan başka çaresi yoktu. İki de imkansızdı onun için ne var ki; kumdan yola sıyrılmayacak kadar büyük, dalgaları aşamayacak kadar küçüktü. Yerde donuk balıklardan arta kalan tahta, kırık bir oltaya vardı. İki eliyle dikkatlice tutarak oltayı yerden aldı Vosviddin. Siyah denizle beyaz gökyüzünü ayıran ince, renksiz çizginin dikdikatsız hareketlerini izledi bir süre; ve kendisini siyaha bıraktı.

Yol almayı çalıştı; keskin köşeli, canını açtan dalgaların arasında. Her hareketinde daha fazla kaniyordu eleri, ve keskin köşeli hayalleri. Gökyüz-

dondu Vosviddin; en az göç etmeye çalışan balıklar kadar donuktu. Dev ada her yanı kaplamıştı, dalgalarla aldryş etmeksizsin. Adaya adımını attı Vosviddin. Soluk soluğaydı ve elleri hala kaniyordu, hala canı acıyordu. Gökyüzünü delen eski bir merdiven vardı karşısında; aya doğru uzanan. Çıkmaya başladı merdivenden. Yavaş yavaş, dikkatlice... Kan damalarını arasında bıraktı. Ve aya uzandı... Her yer bembeyazdı. Yere dokundu... Renkler dağıldı. Cebinden oltasını çıkardı ve aşağıya, adaya doğru savurdu oltasını; güneş yakaladı. Kendisine doğru çekmeye başladı, elinde kalan son gücüyle. Ve kırmızı, uzun, parlak kanatlarından tutarak yanına aldı güneş; deniz beyazdı, gökyüzü siyah... ■





Sinan Akkol

HAD SAFHADA

KARANLIĞA KÜFRETMEK YERİNE, BİR MUM YAK

Zell Kravinsky'yle tanışın. Kendisini insanlığa yardım etmeye ve yolunu aydınlatmaya adamış bir insan. Tüm servetini çaresi olmayan hastalıkların tedavisini bulmak için kurdugu bir derneğe akitmiş. Yetmemiş, bizzat kendisi ve karısı tüm zamanını derneğin çalışmalarına ayırmaya başlamış.

O da yetmiyor, sahip olduğu bütün evleri, evsizlere yardım etmek için satışa çıkartıyor. Yakın çevresi "Ne yapıyorsun?" diyor. "İnsanoğlu için harcadığın yetmedi mi, biraz da kendini düşün" diyorlar. Kravinsky'nin cevabı basit ve çarpıcı: "Dünyada bu kadar evsiz varken, hiç kimsenin iki eve ihtiyacı yoktur".

Ama Zell Kravinsky'ye servetini vermek de yetmiyor. Canının "kendisi için olan kadarını", tek böbreğini bağışlamak için harekette geçiyor. Bu kez, o ana kadar her hareketinde yanında olan karısı karşı çıkarıyor. Hayatını iyilik ve yardımseverlige adamış olan bu öz verili kadın yüreği, eşinin hayatını da tehlikeye atmasına elvermiyor. İzin vermiyor operasyona.

Bir sabah, evinin penceresinden gizlice kaçip böbrek transplantasyon merkezine gidiyor Zell Kravinsky. Ve böbreğini veriyor. Aylıkta, tüm arkadaşları ve karısı, ne söyleyeceklerini bilemez bir şekilde yatağının başında beklesirken, "bunu neden yaptığını" soran gazetecilere, şöyle cevap veriyor:

"Böbreğim alınırken benim ölüme ihtimalim dört binde bir idi. Ama böbreğimi alacak insanın hayatı kalma şansı birde bir. Neden benim hayatım bir başka insanın hayatından 4 bin kat daha değerli olsun ki?"

İçinde azıcık insanlık olan herkesin bu gerçek hikayeyi okuduğunda, hayatı karşı kendi duruşundan biraz olsun utanacağını düşünüyorum. Böyle düşünüyorum, çünkü ben utandım. Dönüp kendi hayatımı baktım ve sordum: "En son ne zaman hiçbir karşılık almayıacağımı bile bile veya hiç hoşlanmadığım bir kişiye, karşısıksız iyilik yapmıştım?" Hatırlayamadım.



İyilik, anlayış ve hoşgörü... Din, renk, dünya görüşüne bakmadan, tüm insanların aralarındaki ilişkilerde daima koruması gereken değerler. Korunmalı ki bir ırk, bir canlı türü olarak insanoğlu kainattaki yerini ve amacını bulabilisin. Bu, hem toplum, hem de birey birey üstümüze düşen bir görev.

İnsan içinde doğal olarak bulunan kötүye yönelikle sürekli mücadele etmek zorunda. Bunun ruhuna bindirdiği yüklerle yaşamak zorunda. İnsan hayvandan üstünür, çünkü içgüdüleriyle ve minimum sorumluluk duygusuyla değil, beraberinde taşıdığı herkesin ve her şeyin yükümlülüğüyle yaşamak zorundadır. Ve bu yüzden insan sadece içgüdüleriyle hareket ederse, davranış olarak hayvandan farkı kalmaz. Ama tam tersi de, insanın bir melek olmak için çabalaması da korkunç derecede ters tepebilir. Ulaşılabilir mutlak iyilik yoktur bu yaşamda. Bu yüzden insan, içindeki kötülüğü kabullenmeli, ama onunla aktif olarak savaşmalıdır. İnsan olmanın amacı bence budur.

Hepimiz bu dünyaya getirdiği iyilikler oranında var olabiliyoruz. Bunda mutabıkız, değil mi? O zaman size şu soruyu sorma-ma izin verin: Hiç tanımadığınız birisi için hayatınızı tehlkiye atar mıydınız? Tamam, bir kademe aşağıya inelim. En son ne zaman hiçbir karşılık beklemeden birisine yardım ettiniz? Pekâlâ, biraz daha aşağıya... En son ne zaman "iyilik" olarak nitelendirilecek bir şey yaptınız? Herhangi bir şey? Hiç mi? O zaman şunu söylememeye izin verin: Sırtınızda yaşadığınız yük, ruhunuzda giderek büyüyen, sebebini bilmediğiniz örselenmenin, daralmanın sebebi bu sorularda gizli.

Tıpkı Zell Kravinsky'nin ders kitaplarında öğretilmesi gereken örnek davranış biçimine, içimizdeki bazı yobazların "gavurun iyisi de kötüsü de birdir" diyecek olduğu gibi, içimizdeki başka tür bazı yobazlar da kendimizi ve sahip olduğumuz değerleri reddederek yozlaşmamıza sebep oluyor. Türk milleti olarak aşağılanmaya o kadar alışmamış ki, sürekli boynumuz büyük dolaşıyoruz, sonra da en olmadık şekillerde kendimizi ispatlamaya çalışıyoruz. Böyle yapmayalım! Ben şu anda olduğum kişiden zerre kadar rahatsız değilim. Siz de olmayın. Ben doğru bildiğimi savunur, bilmemiş bir konu konuşuluyorsa susar ve dinlerim. Siz de doğru bildiğimiz şeylerin daima savunun, ama ilk önce "doğru şeyler bilme" yolunda da aktif adımlar atmaya istekli olun.

Hani herkes içi boş ve kof bir şekilde "İnsan olmak ne demektir? Neden buradayız?" gibi soruların peşinde dolanır duruya. Bana sorarsanız bu sorunun cevabı o kadar yakınımızda ki, göremiyoruz. Cevap, hepimizin içinde aslında. Bence, insan olmanın sırrı, ünlü bir İslam aliminin şu duasında gizli: "Allah'ım, ben öldüğümde vücudumu büyüt ve cehenneme koy. Öylesine büyüt ki, benden başka hiçbir Adem oğlu için cehennemde yer kalmasın..." Sorarım size, acaba hangımız tüm insanlığı kurtarmak için, sonsuza kadar süreceğine inandığımız bir cehennemi göze alacak kadar insan olabildik?

"İnsanoğlunun ilerleyişini sağlayan yegane şey, içindeki hırs ve savasma içgüdüsüdür" demis bir düşünür. Birçok teknolojinin ve ilerlemenin ilk olarak savaşlar için icat edilmesinden yola çıkmak, belki de bu kuram doğrudur. Bir bütün olarak insanoğlu ilerlemek ve gelişmek zorunda. Bununla yükümlü. İlerlemeyen tüm sistemler zamanla entropi durumuna girer, gerilemeye başlar ve en sonunda yok olur. İnsanoğlu bu yüzden sürekli gelişmeli. Ama eğer ki insanlık olarak ilerlememizi sağlayan şey, içimizdeki kötü taraf ise, onunla da aktif olarak mücadele etmemiz gerekiyor. Demek ki iyiye ve kötüye, aydınlik ve karanlığı içimizde beraber bulundurmak zorundayız. Ama karanlığın bir avantajı var bu savaştan: Siz bir şey yapmazsanız önce sizin içinini kaplar, sonra etki alanınızda insanlara akmaya başlar. Aydınlik ise yayılmak için aktif çabayı, emeği ve fedakarlığı gerektirir. Bu yüzden, iyi bir insan olmak zor ve bu yüzden dünyadaki iyilerin sayısı az. Ama unutmayın karanlık, mum işinden bile çekinir. Önemli olan, yeteri kadar mum yakabilmek. ■

İnbox

Inbox'a ulaşmak için
inbox@level.com.tr
adresine posta atabilirsiniz. Donanımla ilgili konular danışacağınız,
donanim@level.com.tr
adresine göndermeniz daha hızlı cevap almamızı sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Dergisi - Inbox Mevüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

KAPAK GELİYOR ŞİMDİ!

 Selam Level'cılar ve her daim Level'ci kalanlar.

1- Neden her sene ekran kartı değiştirmek zorunda kalıyorsun? Düşük sistemde mükemmel grafik hayal midir? Yoksa donanım üreticileri oyun firmalarına yüksek sistem gereksinimi oyun yapıtlarına diye para mı vermektedir? (Bu ne komploteori kardeşim?)

1- Komploteori falan değil, elbette donanım üreticileri oyun yapımcılarıyla ortaklaşa çalışıyorlar. (Oyunların başında neden NVidia, ATI, Intel logoları çıkıyor zannediyorsun?) Ama bu birlikte sadece cebimizdeki paracıkları emmeye yaramıyor. Oyun teknolojisi hızla ilerliyor. Doğal olarak da donanım firmaları oyun yapımcılarına "kardeşim, oyunumu benim teknolojime göre optimize edersen, sana şu kadar fon ayırrım, ayrıca teknolojiyi kullanabilmen için mühendis veririm" diyor. Biz de eskisine oranla çok daha hızlı gelişen ve güzelleşen oyular görüyoruz. Ama cebimizdeki delik, sürekli "delik" olarak kalyor, o ayrı.

Düşük sistemde mükemmel grafik ise hayal değil. Bak PS2'ye: 600 Mhz işlemciyle, günümüz PC'lerini zorlayacak oyuları çalıştırıyor. Bunun sırrı da PS2'nin tek konfigürasyonu olması. Yani bir yapımcı oyun yaptığı zaman, oyunu köküne kadar optimize edebilir. Bunun nedeni, dünyadaki tüm PS2'lerin donanımının aynı olmasıdır. Dünyadaki PC konfigürasyonu sayısı ise, dünyadaki PC sayısı ile aynıdır. Böyle olunca, PC oyun yapımcıları da "en azından şu işlemci ve su kadar ekran kartı gücüyle çalışabilecek" oyular yapmak zorunda kalyor.

2- Far Cry'da Ubisoft imzası varken Crysis'de EA Games logoları dikkat çekici. EA Games Crytek'i satın mı aldı?

2- Crytek, FarCry'in PC versiyonunu bitirdikten sonra Ubisoft'la yollarını ayırdı. CryEngine teknolojisinin hakları CryTek'te, FarCry isim hakkı da Ubisoft'ta kaldı. Daha sonra da EA Games ile Crysis için tek oyunluk bir anlaşma imzaladılar. Aslında gerçek şu: CryTek oyun dünyasında şu anda o kadar güçlü bir konumda ki, istedikleri zaman istedikleri firmaya çalışabilirler, herkes de onlara seve seve kapılarını açar.

3- Gerçek zamanlı strateji ile sıra tabanlı strateji arasındaki fark nedir?

3- GZS'lerde sen oyunun başında hiçbir şey yapmadan beklesen bile zaman süreklili akar. STS'lerde ise bir sonraki hamlesi yapmak için dileğinden kadar düşünecek zamanın vardır, çünkü bir sen, bir rakibin hamle yapar.

4- Okuldan bunalmış biri olarak soruyorum: Sizin dergiye kapağı atmanın bir yolu var mı?

4- Ne kapağı? Tencere kapağı mı? (kendimden iğrendim!)

EDİM CAN ÖZELİK

KONGO!

 Selam Sinan abi. Haziran sayınızı görünce kesinlikle sormalıym dedigim birkaç soru geldi akıma.

1- Anlaşılan seneye konsolların senesi olacak. Bu bilgisayar oyularında bir düşüse neden olacak mı, ne dersin?

1- Bu ne tür bir düşüse kastettiğine bağlı. Satış olarak diyorsan, zaten PC oyuncuları konsol oyunlarından az satmıştır hep. Yok, PC'ye özgü güzel oyullarda bir düşüş olacak mı diye soruyorsan, sana Mart sayımızdaki "PC Oyunculuğu Ölmeyecek!" dosya konumuzu tavsiye ediyorum. O yazında 30 maddede PC oyunculuğunun neden hep güçlü olduğunu anlatmıştım. "O sayıyı kim arayacak şimdii?" der isen, "PC'ye gelecek sene çıkacak oyuların ufak bir kısmı şunlardır" derim ben de sana: Crysis, Battlefield 2142, Supreme Commander, Hellgate London, Spore...

2- Süpermen geri dönüyor mu. Sence hak ettiği bir oyunu yapılr mı?

2-Dönmese de olur aslında (Amerika'nın "super gücüyle" ilgili her seye buz gibi soğum). EA bir Superman oyunu üstünde çalışıyor, ama standart bir film oyunundan fazlasını da beklemiyorum.

3- Ufukta yeni bir ödüllü yarışma gözüküyor mu?

3- Ufukta gözükmüyor, her ay yapıyoruz zaten. Son 3 aydır reklam sayfalarımızı dikkatle okuyanlar, Level Online'da girebilecekleri özel adresi görüp "Level Okur Anketi"ni doldurdular, kazananlar da ödüllerini aldılar bile.

4- Ben seneye kismetse "üniversiteti" olacağım. Güzel yurdumun bütün illeri gözümde aynı, fakat hayatımın önemli bir kısmında oyunlar yer alıyor ve ben turnuvalara katılmak istiyorum. Sizin de bir şekilde içinde yer alığınız turnuvalar en çok hangi illerde yapılmıyor? Zira sizin yer almadığınız bir turnuvada bulunmak istemem.

4- Bütün büyük illerde de ayağı yapan World Cyber Games var. Ama tavsiyem, üniversite eğitimini nerede yapacağı gibi, hayatının tümünü etkileyebilecek önemli bir kararı, "nerede oyun turnuvasına katılabilirim?" gibi bir kısṭa göre belirleme. Oyunlar iyidir, eğlencelidir. Ama eğitimim tüm hayatının ne şekilde gelişeceğini belirleyecek, bunu unutma.

5- Beş yüz YTL'yi aşmayan, son oyuları rahatlıkla oynayabileceğim bir ekran kartı söyler misin?

5- Donanım Pazarı'ndaki ideal sistemin Sapphire X1600 TX'i sana 360 YTL'ye malolur. Şu anda daha güçlü bir ekran kartına para harcama, çünkü gelecek yıl Windows Vista çıkışında bir sürü masrafa gireceğiz hep birlikte. Hatta şu anda sistemin idare ediyorsa, hiç masrafa girme, Vista'ya kadar paran cebinde dursun.

6- Son olarak Dünya Kupası'ndaki favorini öğrenebilir miyim?

Futbolla pek ilgim yoktur da...
İyi çalışmalar...

Gökhan Yanık

OKS'DEN DE, ÖSS'DEN DE...

 Bütün Level ailesine selamlar. Level'ı daha yeni almaya başladım ama Level okuyacağım diye bilgisayar bile oynamıyorum. Ama bir dahaki yıl OKS yüzünden sanırım Level'i fazla okuyamayacağım (neyse ki bir dahaki yilla aramızda daha kocaman bir yaz tatili var).

Zaten başımıza ne gelirse üç harflik kısaltmalardan geliyor: OKS, ÖSS, LGS, okuyucu kaybettiriyor bize. Bir tek KPSS bizi dürtmüyor (dürtüyor mu yoksa? Lan?!)

Neyse ya, üzülme sen. Sınavını başıyla verdikten sonra biz seni burada bekliyor olacağız inşallah.

1- Bir çok bilgisayar oyunu için çok fazla çaba harcanıyor ve ortaya o kadar emek verilerek bir oyun çıkıyor. Ama siz gidip bu oyullara Level Shit veriyorsunuz ve bu Level Shit'lik oyullar gerçekten içrenç oluyor.

Tamam buraya kadar bir sorun yok.

KAPALI OTURUM NEDEN KENDİMİZİ "BEN BİR OYUNCUYUM" DİYE TANIMLIYORUZ?

Gönderen: *Lorem ipsum dolor*

"Ben bir kitap okuyum" diyemezken "ben oyuncuyum" de-dirten ve Level dergisi gibi yayınlarla, büyük oyun turnuvalarıyla kendine aidiyet duygusunu kazandıran sey nedir? İlk bakışta "ben televizyon izleyicisiyim" ya da "sinemaya gitmeyi sevirim" demenin hiçbir ilginç yanı yok görünüyor. Çünkü artık popüler olmaktan da öte, modern insanın hayatı iyice sınırlı iki seyden bahsediyoruz burada. Oysa oyunlar FRP, metal gibi daha az popüler ve belli bir kristal kitlenin takip ettiği seyler daha çok görünüyor. Keza oyun, FRP ve metal dedigimizde bize aza çok aynı seyleri ifade etmesi ve bunlardan biriyile alakadar olan kimsenin büyük olasılıkla diğer ikisiyle de alakadar olması bu yüzden zaten.

Ancak aidiyet duygusunun sebebi yalnızca bu mu? Son 50-60 yılda dünyadaki ekonomik/politik gelişmelerin büyük nispette büyümüş teknolojinin bir yansımاسından ibaret oyunlar. Yani sanıldığı gibi 'popüler'े karşı bir durus değil; bizzat mevcut mekanizmanın içindedir. Televizyon karşısına oturtulup bir güzel kıvama getirilen kitle de, World of Warcraft başında saatlerini harcayan ve çoğu zaman yasamsal gerekliliklerini bile bastırın kitle aynı potada eritiliş istenen kırama getirmektedir. Fark sadece bu mekanizmanın toplumun farklı kesimlerine farklı şekilde uygulanmasıdır. Seda Sayan'ı herkesin idolü haline getirmek bu yüzünde bile yeterince zor. Aslında "ben oyuncuyum" dedirtecek bir özelik bulunmamasa karşın, görünürdeki farklılıklar kışılere göre küçük topluklara daha fazla kılıyor. Ancak kötü haber su ki, gün geçtikçe bu farklılıkların ve oyuncuyum diyen kitlenin kabusu olan popülerleşme iyice belirlenmişmekte. Devasa online oyunlar ile iyice ivme kazanan bu durum, yeni nesil konsollar ile artık durdurulamaz noktaya geldiğinden "ben oyuncuyum" demek artık o kadar kolay değil.

Gönderen: *Burçak Özol*

Neden PC ve konsol oyunları, neden "biz oyuncuyuz"?

Oyunlar bizim gerçek hayatı mümkün olmasına da, olmak ya da başarmak istediklerimizi gerçekleştirmeye olanak tanıyor.

Ben her zaman hızlı bir spor arabamın olmasını, sahil yolunda Drift stilleri denemeye hayal etmişimdir.

Gerçek hayatı buna yapamam. Birincisi, olabilirim. İkincisi, başkasını öldürülmem, üçüncüsüye mevcut arabamiza zarar verirem babam beni öldürür. Eh oyunlar buna el veriyor. Oyun oynamayan insanların içinde kalan trafik canavarsız arzalarını nasıl bastırıldıklarını araba sürerken gayet net bir şekilde fark ediyoruz.

Oyunlar görsel zekayı geliştirmektedir. Oyuncular fark etmese de ciddi bir kültürel alt yapı sağlıyor. Hemen her konuya ilgili bilgilere eğlenceli yoldan ulaşabiliyor. Örnek olarak, ben Railroad Tycoon 2 oyunu sayesinde borsanın, hisse senedinin, bedelsiz bölünmenin, ekonomik hayat doğrusunu ne olduğunu öğrendim. Bir şirket nasıl işletiliyor, ne zaman borç alınmalı, ne zaman bono çıkarılmalı, vesa... "Theocracy" isimli oyun sayesinde History of Western Civilizations dersinin finalinde 10 sayfalık Aztek tarihi yazısı o dersimi A- getirmiştim. Oyunlar zararlı mı dedi birileri? Duyamadım...

Ha bu arada, kim demis oyuncular kitap okumazlar, kültür aktivitelere katılmazlar, asosyalırdır diye. Bence oyuncu diye tanımladığımızı insan zaten ciddi bir Kültürel aktivitenin içeresindendir. Kişiin ilgi duyduğu, sevdigi bir oyun pek tabii ki oyunun içeriği ile ilgili bir konu hakkında o kişiye bir kitap okuma isteği verebilir. Ayni şekilde oyunun müziği ile benzer türlerde müziker dinletilebilir, aynı oyunu oynayan insanlarla kaynaşıp sosyalşımelerini sağlayabilir. Bu konu ile ilgili sınırsız örnek yazabilirim...

Bir oyun bir insana o oyunu oynayabilmesi için tamamen yeni bir lisans da öğretebilir, en azından adım attırır. Benim Japonca meraklım gibi. İnsanları cahillikten, yobazlıktan kurtarıyor oyunlar. Şimdiye internet kafeleri doldurulan "sokak serserisi" şeklinde lans edilen çocukların, oynadıkları oyunlar ne olursa olsun, oyun oynamayan akrana göre daha başarılı olacakları hayatlarında. Çünkü yaratıcılık adını verdigimiz bir yetenek arka planda geliştirmeye başladılar. Ülkemizin yaratıcı insanları ihtiyacı olduğunu düşünürsek, neden olmasın, gülmez, o serseri dediklerimiz belki profesör, mühendis, yenilikçi bir is sahibi olabilirler. Hayata geniş çerçeveden bakabilemeyi, neden sonu ilişkilerini çözübülemeysi, insan ilişkilerinde nasıl davranışılması gerektiğini, bu tip faydalı

yetenekleri eğer ailelerinden alamıyorlarsa, neden oyunlardan alamasınlar, tabii ki de alabilirler.

Gönderen: *Volkan Soylu*

Bence bunun iki sebebi var. Biri sosyal bir sebep, diğeri de tamenen kişisel.

Genel sebep aslında birkaç ay önce yaşadığımız olayların bütünden ibaret:

Bilgisayar oyuncuları, 'oyun' oynayanlar veya onun gibi isimlere giren kişiler, bilgisayarla ilgilenenler için bir nevi sosyal sorunları olan insanlar. Kendilerini internette birleşip 'tarikat' kurma veya tarz bir seyler yapma ihtiyaci duyan insanlar. Arkadaş bulamayınca WoW'a oturan veya sadece internetten arkadaş edinebilen insanlar. Kendilerince haklı sayılabılır, saatlerimizi harcıyoruz oyunlar uğruna. Ama bu (bence) önyargılı bakmак için yeteleri bir neden değil. Sonuçta internet kafelere gidip CS oynayanlara kızlar, anneler babalar veya ilgilenmeyen 'asosyal', 'ezik' veya tamamen tüketen falan gibi isimler konuşuyorlar. Ve tabii ki haklı olarak bundan rahatsız oluyor herkes. Dolayısıyla 'oyuncu' ismi altına giriliyor, herkesin coğulluğu katılıyor, dertlerini sırkı kendi omuzlarında taşımak istemiyor çünkü ve insanın sosyal bir varlık olmasının sonucu, sorunlarını tipki kendileri gibi diğer oyuncularla paylaşıyorlar. Yani herkeste toplumsal bir refleks yatıyor.

Kişisel sebep ise tamamen benim sahip görüşüm. Ben kitap da okurum, resim de çizerim, müzik te dinlerim.. Ama oyun da oynarım. Benim için ne fark var ki diğer seylerden? Ha dünyalarına GTA SA'da CJ gözleme bakmışım ha Kara Kule serisinde Roland gözleme. Ne fark var ki aralarında? Bir insan oynadığı bir oyundan bir mesaj, bir anlam çıkarmıyor mu? Anlam godtür sırı heyeçanlanı, adrenalinal bile yetmez mi? Yeter ise sinemada aksiyon filmliz izlemekten ne farkı kalı bunun? Bu o kişiinin oyun oynamasını bir başkasının oturup müzik dinlemesinden nasıl farklı kılabilir? Ben klasik olarak gördüğüm bir kitap ile zamanında deliller gibi oynadığım bir oyundan arasında bir fark görmüyorum. Veya hala oturup dinlediğim Use Your Illusion 2 arasında.

Ben nasıl beni ben yapan diğer seylerle sahip çıkyorsam oynadığım oyunlara ve çocukluğumdan beri içimde olan oyuncu ruhumu da sahip çıkarım. O yüzden de oyuncu derim. O yüzden de oyuncuyum.

Gönderen: *Edim Can Özçelik*

Bence oyunları sevmemizdeki temel neden oyun oynamak karakterin geleceğini bizim kararlarımıza ve yönetimimize şekeleme olası. Örneğin bir film seyredenken o film ne çekilmişse onu görmeye mahkumuz ancak oyunculukta film karakterini bizi yönetemiyor. Bu yüzden bir ikinci dünya savası filmi seyredenken Call of duty oyarkenkinden daha az heyecanlanırız. Birini izlemekle o kişi olmak arasında fark bize "ben oyuncuyum" dediriyor.

Gönderen: *Prince Darkdestiny*

Bizler oyuncu sıfatına sahip kişileriz. Biliriz ki, kitap okumak veya televizyon izlemek gibi değildir oynamak. Bir sanat işidir. Hayata söz geçirilmek, bir amacın olduğunu anlamaktır oynamak. Her yigidin bir oynası stili vardır. Oysa onlar hep aynı biçimde okur kitapları, aynı biçimde izler televizyonlarını. Yapılmış bir sanatı izlerler. Fakat oyunda sanat eserini kendi düşüncelerimizle birleştirip ortaya bambaşa dünyalar sunarız.

Oyun oynamak basit ve kolay bir iş değildir. Hayal gücü gerektirir. Bir nevi farklı bir dünyada yaşamaktır. Oyun oynamak, kendine hükmetmektr. Tolkien'in çizdiği yoldan değil, kendi yolundan gitmektr.

Cok güzel yorumlardi, ama sanırım ilk soru için biraz zor oldu, çünkü az sayıda cevap gelmedi. Emek harcayıp beyin firtına-mıza katılan herkese teşekkürler. Gelecek ay daha fazla katılım olması için biraz daha kolay bir soru soruyorum, hazır misiniz:

"Türkiye'de oyun yapmak neden bu kadar zor? Sebep sa-dece kopyanın yaygın olması mı, yoksa hayatımızın diğer yönlerini etkileyen başka bazı özelliklerimiz mi engelliyor bi-zizi?"

Cevaplarınızı inbox@level.com.tr'ye atacağınız postalarla beraber bekliyoruz.

Ama peki bu oyunları yapan insanlar, bu oyunları oynarken bunların bu kadar kötü olduğunu anlamıyorlar mı da bu oyunları piyasaya sürüyorlar? Veya şirketlerin başkanları bu oyunları hiç oynamadan mı onaylıyor?

1- İşin ilginç yanı ne biliyor musun?
Gerçekten de bazları oyunlarının kötü olduğunu anlamıyorlar. Biliyorsun, bazen oyun yapımcılarının ofislerine gidiyoruz ve oyunları daha yapım halindeyken görüyoruz. Orada oyunlarıyla ilgili gördüğümüz eksikleri söyleyince laf kalabalığıyla geçistirmeyi tercih ediyorlar. Hiç unutmadam, çok beklenen bir aksiyon oyunun yayına manadan bir ay önceki halini görmeye gittilimizde, ana karakterin kütük gibi hareket ettiğini görmüşük Fırat'la. "Keşke ana karaktere daha çok animasyon hazırlasaydınız" dedik "sağa sola yuvarlansa, duvarın arkasından elini çıkartıp ateş edebilse çok iyi olur" diye de ekledik. Ama o sırada yapım ekibinin lideri "bakın! yukarıda martılar uçuyor ve seslerini bile duyabiliyorsunuz!" demekle meşguldü, bizim söylediğimizi duymadı galiba.

2- İleriki sayılarda Call of Duty 3 ile ilgili bir şey yazabilir misiniz?

2- Tabii ki :)

3- Google Earth'de görüntülerin bazı yerlerde çok net olduğunu fark ettim. Bedava olan Google Earth bu kadar iyiye, askeri amaçlarda kullanılanlarıyla Amerika evimizin içini bile görebilir mi?

3- Çok net olan bölgeler yerleşim yeri (ben kendi evimi, ofisimi, her bir seymi buldum, çok mutlu oldum :) Dağda baryda uydu gezdirmenin manası olmadığı için Toroslar'a yaklaşmıyorum ama İstanbul'un dibine kadar girebiliyorsun. Amerika'nın görüp görmeyeceğini bilmiyorum ama evimin içi o kadar ilgisini çekiyorsa buyursun baksın.

4- Geçen sayının Inbox'ında Guild Wars Factions diye bir online oyunundan bahsetmiştim. Onu nereden bulabiliyorum ve fiyatı ne civarda olur acaba?

4- Internetten sipariş edebilirsin. Türk sitesi olan weblebi.com'da 105 liraya, İngiliz sitesi gameseek.co.uk'den 25 paunda (76 lira) alabiliyorsun.

Death Knight

BEN AMCA

Başlarda pek kaygılı değildim. Lise başlığında, günlerimiz "Haha, hihii, zil çaldı top oynayalım" diye geçiyordu. OSS,

ABC, FPS, bunları pek takmıyordum. LGS (OKS) yeni bitmiş, kurtuldum diye düşünüyordum. Yanılmışım.

Bir yıl sonra, işin ciddiyetini kavramaya başladım. Aslında hiçbir şey bitmemiş, aksine yeni başlıyordu. Kaygılı bir biçimde, son sınıfa gectigimde, hayatimin değerli bir yılının milyonlarca soru, binlerce test ve yüzlerce sınav tarafından tarumar edileceğini acı bir biçimde, yaşayarak gördüm. 24 saatlik zaman diliyi içinde, sadece 8 saat evde oluyordum, o da uyumak için. Hayattan tam umudumu kesmişken, bir gün amcam geldi ve "büyük sınav, büyük sorumluluk getirir" dedi. Bu söz geleceğimi değiştirdi ve yılmamaya karar verdim. Büyük bir sınava girectim ve bu büyük sorumluluk getiriyordu. Şimdi son hafta ve geleceğim 3 saat, 15 dakika içerisinde yapacaklarımı bağlı. Bu düşünceleri kafamdan attim, masama oturdum ve 123134. sorumu çözmeye devam ettim.

Selam Level çalışanları. Malum ÖSS geldi çattı kapımıza (kapıma). Oturmuş inbox'ı okurken alttaki gri kutuyu okudum ve "bunu" yazmaya karar verdim. Umarım beğenirsiniz. Oyunculuk konusuna yer kalmadı görünüşe bakırsa.

Neyse artık başka sefere. İyi çalışmalar.

Mert Doğan

Amcان akıllı adammış Mert. "Amaan! Sinavmış minavmiş, bırak bunları, gel kafamızı çekelim" diyen versiyonları da var ortalıkta. Zorlu da olsa, mantıksızlığını her an sorgulasaki da ÖSS ülkemizin bir gerceği. İstediği/istemediği bir yeri kazanan/kazanamayan herkese geçmiş olsun diyorum.

Amerika'da öğretmenlik yapan bir tanıdığım var, onunla eğitim sistemini tartıştırdum geçen gün. Orada da genler daha eğitimim en başında seviye sınavlarına tabi tutulup büyük çoğunluğu "sen alt tabaka olacaksın", azınlık bir kısım da "sen yönetici olacaksın" diye ayrıiyor ve tüm eğitim hayatı boyunca daha baştan belirlenen bu çizgiden çıkmıyorlar. Görüyorsun ki, nerede olursan ol, insan elinden çıkan her türlü sistemin kendine has dezavantajları var.

ÇETELE

 Subat 2004

Yaşım 12. İlk kez yeni bir dergi okuyacaktım. Adı Level'dı. Okudum ve ondan sonra her ay alımıya başladım.

Subat 2005

Level'i okumaya başlayalı bir yıl oldu.

Hala okuduğum için çok mutluyum.

Subat 2006

Level'a ilk mailimi gönderdim. Bu ayda abone olmamın ilk ayyidi. Hem Level geç geldi hem de mailime cevap gelmedi. Başka bir zaman bir daha yazarımdan dedim, umursamadım.

Mayıs 2006

Bu sefer cevap gelir umuduyla bir mail daha yazdım.

Haziran 2006

Belki biraz Level'i eleştiriyyordum ama bu dergideki insanların eleştiriye açık olduğunu düşünüyordum ama öyle olmadı. Ne mailim cevaplandı, ne de dergide çıktı. Tamam dergide çıkmamasının bir önemi yoktu ama sonuçta bu dergideki insanlar eleştiriye açık olmasa bu dergi ne yapsın?

Şimdî de eminim bu mailime cevap yazılmayacağına, ama bir Level okuyucusunun nereden nereye geldiğini görmenizi istedim. Bu gerçekleri biraz da diğer Level okuyucuları görsün istedim. Tabii siz bu gerçekleri dergide gösterebilirsiniz.

Utku Özgür

Merhaba Utku, bize kızmışın ama postanın cevaplanmamasının, bizim eleştiriye açık olmamamızla bir ilgisi yok. Şöyleden anlatayım istersem: Dergide en çok e-posta bana gelir. Hem kendi adresim dahil 5 farklı e-posta adresine baktığım için günde en az 60-70 normal (çöp olmayan) e-posta alırım. Eh, haliyle bunların hepsine de cevap yazamam. Hatta çoğunuyla hiçbirine cevap yazamam. Ama (bunu söylemekten dilimde tûy bitti ama) hepini okurum. Eğer e-postanı bana gönderdiyisen, bu yüzden cevap almamışındır.

Sana bir ipucu: E-posta atanken, o konuya en ilgili kişiye atanın hızlı cevap alma ihtimalin artar. Bir oyunla ilgili mi soracaksınız? İncelemenin altında ismi olan kişiye yazın, seve seve cevaplaşın ("Allah rızası için bir okuyucu da mail atsun!") diye yanıp tutuşan yazarlarımız var :) Donanım sorularını donanim@level.com.tr ve olgay@level.com.tr'ye, CD ve DVD ile ilgili problemleri levelcd@level.com.tr adresine, abonetik ve eksik sayfalı/hasarlı dergi problemlerini de abone@vogel.com.tr adresine atın. Ne kadar çabuk cevap aldiğinizde şaşıracaksınız. Yani diyorum ki, aklınıza gelen her postayı da bana atmayın yahu! E-postaları ayıklamaktan, bir de üstüne posta yemekten tipim kaydı! Aaaaa!

ASLAN COMMANDER, YAPARSIN SEN!

 1- Supreme Commander çok güzel bir oyun olacak gibi ge-

liyor bana. Oldukça beğendim videosunu. 2007'de çıkıyor diyorlar doğru mu?

1- Doğrudur.

2- WoW'da LVL 33 Priest'im var. Priest'leri idare etmek çok kolay değil de, bir iki öneri lütfen!

2- WoW'da Priest yönetmeyi 2005'in başlarında Online sayfalarımızda yazmıştık. Tekrar o konuya geri döneceğimizi sanmıyorum.

3- Nintendo Wii HDTV gerektirmiyor değil mi? Değilse onu almak için özel jet ayarlayacağım valla. Hem ucuzmuş da. 250 dolar. Sanırım 6 Kasım'da Amerika'da çıkıyor değil mi?

3- Evet ve evet. Sen böyle her şeyi bilip, her sorduğu nu kendin mi cevaplayacaksın? Öyleyse ben gideyim, karsıda işim var.

4- Sizin derginizin arada bir yaptığı esprileri çok severim. (Ape Escape 3 tam bir komedyidir!) Bu esprileri sevmeyen bir komşucuk var bende, onun esprileri "Adamin biri yattıktan sonra karısı da vapur, ahahah!" şeklinde olduğundan, bana bir öneri verin. Ben de ona yeni bir beyin satın alımlı olayım.

4- Üzgünüm ama komşun için çok geç kalmışız. Kendisini benim "Temel Reis'ten sonra Intermediate Reis ve Advanced Reis geliyormuş" esprimin yanına gömdük.

5- Tam bir Stronghold hastasıyım ama bu ikinci oyun ne böyle? Stronghold Legends sizce güzel olacak mı?

5- Hiç ümitlenme derim.

Not: Son sayınızda "Bir araya her sorunun altına cevapları gelecek şekilde yerlesim yapmışınız, okuması oldukça kolaydı, tekrar eski düzene dönemez misiniz?" diyen arkadaşa buradan binlerce teşekkür!

O da "rica ederim" diyor telepatiyle.

Mert Ussaklı

ADAM FIRÇA, KIZ NE YAPSIN?

 Merhaba, bu size ilk mailim ve çok duyguluyum şuna. Çünkü bana neredeyse tüm Üniversite yıllarda eşlik ettiniz ve farkında olmadan çok güzel bir dostluk yattınız. Hani insan bazen sıkılır, çok zor hislere kapılır, ne yapacağını bilemez, uzaklaşmak ister. İşte bütün bu durumları unutmamı sağlayan bu büyük emeğinize çok teşekkür ederim.

Hakan, emin ol ulaştığımız bir kişinin bile hayatında en ufak bir fark yaratıyorlarsak, bu bizi ayakta tutmaya yetiyor. Yürekten sözlerin için çok teşekkürler.

Benim sadece bir kaç küçük sorum olacak bir adventure sever olarak.

1- Monkey Island 3'ü orijinal olarak Türkiye'den nereden satın alabilirim?

1- Eski oyunları Türkiye'de bulmak tam bir bela. Heleki orijinal olarak imkansız. Sana amazon.com yolları görüneceğini (10 dolarla satılıyordu).

2- Microids den yeni bir adventure haberi var mı?

2- Maalesef, ufukta görünmüyör. Sibirya soğuklarına mahkumuz.

3- Sizce en güzel adventure oyunu hangisidir? Ya da tavsiye edebilecekleriniz neler olabilir?

3- Uuu, o kadar çok var ki: Ağlamak için Sanitarium, gülmek için Grim Fandango ve yalnızlığı tatmak için Myst serisini mutlaka oynamalısın. Zor bir oyunla kafayı yemek istiyor isen The Dig'i tavsiye ederim. Maniac Mansion serisi, Sam and Max ve Full Throttle'ı da oynamamış adama "adventure oyuncusu" payesi vermiyorlarmış diye duy-

dum.

Son olarak da sizin söz ettiginiz Another World'ü satın aldım ve süper bir oyun herkese kesintikle öneririm.

Zamanı olmayan bir oyun ama değil mi? Kim 15 yıl önce yapılmış diyebilir?

Kalın sağlacakla.

Hakan

YAHOO TOOLBAR'DAN KURTARIN BENİ!

Öncelikle merhaba sevgili Level ekibi. Çok uzun zamandır size yazmak istiyordum ama OKS adlı (iğrenç bişey tavsiye etmem) sınavdan yeni çıktım. Yorgunum tabii, insanın emeklerini 2 saate sığdırıyorlar.

Ben ilerde E3 adlı oyun cennetine gitmek istiyorum. Ama oraya normal kişilerin alınmadığını duydum. Ben de üzüldüm. Sadece gazeteci, basın mensupları ve oyun yapımcılarının (e haliyle) gittikleri söyleniyor. Bu bir yana, ben oraya gitmek istesem bile ne kadar bir ücret ödeyeceğim? Bir aralar 1000\$ deniyordu ama bilmiyorum. Zaten bunun için size danıştım. Sorumu cevaplarсанız belki ilerde E3'te sizinle buluşum. Hepinizin iyi çalışmalar.

MADAKA

Merhaba Madaka. E3'e 18 yaşından büyük herkes girebiliyor. Ama sadece oyun sektöründen olan insanların girebildiği özel odalar, konferanslar ve toplantılar var. Hatta oyun sektöründen de olsan giremeyecek yerler var. Ama yine de gez gez bitmeyen bir yer E3, oyun dünyasını seven herkesin bir kere olsun görmesini isterim.

Giriş de öyle 1000 dolar falan değil. 300 ila 600 dolar arasında değişiyor (başına beleş :). Ama esas para, ABD'ye uçaşa ve otele gidecek, "heyow 300 doları topladım!" diye sevinmeden önce bir Los Angeles uçağı biletinin fiyatını sor, bak nasıl kendine geliyorsun.

ELİNİZ DEĞMİŞKEN, TUĞBEK'TEN DE KURTARIN!

Sayın S.A. Nasilsınız? Umarım iyisinezdir. Bu ay sizi aralıksız takibimin 3. yılı.

Sağol, iyiyim. Ben de kim bu her köşeyi dörünce karşıma çıkan herif diyyorum.

Hemen bir kaç soru soracağım:

1- Benim Call of Duty orijinal değil, acaba multiplayer oynayabilme imkanım var mı?

1- Evet.

2- PS 3'ün fiyatı ne kadar olacak?

2- Ucuz versiyonu 500, pahali versi-

yonu 600 Euro olacak. Tabii bu fiyat ülkemizde çeşitli vergilerden dolayı biraz daha artacaktır. Benim tahminim, 1.500 YTL civarında olacağı yönünde.

3- İki gündür Level forumlarına üye olmaya çalışıyorum ama bir türlü bana mesaj gelmiyor?

3- Bazen bu sorun olabiliyor, artık düzelttil. Eğer hala üyelik mesajı gelmediyse, tekrar kayıt olmayı dene lütfen.

4- Call of Duty 3'ün sadece yeni nesil konsollar için çıkacağı söyleniyor, bu doğru mu?

4- Maalesef doğru :

Sağlıcakla kalın.

Berkay Dalkılıç

KENDİMDEN DE KURTARIN!

Merhaba sevgili Level ailesi... Hiç uzatma niyetinde değilim, sorularıma geçeyim... Aslında gelecek sayıda eski yönteme geçeceksiniz sanırım ama ben yinede 1-2-3 diye sorayım ^_^

... başka türlü sorsan yine 1-2-3 şeklinde getirecektim ben sorularını.

1- Yurtdışından kredi kartıyla NDS Lite getiriceğiz. Hangi siteler güvenilir olabilir? Türk sitelerinde çok pahalı... Play-Asia veya TOYS'n'JOYS güvenilir midir? Neredeyse yarı fiyatı. Veya daha başka nerelerden alabilirim?

1- Her ne kadar pahalı olursa olsun, Türkiye'den alınca garantisini, teknik desteği tam olacağı için onu tercih etmeni tavsiye ederim. Yok, ben illa Asya tarafından alacağım dersen, bizim o söylediğin iki siteyle de sahси olarak hiç işimiz olmadı. Ama çeşitli forumlarda özellikle play-asia.com'un güvenilir olduğu yazıyor.

2- Nedir bu Knight Online'dan çektiğimiz? Daha iyi (ve bedava) oyunlar varken neden herkes Knight Online oynuyor? Aslında sorun internet kafecilerin yüklemesi değil. Bazi kafelerde Silkroad var, WoW (tamam bu paralı ama Private Server'ları da yüklü oluyor...) var, Gunz var. Ama oyun oynamaya gelenler BFME 2 veya Knight oynamaya geliyorlar.

2- İnternet kafe oyunculuğu bizden çok ayrı bir fenomen. Bir oyunun iyi veya kötü olmasına göre değil, orada her şey kulaktan kulağa yayılıyor. Adam bakıyor, herkes aynı oyunda, en yakındakine "bu nedir hacı?" diye sorup da liyor oyuna. Yıllarca da başka bir şey oynamıyor ondan sonra. Yitip gitdiyor.

3- Gunz oynayan var mı dergide? Benim BF çok iyidir, önceden söyleyeyim ^_

Maalesef yok.

Tansel Esen ■



INBAKSCIK

ben çok seviyorum bu oyunları ama yenisinde çıkarırsınız – umit alsahin

Ich kann nicht sprechen Deutsch! Über alles!

Sinan Abi, ben kendimi bildim bileli E3 dosyasında Boothbabe'li fotoğrafların hepsinde kızlarla sarüşa dolaş olan Tuğbek Abi olur. Biraz da fotoğrafları o çeksin, sen kızlarla sarüşa dolaş ol. Bu derginin başında sen varsın ne de olsa. – quicksilver

Ama öyle deme, Tuğbek çok iyi bir insan. Fotoğraf makinasını kullanmama izin veriyio...

Sinan abi, dergileri üst üste koyunca yazilar ters oluyor. Dergileri üst üste ters koyunca da kapak gözüküyor. Diğer dergilerde öyle değil. Bir çözüm istiyorum. – Şahin Cal

Dergileri yan yana koyabilirsin?

Bu ay ki chip dergisinde "Hellgate : London" oyunundan bahsedildiğinivardı. Bunun tam linkini yada nerelerden indirebileceğimi söylerseniz çok sevinirim. Yoksa bu oyun 2007 de mi çıktı. Ayrıca dergilerinizi içerikleride çok güzel. Hepnizi emeklerinizden olayı teşekkürler.... – Serseri Aşık

[ARKANA BAKMADAN HIZLA KAÇÇ...]

WoW'un incilerini görünce ben de SilkRoad'ın incileneğini dökeyim bari dedim:

- Abi türk müsün?
- Hayır
- Ok sorry...

- Abi 15k gold versene sende para çuktur hadi be.
- Napcan?
- Lyahuang'a ıslınlancam..
- İşinla mı doğdu? – Tansel Esen
Sevgi seli olup akmak istiyorum.

Oblivion'dan kendimi ayırmaya yöntemleri verir misiniz? Bilgisayara yapmışım durumdayım da.

-hellboyhasan-

Kelin merhemi olsa, beygirine sürer. Anvil'den Bruma'ya seksen saatte gidiyor hayvan! Deeh!

Haziran ayında derginizi büyük bir heyecanla aldım ve Inbox'ın Alican ile ilgili bölümünü gördüm. Hemen mayıs sayısını okuduktan sonra alttaki "yaş sınırı"nın yanında +18'i görüneceğim. Eğer bu bir hata değilse gerçekten de insan hakları örgütlerinin sizin kovalaması gereklidir. – Birand Özer

İyi niyet dileklerin için teşekkür ederiz. ■

ESKİ TÜFEK LER GAZA GELİNCE



Kafa Ayarı

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ

OOO

BİR LEVEL YAYINIDIR
SAYI 11, TEMMUZ 2006
00 YTL



BİR BARDAK GROG RİCA EDEYİM

"Korsan olmak için nereye başvuruyoruz acaba?" Monkey Island, Guybrush'in bu sözleriyle başlamıştı ve uzunca bir süre hayatımızın parçası olmuştu. Adventure türünün altın günlerini yaşadığı 90'larda, iki firmannın, Lucasarts ve Sierra'nın yaptığı her oyun birer şaheserdi bizim için. Bugün bile benzeri görülmemiş esprileriyle (başka hangi oyunda "Game Over. You Have Died." mesajını gördükten ve Credits ekranının yarısını izledikten sonra, ana karakterin "Hey bir dakika! Bir yanlışlık yaptim!" diyerek olayı başa sardığını gördünüz ki), her birini çözduğumuzde mutlu olduğunuz bulmacalarıyla, "en usturuplu küfür edenin kazandığı" düellolarıyla, 90'lı yıllarımıza adventure oyunları damgasını basmıştı.

Grafik, ses ve yapay zeka teknolojisi ilerledikçe, sabit arka planları, durağan oynamış yapılarıyla adventure'lar, hızlı tüketmeye güdümlü oyuncular tarafından yavaş yavaş terk edildi. Hiçbir zaman unutamayacağım, adını az önce andığım oyunları yapan ustalar, başka işlere yöneldi. Ama herkes "adventure türü artık öldü" dese de, asla ölmeli. Justadventure.com, Adventuresoul.com gibi siteler, bu türün hayatı kalmamasını sağladı. Sadece kötü bir döneme atlattı ve yavaş yavaş kırıdanmalar başlandı. Point & click adventure oyunları olsun, 360 derece dönen sabit resimler üzerinde oynananları olsun, eski tarz adventure'lar her ay birer ikişer geliyor. Üstelik, Dreamfall, Fahrenheit gibi oyuncularla adventure türü hem hız, hem interaktivite, hem de başka türlerde olmayan sinematik anlatım şekli kazamıyor. Ve işini bilen amatör yapmacılar, gelişen grafik ve fizik teknolojilerini kullanarak adventure türünde gerçek bir Rönesans gerçekleştirmeye hazırlanıyor. Gelecek ay DVD'mizde de bulabileceğiniz Penumbra bu "yeni nesil" adventure'ların ilk örneği olacak.

Ama birden çok geleceğe gittim ben. Bir yerlere tutunun da geçmişe gidelim sizinle. Bırakalım delikanlı Fosil Abimiz adventure'ların geçmişinde bizleri biraz gezdirsin. ■

icindekiler

LOAD# Sayfa.129

Giriş

Sayfa.130

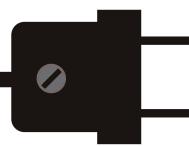
FOSİL ABİ

Sayfa.132

YOKSA SİZ HALA

Sayfa.133

TAITO LEGENDS 2





CENK TARRHAN

FOSİL ABI

ADVENTURE'LARA BİR HALLER OLUYOR, İYİ DE OLUYOR...

Adventure dünyasının zaman tünelinde küçük bir seyahat yapalım, nereden nereye geldik, istişare edelim.

Elbette herkesin stili, beğendiği oyun, oyun türü farklıdır. Bu konuda kimseye söz düşmez, "senin dibin kara, benimki zenci, onunki Jackie Chan" diyemez. Zaten böyle de olması gereklidir, aksi takdirde oyun dünyası nasıl ileri gitse?

Bana gelince... Ben oldum olsayı adventure'ların hastasıyım. Hala da elimde adventure oyunu geçtikçe bitirmeden başından kalktırmam pek görülmez. Bunu en iyi Sinan bilir. Haftada en az bir kez "yeni oyun var mı?" diye aşağıya indiğimde (ne haftası? günde bir kez! - Sinan), "Half Life otuz sekiz çıktı, Doom seksen yedi geldi, Metal Gear Solid'in betası var" gibi cevaplar alırmı, bu durumda da "ha, demek yeni oyun çıkmamış" deyip geri sektiğim çok olmuştur.

Bende bu adventure hastalığı tee Commodore 64 zamanında başladı. O zamanlar bugünkü gibi grafikler, arabirimler, hareketler falan feşman olmadığı için, komutları klavyeden yazarak oynadığımız "Text Adventure'lar" vardı. "TURN RIGHT, OPEN DOOR" gibi basit komutlar neye de "Elindeki makası balonun üzerinde kullanır, tavandaki avizeyi tutan ipi kes" gibi karmaşık komutları bulmak ananızı ağılatırırdı. Elimiz İngilizce lügati alır oyunu çözmeye çalışırırdı. Örneğin bir Spiderman vardı. Gündümüzün hoplamalı zip-lamalı örümcek adamı ile karıştırmasının, kükürtük bir kare içerisinde sabit resimlerde ekranда kalas gibi dururdu. İşlemleri yapmak için alt tarafaktaki alana "sola git", "kapıdan gir", "kertenkele adamı cir-mikla" gibi şeyler yazar, "ya tutarsa" diye beklerdiniz. Yaptığınız işlenin sonunda ekranada bir şey olmazdı ha, sadece alta bir yazı çıkar "Amanı! Kapının altında anahtar bulundu!" veya "kertenkele adam sana gericik oldu, ağızını kırıd" derdi, siz de ona göre ilerlemeye çalışırımdı. Son derece basit olmakla beraber, insannı yaratıcılığını ve zekasını geliştirdiği için ben bu türü çok severdim (bunun bir de Hulk'lu versiyonu vardır).

Biz bu sabit ekranın önünde elimizde klavye, sepet gibi durup, tıkır tıkır yazarken akranlarımız ellerinde joystick savaşa girerlerdi, ama biz bu ilk göz ağrımızdan bir türlü kurtulmadık. Yıllar sonra, PC'ye geçtik, adventure maceramız burada da devam etti. Indiana Jones, Leisure Suit Larry, Martian Memorandum gibi arabirimini gelişmiş çizgi adventure'lar, onun arkasında bilgisayarların gelişmesine paralel olarak Sanitarium, Gabriel Knight, Broken Sword gibi etkileşimin az, ama çizimlerin mükemmel olduğu point-and-click grafik adventure'lar, ondan sonra da daha da gelişmiş arabirimle sahip adventure'lar birbirini izledi. İki üç sene öncesinde bu adventure olayı en kral devrinin yaşıyordu, bizim de ağızımızın suyu akyordu.

Ancak bu mesut hayat pek uzun sürmedi. Genelde adventure türünü seçtiğim için özellikle geçtiğimiz bir yıl benim için bir iskenceden farksız olmuştı. Bir senedir piyasaya bir elin parmaklarındandı az sayıda doğru dürüst adventure çıktıığı için büyük yastaydım. Bunun en büyük nedeni adventure türünde olan ilginin azalması ve dünya çapında adventure oyun üretken firmaların bir kısmının hedeflenen pazar başarısını yakalamayı patır patır batması, bir kısmının da başka mecralara akması oldu. Netekim geçen ayki yazımızda da altı Stabilo kaleme dikkaatle çizmiş olduğum gibi "bu iş böyle olmayacak, hay bin kunduz!" demek suretiyle bir PS2 aldım da oyun oynamaya geri döndüm.

YENİ BİR ADVENTURE DALGASI

Ama bir de bakayım ne göreyim? Sanki sözleşmiş gibi, bu adı adventure firmaları "aha bu herif PS2 almış, dır biz bir ton ürün çikartılmış da PS2'sine elini bile dokandıramasın" dediler ve iki üç tane adventure oyun birbiri ardına sökün etti. Hemen arkasından da birçok klasik adventure oyununun yeni bölümlerinin üretilicek olduğu haberleri ajanslara bomba gibi düştü. Ben ördek gibi bir PC'ye bir de PS2'ye bakarken bu iki dünyayı (en azından benim için birleştirilen) bir oyun ile tanıtmış ve adventure hastalığım tekrar nüksediverdi. Da Vinci Şifresi'nden bahsediyorum elbette. Bü-

yük ihtimalle bu ayın Level'ında bahsediyorlardır, ama vela-kin önce PS2 versiyonunu ele geçirdiğim için ona girişim ben ve bir o kadar da iyi oldu. Yillardır adventure oynayan ve hayatı "pixsel avlamakla" geçirmekten hafakanlara gark olmuş biri olarak Da Vinci Şifresi'nin oyununun joypad'e uyarlanmış arabirimini gözlerimi yaşarttı, ne yalan söyleyeyim. İşte yillardır beklediğim adventure arabirimini budur arkadaşlar. Oyun firmalarına naçizane tavsiyem, bu arabirimini acilen araklamaları ve bu yöntemi kullanan bir sürü oyunu piyasaya çıkartmalarıdır. Kullanımı son derece kolay, insan ekran karşısında maymun etmeyen, examine olayını (adventure'cılar bilir, fare ile dütgün çalışmayan examine seçenekleri nice genç bünyeleri heder etmiştir) bu kadar kolaylaştırın bir arabirim kopyalanmayı hak ediyor, budur yanı.

Türünün hasta olmasanız da yine de bu oyunu bir denemenizi öneriyorum, adventure dünyasının sıcak atmosferine siz de kapılacak ve kafa karıştıran bulmacaları çözmenin zevkine siz de varacaksınız. Şimdi de tek bir duam var, bu maymun istahh Level'cılar oyuna bidolu birçok puanlar versinler (Sinan duyar mısın feryadımı), bu oyun çok tatsın ve yeni adventure'lar yapılsın. Bir oyun türünün böylece kara toprağa girmesi engellensin ve hak ettiği yere tekrar gelsin. Ben de TV karşısındada sevdigim bu türü sabah akşam oynayayım, bulmaca çözmekten coztayım. Fena olmaz mı netekim?

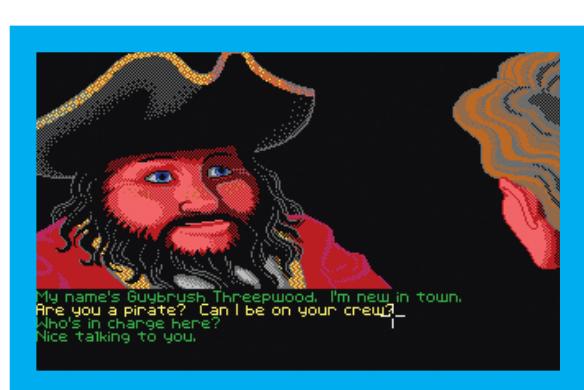
Resimli Mini Adventure Tarihi Atlası

Not: Bu atlas tamamen yazının kendi sevdigi oyunlardan seçilmiştir. Level ahalisinin müdahalesi yoktur, şahsi oynamanın, pas vermemenin dibine vurulmuştur.



office furniture was removed. There's a small window out of which I see the sky, and I see here LIZARD. I see an exit north.

Sene 1984, adventure türü yeni yeni doğuyor: SPIDERMAN.

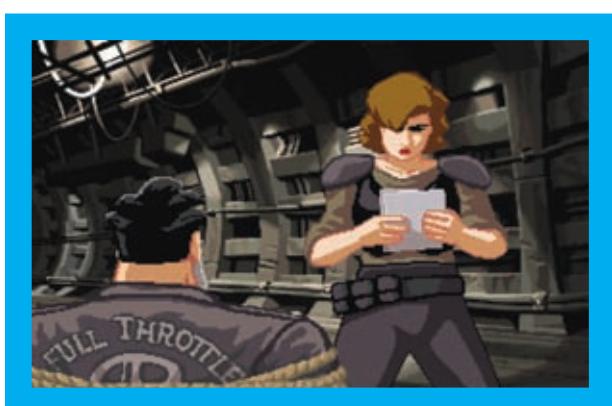


My name's Guybrush Threepwood. I'm new in town.
Are you a pirate? Can I be on your crew?
Who's in charge here?
Nice talking to you.

1990 geldi ve sonu gelmez diyaloglar başladı. Daha sonraki yıllarda bunun iki süper devamı daha çekildi: THE SECRET OF MONKEY ISLAND.



Sene 1992, ses yok, görüntüler ve metin ile idare ediyoruz, korkunç fare tıklamaları başlıyor: INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS.



1995 yılında çıkan bu oyunu hatırlamayan var mı? Yenisi çıkaçak dediler sonra yalan oldu: FULL THROTTLE.

1995 yılını tek geçmek olmaz, bir ara bu tür de meşhurdu, diyaloglar ve bazı olaylar mini filmler şeklinde konurdu oyuna, grafik yetersizlikten dolayı hem görüntü çok kötü olurdu hem de oyuncuların boyutu inanılmaz büyümüştü: GABRIEL KNIGHT, THE BEAST WITHIN.

Topkapı Sarayı, Ayasofya ve bizim memleketin bilumum mekanlarında geçiyor, benim çocukluk arkadaşım bizzat rol alıyor içinde, bir de arabirimini var ki... daha ne olsun. Sene 97: BYZANTINE: THE BETRAYAL

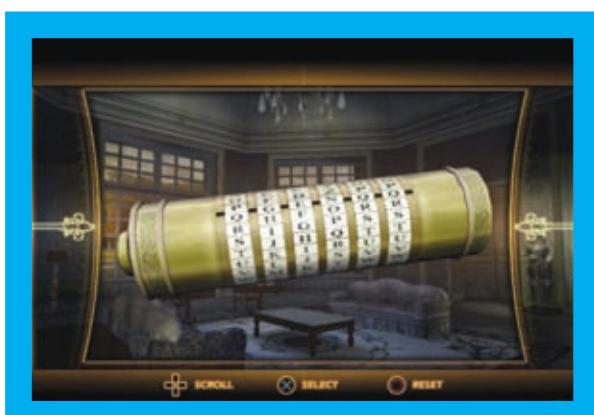


1998'e geliyoruz. Hikâyeler fantastik, grafiklerin eli yüzü düzeliyor, ille de piksel avlama yapmak zorunda kalmiyoruz: GRIM FANDANGO.

İşte en çok sevdiklerimden biri, sene 2002. Grafik detay ve duygusal hikaye konusunda tavana vurulmuş durumda. Benoit Sokal'dan: SYBERIA.



Atlasımızı en son oynadığım DA VINCI CODE ile bitiriyoruz. 2006 yılının bence en güzel oyunu, bakalım diğer Level'cılar ne diyecek? (seni üzmek istemeydi Fosil Abi, ama... – Sinan) ■



FOSILMAN'S ADVENTURE TOP 15

Not: Aşağıdaki sıralama, yazarın tamamıyla başından sonuna oynayıp bitirdiği ve sevme yüzdesine göre en çok beğendiğinden en az beğendiğine göre sıralanmış bir liste olup 3. şahıslarda hükümsüzdür. Listedeki oyunların çoğu tarihi eserdir, bir yerlerden bulunup download edilmiş oynansa yeridir.

1. Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned
 2. Broken Sword: The Smoking Mirror
 3. Grim Fandango
 4. Syberia
 5. Nancy Drew Serisi
 6. Byzantine: The Betrayal
 7. Indiana Jones and the Last Crusade
 8. Cryo Atlantis Serisi
 9. The Longest Journey
 10. Day of the Tentacle
 11. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge
 12. Egypt II: The Heliopolis Prophecy
 13. The Cameron Files: Pharaoh's Curse
 14. Sanitarium
 15. Runaway: A Road Adventure
- Timelapse (Myst klonu, ama ben bunu daha çok sevdiydim)





YOKSA SİZ HALA TEKKEN 5 MI OYNUYORSUNUZ?

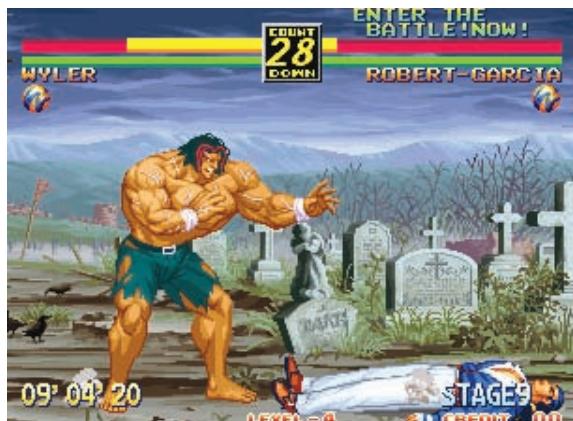
Dövüş oyunu deyince aklumiza her ne kadar ilk sırada Tekken, Mortal Kombat veya Street Fighter gelse de, aslında dövüş oyunları dünyası sanıldığından daha kalabalık. Üstelik göz ardı edilen buncu oyun içinde gerçekten oynamamayı hak eden değerli yapımlar da var. Eminim ki birçoğumuz bu oyunlara denk gelmiş, ama o an en popüler olan oyunlara jeton sallarken görmezden gelmişsinizdir.

Bu ay biz de bu arka planda kalmış güzel güzel dövüş oyunlarına göz atalım istedik.

Art of Fighting 3: The Path of the Warrior

Dövüşmek de sanat dallarına katılmış!

Art of Fighting ilk olarak 1992 yılında SNK tarafından piyasaya çıktı. Tabii o zamanlar The King of Fighters yoktu ve Real Bout henüz 1 yaşındaydı. SNK bu -çok sonra efsane olacak- iki oyun için yemedi yediirdi, giymişti giydi. Art of Fighting'i ne yapıp ne edip Mega Drive'ında oynayabilmiştim. Bol bol gamepad tuşunu içeri kaçırmıştım ama gamepad'ım maalesef bu üçüncü oyunla hiç tanışmadı. Çünkü ben çoktan başka limanlara yelken açmıştım. Ama Arcade salonumuzda bir gün bu rota bozuldu.



Oyun için ağızından çıkan ilk şey "harika" olduğunu söyleyelim. Oyunu artık Ryo ve Robert'la daha iyi hâkim olmuş, yapılabilecek komboların çeşitliliği artırılmıştı. Tabii combo mantığı o zamanlar şimdiki gibi yüzlerce hit değildi. Dört, bilemedinizin beş vuruş yapabilmek hem zordu hem de yeterliydi. Oynamanın dışında aksallanın bir diğer gelenme de oyunun grafikleri idi. AoF 3'ün grafikleri on yıllık ama inanın ki 2B oyunlar arasında hala zirveye oynayabilecek kalitede.

Eğer AoF oynamadan önce KOF oynamaya başladığınız, bu oyunda Takuma, Eiji, King, Kasumi gibi birçok tanık isimle karşılaşabilirsiniz. Eğer hala tanışmadığınız da, evet, hiçbir şey için geç degildir (King'e son vuruş olarak bir fireball - halk arasında Aduket - atın bakalım).

The Last Blade 2

Taklit etmedi, taklit edildi

Oyun hayatımın en başlarında, elde silahlı oynanan dövüş oyunlarını pek sevmeydim. Bana pek eğlenceli gelmezdi. Bir büyük metrelik Katana ile nasıl öyle hareketler çıkarılabilirdi! İşte çocukluk mu desem, damak lezzetinin tam oturmamış olması mı demem, bilemiyorum ama şu anda beni Samurai Shodown'dan sonra en çok etkileyen dövüş oyunu Last Blade 2 olmuştur. Çünkü LB2'nin en büyük özelliği 'hissedebilmek'ti. Gerçek hayatı hiç yapmadım ama sanırım birine Katana ile girişsem aynı duyguyu hissederim. Kihem etle buluştuğu her anda, oyuna daha da çok kapılıyor, yapılabilecek onlarca hit kombolarla kendinizi gerçek bir "master" gibi hissediyordunuz. Tabii bunularm içine entrika dolu karakter sonlarını dahi etmiyorum... Eğer filmi çekilebilecek derecede etkileyici dövüş

oyunlarını tecrübe etmek istiyorsanız LB 2'ye ilk sıraya vermelisiniz.



Double Dragon

Kimse bunların ikiz olduğunu inanmıyor

İlk gördüğümde çok şaşırılmıştım DD'u, çünkü ben bu adı sadece, tek oyundan ibaret sanardım ki o da dövüş oyunu değildi. Meğer Technos, oyunun dövüş versiyonunu da yapmış. İlk başlarda oyuna hiç mi hiç alışamamıştım çünkü yapılan hareketler Street Fighter II'deki gibi çevirmeli değil, ileri veya gerili yapılyordu. Karakter modelleri çok büyütüktü ve gözümüz yoruyordu. Her karaktere özel iki adet süper güç vardı ve yedirebilmek çok zordu. Çünkü oyunun işleyiş tarzi, rakibin hangi hareketten sonra hangi hareketi yaptığıni ezberlemeye dayalıydı. Aradan zaman geçince DD'un değerini anladım. Kompleks olmayan oynaması ve satranç gibi taktikleriyle DD kesinlikle çok iyi bir dövüş oyunuydu. Gerçi ben DD'ı sadece iki karakterle oynayabildim! Biri Amon diğeri de Billy'dir. Özellikle Amon adlı Ninja'yi hala özler, arada bir DD oynamarım. Aşağı, yukarı ve dört tuş ile yapılan elektrikli süper güçler kadar da, yapılması mühîş zevkli hareket çok az vardır bu oyun dünyasında.



Ragnagard

İki arada bir derede kaldıktı

Ragnagard çok garip bir dövüş oyunudur. 1996 yılında çıkışının verdiği bir garipliktrı bu aslında. Saurus firması o yıl piyasada belirmeye başlayan 3B dövüş oyunlarından bir hayli etkilenmiş ama çoğu oyuncunun 2B dövüş oyunlarından hâlâ kopamadığının bilinciyile kolları sıvamış ve ortaya Ragnagard'ı çıkarmıştır. Tahmin edeceğiniz gibi oyular 2B düzlemden oynanıyor ama (neredeyse) 3B olarak tasarlanmıştır. Oyundaki her karakter için motion capture teknigi kullanılmış ve ortaya çok güzel bir tablo çıkmış (Dead or Alive ve sevenler Ragnagard'ı da sevecektir, bzk. Hatun dövüşüyle oy-



nama sanatı). Ayrıca oyunun çok iyi fon müzükleri vardı. Ne Japon ninnileri gibi bayık, ne de metal konseri gibi sert; tam ortasını tutturmuşlar ve dinlemesi kesinlikle keyifliydi. Ne yazık ki beklenen ilgiyi göremedi ve devam oyunları yapılmadı. Çok üzgünüz. Tahmin edemezsiniz.

Ninja Blade's

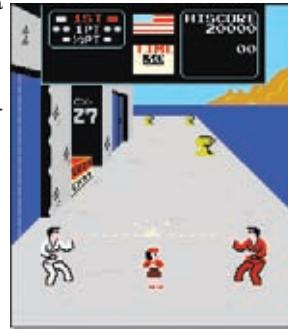
Günahımız neydi Neo-Geo, NE?! Siz hiç hayatınızın bir döneminde Neo-Geo sistemi almak için delirdiniz mi? Gördüğünüz her çekik gözaltıye "Abi sende Neo-Geo var mı?" diye sordunuz mu? Ben sordum, hem de defalarca (Türkçe bilmediklerini sonra öğrendim tabii). Metal Slug'dan sonra beni deliye çeviren bu dövüş oyunu, arkadaşlarımla aramı bozdù defalarca kez çünkü birçoğu ona bir "talkit" muamelesi yapıyordu (Samurai Shodown takıldı derlerdi). Ben de onlara tam tersini söylerdim çünkü oynanış neredeyse tamamen



farklıydı SS'dan. Bu oyunu farklı kılan şey oynanış stiliydi (gerci ben Karasu karakterine bayıldım, tam The Crow'a benzetti). Dileyim ki bir yumruk attınız, işte buradan sonrası yeteneğine kalıyordu. Yumruktan sonra hemen diğer yumruk tuşuna basabilir, ardından da diğer iki tekme tuşuya seri kombinasyonlar yapabilirdiniz. Eğer süper gücünüz doluya da bu güzel komboyu özel gücünüzle bitirebilirdiniz. Aynı şeyi, ilk olarak tekme vurduktan sonra da yapabildiğimizden, çok fazla hareket yapma imkânımız vardı. Ama SS böyle değildir. Az ama öz vurur, defansa geçersiniz. NB'de ise tam tersi, vurmak her şeydir. Hem bir Ninja defansı yapar mı? Öleceğini bilir ama yine de öldürmek için saldırır. Hosss.

Karate Champ

Tuyla kırmaktan, kartal duruşuna, oradan "cilala-parlat'a Bu oyun belki de bu listeye fazla eski kaçıyor (1984) ama inanın ki şu ana kadar belirttiğimiz oyunları yapan adamlar, bu oyunla gençliğini harcamış insanlardır. Karate Champ, en bir ilk 2 kişilik dövüş oyunudur. Tabii ki oyun şimdî gözümüze çok ilkel gözüküyor ama kendi zamanında bir devrim niteliği taşıyordu çünkü aynı anda birden fazla hareket (örneğin sağ + yukarı gibi) komutlarını algılayabiliyordu (bu mantık daha sonra Street Fighter'in çikmasına neden olmuştur). Oyuna ilk önce kısa bir pratikle başlıyorduk ve ardından gelsin kupalar gitsin rakipler şeklinde turnuvalar katılıyorduk. Kombo yoktu bu oyunda. Şuursuzca rakibe saldıramadız. Çünkü rakip mindenize basardı tekmemi. Geri taklâyı ilk kez bu oyunla sevdik, denedik, boyumuzu incittik. Şu boğalu bölüm ne kadar zordu, hatırlıyorum da... Hele bu dönemde Karate Kid filmi çıkmıştı, o dönemi gören herkes en az sarı kuşak alana kadar Karate kurslarına gitmiştir. Keşke PS3'e next-gen halini yapsalar da oynasak, ah ah... ■



TAITO LEGENDS 2

GÖVDE GÖSTERİSİ SIRASI ŞİMDİ TAITO'DA...

Ak sakallı oyun firmaları dur durak bilmeden, eski yapımlarını bese onar paketleyip ayda bir piyasaya sürüyorlar. İşte bu ak sakallı, çınarlı oyun firmaları arasında yer alan Taito da, "Durun! Beni de bekleyin!" dercesine eski oyunlarını derlemeye devam ediyor.

Taito Legends 2'de tam 39 oyun bulunmaktadır. Bunların birçoğu bize oldukça yabancı oyunlar çünkü çoğu çoğu arcade salonlarında yer alanlardan ve bizde de bu kültür oldukça sık olduğundan 39 oyunun neredeyse yarısıyla ilk kez karşılaştık. Ama bu bile başı başına bir zevk çünkü ilk kez gördüğümüz oyunların bazıları gayet eğlenceliydi. Hatta bu oyunları zamanında nasıl oynamadık diye üzüldük. Bunlara örnek olarak Cleopatra Fortune, Darius Gaiden, Don Doko Don (gelmİŞ geçmiş en kötü oyun adları listesine kafadan girebilebilir). Tabii bunların yanında efsane oyunlar da bulunuyor. Üç farklı Space Invaders'la karşılaşınca bir hayli duygusal anlar yaşayabiliyorsunuz. Aynı şekilde, platform türünün lolipop çocukların Liquid Kids'i, futboldaki şiddet ifade eden Football Champ'i, Shoot 'em up'da devrim yaratılan Metal Black'i, "İyi ki SF II çıktı" dedirten Violence Fight'i oynadığımızda da her şeyin



grafikten ibaret olmadığı günleri hatırlayabiliyoruz.

Taito, özel sistemiyle oyunları bir emülatör kullanarak oynuyor muş hissini yok etmiş, ne bir yavaşlama, ne de istenilen yerde Load/Save imkânı var. Sonsuz jetonunuz da yok. Klavye üzerinden çoğu oyunu iki kişiyle oynayabiliyor olmamız da gayet güzel olmuş. Bunların dışında pek bir ekstrasi olmayan bu paket (efsane Space Invaders'ın arkasındaki kişi Toshihiro Nishikado'yla yapılan röportajı unutmayın), nostaljiyi ve Taito eserlerini sevenleri bir süre oyalayacak kalitedeki paketi PC, PS2 ve Xbox için bulabilirsiniz. ■

LEVEL NOTU

80

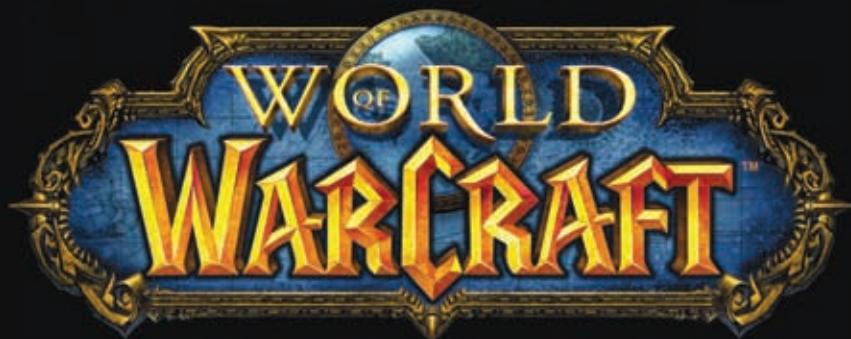
Yapım: Empire Interactive **Dağıtım:** Taito
Yıl: 2006 **Platform:** PC, XBox



14 günlük
deneme sürümü,
1.11 Update'i ile
birlikte sadece
LEVEL'da!

Gelecek ay

Herkes



Oynayacak!