

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

DOSYA

WORLD OF WARCRAFT'ta
hayat 60'ından sonra başlar!

LEVEL

NİSAN 2006 • 6,50 YTL (KDV Dahil)
2006-4 • ISSN 1301-2134 • Sayı 111

FARCRY'IN YAPIMCILARINDAN **CRYYSIS**

GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ FPS OLABİLİR Mİ?

EN SONUDA GELDİ! **CALL OF CTHULHU**

TOM BOMBADİL A.S. İFTİHARLA SUNAR:

BATTLE FOR 2 MIDDLE EARTH

THE **GODFATHER**

REDDEMEYECEĞİNİZ BİR OYUN

100 CM x 35 CM
BOYUNDU DEV
"THE GODFATHER"
POSTERİ
VERİYORUZ!



İNCELEME DRIVER PARALLEL LINES » GALACTIC CIVILIZATIONS 2 » X3: REUNION » GT LEGENDS
ONIMUSHIA 4: DAWN OF DREAMS » SWAT 4: STECHKOV SYN. » FINAL FIGHT STREETWISE VE DAHASI...
İLK BAKIŞ MEDAL OF HONOR AIRBORNE » BAD DAY L.A. » MEDIEVAL 2: TOTAL WAR » BIOSHOCK
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON » MOUNT & BLADE » RISE AND FALL CIV. AT WAR VE DAHASI...

K.K.12 FİYATI 6,25 YTL
9 771 301 21316



Bu ay nasıl bir kapak bekliyordunuz? Muhtemelen "Battle for Middle Earth 2'yi kapak yaparlar bu ay" demiştiniz kendi kendinize. Veya Godfather'ı beklemiştiniz kapakta. Belki de Commandos Strike Force'u... Evet, çok sayıda güzel oyun çıkacağını ayılar öncesinden biliyorduk. Kapak seçimini yaparken oldukça zorlanacaktık. Ama geçen ay sonunda gelen bir e-posta tüm planlarını değiştirdi.

FarCry'ın ardından CryTek firmasının sahibi olan Yerli kardeşlerin en büyüğü olan Faruk'tan geldiyordu posta. "Merhaba Sinan" diyordu Faruk, "yeni oyunumuz CrySis'i duymuşsunuzdur. Önümüzdeki ay size oyunu göstermek istiyoruz". Bunu okuyunca gözlerim parladı resmen. Beynimde bir şimşek çaktı sevinçten. Türkiye gibi, oyun piyasasının sadece tüketim üzerine döndüğü ve büyük firmaların dikkate almadığı bir ülkede, bir oyun dergisinin "exclusive" patlatması inanılmaz zordur. Dünyanın en başarılı yapımcı ekiplerinden olan Crytek'in yeni oyununu, CGW, Edge gibi saygın oyun dergileriyle aynı anda biz de kapak konusu yapacaktık... Üstelik Crytek ekibi bu dergilere, oyunun hikayesini anlatmamış, son bölümünü göstermemiş ve belki de FPS türünde yeni bir çağ açacak birçok üstün özelliklerini söylememiştir. Bize söyleyeceklerdi...

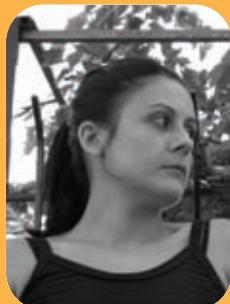
Oyunu yazma görevini ona verdigimi duyan Tuğbek'in ne kadar büyük bir hızla çantasını topladığını görseniz, oturup ağlardınız.

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr



KESİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

İZLER TAZE, FAZLA UZAKTA OLAMAZLAR

E3 yaklaşıkça yapımcı ve yayıncı firmalar, bütün kış Gollum tripleri atarak kendilerine sakladıkları projeleri ucundan da olsa göstermeye başladı. İnanmayacaksınız ama Duke Nukem Forever 2 (tane tane söyleyeyim; İ-K-i) bile duyuruldu. Ama Mart ayının sürprizleri, ismi ve içeriği henüz netleşmemiş iki Call of Duty oyunu ile gelecek yüzyılda geçen yeni Battlefield oyunu, Battlefield 2142 idi. Her iki oyundan da koparabildiğimiz kadar bilgiyi Keşif Birliği sayfalarımıza ekledik. Ayrıca Keşif Birliği olarak bu sayıda müthiş bir Civilization baskısı altındaydık. Oyun için çıkışağı açıklanan Warlords genişleme paketi, Stronghold'un yapımcıları tarafından geliştirilen CivCity oyunu ve Level Cup'ta esen "kimmiş bakalım buraların en iyi Civ 4 oyuncusu" mücadele sebebiyle neredeyse bütün sayfalarımızda bir Civilization bağlantısı söz konusu. Yeni Sid Meier's Railroads! oyununu da unutmamak lâzım.

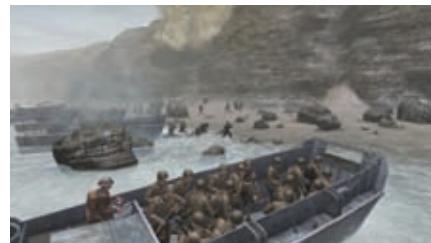
Geçen ay çitlattığımız Medieval 2: Total War'u araştırmak için Mehmet kalktı ortaçağ Roma'sına kadar at sürdü, izlenimlerini yazdı (merak etmeyin "Memet Firarda" yapmadı, Romalı kızlara giysilerini nereden aldıklarını sormadı, "marhaba Türkiye" de dedirdi). Devasa online oyunlar arasında sessiz ve derinden yükselmeye devam eden Türk yapımlı Mount & Blade'i uzun zamandır kendisinden haber almadığımız Ekrem (Maelstrom) yazdı, böylece niye haber almadığımız da ortaya çıktı. Ayrıca Kaan, yemek masasını işgal eden Age of Mythology ordusunun marifetlerini, Ant da bir Dr. Jekyll edasıyla Bioshock'un bünyede yaratabileceği değişiklikleri anlattı. Yine de benim favorim, Berkant'ın döktürdüğü Level Cup sayfası... Sebebini final maçını okuduktan sonra anlayacaksınız! O ne güzel yazı öyle Allah'ım!

SAVAŞ HENÜZ BİTMEDİ CALL OF DUTY MODERN WARFARE

» Call of Duty 2'ye genişleme paketi haber beklerken, resmi ağızlardan değilse de "güvenli kaynaklardan" yayılan birtakım bilgiler sıradaki iki Call of Duty oyunu hakkında aydınlanmamızı sağladı. Bunlardan Modern Warfare isimli olanı dikkat çekici. İkinci Dünya Savaşı'nın değişik cephelerinde sürüp gideceği sanılan seri, Modern Warfare ile Ortadoğu'ya sıçrıyor.

Önunda İngiliz ya da Amerikan ordularından birinde ve yine sıradan bir asker olarak terörist avına çıkacağız. Hatta ilk görevimiz, Ortadoğu'lu bir diktatörü koltugündan indirmek (kim ki bu?!)...

Önunda, Londra'da "hücre evi" basmaktan Kuzey Atlantik'te gemi batırmaya, Kimyasal silah tehdidine karşı çölde operasyon düzenlemekten şehirlerin üstünde helikopterle gözcülük yapmaya kadar çok çeşitli görevler olacağı söyleniyor. Modern



çağın susturuculu suikast silahlarını, gözyaşı bombalarını, mayınlarını ve diğer ölüm makinelerini kullanabileceğiniz Modern Warfare için yeni bir grafik motoru da geliştiriliyor.

Yapımı planlanan diğer CoD oyunu ise eski gelenekten; olaylar Normandiya şıkkartması üzerine kurulu. İki oyun için de resmi açıklama ve ilk ekran görüntüleri için beklemedeyiz, muhtemelen E3 sırasında açığa çıkarlar. ■

BU SEFER DAHA PARLAK CHROME 2

» Biz Polonyalı yapımcı Techland'i tüm kuvvetleriyle Call of Juarez'in yapımı için çabalıyor sanıyoruz. Hatta, ismindeki ışılının çok azını yansıtabilen 2003 oyunu Chrome'u tamamen unutabilmek için böyle bir vahşi batı oyunu yapmaya karar vermiş bile olabilirlerdi. Oysa Techland bu oyundan umudunu kesmemiş meğer. Zira Call of Juarez'in çıkışmasına sunun sırasında bir ay kadar kalmışken, Techland'den itiraf gibi bir açıklama geldi: "2005 başından beri bir yandan da Chrome'un devam oyununu geliştiriyoruz, pişman değiliz".

Bir bilim-kurgu FPS oyunu olan Chrome'un devamı için firma bir hayli iddialı; "bilim-kurgu oyunlarında devrim etkisi yapacak" diyorlar. Oyunun konusu hakkında bir açıklama yok ama 64 oyuncuya kadar destek verecek olan takım tabanlı yeni multiplayer modu, gerçekten de Chrome'un harcanmış potansiyelini yeniden diriltmesine katkı sağlayabilir. Oyun hem PC hem de yeni nesil konsollar için tasarlanıyor, çıkış tarihi ise henüz belli değil. ■



KÜÇÜK CANAVARLAR YİNE PİSTE MICRO MACHINES V4

» Codemasters'ın efsaneleşmiş yarış oyunu Micro Machines, yaz başında geri dönüyor. PC, PS2, PSP ve DS platformları için tasarımı süren bu dördüncü sürümde, yine küçük araçlarımıza birbirinden çığın boost ve silahlarla donatıp yollara döküleceğiz. Micro Machines V4, yeni birkaç mod dışında serinin önceki tadındañ pek de uzaklaşmayı düşünmüyorum. Ama tabii ki 25 araç çeşidi, 750 arabası, 25 silah türü, yine birbirinden entervesan "pist" seçenekleri ve tabii eskisine göre çok daha gelişmiş grafikleriyle MMV4'ye içerik bir hayli yenilenmiş olacak. Yeri gelmişken ve Acclaim de hazır yeniden faaliyete başlamışken, hatırlatmadan geçmemeyeceğim: Bir de Revolt vardı hani, uzaktan kumandalı oyuncak arabaları yarıştırıldığımız... Onu da yeniden görmek istiyoruz. ■



SOĞUKTA OYNAYINIZ!

BATTLEFIELD 2142

» Battlefield serisi şaşırtmaktan ve dolayısıyla heyecanlandırmaktan vazgeçmiyor. Tam Kesif Birliği sayfalarını toparladık, kapatıyoruz derken birdenbire tanıtım videosu, basın açıklaması ve ekran görüntüleriyle ortaya çıkıveren yeni Battlefield oyununu kaçınılmaz olarak sayfa planına ekledik.

Oyun her şeyden önce ismiyle şaşırıyor: Battlefield 2142. Geleceğe, hem de buzul çağının başladığı, dünyanın iki kutuplu bir savaş meydanına döndüğü bir distopyaya ev sahipliği yaptığı bir zamana gidiyoruz yeni oyunla. Sadice toprağın değil her türlü doğal kaynağın her zamankinden daha kıymetli ve paylaşılmaz olduğu 2142 yıldızdayız ve dünya Avrupa Birliği ile Asya Koalisyonu'nun güç çekişmesine sahne oluyor (o zamana kadar Türkiye AB'ye girmeyi başarısız yuttuk demektir). Oyunun videosunda göreceğiniz mech'ler, optik kamuflajlı birimler, APC'ler, geleceğin tasarımlı hava birimleri gözlerinizin fal taşı gibi açılmasına neden olacak. Kullanacağımız silah ve birimlerin oynanışa tümüyle yeni bir yaklaşım getireceği ortada ama değişmeyen şeyler de var. Örneğin grafik motoru, örneğin 32'ser kişilik

takım kapasitesi, örneğin Commander modu...

Dünya 22'nci yüzyila kadar yaşayabilecek mi, yasa da üstünde insan kalaçak mı, kalsın da ne tip belli larla uğrasmaları gerekecek, şimdiden kestirmek çok güç ama öümüzdeki sonbahara kadar sabretmeye çalışanları kesinlikle hoş şeyle bekliyor. ■



► Yapım Digital Illusions ► Dağıtım EA ► Tür Online FPS ► Web www.battlefield.ea.com ► Çıkış Tarihi Sonbahar 2006

DAHA BÜYÜK VE DAHA KANLI BİR DÜNYA CIVILIZATION IV: WARLORDS



» Türk oyuncular olarak gurur meselesi haline getirdiğimiz Civilization IV genişleme paketi geçtiğimiz ay duyuruldu. Warlords ismindeki pakette altı yeni senaryo, yeni uygurlıklar ve buna bağlı olarak yeni lider ve birimler yer alacak. Ama en çok merak ettiğiniz "Türkler oyuna eklenmiş mi?" sorusunun cevabı ne yazık ki henüz açılığa kavuşmuş değil. Oyuna ekleneceği belli olan senaryolar arasında Büyük Çin İmparatorluğu'nun kuruluşu, Roma İmparatorluğu'nun yükselişi, Büyük İskender'in fetihleri, Moğol Akını, Viking Çağı ve Pelopones Savaşları var. Yayınlanan ekran görüntülerinden, Stalin ve Churchill'in de yeni liderler olarak eklenindiğini görüyoruz.

Tıpkı isminden de anlatılmaya çalışıldığı

gibi Warlords strateji ve bilimsel gelişmelerden çokavaşların ve askeri yatırımların öne çıkacağı bir ekleni. Ağırlığı bu eksende olmak üzere oyuna yeni kaynaklar, yeni dünya harikaları ve yeni birimler de eklenerek. Oyunun genel yapısında önemli bir değişiklik beklemeyin ama oynamışta da ufak tefek değişiklikler yapılmıştır. Civilization IV: Warlords, temmuz sonunda piyasaya çıkacak. ■

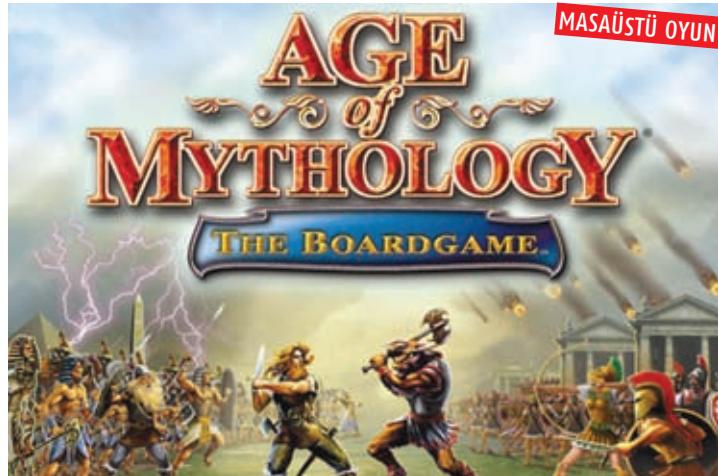
► Yapım Firaxis ► Dağıtım 2K Games ► Tür Strateji
► Web www.civiv.com ► Çıkış Tarihi 28 Temmuz 2006

CIVCITY DE NE OLA Kİ?

Civilization serisi dünyayı fethetmekle meşgulken, Stronghold'un yapımcısı FireFly Studios da oyunu bir şehir yönetimi simulasyonuna çeviren CivCity: Rome üzerinde çalışıyor. Oyunun özelliği, Civilization'da sahip olduğunuz onlara şehirden sadece birine odaklanarak, mutlu bir halk ve dolu bir şehir kasası sahibi olmak için çalışmanız. Bunun için şehrinde yaşayan insanların hayatını kolaylaştıracak her türlü donanımı en doğru şekilde yerleştirmeniz ve dönemin sürekliliğini sağlamamanız gerekiyor. Yollar, tapınaklar, peyzaj düzenlemeleri, sağlık ve kültür binaları, özel görevlerle bağlantılı özel binalar, kısacası bildığınız şehir geliştirmeye oyunlarında ne varsa CivCity: Rome'da da o olacak. FireFly bu işi kırıabilse aynı anda hem Civilization'ı hem de Caesar serisini sevenlere gün doğdu demektir.



AGE OF MYTHOLOGY MASAÜSTÜNİZDE... ÖYLE DEĞİL, BASBAYAĞI YEMEK MASASININ ÜZERİNDE!



MASAÜSTÜ OYUN



■ Bunlardan 300 tane kesip çıkarın, hafif ateşte 10 dakika pembelesene kadar bekleyin.

>> Çarşından aldım bir tane, eve geldim nereye süğdiracağım diye düşünüyorum

Eagle Games yine yapacağıını yapmış, Sid Meier'in Civilization'inden sonra Age of Mythology'i de masa üstüne koymayı başarmış. Hayır ya..! PC'deki masaüstü değil, evlerimizdeki yemek masasından bahsediyorum ben.

AoM'de oyuncular üç değişik eski medeniyeti temsil ediyor. Bunlar Misir Eski Krallık dönemi, Yunan Mito-lojik Çağ ve Norse adıyla da anabileceğimiz Kuzey Avrupa ırkları. Oyuncular olarak hedefimiz şehirler inşa ederek, askeri üstünlüğümüzü artırarak, kültürel ve askeri anlamda üstün gelen mitolojik medeniyet olmak. Yani PC için neyse o.

PARÇALAR BİR BİR DÖKÜLÜYOR

Oyun öyle düşündüğünüz gibi herhangi bir "masa üstü" oyununa benzemiyor. Kutusu bile şöyle bir

elinize aldiğinizde oldukça ağır ve kocaman. Ama esas şok kutuyu açınca yaşanıyor. Çünkü oyunun parçaları kutudan çıktıktan daha fazla kutudan çıkmak için bekliyor.

Oyunda her uygarlık için özene bezene yontulmuş mitolojik varlık heykelcikleriyle karşılaşlığınızda "durum bu sefer ciddi galiba" diye düşünmeden edemedim.

Şimdi bu durumda oyunun kutusunda oynamama süresi iki saat yazsa da, bu figürlerin bağlı bulundukları kalıp çerçevesinden kesilip sıraya dizilmesi nereden başsanız bir saatten fazla sürüyor. Misirlerin mumyaları, sfenksleri, akrep adamları, Yunanlıkların hydraları, tepegozleri, medusaları, Kuzeylilerin ogreleri, cüceleri, ejderhaları derken zaman su gibi akıp gidiyor ve oyunun süresinden daha uzun süren bir işçilikle oyna hazırlanmaya çalışıyoysunuz.

Ama Sezar'in hakkı Sezar'a

(kendisi bu oyunda yok ama olsun). Hakikatten tüm heykelcikler ve Oyunun dinamığını oluşturan kartlar oldukça güzel tasarılmış.

Bu güzel kartlarla bu güzel heykelcikler oyundaki kaderinizi belirliyorlar.

AoM ile ilgili ilginç başka bir şey daha var: Bu bir masa üstü oyunu olmasına rağmen tek bir karton üzerinde oynamıyor, herkesin kendi kartonu var. Her bir karton medeniyetin farklı böülümlerini temsil eden böülümlere sahip. Bir planlama sahası, şehir ve gereklü üretim alanları bir karton üzerinde mantıklı bir şekilde yerleştirilmiş. Mesela Misir medeniyeti için çok geniş bir yer tutuyor kartonun üzerinde, Kuzeyliler için ise dağlar söyle.

Savaş bir sanattır tamam ama bu biraz post modern olmuşmuş mı?

Oyunun diğer parçaları yukarıda saydıkları kadar çekici olmasalar da belki de zaman içinde aşınacağı göz önüne alınarak hazırlanmış basit elemanlar olarak üretilmiş. Yani hakikaten onca özenden sonra şehir parçaları "bu da ne ya, bunlar bu kutudan mı çıktı" sorusunu sorduruyor insana.

Oyun genel olarak kart çekerek

hareketlerinizi belirlediğiniz bir mekanige sahip. Kartlar arasında tanrılar ve canavarlar, çiftçiler ve köylü işçiler, şamanlar ve savaşçılar var. Ve bu karakterler sırasıyla medeniyetinizin gidisini etkiliyor. Oyunun oldukça karışık ve defalarca kullanım kılavuzuna dönüp bakılışı bir "savaş sistemi" olduğunu belirtmeden geçmeyeceğim. Oyunu oynamak olağanüstü bir sabır ve dikkat gerektiriyor. Bir noktadan sonra masayı terk edenler olabiliyor.

DİKKAT EDİLESİ HUSUSLAR

Evde bir kediniz varsa lütfen bu oyunu oynarken uzak tutmaya çalışın o sevimli mırnavı. Yoksa saatler boyunca kurmayla çalışığınız medeniyetiniz hak ile yeksan olur. Parçalar hakikatten hayvanların ilgisini çök çekiyor (tecrübeylesebittir).

Eagle Games'e dikkat edelim, sırada masa üstü olarak Half-Life ve PES olabilir.

- Kaan Ezgimen ■



■ 4 kişilik bir masada soğuk olarak servis edin. Beklemeden yiyin.

İSTER İNAN İSTER İNANMA

GUILD WARS 3

Meraklıları Guild Wars: Factions için saatleri sayadursun, yapımcı ArenaNet çoktan (geçtiğimiz Kasım ayından beri) oyunun sonraki bölümleri için kolları sıvamış. Her altı ayda bir yeni campaign ile serisi canlı tutmayı planlayan ArenaNet ve NC Soft'tan şimdilik yeni bölümler hakkında konuşmuyorlar.

GODFATHER ÜÇLEME OLUYOR

Godfather nihayet çıktı, bazlarını havaya girip ofise siyah takımlarıyla gelip gitmeye başladı, bazlarını da hayal kırıklığına uğrayıp, Hawaii gömlekleri içinde oyunu protesto etmeyi tercih etti. Bu arada Electronic Arts da filme bağlı kalmak adına oyunu bir üçlemeye çevirme kararı verdi. Ya da vermiş olabilir...

Aslında haberin özü EA yöneticilerinden David DeMartini'nin, BBC'ye verdiği bir röportajda böyle bir istek duyduklarını açıklamış olmasından



ibaret. Ancak DeMartini'nin kastettiği, ilk Godfather gibi aslına sadık kalınarak yazıla- cak bir senaryo ve filme rol alan oyuncuların seslendirdiği bir hikâye mi yoksa filmden bağımsız iki oyun daha mı, orası belli değil. Bizim tanıdığımız EA, Godfather'ı bırakın üçlemeyi, besleme bile yapabilir.

LARRY'NİN NEFESİ YETMEDİ...

Çapkınlı oyun kahramanı Larry Laffer'in, işleri kuzeni Larry Loveage'a (Manga Cum Laude) bırakması pek de iyi olmadı.

Zira yapımı firma High Voltage'dan sizan haberlere bakılırsa Larry serisi için planlanan devam oyunları toplu- ca iptal edildi. Ocak ayında maddi sıkıntılı sebep göstererek 156 çalışma- nından 36'sını işten çıkartan High Voltage'dan şimdiden böyle bir haber gelmesi aslında çok da şartsızı değil. Firmanın Larry oyunları Vivendi tarafından yayılana- caktı ve anlaşılan projelerin iptali- ne asıl sebep yayıcının süreçten memnun kalmaması. İşin iç yüzü ne olursa olsun, arada Larry harcanıp gitti. Halbuki çapkınlık adaylarının ondan öğreneceği çok şey vardı da.





YEPENİ BİR TOTAL WAR! GERÇEKTE Mİ?

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR

>> Ortaçağ... Tarihin üvey evlat muamelesi yaptığı bir zaman dilimi. Skolastik düşünce, kilise, veba, haçlılar ve feudaliteyle özdeşleşmiş; hatta Rönesans tarafindan bilişli biçimde bunlara özdeşleştirilmiş bir "kararlık çağ".

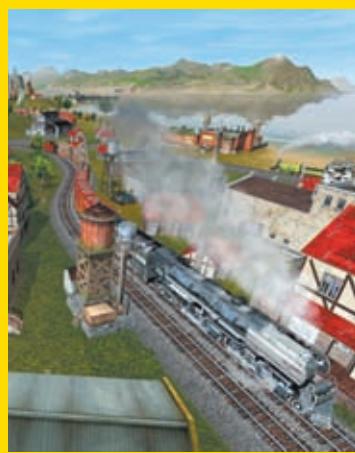
Bir seri. Adını bilgisayar oyunları tarihine altın harflerle yazdırın, oyuncuları hiç hayal kırıklığına uğratmayan, hep gelişen, ömrümüzden birkaç yılı çevre gibi yemiş bitirmiş bir strateji canavarı.

VE BİR TEKRAR OYNU Medieval, Total War serisinin ikinci durağıydı. Strateji haritasının içine bütün Ortaçağ Avrupası ve onun etki alanı sığabılmıştı; bu

OYUN SEKTÖRÜNDEN

TREN EVE DÖNÜYOR

>> Take-Two, bünyesine kattığı tasarım stüdyolarını eğip bükmeyi, birleştirip ayırtmayı çok seven bir firma. Son habere göre maliyetleri düşürmek için PopTop'u Firaxis'le birleştirmeye karar vermiş bulunuyor. Bu da, Sid Meier tarafından oyun sektörüne kazandırılan Railroad Tycoon'un yeniden ona dönmesi anlamına geliyor. Firaxis'in açıkladığı Sid Meier's Railroads! isimli yeni oyunun, bizim gibi Railroad Tycoon'la büyümüşleri mesut edecek. En son Shattered Union'ın altında imzasını gördüğümüz PopTop ekibi bakalım yeni evinde rahat edebilecek mi?



mutlak monarşileri, sanayi devrimini, Amerikan ve Fransız devrimlerini, Napolyon savaşlarını içine alacak bir Total War değil de Medieval? Ya da neden Avrupa dışı dünyaya bir dönüş yapıp, Çin'e, Hindistan'a gidildi?

Yapımcılar, Medieval'a dönme nedeni olarak, Ortaçağ Avrupası'nın tam onların istediği ortamı verdigini söylüyorlar, haklılar: Çok değişik coğrafyalarda, çok farklı birimlerle, sürekli bir savaş halı sunuyor Ortaçağ. Yine de bu onları yenilikten alikoymamalıydı.

AYNI NEHİRDE İKİ KERE YIKANAMAZSIN

Peki biz daha önce oynadığımız oyunu yeni grafiklerle ve birkaç yeni üniteyle bir daha mı oynayacağız? Aslına bakarsanız, tek bir özellik dışında, evet. Ama o özellik sayesinde, Medieval oldukça değişecek: Amerikanın keşfi. Oyunda, belli bir teknolojik ve kültürel gelişmeyi yakaladığınız zaman, nurtopu gibi bir şaka sahibi olabile-

ceksiniz (bkz. sayfa 24 – Bad Day LA). Elbette Amerika'yı bulmanız yetmeyecek, orada hüküm sürmekte olan Amerikalılarla iletişime geçecektir, topraklarında gözünüz varsa onlarla savaşacaksınız.

Siz de seride en çok Shogun'un suikast animasyonlarını özleyenlerden seniz benim gibi (et tu Sinan?), müjde! O bayıldırmız, heyeandan tır tır titredigimiz animasyonlar, Medieval 2: Total War'la geri dönüyor.

Bunun dışında Medieval 2: Total War'un göze çarpan en önemli özelliği, inanılmaz güzel ve canlı gözüken grafikleri... Artık hepsi bir ana-babadan çıkmış askerler yerine, fiziksel özellikleri değişiklik gösteren, değişik hareket eden askerlerimiz var. Daha önceki oyunlarda saçma görüntüler yaratabilen teke tek savaşlara da büyük önem verildiği söyle-



KÜLLERİNDEN DOĞAN BİR ACCLAIM

>> 2004 Eylülünde iflas bayrağını açtığında hemimizi üzен Acclaim yenisinden oyun dünyasına dönüyor. İflasın en büyük sebeplerinden biri olan BMX XXX'ten birtakım önemli sonuçlar çıkarılmış olacak ki firmanın yeni vizyonu epey farklılaşmış. Acclaim'in yeni yüzünü temsil edecek olan ilk oyun, Bots adında bir devasa online. Beta testi yakında başlayacak olan oyun, kullanıcıları tarafından çok farklı şekillere dönüştürülebilin, sevimli ve tehlikeli robotların kötü virüslerle karşı savaslığı bir bilim-kurgu dünyasında geçiyor.

Yeni Acclaim'in açıklanan ikinci oyunu da bir devasa online projesi. 9 Dragons adlı oyun, Uzakdoğu savaşçılarının, erdemli kahramanların ve kana susamış katillerin güç mücadeleşine gireceği bir evreni konu edinecek. Ama şimdilik her şeyle "konsept" aşamasında. Videosunu bu ayki CD'mizde bulabilirsiniz.



niyor. Yerleşim yerleri de çok detaylı olarak çizilmiş, şehirler daha büyük ve duvarlarda açığınız hasarlar arasında gözükecek. Yeni üniteler, on bin kişinin dolduracağı er meydanlarında savaşacaklar.

Medieval 2: Total War, 1080-1530 arasında geçiyor. Bu dönem, Avrupa'nın Rönesans'a ve sonrasında hazırlanıldığı, "sonra"nın üretimine basladığı bir zaman dilimi. Bu özellikler strateji ekranına da yansiyacak. Rome'dan daha canlı ve daha çok grafikli olan strateji ekranı, Amerikalılar olduğu için daha büyük olacak. Ayrıca artık yerleşim yaparken şehir ya da kale arasında seçim yapmak zorunda kalacaksınız. Önemli ticaret noktalarına şehir, stratejik yerlere ise kale yapmak akılçılca olacaktır. Turn'ler aynı Rome'daki gibi, altı aya bir turn şeklinde ayarlanmış. Medieval'da olmayan yeni partiler dışında, diplomasi ve ticaret için kullanabileceğiniz yeni bir birimiiniz de var: Tüccarlar.



KARADENİZ'DE GEMİLERİM BAT SIN İSTEDİM, ÇOK MU?

Aslında bütün söylemeklerim boş. Bir Total War hayranı artık ne güzel grafikler bekliyor, ne de yeni üniteler. Bizim beklediğimiz, adam gibi deniz savaşları; ancak bu beklenen yine karşılığını bulamıyor. CA bunun sebebini "Doğru dürüst deniz savaşını yapmak çok zor, öyle bir çaba Total War'ı bozabilir" diyerek açıklıyor, biz de kaderimize küsüyoruz.

Sonuç olarak Medieval 2: Total War; her özelliğinin daha da iyileştirildiği, Amerikalıların eklendiği ve animasyonlarının geri dönüğü bir yeniden çevrim olacak. Aynı mekan, aynı zaman dilimi ve yine denizsiz bir Total War. Ama biz yine deliller gibi oynayacağız, çok zevk alacağız ve Level Notu da çok yükseksin, aha buraya yazıyorum. - Mehmet Kental ■

► Yapımcı Creative Assembly ► Dağıtım ????? ► Tür Strateji
► Web ?????? ► Çıkış Tarihi 2006 Kış.

YÜKLENİYOR...

Önümüzdeki dönemde çıkacak oyunlardan en önemlilerinin kesin çıkış tarihleri.



PC

ÇIKIS	OYUN	TÜR
NİSAN '06		
4 Nisan	Outrun 2006: Coast to Coast	Yarış
7 Nisan	Tomb Raider: Legend	Aksiyon/Macera
7 Nisan	Hearts of Iron II: Doomsday	Strateji
11 Nisan	Condemned: Criminal Origins	Aksiyon
14 Nisan	Auto Assault	MMORPG
18 Nisan	FF XI: Treasures of Aht Urhgan	MMORPG
24 Nisan	Half-Life 2: Episode One	FPS
28 Nisan	Spellforce 2: Shadow Wars	Strateji

MAYIS '06

12 Mayıs	Prey	FPS
12 Mayıs	City Life	Strateji
16 Mayıs	X-Men: The Official Game	Aksiyon
24 Mayıs	Faces of War	Strateji
26 Mayıs	FlatOut 2	Yarış
26 Mayıs	Cossacks 2: Battle for Europe	Strateji

HAZİRAN '06

6 Haziran	The Movies: Stunts & Effects	Strateji
27 Haziran	Rise & Fall: Civilizations at War	Strateji
27 Haziran	Micro Machines V4	Yarış

PLAYSTATION 2

ÇIKIS	OYUN	TÜR
NİSAN '06		
25 Nisan	GTA: Liberty City Stories	Aksiyon
28 Nisan	2006 FIFA World Cup	Spor
28 Nisan	Rampage: Total Destruction	Aksiyon

MAYIS '06

16 Mayıs	X-Men: The Official Game	Aksiyon
19 Mayıs	Da Vinci Code	Aksiyon
20 Mayıs	Super Monkey Ball Adventure	Bulmaca
26 Mayıs	FlatOut 2	Yarış

HAZİRAN '06

27 Haziran	Cars	Yarış
30 Haziran	Street Fighter Alpha Anthology	Dövüş
30 Haziran	Formula 1 06	Yarış



NINTENDO

ÇIKIS	OYUN	TÜR
NİSAN '06		
7 Nisan	Ice Age 2: Meltdown	Aksiyon/Macera
28 Nisan	2006 FIFA World Cup	Spor

MAYIS '06

23 Mayıs	X-Men: The Official Movie Game	Aksiyon
----------	--------------------------------	---------



DİKKAT! ISIRABİLİR!

>> Bu ismi hemen ezberlemenizi tavsiye ederiz: Giant Bite. Zira bundan sonra sık sık karşınıza çıkacak gibi görünüyor. Halo ve Halo 2'yi tasarlayan ekibin çekirdeğinden Hamilton Chu ve Michael Evans, Microsoft Game Studios'da geliştirme müdürü olarak çalışan Andy Glaister ve Half-Life ile Counter-Strike'nin geliştirilmesinde rol alan Steve Theodore tarafından oluşturulan Giant Bite ekibinin simdiye dek giķardığı oyunların toplamı 30'u geçiyor. Bungie, Microsoft ve Zipper Interactive'in en tecrübelilerinden kurulu böyle bir ekip ister istemez bekletti yaratıyor, heyecan uyandırıyor. Ne yazık ki ilk projelerinin ne olacağı konusunda henüz en ufak bir açıklama yapmadılar. Kendilerini ziyaret etmek isterkenin Seattle' a kadar yürülmənə gerek yok, www.giantbite.com adresine uğrayabilirsınız.

YILDIZI PARLAYANLAR

>> Hollywood'un meşhur "Walk of Fame" atraksiyonundan esinlenerek oluşturulan Walk of Game etkinliğinin ikincisi geçen ay yapıldı. Geçtiğimiz yıl Shigeru Miyamoto (Nintendo) ve Nolan Bushnell'i (Pong) onurlandıran, Sonic, Mario ve Link'e karakter ödülü, Halo'ya da oyuncu ödülü veren Walk of Game'in bu yıldık 6 yıldızı şunlar: Sid Meier ve John Carmack "Yaşam Boyu Başarı" ödülüünü aldılar (çoğu şaşırıcı değil mi?). Lara Croft karakter ödülüünü, StarCraft, Final Fantasy ve EverQuest de oyuncu dallarında ödüllerini alıp yıldızlarını çaktılar. ■



■ Ödül töreninde Lara Croft ve Wario biraderimiz arasındaki yakınlama dikkatli gözlerden kaçmadı...



BETA TEST

TÜRK YAPIMI BİR OYUNUN ÜÇ ANA ÖĞESİ: AT, AVRAT, SİLAH MOUNT AND BLADE

>> Mount&Blade, Talewords isimli bağımsız Türk firması tarafından geliştirilen, henüz beta aşamasında bir oyun. Buna rağmen şimdideye kadar binlerce lisans satmış olan M&B, dünyanın her bir yanından binlerce kişilik hayran kitlesi, mod yapımcıları ve gelişme potansiyeli ile, gümbür gümbür geliyor.

Peki, nasıl bir oyun bu M&B, gelin bir bakalım. Oyunun türü için birinci ve üçüncü şahıs kameralarından oynanabilecek açık uçlu bir savaş-RYO diyebiliriz. Tek bir ana karakter yaratırsınız; altı dala ayrılan silah türlerinin ve yirminin

üzerindeki yeteneklerin seçimi ve kuracığınız ordu için yapacağınız tercihler, oyunda farklı tatlari mümkün kılmıyor. Şu an için ana bir senaryo yok, ama bu kafanızdan bir senaryo kurup oynamanıza engel değil tabi.

Oyunun oynanışıyla ilgili en güzel kısım ne tamamen karakterin ne de tamamen farenizin yeteneğine bakması; bunun yerine ikisini birleştiriyor. Yeteneklerinizi artırarak, verdığınız hasarı, hızınızı ve nispeten isabetliliğinizi artırıyorsunuz. Ancak gelen hamleye göre blok, yapılan bloğa göre hamle yapmak, yayınızı çekip koşan düşmanın "gelişine" nişan almak fare yeteneğiniz ve çevikliğinizne bakıyor. Özellikle atlı savaşlar son derece eğlenceli ve görünüşe bakılırsa bağımsız ya da değil tüm oyun dünyası için bu konuda yapılması gereken bir çita oluşturmayı başardı.

Oyunun çok iyi grafikleri yok, fantastik öğeler içermemişinden sis, yağmur, kan ve ateş dışında özel bir efekt de bulunmuyor. Ancak oyunun ortamına uygun grafikleri var ve yapımcılar geliştirmeyi

sürdürüyorlar. Ses ve müziklerse malesef oyunun genel kalitesinin altınadır. Ancak yapımcılar bu konunun üzerine eğileceklidir ve forumlardaki gönüllülerin sayısına bakarsak, iyi işler çıkmasını da bekleyebiliriz.

Sürekli yenilenen oyun, özellikle son birkaç sürümde ciddi değişikliklere uğradı. Haritaya eklenen kar ve bozkır bölgeler, ele geçirilebilir kaleler, içinde dolaşılabilen şehirler, sis ve yağmur efekti ve bunların savaşa etkileri, geliştirilmiş dokular, hareket sisteminin yenilenmesi, eldiven sınıfı zırhlar diye ilk anda aklıma gelenleri sayıyorum ve unutmadan bunlara ciddi bir değişikliği de ekliyorum: Modül sistemi. Oyun için başta kaynak dosyalarını düzenleyip uğraşan mod yapımcıları için oyunun geliştiricileri resmi modül yapım araçları hazırladılar ve sürekli güncelliyorlar. Hatta silaha uymasa bile modül yapımcılarının önünü açması için, son versiyonda bir köşeye tabanca bile hazırlayıp koydular. Daha betadan böyle bir yaklaşım içinde olmaları, profesyonellik ve kalıcılık açısından kesinlikle büyük bir artı.

Oyunun sonraki duraklarından birisi belki de oyuncuların kendi

gruplarını kurmaları olacak, son yamada eklenen kale kuşatmaları da bunun öncüsü. Kendi fikirleriyle yetinemeyip forumda oyuncuların sunduğu fikirlerden de yararlanan Taleworlds, sona doğru yaklaşırlken muhtemelen senaryo adına bir şeyler de ortaya koyacak. Bunun yanında oyun için yapılan modlara pek çoğunun eklemeğini söyleyebiliriz. Oyuncuların tümünün merak ettiği çoklu oyuncu sistemi ise, maalesef, yakınlarda gözüküyor.

Mount&Blade, son dönem oyunlarının çoğu gibi "o kadar gerçekçiyim ki gerçek dünya yalan oldu" tadında grafikler ya da "oyun aslında tırt, aș ses gelsin yeter" tadında ses ve müziklere sahip değil. Bunun yerine tek kelime ile "eglence" ya da "icerik" sunuyor. Demosunu oynadıktan sonra, binlerce oyuncu gibi, oyunu satın alıp kapılanlardanım, bir şans verin derim; pişman olmayaçksınız. – **Ekrem Atamer** ■



LEVEL'İN SEÇİMİ

www.kof.gen.tr

Arcade salonlarında bir araya gelen King of Fighters fanatiklerinin yeni buluşma noktası. Birçok oyun için Türkçe içerik bulmak ciddi bir sorunken KOF'un sitesi en detaylı meraklılarını bile doyuracak zengin bir içerik sunuyor. Tek yapmanız gereken, üye olmak. Ondan sonra hem formlarda diğer KOF oyuncularıyla muhabbet edebilir hem de aradığınız her tür bilgiye ulaşabilirsiniz.



www.greatdaygames.com

Oyunları tasarlayanlar da oynayanlar da genellikle erkekler olduğundan bu işin doğasında kaçınılmaz bir cinsiyetçilik var. Bir grup kadın oyuncu bu işten sıkılmış ve özellikle kadınların ilgisini çekeceğini düşündükleri oyunlarla doldurdukları bir web sitesi tasarlamış. Sahsen Warcraft yerine WordCraft (scrabble tarzı bir oyun) görünce koşarak uzaklaştım ama belki sizin ilginizi çeker.



www.createbands.com

Abuk subuk anlaşmazlıklar yüzünden dağılacığını bile bile müzik grubu kurmaktan sıkıldınız mı? Createbands.com'da her şey sizin kontrolünüzde. İstediğiniz enstrümanları çalan, siz istedığınızda susan, kavga çıkarmadan gruptan ayrılan elemanlardan kurulu bir grup hayal ediyorsanız, uğramanızda fayda var. Zaten gerçek hayatı böyle bir ihtimal olmadığına göre başka da şansınız yok.





“BÜTÜN İMPARATORLUKLAR YÜKSELİR, BÜTÜN İMPARATORLUKLAR ÇÖKER.”

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

» Bu, muhtemelen doğru bir önermedir, kulağa hoş gelir; ancak kanıtlanmasına imkân ve ihtimal yoktur, ta ki evrenin son gününe kadar. Çünkü tarih durağan değildir, ilerler ve bir insan yaşamını asan her olayın sonsuza kadar sürme ihtimali vardır; insanın ölümsüz olma ihtimalinin her zaman var olacağı gibi... Biz ölürcən, yeni doğan bir çocuğun sonsuza kadar yaşamayacağını kim iddia edebilir ki? Yine de bütün imparatorlukların çökeceği önermesi, yaşadığımız dünyaya daha umutla bakabilmemize ve şu şekilde edebiyat yapabilmemize olanak sağlıyor: "...Ama kahramanlar sonsuza kadar yaşar." (Bu tip oyunlar sayesinde, onları eli kanlı tıranlar olarak değil de kah-

ramanlar olarak hatırlıyoruz, bu da işin başka bir boyutu.)

BAĞIMSIZ YAPIMCILARIN HALİ PÜRMELLƏLİ

Rise & Fall, çok uzun zamandır beklenen ve çoğu strateji severi heyecanlandıran bir oyundu; lâkin 2005 Kasım'ında duyduğumuz, Aralıktə kesinlik kazanan bir haber, oyun hakkındaki beklenilerimizi sarstı. Daha önce Empire Earth serisini yapan geliştirici ekip Stainless Steel Studios (SSS), ani bir kararla kepenk indirdi. Giderayak da kapanmaları konusunda yardımcı Midway'i suçladı. Kimse pek bir sey anlayamadı; Rise & Fall'a ne olacağı da belirsiz kaldı bir süre. En sonunda Midway'in San

Diego stüdyoları, neredeyse tamamlanmış projeye el koydu, Keşif Birliği de boş durmadı tabii, anında peşine düştü bu nefis oyunun (markanın ismini bol bol kullanmak lazım).

Rise & Fall özellikle iki tür oyna benziyor: Total War serisine ve Dynasty Warriors tarzı katıksız Playstation aksiyonlarına. "Nasıl yani?" dedığınızı duymak için buradayız, lütfen çekinmeyin. Bir strateji nasıl bir hack&slash'e benzeyebilir? Keşif Birliği sizin için araştırdı....

ÇATIŞAN MEDENİYETLER, "MEDENİ" MİDIR?

Oyunda, adından da anlaşılacağı üzere medeniyetler çatışması var (Allah'tan Huntington kişi gibi günümüz Batı ve Doğu'sunu, Kuzey ve Güney'ini, dinlerini birbirine düşürmüyör). Klasik çağların en gelişmiş uygarlıklarından dördünü; Roma'yı, Mısırlıları, Persleri ve Yunanları (Makedonlar?) kontrol edeceğiz Rise & Fall'da. SSS'nin önceki oyunu, bütün insanlık tarihini kapsayan Empire Earth'ten farklı olarak Rise & Fall, odaklanmayı ve derine inmeyi amaçlayan bir oyun. Üstelik bu amaç uğruna, daha önce denenmemiş bir sey yapılıyor ve oyuncu, savaş alanının içine itiliyor. Şöyle ki, her uygarlı-



ğın ikişer tane kahramanı var. Bu kahramanları herhangi bir birim gibi yönetebiliyorsunuz oyunda; normal birimlerden güçlüler ve bazı özel yetenekleri var. Bu, yeni bir sey değil. Yeni olan, savaşın lehini dönmesi için bir seyler yapmanız gerektiği zamanlarda, kahramanınızı üçüncü şahıs kamerasdan, sanki Dynasty Warriors oynuyormuş gibi yönetebileceksiniz. Üstelik menzilli silah kullanacağınız zaman oyun FPS oluyor. Bir strateji oyundan böyle bir özellik, atmosferi inanılmaz yükseltecek bir sey. Düşünseneze İskender olarak ordularınızı en önünde at koşturuyorsunuz düşmana doğru, Kleopatra'yla bir bir avlıyorsunuz düşman okçularını, Rama'se'le kan kusturuyorsunuz meydanın ortasında...

Ebette sürekli aksiyon modunda kalamayacaksınız. Her kahramanın belli bir stamina'sı var. Stamina ne kadar yüksek olursa, aksiyon modunda o kadar uzun süre kalabiliyorsunuz. Stamina, kahramanlarla birlikte gelisiyor; kahramanları da, haritayı keşfederken, sahip olduğunuz şehirleri geliştirerek, düşmanlarınızı yenerek elde edeceğiniz "Glory" (şeref) puanıyla geliştiriyorsunuz. Şeref puanı yeni teknolojileri kşefetmek ya da danışman tutmak için de kullanılabilecek. Danışmanlık, diğer stratejilerdeki gibi bir tavsiye mercii değil Rise & Fall'da (Geçen gün vezirle ele görmüşler sizi padisa-





him, dedikodu çıkabilir, tez başı vurula... mı?). Tuttuğunu her da-nışman, uygurlığınıza belli yarar-lar sağlıyor; yeni binalar, ekstra altın, ekstra şeref puani gibi; bu açıdan Civ4'e benzediğini söyleye-biliriz. Tabii son Level Cup mace-ramızda da görüldüğü gibi, işi asıl bağlayan sizin zehir zemberek stratejileriniz oluyor.

Rise & Fall'da yaşayacağınız savaşlar, kelimenin tam anlamıyla, büyük olacak. Oyuncu küçük çatışmalar yerine, son noktayı ko-yacak devasa savaşlar yapmaya zorlanacak, tıpkı Klasik Çağlar'da gerçekten olduğu gibi. Binlerce birimin gırıtlaklaşmasının maksimum keyfi vermesi ve oynanabilirliliğin artması için, birim yapay zekâsının yanına "ordu yapay ze-kâsı" eklenmiş. Bu sistem saye-sinde bütün birimler diğerlerinin yerlerini bileyec, ona göre hareket edecek.

İHTİYAR DENİZCİNİN ŞİİRİ

Medieval 2: Total War'da deniz savaşlarının (yne) olmayacağı az beride yazmış bir yazar olarak, Rise & Fall'da en çok heyecan-landığım noktalardan biri de, deniz savaşlarına verilen önem

oldu. İlk kez (deniz savaşlarını konu edinmeyen bir strateji oyununda) yüzlerce geminin karişığı savaşlar görebileceğiz. Gemiler bordalayabilecek, daval sesleri eşliğinde diğer gemilere kafadan dalabilecek. Her geminin içindeki birimlerini ayrı ayrı kontrol edebileceksiniz; hatta gemilerde asker üretebileceksiniz.

Şehirler çok mühüm. Düşmanın şehirlerini ve ileri kara-kollarını aldıgınız zaman, askeri üretiminiz artacak; aynı anda daha fazla birim üretebileceksiniz. Böylece aldığınız yerbere sömürülüp terk edilecek kaynaklar olarak değil, savunulması gereken önemli noktalar olarak bakacaksınız. Bu sebeple şehir kuşatmalarının da üstünde çok duruluyor. Yüksek duvarlarla çevrili büyük şehirler, özel savunma silahları ve okçu-larla korunurken, kuşatmacılar da mancınık, merdiven ve koç-başlarına güvenecekler.

Grafikler, gerçekçilikten öte, güzellik hissi vermek için hazırlanmış gibi duruyor; Warcraft'a benzetirse kimzayın bana. Ekran görüntülerinin ve elimize geçen videoların çok güzel ci-

zilmiş, bol renkli, birinci kalite grafikleri var; bunları görünce oyunu ele geçirme ve oynaması isteğimin feci halde dürtüldüğünü söyleyebilirim.

Oyunda tek kişilik mod için iki ana senaryo olacak: Büyük İskender ve Kleopatra. Bunun dışında Skirmish modunda yönetebileceğiniz altı kahraman daha var. Skirmish'le ilgili ilginç bir nokta da, bir modda oyunu kazanmak için belli noktaları, belli süre elimizde tutmamız gerekecek; aynı multip-layer FPS'lerde olduğu gibi.

LÜTFEN BATIRMAYN

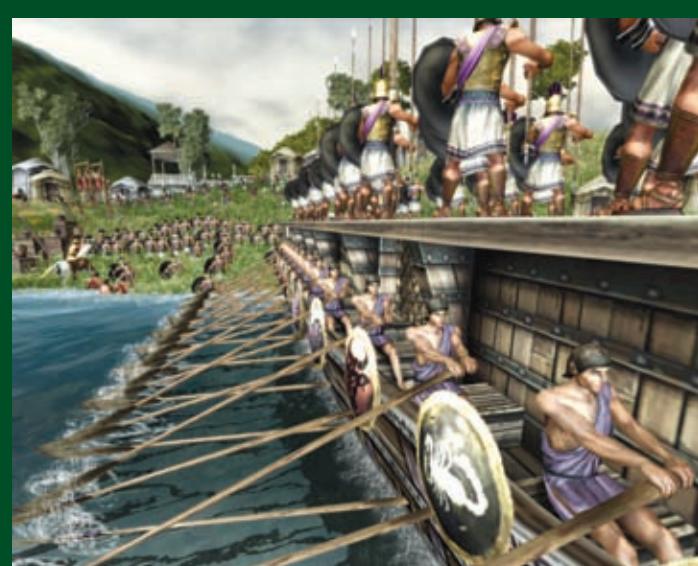
Rise & Fall, söylediğim bu özelliklerle çok yenilikçi, ilgi çekici ve beni heyecanlandıran bir oyun. Total War'un savaşlarını, klasik gerçek zamanlı strateji özelliklerile ve muhteşem yeniliklerle birleştirme iddiasında. Ancak yapım ekibinin yolun so-nuna azıcık kalmışken değişmesi oyunu nasıl etkileyeyecek,

kestirmek güç. Eski yapımcılar, Rise & Fall'un strateji unsurlarının kesinlikle aksiyon tarafından gölgelenmeyeceğini söyleyordular; Empire Earth'ün yapımcılarının sözüne de güveniyorduk doğrusu. Ama yeni yapımcılar aksiyonun büyüsüne kapılır da dengelerle oynarsa, oyun yeniliklerle dolu bir saçmalık haline de gelebilir.

Rise & Fall'u heyecanla bekleyeceğiz. Eğer dereyi geçerken at değiştirmek kötü sonuç vermediyse, GZS tarihine geçecek bir oyun olacağını şimdiden söylemek mümkün. Yine de dizdiğim övgülerden, kaynak toplamayı aksiyonla aynı ekrana sokan stratejileri onayladığım sonucu çökməsin lütfen; Rise & Fall'un türe getirdiği yeniliklerle bir istisna olmasından başka bir beklemiyim yok.

- Mehmet Kentel ■

► Yapım Midway ► Dağıtım Midway ► Tür GZS
► Web www.riseandfall.com ► Çıkış Tarihi 2006 Haziran



ÜTOPYA CEHENNEME DÖNÜŞTÜĞÜNDE **BIOSHOCK** İLK BAKIŞ



» Uyanıyorsunuz. Suyun dibindeñiz, etrafınız enkaz parçaları ve insan cesetleriyle dolu. Neler olduğunu hatırlamıyorsunuz bile. Yüzeye çıkıyor ve en yakın kara parçasını aramaya başlıyorsunuz. İssızlığın ortasında bir deniz feneri görüyorsunuz. Fenere girdiginizde, yeraltına açılan bir kapı buluyorsunuz. Kapı açığınızda, bir asansör buluyorsunuz. Nereye gittiği hakkında hiçbir fikriniz yok. Ama biniyor ve aşağı inmeye başlıyorsunuz. Rapture'a hoşgeldiniz.

Yapımcıları aynı olsa da, BioShock kesinlikle System Shock 2'nin devamı değil. Ancak SS2'yi bir klasik yapan tüm özelliklerini içeriyor,



en çok da SS2'nin o tekinsiz atmosferini. 1940'larda bir grup bilimadamlının "daha iyi bir dünya yaratmak için" okyanus altında kurduğu bir tesis (Rapture) ve o tesisde keşfedenler genel konuya oluşturuyor. Yaklaşık 20 yıl sonra, tesis'e giren ilk kişi siz oluyorsunuz ve bir şeylerin fena halde ters gittiği ortada... Oyun kendine özgü bir RYO sistemi kullanıyor, asker-mühendis-telepat olmak üzere üç farklı sınıf ve her sınıfın ayrı bir yetenek ağacı var. Plasmid denen eklentilerle seçtiğiniz sınıfa özgü yeni güçler kazanabiliyorsunuz. Oyunda öyle elli farklı çeşit silah falan da yok. Onun yerine, sahip olduğunuz silahı geliştirmeniz gerekiyor. Basit bir tabancayı yeterince geliştirerek, bomba-atar özelliğii bile kazandırabiliyorsunuz.

Oyun herhangi bir giriş demosu ve ara sahneler içermiyor. Yapımcılar "gerçek hayatı böyle seyler olmaz!" fikriyle bunlara yer vermemiştir. Hikâye hakkında fazla bir ipucu vermiyorlar, ancak iddialarına göre oyun için bir rehber gerekmeyecek, zira yaptıklarınız oyunun



sonunu her seferinde değiştirecek! Görmek için sabırsızlanıyoruz desek yeridir. Oyun "biological" denen bir yapay zeka türü kullanıyor. Vahşi hayvanların davranışları gözlenerek geliştirilen bu yapay zeka, oyundaki düşmanların her seferinde ortam şartlarına göre farklı stratejiler geliştirmesini sağlıyor.

Oyununda aşırı derecede geliştirilmiş Unreal motoru kullanılıyor. Grafiksel olarak, özellikle su animasyonları mükemmel görünüyor. Oyun

sadece PC ve Xbox 360 için geliştiriliyor. Çıkışı 2007'ye ertelenen oyunu hevesle ve salya akıtarak bekliyoruz. Hatta diyebiliriz ki ilerleyen günlerde detaylı bir ilk bakış yapacağımız oyun Level ofisine girdiğinde "sadece bir tek sağ kalan olacak". - **Ant Köksal** ■

► Yapım Irrational Games ► Dağıtım 2K Games
► Tür FPS ► Çıkış Tarihi 2007 Başı

TANRILAR YİNE ÇILDIRDİ

BLACK & WHITE 2 BATTLE OF THE GODS

» Black & White 2 "2005'in en oynanmadan sevilen oyunu" gibi tuhaf bir payeye sahip. Oyunun inceleme yazısını yazmış olmama rağmen ben bile yazısını bitirip teslim ettikten sonra bir daha yüzüne bakmadım (bkz. işten atılmıştan önceki son sözler) ama uzaktan sevmeye devam ettim.

Kafalarda böyle karmaşık bir imaj çizmiş olsa da yapımcısı Lionhead, Black & White 2'den vazgeçmiş değil. Oyun için çok yakında bir genişleme paketi çıkıyor. EA'in açıklamasında Battle of the Gods paketi, "orijinal oyuna göre daha

karanlık ve fesat" olarak tanımlanıyor. B&W2'nin sonunda çiğneyip bir köşeye fırlattığımız Aztek tanrısi, yenilgiyi sindiremediği için karşımıza çok daha büyük bir güçle çıkmaya hazırlanıyor. İki yeni hariçte ve bir yeni hayvancık getiren Battle of the Gods'da, daha önce görmedigimiz yeni mucizeler yapabilecek ve yeni hikâyeyin zorlu görevlerini tamamlamaya çalışacağız. Ayrıca Lionhead ekibi yapay zekâ konusunda iyileştirmeler yaparak hem düşmanlarınızın daha tehlaklı, hem de hayvanınızın daha akıllı usul olmasını sağlamış. ■



► Yapım Lionhead Studios ► Dağıtım EA ► Tür Strateji ► Web www.lionhead.com ► Çıkış Tarihi Nisan 2006

AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS

AMERİKAN YERLİLERİ OYUNA KATILIYOR



Geçen yılın en başarılı gerçek zamanlı stratejisi olmayı başaran, özellikle de görsel açıdan tadına doyamadığımız Age of Empires III'ün genişleme paketiyle ilgili ilk haberler geldi. Daha doğrusu, ortada haber namına pek bir şey yok; ama beş tane birbirinden pastoral ekran görüntüsü yayınlandı. Sonbaharda çıkışağı açıklanan paket, Amerikan yerli üç kabileyi ekliyor oyuna. Ama tabii ki ufak ufak tırtıklayarakta tüm Amerika kıtasının kontrolünü ele geçirmek.

Tek kişilik bir senaryoya

birlikte yeni oynanış özellikleri, yeni haritalar, Home City için yeni geliştirme seçenekleri ekleyen genişleme paketinde tüm Avrupa uygarlıklarını için de yeni içerik geliyor. ■

BUNGIE – MARVEL ORTAKLIĞI

HAYATIMI YAZSAM ÇİZGİ ROMAN OLURDU

X-Men, Spider Man, Hulk, Daredevil gibi çizgi romanların yaratıcısı Marvel'in Bungie Software ile yaptığı anlaşma ile Halo çizgi roman oluyor. Halo evreninin önemli karakterleri (tabii ki bunlardan biri Master Chief olacak) içerisinde şekillenen yeni bir hikâyeyi anlatıldığı kitap tek seferde ve 128 sayfada tamamlanacak. İsmi pek şahane bir yaratıcılık örneği sergilenecek Halo Graphic Novel olarak konan kitapta bir ana hikâyeyin yanı sıra üç tane de kısa macera yer alacak. Çizgi roman dünyasından çok önemli isimlerin (Moebius, Phil Hale, Ed Lee, Andrew Robinson gibi) katkıda bulunacağı Halo Graphic Novel'de Bungie çizerlerinin çalışmalarına da yer ayrıyor. Oyunun hayranları için çizgi romanın bir tür koleksiyon malzemesi olacağı ve mutlaka edinileceği kesin. Kitap hazırda çıkacak. ■



DODİSİ GELENE



DUKE NUKEM FOREVER 2

BU BİR ŞAKA OLMALI



Çıktığı anda machinima çılğınlığının odak merkezi haline gelen ve oyuncuların hazırladığı birbirinden ilginç filmler sayesinde gündemdeki yerini koruyan The Movies, yeni bir aşamada. Oyunu eklenenek Stunts & Effects isimli genişleme paketi, aksiyon meraklısı yönetmen-oyuncuların malzeme sıkıntısını ortadan kaldırıyor. Örneğin artık hem tehlikeli sahneler

THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS

SANATIN VE SANATÇININ DOSTU LIONHEAD SUNAR



çekmenize izin veren yeni dekorlarınız ve efektleriniz, hem de bu sahnelerde oynayacak dublörleriniz olacak. Polis baskınları, dev yangınlar, büyük araba kazaları, silahlı çatışmalar, metrelerce yüksekten uçarak kafayı kıran aktörler gerektiren ama The Movies'de başaramadığınız birçok şey Stunts & Effect ile mümkün olacak.

Pakette ayrıca stüdyonuza eklenenek yeni birimler ve mekânlar, oyuncularınız için yeni yetenek skalası ve yapacağınız film üzerinde daha fazla kontrol olağrı sağlayacak Advanced Movie Making modu bulunuyor.

Önümüzdeki ay içinde çıkacak olan The Movies: Stunts & Effects, oyuncunun web sitesinden yayınlanan kullanıcı yapımı kısa filmlerde bir patlama yaşamasına sebep olabilir. Drama, korku, komedi çekmekten sıkıldıysanız hemen heyecanlı bir senaryo üzerinde çalışmaya başlayabilirsiniz. Ben şahsen Tarantino'nun dikkatini çekmemi sağlayacak bir senaryoyla bu yeni paketten faydalamayı düşünüyorum... ■

Bu haberi "İster İnan İster İnanma" bölümümüz için saklıyorum

dum ama orası için bile fazla şaibeli olduğu için vazgeçtim.

Belki de Keşif Birliği'ne Duke Nukem Forever için özel olarak

"Duy da İnanma" isminde yeni bir bölüm açmalıyız.

Tüm oyun camiasının "Duke Nukem Forever ne zaman çıkıyor?" diye sorup durmasından sıkılan 3D Realms bir nevi "alin, biraz da bununla oyalanın" dercesine DNF 2'yi duyurdu. Bunun için bir basın bülteni falan hazırlamakla uğraşmadılar tabii, adamlar mesgul. Onun yerine 3D Realms'ın başkanı Scott Miller, bir röportaj sırasında yaptı açıklamasını. "Kimse özellikle oyununu geçiktirmez, uğraşmamız gerek tonla şey olduğu için hep nün DNF'yi çıkarmadık" sözleriyle ekibini savunan Miller, tüm hikâyeyi bir oyuna sıkıştırmayacaklarını ve devamı için DNF 2'yi beklememiz gerektiğini söyledi. Bu haberi saklayın, torunlarınızı da okusun, soğuk kış gecelerinde beraberce eğlenin. ■

HER BAŞARILI CIV 4 OYNAYAN İDİTÖRÜN ARKASINDA BİR KADIN VARDIR

LEVEL CUP #2 - CIVILIZATION IV



■ Derginin armutunda oturup etrafa güllükler saçan bu sevimli kızın, uygarlıklar yikan bir canavar olduğunu kim bileyebilirdi ki?

» İstanbul'da yaşayan bizler, dünya medeniyetlerinin birleştiği bir şehirde yaşıyoruz. Kültür olarak en zengin şehirlere birine sahibiz. Hangi şehirde 3 din barış içinde yaşayabiliyor ki? Kudüs mü, Gazze mi? Ancak biz bu zenginliklerimize rağmen gelişmiş bir toplum degiliz; hala öyle olmaya çalışıyoruz. En gelişmiş toplum dünyaya her zaman hükümdar, tarih boyunca bu böyle olmuştur. Sümerler, Roma, Osmanlı ve şimdî de Amerika. Bu medeniyet seviyesine ulaşmamız için sadece düşünce

yetmez. Gerekli olan malzemer; bir hedef, eğitim, asker, üretim, ticaret, azim, vizyon ve diğerleri. Yani insanı oluşturan ne varsa, toplumu yaratın ne varsa, hepsine yüksek seviyede sahip olan topluluk kazanır. Tıpkı Civilization 4'teki gibi.

Geçen ayki ilk oyunumuz Doom 3'ten sonra, ikinci oyunumuz Civilization 4. Civ4'ten itibaren kullanmaya başladığımız seri başı sistemi ile artık turnuvalar daha çetin, daha dengeli geçecek ve daha pürüzsüz bir cilt oluşturacak. Seri başı sistemimizi söyle anlatayım: Oyunu iyi oynayan iki üç kişi varsa örnek, ilk turda karşılaşmaları şanssızlık olur. İşte bu yüzden iyi oynayan ve seri

Turnuva Notları

- Turnuva boyunca maçı olmadığı zaman Xbox 360'a dandan Tuğbek, Fight Night Round 3'te önüne geleni dağıttı, OlgaY'in capoeira takımı işe yaramadı, yine dayak yedi.
- Tuğbek'in maçı olduğu zaman ise, Kaan Xbox 360'ın başına oturup DoA4 oynadı. Hep hatun karakterlerin ekranada olması gözden kaçmadı.
- Sonra DoA4'ten çıkış Condemned oynandı. Sinan'ın oyunda herkesi yanlış yönlendirip karanlık, kuytu yerlere sokması korku dolu anlar yaşanmasına neden oldu.

başı olmak isteyen eleman "abi ben seri başı olmak istiyorum!" deyip, diğer seri başları ile karşılaşmayaçak. Böylece finalde en iyi bilenler oynayabilecek.

Yavaşan turnuva alanına gideлим. Buralarda hava çok güzel, göründüğünüz gibi sahilde bir çok güzel kız var. Hemen soralım onlara hangi traş büçüğünü kullanıyorlar. Gel Feridun gel... Sekiz yazar yine er meydanına çıkıyor. Berkant ancak iğnelerle ayakta durabildiği için evinde paşa paşa yatmak zorunda. İlk maçı Tuğbek ile Volkan arasında (ilginçtir ki Volkan geçen sefer de ilk maçı yapmıştı, ilerleyen oyunlarda neler olacak acep?). Tabi bir Civ4 gurmesi olan Tuğbek, Volkan'ı yemekte (yemekte?) zorlanmadı ve bir Swordsman akınıyla Volkan'ı dumana kattı.

Geçen ayın galibi OlgaY ise Civ4'te çok parlak anılar yaşayamadı. Oyunun hemen başında Settler üretmek gibi bir ilginç olaya girişen OlgaY, ekonomi puanı sayesinde Sinan'ı yendi. Zira ikisi de defansif oynayıp birbirine girişmedi, yoksa Sinan birçer döverdi OlgaY'ı (Sinan'ın hatası, izin veren her oyunda yaptığı gibi "İlla da uygarlık kuracağım, başınıza icat çıkaracağım!" diye kasmasıydı... – Sinan). Rocko ve Kaan'ın maçı ise iki bilmeyenin maçı oldu. Oyun açılıp map gözktüğü zaman Rocko "ee abi, n'apıryoruz?" dedi, Kaan da aynı şeyi

içinden söyledi. İkisinin de birbirinden beter Civilization cahili olduğu o dakka ortaya çıktı. Ancak eş-dost (Tuğbek-Serpil) yardım ile bir şeyler yaptılar, kazanan Kaan oldu.

Mehmet ve Serpil'in maçı tam aksine iki usta oyuncunun maçı oldu. Çetin geçen oyun sonucu Serpil, askeri güçle Mehmet'i dövdü.

Yarı finalin ilk maçı "Sith'in İntikamı" tadında geçti, Doom 3 finalinde çırاغı OlgaY'a yenilen Tuğbek, bu sefer intikamını aldı. OlgaY, Sinan'a uyguladığı garip takımlar, yine oyunun başında Settler ürettiği için 20 Turn iptal olan şehrinin, Tuğbek tek Warrior ile çökerdi. Nasıl dağıttı var yaaa, offff.. 0 kadar diyeyim yani. Ezdi geçti, haritadan sildi. Yani diyecek bir şey bulamıyorum, 17 yıllık hayatmda ben böyle bir hezimet görmedim arkadaş! (böyle yazması için Berkant'in Tuğbek'ten rüşvet aldığıını belirtmeden geçemeyeceğim – Sinan) Kaan ve Serpil'in maçı takiben 9 turn sürdü ve Serpil finale çıkan ikinci kişi oldu. Yarı finalllerin 10-15 turn sürmesi de ilginç.

En başından beklenildiği gibi Tuğbek ve Serpil finalde karşı karşıya geldiler. Sakin bir maç oldu. Tuğbek çok medeni bir topluluk yarattı, Serpil de müthiş bir teknolojiye sahip oldu. Puanlar sonucu kazanan Serpil oldu. Kutluyoruz, başarılarının devamını diliyoruz. Dergide en medeni kişisinin de Serpil olduğu anlaşıldı. Gelecek ay sürpriz bir oyunda görüşmek üzere (burayı "hangi oyunu oynayacağımızı belirlemek için henüz kavga etmedik" diye okuyun – Sinan), şimdilik medeni olmaya devam edin.

– Berkant Akarcan ■



Nisan ayı puan tablosu

BU AY	TOPLAM
Olgay "Gara"	4 puan
Tuğbek "ofcm"	6 puan
Serpil "misminia" ..	8 puan
Sinan "Blaxis"	2 puan
Kaan "Firkateyn" ..	4 puan
Volkan "volky"	2 puan
Mehmet "Drgn"	2 puan
Şefik "Rocko"	2 puan
Berkant "a.smurf" ..	0 puan
	2 puan

Not: İlk turda elenenler 2 puan, yarı finalde elenenler 4 puan, ikinci olan 6, birinci olan ise 8 puan alır. Bizim ortamlarda kural böyledir.



■ Serpil Kaan'a takımları verirken, Tuğbek de resmin yanında Şefik'i gazlıyor.

FOTOFİLİ

Büyük resimler, küçük ilk bakışlar.



PC

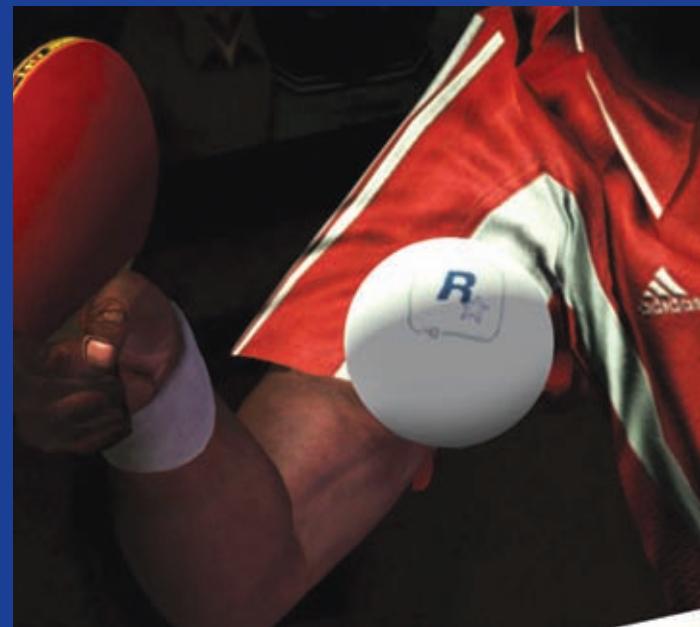
HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ !

CALL OF JUAREZ

» Vahşi batının kadersiz hapishane kaçını Billy ve kelle avcısı Rahip Ray'in hikâyesinin anlatıldığı bir kovboy oyunu Call of Juarez. At kirbaçlayıp çifte tabanca taşıyabildiğiniz, düelloya tutuşup bar kapısı tekmeleyebildiğiniz oyunun detayları giderek netleşiyor. Birbirinden farklı yeteneklere sahip iki karakterle de oynayıp, hem avın hem de avcının gözünden hikâyeyi takip etmemize izin verecek olan oynamış, Call of Juarez'i ilginç yapan en önemli sey. Ayrıca yayınlanan son ekran görüntüleri, sadece sizofrenik oyun yapısının değil görsel malzemenin de etkileyici olacağını düşündürüyor. 19'uncu yüzyıl başlarındaki Vahşi Batı temasını asılina (belki de sadece alışık olduğumuz klisrelere) bağlı kalarak yeniden canlandıran Polonyalı yapıcı firma Techland, bu konuda hayli iddialı. Oyun için kullanılan grafik motoru, her soruna kendi tarzında farklı çözümler geliştirebilmenizi sağlayacak şekilde geliştirilmiş. Mesela, bir kulübedekiler dışarı çıkmıyor mu? Kulübenin dış yüzeyine atacağınız bir gaz lambası, ahşap yapıyı yavaş yavaş yakmaya başlayacak, size de dışarı kaçanları avlamak kalacak.

Karakterleriniz, bir kovboyda bekleyebileceğiniz her türlü hareketi (Brokeback Mountain'dakiler hariç) yapabilecek; ata binmek, çift tabanca çekmek, yerlerde yuvarlanmak, yumruklaşmak, kement atmak ve şapkasız çıkmamak gibi... Hayalet kasabaları, soyulan posta arabalarını, rüşvet yiyan şerifleri, kaktüsleri sevenler ve Outlaws'dan bu yana ağız tadiyla kovboy olamamaktan yakınanlar için Call of Juarez umut veren bir oyun. ■



360

HEYECANMETRE

BEKLİYORUZ, AMA...

TABLE TENNIS

» Siz Rockstar'ın sadece içki içip küfürlü konuşan, kızlara sarkınlık eden, araba soyan, boğaz kesen sokak serserilerini mi oyun yaptığını sanıyorsunuz? Yanlışıyorsunuz. Rockstar San Diego ekibi, içeriğini isminden de anlayabileceğiniz bir spor oyunu üzerinde çalışıyor su sıralar. Oyunun düzenli uyuyup, katıksız meyve suyu içen sporcular tarafından, fair-play kuralları içinde ve taşkınlık yapmayan bir seyirci desteğiyle oynanan ilk Rockstar oyunu. Ayrıca Rockstar'ın sadece XBox 360 için hazırladığı ilk oyun. Ekibin genel çizgisini dışına çıkarıp böylesine efendi ve sınırları belli bir oyun hazırlamasının ardından sebep de buradan geliyor. Rockstar, Xbox 360 teknolojisini nasıl kullanabileceğini görmek, kendini sınamak için Table Tennis'i hazırlıyor. Bunu ardından neler geleceğini daha çok merak ediyoruz. ■



PC

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

>> Bu oyunun artık çıkışası gerekiyor. Yok yani, hiç nükleer fela ket temali FPS oynamadığımızdan değil, Fallout'tan beri hiç mutant öldürmedigimizden de değil. İsmini yazmak çok zor olduğu için artık çıkmalı ve bizi bu bol noktalı isimden kurtarmalı S.T.A.L.K.E.R. (bak yine yaptı)...

Ve tabii bizi bu kadar uğraştırdığına degen de bir oyun olmalı. Aslına bakarsanız, çıkmayı başarırsa oyunun tepeden tırnağa bir hayal kırıklığı olmasına ihtimal vermiyoruz. Çünkü her gün celmede yapımcı GSC'nin boş durmadığını, oyunun giderek olgunlaştığını görebiliyoruz. En son oyundaki yapay zekâ hakkında, şimdiden dek başarılılamamış bazı özellikler açıklanıldı. Buna göre,



HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ !

savaşmak zorunda olduğunuz büyük küçük tüm canlılar, siz orada olsanız da olmasanız da kendi öncelikleri ve kendi doğaları ne gerektiriyorsa öyle yaşayacak. Örneğin kısa süre önce karnını doyurmuş bir yaratık, sizi gördüğünde "dalayım hemen!" demeyecek ama sizden uzak durmayı tercih edecek. Yanınızda birkaç kişiyle ya da güçlü silahlarla ava çıktığınızda bulduğu ilk deliğe sinen bir canlı, sizi tek yakalrsa tepenizde atlayabilecek. Aşken agresif, tokken mayışmış hallerine tanık olacağınız yaratıkların en önemli özelliği aynı anda birçok etkeni değerlendirek, ilkel "yaşama güdüsü" neyi gerektiriyorsa ona göre hareket edebilmesi olacak. Bakalım o günleri görebilecek miyiz... ■



PC, PS2, XBOX, 360

HITMAN: BLOOD MONEY

>> Oyun dünyası işini sessizce yapan, havalı karakterleri sever, en esinde barkod bile olsa. Io Interactive'in kiralık katili Agent 47, Blood Money'de de işini bildiği yollardan yapmaya devam edecek. Ancak bu kez mensubu olduğu "ailenin" soyunun kurulmasına karşı da mücadele etmek zorunda. Bir önceki oyun Contracts ile kendi başındaki beladan kurtulmaya çalışan Agent 47'nin bu kez bütün bir örgütü sırtlanması önemli bir gelişme ama Blood Money'yi gerçeketirerek heyecanlanarak beklememiz için daha geçerli sebepler gerekiyor bize: Örneğin yeni bir grafik motoru? Ya da sağ solu görmemizi engelleyen yeni bir kontrol ve kamera sistemi? Belki de daha gerçekçi ve rafat hareket eden, tırmanıp atlayabilen, saklanabilen (ya da ceset saklayabilen) bir karakter? Daha akıllı, kendini savunmayı bilen bir yapay zekâ? Io Interactive, oyunda tüm bunların olacağını söylüyor. Blood Money'nin en iddialı olduğu konulardan biri de kullanılan ses efektleri ve oyunun müzikleri. İngilizlerin saygın BAFTA ödülünü kazanmış ve önceki Hitman oyunlarının da müziklerini hazırlayan besci Jesper Kyd tarafından yapılan müziklerin her zamanki gibi oyunun atmosferini en iyi şekilde bütünlüğe getireceğine şimdiden eminiz. Ama oyunun geri kalan özellikleri hakkında yargıya varmak için biraz daha beklememiz gerekiyor. ■

HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ !



PC

SPELLFORCE 2

>> Neverending Story diye bir film vardı ya hanı... Spellforce 2'nin demosu için de "bitmek bilmeyen demo" diyebiliriz. Bu sayıda DVD'mizde bulabileceğiniz demoyu, merak ettiğim için kurup oynamaya başladım. Oynadım, oynadım... Üç saat kadar oynadım demoyu. Bir noktadan sonra, "acaba yanlışlıkla tam sürümünü mü yayınladılar demo diye?" ciddi ciddi şüphelenmeye başlamıştım ki, bir Portal'a girmemle demo ana menüye döndü. Tam rahat bir nefes alıyorum ki, Campaign'in altında Dun Mora diye ikinci bir senaryo olduğunu gördüm. Sakince oyundan çıkış save'lerimi yedekledim, efendi gibi tam sürümünü beklemeye başladım. 6 saat süren demo mu olurmuş? Demoysan demolugunu bil! – Sinan

Not: Bu ekran görüntüsündeki Nightsong adlı Dark Elf'i gördükten sonra Tuğbek, Olgay, Burak ve derginin bilimum erkek kişileri çeşitli bahanelerle masama sık sık uğrar oldular. Neden acaba? ■

HEYECANMETRE

HEYECANLIYIZ !



Aksiyon

AMERICAN MCGEE'S BAD DAY LA

"Amerika büyük bir şaka, sevgili Frank; ama ona ne kadar gülebiliriz?"

Hiç dikkat ettiniz mi, filmler ve oyunlar nasıl da kendi gerçekliklerini kuryorlar? Bizim basit ve sıradan hayatlarında asla söylemeyeceğimiz sözlerin söylendiği, asla yapmayacağımız hareketlerin yapıldığı ve olayların olduğu bir dünya yaratıyor. İzlediğimiz herhangi bir diziyi düşünün, diyalogların coğunu tahmin ediyoruz; ama neredeyse hiçbirini kendi hayatımızda kullanmıyoruz. Büyük yapımların kurduğu bu dil o kadar başarılı biçimde insa ediliyor ki dünya üzerinde gerçekten böyle düşünen, böyle yaşayan, böyle konuşan insanların var olduğu gibi bir saniya kaplıyoruz. Absürd, normalleşiyor böylece. Olmayan kahramanlar yaratıyoruz. O kahramanlar bizim intikamlarımıza alıp dünyamızı kurtarırrken, biz de sıcak yuvalarımızda onları izliyoruz (sıcak yuva da bir kurgu ya, neyse). Aşkları bizim yerimize onlar yaşıyor, en romantik cümleleri onlar kuruyor, en acılı ayrılığı onlar yaşıyor. Üstelik (ABD için

konusursak) tüm dünya, Amerika'nın Hollywood'danoluştugu hayaline kapılıyor, bu hayali sürekli satın alıyor.

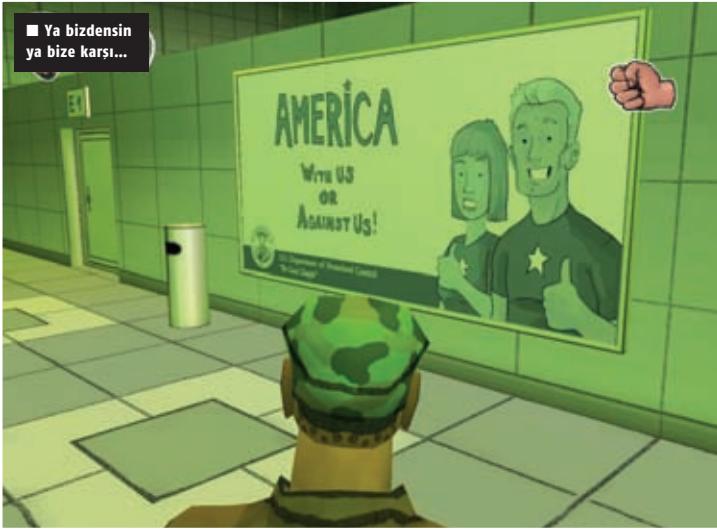
BÖYLE RÜYALAR İSTİYORSANIZ

Bunun masum bir süreç olduğunu iddia etmek biraz safdillik olur. Amerika'da çekilen Independence Day tarzı filmler, bir yandan ABD'nin dünya hegemonyası için meşru sebepler yaratıyor (Süleymaniye Camii'nin avlusunda toplanan Müslümanlar, dünyayı kurtaracak Amerikan uzay mekiği için dua eder). Bir yandan da Amerikan halkına da korkacak ne kadar çok şeyleri olduğunu, "Amerikan hayat tarzını" korumak için devletin ne kadar çok çalışması gerektiğini, ne kadar çok yere "demokrasi" getirmek zorunda olduğunu (uzaya bile) anlatıyor. "Korku Kültürü" pompalayıp, insanı birey olmaya değil, silahlanmaya teşvik ediyor. 24 incelemesinde de söyledim, bu korku ortamı dünyayı "biz ve onlar" olarak görenlerin işine yarıyor sadece. Aynı tür yakışımlaşa hem oyunlarda hem de diğer ülkelerde çekilen filmlerde de sık sık rastlıyoruz (kim Kurtlar Vadisi'nin "îçerde ve dışarda" düşmanlarla dolu bir Türkiye portresi çizmediğini, bunun da bellî bir politik görüşe hizmet etmediğini iddia edebilir?). Yukarıdaki genellemenin istisnaları olduğunu, bu istisnaların da büyük produksyonlar olabildiğini, çok izlenebildiklerini kabul ediyorum. Ne de olsa bütün genellemeler yanlış değil midir?!

IT'S CALIFORNICATION

Size uzun zamandır, beklemekten ve konuşmaktan en çok heyecan duyduğum oyunu takdim etmemeye izin verin: Bad Day: LA. Alice'in yaratıcısı American McGee'nin son oyunu, Amerikan halkının hapsolduğu ve ABD yönetiminin de gayet iyi sömürdüğü ve hatta ihraç ettiği bu "korku kültürü" ile dalga geçmek için yapılıyor. Oyunun konusu, normalleşme sürecindeki Hollywood gerçekliğini yeniden absürdüük yoluna sokmak için özene bezene hazırlanmış: Los Angeles güne yeni "merhaba" demişen, Fransız teröristlerin şehrin üstüne saldıkları gazla bir anda insanlar zombie dönüşür. Bir Hollywood gise filmi için gayet yeterli olan bu olay, LA'in o gün başına gelecek olan felaketlerden sadece ilkidir. Deprem ve tsunami birbirini kovalar, 150 yıldır ABD topraklarında gözü olan Meksika ordusu sehere dalar; gökten -çok affedersiniz- benim kadar meteorlar yağar, trenler birbirine girer, insanlar





sokaklara dökülür. Kısaca LA kocaman bir kaosa teslim olur.

Bu kaosun içinde biz, Amerikan sisteminin dışında kalmış siyah bir evsizi, Anthony Williams'i yönetiyoruz. Zavallı adamın tek bir amacı var, yok olan şehirden kaçmak. Ama oyun öyle bir gelişiyor ki, siz hayırsever bir vatandaş, hatta bir kahraman oluyorsunuz (buradaki hayırseverlik, Good Samaritan olgusuna bırgur, ki Seinfeld'in unutulmaz son bölümünde harika işlenmiştir). Oyun sizı kahramanlık yoluna sokmak için söyle bir yol tutturuyor: Oyundaki Karma felsefesine göre, ne kadar çok iyilik yaparsanız başınızı o kadar az belaya sokuyorsunuz. Eğer yolda gördüğünüz yaralı adamlara yardım etmez, yanıkları söndürmez, masumlara zarar verip teröristlere dokunmazsanız, şehirdeki kaos gitgide artacak ve en sonunda sizi de yetacak.

Oyunda şiddet tamamen karikatürize ediliyor, bunu sağlayan çok önemli iki araç var. Birincisi, American McGee'nin çok komik (olduğu söylenen) senaryosu, ikincisi ise son derece stilize edilmiş, abartılmış, hiçbir gerçekçilik kaygısı olmayan, çizgi roman tadındaki grafikler. Böylece American McGee, ilk paragrafta anlattığım "gerçekliğin", aslında nasıl gerçekle alakası olmadığını, bir kurgu olduğunu, kullandığı mübalağa sañatıyla göstermeyi amaçlıyor. Alice'in sanat yönetiminin ne kadar muhteşem olduğunu hatırlarsınız. Bad Day: LA'den beklediğimiz hayranlık uyandırıcı bir grafik teknolojisi değil elbette ama oyun güzel, daha da önemli amacına uygun ve oyunu taşıyabilen grafiklere sahip olacak gibi duruyor

ekran görüntülerine baktığımızda.

MCGEE FELAKETLER DİYARINDA

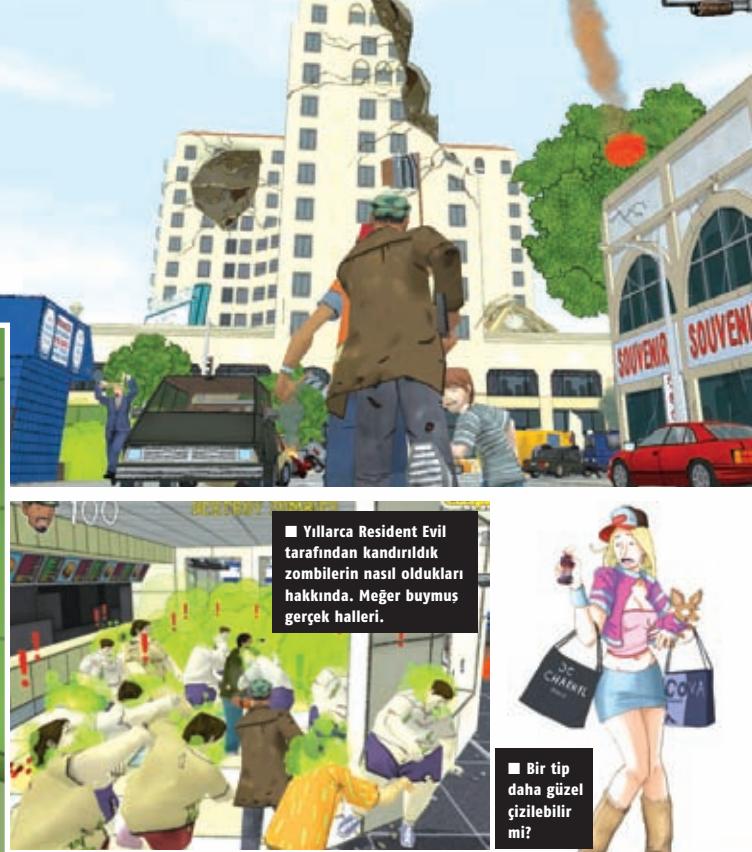
Elinde sağlam fikirler ve eleştirel bir duruş olan McGee'nin en korktuğu şey, zevkli bir oynanış sunamamakmış, blog'lardan anladığım kadariyla. Bu doğru bir kaygıaslında. Sonuç olarak politik duruşları ne olursa olsun, oyunlarda teröristlere, zombilere karşı savaşmaktan zevk alan oyuncuları, sadece güzel fikirlerle eğlendirmeniz mümkün değil. Lakin üçüncü şahıs bir aksiyon/macera oyunu olacak olan Bad Day'in oynanışına ilişkin kaygılar, karma felsefesi fikrini orturtunca büyük ölçüde bitmiş, öyle diyor McGee. Oyunun hızlı akması hedefleniyor ancak içinde bellİ stratejik unsurlar da bulunacak. Bu unsurlardan en önemlisi, Anthony'ye eşlik eden NPC'leri nasıl kullanacağınızı saptamak. Anthony yalnız değil anladığınız üzere, LA'in en uzun gününde, yanına dört kişi katılacak. Bunlar, Hasta Çocuk, Meksikalı Juan, Beverly Hills'den Beverly ve Çavuş. Hepsi, isimlerinden de anlaşılabileceği üzere, Amerikan kültürünün farklı noktalara dokunduran, farklı özellikleri olan tipler. Bu farklı özellikler sadece kişilikleriyle ilgili değil elbette. Oyundaki beş karakterin de değişik yetenekleri var ve bu yeteneklerin kullanımı oynanışı oldukça etkileyecək.

Bad Day: LA, oynanışı mümkün olduğunda kolay tutulan, herkes tarafından kolaylıkla oynanması için çaba gösterilen bir oyun. Böylece oyuncu aksiyona, absurd komedyi ve kültür eleştirisine yeteri kadar ilgi gösterebilecek.

Komedî, daha önce de söylediğim gibi oyunun en çok önem verilen alanlarından biri. Oyunun komedi anlayışı, filmlerle ve dizilerle dalga geçmek bakımından Hot Shots esintileri taşıyacaktır şüphesiz (şüpheniz mi var yoksa?); lâkin American McGee'den yeni, yaratıcı ve davranış zeki şeyler beklediğimi de söylemeliyim.

GÖSTERİ DEVAM ETMELİ Mİ?

Enis Batur'un New York seyahatini anlattiği kitabının başlığı, gerçekten harika anlatıyor bu ülkeyi. Ulusal spor liglerine "Dünya Şampiyonası" diyen, elektrikleri



üç saat kesilince milletçe otoyol-

lara dökülen (hayır anlamıyorum ki nereye gidiyorsunuz, elektrik olmasına umduğunuz bir yere mi?), 50 milyon vatandaşının G.W.Bush'a oy verdiği bir ülke, evrenin bize yaptığı "büyük bir şaka" dan başka ne olabilir? Peki biz bu şakaya nasıl, ne kadar gülebiliriz? Bana öyle geliyor ki, bilgisayarımızda American McGee's Bad Day: LA'ın ilk sahnesini gördüğümüz andan itibaren bol bol, kahkahalarla güleceğiz (arabaşılık sponsorları: Red Hot Chili Peppers ve Pink Floyd).

Mehmet Kentel mkentel@level.com.tr



* © 2004 design not final

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Cenk etme, sevüş; ben buna inanırım



Medal of Honor'la 99'daki ilk karşılaşmamı hatırlıyorum da, her şey çok farklıydı. PlayStation, pikselleriyle "madalya"nın dört bir yanını kuşatmıştı. O zamanki teknoloji daha "detaylı" Nazileri öldürmemize izin vermiyor.

Aslında çok eski bir zamandan bahsetmiyorum. En azından "-aklı" geçmiş zaman ekini kullanmam gerektirecek kadar eski değil bahsettiğim dönem. Ancak oyun dünyası, 6-7 yıl gibi kısa bir sürede, okm'den 100km'ye en az Vroom'daki Formula arabaları kadar hızlı çıktı. Bu çıkıştı takip etmek gerçekten zordu. MoH'un yapımcıları da bu sırada barışçıl bir dünyada yaşamak yerine savaşmaya devam ettiler ve oyunlarını geliştirdiler.

Ancak her güzel şeyin bir sonu vardır. Birçok kişiye göre MoH'un sonu da, serisi yaratılan ekibin büyük böülümünen istifa edip yeni bir firma kurması ve Call of Duty gibi mükemmel bir oyun yaratmasıyla oldu. Tabii ki bunun Electronic Arts'ı yıldırdığını söyleyemeyiz. Aksine daha dikkatli çalışıyorlar. Onlar için Airborne iyi bir fırsat. Çünkü hem yeni nesil konsollar için hazırlanan ilk savaş oyunu, hem de oynanış açısından bir devrim.

AMA BEN YÜKSEKTEN KORKARIM?

Airborne'da, Boyd Travers'ın, 82. Hava Brigi'nin bir neferinin kontrolünü alıyoruz. Sicilya'dan Almanya'ya kadar uzun bir yol var kat edeceğimiz. Ancak bu defa eskisinden daha hızlıyız. Zira uçaklar insanlardan hızlı hayvanlardır ve biz de bu oyunda uçakları kullanabiliyoruz. Kafanızın üstünde be-

yaz bir düşünce balonu var ve içinde "Simülasyon mu?" yazıyor. Hayır, yeni MoH, bir uçuş simülasyonu değil. Uçaklar, savaş alanını kuşbakışı görmeniz ve doğru noktaya atlamanız için... İnisi noktanızı seçtikten sonra paraşütle uçaktan atlıyor ve savaşmaya başlıyorsunuz. Bu da "devasa bir harita" anlamına geliyor ki, yeni oyunun serinin diğer oyunlarından ayrıldığı yer burası; harita, özgür ve çizgisel olmayan bir oynanışı da beraberinde getiriyor. Oyunun aynı zamanda bir hikaye doğrultusunda ilerleyeceğini düşünürsek, bu iki kavramın, yani özgürlük ve hikaye doğrultusunda ilerleyen oyunun bir arada olmasının Electronic Arts'a güçlük çıkaracağını söyleyebiliriz.

Ama EA bunun için de bir şeyler düşünmüş olacak ki, Airborne'un yapım ekibinden Patrick Gilmore şu açıklamayı yapıyor: "Oyun sırasında oyuncuya ne yapması gerektiği söylenecek, ancak görevi nasıl tamamlayacağına oyuncu karar verecek. Diğer yandan, alışlagelen

■ iki yıl önce bunu söyleydiğimizde inanmadınız belki, ama bu iki sayfada gördüğünüz tüm resimler oyun içi grafikler. Evet bu resimdeki paraşüt atlayışı bile.





çizgisel oynanışı da koruyoruz, ama oyuncuya o kadar fazla seçim şansı tanıyoruz ki oynanış can sıkıcı bir hal almıyor. Uçaktayken yapılan seçimler yerdeki oynanışı yarı yarıya etkiliyor. Oyuncu paraşütü istediği gibi kontrol edebiliyor ve istediği noktaya iniş yapabiliyor. Bu da her yeni inişte onun farklı bir yola girmesini sağlıyor."

Gilmore'un bana oyunda ne yapacağımı söylemesi sınırimi bozmadı değil, ancak Sinan "Muhatap olma mirim!" diyerek araya girdi ve beni sakinleştirdi. Böylece yazımı devam ettirmek ve yazımı bugünkü modern haline kavuştı.

"Paraşütle atlama" yalnızca savaş alanındaki yerinizi belirlemek için oyuna eklenmiş bir özellik değil. Bu nedenle bir avantaj olarak kullanabilirsiniz. Mesela bir kulenin tepesine iniş yapabilir ve yüksek mesafeden sniper tüfeğinizle düşmanlarınızı öldürebilirisiniz. Ya da hızlı bir saldırıya tam ortasından dahil olabilirsiniz. Bu seçenekler neredeyse sınırsız; bir çatıya inebilir, camı kırarak pencereden bir binaya girebilirisiniz. Oyun alanı sizin; her şeyi yapabilirsiniz. Bu arada, uçaktayken, aşağıya attıktan bulunduğunuz çıkış noktası ve yüksekliğiniz inişinizi olumlu ya da olumsuz yönde etkileyebilecek.

Serbestlik yan görevlerle de destekleniyor. Bunların arasında Alman İletişim Merkezi'ni bulmak gibi basit, oyun süresini uzatan görevler bulu-

nuyor. Ancak, oyunun bu yeni özgü oynanışı başınıza bela da açabilir. Çünkü özgürlük beraberinde tehlikeyi de getiriyor. Meşela bu keşif sırasında Nazi'lerin kurduğu bir pusuya düşebilir ya da hiç beklemedığınız bir anda bir düşman askerinin saldırısına uğrayabilirsiniz. Bunlar, normal sürede de başınıza gelebilecek olaylar, ama nasıl derler sizde, ne kadar hızlı yol alırsanız, o kadar iyi.

YENİ NESİL SAVAŞ

Airborne'dan bahsedilirken en çok sözü geçen yeniliklerden biri de silah geliştirme sistemi; oyunda, elinizdeki her silahı geliştirme imkanına sahip olacaksınız. İsterseniz silahınız için ek cep-hane kapasitesi sağlayabilecek ve bu sayede daha fazla atış yapabileceksiniz. Ayrıca tabanca askısı gibi aparatlarla yanınızda daha fazla sayıda silah taşıyabileceksiniz.

Oyundaki silahlar hakkında serinin ilk oyounlarında olduğu gibi birçok araştırma yapılmış ve sonucunda, İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılan, gerçeğe çok yakın silahlar ortaya çıkmış. Birçok silah seçeneğine sahipsiniz. İsabet oranını artıran pintler silahların eskiye orantı daha etkili olmasını sağlıyor. Teknik bir detay olsa da, bu özellik gerçekten vuruşunu etkiliyor. Ayrıca her silah için ayrı bir level sistemi kullanılıyor bu kez. Bu da daha etkili vuruşlar yapabilmek için her silahta ayrı ayrı uzmanlaşmanızı gerektiriyor.

Airborne online olarak da oynanabilecek. Oyunun konsol versiyonunda bir split-screen modu yer alacak. PC versiyonunda ise alışlagelen multiplayer modları oynayabileceğimizi tahmin ediyoruz. Ancak EA, multiplayerlarındaki sürprizleri sona saklıyor.

Airborne, GameCube ve PSP haricinde tüm platformlar için ayrı ayrı hazırlanıyor. PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox ve Xbox 360 platformlarında yeni MoH oyununu oynamayı fırsatını bulacağız. Bu durumda ortak bir grafik yorumu yapmam gerekiyor. Ben de grafikleri "Abi adamlar gerçek gibi be!" parantezine alma gibi bir işlem yaptım. Grafikler, özellikle yeni nesil konsol ve PC versiyonunda mükemmel görünüyor. Askerler ve bölüm tasarımları için gerçekten ayrı ayrı uğraşlığı kesin. Ne var ki

oyun çıkışından yayınlanan ekran görüntüleri ve videolar her zaman yanıltıcı olmuştur. Bu yüzden temkinliyiz ve grafikler hakkında "Yuh!" gibi profesyonel bir yorum yapmak için oyunun çıkışını bekliyoruz.

YERDEN YÜKSEK

Uzun zamandır bu ani beklemiyorduk belki, ama EA, Airborne'la bizi "Bekleme Konumu"na almayı başardı. Yeni nesil grafikler ve küçük çapta da olsa devrim sayılabilen oynanış, oyun çıktığında, bizi boyutları 17 ila 19 inç arasında değişen monitörlerimizin ya da plazma televizyonlarımın başına civileyecek gibi... Umarız oyunun çıkıştı fazla uzamaz ve şarjımız bitmez. Zira ofiste Editör 9960 şarji yok.



CRYYSIS



Üç Türk kardeş Almanya'da oyun stüdyosu kurmaya karar verdiler. Daha ilk oyunları FarCry ile yılın en iyi oyunu ödüllerini bir bir topladılar. Kısa sürede en yüksek teknolojileri kullanan, hatta o teknolojileri üreten stüdyo haline geldiler. Ve bu ay bizleri ofislerinde ağırlayıp, yeni oyunları Crysis'le ilgili, henüz dünyada kimse- nin bilmediği sırları paylaştılar.

Ömrümüzün en güzel ve son 10 saati

Hazırlayan: Tuğbek Ölek



■ İnsanlığın ölüm kalm savaşının başlangıcında, tek dayanlığımız olan takım arkadaşlarımızdan biri görünmez bir kaynaktan gikan Cryo - Freeze işinyla korkunç bir şekilde donuyor.



■ "Yeni nesil grafik" söz konusunda, Crysis'in grafiklerinden daha iyiini henüz hiç bir platformda görmüş değiliz.

Birbirinin kopyası küçük Alman kabalarından biri Bamberg. Küçük ve sessiz bir tren garı, birkaç yüz sevimli ev ve illaki sık bir şato. Ben küçük tren garında tek başıma oturuyorum. Hava buz gibi ve ayaz, ağıktaki her hücremi yakıyor. Soğuktan mı iki büklümüm, yoksa yediğim dönerden mi belli değil. Gözüm sürekli saatte, üç dakikadan geri sayıyorum artık. Sonra kırmızı, kocaman bir tren gelip beni bu soğuk kasabadan kurtaracak. Sadece üç dakika...

Kendimi hazırlamak için FarCry'ı hatırlamaya çalışıyorum. Ne kadar uğraşsam da kasvetli iç mekânları ve mutantların bitmez tükenmez saldırılardan hatırlayamıyorum tam olarak. Aklımda hep ormanda ve sahilde, paralı askerlerle çarpışığım sahneler var. Ciple gelişimi hatırlıyorum, ya da sincice yaklaşıp düşmanın sohbetlerini dinlediğimi. O oyunu oynarken hep aynı his vardı içimde; benim etrafında dönmeyen, gerçekten yaşayan bir dünyada olduğum.

Zihnim FarCry'ın adasından Alman-ya'nın banliyösüne dönüyor istemeden. Soğuk rüzgâr düşünmeyi bile zorlaştırmıştır. Belki de soğuktan değil de heyecandan iki büklüm oluşum, son durağa yaklaşmadan. Bugün bineceğim son tren iki dakika sonra geliyor. Sabahtan beri bindiğim, nereden gelip nereye gittigini bile bilmemişim diğer trenlerden farklı bu sefer. Bu tren Co-

burg'a gitiyor, Crytek'in, FarCry'ın, Crysis'in evine. Her yanım titriyor, rüzgârin soğugundan mı yoksa heyecandan mı söylemek zor...

Dünyanın en iyi oyun stüdyolarından birinin bu kadar uzakta olmasına anlam veremiyorum. Zor ulaşılabilir olması daha da heyecanlandırıyor beni. Sanki Crytek ofisine değil de Alamut kalesine gitdiyorum. İçi insan ve bilgisayar dolu bir binaya değil de, kulelerinde yaman okçuların nöbet tuttuğu Türkütücü bir kale bekliyor beni. Garin megafonunda Almanca bir şeyle geveliyor bir kadın sesi. Sadece üç beş kelimesini seçebiliyorum içinde: Von Nürnberg, nach Neustadt, über Coburg... Ufukta görünen koca kırmızı treni karşılaşmak için yavaşa kalkıyorum yerinden. "Über Crytek" diye fısıldıyorum kendime, "über Crytek..."

CRYYSIS YARATAN METEOR

Tam 10 saat sonra soğuk, Coburg'un issız sokaklarında bekliyor bu sefer beni. Yerli kardeşlerle vedalaşıyoruz. Frankfurt'daki yeni ofislerine de geleceğime dair söz alıyorlar. Sokagın hemen sağında otelim ve sıcak bir yatak beni bekliyor. Ama ben sola dönüyorum, geçen 10 saatte Yerli kardeşlerle konuşuklarımızı, soluduğum Crytek ofisi'nin havasını ve hepsinden çok yeni oyunları Crysis'i hazmetmek için ihtiyacım var soğuk havada yürümeye. Bu issız sokaklarda Tindersticks dinlemek hoş olurdu. Ama ben ses kayıt cihazı açıyorum ve Yerli kardeşlerin en küçüğü Cevat yeminan anlatmaya başlıyor Crysis'in hikâyesini. Ama önce uyarıyor beni, "bak uzun olacak bu

ha!" diye. İyi bir oyun hikâyesi için sonsuz sabırımız olduğunu söyleyorum. Ara sıra bazı kelimelerde takılsa da, beklediğimden çok daha iyi bir Türkçe ile anlatıyor...

Yakın gelecekteyiz, bugünden 10-20 sene sonrasında. Bir meteor dünyaya doğru hızla yaklaşıyor ve beraberinde büyük bir panik getiriyor. Felaket tellalları dünyanın sonunun geldiğinden emin. Büyük birader ABD, meteori durdurmak umuduyla nükleer füzeler atesliyor. Ama patlamalar meteori sarılmıyor bile. Umudun tükendiği bir noktada ABD'deki bilim adamları meteordan gelen garip bir sinyal alıyorlar. Sinyalin anlamını çözemeseler de dünyaya yaklaşanın, dev bir kaya parçasından fazlası olduğunu anlıyorlar.

Ama bu sinyali alan bir tek onlar değil. Kuzey Kore'li bilim adamları da durumu fark ediyor. Ama iki ülke de bu kritik bilgiyi kendine saklamayı tercih ediyor. Meteor hiç durmadan dünyaya yaklaşıyor ve tam dünyayı cehenneme çevirecekken, yavaşlamaya başlıyor. Kuzey Kore açıklarında bir adaya düşüyor. İyice yavaşladığından çarpma adaya bile çok büyük bir hasar vermiyor. Amerikalılar medyanın dört bir kolundan, "Bakin biz füzelerle meteori nasıl da yavaşlattık" diye şisinirken, bir yandan da bu yalanın ardından gerçekleştiği öğrenmek için hızla harekete geçiriyorlar. Ama meteorun düştüğü adaya yaklaşıklarında Kuzey Kore'lilerin çoktan adaya yerlesip güçlü bir savunma hattı kurduklarını görüyorlar.

Bu noktada Amerikalılar ve Kuzey Kore'liler arasında diplomatik mücadele başlıyor. Kuzey Kore adanın kontrolünü elinde tuttuğundan Amerikanın müdahalesini savaş sebebi kabul edeceğini tehdidinde bulunuyor. Nükleer silahlara sahip Kuzey Kore'nin bu tehdidi hiç de blije benzemiyor ve Amerika müdahale etmeye çekiniyor. Bu yüzden



isi küçük bir Delta Force ekibi ile çözmeye karar veriyorlar.

Bes kişilik bir tim olarak, bir uçaktan halo-jump ile adaya bırakılıyorsunuz. Görevimiz başta yakalanmadan mümkün olduğunda çok bilgi edinmek. Ses çıkarmak yok, kahramanlık yok. Sadece adaya düşenin ne olduğunu anlamamız gerekiyor. İlk birkaç görevimizin ardından Kuzey Koreli'ler bir seylerin ters gittiğini fark ediyor ve durum gerginlesince Amerika gücü bir deniz filosuyla adayı ablukaya alıyor. İşler çığırından çökken, yeni bir dünya savaşı kapıya dayanıyor. Nükleer cehennemin yeniden yaklaştığı bu anda, meteor patlıyor ve müthiş bir şok dalgası adanın yüzeyini donduruyor. Meteorun geniş menzilinde buzdan bir küre oluşuyor adeta. Antarktika'ya dönen bu tropik adada artık Kuzey Koreliler ve Amerikalılar için tek bir seçenek var... İş birliği.

Burada kaydı durduruyorum. Aslında Yerli kardeşler bana hikâyeyi anlatıyorlar sohbet sırasında. Ama birbirinden heyecanlı sürprizlerle ilerleyen bu güzel hikâyeyi bozmak istemiyorum. Oynadığında Crysis'den zevk alabilmek için, hikâyeyi gerisini biran önce unutmamışım.

MERAKLISINA HİKÂYE

İleriye saryorum kaseti, kardeşlerin en küçüğü Cevat heyecanla anlatıyor hala: "Oyunun her yerine gizlenmiş hikâye parçaları olacak. Eğer siz gerçekten bu hikâyeleri dinlemek istiyorsanız, çevrenize daha dikkatli bakmanız yeterli. Bir karaktere veya bir yere 2-3 saniye bakarsanız oyun size yeni bir şeyler anlatmaya başlayacak. Bazen iki karakter arasındaki bir diyalog, küçük bir enstantane veya bir telsiz mesajı size ipuçları verecek. Bunlar öyle ara demolar falan değil. Gayet doğal gelişiyorlar ve bir hikâye dinliyor değil, hikâye yaşıyor havası veriyorlar. Eğer hikâyeyi detaylarını dinleyemeyecek kadar meşgulseniz sorun yok. Siz hızla oyuna devam ederken bu hikâye detayları ayağınızda dolaşmayacak."



■ FarCry'da bizi telsizle yönlendiren karanlık karaktere karşılık, Crysis'de ada açıklarında bekleyen bir savaş gemisi gözümüz, kulagımız olacak.

tasında çok da kavrayamıyorum ama Crysis, FarCry'a göre çok daha fazla oyun.

BİR KARAKTERDEN FAZLA

Crysis'i, ilk oyunları FarCry'a göre daha dinamik yapan şeylerin başında kahramanımız geliyor: Jake Dunn. Bu rasgele seçilmiş bir isim değil. Dünyayı bulutlardan gelen kötülükten koruyan, Yakup (Jacob) peygamberden geliyor ismi. Hikâyeyi ilerleyen bölümlerde karşılaşacağınız sürprizler bu Yakup peygamber göndermesinin hiç de tesadüf olmadığını ortaya çıkaracak. Ama bağlantının tam olarak ne olduğu şimdilik bir sırra bana söylemiyorlar.

Oyunda Jack'e eşlik eden dört tim elemanı ve yolumuza çıkan bir gazeteci var (gazetecinin bayan olduğunu söylememeye gerek yok herhalde). Ama bu karakterlerin en önemlisi, akıl hocamız ve silah arkadaşımız Barnes. Bu yan karakterler hem hikâyeyi hem de oyunun gelişimine etki ediyorlar. Sürekli yanımızda değiller ve onları kumanda etmek gibi bir yeteneğim yok. Bir oyunda yan karakterlere bakıcılık yapmayı sıkıcı bulduğumu söylüyorum. Yan karakterler durmadan ölü ve siz görevi kaybedersiniz.

Cevat bana kesin garanti veriyor, yan karakterlerin ölmesi hiçbir zaman oyunu kaybettigimiz anlamına gelmeyecek. Size ayak uyduramayan bir arkadaşınızı umursamayıp geride bırakmak her zaman elinizde. Böylece sizi zorla yavaşlatmamış olacaklar. Ama ölen her karakter oyundan bir şeyler eksilecektir. Karşınıza çıkacak görevleri, dinleyebileceğiniz hikâyeleri kaybetmiş olabileceksiniz. 3 görev sonra zora düştüğünüzde, "keşke yanında olsayı" dedirtebileceklər.

Yan karakterler zaman zaman telsizle sizi yardıma da çağırabilirler. Hatta oyunun bir noktasında iki kadın karakterin aynı anda bizi yardıma çağıracağını anlatıyor Cevat. Bir tercih yapmalısınız, hangisine yardım etsek, yoksa ikisini de duymazdan gelip isimizle mi bakşak? Seçiminiz ne olursa olsun iki

GERÇEK ZAMANLI, GERÇEK GRAFIKLER



Oyunda kullanılan HDR ve Soft Shadow teknolojileri atmosferi nasıl da değiştirmektedir. İlk resim gün doğumu, ikincisi ise öğle vaktini göstermektedir. İşin yaprakların arasından süzülübü, gölgelerin düşüş açısı gerçekten farklıdır.

Oyun boyunca saatler ve hava durumu dinamik olarak değişmektedir. Birden bulutların toplam havanın karardığını ve ardından yağmurun yağdığını görebileceğiz. Hava durumuna göre oyunun fizik yapısı da dinamik olarak değişecek.



■ İşte uzaylıların marifeti. Açılan meteora birlikte ortaya çıkan dondurucu dalga bütün ormanı dondururken, Koreli askerleri gafil etti.

karakter de ölmüyor. Ama kadınları azıICK tanyorsanız, hayatı kalmalarının daha çok bela anlamına geldiğini bilirsiniz.

Yan karakterlere ne kadar önem verdiniz oyuna ciddi bir çeşitlilik katıyor. Bu yüzden oyunu onlar olmadan oynarsanız, bir kez de onlarla oynamak isteyeceksiniz. Ne yani, istersek ilk görevden Barnes'a bir kursun sıkıp, "bakalım oyun böyle nasıl olacak?" diyebilir miyiz, diye soruyorum. "Aynen öyle!" diye cevaplıyor Cevat.

NANO MUSCULAR SUIT

Crysis üzerine sohbetlerimizin çoğu sevimli küçük bir kafede geçiyor. Henüz oyunu görmemiştim, dinediklerim beni daha da meraklıyor. Ama en çok meraklı çeken, Jake'in üzerindeki, derginin kapağında da gördüğünüz zırh. Jake bir asker olduğundan bunu uzaylılardan ele geçirmiş olabilir mi?

"Hayır" diyor Cevat. "Bu zaten Amerikalıların üzerinde çalıştığı, prototiplerini ürettiği bir teknoloji. Oyunu überümüzde Nano Muscular Suit ile başlıyoruz. Bu oyunu dinamik yapan en önemli parçalardan biri. Çünkü bize farklı yetenekler veriyor ama ne zaman hangi yeteneği kullanacağımıza karar vermemiz gerekiyor. Bu yetenekler hız, güç ve dayanıklılık. İlk oyunda ana karakter tamamen statikti. Ancak Nano Muscular Suit sayesinde Jake duruma göre yetenekler kazanabiliyor. Bu sayede karakter oyuncunun oyunu nasıl oynamak istedigine göre adapte oluyor. Mesela düşmanla karşılaş-

lığında ortalarına dalıp onları kurşun yağımuruna tutmak istiyorsanız dayanıklılığı seçiyorsunuz. Böylece savunmanız artmış oluyor. Ama sessizce aralarına sızıp susturuculu tabancanızla hepsini tek tek haklamak istiyorsanız hızı seçiyorsunuz. Böylece onlar daha sizi fark edemeden hızla işlerini bitiriyorsunuz. Güç seçenekleri ise belli noktalarda engelleri aşmak veya çevrenerzdeki ağır nesnelerle oynamak istediğinizde işinize yarıyor. Oyun içinde istediğiniz zaman, anında bir moden digerine geçebiliyorsunuz."

Daha sonra ofislerini gezdigimizde Cevat bana el çizimi bir illüstrasyon gösteriyor. Bu resimde Jake'in üzerindeki Nano Muscular Suit tamamen farklı. Zırh gibi görünen metal kaplamalar kalkmış, Suit tamamen vücuda yapışan siyah bir kaslığını olarak görüntüyor. "İlk Suit'i sevmemiştim, bu yüzden daha yeni buna çevirdik, bunu ilk gören sensin" diyor. Gözlerim parlayıp elimi çizime doğru uzatıyorum. "Bunu size veremeyiz maalesef" diyor Cevat. Uşlu bir çocuk olup, "bana ne bana ne!" diye sızlanıyorum.

Nano Muscular Suit bir yana, silahlarınız da dinamizmden nasibini almış. Oyunda tabanca, roket atara kadar bilindik silahlar var. Ancak bunlarla birlikte türlü türlü eklentiler de emrinizde. Susturucu, tripod, dürbün... Üstelik bunların birkaçını aynı anda kullanabiliyorsunuz. Böylece zırhınız gibi, silahlarınızı da oyun tarzınıza adapte edebiliyorsunuz.

CRYYSIS'İN MURAT'I

İlk oyundaki araçları kullanmak çok zevkliydi. Bu sefer hangi araçlar var? "Murat 131!" diye atlıyor hemen Faruk. "Bu sefer Murat 131 olacak". Önce

■ Oyunun grafik motoru işıkları ve partikülleri inanılmaz güzellikte çalışıyor. Yanan kamyondan çıkan alevlerin ve dumanların nasıl gerçekçi göründüğüne bakın misiniz?



ciddiye alıp duruyorum, ama üçü birden gülmeye başlayınca Faruk'un saka yaptığıni anlayıp ben de gülmeye başlıyorum. Yedigi ilk kurşunda patlayan bir Murat 131 üzerine espriler yaptıktan sonra benim aklıma bir fikir geliyor, oyunda hile ile ele geçirilen, asla hasar verilemeyecek ve roket falan atabilen bir Murat 131 olabilir. "Helikopter gibi havalandırılabilir de..." diye ekliyor Faruk. Evet, kesinlikle yapılmalı.

Sonra dalga geçmeyi bırakıp tekrar soruyorum. Oyunda hangi araçlar olacak? Daha tam finalize edilmemişinden simdilik söyleyemeyiz diyor Cevat. FarCry'da cip sürmeye ne kadar sevdigimi anlatıyorum. Cevat ciplerin yine olaçagini müjdeliyor. "Bu sefer el freni koymayı unutmayın ne olur" diye yakınıyorum. Ayrıca Faruk ilk oyunun ardından bir ton oyuncudan "Neden tank ve helikopter kullanamıyoruz" diye eleştiri aldıklarını söylüyor. "Bu sefer kimse bu dertten yakınılmayacak. Bir de Hoovercraft olacak" diyor.

Dikkat ediyorum Yerli kardeşler bütünü sohbetim boyunca önce bir seyleri söylemeyeceklerini belirtip ardından fazlasıyla ipucu veriyorlar. Bir Türk dergisinin editörü olduğum için torpil geçildiğimi hissediyorum feci halde. Nasıl hoşuma gitdiyor bu durum anlatamam. Bunun rahatlığıyla aklıma geleni soruyorum... "Peki, karakterimiz bu sefer fazladan akrobasi yapabilecek mi? Tırmandığını, sallandığını görebilecek miyiz?". "Maalesef bunu da henüz açıklayamayız" diyor Cevat, "ama bu konuda da önemli gelişmeler var". Bir ipucu alırmı umuduyla sıradan üçünün de gözünün içine bakıyorum. Ama yok, gerçekten söylememesi gerekiyor demek ki.

ON SAAT

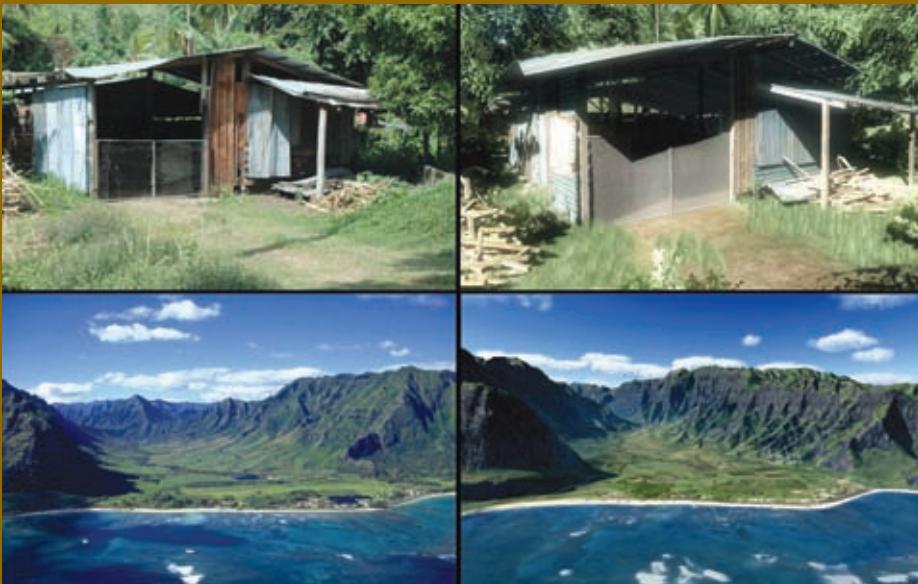
Hala ne ofislerini, ne de oyunu görmüş değilim sohbetin bu noktasında. Bir yandan dokuzuncu kahvemi kafaya diki, "hadi yeter, ofise gidelim!" demek

MERHABA BARNES



Barnes ile tanışın. Geçmiş gizemlerle dolu bu silah arkadaşımız aynı zamanda aklı hocamız olacak. Onuna ilgili pek az şey bilsen de CryEngine 2'nin grafik gücü genelinde yaşadığı sivile problemini bile kolayca görmemizi sağlıyor.

İKİ RESİM ARASINDAKİ 7 FARKI BULUN



Sizin için küçük bir bulmaca hazırladık. Yukarıda dört resim görüporsunuz. Bulmacayı çözmek için öncelikle bu resimlerin hangilerinin gerçek fotoğraf, hangilerinin oyun içi grafikler olduğunu tahmin etmelisiniz. Daha sonra "Böyle bir ada, böyle bir orman... bu ne grafikler!" diye hayırın bilgisayarınızın bu grafikleri sunamayacağını fark edin ve gelecek kışa kadar boğazınızdan ne keserseniz yeni bir ekran kartı ve işlemci alabileceğinizin hesabını yapın.

istiyorum. Ama diğer yandan aklımda Crysis'le ilgili o kadar çok soru var ki. Mesele Crysis'in bu sene sonunda piyasaya çıkacağı biliyorum. Ama dokuz ay bekledikten sonra oyunun ne kadar süreğini merak ediyorum. Maliyetleri karşılayabilmek için oyun süresini 20 saatten 10 saatte düşürdüklerini söylüyor Cevat. "Ancak bu 10 saatin her dakikası aklınıza kazınacak güzellikte olacak" diyor. "Oyunu birkaç kez oynamadan bırakamayacaksınız. Pek çok stüdyo sırf oyun süresini uzatmak için oyunun içeriğini şişiriyor. Ama biz oyunun hiçbir anının sıkıcı olmamasına uğraşıyoruz. Oyundaki her şeyin dört dörtlük olmasını istiyoruz. Bu yüzden oyunun ancak %90'ını geçtikten sonra görevinizin uzaylıların tarımına milyonlarca avro harcadık. En az beş oyuna yetecek kadar uzayıtlı tasarladık". Bir karakter modeline milyonlarca avro mu? Gözlerim büyüyor. Oyunların bu kadar pahalı olmasına şaşmamalı. Birden bu uzaylılar daha fazla ilgimi çekiveriyor. Bunu lar en son meteor kisvisyle dünyaya inmişlerdi. Demek ki ancak oyunun sonunda bunlara karşılaşacağız.

"Aslında oyunu üç saat kadar oynadık- tan sonra onlara karşılaşmaya başlayaca- gız" diye anlatıyor Cevat. "Ama kendilerini göremeyeceğiz. Araçları ve robotları karşımıza çıkaracak. Sık sık savaşacağız... Onları ancak oyunun sonunda görebileceğiz. Gör- dügüünzde de nefret edeceksiniz" diye ekliyor Faruk. Ne yani milyonlarca doları çok çirkin bir şey yapmak için mi harcadınız? Cevat düzeltiyor beni, "uzaylılar çirkin değil

ama size yaptıkları çirkin. Sizi öyle kötü şekillerde öldürüler ki, bir kez başınıza geldi mi bir daha ölmemek için hırs yapacaksınız". Bu fikir çok hoşuma gitdiyor açıkçası. "Nasıl öldürüler?" diye üsteliyorum. "Onu söyleyemem, ama farklı farklı yollarla ve gittikçe fecileşen şekilde. Kuzey Kore'iler öldürsün, çok canınız yanmayacak ama uzaylılar, yoo onların sizi öldürmesini istemezsiniz". Cevat'ın gözlerindeki sinsi parlama cidden iyi bir şeyler hazırladıklarını düşünmemeye yol açıyor.

ÜÇ KARDEŞTEN FAZLASI

Artık hava kararmaya başlıyor ve sorduğum onca soru onları biraz yorup açtırmış olmalı. Israrla bana da yiyecek bir şeyler söylemek istiyorlar. Ama benim heyecanım hiçbir sey yiyesim yok. Tekrar tekrar kahve söylüyorum. Onların yemek yemesinden istifade konuyu değiştirdip Crytek'e getiriyorum. Coburg'a gelene kadar defalarca ofislerine telefon açtığını ve her seferinde farklı Türk'lerle karşılaştığını söylüyorum. Ahmet telefona bakıyor, beni gardan almaya Mehmet getiliyor. Gerçekten Crytek'te kaç Türk çalışıyor? Tek tek isim sayarak sayıyı arıyorlar, rakam 12. Faruk bu konuya meraklı Türk gençlerine fırsat vermeye çalışıklarını söylüyor. Toplamda ise 115 kişiler. Üste- lik ekipte 24 farklı ülkeden çalışan var. En son da- ha önce Konami ve Namco'da çalışmış bir Japon'u transfer etmişler. Bu daha ilk Japonları, hayırlı olsun diyorum.

Crytek'de çalışan bir Japon olması ilgimi çekiyor. "Yoksa Crysis konsollara da mı geliyor?" diye soruyorum. "Henüz böyle bir planımız yok" diyor Cevat. Ama CryEngine 2'yi yeni nesil konsollar üzerinde deniyorlar ve özellikle Sony ile yakından

çalışıyorlar. "Zamanında PlayStation 2 için akıl almaz bir teknoloji geliştirmisti" diyor Faruk. "Yaptığımız sey öylesine güzel görünüyordu ki, hala bir benzeri gelmiş değil. Ama bunu bir oyuna çevirme şansımız olmadı. O zamandan beri Sony, PlayStation için bir şeyler yapmamız için peşimizde". Cevat, "PlayStation 3'ün dev kiti elimize yeni geldi" diyor (dev kit, yani "development kit"ler konsol piyasaya çıkmadan önce firmalara oyun yapabilisnler diye yollanan PC tabanlı sistemlerdir). Sonra elle-rini kocaman açıp neredeysse masa ka- daır büyük bir nesne tarif ediyor: "İşte böyle kocaman bir şey PS3'ün dev kit'i".

Sonra sohbetin büyük kısmında sessiz duran Anıl bana beklememiş bir soru soruyor. "Hala İstanbul'da bir teknokent açılmış mı?" Hayır, anlamında başımı sallıyorum, ama bu sorunun sebebini de merak etmeden duramıyorum. "İstanbul'da da bir ofis açmak istiyoruz" diyor Anıl ama vergiler çok ağır olduğu için bir teknokent açılmasını beklediklerini söylüyor. Sonra Kiev'de yeni bir ofis açıklarını ve burada 15 kişinin çalıştığını söylüyor. "Türkiye'de de bir şeyler yapmak istiyoruz" diye üzerine basa basa söylüyor. "Hiçbir şey yapamazsa bile Crysis'in Türkiye'de tamamen Türkçe ve çok daha ucuzu satılmasını istiyoruz. Bu konuda Electronic Arts ile görüşüyoruz hala" diyor. Kalkıp, Anıl'a sarılmak istiyorum. Fatihi Akın ve muhteşem filmleri geliyor aklıma. Almanya'da yaşayan Türklerin ülkelerini hiç de unutmadıkları, bağlarını kopardık istemediklerini daha iyi görüyorum.

YENİ NESLİN BLIZZARD'I

Oyun fikirlerinin, hikâyelerin aklılarına nasıl geldiğini soruyorum. Faruk gülerek, "o Cevat'ın işi" diyor. "Akşam evde oturken aklına tonla oyun fikri gelir. Gece- nin bir yarısı telefon açıp, söyle bir fikrim var diye anlatmaya başlar". Crytek'in ya- ratıcı gücünün arkasında Cevat'ın olduğu her halinden belli zaten. İlk oyunda ör- manda oyun yapmak, ikinci oyunda o or- manı komple dondurmak da onun çığlin- likları olsa gerek. Zaten Crysis'i toplam altı projenin arasından seçmişler. "Diğer beş projenin beşi de gayet iyi oyular olabi- lirdi" diyor Cevat. "Ama biz en iyisi olsun istiyoruz daima. FarCry hemen hemen bütün dergilerden 90 civarı not almıştı. Ama biz Crysis'in 95'lik bir oyun olmasını istiyoruz. Her oyunumuz bir önceden iyi olmalı". "Eski stüdyolardan bunu ba-



EGİTİMLİ YAPAY ZEKA

sarabilen sadece Blizzard oldu" diyorum. "Sizin de amacınız onlar gibi sadece en iyi oyunları yapmak mı?". Üçü birden onaylıyor.

Bu arada yemekler bitiyor. Faruk "hadi kalkalım" deyince heyecan yine yükseliyor benim için. Çok kısa bir araba yolculüğünün ardından ofislerine ulaşıyoruz. Dar bir sokanın arasından belli belirsiz görünen sade bir bina. Dışarıdan oldukça küçük de görünüyor. Binanın önünde 3 katlı, sade ama güzel bir ev var. Sonradan bunun kardeşlerin yaşadığı ev olduğunu anlıyorum. Biz tam ofise girecekken bizimkinin aynısı bir araba park ediyor. İçinden iki alımlı bayan ve 4-5 yaşlarında dünya tatlısı iki kız çocuğu iniyor. Kızlar "baba baba!" diye bağırarak koşturuyor ve biri Faruk, diğeri Anıl'ın boynuna sarılıyor. Birbirine bağlı üç kardeş, mutlu aileler, başarılı bir iş yaşamı... Crytek'in başarısında bunların ne kadar büyük rol oynadığını anlıyorum. Aaklıma kendini rock yıldızı sanan Romero ve beş para etmez Daikatana geliyor. "Demek ki oyun yapmak rock yıldızlarına göre bir iş değil" diyorum kendi kendime.

THE PIT

Ofise girince önce hemen alt kattaki büyük odaya giriyoruz. "Burası Pit", diye açıklıyor Cevat, "burası sorunların çözüldüğü yer. Oyunla ilgili önemli bir sorun varsa aşağıya bu odaya geliyor ve çözülmeden çıkmıyor. Pit'te çalışan sabit insanlar yok. Çözülecek sorun neye onunla ilgili herkes gelip çalışıyor sırayla". O sırada oyun editörünün başında uğrasan bir programcı yakalıyoruz. Crysis'i ilk defa aksiyon halinde görüyorum. Sık ağaçların arasında dolanıp rasgele ateş açıyor programcı. Ben ışıkların, gölgelerin, bu yeşil deryanın güzelliğine şasmakla mesullen kurşun isabet eden ağaçlar yıkılmaya başlıyor. "Bu da nesi?!" diye soruyorum şaşmış halde. "Oyundaki pek çok şey yıkılabilir olacak" diyor Cevat. "Fizik motorumuzu çevreyle etkileşimi artıracak şekilde geliştirildik. Mesela, geçtiğiniz yerlerdeki otar ezilecek ve yapay zeka sizin bıraktığınız bu izleri takip edebilecek". Her yeri otalar ve ağaçlarla dolu bu ekranı hayranlıkla bakıyorum. Gerçekten karakter ilerledikçe otalar eziliyor,



FarCry'da paralı askerlerin ne kadar zeki olduğunu hatırlarsınız. Crisis'de ise karşımızda çapulcu sürüsü değil, iyi donanımlı ve eğitimi askerler var. Yapay zekâ elden geldiğince birbirini kollamaya ve takım olarak hareket etmeye dikkat ediyor. Üstelik her iyi asker gibi sürekli olarak üslerine rapor geçiriyorlar. İşimiz bu sefer gerçekten zor.

ermiller ağaçları deviriyor, her nesnenin gerçek gölgeleri birbirine düşüyor ve ben bu oyunun sistem gereksinimini düşünmek bile istemiyorum. Ama çıkışlığında, DirectX 10 dahil, bugüne dek adını duyduğumuz bütün teknolojileri destekleyeceğini biliyorum.

İstemeyerek monitörün başında ayrılıyorum. Gözüme odanın dört bir köşesine yerleştirilmiş garip kameralar çarpıyor. "Burası aynı zamanda bizim motion capture stüdyomuz diye açıklıyor" Cevat. Toplam 12 kamera sayıyorum. "Oldukça kaliteli ve pahali bir sistemimiz var ama yerimiz dar olduğu için şimdilik harcanıyor. Gelecek ay Frankfurt'a yerleşince bu iş için çok daha geniş ve iyi bir mekânımız olacak" diyor.

Sona odanın ortasındaki garip bir ahşap araç dikkatimi çekiyor. "İşe geç gelenlere işkence yapmak için herhalde" diye düşünüyorum. İlgilendirmi gösteren Faruk aleti bana doğru çeviriyor. Ön tarafında dört büyük ayna olduğunu görüyorum. "Bunu babamız yaptı" diyor. "Bununla yüzleri dört bir yandan görüntüleyip modelleyebiliyoruz" diyor. De-



■ Bu kupa FarCry'in kazandığı bir ödül değil. Crytek çalışanlarının Yerli kardeşlere, yılbaşı hediyesi. Üzerinde aynen söyle yazıyor: "From Crytek Staff to YERLİ BROTHERS. You Guys Are No.1" (crytek çalışanlarından Yerli kardeşlere. Siz bir numarasınız).

nemem için ısrar ediyorlar. İlk defa yüzüm beş açıdan birden görüntüleniyor. Sonra resimlere baktığında, "keşke pişmiş kelle gibi sıritmasaydım" diyorum. Hep böyle olur zaten.

Pit'den çıkış ses bölümümeye geçiyoruz. Burada ufak plak şirketlerini kıskandıracak bir ses stüdyosu var. Resmini çekmeye çalışıyorum ama çok karanlık. Oyunun seslerine ne denli önem verdiklerini anlatıyor Cevat. Zaten seslerin hazırlanmasında daha önce Gladiator filminin seslerini hazırlayan büyük bir stüdyo ile ortak çalışıyorlar. Oyun yapımı her geçen an daha zor, daha pahalı gözüküyor gözüm. Bir oyunun sesleri neden daha iyi ya da kötü olur şimdiden daha iyi biliyorum.

Sonra üst katları gezmeye başlıyoruz. Ofis dışarıdan göründüğünden çok daha büyüğü asında. Bir tarafta programcılar, öbür tarafta yapay zekâ ve modelciler... The Pit kadar eğlenceli degiller ve birbirine benzıyorlar. Ofisin en enteresan yanı ise her tarafta oyuncaklar olması. Film ve oyun karakterlerinin küçüklü, büyülü modelleri, hatta tam boy kartonları var dört bir yanda. Baş köşe Vader'a ayrılmış, Lara ise gözden uzak bir noktada. Bir masada Seifer duruyor, diğerinde LotR'un kara süvarisi. Masters Inc., oyuncak arabalar ve silahlar, Alien vs Predator... Ofisin her yanında bir sıcaklık var. Artık büyüp 100 kişiyi geçmiş olsalar da ofisin içindeki aile havasını kaybetmemek için ellerinden geleni yaptıkları belli.

Ofis turumuz tamamlanınca toplantı odasına giriyoruz. Biz geldiğimizde ekipten biri çoktan projeksiyonu ısıtmış, Crisis'i yüklemiş bizi bekliyor. Işıklar kapanıyor ve dev ekranда şov başlıyor.

THE FLEET

Oyun henüz "Alpha" aşamasına dahi gelmediği için yükleme bir hayli uzun sürüyor. "İlk demomuzun ismi The



■ İşte oyunun en can alıcı noktalarından biri olan Nano Muscular Suit. Bu resimde NMS'in son hali olmasa da oyunda geleceğimize çok yakın bir halini görüyoruz.

ÜÇ SİLAHŞÖRLER

Bir insanın çalıştığı yere bakarak karakter hakkında çok şey söyleyebilirsiniz. Biz de Yerli kardeşleri masa başında değerlendirmeye karar verdik.

Cevat Yerli

Kardeşlerin en küçüğü ve aynı zamanda Crytek'in yaratıcı beyni Cevat. Zaten çalışma ortamı da yaratıcılığını ifade ediyor. Duvarda asılı maskeler, oyuncular ve karakterlere meraklısı gösteriyor. Maskenin şeytan maskesi olması ise gelecek oyuncularda basımıza çok çorap öreceğini.



Tek masaüstü olarak kullanılan çift LCD ekran Cevat'ın bilgisayarlarına pek bir hakim olduğunun işaretini. Bu arada Cevat Bey, yoksa resim çektiğinden bize veremeyeceğiniz söylediğiniz artwork'ü masanın üzerinde mi unutmuşsunuz? Hani şu Nano Muscular Suit'in son hali. Eminim okurlarımızın o noktaya zoom yapabilecek büyüteleri vardır :)

Anıl Yerli

Kardeşlerin ortancası ve en mütevazisi. Masasının düzenliliği ve sadeliği de bunu gösteriyor. Nispeten daha hasarı iki kardeşin küçükken Anıl'ın başına nice işler aştığına şüphe yok. Daha çok şirketin idari işleriyle uğraşan Anıl'ın da kocamaana bir ekranı var. Demek ki kardeşlerimizin hepsi bilgisayarlarını pek bir seviyor. Bu arada Anıl'ın masasındaki EDGE dergisi, klasi olan şeylere meraklı olduğunu gösteriyor.



Faruk Yerli

- Hop bakalım, nereye?
- Ehe... Sizi masa başında bir alsaydık Faruk abi.
- Yok olmaz.
- Niye ki canım, söyle güzel bir poz alırdık?
- Sonra karakter tahlili falan yaparsınız olmaz öyle şey.
- Ne karakter tahlili canım. Bu arada içeriden gelen sesler de nedir? İçerde birileri mi var?
- Hadi kardeşim ikile. Benim odam giremesin iste.
- Özgür basını durduramazsınız! Yılmaz biz, açıklama bekliyoruz Faruk bey! İçerdeki de kim? Beni oyunla oyalarken PlayGirl editörlerini odanızda alıdgınız söyleniyor.
- De git kardeşim bela misin? Ne PlayGirl'ü?
- Ühüü... nası yaparsın, hem de sizin ofisinizde...
- !!!



gemi, demo hafif hafif kararırken batıyor.

Biraz demo üzerine sohbet ediyoruz. "Bu sefer gemi işini sıcak tutmuşsunuz" diyorum. Bu arada ikinci demo hazırlanıyor. Faruk, "yalnız senden bir ricamız var, bu ikinci demo hakkında yazma lütfen" diyor. "Neden ki?", diye soruyorum. Çünkü ilk defa sana gösteriyoruz, bunu E3'de göstereceğimizi de sanmam. Muhtemelen oyun çıkana kadar başka kimseye göstermeyeceğiz. O yüzden yazına eklemeszen sevinirim. Başımı sallayarak anladığımı ifade ediyorum. Yükleme bitiyor ve Crysis'in esrarının çözüldüğü son bölümü başlıyor...

VEDA VAKTİ

Günün sonundayız artık. Herkes yorgun. Hava saatler önce kararmış, ortalık iyice soğumuş. Bana kalsa saatlerce soru sorabilirim. Ama afacanlar

evde babalarını bekliyor. Uykuya saatleri daha fazla geçmesin istiyorum. Kapıda uzun zamandır ancak görüşebilmis eski dostlar gibi vedalaşıyoruz. E3'te de görüşelim, bu sefer kahveler bizden, yeni ofise de bekleriz mutlaka, siz de İstanbul'a gelince uğrayın ama... Birden aklıma hiç birlikte resim çektiğimiz geldiğim. Durun birlikte bir resim çekelim diyorum, kamerayı açıyorum ve kaderimle yüzleşiyorum: Battery Depleted yazısı üç kere yanıp sönyor ve kamera başka bir tepki vermiyor...

Sokağın hemen sağında otelim ve sıcak bir yatak beni bekliyor. Ama ben sola dönüyorum...



AKILLI KURŞUN

Crysis'deki diğer bir enteresan araç da Tactical Bullet, yani Stratejik Kurşun. Adını ilk duyduğumda "Bullet Time" gibi oyunu yavaşlatma özelliği sandım (haklı olarak ilk tepkim "bir oyun da yavaşlamasına artuk gina geldi" oldu). Ama Tactical Bullet'in bununla hiç ilgisi yok. "Adı üstünde çok özel bir kurşun bu" diye açıklıyor Cevat. Çok nadir ele geçen (bütün oyun boyunca ancak 20-30 tane ancak) ama büyük faydalari olan bir kursun. Nasıl çalışıyor bu kurşun? Bu kurşunu önce normal atıp hedefin voruyorsunuz. Ama vurdugunuz kişi vurulduğunu fark etmiyor bile. Belki en fazla "Bu da neydi?" diyor. Ama daha sonra kurşun hedefin içindeyken onu kumanda edebiliyorsunuz. Böylece uzaktan kumandalı bomba ya da verici olarak kullanabiliyorsunuz.

Mesela bir Kuze Kore askerini vurdunuz, arkadaşları da yarıya bir helikoptere alıp götürmeye çalışırken "boom" ... Helikopterle birlikte patlatıyorsunuz. Ya da takip cihazı olarak kullanıp üssün yerini buluyorsunuz. Eğer böyle haince planlarınız yoksa direkt zehir verip kurbanınızı sessizce öldürübilir ya da bayıltıbilirisiniz de. Çok mafiyetli bir kurşun anlayacağınız bu Tactical Bullet.

"Yasasin! Beş ayrı açıdan pişmiş kelle yapabiliyorum!"

Fleet" diyor Cevat. Burada bir Amerikan uçağ gemisine saldırın uzaylıları göreceğiz. Belki onlar fark etmiyor ama benden bir "gulp" efekti çıkarıyor. Crysis'de de çarpıcı bir gemi bölümü olduğunu biliyordum ama... Uçak gemisine saldırın uzaylılar, ilk FarCry'daki batık gemi sahnesinden oldukça farklı çıkarıyor.

Oyun başlayınca kendimizi geminin yanın alt güvertelerinden birinde buluyoruz. Bir yandan yarallılara yardım ediyor bir yandan da ana güverteye ulaşmaya çalışıyoruz. İlk dikkatimi çeken oyunun ara yüzünün çok sade oluşu. Oyun içi menüler de çok rahat hazırlanmış. Farenin tekerlek ile küçük bir menü açılıyor ekranın ortasında. Siz menünün neresine gitmek istiyorsanız bir ağaç mantığıyla bu temel menüden detaylara doğru ilerliyorsunuz. Bir parça The Movies'deki gibi. Biraz hızlı geçtiğinden menüdeki bütün seçenekleri görmiyorum. Ama silah modları, Nano Muscular Suit ayarları ve iletişim seçeneklerini görüyorum.

Jake, biri amiral olan birkaç kişiyi en kaz altından çıkarttıktan sonra üst güverteye çıkarıyor. Böylece uzaylıları görüyorum ilk defa, en azından araçlarından birini. Devasa uçak gemisinin güvertesini kaplayan, uzun ahtapot kolları olan ve ağızından bir tür dondurucu huzme saçan bir metal canavar bu resmen. İçimden şaşkınlıkla "Metal Geaaar!" diyorum. Gerçekten de MGS 2'nin gemideki Metal Gear'ini andırıyor. Ama çok daha korkunç.

Jake canavarla savaşmak için saldırıyor. Güvertede canavara ateş eden başkaları da var. Bu koca araç yetmiyormuş gibi ortalıkta uzaylıların droidleri dolaşır işi iyice zorlaştırıyor. Bu bölüm oyunu oynarken nasıl geçilecek bilmiyorum açıkçası. Ama God Mod'da olduğumuzdan demoyu oynatan delikanlı rahat. Uzaylı aracına iyice yaklaşın onu yakalamasına izin veriyor. Ahtapot koluya bizi yakaladığı gibi güvertein uzak bir noktasına çakıyor. Bu başında geldiğinde Nano Suit'im savunmada olsun isterim. Belki o bile durduramaz böyle bir çarpmanın ölümcül etkisini.

Bir hayli vurduktan sonra uzaylıların aracı dört ayagının üzerine çöküyor ve ancak ölen bir ejerhadan bekleyebileceğiniz bir çığlık atıyor. Düşman ölse de bizim de kayıplarımız ağır. Üzerinde durduğumuz

Bilen Adam

FRANSIZ KALDIM BEN

Geçen ay çok tuhaf bir olay geldi başına, sizinle paylaşmak istedim. DVD'de vermem düşündüğümüz için deneme amacıyla Trackmania Nations'ı oynuyordum. Ve "denemek için oynadığım" oyunda, iki saat takılıp kalmıştım. Tek kişilik parkurlardan sıkılıncı online oyunlara gitip çıkmaya başladım... Bir süre sonra da "var mı oynayan Türk?" diyerek aramaya başladım. Ve buldum da...
Girdiğim server Türk bayrağı taşıyordu. İçerideki oyuncular da "Mehmet24", "Cayir_basi", "Servet" gibi Türk çağrımlı isimlere sahipti... Yani belli ki Türklerin alığı bir suncuydu. Yalnız bir tuhaftık vardı ortamda: Benim haricimde herkes Fransızca konuşuyordu. "Merhaba arkadaşlar!" yazdım ortama, yok, Türkçe cevap veren olmadı. Fransızca cevap verildiyse de ben anlamamışdım zaten. Fransızcam "Jötem"den öteye gitmez, onun da nasıl yazdığını bilmem zaten... Neyse, 30 dakika boyunca rampaların mı uçmadım bu tiplerle birlikte, tüp tüp tünelerin tavanlarında mı gitmedim... Bir yandan da anlamaya çalışıyorum ortamı. Niye herkes cayır cayır Fransızca konuşuyordu? Ve 300'le giderken nasıl bu kadar çok yazıyorlardı? Resmen "Fransız" kalmışım Türk server'i ararken. En sonunda "YAHU NEDEN KİMSE TÜRKÇE KONUSMUYOOOR!?" diye büyük büyük yazdım ortama... Akabinde aynen söyle bir diyalog geçti:

(oyuncu isimlerini hatırlamıyorum, o yüzden atıyorum :)
Mehmet24... Jeu de neux, ben Kayseri'den bu arada.
Cayir_basi: Ben de İstanbul.
Mehmet24: Yapma yahu?
Servet: Aaa! Ben de Malatya!
Mehmet24: Aaa, işe bak yaa...

Bu diyalogun ardından yarıştaki tüm oyuncular patır patır terk etti oyunu. Server'da tek başıma öylece kalakaldım. Olayı algılayamadım. Bana özel sanal bir kumpas, bir kamerası şakası yapıldığını zannettim uzun süre. X-Files oldum, Alacakaranlık Kuşağı oldum! Boş boş sekiz tur attıktan sonra kendime geldiğimde, ilk rampadan 280'le uçup tribünlere gömdüm arabayı, çıktım server'dan. Ver elini Bakırköy...

BU AY NE OYNASAK

Pek az oyuncunun kıymetini bildiği, gerçekten strateji yapmaya izin veren oyunlar

Galactic Civilizations 2 (Stardock)

İncelendiği Ay: Bu sayı

Level Notu: %87

"Civilization 4 varken bu da nesi?" demeyin ve bu oyuna bir şans verin.

Hele ki Civ4 manyağı iseniz, hayatınızı renklendirecek muhteşem bir STS GalCiv2.

SIRA TABANLI STRATEJİ OYUNLARI

PC

Silent Storm (Nival Int.)

İncelendiği Ay: Ekim 04

Level Notu: %91

Bir 2. Dünya Savaşı strateji bu kadar güzel olabilir mi? Attığınız her mermi, her bomba çevreyi gerçek zamanlı harsar veriyorsa olabiliyor mu demek ki.

PC

Heroes of Might and Magic 4 (3DO)

İncelendiği Ay: Mayıs 02

Level Notu: %88

Çok yakın zamanda serinin yeni oyunu çıkacağı için, tozlu CD kutularının diperlerinden Heroes 4'ü çıkartıp, paslanmış "sıra tabanlarımız" açmak iyi bir fikir.

PC

Civilization 4 (Firaxis)

İncelendiği Ay: Aralık 05

Level Notu: %95

Az oynanan bir tür olsa da, STS'lerin son derece hayatı olduğunun en büyük göstergesi: Meier ustادın zaman öğreticisi Civilization 4.

PC

Front Mission 4 (Square Enix)

İncelendiği Ay: Ağustos 2004

Level Notu: %68

PS2'deki sıra tabanlı stratejilerin biricik örneğinin 70'in altında not alması bize gösteriyor ki, PS2'niz varsa bu türden uzak durmak gerekiyor.

PS2



Metal Gear Acid 2 (Konami)

İncelendiği Ay: - Level Notu: -

İlk oyun, çok afedersiniz, tırışkanın hikayesi pek de iyi bir izle nim bırakmadı. Yeni oyun çizgi filmleri, grafikleri, toplanacak daha fazla kartla bir kez daha mobil olmayı deniyor.

PSP



DESERT EAGLE

ALTIN KLASİKLER

Lütfen DVD'ye bakıp "nerede Altın Klasikler listesi acaba?" diye aramayın. Ayın yarısını hasta geçirmemize sebep olan grip salgından sonra, tam listeyi DVD'ye ne yazık ki yetişiremedik. Ama gelecek ay söz, PDF olarak DVD'de bulacaksınız.

Bu arada, geçen Temmuz sayımızda "kapakta GTA San Andreas tam çözüm yazıyor, dergide niye yok?" diye üzülenlerden idiyseniz, o sayının CD'sinde PDF olarak vardı San Andreas'ın tam çözümü. Aklıma gelmişken hatırlatmak istedim.



AKSİYON



Resident Evil 4 (PS2 %96)

Çok kısa bir süre içinde 96 Level Notu alacak kadar iyi bir aksiyon çıkmazsa, Resi 4 altın klasiklerimiz arasındaki yerini alıyor beyler! PC versiyonu da Nisan ayı sonunda çıkıyor, bilgilenez.

RYO



Dragon Quest 8 (PS2 %89)

PS2 rol yapma oyunlarının en gözde firması haline gelen Level 5'in şaheseri, hala bir numara. Ama Final Fantasy 12 de hemen ensesindeyken, elini çabuk tutsa iyi olur :)

FPS



F.E.A.R. (PC %93)

Ve adı korku olan oyun, altın klasikler listesinde. FEAR'ı oynamadıysanız, ya ekran kartınız yetmiyor, ya da gerçekten FPS'leri sevmiyorsunuz demektir.

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

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

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

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL CLASSIC

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



LEVEL HIT

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



LEVEL SHIT

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

ZAMANDA YOLCULUK



6 YIL ÖNCE

Üzermenin yıllar geçmesine rağmen, unutmadığımız oyuncular var. Bakın biz neler yumurtlamışız onlar hakkında:

MOBILE 1 RALLY CHAMPIONSHIP

"...emektar Pentium II 350'nizde de rahat rahat oynayabilirsiniz (ne günlere kaldık, PII'ye emektar haaa, vay be)...." – Oyunun Notu: 92, Sinan'ın öngörü notu: 50. Oyun teknolojisindeki gelişmelere artık şaşırıyoruz.

NOX

"Diablo 2 çökana kadar tek alternatifiniz ve aldığınzı kesinlikle pişman olmayacağıñız, action yönü epey ağır basan eğlenceli bir oyun." – Oyunun Notu: 82, Gökhane & Batu'nun notu: 70. Bir şey diyemiyoruz.



3 YIL ÖNCE

FREELANCER

"...Şu haliyle Freelancer'i özetlemek için söylenebilecek en iyi şey "uzaya geçen Diablo" olacaktır. Ümidim ise mod yapımcılarının katkıyla kısa sürede "uzaya geçen Morrowind" olmasıdır..." – Oyunun Notu: 86, Sinan'ın öngörü notu: 40. Freelancer ne yazık ki ne Diablo kadar uzun soluklu, ne de Morrowind kadar geniş bir oyun olabildi.

MASTER OF ORION 3

"...6 seneden sonra bile MOO 2'yi oynadığında bundan bin kat daha rafine, daha zevkli kalıyor..." – Oyunun Notu: 25, Berker'in notu: 100. Galactic Civilization 2'yi gördükten sonra, bu yorumu hak vermemek elde değil.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

1-The Sims 2: Open for Business



2-LOTR: Battle for Middle Earth 2



3-Star Wars: Empire at War



4-The Sims 2



(3)

5-Football Manager 2006



(1)

6-World of Warcraft



7-Commandos Strike Force



8-Rome Total War: Gold Edition



9-The Sims 2: Nightlife



(8)

10-Age of Empires 3



(2)

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PS 3

1-FIFA Street 2



2-Buzz! The Big Quiz



3-24 The Game



4-BLACK



5-Driver Parallel Lines



6-Fight Night Round 3



7-TORA Race Driver 3



8-Rugby 06



(1)

9-Onimusha: Dawn of Dreams



10-Chicken Little



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✘ değişmedi ⚡ yükseldi 🔴 düştü

SPOR



Football Manager 2006
(PC %91)

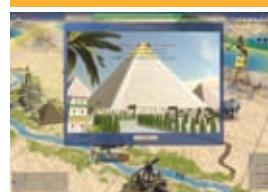
"Her yıl bunu nasıl başarıyorlar" demiyoruz, adamların işi bu. SI Games'i bu menajerlik efsanesi için kutluyoruz.

YARIŞ



ADAY YOK

STRATEJİ



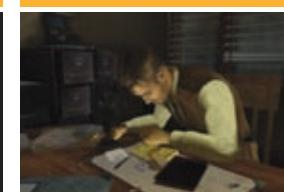
Civilization 4 (PC %95)
Aslında direk "Altın Klasik" payesini verip gönderebiliriz Cív 4'ü, ama "bakalım daha iyi bir strateji yapabilecekler mi?" diye merak ediyoruz. Tüm zamanların en iyi oyunlarından biri!

DEVASA ONLINE



ADAY YOK

ADVENTURE



Call of Cthulhu (PC %90)
4 yıldır beklediğimiz bir oyunun bu kadar iyi çıkması bizi mutlu etti açıkçası. FPS'de diyebilirdik CoC için, ama içerdeği aksiyondan diyalogları ve ağır temposu ile, adventure seveneleri de çok mutlu edecek.

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

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

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

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

LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2

Hepsine hükmedecek tek oyun mu?





■ Gollum'u yakalayıp yüzüğü ana binanıza getirdiğinizde yüzüğün gücü binayı sarıyor ve süper kahramanı çıkarabiliyorsunuz.



Onyargı insanoğlunun ilk adımlarından itibaren karşısına çıkan gözbağıdır. İnsanoğulları nedeniyle yanibaşındaki güzelliklerin farkına varamaz, kendisine getireceklerini göremez. Aynı durum oyular için de geçerli. Örneğin Civilization'ın karmaşık görünen ekranından çekinen oyuncular, sonsuz tekrar oynanabilirliğe sahip bu klasikten kendilerini mahrum bırakır.

Bir de oyunların sinemaya kucağımasına dair önyargılar var: Yani oyun filmleri ve film oyunları. Çünkü bir oyundan esinlenerek yapılan filmlerin ve filmi konu alan oyunların çoğunuwasat olduğuna bizzat şahit olduk. Buna, hayal dünyamızın asla ekranlara aynen yansıtılmayacak olmasını da ekleyebiliriz. Dolayısıyla bu oyunları görünce kaçmak bir refleks halini aldı. The Battle for Middle Earth (BfME) de bu nedenle köşe bucak kaçmaya çalışığım bir oyundu, ta ki Sinan (Power Word: Bunu yazacaksın!) oyunu bana vereyne dek. Kitapta ve filmde olanları düşünmedim ve kendimi oyunun kollarına bıraktım. Bugün ikincisi için de aynışını yapıyorum.

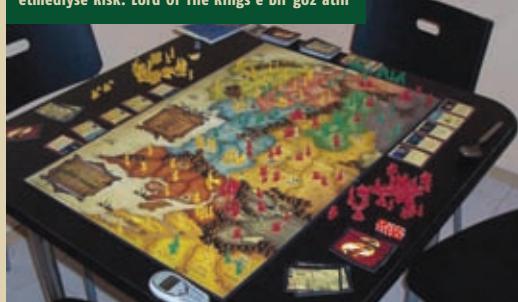
ÖNYARGIYLA YÜZLEŞMEK

BfME 2'nin görevleri, ilk oyunda olduğu gibi iyi ve kötü taraf şeklinde sekizer görevlik iki bölüme ayrılmış. BfME 2 duyurulduğunda akıllardaki soru, son bulan üçlemeden sonra senaryonun nasıl devam edeceğiydi. EA senaryoyu Yüzük Kardeşliği davasının peşinde koşarken arka planda kalan olaylar üzerine kurmuş. Üzüllerək söyleyorum ki BfME 2'nin görevleri ilk oyundaki heyecanı vermekten uzak. Aslında EA gerçekten zor bir işe girişi miştı. Çünkü görevler için Tolkien'in

■ War of the Ring'de sahip olduğunuz toprak sayısına göre özel bonuslar alırsınız. Burada Saruman arkadaşınız ana toprağına kale kurarak savunmasını güçlendiriyor, akılıca davranışır.



■ Risk LOTR: Eğer War of the Ring siz tatmin etmediye Risk: Lord Of The Rings'e bir göz atın



çok ayrıntıya girmeden anlattığı yerlerden bile aksiyon çıkarmak zorundaydı. Tabii ya, EA Kuzey Eriador'daki elf-cüce savaş gibi konularla kendini üzmemeliydi. Dolayısıyla, detaylarla uğraşmak yerine iyi ve kötüyü çizgisel bir şekilde karıştırmayı tercih etmişler. Tek kişilik görevlerdeki savaşların ilk oyuna göre tek artışı, filmde yer almayan ama kitap serisinde adı geçen mekânlarda da (Dol Guldur gibi) gerçekleşmeleri. Sonuç olarak ilk oyunun heyecan kaybolmuş.

BfME 2 savaşları yoğunlukla Orta Dünya'nın kuzyeyinde geçiyor. Savaş bildığımız savaş, fakat komutamız altındaki taraf sayısı altya geçmiş: Yeni İrklarımızdan goblinler duvarlara tırmanarak düşman kalesine hoş sürprizler yapabiliyor. Cüceler savaş makinelerinin de etkisiyle binalara karşı çok etkili savaşçılar. Ayrıca seslendirmesi en gaz yapılmış taraf. Elfler ise doğa ve ok-yay tutkunlarını tatmin edecek bir güç sahib. Gondor ve Rohan halklarıysa tek bir taraf altında toplanmış. Son iki taraf ise çığlık çığlığı Nazgulleri ile Sauron'un güçleri ve Saruman'ın Isengard'ı.

YAPAY ZEKÂ NE KADAR YAPAY?

Tek kişilik görevlerde iş yok, peki yapay zekâ nasıl? Tamam, goblinler IQ'lariyla ünlü değil. Fakat güzelim elfler haritanın alakası bir yerine kurduğum ve savaşın gidişatında hiçbir etkisi olmayan iki kuleyi takıntı yapabiliyorsa bundan rahatsız olurum. Aynı şekilde arkada bir ordunun geçebileceği büyülüklükte bir yol olan üssümüz arkasına israrla savunma kuruyorken, düşmanın paso ön tarafa asker göndermesi de canımı sıkar. Bu zaten uzun olmayan görevlerin bir nefeste tüketilmesine yol açıyor. Yapay zekânın ilginç tarafı, görevlerde ne kadar pasifse, skirmish'te o kadar fırsatçı olması. İlk oyundan aksine AI artık özel güçlerine sıkça başvuruyor.

Tüm İrklerin topladığı hammaddeler ve toplama yöntemleri birbirinden farklı. Örneğin cüceler madenlerden ve insanlar da çiftliklerden hammaddede toplarken, orklar kesim-

hanelerden faydalıyor. Toplananlar farklı olsa da kullanımları hepsinde aynı. Hammadde binalarını istediğimiz yere kurabilesek de her yerde aynı randımanı alamıyoruz. Burada Settlers serisindeki yöntem kullanılıyor: Binayı kurmak için alan ararken nereye kurabileceğinizi ve nerede yüzde kaçlık bir üretmeye kavuşturmağınızı görüyoruz. Böylece yüzde 100'e ne kadar yakın bir araziye binayı kurarsanız o kadar fazla hammadde elde ediyorsunuz. Azami performans için bu binaları mümkün olduğuna düz ve boş arazilere kurun. Bu arada sadece hammadde binalarını değil tüm binaları istediğimiz yere kurabiliyoruz. İlk oyuna göre çok daha büyük olan üslerin savunulması artık daha zor. Birçok stratejide esas olan dengeyi bir üs kurmanız faydalı olacaktır. Kaleyi duvarla çevirmek iyi bir fikir olsa da duvarların ne kadar kolay yıkılabilğini görünce moraliniz bozulabilir. Savunma kuleleri ise orta kuvvette piyadelerle karşı nispeten faydalı.

HEPİMİZ BİRER KAHRAMANIZ

BfME 2'de ilk oyuna göre daha geniş bir (38 adet) Kahraman seçiminiz var. Bunlar arasında Aragorn, Boromir gibi tanındık Kahramanlar da, Gloin gibi kentlerde kalan karakterler de yer alıyor. Kötü tarafta ise Witch King ve Ringwraith göze çarpıyor. Bunun dışında Sauron açıyor "ağzı"nı yumuyor "gözü"ünü. Yani diyorum ki, kötü taraf görevlerinde Mouth of Sauron'u da yönetiyoruz. Kahramanınızı, adından çok o an oynamak istediğiniz oyuna göre seçmenizi öneririm. Örneğin oyundan başında Witch King'le uçarak haritayı hızla açabilir, çevredekî düşman si-

■ İşte tüm korumaları tamamlanmış bir elf kaleesi: Kâğıt kadar sağlam duvarları, uzak mesafelere kayalar fırlatan entler, fazla yaklaşanı boğan Flood cesmeleri ve dev kartal.



gınaklarına saldırarak XP ve para kazanabilirsiniz, fakat okçulara dikkat. Kahramanlar level atladıkça açılan bazı yetenekleriyle öne çıkıyorlar. Örneğin Goblin Kralı çağırıldığı ejderciklerle ateş şovu yaparken, Elrond çevresindeki askerleri iyileştirebilmesiyle öne çıkıyor. Bu yeteneklerden bazlarını otomatikle almak mümkün. Yine de kahramanı pek gözden kaçırmanızı tavsiye ederim. Hatırlarsınız ilk oyunda kahramanlar tek başlarına bir ordunun hakkından gelebiliyordu.

Kahramanların özel güçleri hâlâ yıkıcı olsa da artık daha kolay ölüyorlar. Orta Dünya ekonomisinden olsa gerek kahramanların fiyatları da katlanmıştır. Standart kahramanlar dışında haritada rastgele dolaşan Gollum'u yakalarsanız kahramanınız ile tek yüzüğü kalenize ulaştırılabilirsiniz. Böylece bir süper kahramanı 9000 ODL (Orta Dünya Lirası) karşılığında oyuna dâhil edebiliyorsunuz. Açıkçası Sauron'un aynı filmdeki gibi düşmanı yara yara ilerlemesini izlemek çok eğlenceliydi. İyi taraf süper kahramanı ise Galadriel.

BfME 2'nin karakter oluşturma ekranı olduğunu duyduğumda Orta Dünya'da mücadele ettigimizi görme şansı bulacağım diye

sevinmiştim. Ne yazık ki sevincim kursağında kaldı. Çünkü yetersiz seçenekler nedeniyle karakter oluşturma ekranı çok zayıf. Seçenekler arasında yalnızca birkaç zırh ve silah tipi bulunuyor. Fiziksel görünüşlerde ise hiçbir fark yok diyebilirim. Yetenek grupları olarak da diğer kahramanlardan farklılaşmadığımız için kendi karakterimizi oluşturmanın pek bir çekiciliği kalmıyor.

BfME birimlerinin üretimi gruplar halinde olduğundan savaşlar daha kabalalık ve daha seyre değer oluyor, her ne kadar ekran kartları bunu sevmese de. Birimlerinizi 20-30 kişilik formasyonlara sokmanız mümkün. Örneğin piyade grubunuzun üzerine atıllar gelirken grubu yayarsanız kurtulan sayısını artacaktır. Zaten aksi



■ 26 Devirdiğiniz filin altında kalmamaya dikkat edin.

takdirde yıkılan direkten kaçmaya çalışan Tom ve Jerry'ye benziyorlar.

"NICE TO MEET YOU BALROG!"

İlk oyundaki güç ağacı da yerini koruyanlar arasında. Özel güçler oyuncunun giysisi üzerinde artık çok daha fazla etkiye sahip. Oyuna başlarken elimizdeki puanları ağaçtaki ilk güçlerden birine yatırıyoruz. Savaşarak puan kazandıkça,

biriken puanlarla (savaşıkça kazanırdan banka?) daha güçlülerini alıyoruz. Güçler yalnızca etkisiyle değil görüntüleriley de göz kaçırmıyor. Örneğin elf irkının bir büyüsüyle savaş alanına ormana dönüşerek savaşçılarınıza oldukça sağlam bonuslar ekliyor. Arwen'in ilk filmden hatırlaya-

cağınız su baskını da (Flood) düşmanı süpüren büyülerden. Fakat favorim kesinlikle Balrog.

Ana bina büyülü-

gündeki Balrog, kırbaç ve alevleriyle önüne çıkanı kolayca un ufkadır.

Bir diğer kötü taraf büyüsü olan Worm kısa cooldown'u ve verdiği hasarla puanlarını hak

■ Favori büyülerimden Watcher tozu dumana katarken düşmeye sağlam hasar veriyor.





ediyor. Earthquake, yapıları kısa zamanda duman eden, sağlam savunmaları indiren bir büyür. Güçleriniz arasında filmlerde göremediğimiz Tom Bombadil de yer alıyor. Dans edip şarkısını söyleyen Bombadil, düşmanlarını ortadan kaldırmadan önce "Tanıştığınıza memnun oldum!" diyecek kadar da efendi bir karakter (seride az yer almamasına rağmen Bombadil'i her zaman sempatik bulmuştum). Yalnız bir Maia'nın çok daha güçlü olmasını bekledim.

Yapımcı başarılı olan ilk oyunun savaş alanında köklü değişikliklere gerek görmemiş. En büyük değişiklik, deniz savaşlarının da eklenmiş olması. BfME 2'nin harika su yansımaları ve güzel modellenmiş gemiler sayesinde deniz savaşları çok eğlenceli oluyor. Neden bilmiyorum ama EA'ın deniz birimlerini görevlerde kullanmadaki püntiliği devam ediyor. Gemileri daha oyuna başlamadan, tutorial'da kullandırıp sevindirirken, senaryoda nadiren karımıza çıkartması çok ayıp.

RİSK'E GİRMEK GEREK

İlk oyunu oynayanlar Rise of Nations'ı andıran görev seçme sistemini hatırlayacaktır. Bu sisteme bir sonraki hedefimizi Orta Dünya haritası üzerinden seçiyorduk. Fakat seçenek sayısı sınırlı olduğundan bu bana üniversitelerdeki zorunlu seçmeli (seçtirmeli) dersleri anımsatmıştı. BfME 2'de harita safhası geliştirilerek War of the Ring (WoR) adıyla ayrı bir mod olarak sunuluyor. Ne yalan söyleyeyim harita öünde ilk geldiğinde pek sevdigim masa üstü strateji oyunu Risk'in Orta Dünya versiyonuyla karşılaşacağımı sandım. WoR ne yazık ki bu yoğunlukta bir mod değil. Sıra tabanlı WoR'un 38 toprak parçasına ayrılmış haritasında ilk gözüme çarpan, haritanın ilk oyundaki kadar ayrıntılı ve çekici gözükmemiş oldu. WoR'da farklı senaryolar bulunmasına rağmen hepsinin ortak noktası haritadan mümkün olduğunda fazla toprak almak. Sahip olduğunuz topraklara yalnızca iki bina yapma hakkınız var. Bu binaları dört alternatif arasından seçiyorsunuz. Böylece toprakları kullanım amacı belirleniyor. Örneğin düşmana uzak topraklara çiftlikler kurarak geliri



ORTA DÜNYA'DA BİR TÜRK!

BfME 2'nin yeni kahramanlarına bakarken sok olmamak elde değil. Çünkü karakterler arasında bizim Sinan'a da yer vermisler. Motion capture ile birebir modellenen Sinan The Big Boss, Sauron tarafından yer alan bir Uruk. Yakından baktığımızda Vision ve Power gibi özelliklerinin gayet yüksek olduğunu görüyoruz. Buna rağmen yorgunluğa bağlı olarak sağlık değerleri düşük kalmış. Berserk ve Fire Bomb özel yeteneklerine sahip olan Sinan, yazılar geç kaldığında bunları kullanmaktan çekinmiyor.



artırabilirsiniz. Aynı şekilde sınır bölgelerine kurdugunuz barakalar hem savunmayı kuvvetlendirir hem de yayılmayı hızlandırır.

Çarpışmaların şekli ise sizin kararınıza bırakılmış: Gerçek zamanlı savaşı seçtiğinizde savaş alanına iniyor ve aynı skirmish oynar gibi savaşıyorsunuz. Farkı ise ana haritada kurdugunuz binaların ve orada bulunan birimlerin savaşın başlangıcında elinizde hazır bulunması. Diğer seçenekte ise savaş bil-

fırsat bulursanız etrafi söyle bir izleyin. Tembel gobblinlere liderlerinin attığı fırçayı görün, ork kesimhanesindeki kasabın hareketlerini izleyin, Tom Bombadil'in dansını seyredin, Minas Tirith'e doğru dalın gidin. Fakat ekran kartınız teklerse bana gelmeyin: Shader'ları düşürmek yüzde 50, çözünürlüğü düşürmek yüzde 15 performans kazandı-

Direkt kazanmak istiyorsanız, yara yara düşmanın başkentine ilerleyin

gisayar kontrolünde otomatik olarak gerçekleşiyor. Bu arada bir toprağı düşmana kaptırıp geri aldiğinizde, oradaki binaların yerinde yeller esiyor. Aynı şekilde yalnızca strateji haritasında bastığınız birimler kalıcı. Savaşlar iç topraklarda gerçekleştiğinden deniz savaşları beklemeyin. Birkaç el oynadıktan sonra yapay zekânın hayatı noktalarda bile komik hamleler yaptığına fark ediyorsunuz. Direkt kazanmak istiyorsanız yara düşmanın başkentine ilerleyin.

"LETS GET IN THERE!"

BfME 2'nin çok oyunculu modu ve skirmish bölümü, zayıf tek kişilik görevlerin tersine gayet eğlenceli. Bunu, sadece adı ve rengi değiştirilmiş birimler yerine farklı karakterler ve stratejiler içeren irkların varlığına bağlayabiliriz. Burada amaç öncelikle düşmanın hammaddelerini kesmek. Diğer stratejilerden farklı olarak BfME 2'de irklar farklı hammaddelerin peşinde koştuğundan kendi hedefinizin peşinde giderken rakibinki atlamazsanız iyi olur. Ayrıca doğru kahraman ve doğru süper gücü doğru yerde kullanmanın önemi artıyor. Ne de olsa gerçek oyuncu basit yavaşlatma numaralarını yemiyor. Toplu yıkımlar yapan ve büyük düşman gruplarını etkisiz hale getiren kahraman/büyü gruplarını özellikle tercih edin. Örneğin Gandalf her zaman işinize yarayacaktır (su cümlenin de kurmak zorunda kaldım ya JRR yanında olsa açımadan daları bana).

BfME 2 teknik açıdan bir sanat eseri. Kullandığı grafik motoru ilk oyuncunun shader ile yoğunlulmuş, geliştirilmiş bir hali. Bu, özellikle su ve buz gibi yansımaları, ışık oyunlarını ve gölgeleri daha güzel ve gerçekçi kılmış. Animasyonlarda ayrıntılara dikkat eden benden BfME 2'ye tam puanlıyorum. Oyunda

racaktır. Hâlâ çok kasıysa RAM alın. BfME 2 seslendirmede ve müziklerde filmlerden faydalaniyor. Çoğu ilk oyundan alınma efektler yenileriyle zenginleştirilmiş. Sırf gaza gelmek için cücelerle oynamak isteyebilirsiniz.

GANDALF GO KART'IN MUHTEŞEM ATMOSFERİ

BfME 2 tek kişilik senaryosu dışında ilkinden daha iyi bir oyun. Gösterişli grafik ve ses efektleri, başarılı multiplayer'ı ve atmosferiyle, göz atılması gereken bir yapımdır. Sanırım film oyunlarıyla bir ateskes imzalayacağım, en azından Gandalf Go Kart Racing'e kadar.

Göker Nurbeylar
gnurbeyler@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Atmosfer, harika grafik ve ses efektleri.
- ✓ Başarılı multiplayer modu.
- ✓ Farklılaşmış kahramanlar ve birimler.
- ✓ War of the Ring modu tekrar oynanabilirliği artırıyor.
- ✗ Başarısız tek kişilik oyun senaryosu.
- ✗ Yapay zekâ.
- ✗ Karakter oluşturma ekranı.
- ✗ War of the Ring çok daha iyi ve eğlenceli olabilirdi.

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

ATMOSFERİ VE MULTIPLAYER'I İLE OYNANMAYI HAKEDEN BİR STRATEJİ.

84



FPS/Macera

CALL OF CTHULHU DARK CORNERS OF THE EARTH

Sonsuza dek yatabilen ölü değildir ve tuhaf zamanlarda, ölüm bile ölebilir

1 7 yaşındaydım. Stephen King ve Dean R. Koontz öyküleri, Uykudan Önce masalları gibi geliyordu artık. Edgar Allan Poe'ya da bir türlü isinamıyorum. Böyle bir ruh halindeyken okumum "Insmouth Üzerindeki Gölgə"yi. Ve o gece, yaklaşık on yıldan beri ilk kez, uyumadan önce yatağın altını kontrol ettim.

Lovecraft hayal gücünü kıskırıyor, kesin tanımlar vermiyor, "ima edip" gerisini size bırakıyordu. Diğer yazarların aksine, "insanlar genelde bundan korkar" deyip o şeyin üzerine yüklenmiyordu. Öyle bir belirsizlik yaratıyordu ki her okur kendi korkusunu buluyordu hikâyelerinde. Ve bu "bilinmezlik", diğer her şeyden daha çok korkutmuştu beni. Oyunu bilgisayarına kurarken en çok merak ettiğim, aynı gerillimli atmosferin ne derecede yansıtılabilgidiydi. Oyunu bilgisayarına kurmak için Sinan'a açık açık rüşvet teklifi ettimi yazmaya gerek görmüyorum bile (epey hevesli vardı da) (kargodan çıkan portakal kabukları odu demek, tamaaaam, şimdi oldu - YİM).

BAĞIMLI OLMAYIN

Dark Corners of the Earth'ün (DCoE) aynı adlı masaüstü versiyonundan uyarlanan oyun, özel dedektif Jack Walters'ın hikâyесini anlatıyor bize. Kısa ve etkileyici bir giriş bölümünün ardından, kayıp bir insanı aramak için Innsmouth kasabasına gidiyorsunuz. Ancak Innsmouth'da yabancılar pek sevilmiyor. Araştırmaz derinleştirikçe Cthulhu mitosunun içine giriyorsunuz. Veya söyle diyelim, mitos siz içine alıyor!

Orijinal hikâyeye birebir ilerlemese de, oldukça benzerlik içeriyor oyun. Daha fazla-

sını anlatmak hem keyfinizi kaçırınmak olur ve koskoca bir "mitos" kısaca özetenemez. Daha fazlasını öğrenmek istiyorsunuz, bu sayfalarda bir yere sıkıştırılmış kutucuğu kullanmanızı öneriyorum.

İlk bir saat boyunca, oyun birinci şahıs gözünden oynanan bir macera oyununa fazlaıyla benzeyen. Ekranda gördüğünüz pek çok nesnenin yanında gidip "S"ye bastığınızda (en kısa zamanda USE tuşunu "E" ile değiştirmenizi önerir, geri geri yürümemi "X" olarak belirleyen zihniyeti kınarım! - YİM) dedektifiniz o nesneye ilgili kısa bir bilgi veriyor bize ve söz konusu bilgi önemliyse, envanterinizdeki günlüğe ekleniyor. "FPS'de envanter ne arıyor ki?" diye düşünüyorsanız, size şöyle cevap vereyim: Oyun kesinlikle standart bir FPS değil. Öncelikle ekranda sağlık, mermi ve benzeri ivr zivirin görüntülendiği bir yer yok. Yaralanmışsanız, bunu titreyen dizlerinizden anlıyorsunuz! Kahramanınız yaralandığında veya korktuğunda ekran bulanıklaşıyor ve titriyor. Uzun süre bu durumda kalırsanız, deliriyor veya ölüyorsunuz. Kendinize gelmek için bir doz morfin kullanabilirsiniz. Ama dikkat edin, fazla morfin kullanmak da sonunuza getirebilir.

Envanterinizde sargı bezi varsa kendinize pansuman yaparak kanamayı durdurabilirsiniz. Emin olun, üst üste pek fazla saldırıcı kaldırılamıyorsunuz. Kahramanınız pek kırılgan. Nasıl, hiç de Call of Duty'ye benzemiyor değil mi?

Tüm bunlar, oyunun yaratmak istediği atmosferi maksimuma çikartmak için tasarlanan şeyler. Ve rahatlıkla söyleyebiliriz ki, işe yarıyor! Lovecraft hikâyelerinin özelliği, okurun sürekli bir belirsizlik duygusu içine girmesi, bir sonraki sayfada ne olacağını bilememesi ve hep diken üzerinde olmasıdır. Oyun, bunu elinden geldiğince size yansıtıyor.



IA! IA! CTHULHU FHTAGN!



H.P. Lovecraft, 1890'da doğdu. Çok küçükken babasını kaybetti. Yazarlık kariyerine gazeteler için burç tahminleri yazarak başladı. Annesinin tutucu ve baskıcı kişiliği nedeniyle çok uzun bir süre münzevi yaşıntısı sürdürdü ve dış dünyaya tek iletişim, mektuplar sayesinde oldu.



Cthulhu mitosu, bu mektuplar sayesinde gelişti ve şekillendi. Mitosla ilgili öyküler Weird Tales gibi o zamandan "ucuz roman"larında yayınlanıyordu, çoğu da isimsizdi. Annesinin ölümü ve mektup arkası Robert E. Howard'ın (Conan desek yeterli olur mu?) intiharından sonra kendisini toparlayamadı. 1937 yılında bağırsak kan-serinden öldü.



Öldüğü ana kadar yayımlanmış hiçbir kitabı yoktu. Mektup arkadaşları, ölümünden sonra eserlerine sahip çıktı ve öykülerini kitap olarak bastırdı. Cthulhu mitosu (ve özellikle okuyanı delirten Necronomicon isimli hayali kitap) kimsenin tahmin edemeyeceği kadar meşhur oldu. O kadar ki, şu anda Necronomicon'un gerçek hali olduğu iddia edilen kitaplar internette satılıyor ve ciddi ciddi Cthulhu'ya tapan tarikatlar da var!



Cthulhu mitosu, "Yüce Eskiler" kavramına dayanır. Kabaca, insanlardan çok önce yıldızlardan gelen Yüce Eskiler dünyaya hükmetsiz ve ezelidir. Düşmanları ile yine dünyada savaşmıştır. Yenilerek üzereyken denizin altındaki R'lyeh şehrine gekilmiş ve orada ebedi bir uykuya yatmışlardır. Ancak ölü değildiler, doğru zaman geldiğinde tekrar yükselsek ve insanlara hükmedecek veya yokedeceklerdir. Cthulhu, Yüce Eskiler'in baş rahibidir.

Böylesine büyük güçlerin ya da varlıkların halen yaşadığı düşünülebilir... Çok eski bir çağdan arta kaldıkları... Tanrıların ve canavarların çağı. -Algernon Blackwood

Tam "daha ne kadar gerilebilirim ki" diye düşündüğünüz anda ekrana gelen görüntü, "daha da" gerilebileceğinizi ispatlıyor. Bir sonraki koridorda karşınıza ne çıkacağını, sonraki odada ne göreceğinizi bilememek, sizi diken üstünde tutmaya yetiyor da arıyor bile. Sakın Resident Evil benzeri "Böärh! Böh! Ss, orda misin hemşerim?" tarzı aniden zıplayan zombie korkusu gelmesin aklınıza. Oyunun amacı bu değil zaten. Amaç, son ana kadar size rahat vermemek ve sınırlarınızda oynamak. Bu açıdan vakt-i zamanında çıkıştı olan Alone In The Dark (birincisi elbette) oyunuyla çok benzeşiyor. Üstelik her iki oyun da Lovecraft'a dayanıyor. İlginç değil mi?

BİRAZ DAHA UĞRAŞSAYDINIZ YA?

Oyunun grafikleri, aklınızı başınızdan alacak cinsten değil. Oyunun 1999 yılında geliştirilmeye başladığını düşünürsek, aslında bu durum normal. İyi haber şu: Tarih öncesinden kalma sisteminizde bile zorluk yaratmadan çalışacaktır. Kötü haberse, yaratılmak istenen atmosfer grafiklerden zarar görüyor... Oyunındaki yaratıkların tasarımını zaten çok etkileyici değil, bunun üzerine bir de kötü grafikleri eklediğinizde sonuç pek iç açı olmuyor. Genel olarak mekan tasarımlarında da bir problem var. Hiçbir, Lovecraft hikâyelerindeki kadar "yabancılık" hissi vermiyor. Gerçi bu durum normal, neticede Lovecraft ayrıntıya gir-

meyip okurun hayal gücünü kullanmasını bekler. Sizin hayal ettiklerinizle oyun yapımcılarının hayal ettikleri doğal olarak farklı olacaktır. Yine de, dedigim gibi bazı bölüm tasarımları Lovecraft'a yakışmayacak derecede basit kalmış. Karakter modellerlerinde de sıkıcı bir "benzerlik" var. Oyundaki tüm NPC'ler çok ciddi ve asabi bir balık ifadesi taşıyor suratlarında ve size pörtlek gözlerle bakıyor. Gerçi hikâyeyi düşünürsek bu durum normal ama bir süre sonra herkeste aynı ifadeyi görmek sıkıyor. Bunun dışında, oyunda kullanılan (bir benzerini Silent Hill'de gördüğümüz) "eski film" efekti çok iyi olmuş.

Ses efektleri çok, ama çok iyi. Burada bahsettiğim "kaliteleri" değil, kullanım yerleri. Sürekli olarak bir yerden su sesi geliyor, bir şey duvarları tırmalıyor, başka bir yerde bir kapı kapanıyor... Bunlar oyunun içine öyle iyi yerleştirilmiş ki yukarıda bahsettiğim "sürekli diken üstünde olma" özelliğine müthiş katkıda bulunuyor. Sizi ürkütecek ani efektlər yerine, sürekli devam eden ve sınırlarınızı bozan bir "kakofoni" tercih edilmiş. Mükemmel seçim. Ne yazık ki aynı şeyi seslendirmeler açısından söylemek biraz zor. Kahramanımız en korkutucu anlarda bile bir sığır vurdumduymazlığıyla konuşuyor.

Oyunu standart bir FPS yapmayan şeylelerden kısa bahsettik. Çok korktuğunuzda ve paniğe kapıldığınızda, bu oyunun biraz da farklı olduğunu söyleyebiliriz.





nızda, gereken seyleri yapmazsanız kafanıza silahı dayayıp intihar ettiğinizden bahsetmiş miydin peki? Ah evet, görüntü bulanıklaşıyor, gaipten sesler duymaya başlıyorsunuz ve nihayetinde beyninizi monitöre yapıştırıyorsunuz. Bu ve benzeri durumlar, oyuna son derece orijinal bir hava katıyor ve atmosferi perçinliyor ancak oyunu çok da zorlaştırıyor. Gereken seyleri gereken sırada yapmazsanız, çok hızlı bir şekilde ölüyorsunuz. Oyunun konsol mantığındaki kayıt sistemini de düşünürsek

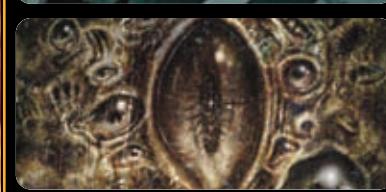
SİNAN VE ESERLERİ



İşte burada biricik müdürümüz Sinan'ın Cthulhu temalı bir eserini görüyoruz. Renk kullanımı güzel, imza sahane. Eline sağlık müdürüm!



Başa bir resim daha. Manzara resmi olsa gerek. Yalnız binalar bir acayıp. Yine de güzel. Evet evet. Tedirgin edici bir hava var yalnız...



Tamam abi yeter valia korkuyoruz! O pentagramı da sil artık yerden!

(Bu ay da herkes bana oynuyor, hadi bakalım hayırlısı... Teliflerden mi sıkıldınız, anlamadım ki - YİM)

Durmayan ve arkanıza bakmayın. Kaosun sürünen tanrısı orada olabilir...

(sadece belli yerlerde, duvardaki göz işaretlerinde kaydedebiliyorsunuz), bu durum bazen sinir bozucu da olabiliyor. Gerçek amaç da bu: Sinirlerinizi bozmak!

KOŞUN!

Benzer bir problem kontrollerde de var. Oyunun standart kontrol sistemi çok kullanışsız. Bir nesne hakkında bilgi almak istediğinizde, o nesneye yapışmanız gerekiyor ki kahramanımız size açıklama yapabilisin. Bu sırada kontrollerde durdugundan, arkanızdan zebellah gibi bir canavar kovalarken yanlışlıkla bastığınız tanım tuşunun neticeleri hiç hoş olmuyor. Başlamışken, oyunun macera bölmünün bazen ağır bastığını ve oyunu sıkıcı hale getirdiğini de (özellikle oyuncunun başlarında) belirtelim. Tesadüfen bulmadan önce, bir anahtarın yarı saat boyunca aradım ve ne aradığım hakkında bir fikrim de yoktu.

Ama şimdi bunları bir kenara bırakalım.

Korku türündeki oyunlar zaten çok fazla değil. Lovecraft "evrenini" kullanan oyunculara nerdede hiç yok. Elimizdeyse hem korku türünde olan, hem de Lovecraft temalarını kullanan bir oyun var. Mirin kırın etmenin anlamı yok, gidip alacağız. Bahsettiğim problemler, oyundan alacağınız muazzam hazzi neye ki yok etmiyor (Ant, özür dilerim ama kişisel bir tavsiyede bulunmak için araya girdim: Mutlaka Dagon, Cthulhu'nun Çağrısı ve Innsmouth Üzerindeki Gölge başta olmak üzere, tüm Lovecraft hikâyelerini okuyun ve oyunu daha sonra oynayın. İnanın atmosfere korkunç olacak – Sinan). Lovecraft fanatığıyseniz, şu anda en yakın dükkanı koşuyorsunuzdur zaten. Değilseniz, bu oyundan sonra olacaksınız. Durmayın ve arkanıza bakmayın. Kaosun sürünen tanrısı orada olabilir...



Ant Köksal ant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Muhteşem atmosfer.
- ✓ Orijinal fikirler.
- ✓ Lovecraft!.
- ✗ Kötü seslendirme.
- ✗ Bazi kontrol sorunları.
- ✗ Eskimis grafikler.

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

KORKU, LOVECRAFT VE
BİLGİSAYAR OYUNU...
MÜKEMMEL KARIŞIM.

90

Aksiyon

THE GODFATHER

Kişisel bir mesele değil, sadece iş...

tadına varmak istiyorsanız filmi mutlaka bulup, seyretmelisiniz. Hatta filmi seyredenler bile, bilgilerini tazeleyebilir (ben üç defa seyrettim başlamadan :).

1936 VE ESKİ GÜNLER

Sizi bilmem ama ben bir an evvel oyuna başlayıp, New York'un kontrolünü ele geçirip, Don Carleone olmak istiyorum (oyunlar çocukların mafya yapıyor! Devlet uymasın, Olgay'a el koysun! – Blaxis). Oyunu açar açmaz ana menüdeki Family Secrets kısmına ugramakta fayda var. Bize neyin nasıl işlediğini az çok anlatıyor.

New York büyük ve eski bir şehir, bu şehrin köklü aileleri ise beş farklı bölgenin denetimini elinde bulunduruyor; Barzini-Midtown, Cuneo-Hell's Kitchen, Stracci-New Jersey, Tattaglia-Brooklyn, Carleone-Little Italy. Normalde herkesin yeri belli olduğundan işi de bellidir, kimse kimsenin işine karışmaz. Ama arada bir aileler arasında savaş çıkar ve ortalık bir süre karışır. Karakterimizin babası da böyle bir hesaplaşmadı Don Barzini tarafından öldürülüyor. Babası Johnny, Carleone ailesine bağlı, sadık bir adamdı (huzur içinde yatsın). Tabii ki intikamı alınacak, ama zamanı var. Don Carleone eğer bunun intikamını 1936'da almadiysa, Barzini ile barış yapılısa mutlaka bir bildiği vardır. Zaten bu Barzini'nin de dediği gibi "kişisel bir mesele değil, sadece iş..."

AİLE ŞEREFİ

Öğlu Johnny Jr. da en az babası kadar cesur ve güclü, ama biraz yardıma ihtiyacı var. New York'un kenar mahalle çeteleriyle biraz başı dertte. Eski dost Luca Brasi bizi himayesine alıp eğitmeye başlar. Tamam yöntemleri biraz sert olabilir ama genede işe yarıyor, değil mi? Luca bize etrafi gezdiriyor ve temel işleri anlatıyor. Aileden alacağımız öncelikli görevlerimizin yanısıra, isteğe bağlı görevler de var. Boş vaktimizde ise dükkânları dolası koruma parası toplayıyoruz ve gizli silah ve içki depoları, yer altı kumarhaneleri gibi kanun dışı yerleri deneşim altına alıyoruz.

ALENGİRİLİ İŞLER

Bir dükkâna girip "bana her hafta koruma parası ödeyeceksin" demek olmaz. İlk önce nazik bir şekilde dükkân sahipleri ile konuşun. Baktınız dışarıdaki gorillere güvenip (ki çoğunlukla dükkânlar başka ailelerin denetimindedir) sizi dinlemiyorlar,

siz de hemen o gorillerden kurtulun. Zaten onlar varken dükkân sahibine fiske dahi atamazsınız. "Yaptıklarım yapacaklarımın teminadır" diyip şimdi tekrar sorun bakalım. Gene mi kabul etmedi, peki. Ortalığı bir güzel yıkın, peki ya şimdi? O zaman tutun yakasından ve sağa sola savurun, arada bir iki tane sıkı bir yumruk indirin. Ekranın sağ üst köşesindeki çubukta yeşil çizgiye gelene kadar bunu tekrar edin. Yeşil çizgiyi geçmeden (ve tabii ki dükkân sahibini öldürmeden) sıkıca kavrayın ve bir süre böyle tutun. Göreceksizez ki koruma parası için vereceği rakam bir süre artacaktır. Rakamın artması durduğunda dükkân sahibi ile konuşun ve teklini kabul edin.

Her dükkânın olmasa da pek çok dükkânın arkasında gizli odalar var. Bu oda larda kanun dışı işler yürütülüyorsa gene aynı şekilde ortak olabiliyoruz ama bu sefer kaba kuvvetle değil (en azından her zaman değil). Uygun bir miktarde sermaye koymak yeterli. Bunun haricinde ailelerin depoları var ve istersek buraları basabiliyoruz. Ama bu iş için en az level 15 ve iyi silah kullanıyor olmanız gereklidir.

Hazır sözü açılmışken şu level atlama hadisesinden de bahsedelim. Oyunda kazandığımız saygı puanları ile level atlıyoruz ve yakın dövüş, ateşli silahlar, sağlık, hız, sokak tak틱leri gibi konularda uzmanlaşıyoruz. Yakın dövüş hayal eğlenceli ancak kavgada silah (özellikle pompalı tüfek) çekenler olduğu müddetçe mertlik bozuluyor ve namert kazanıyor. Ateşli silahlara ve sağlığa bir yerde yönelik zorundanız yoksa sokaklarda fazla yaşayamazsınız. Hız ve sokak tak틱leri ise o kadar da gereklidir.

AİLE SAVAŞLARI

Görevler ilerledikçe aileye yaklaşıyoruz. Rütbemiz artıyor ve Don olma amacımıza doğru yavaş yavaş ilerliyoruz (Vito Carleone başta olduktan sonra şahsen benim böyle bir amacım yok). Artık ailenin bir üyesi olduğumuz için yaptığımız her hareket aileyi de etkiler. Buna rağmen Barzini'ye kişisel bir savaş açtım, olayların rengi değişince Tattaglia'ya da açmak zorun-

Hollywood için 1970'ler kesinlikle unutulmaz yıllarda. Star Wars efsanesi, mafya konusuna bakışları değiştiren Baba üçlemesi bu dönemde çekilmeye başlandı. Star Wars bilim kurgu türünde, Baba ise aksiyon-drama türünden milat oldu, yeni standartları belirledi. İşin ilginç yanı bu filmlerin yönetmenleri George Lucas ve Francis Ford Coppola'nın yakın arkadaş olmaları. Sonradan bu kafadarlara Steven Spielberg'de dahil olacak ve tüm tabular yıkılacaktı.

Gelin sizinle baştan başın peşin anlaşalım, oyunu oynamadan önce Baba serisinin ilk filmini seyredin. Çünkü filmi seyretmeden hem yazı, hem de oyun bir yerde kifayetsiz kalacak. Hele oyundan gerçekten haz almak,



["Kadınlar ve çocuklar dikkatsiz olabilir ama erkekler hep dikkatli olmak zorundadır." – Vito Carleone

da kaldım. Bu yaptıklarım Carleone ailesinin savasa girmesine neden oldu.

Bu kadar patrıtıda ister istemez polisle de yollarımız kesiyor. Bu durumda cüzi miktarda "yardım" yapmak iki tarafı da mutlu edecekter. Eğer ailerler arasında barış yapmak istiyorsak FBI'dan hatırlı dostlarımıza biraz para yedirmek gerekecektir. Onlar, bizim yerimize ara bulucuk yapacaktır.

Luca Brasi'nın ölümünden sonra başıma gelenter ise tam da beklediğim gibi oldu. Michael'in Sollozzo'yu öldürmesi için restorana siyahın saklanması (tam da ilahе kimin üzerine kalacak derken bana patladı), yapımcının atının kafasının kesilmesi, Paulie'nin infaz edilmesi, Bruno Tattaglia'nın öldürülmesi. Artık filmlerde bunu kim yaptı diye sormayacağım, çünkü filmdeki ucu açık birçok faili meşhul olayı biz yapmak zorunda kalıyoruz.

MICHAEL?

Oyunun, film ile böyle kesişmesi çok hoş olmus ama o Michael nedir yahu! Al Pacino'ya benzemiyor hadi onu geçtik, İtalyan'a bile benzemiyor. Tamam, Al Pacino "Beni oyuna koymaýın, maymun etmeyin çoluga çocuğa" demiş olabilir ama bari daha karakterli birini seçseydiniz.

Aslında karakterimizin ismi Johnny Jr. değil, kendimiz bir isim veriyoruz ve tipini de biz belirliyoruz ama ben hikâyeeye үysün diye başının ismini verdim. Karakterin tipini, şeklini, suretinini belirledikten sonra da bir güzel giydiriyoruz. Bunu para kazandıktan sonra yapmak daha mantıklı hatta elinize 10.000-15.000 dolar geçince gidin güzel bir takım alın

çünkü giydığınız elbiselerin kalitesi arttıkça insanların size duyduğu saygı da artıyor ve daha kolay level atlıyorsunuz (niye ki?). Kıyafet almak için ana menüden Load ekranına girip aşağıda çıkacak Edit tuşuna basmak yeterli. Neden böyle birsey yaptıklarını hala anlamış değilim. Oyunun içinde dükkânlar olsa, biz de onlardan güzel güzel alış veriş yapسا olmuyor mu? Oyunun başında terzilere gidip, kıyafet satın almanın türlü yollarını arıyorum, meğerse böyle bir yol yokmuş.

Bunun dışında bir karakterin kıyafeti değiştir anlarım, saç sakalı değiştir onu da anırmam ama oyun içinde baştan aşağı karakterin değiştirilebilmesi biraz enteresan değil mi? Bazı köftehorlar bunu fırsat bilip oyuna Polat Alemdar'ı entegre etmeye çalışabilir ama tavsiye etmiyorum. Zira ben sizden evvel denebildim, kralını yaptım ama yaka bağır açık, içrenç espiriler yapan Polat Alemdar kişişi 1940'lارın New York'unda hayatı güdüklüyor. İllede Türk bir karakter yapacaksanız Ayhan Işık'ı yapın, kapış kapış gitmeyin. Hem de tam ortamın adamı.

NEW YORK YANIYOR

Evet şimdidi gelelim oyunun ver yansın kösesine. Oyunu Playstation 2'de oynarken çok hoşuma gitmişti ve PC versiyonunun daha iyi olacağını ümit ediyordum. Ama öyle olmadı. Hatta oyunun tadına PS2'de yardım desem yalan olmaz. Neden mi? Çünkü PC versiyonunda



■ -Hadi koçum, hadi sana birşey olmaz. (Sonny gaz verirken).

THE GODFATHER MINİ TEST

- 1) "The Godfather" yazısındaki iperi tutan el figürü neyi simgeler?
a) "Milletin elinde oyuncak olduk!" anlamındadır.
b) Eskiden tabelaları asacak yer yokmuş, harfleri ipe takar, adam tutup sarkıtlarmış. Bu da o günlerden kalma eski bir gelenek.
c) İtalyanlar'ın garip el şakaları olduğunu simgeler. Örnek: "Sergio, bu elimdekini var ya..."

- 2) Filmdeki Vito Carleone'u canlandıran ünlü aktör kimdir?
a) Marlon Brando
b) Naylor Branda
c) Tombalacı Mehmet

- 3) Vito Carleone vurulduğunda elinde tuttuğu kese kağıdında kaç portakal vardı?
a) Ne bileyim ben
b) Portakal yoktu ki elma vardı (bildim mi?)
c) Portakalların üçte ikisi vurulunca, kalan altıda biri ise hastaneye götürürken dökülmüş. Kese kağıdında kaç portakal kaldı? (sen bunun cevabını ver ilk önce)

- 4) İtalyanlar'ın hangi yemeği meşhurdur?
a) Adana düğüm (Dürgüler ikiye ayrırlı Acılı Adana, Acısız Adana... Peki Urfa ne?)
b) Lahmacun (Üzerine açılmış limon sıkacaksın, sonra içine soviş salata)
c) Pizza

- 5) Aşağıdaki yerlerden hangisi mafyası ile meşhurdur?
a) Yalova
b) Sicilya
c) Medya

Ulaşım oyunda işkence halini alabiliyor. Her görev bitiminde kalk git Carleone malikânesine görev al, git yap, gel gene al, git (iman gevreten yollar sendromu)... Zaten bikişim Üsküdar-Mecidiyeköy arasında gidip gelmekten, yol demeyin bana. Bir pazarımvardı onu da ne hale getirdiniz.

Tüm teknik, atmosfer ve kurgu hatalarına rağmen Godfather güzel bir oyun ama ne yazık ki filminin kalitesinde değil. Buna karşın meraklıları kesinlikle kaçırılmamalı. Şahsen Baba serisinin bir hasta olarak gece gündüz bu oyunu oynuyorum ve uzun süre oynamaya devam edeceğim gibi de gözüküyor. Mario Puzo ve Francis Ford Coppolla'ya sonsuz saygılarımla...



Olgay Ertez olgay@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Kaliteli yüz modellemeleri.
- ✓ Film ile çakışan görevler.
- ✓ Her sey bir kenara Vito Carleone'nin kendisi.
- ✗ Program hataları.
- ✗ Kötü ara yüz ve berbat kontroller.
- ✗ Görevler arasında kopukluklar var.

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

FİLMİ GİBİ BAŞYAPIT
SAYILMAZ AMA GÜZEL VE
HAYLİ EĞLENÇLİ BİR OYUN.

78



Yarış

CRASHDAY

"Macerayı Seven Adamlar" için...

HERHANGİ BİR LEVEL GEÇESİ Başlığı attı çaylak ve durdu, ne yapacağını bilmez bir halde. Saat gece üç civarıydı, herkes uyumuştu ofiste ondan başka. Klavye tuşlarına uyguladığı kararsız şiddetin çıkardığı sesler dışında çit çıkmıyordu gecenin derinliğinde. Doğru ve mantıklı cümleler kuramıyordu bir türlü; düşünmek ve yazmak için müziğe ihtiyacı vardı, bunu Sinan'a söylemişti ama umursamamıştı o. Eskiden böyle değildi ama çok ani bir dönüşüm yaşamıştı. Bir akşam, onu ofiste bırakıp çıktıktı Level çalışanları. Ertesi sabah döndüklerinde, Hellgate: London oyununun ekran görüntüleri karşısında uyuyakalmış biçimde bulmuşlardı sevgili müdürleri Sinan'ı. Buraya kadar her şey normaldi. Ancak Sinan uyanıktan sonra hiçbir şey eskisi gibi olmadı. O gece rüyasında ne gördüğse onu değiştirmiş ve etkisi altına almıştı. 18 saatlik mesailerden, haftanın 7 günü çalışmaktan, Level'ı tamamen değiştirmekten, hem CD hem DVD vermekten, Level Cup'tan başka bir şey konuşmaz

olmuştu. Üstelik bunları yaptırmak için, Hellgate'li rüyalarında büyüler öğrenmiş, Tuğbek'in himayesinde kendini güvende hissedilen Olgay'ı o büyülerle etkisi altına almıştı. Olgay, Sinan'dan aldığı emirlerle, bütün Level yazarlarının bilgisayarlarını modifiye etti. Yazarlar artık sadece kendilerine verebilecekleri oyunu oynayabilecek ve onların yazılarını yazabileceklerdi. Oysa çaylığı yazmak için müziğe ihtiyacı vardı. "Uzaklarda bir yererde, türküler söyleniyor" dizesi geldi aklına. Kalktı, ayaklarının ucuna basarak kapıya yürüdü. Tam elini uzatabilecekken kapı kendiliğinden açıldı, heybetli bir sesin "Ben de seni bekliyordum" deyişini duydı. Kafasını kaldırınca, sokağın ortasından kendisine baktığını fark etti Fallen Sinan'ın, korktu. Havada bir gariplik vardı üstelik. Çok güzel grafikli bir oyunun içinde hissetti kendini. Müdür yan yana dizilmiş beş arabanın önünde duruyordu. "Gel yanına" dedi. Yanına gitti çaylak. Şu sözler dökündü, artık karanlıkların prensi olan müdürenin ağzından: "Bana isyan edeceğin günün geleceğini biliyorum, o gün bugünümsü. Bana meydan okuman için sana bir şans vermeye karar verdim. Müzik istedığını biliyorum. Alacaksın, ancak benim için

bazı yarışlara katılman lazım. Beğendiğin arabaya gir ve yarışlar başlasın!"

HERHANGİ BİR LEVEL YAZARI

Çaylak hemen yanındaki arabaya bindi. İtaat ruhuna işlemişi iste. "Hazırsan enter'a bas" yazısını gördü camda. Derken önündeki direksiyon yerine bir klavye olduğunu fark etti. Yavaş yavaş anlayamaya başlıyordu. Bir süre düşündü, başka ne şansı vardı ki zaten? Bastı enter'a, camında 3'ten geriye sayıldığını gördü ve bir anda yanındaki arabalar hızla hareket etti. O da yukarı tuşuna bastı gaz niyetine ve ileri atıldı. Ancak bunun normal bir yarış olmadığını anlaması uzun sürmedi. Önündeki arabalar birbirlerine roket atıyor, makineli tüfeklerle ateş ediyor. Şoku kısa sürede atlattıktan sonra fark etti ki en hızlı giden değil, en çok araba patlatan kazanıyordu. Bu konuda tecrübe yoktu ama çaylak cesareti vardı ve şans cesurla gülerdi. Kazandı.

Dışarı çıktı arabadan, Kara Sinan'ı gördü karşısınd�다. "Nasıl buldun?" diye sordu Sinan. "Heyecanlı, hızlı, zevkli" diye cevap verdi çaylak; etkilenmemiştir ama çok da abartmak istemiyordu. "Güzel" dedi Sinan. "Beğeneceğimi biliyorum. Şimdi sıra diğer yarışlarda."

Başka bir arabayı gözüne kestirdi bu sefer. Üstünde kırmızı bir ışık yanıp sönyordu. Doğduğundan beri meraklıydı parlayan şeylere. Arabaya bindi, geri sayılmayı yaptı, yarış başladı ve bu seferki oyunun ne olduğunu





kartmak gereklidir. Geliştirici ekibin son derece iyiniyetli olması ve hataları düzeltmek için çabalamaları pek bir seyi değiştirmiyor. Söyle bir örnek vereyim: Başka bir sektörde geçiş yapmak için kullandığınız jump gate'lerden geçiş animasyonları, oyuncunun çökmesine neden oldukları ve sorun giderilemediği için kaldırılmış. Bir sektörden diğerine geçen civil civil animasyonlar izlemek yerine, simsiyah bir ekrana karşı karışıyorsınız. Bir de gemilerin, hatta bırakın gemileri, gezegenlerinin durdur yerde ortadan kaybolmaları ile ilgili bir hata var ki tam evlere şenlik. Bir bakışınızda oradalar, bir bakışınızda yoklar! Üstelik oyun bunu kavrayamadığını dan, göreviniz o gemiyi kurtarmaksa eğer, ortada gemi falan olmadı gından görev bitemiyor.

Bu işin komik tarafı, ama kurmak için saatlerinizi harcadığınızı fabrikalarınız da ortadan yok olma-

ya başlayınca pek gülemezsiniz. Bu sorun, azalmış olsa da hala tam olarak giderilememiş durumda. Giderildiğinde ise boyutu en az 150 MB olacak bir yamayı indirip kurmak zorundasınız. Yani hızlı bir internet bağlantınız yoksa, oyunu oynamayı unutun.

Bunun dışında oyunu öğrenmek çok cittidir emek sarfetmenizi gerektiriyor. Tüm kontrol sistemi değiştirilmiş. Klavyedeki her tuş ayrı bir işe yarıyor. Oyunla beraber gelen kılavuz yeterli değil. Oyun içi yardım sistemi ise koca bir şakadan ibaret. Zırh pirt karşınıza çıkan "ipuçları" penceresi kontrollerle ilgili bilgi vermek yerine "aman da o kadar sahane bir oyun yaptık ki biz, isterken sunu da yapabilirsiniz" demekle yetiniyor ve o "şeyin" nasıl yapılacağını bulmanız çoğulukla mümkün olmuyor!

BÜYÜKLÜK = SIKINTI

Oyunun büyülüğu, bir başka sorunu da beraberinde getiriyor: Sikintı. Bir sektörden diğerine gitmeyi bırakın, o sektör içerisinde bir yerden başka bir yere gitmek bile sıkıcı olabiliyor. Sizi hızlandırmak için icat edilen her türlü teknoloji (jump gate, afterburner, tabanca kuvvet vs.) oyunun büyülüğu karşısında ezilip kalıyor. Vaktinizin çoğunu ekrana anlamsız şekilde bakarak geçiriyorsunuz. Bazen, tek bir görevin bulunduğu yere ulaşmak bile yarımsaatinizi alıyor. Evrenin büyülüğu, "yer bulma" sorununa da sebep oluyor. Gideceğiniz yerin nerede olduğunu bulmak, görevlerde otomatik pilot sayesinde sorun olmasa da, görev dışı, kafaniza göre takıldığınız anlarda ciddi bir problem. Harita sistemi oldukça karmaşık ve kendinize bir waypoint çizmek için harcayacağınız süre,

bazen o yere gitmek için harcayacağınız süreye eşit oluyor.

Tüm oyun boyunca kokpit penceresinden başka birsey görünülmüyor olmanız da ayrı bir tuhaflık. Örneğin bir istasyona iniş yaptığınızda (bu arada iniş sistemi artık otomatikleşmiş) halen geminizin penceresinden bakmaya devam ediyorsunuz. Freelancer'daki gibi istasyonun içine inip dolaşma imkanınız yok. Neyse ki, o pencereden gördükleriniz etkileyici. Hatta çok etkileyici!

Oyunun grafikleri, Doom 3'ün uzay simülasyonu versiyonu gibi: Muhteşemler. Görüp görebileceğiniz en etkileyici uzay ve gemi grafikleri bu oyunda. Yeni nesil tüm teknolojilerin kullanıldığı grafik motoru, baze sadece "şırsel" denebilecek güzellikleri görüntüleri sağlıyor. İşin insanı kahreden tarafı ise, bu güzelliği slayt gösterisi hızında izleyebiliyor olmanız. Ekranda sırf bir gezegen varken bile inanılmaz düşen ekran hızı, pek çok geminin aynı anda birbirine girdiği savaş sahnelerinde resmen duruyor. Üstelik bunun sisteminizde de alakası yok. SLI tabanlı canavar sistemlerde bile durum böyle (yeni, bende yok o canavar). Ciddi optimizasyon sorunları, hiç var olmamış test süresi, netice itibarıyla sadece "bakabildiğiniz" güzel grafikler.

Genelde simülasyon oyuncuları normalden daha sabırlı ve azımlıdır, ancak X3 onların bile tıhammıl süresini aşabilecek bir sabır istiyor. Oyunu öğrenmek, sonu gelmeyecek sektörler arasında dolaşmak, binbir türlü hataya katlanmak, tüm bunlar arasında kaybolup giden –zaten çok da ciddiye alınamayacak– bir öyküyü gözmeye çalışmak.. Sabır ve yine sabır. Aslında oyunla ilgili en güzel teşhis oyunun forumlarındaki bir kullanıcı yapmış: Küçük bir altın parçasına ulaşmak için bir kova dolusu çamuru karıştırmak. Buna söyle bir ek yapabiliriz: Altını bulabileceğiniz emin misiniz?

Level Karnesi

- ✓ Hikayedan bağımsız oynanış.
- ✓ Muhteşem grafikler.
- ✗ Çok fazla hata.
- ✗ Çok yüksek sistem ihtiyacı.
- ✗ Anlatılamamış hikaye.

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

BU TÜRÜN BAĞIMLILARI
İÇİN BİLE OYNAMASI ZOR
BİR OYUN.

68



Yapacak birşey yoksa özgür olmak neye yarar?

Simdi sunu düşünün ki, elimizde bir evren var. Oyuncunun içinde kaybolabileceğи büyüklikte bir evren. Bu evrende ister savaşın, ister ticaret yapın. Bu evrenin içinde geçen oyunun bir sonu olmasın. Her oyuncu, kendi hikâyesini kendisi yazın. Oyun, sonsuza dek uzasın.

Böyle yazınca iyi geliyor, ama pratikteki sonuçlarına baktığımızda öyle olmadığını görüyoruz. Bunu pek çok oyun denedi: Elite, Freelancer, Universal Combat (eski adıyla BattleCruiser 3000) ve şuan bahsettiğim X serisi. Elite (ve Freelancer – Sinan) dışındakileri hatırlayan var mı? Yine de X serisi inatla yoluna devam ediyor. Her zamanki gibi oyuncuyu devasa bir evrende yalnız bırakıyor ve ne istiyorsa onu yapmasına izin veriyor. Bu yüzden bu serinin kendine özgü bir hayran kitlesi var. Ama oyunun zorluğu ve alışma süresinin uzunluğu nedeniyle, daima sınırlı bir topluluk dışında pek fazla ilgi çekemeyen bir seri oldu X. Peki

üçüncü oyun "olmuş" mu dersiniz?

Bu tamamen bu tarz oyunlardan ne beklediğinize bağlı. X3, serbest sonlu bir oyun olmasına rağmen bir hikâye içeriyor; X2'deki kahramanların hikayesini kaldığı yerden devam ettiriyor. Önceki oyunları oynamadıysanız, hikâyeden pek bir sey anlamayacaksınız. Kabaca özetlemek gerekirse, (bir önceki oyundan hatırlayabileceğiniz) Julian Brennan adındaki bir pilotu kontrol ediyorsunuz. İnsanlık Kha'ak ırkı ile girdiği savası devam ettiriyor. Ancak galaksiyi tehdit eden gizemli başka bir ırk daha var ve kimsenin ne işe yaradığını çözemediği yapılar bırakmışlar. Herkes tehdit altındayken, tahmin edin galaksiyi kim kurtaracak?

KAHRAMANIM BENİM!

Siz, elbette dayanabilirseniz. Oyun aslina bakarsanız bu tarz oyunlardan beklediğiniz herşeyi içeriyor. Oyundaki hikâyeyi hiç umursamadan ve bir görev dahi yapmadan evrende kafaniza göre takılabilirsiniz. Bir ticaret filosu kurmanız ve otomatigi bağlayıp durmadan evrende dolaşmaya devam etmeniz mümkün. Canınız korsanlık

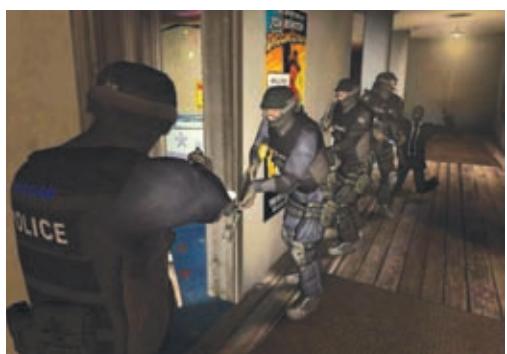
çektiese ilk rastladığınız gemiye saldırmanız da mümkün. Veya başına en çok ödül koyulan başka bir korsanı da avlayabilirsiniz. Bir kâsif, tüccar veya korsan olabilirsiniz. Serbestsiniz.

Evren, gerçekten büyük bir yer. 130 sektör var. Bu Freelancer'dan aşağı yukarı 5 kat daha büyük bir alana tekabül ediyor. Hiçbirsey yapmadan sadece dolaşmak bile neredeyse tüm gününüze alacaktır. Tabii oyun o kadar uzun süre çalışır. Çünkü, aşağıda da göreceğiniz gibi, X evreninde teknik işler pek de iyi gitmiyor.

Oyunların tam anlamlıa bitmeden piyasaya sürüldüğüne çok sahit olduk ama X3, bu konuda apayı bir yeri hakediyor. Yamalanmamış hali, her otuz dakikada bir oyunu kapatmak gibi son derece tuhaf bir hataya sahip. Üstelik bu hataların en "basit" oları! Oyunu yamalanmış 1.3 sürümüyle oynamama rağmen karşılaştığım hataların listesi ni yapmaya kalksam, ayrı bir dergi çi-

Simülasyon





Taktik FPS

SWAT 4

 LEVEL HIT

STETCHKOV SYNDICATE

Bir saniyede ölüm ile yaşam arasında tek mermi kalır

Ne zaman SWAT ya da Rainbow Six benzeri bir oyun oynasam korkuya teslim oluyorum. Gerçek hayatı polis anti-terör timinde görev yapan tüm memurlara karşı saygınlık bir kat daha artıyor. Yaptıkları "iş" o kadar tehlikeli ve zor ki... Kapının arkasında ya da girdikleri binada onları yüzlerce sürpriz bekliyor olabilir. Onlar ise bir saniyede karar verip sonraki iki saniyede de bunu uygulamak zorunda. Aksi takdirde masum birinin ya da kendi canlarının yanmasına sebep olabilirler. Bu yük müthiş bir soğukkanlılık ve hâkimiyet gerektirir. İşte SWAT bu tanımlanması zor duygu yaşıyor size.

AYNI ANDA!

Stetchkov Syndicate, SWAT 4 oyunu için yapılmış bir ek paket. Fakat SWAT'ın bir ondan bir bundan şeklinde tasarlanmış birbirinden farklı görevleri yerine bu kez bir senaryo var. Üstelik de çokince işlenen bir senaryo. İlk

görevimiz sıradan bir baskın fakat ikincisinde karşımıza daha zorlu adamlar çıkmaya başlıyor ve bunlara silah satanların Stetchkov'lar olduğu öğreniyoruz... Devamını siz oynayıp görün :) (olaylar gelişir? - Sinan)

Oyuna yeni silahlardan ekleme ve her görevi başarıyla - çalak" zannetmişik :P - Sinan) dediğinde bu tabanca da olabiliyor ağır makineli tüfek de.

TAKIM! GELİN, MUTFAKTAKİ REÇELİ PARMAKLAYIN

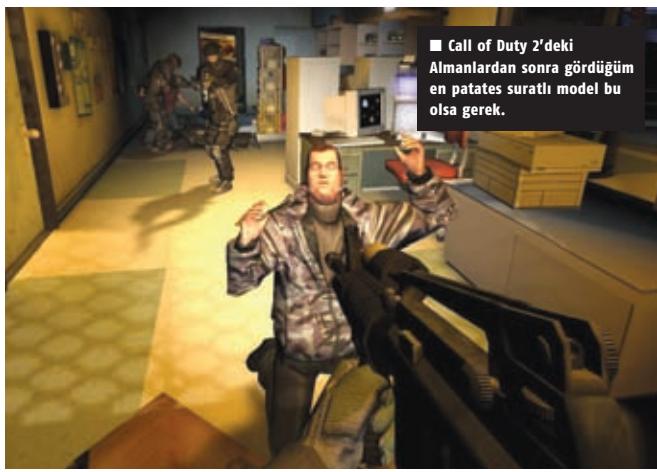
Oyun sırasında tek mermiyle ölebilirsiniz için bırakın her şeyi takım elemanlarınız yapsın. Nasılsa onlar ölünce oyun bitmiyor ama siz ölüncé oyun bitiyor. Ayrıca içeri girmeden önce mutlaka kapının altından bakın ve MUTLAKA göz yaşartıcı ya da benzeri bir bombayı önden atarak içeri girin. Oyunda bırakın ölmeyi, yaralansanız bile yaralandığınız bölgeye göre ya ince nişan alamıyorsunuz ya da koşamıyorsunuz ki bu bile oyunu daha da zorlaştırıyor. Stetchkov Syndicate SWAT 4 için yapılmış mükemmel bir ek paket. Hem oynaması geliştirmiş hem de sizin sonuna kadar zorluyor.

PAINTBALL

SWAT, tipki gerçek hayatı gibi hareket etmemi gerektiriyor. Yani tüm sivilleri kurtarıp silahsız herkesi de "mükemmekte" zarar vermeden tutuklamalısınız. Bunun için en ideal silah ise biber gazı içeren toplar atan bir paintball silahı. Bunu attıktan sonra şüphelinin gözüne bir de biber gazı sıkarsanız kuzu kuzu teslim oluyor. Kim olsa teslim olur.

Ek paket de SWAT'ın bütünlüğünü bozmuyor. Tüm binalar inanılmaz detaylı. Fakat yapay zekâ problemleri devam ediyor. Gene de keyfinizi çok bozmuyor, hatta bazen takım arkadaşınızın ne tarafa gideceğini bir türlü kestiremeyeip deli gibi titremesi çok komik oluyor. Ayrıca her birinin birer karakteri var. Operasyon sırasında her telden konuşabiliyorlar. Her girdiğiniz ev mutlaka bir sürpriz içeriyor. Örneğin takımından bir arkadaşınız kapının altından optik kamera ile bakıp "one armed suspect" (bir silahlı şüpheli) (biz

■ Call of Duty 2'deki Alimanlardan sonra gördüğüm en patates suratlı model bu olsa gerek.



Burak Akmenek burak@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Harika bölüm tasarımları, yeni silahlardan ve komutlar.
- ✗ Yapay zekâdaki hatalar.

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

**SWAT İÇİN YAPILMIŞ HARİKA
BİR EK PAKET. MUTLAKA
EDİNİN.**

82

COMMANDOS FORCE STRIKE

Herkes gidiyor Mersin'e, haydi biz
gidelim tersine... (Normandiya da olur)



Karasık duygular içerisindeyim a dostlar. Çünkü Strike Force'u sevip sevmediğime karar veremedim bir türlü. Eğlenceli, rahat oynanışlı bir aksiyon olsa da Strike Force, Commandos serisinin devamıdır. Haliyle daha fazla şey bekliyordum ondan. Daha fazla... Peki ne bekliyordum daha fazla? Zorluk mu? Hayır. Artık insanı endişe kabarcığı haline getiren zorluktaki oyunları istemiyor oyuncular. Ben de öyle. Grafik mi? Ona da hayır. FPS oynamısına geçiste, grafiklerin izometrik tarzındaki kadar güzel olmayacağı zaten belli idi. Oynamışta daha bir incelik mi bekliyordum yoksa? Hmm, belki. Hatta evet ya, Commandos 1 ve 2'deki o ince taktikselliği aradı gözlerim Strike Force'da. Bulamadım. Kafam karıştı. Bunaldım. İşte bu yüzden en sonda söylemem gerekenleri şimdilik söylemek istiyorum. Affedin beni:

Eger Commandos gibi detaylarıyla, grafik güzelliği ve taktiksel derinliğiyle hafızamda yer etmiş bir serinin devamı olmasaydı Strike Force, ona "hoş bir sürpriz" gözüyle bakabilirdim. Ama maalesef Commandos'un gönlümdeki yeri büyük ve Strike Force da onun devamı. Oyunu bitirdiğim yedi saat içinde (ki görevlerin yarısını Hard zorluğunda oynadım, iyiyse bunu Commandos 2'de yapayım bakalım) oyunla ilgili duygularım meraktan hayal kırıklığına, oradan öğürmeye, oradan da normal karşılaşmaya dönüştü. 15 bölümden birkaç tanesi gerçekten güzel ve oyunu kurtarmaya yetiyordu. Ama "White Alamo" ve "An Eye for An Eye" gibi bölümleri gördükten sonra, "oyunun hepsi neden bu kadar ince tasarılanmadı?" diye hayıflanmadan edemedim. Oyunu bitirdiğimde hiç de tatmin olmamıştim. Üzgündüm. Hala açtım.

FPS DÖNÜŞÜMÜ İÇİN DÜĞMELYE BASILDI

Commandos 2'de dokuz farklı karakter, düzinelere esya ve bunların birleşimiyle yapabildiğimiz yüzlerce gerilla taktiği vardı (oyun köküne kadar acımasızdı o ayrı. Ama o halini seviyordum ben!). Strike Force'da karakterler arasındaki bu farklılık yok olmuş. Zaten eski kilerden kim kaldı, aha bunda da eski komandolarдан da sadece üç var: Green Beret, Casus ve Sniper.

Green Beret kaslığını bir insan azmanından, normal bir askere dönüşmüş. makineli tüfek kullanıp el bombası atıyor (hala el bombası atabilen bir tek o). Başka bir numarası yok. Ha, bir de artık ölü taşıyıcılığı yapmıyor. Oyunu bitirdiğim halde "ölü hamallığının" yokluğuna ben hala alışmadım. Ölüyü sırtlamadığın Commandos mu olur ya?!...

Sniper uzun mesafeden ölümcül atışlar yapıyor, ikinci olarak da yakın mesafeden attığı bıçaklarla hedefini sessizce bertaraf ediyor. Tam bir görev adamı. Sessiz sedasız, tıkır tıkır ne görev verilirse onu yapıyor, canım benim. Çok sevdim ben bunu, eve alıyorum bir tane. Dikkatli olun!

Casus ise artık bambaşa bir şey! Sahip olduğu yetenekleri Strike Force'un kirpilmiş yapısıyla birleşince masallah, bir Terminatör, bir "hile" olmuş casus. Öldürüdüğü askerin kıyafetini giyip Almanların arasında rahatça dolaşabiliyor. Ancak aynı rütbeli askerler tarafından görülsürse şüphe çekiyor. Daha üst rütbeli askerler ise hemen tanıyor ates açıyor. Bu yüzden casusla ilk hedefiniz, hızla rütbe atlama olmalı :) Giyebileceğiniz en üst düzey kıyafet, general kılığı. Ve tahmin edebileceğiniz gibi general olduğunuz zaman, bölümdeki hiç kimse sizi tanımıyor ve böylece tam bir ölüm makinası oluyorsunuz. Koskoca bir garnizonu boğma teliyle temizleseniz dahi kimsenin kılı kırıpmıyor. Anlamsız bir "Nazi generalidir, ne yapsa yeridir" manlığı hakim oyuna.

Strike Force'un salak saçma hataları canımı sikiyor. Belki hatırlarsınız, daha önceki Commandos incelemede "neden sadece Green Beret el bombası atabiliyor", "bir köpek nasıl esya taşımak için kullanılabilir ki?" gibi, normal dünyada mantıksız olsa da oyunun

Yakın Plan

Yapay zekâ emir ve görüşlerinize hazırlır Herr General!



Casus artık bambaşa bir şey! Bir Terminatör, bir "hile" olmuş casus.

kendi mantığı içinde normal karşılaşabilecek noktalara takılmışım. Strike Force'da ise eşek kadar, dana kadar büyük mantıksızlıklar var. Bir kere, yapay zekâ yerlerde sürünyor. Ne çatışmada, ne sizi ararken, ne de gördüklerinde sizi zorlayacak en ufak bir şey yapmaktan acılar. Komandolarımızın üstesinden gelmelelerinin tek yolu, sayıca üstünlüklerinden geçiyor. Bunun da bir üstünlük olabilmesinin yolu, o an kontrol etmediğiniz komandoların öküz gibi beklemesinden geçiyor ki, oyun bunu başarmış! Önce Commandos'larda en azından bir "nöbet alanı" belirleyerek, incelikli tuzaklar kurabilirdiniz. Strike Force'da değil böyle ince takтикler kurmak, düşman burnunun dibine girene kadar kılını kıprıdatmıyor bizimki-ler.

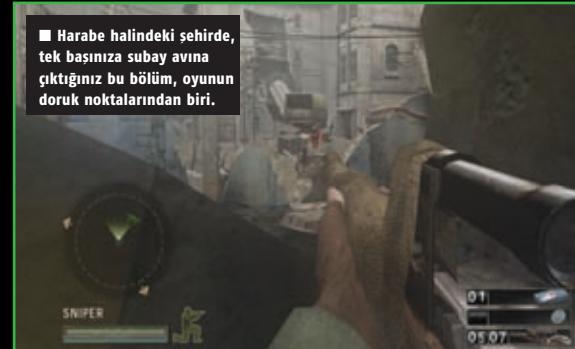
Baktım böyle olmayacağı, oyundaki mantıksal sakatlıklardan bahsetmek için bir "hızlı tur" düzenledim size, buyurun: Dürbünle baklığınızda duvarların arkasındaki düşmanları radarınızda görebilmeniz, casus öldürdüğü askerin kıyafetini alınca cesedin ortadan kaybolması, yine casusun kıyafet değiştirince saç rengi ve şeklinin de değişmesi, bir metrekarelik alanda duran dört kişiyi, diğerlerine hissetirmeden öldürebilmeniz... Bu tür "sinek de küçütür ama mide bulandırır" misali detay hatalar o kadar fazla ki bunlar bir süre sonra

"timsah da büyütür ve adamı yer!" gibi, şimdi benim uydurdugum bir atasözüne dönüşüyor. Kisacası, Commandos'u sevenler çok üzülecek.

BÜTÜN BUNLAR KOKUYOR!

Komandolarımızın arasında bir muhabbettir gidiyor. Green Beret casusa gicik oluyor, casus da ona bileniyor. Sniper'cık ise arada kalmıyor, hiç takmıyor ve "sallarım başımı, alırım maaşımı" mantığı güdüyor. Komandoları daha insancıl göstermek için eklendiği çok bellii olan diyaloglar, ne yazık ki Commandos serisinde karizmasına hasta olduğumuz karakterleri gözümüzden düşürmeye yarıyor sadece. Diyaloglar o kadar eksik ve çokça yazılmış ki "hiç konuşmasa da-ha iyi olmuş" dedim.

Neyse ki diyaloglardaki güdüklük, Strike Force'un bölüm tasarımı konusundaki başarısına gölge düşüremiyor. İlk birkaç bölümün tasarımı zayıf olsa da, giderek genişleyen bölümlerin grafik detayları göz dolduruyor. Lakin ömrünü çoktan tamamlamış olan Renderware motoru, "iki sene öncesinin oyunu" ibaresini, kocaman bir etiket olarak yapıştırmış Strike Force'un göğsüne.



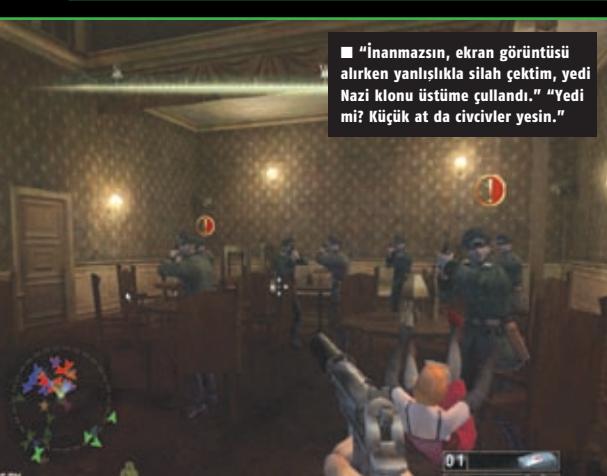
■ Harabe halindeki şehirde, tek başına subay avına çıktıığınız bu bölüm, oyunun doruk noktalarından biri.



■ Bir metrekarelik alanda duran dört asker, nasıl olur da diğerlerine fark ettirilmeden öldürülür? Bu resimde görüyorsunuz.



6



BİRKAÇ ÖNEMLİ TAVSİYE

Grafik ayarlarından NOISE'i kapatın. Grafik kirililiği atmosfere hiçbir şey katmıyor. Net oynamak daha iyi.

Ses ayarlarından REVERB'ü açın. Seslerin derinliği ve gerçekçiliği açısından önemli.

ENTER'a basınca çıkan görev detaylarından, bulunduğunuz bölümde yüksek puan veren özel general ve hedef kişiler var mı bakın. Bunları öldürerek beş yıldız almaya çalışmak oyunu bir nebe olsun daha heyecanlı ve zor yapıyor.

■ İste Apikoğlu'nun geliştirdiği yeni inek teknolojisi: Bıçak İşlemeyen Davar (B.I.D.). Bu kafaya iflas eder bunlar, sucuk nasıl olacak sucuk?



Uzaktan bakıldığından savaş alanları, efektler ve askerler fena değil iken, dokulara yakın- dan bakınca kafanızı öbür yana çeviresiniz geliyor. Ama orada da başka bir şey görmedi- ginizden içiniz kararlıyor. Neyse ki su efektini güzel yapmışlar. Bir oyunda nerede su var, gider bakarım güzel mi diye. Bu yüzden çok dalga geçiyor Tuğbek benimle, ama su olma- sa hayat olmazdı değil mi? Önemlidir su... (Kovulduñ! – YİM) (Bir dakika, ama YİM be- nim?! – YİM)

NAZİ KLONLAMA ENSTİTÜSÜ

Karakter grafiklerine gelecek olursa... Aaa bakın! Marlon Brando geçiyor 12 sayfa önce!... Evet, dikkatinizi başka yöne çekmeye çalışmamdan anlayacağınız üzere, karakter grafiklerine gelmek istemiyorum. Her şey iki Nazi modeliyle bitirilmiş, oyundaki tüm Naziler ka- şına gözüne kadar klon olmaz ki yahu! Eskiden tepeden gördüğümüzden o kadar önemli ol- mayan bu detay, şimdi her öldürdüğümüz Nazi askeri köşeyi döner dönmez yeniden karşı- miza çıktıığında "Anacım! Adam intikam almak için geri döndü!" diye irkilmemize sebep olu- yor.

İŞİM DEĞİŞTİRME ZAMANI

En kötüsü de ne biliyor musunuz? Oyunun tüm saçmalıklarına ve tür değiştirirken yaşı- dagı çapta düşüse rağmen, ben oynarken eğ- lendim. Arada bir Commandos manyağı Fırat

geldi, elini omzuma koyup "abi, bu olmuş ya!" dedi ve kaçtı. Sonra, oyunu E3'te göz yaşları içinde oynamış olan Tuğbek geldi "deli misin, hala kasıyorsun? Gel BF2'ye" dedi ve gitti. Serhat "çok acidim ya, ne yapmışlar güzelim Commandos'a?" dedi ve o da gitti. Yalnız kaldığında gördüm ki tüm bu negatif yorumların, oyunun gözüme soktuğu ve size anlattığım tüm saçmalıkların arasında, Strike Force oynarken eğlendığımı fark ettim. Oyunu bitirmeden rahat edemeyeceğimi anladığında söyle dedim kendi kendime: "Sinan, se- nin bildiğin eski Commandos artık yok, unut o güzel günler. Bu bambaşa bir oyun. Adı da Strike Force. Tadını çıkar".



Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

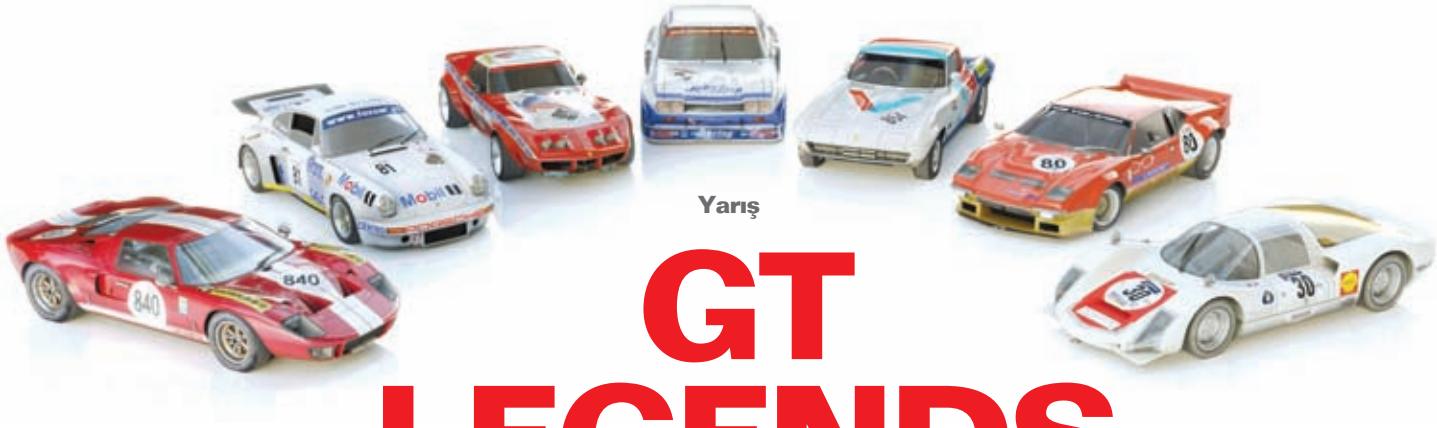
Level Karnesi

- ✓ Güzel müziki ve bölüm tasarımları var.
- ✓ Sniper'lık hissi çok iyi ve verilmiş.
- ✓ Bazen çok eğlenceli olabiliyor.
- ✗ Ama bazen de sinirden deliriyor saç- malıklarıyla.
- ✗ Casus olarak oynamak zevksiz. Adeta süper asker olmuş.
- ✗ Green Beret ise tamamen anlamını yitirmiş. Normal asker olmuş.
- ✗ Birçok özelliği kullanmayacaksınız bile. Önceki Commandos'lar gibi bir oyun bekleyenler oturup ağlayabilir.

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

ESKİ GÜZEL GÜNLERİ
UNUTURSANIZ, BAYAĞI
EGLENEBİLİRİNİZ.

75



GT LEGENDS

 LEVEL HIT

Unutulmaz klasikler arasında

Oyun piyasasındaki pastanın büyük kısmını ismi olan oyunlar yapıyor. Özellikle de seride bağlanmış olan oyunlar için bunu rahatlıkla söyleyebilirim. Geçmişte bir şekilde isim yapan oyunlar, bugün başarılı olmasalar bile tasarıkları etiket sayesinde büyük satış rakamlarına ulaşıyorlar. Piyasadaki bu durum hemen hemen her oyun türü için geçerli. Belki birçoğunuza aklına ilk olarak FIFA serisi geliyor. Ancak ben FIFA'dan ziyade yarış oyunları türünde Need for Speed'in zirveyi işgal etmesinden şikayetçiymem. Özellikle Underground serisi ile yeniden başlayan yükseliş "İki gidim daha grafik geliştirip daha fazla satarız" düşüncesiyle besleniyor ve türdeki hakimiyet diğer yarış oyunlarının gölgедe kalmasına neden oluyor.

Bugün GTR ya da GT Legends gibi oyunların isimleri gündeme geldiğinde, oyunu hızla tüketen oyuncular hemen burun kıvırıyorlar. Çünkü simülasyon türündeki oyunlar onlar için uğraşılması ve kafa patlatılması gereken, anında başarıyı yakalayamadıkları için de sıkıcı hatta kötü şeyler... Ancak şunu unutmayın: Need for Speed'de herkes virajları dönebilir ama sadece bir simülasyon oyunduda virajları alabilenler gerçek bir yarış oyunu oyuncusudur. Bu özlü sözden sonra biraz fazla uzattığımı fark ediyor ve derhal oyuna geçiyorum.

BİR DE ANADOL OLSAYDI

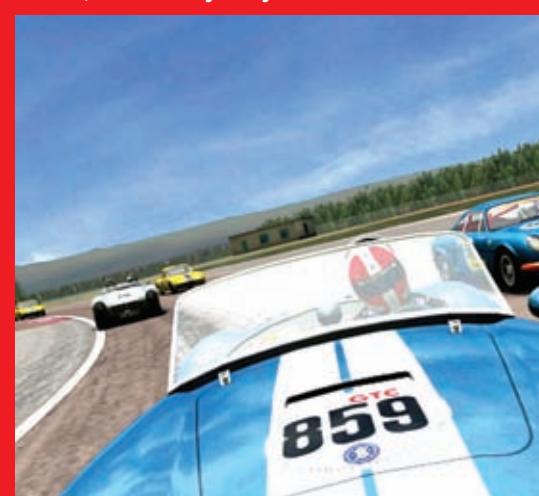
Geçtiğimiz yıl GTR FIA Racing ile otomobil simülasyonu hayranlarının gönlünü fetheden Sim-Bin'in yeni oyunu olan GT Legends da ilk oyun kadar iddialı. Üstelik bu sefer, türün getirdiği gerçekçiliğin üstüne 60'lı ve 70'li yılların nostaljik havasını da katmışlar. Bunu da oyunda yer verdikleri otomobillerle yapıyorlar. Oyunda aynı markaların farklı modelleri de dahil doksanın üzerinde araç bulunuyor. Bu geniş yelpazede, küçük ve sevimli sağ şerit otomobillerinin yanında, gürültüsü ile insanı korkutan ve hız aldığında kontrol edilemeyen canavarlar bulunuyor. Mini Cooper, Fiat, Lotus ve Chevrolet bu markalar dan bazılı.

Oyunda birçok yarış oyunduda klasikleşen modlar bulunuyor. İlk olarak isterseniz elinizdeki otomobillerle serbest antrenman yapabilirsiniz. Bu hem oyunu hem de kontrolleri tanımak için

yararlı olacaktır. Yine birçok oyunda yer alan Quick Race modu GT Legends'ta da mevcut. Oyundaki yirmi beş pistten birini seçerek ve istediğimiz otomobili altımıza çekerek bu yarışları yapmamız mümkün. Yarışların uzunluğuna, ne kadar rakibimiz olacağına, yarışa hangi pozisyonda günün hangi saatinde başlayacağınıza karar vermek de seçenekler arasında. Otomobil ve pist çeşitliliğine rağmen oyuna yeni başladığınızda bunların çoğu sadece uzaktan babaileceksiniz. Çünkü tüm pistlerde yarışabilmek ve tüm otomobilleri kullanabilmek için klasik "oyna ve aç" prosedürüne yerine getirmeniz gerekiyor. Bunu da oyunun temelini oluşturan Cup Challenge modundan yapabiliyorsunuz.

ARABANIN HAKKINI VER!

Cup Challenge modunda beş kategori altında toplam yirmi üç turnuva bulunuyor. İlk kategori, oyuna isinmamızı sağlayan ve bize ilk kredilerimizi kazandıracak yarışlardan oluşuyor. Burada kazanacağımız zaferler ve kupalar bize kredi olarak geri dönüyor. Bu krediler sayesinde başta bize verilen iki yavas otomobilden çok daha hızlılarını alma şansımız oluyor. Ayrıca elimizde-





■ Vitrinden klasik bir Porsche 911.



Kileri satarak elde edeceğimiz ek gelirlerle de daha iyi otomobiller alamamız mümkün. Başlangıç kategorisinden sonra otomobil sınıflarına göre ayrılmış kategorilerde yarışıyoruz. Son bölüm ise FIA şampiyonası ve özel organizasyonlardan oluşuyor. Baştan sona tüm seviyelerde bir sonraki yarışları açabilmemiz için önceki yarışlarda belli dereceler yapmamız gerekiyor. Örneğin üç yarıştan oluşan bir turnuvada, kazanacağımız puanlarla ikinci sırada yer

başarı oranınız düşer hem de boş vakit harcamiş olursunuz. Çünkü oyundaki zorluk seviyesini de artırdığınızı düşünürsek rakiplerde başa çıkmaz klavye ile imkansız hale geliyor. Bu nedenle GT Legends'a bulaşacsanız bir direksiyon edinmenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Direksiyonun hassasiyeti yolda kalabilmek ve gerekli manevraları yapabilmek için gereklidir.

Oyunun beş zorluk seviyesi bulunuyor. Alışma sürecinizi düşük seviyelerde oynayarak geçirmeniz doğal. Ancak gerçek bir yarış heyecanı ve dişe diş mücadele istiyorsanız normalin üstündeki seviyelerde gezmelisiniz. Böylece oyunun yapay zekasını daha iyi tarta imkanınız olur. Sizi tampon tampona takip eden ve geçmek için fırsat kollayan rakiplerinizi yarışa daha çok motive olmanızı sağlayacaktır.

nası'ndan tanıdığımız Hockenheim, Imola, Nurburgring ve Spa-Francorchamps gibi ünlü pistler yer alıyor. Yarışların çoğu, pistlerin tümünden ziyade bir kısmının ara yollar ile bağlanması sonucu oluşan rotalarda geçiyor. Bu da parkur sayısını artırıyor.

GT Legends sesleri yönünden de kuwertli. Özellikle 60'lı ve 70'li yılların o bağıran motor seslerini böyle net ve iyi duyabilmek büyük zevk veriyor. Motor seslerini bu kadar iyi alırken lastik sesleri ise arada kayníyor. Oyunun müziklerinden hoşlanmayanlar için birçok oyundaki gibi mp3 desteği de mevcut. Böylece istediğiniz şarkılardan mp3'lerini oyunun "Music" klasörüne atarak yarış sırasında dinleyebiliyorsunuz.

Sıradan ve basit yarış oyunlarından sıkıldysanız, gerçekçilik sizin için ön planda GT Legends'i mutlaka oynamalısınız. Grafik ve ses kalitesiyle de ön plana çıkan oyunda gerçek yarış tecrübeleri yaşayacak ve 30-40 yıl öncesinin pist canavarlarının tadını sonuna kadar alacaksınız.



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

Level Karnesi

- ✓ Grafik ve ses kalitesi
- ✓ Nostaljik otomobillerin kattığı hava
- ✓ Otomobillerin gerçekçi fizikal tepkileri
- ✗ Yüksek sistem ihtiyaçları
- ✗ Bir simülasyon için zayıf hasar modellemesi

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

BIRAKIN MODİFİKASYONU VE
YERE YAPIŞAN ARABALARI.
BİRAZ SÜRÜŞ KEYFİ YAŞAYIN.

83

GT serisinin gerçekçiliğinin üstüne, 60'lı yılların nostaljik havası katılmış

alsak bile bir sonraki turnuvaya katılmaya hak kazanıyoruz. Kategorilerdeki tüm yarışları bitirdikçe de bir sonraki kategorinin açılmasını sağlıyoruz.

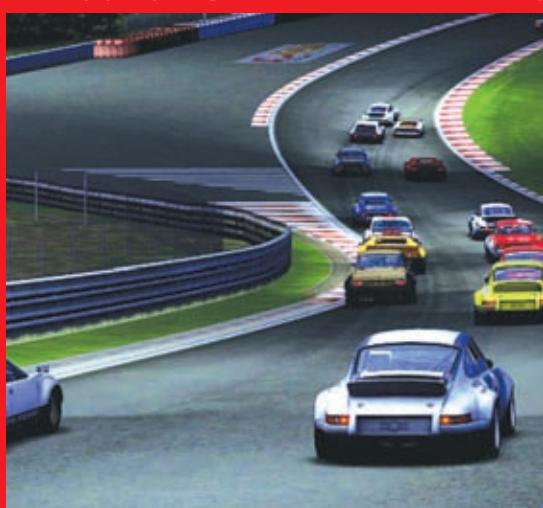
Yarış oyunlarının klavyeyle oynanındaki zorluk, oyuncunun simülasyon olması sebebiyle had safhaya ulaşıyor. GTR gibi insanı kendinden bezdirecek kadar gerçekçi bir örneğin yanında GT Legends'ı klavye ile oynamak daha kolay. Ancak oyunu klavyeyle oynadığınız zaman hem

GT Legends'in multiplayer seçenekleri arasında LAN ve IP bağlantısı bulunuyor. Arkadaşlarınızla on beş kişiye kadar desteklenen yarışlar düzenleme şansınız var. Ancak oyunun internet servisine kayıt yaptırdığınızda bir kimlik kazanıyzorsunuz. Yaptığınız yarışlar ve aldığıınız sonuçlar kayıt altına alınıyor. Böylece insanlara başarılı biri olduğunuzu gösterebilir ve saygı duyulan bir pilot olursunuz. Başarısız sonuçlar aldığıınızda ise devamlı ezilen ve hor görülen bir pilota dönüsürsünüz.

ASFALTIN GÖZYAŞLARI

Biraz da oyunun teknik detaylarına inelim. GT Legends grafikleri ile göz dolduruyor. Öncelikle oyunda yer alması için lisansı alınan araçlar oyuna oldukça iyi yansıtılmış. Otomobilin

hem iç hem de dış tasarımlarına özen gösterilmiş. Ayrıca kokpitten oynarken donuk bir görüntü görmek yerine; direksiyonu çeviren, tercihlerimize göre gaz ve fren pedallarına basan, bir yandan da vites değiştiren bir pilot görmek bizi içice oyunun içine çekiyor. Otomobilin dışında çevre tasarımını ve pistler de özenle hazırlanmış. Oyunca birebir aktarılan pistler arasında, Formula 1 Dünya Şampiyonu





Sıra Tabanlı Strateji

GALACTIC CIVILIZATIONS 2 DREAD LORDS

Hosgeldin Yüce Master of Orion... İsmen değişse bile tanıdık seni



LEVEL HIT



Firmanızın asıl işi Windows temaları üretmek. Oyunları sadece dört kişilik bir ekiple ve hobi olarak yapıyorsunuz. Buna rağmen sadece çaycı kadrosu on kişi olan devasa firmalara kafa tutuyor ve "Master Of Orion'un ruhani devamı" sıfatını hak eden oyunu siz geliştiryorsunuz. Film senaryosu gibi, değil mi?

Değil işte. Yaptığınız işe inanırsanız ve hedefiniz "satış, daha çok satış!" değil de keyif alınacak bir oyun geliştirmekse, oluyor. Galactic Civilizations II (GCII), her şeyiyle eski moda bir oyun: Amatör ruhunu kaybetmemiş bir grup profesyonel yapımının öncelikle kendilerini eğlendirmek için yaptığı ve bu hedefe ulaştığı bir yapımı andırıyor. Eskiden böyle oyunların sayısı çıktı. Hiç unutmadım, biv gün.. Bi saniyef.. Takma dişlerim nerde? Berkant! Getir onları çabuf, ayıp ayıp!

Bu tarz oyunlarda çok da gerekli olmadığı halde, GCII'de standart bir hikaye söz konusu: Evrende çok zeki ve birbirine düşman iki tarafı, bunlar kapisır ve sonra yok olur. Sonra insanlar çökgelebilir ve her şeye maydanız olur, galaksiler arası bir savaş çıkar ama aslında "esas düşman" oralarla bir yerededir. "4X" diye ta-

bir edilen (keşfet, yayıl, işlet, yoket) strateji oyunlarında illa da bir hikâye arıyorsanız, bunan ibaret.

ŞİHİRLİ FORMÜL

Oyun 3D bir motor kullanmasına rağmen fena halde "iki boyutlu" hissi veren bir evren haritası üzerinde oynanıyor. Seçebileceğiniz 10 farklı ırk var. Bunlar yeterli gelmezse, kafanızda göre bir ırk da yaratıbiliyorsunuz. Aynı şekilde, oyun alanının (evrenin) boyutunu da seçmeniz mümkün. Tüm bunlardan sonra, evren fethedilmeye hazır. Yaptığınız şey aslında çok basit: Gezegenleri ele geçirmek ve yönetmek, yeni teknolojiler araştırmak, fethetmek. Civilization serisinin şirli formülü.

Peki oyunu bu kadar çekici kılan ne? Gezegenleri ele geçirmek ve yönetmek, yeni teknolojiler araştırmak, fethetmek! GCII, bu tarz oyunları klasik yapan her şeyi alıyor, birleştiriyor ve mükemmel bir karışım halinde sunuyor. Üstelik hiçbir şeyin "suyunu da" çıkarmıyor, her şeyi dozunda bırakıyor. Genel oynanış Master Of Orion ve Civilization serilerinin mükemmel bir birleşiminden oluşuyor. Diplomasi, savas, teknoloji... Hepsi de çok fazla ayrıntıya inilmeden, oyuncunun kafası karıştırılmadan önüne sunulmuş. Bu tarz oyunlara kesintilekçe yeni bir soluk getirmiyor ancak varolan her şeyi çok güzel

bir şekilde kullanıyor. Bununla beraber, "mikro-yönetim" tutkunları hayal kırıklığına uğrayacak: Oyun o kadar da ayrıntı içermiyor. Örneğin teknoloji ağacı Civilization serisinin ayrıntı seviyesinden çok uzak. "Haberleşme" teknolojisi, "Haberleşme 1", "Haberleşme 2" gibi tuhaf bir rütbe sistemine göre ilerliyor mesela. Aynı şekilde, bir gezegende yapabilecekleriniz sınırlı. İnşa ettiğiniz bir binanın insanların nasıl etki edeceğini görebiliyorsunuz ancak hepsi bu, yapabileceğiniz başkaca bir "yönetim" yok. Civilization serisinde her türlü yönetimi yapay zekâya teslim ettiğiniz düşünün, üstelik bir iptal etme düğmesi de yok. Yine de bunun olumlu bir özellik olduğu kanısında yım, aksini yapmak oyunu çok fazla ayrıntıya boğarak oynamaz hale getirdi. Pek çok insan Civilization'a benzetse de, oyun daha çok Master Of Orion serisini (kesinlikle üçüncüsünü değil, onu hiçbirimiz hatırlamak istemiyoruz) bu nedenlerle andırıyor.

NE KOLAY? TERLEYECEKSİNİZ!
Oyun zaferle ulaşmak için (diplomatik, askeri gibi) pek çok seçenek sunuyor.



Tüm evren haritası, her oynayışında rastgele yaratılıyor. Her ırkın oynayış tarzı farklı ve kendine özgü. Ayrıca girişi de belirttiğim gibi oyun kesinlikle "kışkanç" davranışınıyor. Hemen her özelliğini kolaya müdahale edilebilir. Hele bir "gemi di-

gibi" oynayan yapay zekâ göremedim diye hayiflanyordum, muradına erdim. Yapay zekâ, sizin davranışlarınızla göre kendini ayarlıyor ve öyle seyler yapıyor ki ilk anda hile yaptığıını sanıyzınız. Aslında hile yapmıyor, tüm hareketlerini izliyor ve ona göre tepki veriyor. Dost geçindiginiz bir ırkın yakınında filo biriktirmeye ve "ehah, şimdi geçirdim gezegenini tepe, süprüz" diye düşünmeye başlamanızla yapay zekânın

Dread Lords yeni bir şey getirmiyor ama var olanı çok güzel kullanıyor.

zayıf" bölümü var ki tam evlere senlik. Ayrıntı isteyen herkes, ömrünün bundan sonraki kısmını gemi tasarımı yaparak geçirilebilir. Neredeysse sonsuz sayıda seçenekiniz var. Star Wars gemilerinden Borg küplerine kadar her türlü gemiyi oyuna ekleyebilirsiniz. Simdiden oyunun forumlarında "en küsel gemi – 2006'nın en sık kaptanı" yarışmaları düzenlenmeye başlamış bile.

Tüm bunlar size oyunun "kolay" olduğu yönünde bir fikir verdiye, o fikri derhal unutun. Öncelikle yapay zekâ hiç göz açtırmıyor. En kolay zorluk seviyesinde bile ensenizde soluğuñu hissedebiliyorsunuz. Ama esas güzel olan, yapay zekânın seviyesi. StarCraft'tan bu yana, "insan

duruma uyanıp size savaş ilan etmesi çok sık karşılaşacağınız bir şey. Bunun keyfini tam anlamıyla çıkarabilmeniz için oyunu en zor seviyede oynamanız gerekiyor. Her ırk, tam da tanıtım bilgilerinde yazdığı gibi davranışır: Saldırgansa saldırgan, barışçılık... Sizin hareketlerinize göre tavrı almalı ise ancak oynayarak alabileceğiniz bir keyif. Sözün kısası, çok az oyunda bu kalitede bir yapay zekâyla karşılaşırınız.

Arayüz oldukça basit ve kullanıcı tasarılanmış olmasına rağmen, oyunu öğrenmek epey bir süre alıyor. Hele benim gibi "eğitim bölümümne kim bakar şimdi, kralı gelsin" gibi egomanyak bir tavırı direkt oyuna daldıysanız, yarım saat boyunca ekrana anlamsız şekilde bakmanız ve eğitim bölümlerine atlamanız pek uzun sürmüyör. Ne yazık ki eğitim bölümlemi de çok yeterli değil. Bu tarz oyunlara aşina olduğunuz varsayıyor ve pek çok şeyi "tahtım etmeniz" bekleniyor. Kısaca, pek herkese göre değil. Ama zaten bu tarz oyunlar da herkese göre değil. İlk başlardaki karışıklık gözünüze korkutmasın, kısa bir sürede aşına oluyorsunuz. Bunun yanısıra, multiplayer seçenek de yok. Bu bir eksiklik olarak görülebilir ama simdiye kadar şikayet eden birine de rastlamadım, ayrı. O kadar da çıkyor ki bu tarz ve bu kalitede oyunlar, kendi başına en az altı ay oynamalısınız ki ancak ondan sonra gerçek insanları arayacınız.

Bir iki eksikliği rağmen, kaçırlılmayacak bir oyun bu, özellikle de bu türün tutkunları için. Yeni bir şey getirmiyor belki ama var olanı çok güzel kullanıyor. Bağımsız bir grup tarafından geliştirilmesi ayrıca takdir edilecek bir durum. Hatta Master Of Orion deyince hayat sizin için duruyorsa, ömrünüzü bundan sonraki kısmını adayaçağınız şeyi buldunuz demektir.



■ Yapımcı Stardock ■ Dağıtım Paradox Interactive ■ Yaş sınırı - ■ Türkiye'de orijinal olarak Yok ■ Minimum Sistem 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX ■ Önerilen Sistem 1.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX ■ Zorluk Değişken ■ İngilizce gereksinimi Var ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web http://www.gal civ2.com ■ Alternatif Master Of Orion II

Ant Köksal ant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ "Eski moda" oyunların ölümedığının kanıtı.
- ✓ Saatlerce başından kalkmama ihtimaliniz son derece yüksek.
- ✗ Öğrenmesi nispeten zor.
- ✗ Multiplayer yok.

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

4X TARZININ FANATİKLERİ
İNÇ KAÇIRILMAYACAK BİR
OYUN.

87



■ Yükseklik korkusu olanlara
"Aman!" derim.



■ Sen ne cin
şeysin böyle...

Devasa Online

EVERQUEST 2 DESERT OF FLAMES

EverQuest çölleri sandığınız kadar boş ve tehlikesiz değil

Beni az çok tanıyanlar, tabiri caizse "kılıç-kalkan" oyunlarından bir zamanlar ne kadar hazzetmediğimi bilirler. Yok orkmış, yok söylüyor, bana göre değil... Benim bilgim kurgu dünyamın, Star Wars Galaxies'imin kapıları Lucas Arts tarafından "Bilim kurgu dediğin çiv çuv ates etmeli FPS olur kardeşim" deyip kapanınca, piyasada yaşı ortalaması 18'in üstünde bir oyun arar olsa da -böylece tükürdüğümü yalayıp, EverQuest 2'e daldım.

Desert of Flames (önceki küçük macera paketlerini saymıyorum) Everquest II'nin yüksek seviyeli oyuncular için çikan ilk büyük genişleme paketi. Biz "2 binden fazla görevin hangi birini yapacağız?" diye kara kara düşünürken, üstüne bir de on ay kadar önce bu genişleme paketi çıktı. On ay kadar diyorum, keza yeni genişleme paketi Kingdom of Sky'a geçmeden önce Desert of Flames'i incelemeden geçmek olmaz diye düşündüm.

Everquest 2'ün öncemelerinin takıldığı mekânlara yakın olan Ro çölü, kitaların ayıldırıcı afetten sonra "biraz" gelişmiş meğervesi. Koyu renklerin hâkimiyetinden birinden Arap-Pers tadında mekânlara atlayınca Everquest 2'nin her yerinde olduğu gibi

grafiksel bir ziyafetle, dünyası değişiveriyor insanın. Her ne kadar sizi ülkenin turistik yörelerindeki gibi turist gezdirenlere, dilenciler, deveci-ler, bir şeyler satmaya çalışanlar beklesene de ilk girişinizde, çok da tatil köyü gibi bir mekân olmadığını, çölün tozunu yuttugunuzda anlıyorsunuz.

Maj'dul çok büyük bir şehir. Ro'nun gaza-bından korunmak için en yüksek tepeye inşa edilmiş şehri üç grup paylaşıyor (aslında "Üç çete" demek daha doğru olur). Level 50'den sonraki yeteneklerini satın alabilmek için bu üç gruptan biriyle ahabiplik kurmak gereklidir, bu da diğer ikisiyle düşman olmak anlamına gelir. O yüzden attığınız her adımda, her köşe başında diğer grupların adamlarıyla karşılaşmamak için aman dikkat derim. Keza artık "faction" çok büyük önem kazanmış durumda oyunda. Bir grup NPC'den görev alabilmek için, diğer grupla kanlı bıçaklı olmak gerekiyor.

Desert of Flames PVP'nin ilk adımlarının atıldığı genişleme paketi olarak da söylelenebilir. Bugün her ne kadar tamamen PVP sunucularında oynama sansınız varsa da, eğer benim gibi PVE insanı iseniz ama PVP'den de uzak duramıyorsanız, Maj'dul ve diğer şehirlerde diğer arkadaşlarınız veya gruplarla dilediğiniz kurallarla bir "Deathmatch" e katılabilirsiniz. Keza Quake'ı bir RYO oyununda oynamakambaşa bir deneyim.

Tabi çöl böyle olunca, orada dolaşabil-mek için de bileğiniz kuvvetli olmalı. Yoks-a karşılaşığınız ilk timsah sizi yer! Level 45 ve üstü oyuncular için tasarlanmış bölgelerde, sır ekran görüntülerini alabilmek için garip Level 55 monk'umla birkaç kez ölümden döndüm, buna sırtım dönükken görmediğim uçurum dahil değil.

Everquest'çilerin tanışacağı yeni düş-manlar / eski dostlar da var. Ashen monk-larıyla dost olmaya çalışırken, Harpy'lerler, Naga'larla, Cyclopslarla cirit atmak zorundayım. Lamba cini diye bildiğimiz şeyler de, illa lambanın sürtülmemesini beklemiyor size saldırmak için. Guild'ler için hemen her bölgede Epic düşmanları görevliyor-sunuz. *Öhöm* ayrıca arada gökyüzüne bakmayı ihmal etmeyin ki, bir Dragon sizi pişirmesin.

Kişisel ucan halinize (binek) sahip olmak bile yetiyor aslında özetlemek gere-kirse. FRP seviyorsanız, zaten EverQuest 2 size göre demektir, keza hikâyeleri muh-teşen grafiklerinden de öte ama Desert of Flames, Level 45'ten sonra muhakkak alınması gereken bir görev paketi ve buna fazlasıyla degeiyor.



Selçuk İslamoğlu sislamo@level.com.tr



■ Bir kez keşfettikten sonra ulaşabileceğiniz her bölgeye ulaşıyla gidilebiliyor.

Level Karnesi

- ✓ Harikulade grafikler
- ✓ Görevlerin sizin sechtiniz tarflara göre değişmesi
- ✓ Hikây bütünlüğü
- ✗ Yüksek sistem gereksinimi

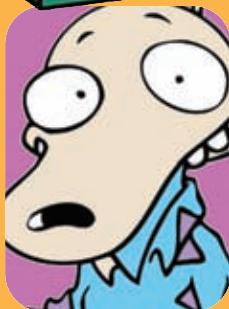
Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Topluluk	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

EVERQUEST 2 OYNAYAN
MUTLU AZINLIK MUTLAKA
ALMALI.

84

LEVEL FORTE

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Yoğun geçen haftalar oyunlara yeterli derecede zaman ayırmamı engelledi. Hatta sadece oyunlara değil, oyun dünyası ile ilgili hemen hemen hiçbir seye zaman ayıramadığım bir ay oldu Mart ayı. Çünkü sizin için çalıştık, çabaladık ve hoşunuza gidebileceğini düşündüğümüz birçok materyali buluşturduk CD/DVD'mizde. Bu materyallerin bazları hakkındaki açıklamaları ve tanıtım yazılarını Forte sayfalarında bulacaksınız. Bunların dışında internet üzerinden ulaşabileceğiniz diğer ilginç bazı materyaller hakkında da yazılıra yer verdik.

"Forte'de bu ay neler var?" derseniz... Öncelikle verdigimiz tam sürüm oyunlarının en önemlisi olan S.W.I.N.E. hakkında tanıtım yazım hemen sağ tarafta yer almaktır. Ücretsiz olarak dağıtılmaya başlanmasıyla tekrar popülerlik kazanan oyun ilginizi çekecektir. Ayrıca yine tam sürüm oyunlarından Narbacular Drop ve Modern War 3'e kısa da olsa değinmeye çalıştım. Ayın modları arasında Half-Life 2 için hazırlanan Mistake of Pythagoras ve Garry's Mod ile Rome: Total War için hazırlanan Total Realism bulunuyor. Bu modlar hakkındaki bilgileri ve kurulum rehberlerini ilerleyen sayfalarda bulabilirsiniz. Machimina köşemizde bu ay Medieval Weapon serisinden üç filme yer verdik. EverQuest 2 ile hazırlanan bir dizi olan Medieval Weapon eğlenceli bir konuya ve diyaloglara sahip. Son iki sayfamızda ise Rockstar'ın ücretsiz olarak dağıtmaya başladığı üç klasik oyun (GTA, GTA 2 ve Wild Metal) ve King Quest hayranlarının hazırladığı The Silver Lining hakkında açıklamalar yer alıyor.

Ve yine sizden gelecek Forte katılımlarını da bekliyoruz. Oynadığınız, çok sevdığınız bir mod mu var? Elder Scrolls: Oblivion'un Construction Set'yle çok iyi modlar mı yapıyorsunuz? Tüm Level okurlarıyla bunu paylaşmak için bir örnek yazı yapın Rocko@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

FULL OYUN (DVD'DE)

S. W. I. N. E.



■ Codename Panzers'in yapımcılarına S.W.I.N.E.'i bize hediye ettileri için teşekkür ederiz.

>> Strateji türü hareketli aylar geçiyor. Bir tarafta Star Wars: Empire at War, diğer tarafta Battle for MiddleEarth II. Strateji türünden hoşlananlar ikiye ayrılmış ve kafalarını bu oyunlara gömmüş durumda. İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlar bile gölgdede kaldı. Ama sizden bir an olsun kafanızı kaldırmanızı ve farklı bir oyuna zaman ayırmamanız isteyeceğim.

SWINE 2001 yılının Kasım ayında piyasaya sürülmüştü. Son yıllarda Codename: Panzers ile adını duyuran Stormregion'in geliştirdiği oyun hem grafikleri hem de içeriğiyle ilgi çekmisti.

Oyunda domuzlarla tavşanların savaşı konu alınıyor. Bu savaşta domuzların çamurdan, tavşanların da havuçtan daha fazlasına sahip olduğunu görüyoruz. Teknolojiden sonuna kadar yararlanan bu iki taraf, tank ve benzeri birçok aracı kullanarak birbirini yok etmeye çalışıyor. Bu noktada bir strateji oyununun kaynak yönetimi akla geliyor. Bu araçlardan daha fazla elde etmek için ne yapmamız gerekiyor? Birçok strateji oyunundaki "kaynak topla



ve birim yarat" mantığı bu oyunda yok. Her şey nakit sayesinde ilerliyor. Paranız varsa yeni araçlar alabiliyor ve bunları savaşa dahil edebiliyorsunuz. Paranız yoksa o zaman zor durumdasınız demektir.

Kısıtlı imkanlar içinde savaşlığınız için birimlerinizi kolay kolay kaybetmeyi göze almanız hata olur. Her aracın hasar, yakıt ve cephe sıklığı uyarılara bize yansıtılıyor. Araçların hemen altında çıkan harfler bizi bu konuda uyarıyor. Bu tip durumlarda çevrede bulunan kaynak kütüklarını kullanmamız gerekiyor. Eğer kaynaklara ulaşamayacak kadar hasar görmüşseniz çekici olarak kullanılan birimle re basıvermanız gerekiyor.

Oyunu tek kişilik görevler dışında multiplayer olarak da oynamak mümkün. Diğer oyuncularla oynamak için üç seçenekimiz var. GameSpy üzerinden oynamak dışında direkt olarak IP'ye bağlanmak veya LAN üzerinden oynamak da mümkün. Bu sayede arkadaşlarınızla eğlenceli domuz-tavşan savaşlarına girişebilirsiniz.

Piyasaya çıktıği tarihlerde büyük bergenin toplayan oyun bugün için biraz eskimış olabilir. Ama yine de oynamaya değer bir içeriğe ve kaliteye sahip. Dördüncü yılını doldurduğu sıralarda ücretsiz olarak dağıtılmaya başlanması da oyuncular için iyi bir haber oldu. SWINE ücretsiz bir multiplayer strateji oyunu arayanlar için birebir. - Rocko ■



MOD (DVD'DE)

HALF LIFE 2: GARRY'S MOD



■ Böyle ilginç şeyler yapabildiğiniz Garry's Mod'da sizin daha faydalı şeyler yapmanızı tavsiye ederiz

Türü: Mod

Sürüm: 9.0.4

Gereksinim: Half-Life 2

Hazırlayan: Team Garry

Web sitesi: <http://gmod.garry.tv/>

>> Half-Life 2'nin fizik motoru bir çok oyuncuya büyülemiştir. Özellikle etkileşim yönünün neredeyse sınır tanımaması, daha büyülüyici bir hava katmıştı oyuna. Önce oyun bitti ve geride kaldı. Daha sonra oyuna yeni tek kişilik ve çok kişilik bölümler ekleyen modlar çıktı. Bunlar sayesinde de bu fizik motorunun tadını çıkarttık. Ancak bu modların arasında öyle bir seçenek var ki sayesinde HL2'nin altını üstüne getireceksiniz.

Garry's Mod, birçok oyun ve mod sitesi tarafından 2005 yılının en iyi modu seçildi. Bunda en büyük etken ise, diğer modlar gibi sıradan bir içeriye sahip olmaması. GMod, oyunculara Half-Life 2'yi net bir ifadeyle "maymun etme" şansı veriyor. Fizik motorunun gücünden de yararlanarak HL2'nin tüm içeriğini birbirine katma ve ortağı kendi eğlence parkımız haline getirme şansımız var.

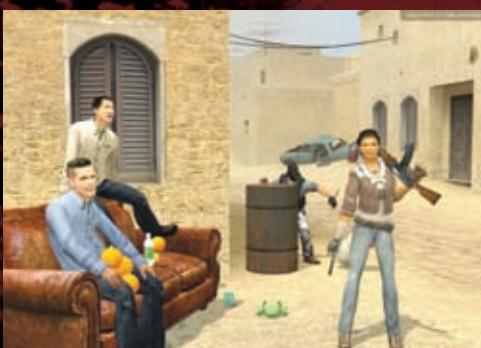
Peki GMod ile neler yapabilirsiniz? Aslında tamamen serbest olduğunuz için seçenekler hayal gücünüzle sınırlı. Ama belli başlı birkaç özelliği saymak isterim. Öncelikle, yarattığınız herhangi bir obje veya karakteri sağa sola savurabilirsiniz. Karakterlerin yüzleri ile de eğlenebilirsiniz. Mimiklerini ve gözlerini dilediğiniz gibi oynatma şansınız var. Bu tip basit işleri bir kenara bırakırsak en önemli özelliklerden biri; kendi yarattığınız silahlar, düşmanlar ve oyun modları ile istediğiniz gibi bir oyun ortamı kurabilmeniz.

GMod'u oynamak için üç farklı seçenekiniz var. Tek kişilik bir oyun açabileceğiniz gibi multiplayer bir oyun açarak insanların sizin kurduğunuz oyuna bağlanması tercih edebilirsiniz. Son seçenek ise diğer insanların kurduğu oyulara dahil olmak. Ancak GMod'u ilk

defa oynayacağınız kesinlikle tek kişilik moddan başlamalı ve neyin ne olduğunu iyice kavramalısınız.

Kurulum:

Garry's Mod kendinden bir kurulum paketi olduğu için sizi çok fazla uğraştırmayacaktır. Tek yapmanız gereken Half-Life 2'nizi güncellemek ve üzerine Garry's Mod'u kurmak. Bu iki işlemi yaptıktan sonra Steam'deki oyun listesinde GMod gözükecektir. - Rocko ■



MACHINIMA

Geçen ay *The Movies* ile yapılan filmlere yer verdiğimiz Machinima bölümümüz, bu ay *EverQuest 2* ile yapılmış bir dizinin üç bölümüyle devam ediyor. *EQ2* ile yapılan ve on üç bölümük bir diziye dönüsen *Medieval Weapon*'da Cehennem Silahı (*Lethal Weapon*) tadında, bir ikilinin yaşadığı maceralar ve basilarına gelen olaylar konu ediliyor. Fresh Baked Videogames tarafından hazırlanan bu seriden sizin için seçtiğimiz üç bölüm söyle:



Medieval Weapon: Meet Your New Partner

Bu bölüm maceranın iki ana karakterinin tanıtılması ile başlıyor. Karakterlerden biri sakin ve aklı başında biriyken, diğeri deli dolu ve kontrolden çıkmış iri bir adam. Akıl hocaları tarafından tanıtırlan ikili birbirlerine hemen isınamamakta ve rahatsızlıklarını açık açık dile getirmektedirler. Girişikleri ilk macerada intihar etmek üzere olan birini kurtarmak için görevlendirilen ikilinin ikna çabaları sırasında, iri-yarı olan karakterimiz olayı kendi anlayış çerçevesinde gözlemek ister ve başarılı (!) olur. Bu hikâyeyi bir yerden hatırladınız mı?



Medieval Weapon: CSI

Bu bölümde kahramanlarımız boş durmaktan sıkılık ve kendilerine iş aramaya koymalar. Uzun uzun gezdikten sonra yakalayacak birini bulurlar. Fakat bu kişi kendileriyle dalga geçmeye başlar. Bununla da kalmayıp ikiliyi birbirine düşürür. Kavgaya neden olan sivil ve masum bu vatandaş kavgayı ayırmaya kalkışır ama bunu başarmak için yeterli zamanı bulamaz.

Medieval Weapon: Sensitivity

Akıllı hocaları, "odun" gibi bir yapıya sahip olduğunu fark ettiğinde bu ikili için yeni bir çıkış yolu arar. Daha insancıl duygulara kavuşturmayı sağlamak için bir hoca nezaretinde eğitim ayarlar. Güzel bir eğitimde karşısında sınanan ikilinin iri-yarı olanicı duygularını açıklamak ister. Ancak iç güdüllerine hakim olamaz ve eğitimini yarıda kalmasına neden olur. ■

"TİGS RDLİNDE SEZEN Cumhur
ÖNAL GÖZ DOLDURUYOR"
LEVEL TIMES

MOD (DVD'DE)

HALF LIFE 2: MISTAKE OF PYTHAGORAS

Türü: Mod

Sürüm: 1.0c

Gereksinim: Half-Life 2

Hazırlayan: Koumeni Satou

Web sitesi: http://www2d.biglobe.ne.jp/~ks_wca/mop/

>> Benim de aralarında olduğum birçok kişi için mevcut en etkileyici fizik motoruna sahip olan Half-Life 2'ye türeyen modifikasyonlarının sonu gelmiyor. Bunlardan biri de geçtiğimiz yılın son haftasında yayınlanan Mistake of Pythagoras modu.

Daha önce ilk Half-Life oyunu için hazırlanan Half-Life modunun yapılmış ekibinde yer alan Koumeni Satou, MoP için tek başına çalışmış. Konsepti, bölüm tasarımları ve akılınız gelebilecek her şeyi kendi hazırlamış. Sonunda bitirdiği bu modu 21 Aralık 2005 tarihinde oyuncuların hizmetine sundu. Son olarak ise 6 Şubat'ta yayınladığı bir yama ile moddaki bazı hataları düzeltirken çeşitli ayarlamalarla oyundaki dengeyi de sağladığını belirtti.

Mistake of Pythagoras'da orijinal oyundakine paralel bir dünyada yine Gordon rolünü üstleniyoruz. Bulunduğumuz şehir bilinmeyen düşmanlar tarafından tehdit edilmekte ve saldırıyla uğramaktadır. Amacımız önce bu saldırıyı göğüsleyerek durdurmak, daha sonra ise saldırının kaynağına ilerleyerek bu olaylara neden olan hatayı düzeltmek.

Oyunu sadece tek kişilik görevler ekleyen MoP ile oyunun zorluk ayarlarında çeşitli düzenlemelere gidilmiş. Bunun yanında oyuna yeni müzikler eklenirken ses ve grafik konusunda az da olsa oyuna bazı eklemler yapılmış.



Koumeni Satou, modu hazırlamak için günde iki-üç saatini ayırarak hiç ara vermeden dokuz ay boyunca çalıştığını söylüyor. Half-Life 2'yi bitirip rafa kaldırılanların oyunu tekrar oynayabilmesi için bu kadar zahmete katlanan Satou'ya hepimiz adına teşekkürlerimizi sunuyor ve siz Mistake of Pythagoras modu ile baş başa bırakıyorum.

Kurulum:

1) Eğer yoksa Steam/SteamApps/ altına "Source-Mods" klasörü yaratın.

2) MOP klasörünü SourceMods klasörünün içine atın.

3) Steam'i açığınızda Mistake of Pythagoras modu listede görüntülenecektir. – Rocko ■



YAMA (DVD'DE)

WORLD OF WARCRAFT 1.9.0



>> Dünya'nın en popüler devasa online oyunu olan World of Warcraft, iki büyük yıla yaklaşan kariyeri boyunca birçok düzeltmeye ve geliştirmeye tabii tutuldu. Oyunu sürekli olarak sabit diskinde tutanlar için bu güncellemeler çoğu zaman problem olmadı. Çünkü zaman zaman karşısına çıkan küçük

güncellemleri beklemek problem olmuyordu. Peki ya format atmanız gerekiyor?

Bu ay DVD'mizde yer verdigimiz World of Warcraft yaması format dönemlerinde sizi biraz olsun rahatlatacaktır. Yılbaşında yayınlanan bu yama ile daha önceki tüm ufak yamalar tek bir pakette sunuluyor. Aslında şu an aktif olarak oynayan oyuncular 1.9 versiyonunu da aşmışlardır ancak bu yamadan bir-iki kelime ile bahsetmek gerek. 1.9 yaması ile oyundaki sınıflar arası denge biraz daha güçleniyor. Diğer başlıca özellikler ise şöyle: Paladin yetenekleri geliştiriliyor, yeni zırh setleri ekleniyor, şehirlerdeki açık artırmaların diğer şehirlerden takip edilebilmesi sağlanıyor, yeni zindanlar ekleniyor. – Rocko ■



YAMA (DVD'DE)

STAR WARS: EMPIRE AT WAR 1.0.2

>> Merakla beklenen Star Wars: Empire at War piyasaya çıktıktan sonra SW hayranları oyuna körük körüğe bağlanırken, strateji ustaları hemen şikayeteye başladı. Özellikle oyundaki dengesizliklerden yakınan oyuncuların sesi gittikçe yükseldi ve kısa sürede LucasArts'a ulaştı. Yapımcıların da kabul ettiği hatalar için ilk yama hazırlandı ve 16 Şubat'ta yayınlandı. Ancak bir gün sonra yama ikinci kez yayınlandı. Çünkü 1.01 versiyonunda server bağlantı problemleri yaşanmıştı.

Oyunun 1.02 yaması birçok değişiklik içeriyor. Bunları genel, performans, grafik, multiplayer ve denge başlıklarını altında toplayan LucasArts'ın en çok oyunu dengelemek adına düzeltmeler yaptığı görülmüyor. Bu düzenlemelerin çoğu gelişim süreçlerini, gelişim maliyetlerini ve ünite güçlerini dengelemeye yönelik. – Rocko ■



>> Son yılların en popüler ve eğlenceli oyuncularının çoğunu altın- da Rockstar imzası var. Bu adamları takdir etmek lazım. Oyun- cuların damarına basacak konuları saptayıp devamlı bunun üzerine gitmeyi iyi biliyorlar. Üstelik yapılan oyunlar sadece oyuncuların de- git, oyunlara garezi olanların da (ülkemizden bir örnek, Kanal D Ha- ber Servisi) dikkatini çekiyor. Birçoğunuza bildiği gibi Grand Theft Auto: San Andreas için çıkan Hot Coffee modu 2005 yılının en önemli konularından bir olmuştu.

Rockstar denince akla gelen tek oyun GTA değil elbette. Man- hunt, Max Payne, The Warriors ve Midnight Club diğer önemli oy- lardan bazıları. Ancak oyunculuk geçmişiniz 2000'li yıllarda öncesi- ne dayanyorsa sizin için büyük anlam ifade eden başka Rockstar oyunları da vardır elbette. İşte bulardan bazılarını klasik olarak se- çen Rockstar, tam sürümlerini internet sitesinden ücretsiz olarak da- gitmeye başladı.

Grand Theft Auto

İste yeni jenerasyon oyuncuların Vice City ve San Andreas üzerinden tanadığı GTA serisinin ilk üyesi, 1997 yılında piyasaya çıkan oyun çiz- gisel olmayan bir hikaye doğrultusunda dilediğimizce suç işlememi- ze izin veriyordu. İlk GTA, oyunun ismine daha sadık bir içeriye sa- hipti. Oyunun büyük kısmı araba çalmamız ve bunları istenen yerle- re teslim etmemiz üzerine kuruluydu. Grand Theft Auto, Rockstar'ın klasik ilan ettiği ilk oyun. Oyunun sıkıştırılmış boyutu 328 MB.

Wild Metal Country

1999 yılında piyasaya çıkan Wild Metal Country, üç boyutlu bir stra- teji oyunu. Piyasaya çıktığıyla göre oldukça etkileyici bir oyun mo- toruna sahip olan Wild Metal'de araçlar üstüne kurulu bir savaş or- tamı var. Oyunun sıkıştırılmış boyutu 170 MB.

MOD (DVD'DE)

Rome Total War: TOTAL REALISM

Türü: Mod

Sürüm: 6.0 + 6.2 yaması

Gereksinim: Rome: Total War

Hazırlayan: Core Development Team

Web sitesi: <http://www.rometotalrealism.org/>

>> Üzerinde rahat bir şekilde mod çalışmaları yapılabilen oyun- lardan biri de Rome: Total War. Henüz ülkemizde büyük çaplı bir mod hazırlanmamış olsa da dünyada bir çok mod yayınılmıyor. Bunların en önemlilerinden biri de oyunu baştan aşağıya yenileyen Total Realism. TR'nin amacı, oyunun orijinal halindeki tarihsel çar- pıklıkları ve kopuklukları düzeltmek, oyunun içerdigi tarihi dönemi daha gerçekçi bir hale getirmek.

Çeşitli oyun sitelerinden ve dergilerinden de övgü alan Total Realism ile oyuna tarih sayfalarında yer alan iki yüz civarı birim ek- leniyor. Ayrıca oyunun yelpazesini genişleten yetmiş adet çatışma de- hikâyeye dahil ediliyor. Yapımcılar işi daha profesyonel boyuta ta- şıyarak oyunındaki savaş sistemine ve oynamabilirlik mekanigine de- el atmışlar.

İçerik zenginleştirme yönelik diğer özellikler arasında yeni- den dizayn edilmiş dev haritalar, sıfırdan yaratılmış yeni savaş bölgeleri, oynamabilir tarihi savaşlar, yeni savaş taktikleri ve ordu ya- pilanmaları yer alıyor. Ayrıca oyunun yapay zekası üzerinde de ayarlamalar yapılmış. Son olarak oyuna profesyoneller tarafından hazırlanan müzikler eklemişler.

Bu ay verdığımız en önemli mod olan Total Realism'in 6.0 ver- siyonu ile birlikte 6.2 yamasını da DVD'de bulabilirsiniz.

Kurulum:

- 1) Eğer oyun kurulu ise tamamen kaldırın, hiçbir iz kalmasın.
- 2) Rome: Total War'u kurun.
- 3) Oyunun yayınlanan 1.2 yamasını kurun.
- 4) Total Realism v6.0 modunu Rome Total War klasörüğe kurun.

- Rocko ■



Grand Theft Auto 2

Bugüne kadar klasik ilan edilen üçüncü ve son oyun. Serinin ikinci oyunu olan GTA2, 1999 yılında piyasaya sürülmüştü. GTA ile GTA3 arasındaki içerik zenginleştirme köprü olan oyunda ilk çete düşmanlıkları yer aldı. Oyunda yedi çete bulunuyordu; Yakuza, Scien- tists, Looneys, Rednecks, Zaibatsu, Russian Mob ve Hare Krishnas. Oyunun sıkıştırılmış boyutu 353 MB.

İste bu üç klasige ulaşabileceğiniz adres: <http://www.rockstargames.com/classics/> - Rocko ■



FULL OYUN (CD'DE)

MODERN WAR 3

>> Fare eskiten oyunlar arasına bir yenişi katıyor. Karşımızdan binlerce (abartmıyorum) asker bizi yok etmek için üzerimize geliyor. Pi-yadeler dışında tanklar ve uçaklar da ca-bası. Peki onlara ne kadar süre direnebiliriz?

Modern War 3 oldukça basit bir oynanışa sahip. Sabit olan kalemizi (kalemizi) yıkmak isteyen düşman askerleri akın akın üzerimize geliyor. Fazlaıyla piyade bulunduran düşman ordusu, zaman zaman zırhlı araçları ile yol alırken, süvariler de araslarından sıyrılmaya çalışıyor. Bunlar yetmezmiş gibi hava destegine de sahip olan düşmanlarımız bir taraftan bomba yağdırırken bir taraftan da gökyüzünden asker salıyor.

Oyna başlar başlamaz verilen görev gözünüze korkutacak. Tam altı bin düşmanı yok etmemiz isteniyor. Bu da en



az altı bin "tık" demek. Neyse ki tek tek kurşun atmak dışında da silah gücümüz var. Düşmanları vurdukça kesemiz doluyor. Kazandığımız paraları da farklı silahlardan almak için kullanabiliyoruz. Bu silahlardan makinelî tüfek ve roketatar gibi seçenekler var ancak çok pahalı oldukları için acil durumlar dışında kullanmak pek akıllıca değil.

Rus yapımcı Anubis tarafından hazırlanan oyunu Nisan CD'mizde bulabilirsiniz. - Rocko ■

FULL OYUN (CD'DE)

NARBACULAR DROP

>> İşte Nisan ayının en ilginç ve kafa yoran oyunu. Narbacular Drop'ta seyyanı güçler tarafından hapsedilmiş bir prenses rolündeyiz. Amacımız kapalı tutulduguumuz zindandan kurtulmak ve özgürlüğe kavuşmak. Bunu yaparken de sahib olduğumuz tek yeteneği kullanacağız.

Prensesimizin yeteneği bir geçiş kapısı (portal) açabilmesi. Bulunduğumuz odalarda bir giriş ve bir çıkış kapısı açarak gerekli noktalara ulaşmaya çalışıyoruz. Yer çekiminin sabit olduğu ortamda kapıları yere, tavana ve duvarlara açmak mümkün. Ancak düşüşümüz her zaman yere doğru olacak. Bunu göz önünde bulundurarak kaçmanızı sağlayan yerle-re gerekli kapıları açmanız gerekiyor.

Tamamen fizik kurallarına dayalı bir oynanışa sahip olan oyun, 2002 yılında kurulan Nuclear Monkey Software tarafından hazırlanmış. Daha önce Gun-Fu: Disco of Crime ve Desert Derby: Sexiness

Run Rampant oyularına imza atan ekip sekiz kişiden oluşuyor ve kendilerini "Yedi sıradan programcı ve bir deli" olarak tanıttılar. Kendilerinin bu ilginç oyununu Nisan CD'mizde bulabilirsiniz. - Rocko ■



FULL OYUN (YAPIM ASAMASINDA)

KING'S QUEST IX: THE SILVER LINING

Yapım: Phoenix Online Studios

Dağıtım: Phoenix Online Studios

Çıkış Tarihi: 2006

>> King's Quest, eski oyuncuların hafızasında yer etmiş bir seri. Sierra'nın yapıcısı olduğu ve 1984 yılında Quest for the Crown ile başlayan KQ serüveni, 1998'de piyasaya çıkan Mask of Eternity ile son bulmuştu. O tarihten beri serinin devam edeceğini dair hiçbir ses çıkmadı. Ancak KQ fanatikleri bu serinin bitmesini kabullenmedi. Sonunda bir araya geldiler ve seriyi kendileri devam ettirmeye karar verdiler.



Oyunun hayranlarının başlattığı hareket gittikçe daha profesyonel bir statü kazandı. Öncelikle oyunun yapımcısı sıfatıyla Phoenix Online Studios kuruldu. Sekiz kişiden oluşan ekip, işbölümü yaptı ve King's Quest IX üzerinde çalışmaya başladı. Fakat isim hakkını elinde bulunduran Vivendi araya girince proje ismini kaybetti ve bir süre aksadı. Ancak yeni bir isim bulmak zor değildi. Serinin yeni oyunu için bulunan isim The Silver Lining.

SL bir üclemeye olarak planlanıyor. Üclemeye deki oyunların isimleri de belirlenmiş; Shadows, The Two That Are One ve Eternities. SL'de oyuncular serinin önceki oyunlarındaki mekanları tekrar ziyaret etme şansı bulacak. Bu ziyaretlerdeki amaç ise oyunun hikayesinde var olan boşlukları ve kopuklukları bulmak. Oyun da kontrol edebileceğimiz üç ana karakter olacak. Bunlar Graham, Rosella ve Alexander.

Oyun ekrandan ekrana geçiş şeklinde klasik bir oynanışa sahip olacak. Sahnelerdeki arka planlar ve karakterler üç boyutlu çizimler olarak hazırlanıyor. Oyunda yer alacak seslendirmeler ve müzikler de profesyoneller tarafından hazırlanıyor.

The Silver Lining'in bu yılın ortalarına doğru çıkması bekleniyor. Eğer siz de bir KQ hayranı iseniz, sekiz yıl aradan sonra tekrar bu tadı almak ve aklınıza oluşan soru işaretlerini gidermek için oyunu kesinlikle edinmelisiniz. Son bir not; oyun ücretsiz olacak ve web sitesinden indirilebilecek. - Rocko ■



İLERİ DÜZEY WOW REHBERİ



■ 1 Vael'in %30'luk HP'sini
küfürmeyin. 4 dk. içinde
sıfırlamadığınız taktirde o sizi
sıfırlıyor.



■ Nefarian ejderha haline
dönüşmeden önce "bizim gibi küçük
böceklerle" Lord Victor Nefarian
kimliğiyle konuşuyor.

HAYAT 60'INDA BAŞLAR -1-

İLK GÖRÜSTE "WOW" DİYENLERE ÖZEL

İlk görüntüte aşk. Dile pelesenk olmuş bir söz. İlk yaşayın ya da ilk söyleyenin kim olduğunu tespit etmenin imkâni yok. Günümüzde iyice ticari bir kavrama dönüştürüldüğünden inancım kalmamış gibiydi. Ta ki onu görene dek... Nutkum tutulmuştu. Gözlerimi ondan alamıyordum. Hep onunla birlikte olmak istiyordum. Gerçek aşkı bulmuştum.

Ama ne oldusya 60'tan sonra oldu. Heyeçanlarım yerini monotonluğa bıraktı. Bu kadar çabuk pes etmemeliydim. Hayat 60'ında yeniden başlayacaktı. Ne de olsa bir erkeğin hayatında ancak ve tek bir kadına ve tek bir online oyuna yer vardı.

WoW oynayanların birçoğu çoktan level 60 oldu. Fakat XP ve eşya peşinde koşmanın büyüsüne kapılanlar 60'tan sonra hafiften soğumaya başladılar. Bunun iki nedeni var: İlki yeni yamalarla oyunun yapısı değişirken yeniliklerin tadının çıkarılmasına. İkincisi ise, sıkıntı. Her oyuncunun bir oyundan sıkılma süresi farklıdır. Bu durumda en doğrusu, hesabını dondurarak başka bir uğraşa geçmeniz. İlk grup içinse yeni bir rehbere başlıyoruz. Rehberde Instance'ları benden, savaş alanlarını Burağtan dinleyeceksiniz.

KARA KANAT'IN İNİNE DOĞRU

Kötülüğün yuvası olan Blackrock asırlar önce gücünü sembolleştirmek isteyen kötü cüceler tarafından Dark Iron'a adanmıştır. Fakat burası babasının başladığı işi bitirmeye yemin etmiş Deathwing oğlu Nefarian'ın ilgisini çekmiştir. Nefarian'ın hizmet-kârlarıyla birlikte buraya yerleşmesinden sonra Ragnaros'un hizmetindeki cüceler

dağın derinliklerine kaçarak onun hedefi için çalışmaya devam ettiler. Ragnaros'un hedefi belliydi: Ölümzsüz bir golem ordusu oluşturarak Blackrock'ı fethetmek; belki de daha fazlasını. Nefarian'ın öncelikli hedefi ise Ragnaros'u silmekti ve buna hiç de uzak sayılmazdı. Bunun için siyahların en büyük düşmanı olan kırmızılarin zihnini ele geçirirken bile çekinmedi. Aslında bu, planının daha ilk adımıydı. Çünkü önünde farklı ejderhaların kanlarıyla yaratacağı durdurulamaz savaşçılar ve fethedilecek bir Azeroth vardı.

Blackrock'ta planlar ve savaşlar devam ederken buraya 40 cengâver giriyyordu. Bu cengâverlere birkaç ipucu vererek BWL boss'larına geçiyorum.

1. Şahsen mod paketi olarak CT'yi tercih ediyorum. Bunun dışında baskının gidisatını takip etmek için CT_RaidAssist'i ve sesli iletişim için Ventrilo/Team Speak programlarından birini eksik etmeyin.
2. Savaş başlamadan önce Warlock'lar implerini tankların rahat faydalana bilceği bir yere bırakmalıdır.
3. Frenzy'deki bir boss'un canını Tranquilising Shot atan Hunter sıkar.
4. BWL'de sık karşılaşacağınız shadowflame'in ilacı Onyxia Scale Cloak'tur. Cindercloth Cloak ve Scale of Onyxia'dan yapılan cloak herkeste bulunmalı.
5. Fire resist'iniz ne kadar yüksekse o kadar iyi.
6. Heal yoğunlukla tanklar üzerinde olduğundan kalan herkesin çantasında bolca bandaj bulunmalı.

1) Razorgore the Untamed

BWL'e girişinizle beraber kendinizi yumurta odasında bulacaksınız. Amaç yumurtaları ve koruyu-

cusu Razorgore'u yok etmek. Bunun için odadaki bir orbu kullanarak Razorgore'un zihnini ele geçirireceksiniz. Fakat bu sırada üstünüzü yığınla savaşçı ve büyüğü akarak Razorgore'a ve grubunuza saldıracak. Eğer Razorgore tüm yumurtalar yok edilmeden önce ölüse yaptığı bir büyyle odadaki tüm canlıları öldürür.

Odadaki büyüğü orklar AoE ile büyük hasar verebildiğinden, damage dealer'lar ile geldikleri anda kesilmeleri lazım. Dragonkin'ler çok güçlü olduğundan crowd control (sleep, fear, sap vb) ile uzak tutmanız gerekiyor. Legionnaire'lere de aynısı kullanılabilir. Mind control kesilmediği taktirde yumurtalar 5-6 dakikada kırılacak ve Razorgore ile yüzleşeceksiniz. Razorgore taunt yemediği için devamlı heal altındaki birkaç tank ile tutulması ve kontrollü dps ile kesilmesi gerekiyor. Ateşten etkilenmemek için duvarın arkasına kaçarak bandaj basabilirsiniz.

2) Vaelastrasz The Corrupt

Vaelastrasz Nefarian'ı yok etmeye yemin etmiş fakat bunu denerken onun eline düşmüş ve kendini kaybetmiş bir kırmızı. Aslında bu onuna ilk karşılaşmanız değil. Dikkatli oyuncular LBRS'de UBRS'deki bir görev için anahtar veren insanın o olduğunu hatırlayacaktır.

Vael savaşın başlamasıyla birlikte gruba sınırsız mana ve rage sağlayan bir buff yapıyor. Buff'dan itibaren 3-4 dk. içinde Vael'i indirmeniz gerekiyor. Savaş sırasında rasgele seçilen biri bombaya



dönüşüyor. Bombanın büyüleri instant olurken dps'si artıyor. Fakat kişi patladığında çevresindekilere de ciddi hasar veriyor. Tanklarınız da kolaylıkla bomba olabildiğinden 6 tankla yola çıksanız iyi olur.

3) Broodlord Lashlayer

Broodlord (BL) agrosu çok kolay çekilebilen ve dehset melee hasarı verebilen bir boss. Fakat önce yanına kadar ilerlemeniz gerekiyor. Yolda karşılaşacığınız ve hareketi büyük ölçüde yavaşlatan tuzakları Rogue'lar ile durdurmalısınız. Kenardan toplu olarak ilerlemeli ve köşelerde tek nokta halinde durarak gelen Whelp'leri AoE ile temizlemelisiniz. Bu sırada gelen Dragonkin'leri tanklarken oklara crowd control uygulanabilir.

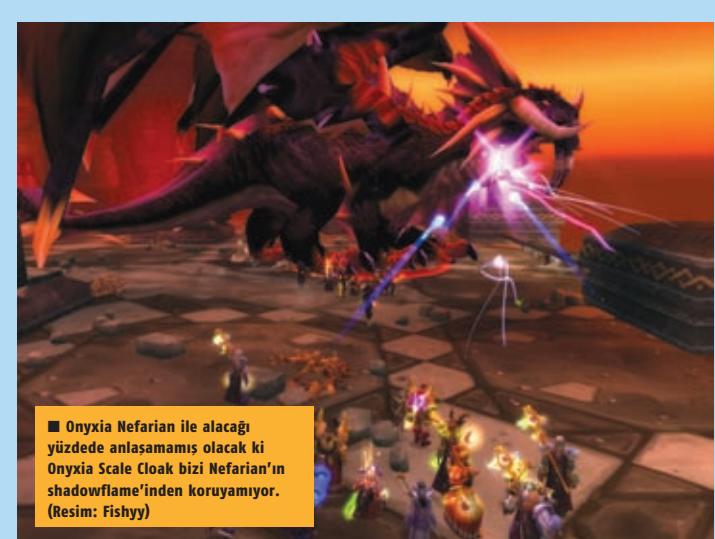
BL'nin olayı, nerede tanklanacağı ve grubun nerede bulunacağına bitiyor. BL grubunuza karşı AoE Knockback yaparken saldırıldığı kişiye Mortal Strike (9k+ hasar) koymuyor. Bunun dışında kendisini tanklayana knockback koyarak agrosunu %50 azaltıyor. Bu arada aggro çekmemek için DoT'a yapmamalı ve Wand ile ufak hasarlar vermelisiniz.

BL'de Paladin sayesinde Alliance'ın işi daha kolay. Pala Blessing of Salvation avantajının yanı sıra Divine Intervention ile hedefin agrosunu sıfırlayabilir. Horde ise Shaman ile hasar totemlerinden faydalananabilir.

4) Firemaw

Firemaw (FM) BWL'de karşılaşacağınız bir drake (Zip'lenmiş ejderha denebilir). FM'nin ilk saldırısı Flame Buffet, alınan hasara 150 ekleyen ve her seferinde bunu artrın bir debuff. Bundan kurtulmanın tek yolu 16 sn. duvarın arkasına saklanmak. Shadowflame'in ilacı ise Onyxia Scale Cloak.

FM'yi dolaştığı odanın girişinde (oda girişinin hemen yanında, duvara bitişik) tanklamak gerekiyor, tabii öncelikle buradaki öncü grupları keserek. Bu Buffet'in etkisinden tüm grubun etkilenmeyecektir.



mesi için şart. MT (Main Tank) knockdown yer yemez duvarın arkasındaki ikinci tank devam edecek. Bu arada tanka Power Word Shield yapılabilir. Bu arada FM'ye %70'e kadar sadece CoE ve CoS yapıp sonra DoT'a başlamanızı öneririm.

5) Ebonroc

Ebonroc BWL'deki ikinci Zip'li ejder. Ebonroc başlangıçla beraber MT'ye Shadow of Ebonroc yapıyor ve debuff aktifken yaptığı vuruşla 25k sağlık kazanıyor. Bu nedenle SoE biten dek (8 sn.) beklemek gerekiyor. Gerçi 100 civarı bir Shadow Resist ile SoE'den korunma şansı %25'e ciòiyor. Bir tank SoE alır almaz diğer tank Ebonroc'u tanklamalı. Taunt'ta problem çıkmadıkça aggro diğer karakterlere geçmeyecektir. Aggro çekerseniz tanka doğru koşarak ölüń.



■ İndirilen boss'lardan sonra önünde hatura fotoğrafı çekmek adettendir. Burada BWL hatusu çektiren Invadoria'yı görüyorsunuz.



■ Vael ile kapısırken bomba olan oyuncunun grubun hayatını riske atmayacak şekilde bir yere kaçarak efendi efendi ölmesi önerilir.



6) Flamegor

Flamegor FM'den çok da farklı değil. Diğer drake'lerde olduğu gibi Buffet ve Shadowflame'e dikkat etmelisiniz. Diğerlerinden farklı olarak, attığı Fire Nova ile etkisindeki lere 550 civarı hasar veriyor. Heal tanklarda olağından diğer sınıfların FN duvar arkasına sıçınması gerekiyor. Ayrıca Tranquilizing Shot'u unutmayın.

7) Chromaggus

Chromaggus (CM) Instance başına rasgele gelen yetenekleri nedeniyle sağlı solu belli olmayan bir boss.



■ Firemaw'ın Flame Buffet'i nedeniyle Healer'ların işi zor. Bu yüzden heal isteyip işlerini daha da zorlaştırmak lazımdır. Geçin duvar arkasına basın bandajınızı.

karşı korunaklı olurken diğerlerine savunmasız kala- caktır. Tanklar aggroyu aldıktan sonra dps yapılabılır.

8) Nefarian

Son sözü ilk söyleyelim: Nefarian için dengeli ve iyi koordine edilmiş bir raid gerekiyor. Savaş yaklaşık yarı saat sürüyor ve Lord Victor Nefarius'la konuşma- nıza başlıyor. Savaşın başında hasar almayan Nefari- us, grubun ortasında dolaşarak rasgele shadowbolt, fear ve mind control atıyor. Bu arada odaya drako- nid'ler (6 çeşit) doluyor (her resette bunlardan ikisi gelir). Bunlardan en güclüsü farklı büyülü tiplerine ba-ğışıklığı olan Chromatic Drakonid. Zamanında baba ejderha Deathwing, tüm ejderhaların güçlerine sahip ama dezavantajlarını içermeyen bir ejderha türü için uğraşıyordu. Chromatic'ler bunun ürünü. Drakono- id'ler AoE veya direkt hasar vererek kesilebiliyor. As- lında hangi drakonid'in neye bağışıklığı olduğunu tahmin etmek zor değil:

- Red Drakonid: Kısa menzilli DoT yapıyor. Fire yemiyor.
- Blue Drakonid: Mana emiyor. Frost hiç yemiyor, az Arcane yiyor.
- Green Drakonid: Stun ediyor. Nature yemiyor.
- Black Drakonid: Fire vuruyor. Fire ve Shadow ye- miyor.
- Bronze Drakonid: Saldırı hızını düşürüyor. Arcane yemiyor.

Drakonoid'leri kestikten sonra Nefarian ejderha formuyla dönerek raid grubunu shadowflame ile kar- şılıyacak. Siz de dps'ye başlayarak selama karşılık verin. Nefarian klasik siyah ejderha yetenekleri olan ne- fes saldırısı (felaket shadow vuruyor), Cleave ve Bello- wing Roar'a sahip. Farklı yeteneği Veil of Shadow ile ciddi shadow hasarı verirken belirli bir sınıfın adını anarak teleport ediyor. Teleport edilen sınıflar farklı



■ İşte Firemaw için ideal savaş pozisyonu. MT ve offtank kapının yanında aggro tutuyor, Caster'lar duvar kenarından işlerini görüyor.



problemlerle karşılaşıyorlar. Örneğin Hunter'ın menzilli silahları kırılıyor, Mage sağa sola polymorph atıyor, Priest'in heal attığı kişi yüksek DoT'lar yiyor vs. Ayrıca Nefarian'ın önüne teleport olan kişi Onyxia Scale Cloak ile kurtulamayacağı bir shadowflame yiyor. Bu durumda tankın hemen Nefarian'ın ilgisini çekmesi lazım. Nefarian'ın HP'si %20'ye düştüğünde son faz başlıyor. Bu fazda öldürülün 40 mob canlanarak grubu saldırıyor ki bu gürusu AoE ile temizlemek gerekiyor. Bunun için yapılması gereken %21'de AoE yapamayan bir sınıfın teleport olmasını beklemek ve %20 sonrası AoE ile gelenleri temizlemek.

BWL bittigine göre buradan gelen eşyalarla PvP yapmalı. Sizi savaş alanına Burak'ın yanına işinliyoruz.

SAVAŞA GİDİYORUZ!

Blizzard WoW içinde üç adet savaş alanı (battle-rounds) açtı. Bunlar kendi içerisinde sistemleri olan ve farklı işler yapsanız da temelde FPS'lerde de olan Bayrak Kaçırma (Capture the Flag), Savunma-Saldırı (King of the Hill) ve Kaynakları Ele geçip Koruma (Capture&Defend) üzerinde kurulu.

Her birinin farklı harita sistemleri var. Ayrıca level 57'den itibaren alabileceğiniz quest'leri ile o koşturmaca arasında biraz tecrübe puanı da kazanabilirsiniz. Öncelikle size birkaç ipucu vereyim. Daha sonra da içeride neler yapabileceğinizi anlatacağım.

1) İçeri girmeden önce:

- En ideal BG grubu tamamı guild arkadaşlarından oluşan ve sesli iletişim kurarak haberleşebileceğiniz, önceden hazırlanmış (premade) gruptur. Bu sayede karşısında kim olursa ol-



sun ezer geçersiniz.

- Yanınızda birkaç iksir alın. Kritik anlarda çok işe yarar.
- PvP için Stamina'sı yüksek olan ayri bir zırh setiniz olsun. BG'ye girmeden önce bu seti giyin. Her savaşta olduğu gibi amaç önce ölmemektir.
- İçeride size faction kazandıracak quest'leri yapacaksanız çantanız çok dolacağinden yeterli boşluğu açığınızdan emin olun.

2) İçeride:

İçeriye girdiğinizde takımlara ayrılın ve MUTLAKA haberleşin. Düşman nerede, kaç kişi ve nereye gitdiyor, bunu herkes bilsin. Koordine olmayan her BG grubu kaybetmeye mahkûmdur. Takım oyunu ise sizi en kısa sonuca ulaştırır.

Warsong Gulch

Bayrak kaçırmaya savaşını burada yapıyorsunuz. İki taraf da alana girdiği anda öteki tarafın görüş alanında olduğundan kaçış yok. Burada birçok taktik uygulanabilir. Toplu halde düşman üssüne dalıp bayrağı karparken az sayıdaki oyuncu ile bayrağını savunmaya alabilirsiniz. Ya da herkes ortada kışırken siz yanlardan kaçabilirsiniz. Eğer bir Paladin ve Priest'iniz varsa sırayla Shield açarak bayrağı kapan Paladin'ı direkt hedefe ulaştıırıp bayrağı almak ve geri kaçmak en iyi taktiktir. Savunurken ise girişlere ve bayrağın önüne Hunter'lar mutlaka buz tuzağı kurşun. Shaman ise yavaşlatan totemi ile oldukça iş yapabilir. En ideal taktik saldırısı ve savunmada iki gruba ayrılmak

veya ortada bir hat kurup düşmanı ilerde hapsetmektir.

Alterac Valley

Düşmanın bölgelerine geçirip generalini öldürmek en keyifli ama en zor kısımdır. Burada ilk amaç kaynak toplamak ve size yardımcı olacak NPC'leri cepheye salmak olmalıdır. Bunun için sürekli kaynak toplayın. Bir yandan da düşmanı mümkün olduğunda kendi bölgесine itin. AoE görüntüleri çok ürkütücü olduğundan, arka arkaya kullanarak düşmanı geri itebilirsiniz. Üstüne bir de NPC'leri salarsanız kısa sürede kendi topraklarına hapsetmeniz mümkündür. Bir yandan da düşmanın Graveyard'ına baskın yapıp kalkanları oyalarak cepheye katılmalarını geciktirin. Burada herkes göbekten gider. Oysa yukarıdan veya aşağıdan gidip (özellikle Rogue) arkaları sızarak veya saklanarak çok skor yapabilirsiniz. Savaş orta alana kaydığında gerilere sarkın. Mutlaka ama mutlaka Graveyard'lara baskın yapın ve düşmanı orada boğun. Arkaları sızan oyuncular düşmanın cephesinde bol bol gedik açar ve onu oyalar. Böylece düşmanın ana hattını kıranız daha kolay olur.

Arathi Basin

Geldik AB'lerin kralına. 60 olmadan giremeyeceğiniz AB'de çeşitli kaynakları kontrol altında tutuyoruz. Toplam 5 bölge var. Burada kilit alan tam orta nokta. Burayı önce alıp elinde tutan grubun bir sonraki hedefi ise düşmanın tam spawn noktasının önü olmalıdır. İlk yapılaşık is, ağırlık ortada olmak üzere küçük takımlar halinde çırık ilk dört noktayı almak ve buralarda tutunmak. Düşman kırılıncı arkadaş noktayı boş bırakın ve tam düşmanın önündeki kaynağa yüklenip orada boğun. Sızmalarla karşı ikişerlik takımları geride bırakabilirsiniz. Gene amaç düşmanı kendi spawn'ı önünde bogmak. Burada kişisel tavsiyem Lumber Mill'e gitmeniz. Bunun sebebi taktiksel değil tamamen eğlence amaçlı. Tüm alan buradan çok net görünüyor ve kimin ne yaptığını hem tüm raid'e bildirmek hem de keşifle seyretmek için çok uygun bir nokta.

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr
Burak Akmenek burak@level.com.tr





Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

GEL TEZKERE

İnsanlar doğar, büyür ve ölürlər. Erkek ve dişi olaraq ikiye ayrılmış insan ırkının erkek bölümü, bu formülün arasında bir de askerlik davarını sıkıştırırlar. Yani erkekler doğar, büyür, askere gider-gelir ve zamanı gelince ölürlər.

Askerlik mutlaka yaşanması gereken bir süreçtir. Yapmazsanız bir dert, yapsanız başka bir dert. Kaçıkça gözünüzde büyüyen, kaçmayıncı da "ulan niye tecil ettirdim!?" sözlerinin sarf edilmesine yol açan askerlik, benim kapımı uzun süredir çalıyordu ama ben bir şekilde erteleyordum. Sonunda "Eeeh, yeter!" dedim ve teciliyi iptal ettirip celp gelmesini beklemeye başladım. Sevgili celp kısa sürede evimin yolunu buldu ve bana "Yayalar, yayalar" yolu gözükmüş oldu. Nisan ayı içerisinde ülkemizin herhangi bir ilinde, herhangi bir görevde askerliğini yapacak olan ben, en az beş aylığına aranızdan ayrılmıyorum. Döndüğümde beni bekleyen yığınla oyun, Sinan tarafından kafama fırlatılacak (estağfurullah, saplamak diyelim biz ona nazikçe – Sinan) onlarca inceleme ve henüz çıkmamış bir PS3 ile karşılaşacağımı sanıyorum.

Hepinize iyi günler dilerken, beni bu noktaya taşıyan aileme, arkadaşlarına, siz sevgili okurlara ve LEVEL'a teşekkürü bir borç bilir, akabinde hızla televizyonun başına kâçarım. Gitmeden oynanması gereken çok oyun var!

KRATOS'U UNUTMADIK, UNUTTURMAYACAĞIZ! GOD OF WAR II

» Kratos'u nasıl bilirsınız? Cesur? Güçlü? Aslı? Deli? Çapkin? Yoksa hepsi mi? Cebiniz ne olursa olsun, Kratos hakkında daha fazlasını çok yakında (iyimser davranışmak gereklidir) öğreneceğiz.

God of War II ilk oyunun kaldığı yerden devam edecek. Yani Ares'i tahtından etmiş ve yerine oturmış bir Kratos'a sahip olacağız. Tabii bir tanrıların yerine bir ölümlünün gelmesi diğer tanrılar arasında kargaşa yol açacak ve Kratos'a karşı savaş başlatılmış olacak. Oyunun başında inanılmaz güçlerle donatılmış Kratos, kısa bir süre sonra güçlerini kaybedecek ve tanrılarla karşı başattığı savaşta yeniden güçlenerek Yunan mitolojisini altüst edecek.

Oyundaki en büyük değişikliklerden birisi, büyülerin ve silahların kombolar sırasında rahatça kullanabilecek olması. Örneklendirelim: Bir komboya Blades of Athena (artık standart silahınız budur) ile başlayıp, arada R1 veya L1 tuşuna basarak bir başka silaha geçebilecek ve hatta yine tek bir tuşla araya birkaç büyü sıkıştırabileceğiz. Zaten sonsuza kadar ilerleyebilen kombolarımız, bu sayede daha da farklı bir boyuta taşınacak.

GoW II'nin platform tarzı oynamışında da gelişmeler bulunuyor. Icarus'un kanatları sayesinde havada bir süre süzülmek artık mümkün olacak. Blades of Athena ile çeşitli nokta-



lara kanca atabilecek ve bu noktaları önmüzdeki aşıklıkları aşabilmek için kullanacağız. Hatta bazı cisimleri yine bu silahımızla kaldırıp fırlatma şansımız bile olacak.

Lafi daha fazla uzatacak yere sahip olmadığımdan, yenilikleri kısa kesmek zorundayım. GoW II PS2'nin son ve en iyi oyunu mu olacak, yoksa üzüntüden ve kederden gözyaşlarına mı boğulacağız? Hiç sanmıyorum! ■

► Yapım SCEA Santa Monica Studios ► Dağıtım SCEA
► Platform PS2 ► Çıkış Tarihi 2007 başı

"O BİR KUŞ, O BİR UÇAK..." BAŞKA SÖZ YOK MU YA?

SUPERMAN RETURNS

» Marvel kahramanlarının çoğu oyun dünyasını işgal ederken DC kahramanlarının arkaplanda kalması beni ve tüm çizgi-roman severleri üzüyordu. Bunu EA'ya ilettigimizde bizi kucakladılar, bağırlarına bastılar ve "Üzülmeyin; bakın biz de tam yepenyi bir Superman oyunu yapıyorduk" dediler. Superman Returns: The Videogame adıyla anılacak bu yeni Superman, aslında bir film-oyunu fakat filmden neredeyse bağımsız olarak geliştiriliyor.

Superman Returns, bir Spider-Man, bir Hulk gibi tamamıyla özgür bir ortamda geçecek. Yani metrelerce havaya uçup, Metropolis'in gehresine söyle uzaktan rahat bir bakış atabileceğiz. Yine bahsettiğim oyuncularda olduğu gibi dilersek hikâyeyin görevlerini yapabileceğiz, istersek de hikayeyi bir süreliğine kaldığı yerde bırakıp şehrin sorunlarıyla ilgilenebileceğiz.

Superman'ın güçleriyle lazer ışını, süper



hız, etkili ferahlatici nefes, müthiş dayanıklılık ve inanılmaz bir güce sahip olma gibi zaten daha önceden de bildiğimiz özelliklerden oluşacak. Bunları Metropolis'i hızla arşınlamak ve boss savaşlarında başarılı olmak için kullanacağınız. Özellikle Xbox 360 versiyonuyla grafiksel açıdan mutluluk yaratmasını beklediğimiz Superman Returns, Superman'ı tekrar hayatımıza sokabilecek mi bakalım..? ■

► Yapım Tiburon ► Dağıtım Electronic Arts
► Platform PS2, Xbox, Xbox 360, DS ► Çıkış Tarihi Temmuz 2006

TEQUILA, IT MAKES ME HAPPY...

JOHN WOO PRESENTS 鎗神 STRANGLEHOLD



>> Stranglehold. Hmm. Yeni bir RYO gibi duruyor değil mi? Oysa ki uzaktan yakından alakası yok. John Woo'nun yönettiği Hard Target'ın ruhani devamı olarak nitelendirilen Stranglehold, hem bir oyun hem de bir film olma yolunda hızlı adımlarla ilerliyor. Kahramanımız Tequila bir polis ve karısı Chicago'da Rus mafyası tarafından kaçırılmış. Tequila polisçiliğe devam mı etmeli, yoksa tüm işleri geride bırakıp karısını mı kurtarmalı? Cevabı 9080'e yollayın, bizden bir adet Tequila kazanın (yapmayın).

Söyle bir baktığımızda, Max Payne ile BLACK'in mükemmel karışımı olarak tasvir edebileceğimiz bir aksiyon oyunu Stranglehold. Kahramanımız sürekli ateş edecek, kendini sağa sola atacak (BLACK'tekinin aksine), avizelerde sallanacak, tırapzandan kayaç ve silahlarıyla her türlü cismi yerle bir edecek. Yeni nesil kon sollarda olmasının avantajıyla, Stranglehold'daki her şey, yanlış duymadınız, her şey parçalanabilecek. Bir restoran karışmasına tabak parçaları havada uçuşacak, masalar devrilecek, insanlar devrilecek ama Tequila hep ayakta kalacak!

Max Payne'in oyun dünyasına kazandırdığı "bullet-time" özelliğinin bir benzerinin de bulunacağı yeni aksiyon şaheseri adayıız, yılın sonunda piyasada olacak ama sanıyoruz ki buna değer. Her gün kaliteli bir aksiyon oyunu piyasaya çıkıyor ki... ■



► Yapım Midway Games ► Dağıtım Midway Games ► Platform PS3, Xbox 360, PC ► Çıkış Tarihi 2006 sonu

"ANNEEE! FARELERİMİ YILANLAR YİYOR!"

VIVA PIÑATA

>> "Oyunlar şiddet içeriyor, kan, vahşet bitmiyor, rhöööörrrrr!" diyerek coşan grubu cevaben, "Viva Piñata!" diyorum. Bu sevimli ve renkli (ve evet, çok renkli) oyun, küçük yaştaki oyuncular için hazırlanan, işin ehli Rare firması öncülüğünde yürütülen mükemmel bir proje. Hatta Microsoft'a göre Halo 2 kadar önemli.



Elimize verilen bahçenin içinde hayvan yetiştirmeye esasına dayanan oynamış, Animal Crossing, Pokemon ve The Sims'in bir karışımı. İçinde tek bir canlı olmayan bir bahçemiz var ve bunu 62 farklı hayvanla (oyunda Piñata deniyor) doldurmak zorundayız. Önce bir kürekle etrafı şekillendiriyor ve tarıma uygun hale getirdiğimiz alanlara bitkiler dikiyoruz. Bunu ilk önce ufak solucanlar fark ediyor ve bahçemizin konuğu oluyor. Hemen ardından da solucanları mideye indirmek isteyen kuşlar dadanıyor. Ardından fareler ve fare hayranı yılanlar derken bahçemiz hayvanat bahçesi biçimini almış oluyor. Tabii her hayvan birbirileyi iyi geçinemiyor ve zaman zaman kavgalar da vuku buluyor. Eğer barışı tam anlamıyla sağlamayı başarısınız, bahçecilikte de başarılı oluyorsunuz.

Xbox Live üzerinden ek hayvanlar, ortamlar indirilebilen, hatta oyunda ilerlemiş kişilerden hayvan transfer edilebilen Viva Piñata, oyunun çıkış zamanında bir televizyon programıyla da desteklenecek. ■

► Yapım Rare ► Dağıtım Microsoft
► Platform Xbox 360 ► Çıkış Tarihi Kasım 2006

AMAN TANRIM! BİR PS3 OYUNU AÇIKLANDI!

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

>> Nihayet PS3'ün çıkış tarihinin açıklanmasıyla, oyun yapımcıları da ellerinde ne var, ne yok ortaya dökmeye başladılar. Bu akımın öncüsü SOE oldu ve bir PSP oyunu olan Untold Legends'in yeni bölümünün PS3 için hazırlanlığını açıkladı.



Kralın emrindeki herhangi bir asker olarak bir ayaklanmayı bastırmak için yola çıktıığımızda, ayaklanmanın çok ötesinde bir seyler olduğuna, ortalıkta garip ve korkunç yaratıkların dolaştığını şahit olarak başlıyoruz hikâyeye. Hemen ardından tüm kötülüklerin başının aslında kral olduğunu anlıyor ve savasımızı ona karşı devam ettiriyoruz. Seçebileceğimiz üç farklı sınıf, Brute, Scout ve Mage olarak ayarlanmış. Brute masaları, sandalyeleri kaldırıp atabiliyor, Scout hızı ve çevik hareketlerle düşmanlarının başına bela oluyor ve Mage mana iksiri peşinde koşuyor.

Buraya kadar her şey sıradan. Zaten SOE'nin yapmak istediği, PS3'ün gücünü kullanarak eğlenceli bir RYO ortaya çıkarmak. Mesela PS3'ün multi-core işlemcisi sayesinde, oyunun ana fizik motoru bir işlemcide, suyun fizигının hesaplanması başka bir işlemcide ve kafasına masa geçirdiğiniz düşmanın hareketleri başka bir işlemcide hesaplanabilecek. Bunun sonucunda da olabildiğince gerçekçi görüntülere kavuşacağız. PS3'ün ilk çıkış oyununun kısa ilk bakışını okudunuz. Tebrikler... ■

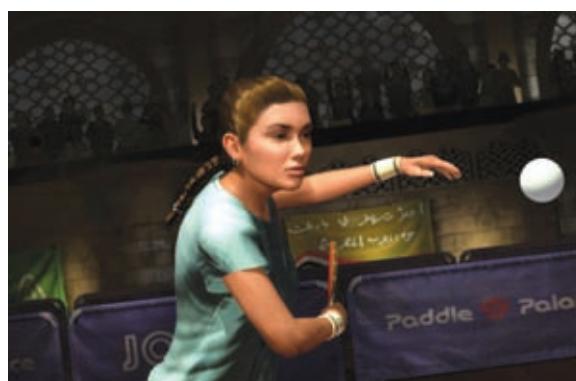
► Yapım Sony Online Entertainment ► Dağıtım Sony Online Entertainment
► Platform PS3 ► Çıkış Tarihi Kasım 2006

GTA DA BİR YERE KADAR TABİİ TABLE TENNIS

» İki veya üç yaz önce Fırat'la bir tatil gitmiş-tik. Bu tatil sırasında ne kadar sıkıldığımızı suraya yazamayacağım ama tek eğlence aracımız masa tenisi olmuştu. Fırat'ın fazla iyi olması yüzünden ben pek eğlenmememiştim ve mütemadi-

yen raketin Fırat'a fırlatarak çirkeflilik yapıyordum ama yine de eğlenceliydi.

Rockstar'daki insanlar da aynı bu kafada ve canları mı sıkılmış, yetenek fazlası mı var bilinmez, bir anda bir masa tenisi oyunu yapma isteği içersine girmişler. Son derece gerçekçi grafikler ve inanılmaz hızlı ve gerçekçi bir oynanış içerecek bir pinpon oyunu yapmak için kolları sıvayan Rockstar, kısa sürede oyunu tamamlayarak muradına ermiş. Table Tennis hakkında fazla anlatılacak bir şey yok. Xbox 360'in tüm grafiksel nimelerini kullanacak, Xbox Live'in online yetenekleri sayesinde ateşli turnuva ortamlarına ev sahipliği yapacak ve eve inatla bir pinpon masası sokmamızı engel olacak. Rockstar'ın bu oyunu Revolution'a da uyarlamasını diliyorum, zira masa tenisi-nin keyfini ancak o zaman alabiliriz. ■



► Yapım Rockstar San Diego ► Dağıtım Rockstar Games
► Platform Xbox 360 ► Çıkış Tarihi 22 Mayıs 2006

YENİ NESİL GELİYOR



XBOX 360

Çıkış tarihi: Dünyanın her yerinde piyasada.

Türkiye durumu: Türkiye'de resmi olarak satışmasına (kesin olmayarak) 17 ay gibi bir süre kaldı.

Gelişmeler: PS3'ün çıkış tarihinin açıklanmasıyla Microsoft tarafından da hareketlenmeler oldu. İşleri daha ciddiye almayla başlayan Microsoft, yaptığı açıklamalarda PS3'ün çıkışının onları hiç etkilemeyeceğini, yeni nesil konsol piyasasında bir numara olacaklarını iddia etti. Bu açıklama yaptığı sırada ise Xbox Live'in son güncellemesi çeşitli Xbox 360'lari kullanılmaz hale getirmekte, geriye kalanlarına da zor analar yaşıtmaktaydı. ■

PLAYSTATION 3

Çıkış tarihi: Tüm dünyada Kasım ayında piyasada.

Türkiye durumu: Sony Eurasia tarafından Avrupa çıkışıyla büyük ihtimalle aynı zamanda ülkemizde olacak.

Gelişmeler: Elimizde çok fazla gelişme var fakat bir o kadar da az yer. Hızla maddeliyorum: PS3'ün oyunları korsan engellemek için sadece Blu-Ray disklerde gelecek. 60GB'lık bir HD ünitesi konsola dahil edilecek. Şu anda "PlayStation Network Platform" olarak bilinen Xbox Live benzeri geniş bir oyun ağı oluşturulacak ve PS3'ün, bu servisin "basic" kısmına otomatik olarak üye olacak. Konsolun fiyatı 500\$ civarında olacak (bu hala kesin değil). ■

NINTENDO REVOLUTION

Çıkış tarihi: Son dedikodulara göre Haziran ayında fakat biz yine de 2006 sonu diyalim.

Türkiye durumu: Ülkemizde yeni kurulan Nortec Eurasia tarafından resmi olarak getirileceği açıklandı.

Gelişmeler: Hala suretinden bihaber olduğumuz Revolution'in adı, siz bu yazımı okurken büyük ihtimalle değişmiş ve son halini almış olacak. Bu pek de önemli olmayan haberin yanında, GameCube oyunlarını destekleyeceğimiz Revolution'da bir GC oyunu olan Twilight Princess'in, Revolution kontrolörüyle oynanabileceği açıklandı. ■

SILENT HILL, YINE, YENİDEN...

Silent Hill'in filminin yapım aşamasında olduğunu sağırlı sultan bile duydü. Duyulmamış bir şey varsa, o da PSone'ın başarılı oyunlarından Silent Hill'in tekrar yapılması ihtimali. Konami hala biraz çekimsiz davranışa da biz Silent Hill'in yeniden hazırlanıyor olduğunu resmi bir açıklama olarak değerlendirebiliriz. Tahminen PS2 için piyasaya çıkacak Silent Hill, ilk oyunun kahramanı Harry yerine filmin dişi kahramanını kullanacak. Bunun dışında her şey aynı mi kalacak, yoksa filmle paralel mekanlar ve sahneler göreceğiz.

KARANLIĞIN GERÇEK HÜKÜMDARI

İki tane karanlıkçıktı: gizgi-roman kahramanı bilirim; biri Spawn, diğeri de Darkness'tır. Spawn'un dijital ortamda nasıl rezil olduğuna hep birlikte sahit olduk; umalı da aynısı Darkness'in de başına gelmesin. "Süper güller, karanlığın hizmetkarları, ataklı silahlara sahip bir adamın, gürümüş bir şehirde verdiği mücadele" olarak özetliyor 2K Games The Darkness'ı ve ekliyor; "FPS kamerasından oynanacak oyunda, dilediğiniz zaman karanlığın güçlerini çağırıp en güçlü düşmanlarınızı bile alt edebileceksiniz". The Darkness, bilinmeyen bir zamanda yeni nesil konsollarda...

DAHA FAZLA HALO LÜTFEN

Xbox 360 sahiplerinin sabırsızlıkla beklediği tek oyun Halo 3 olmalı. "Halo 3 yapılmıyor mu? Yapılacak mı? Halo 3'süz bir hayatın anlamı var mı?" gibi sorularla gündemi zaman zaman karıştırınan oyun basını, sonunda Peter Moore'un ağızından bıktayı almayı başardı. Moore Halo 3'ün yapım aşamasında olduğunu ve bu konuda 2006'nın herhangi bir zamanı (tahminen E3) açıklama yapılacağını söyledi. Halo 3'ün PS3'ün çıkışına yetiştirilmesi gibi bir planları olduğunu söylemek istemesse de, bunu ima edercesine bir bakış da fırlattı (biraz da biz dedikodu yaratalım, ne var?). ■

Aksiyon

DEAD RISING™

Cehennemde adım atacak yer kalmadığında ölüler nerede yürüyecek



Ne yalan söyleyeyim, zombi sözcüğünü duyduğumda artık heyecanlanmıyorum. Heyecanlanmadığım gibi, bu sözün geçtiği ortamdan uzaklaşmak için tüm hücrelerimi harekete geçiriyorum (nano-teknoloji).

Ağır ağır ilerleyen, "hörrr, hghhh, öhm afedersiniz, bir şey sorabilir miyim?" gibi kelime öbekleriye size yakınılaşmaya çalışan zavallı yaratıklardır zombiler. Ölmeyi bile bicerememiş, bunun verdiği eziklik ve

kompleksle de canlılara huzur vermemeyi benimsisterler. Filmlerde olsun, oyunlarda olsun, dönem dönem gündemi mesgul ederler. Hatta orijinal bir şekilde karşımıza çıkmayı biceremeyince taklit yoluyla da harekete geçmekten çekinmezler. Aranızda mutlaka Dawn of the Dead'i izlemiş olanlar vardır. Hatırlarsanız şehri zombiler işgal etmiş ve zombi olmaktan kurtulan bir avuç insan, bir alışveriş merkezine sığınarak yardım beklemeye başlamıştı. Tabii alışveriş merkezi bu, kale değil, zombiler birkaç denemeden sonra içeri sızmayı başarıyorlardı.

Ve şimdi sahneyi değiştirip Dead Rising'e alıyoruz. Yine aynı grup, yine aynı olaylar ve yine bir alışveriş merkezi. Zombiler mi? Evet, onlardan da 5000 tane kadar var ve niyetleri de öyle ya da böyle alışveriş merkezine girmek.

Karakterimiz Frank, bir gazeteci olmak dışında hiçbir özelliğe sahip değil. Alışveriş merkezinin içinde kapana kışmış grubun içinde sıradan bir insan. Tek avantajı, kontrolünün bize olması.



■ "Bir saniye, hemen alıyorum boğazına takılan kılığ..."



■ Kötü haber: Çevrenizde yaklaşık 500 tane zombi var. İyi haber: Üstünde bulunduğunuz tankı kontrol edebiliyorsunuz.

SİZE SORUYORUM

Zombilerle çevrelenmiş bir yapının içinde kalsanız, sıradan bir insan olarak siz ne yapardınız? Gerçekçi düşünelim, coğumuz kendini bir yere kapatıp yardım gelmesini beklerdi; daha cesur olanlarımıza eline geçirdiği bir sopayla zombi avına çıktı. Frank arkadaşımız da ikinci grubun bir üyesi olarak, eline ne geçirirse zombilerin dalağına, kafasına ve geriye kalan uygun bölgele rine fırlatıyor, saplıyor ve vuruyor.

Bu konunun detayına inelim: Diyelim ki bulunduğumuz yapının içinde bir marketteyiz. Gözümüzde domatesler, marullar, biberler ve zombiler çarpıyor. Bakıyoruz, elimizde işe yaramaz bir fotoğraf makinesinden başka bir şey yok. Sağ tarafımıza döndüğümüzde bir market arabası dikkatimizi çekiyor. Yavaşça ilerleyen zombiye, zombiden kat be kat hızlı gidebilen market arabasını çarpiyor ve çarmanın şiddetiyle bir köşeye fırlayan zombi, sebze-meyve ne varsa yere düşüyor ve her parçanın ayrı ayrı modellendiğine şahit oluyoruz.

Bu sırada arkamızdan sinsiçe yaklaşan bir zombiize sevgisini göstermek üzere sarılıyor ama çevik bir hareketle onu da yere yiğiyoruz. Sağlığımız azaldı, nasıl yerine getirek? Çevremizde baktığımızda birtakım çikolata paketleri görüyoruz ve bunlardan bir tanesini yiyerek sağlığımızı tekrar eski haline getiriyoruz. Yalnız dikdik etmemiz gereken bir detay var. Günü geçmiş yiyecekler fayda yerine zarara neden olabiliyor. Tabii oturup tek tek paketlerin son kullanma tarihine bakmayacağız. Yiyecekler abartılı bir şekilde kurtlanmış, kararmış ola rak karşımıza çıkacak, biz de onları elimizin tersiyle iteceğiz.

Çevremizde gördüğümüz neredeysse her türlü cismi silah olarak kullanabiliriz. Bir yazar kasa olsun, semsiye olsun, vitrin mankeni olsun, tutulup kaldırılabilen her türlü obje silahımız olabilecek. Peşinizde on adet insan canlısı zombi siz takip ederken sort ve mayo satan bir dükkanı girmeyi uygun bulursanız, zararlı çikarsanız. Onun yerine bahçe malzemesi, silah veya kırtaşıye (bir T-cetveli gerektiginde bir Katana kadar güçlü olabilir!) ürünü satan bir yere yönelmeniz daha faydalı olur.

ZAMANI YARARINIZA KULLANMAK

Kurtarılmak için sadece 72 saat dayanmak zorundayız. Bu süre zarfında, olaylar gerçek zamanlı gerçekleşecek için her türlü hareketiniz hikâyeye etki edecek. Bir yerde, bir görevle uğraşırken, bir diğer taraftaki olayı hiç göremeyeceksiniz mesela. Gece gündüz geçisi de

BİR ZOMBI'NİN ANATOMİSİ



Dergi baskiya girmeden hemen önce, zombilerin aslında gerçek olduğunu öğrendik. Hindistan'ın batısında Hispaniola adasının Haiti şehrinde voodoo denemelerinde insanların zombleştirileceği ortaya çıktı. Karanlık sanatlarla uğraşan Bokor adındaki büyütüler, ölmüş insanları dirilterek birer zombi haline getirebiliyor. Hayata dönen bu insanlar, hafızalarını ve düşünme yetilerini tamamıyla yitiriyor. Bokorlar daha sonra bu insanları çeşitli alanlara götürerek birer köle olarak çalıştırıyor. İnsanların tekrar hayatı döndürülebilmesi, aslında halkı da baygı etkilemiş gibi gözükmektedir. Öyle ki, sıradan çiftçiler bile sevdiklerini hayata döndürebilmek için büyük paralar ödemekten kaçınmamıyor. Bu zombleştirme işlemesinde tetrodotoksin ve

Bufo Marinus kurbağasından alınan bir sıvının kullanıldığı da elimize ulaşan bilgiler arasında. Pes doğrusu diyor ve "Zombilerle Yaşam" ismini vereceğim kitapla, bu yeni şaga ayak durmanızı öneriyorum.



■ "Sevgilime bu sevimli aycığı almıştim ama birden ölülerden hoşlandığımı farkettim."

oyunda büyük rol oynayacak. Sabahları uyuşuk ve sersem olan zombi halkı, geceleri gücüne güç katarak daha hızlı ve daha saldırgan olacak.

Hiçbir zaman yalnız kalma-yacağımız Dead Rising'de zombilerin yanında alışveriş çiğlinliği'nın kurbanı insanlar da bize eşlik edecek. Bunalardan bazılarını gerçekten kurtarmak isteyeceğiz. "Anne, annecim..." diyerek zombilerden kaçmaya çalışan bir çocuğu kurtarmak içindemiz zombilerin önüne atacağız ama haphishaneden yeni çıkışmış bir adamı yanımızda bulundurmak istemeyeceğiz. Pek akı başında olmayan insanlar başınızı daha fazla belaya sokabilecek, zararsız olurlarla size hediyeler sunarak mutluluk sağlayacak. Kurtarılma-yı bekleyen kazazelerden çoğu, size kısa görevler verecek. Bu görevleri yapmak veya yapmamak bize kalacak ve sonuçları da kocaman birer soru işaretleri olacak. Bir görevi başarıyla tamamladığınızda illa da iyi bir şey yapmış olmayıacsınız.

Kazazelerden alınabilecek yan görevlerin yanında, alışveriş merkezinin içinde keşfedilmeyi bekleyen ve hikâyenin ilerlemeye

sine yardımcı olacak daha büyük görevler olacak. Bunların yerleri radyodan duyurulacak veya rasgele ortalıkta koştururken gözünüzü çarpacak.

Yüzlerce zombeyle uğraşmanın, onları itip kakmanın ödüllünü merak ediyorsanız açıklayım. Frank, bir RYO oyununda bulunduğu sanıyor olacak ki dövüşükse seviye atlayacak. Seviye atladiça güçlenen Frank, daha fazla silah taşıyabilecek, hızlanacak, daha güçlü saldırılar yapabilecek ve bir anda dövüş sanatlarında ustalaşarak artistik hareketler sergilemeye başlayacak. Zombileri öldürmek için alın size bir bahane daha.

BİNİ BİR YERDE

Belki şimdide kadar okuduklarınızın sıradan bir korku/macera oyundan olanların bir kopyası gibi gözükmektedir ama yanlışmayın. Bir kere Xbox 360'ın grafik kalitesinden bahsediyoruz. Biraz önce size her bir domatesin nasıl tek tek modellediğini anlattım. Zombiler de domatesler gibi detaylı, hem de aynı anda yüzlercesi ekranında görülebiliyor. Eğer etkili bir silah bulabilirseniz, bir seferde onlarca zombinin sonunu getirebileceksiniz.

Dead Rising farklı bir Dynasty Warriors, değişik bir Drakengard, küçük ölçekli bir Ninty-Nine Nights olacak. Zombisi bol, aksiyonlu daha da bol. Dead Rising, fazla düşünmeden, yüksek çözünürlüklü dakikalar geçirmek için bulunmaz bir fırsat olacak.

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr





Dövüş

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

Kıyametten önceki son şenlik



Ben dövüş oyunu severim arkadaş. Volkan dövüş oyunu sever. Sinan ise Mortal Kombat sever (bir nevi hayvan sever gibi). Zaman zaman, ofiste sıkıldığımız anlarda, masaları bir kenara itip dövüşmeye başlarız. Sonra yaptığımız şeyin ne kadar anlamsız olduğunu ve Sinan'in cüssesiyle

hepimizi rahatça ezebileceğini hatırlayıp, gamepad'lerimi elimize alıp Mortal Kombat'ın başına geçeriz.

Uzun süredir dövüş oyunları oynamanın verdiği bilinçle, yeni bir Mortal Kombat oyununun çıkışlığını duyduğumuz anda bir kez daha sevinç çığlıklar attık; ofisteki masaları tekrar kenara ittiğimizde ve yeni bir MK oyununa yaraşır bir dövüş çıkardık ortaya. Yine Sinan dövdü, ama olsun, sonuçta eğlenceliydi.

BİR HANEDANDAN DAHA BÜYÜK

Öncelikle şunu açıklamakta fayda görüyorum; MK: Armageddon son MK oyunu olacak. Üzülenler parmak kaldırın. Tamam indirin, zira endişelenmeniz anlamsız. Ed Boon bu kelime oyunundan sonra, "MK: Armageddon, şuan piyasada bulunan konsollar için hazırlanan son MK oyunu" diyerek her şeyi tatlıya bağlıyor. Yani bir sonraki MK oyununu, bir PS3, bir Xbox 360 kalitesinde görecektir, büyük ihtimalle gözlerimize inanamayacağız.

Deadly Alliance ve Deception'in oynanışına yakın bir oynanış içerecek olan Armageddon, 60'a yakın karakter bulunduracak. Bu karakterlerden bazıları Armageddon'a özel olacak ama geri kalanı MK'den beri karşımıza çıkan karakterlerden oluşacak.

Kano'yu mu görmek istiyorsunuz? Stryker'a ne olduğunu mu merak ediyorsunuz? Ya da belki Kabal ile yine yüzde 100'lük bir ölüm kombosu gerçekleştirmek için can atıyorsunuz. Bulanın hepsi Armageddon'la birlikte tekrar ekranlarda can bulacak.

60 adet sevimli karakteriniz bir yana, oyuna eklenen yeni Fatality'ler bir yana. Eğer Deception'da

fark ettiyseniz, Fatality'lerde bir "asama" mevzusu dikkat çekiyor. Biz bir tuş kombinasyonu giriyorduk ama karakterimiz rakibini aşma aşma ölüme yolluyordu. Armageddon'da ise bu aşamaları bizzat biz kontrol edeceğiz. Ed Boon'un yayılmıştı bir demoda, karakterimiz önce rakibinin kalbini söküyor, ardından beyİNİ ve sonra da kafasını vücudundan ayırip olay mahallini terk ediyor. İşte bu aşamaların her birinde biz de aktif rol oynayacak ve sürekli tuşlara basacağız.

KENDİN YARAT, KENDİN OYNA

Kuşku yaratmayacak bir şekilde, Armageddon hakkında en fazla heyecan yaratan özellik kendi karakterimizi yaratabilecek olmamız. Görüntüsünden dövüş stiline, kombolarına ve hatta Fatality'lerine kadar müdahale edebileceğimiz karakterler yaratarak bunları daha sonra online arenada kullanabileceğiz.

Her karakterin yine farklı dövüş stilleri, yine farklı silahları bulunacak, fakat artık hava trafiği daha fazla olacak. Yerinde uygulanmış bir aparkatla yükseklerde fırlatılmış kişiyi, hemen ardından uçan tekme, uçan yumruk veya tanımlanamayan bir takım uçan hareketlerle yere indirebileceğiz. Hareketlerde bir diğer yenilenme de "Parry" sisteminin eklenmesiyle ortaya çıkıyor. Tekmeler, yumruklar savurarak koştururan düşmanınızı başarılı ve zamanlaması iyi ayarlanmış bir hareketle durdurup ardından kendi kombomuzu harekete geçirebileceğiz.

Elimizdeki son bilgilerden yola çıkararak Konquest modunun geri geldiğini ve elbette yenilendiğini söyleyebiliriz. Yine bir karakteri alıp MK dünyasına salacağız ama bu sefer karşılaşmalar direkt olarak bu üç boyutlu ortamda gerçekleşecek (Deception'da klasik dövüş bölümü açılıyordu). Boon'un böyle bir karar almasının arkasında Shaolin Monks ile edindikleri tecrübe yer aldığı söylenebiliriz.

Yeni bir Mortal Kombat demek, uykusuz geceler demek, bol kan-gövdé demek ve elbette yeni bir klasik beklenisi demek. Armageddon için gün saymaya başladık.



Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr



■ Yeni Konquest modunda, aynı Shaolin Monks'taki gibi birkaç düşmanla aynı anda dövüsebileceğiz.



KINGDOM HEARTS 2

Bir masal dediler, bir öykü...



Evel zaman içinde, kalbur saman içinde, pireler berber, develer tellal iken, Sora adında bir çocuk varmış. Sora, Square-Enix adı ve rilen bir oluşumun çok değerli bir varlığıymış. Bu değerin kolayca kaybolması için, Disney adındaki bir diğer oluşum yardımını esirgememiş ve Donald Duck ile Goofy isminde iki sevimli karakteri Sora'nın yanına vermiş.

Sora, Goofy ve Donald Duck, bir araya gelmelerinin bir nedeni olması gerektiğini düşünerek kendilerini maceranın kollarına atmışlar. Bu maceralarında Sephiroth ve Cloud'la dövüşmüsl, Jafar ve Cin'in elinden kurtulmak için tüm güçlerini ortaya koymuşlar. Sanki tüm Square-Enix ve Disney karakterleri onların düşmanımış gibi her gittikle-ri yerde saldırıyla uğramışlar fakat iyi kalpli



kahramanlar sayesinde mutlu sona ulaşmışlar.

Aradan tam bir yıl geçmiş. Sora tecrübeli bir savaşçı, Goofy ve Donald da Sora'nın en iyi arkadaşlarıymış artık. Sakin bir günün sonunda, maalesef savaş borazanları tekrar çalışmaya başlamış. Bir yıl öncesine kıyasla daha bilgili ve güçlü olan üç arkadaş, bir kez daha kendilerini mücadelenin ortasına atmışlar.

ETRAFIMA TOPLANIN EVLATLARIM

İlk gittikleri yerde Mulan'ın dünyasıyla karşılaşmışlar. Eski dosttan düşman olmaz, Mulan Sora ve arkadaşlarını sevgiyle karşılamış. Yalnız onun bir derdi varmış. Forbidden City dev bir ejderhanın saldırısı altında olduğu için, Mulan ve arkadaşları zor anlar yaşıyormuş. Kendisinden kat kat büyük ejderhayı öldürmek için Sora'nın bir plana ihtiyacı varmış. Elindeki "Keyblade" silahı ve arkadaşlarının gücü ejderhaya ulaşmak için yetersizmiş. Savaş alanında ejderhanan kaçarken, çeşitli noktalarda hava tünelерinin olduğunu keşfetmiş Sora. Bunları kullanarak ejderhanın tepesine binmeye başarmış ve birkaç etkili saldırıyla ejderhanın dehşetine son vermiş.

Sora ve arkadaşlarının bir sonraki durağı Mini'nin kalesi olmuş, Goofy ve Donald, Minnie'yi Sora'yla tanıttıktan sonra ortadan kaybolmuşlar. Minnie'yi taht odasına götürmek de Sora'ya kalmış. Kalenin Heartless tarafından işgal edildiğini öğrenmeleri pek uzun sürmemiş, zira önlendirineki ilk kapıyı açıklarında onlara Heartless'in saldırısına uğramışlar. Heartless'in asıl hedefi olan Minnie fazla dayanıklı olmadığından, saldırına uğrarsa ölümle yüz yüze gelebilirmiș. Sora bu yüzden hızla Heartless'i yok etmiş ve



■ Zavallı Heartless ırkı. Tek suğuları siyah ve kalpsız olmalar...

gerekçinde Minnie'yle ortaklaşa çalışarak yüzlerce Heartless'i ortadan kaldırılmış.

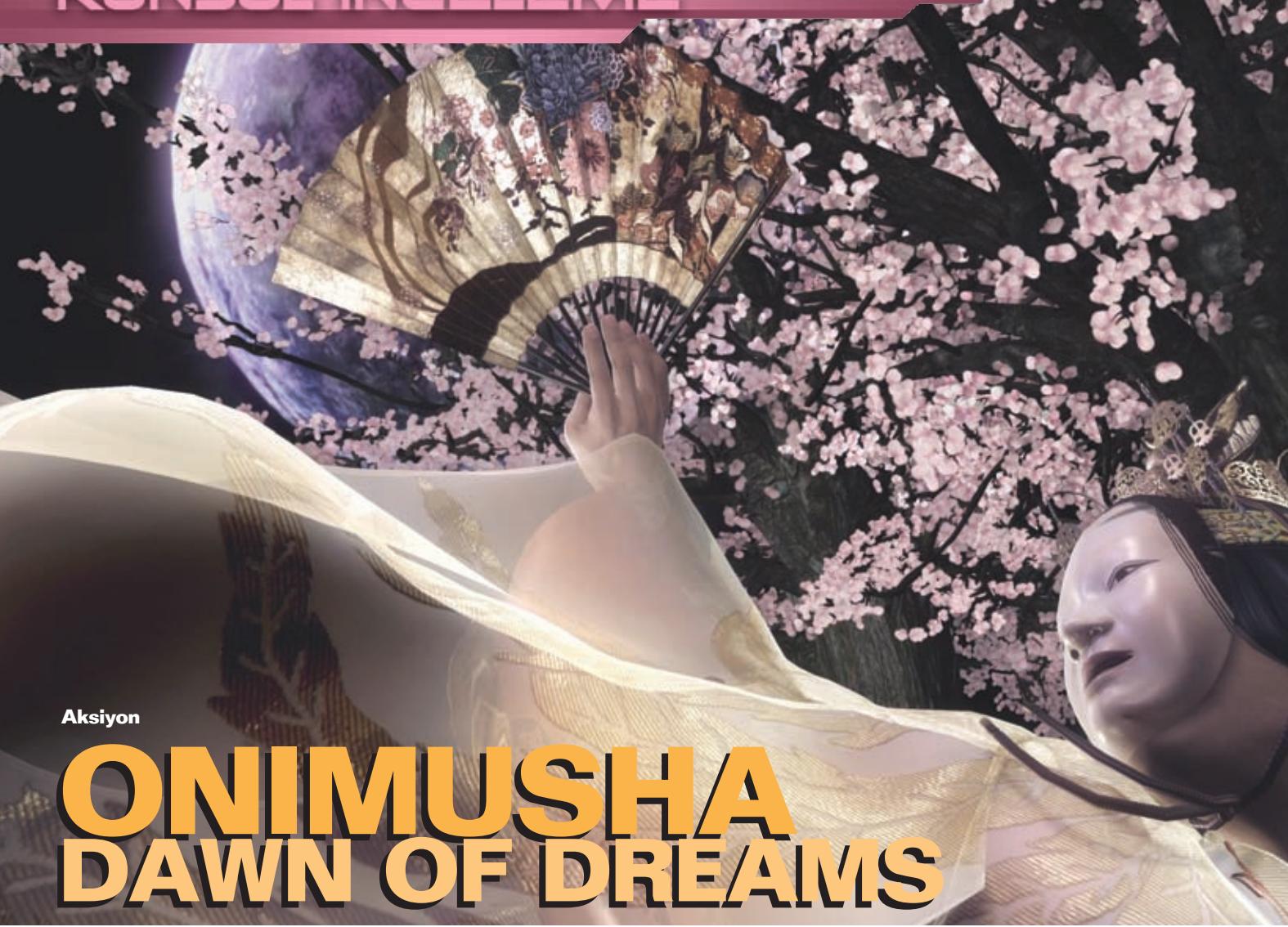
Çok geçmeden, bir başka dostlarının yardım çağrısi için Halloween kasabasına ilerlemiştir. Jack Skellington'in Noel kralı olmak istedigini, fakat bunu basarmak için bazı sorunları ortadan kaldırması gerektiğini öğrenen Sora, Jack'in kasabasına uygun kıyafetler içerisinde bu kasabaya konuk olmuş. Jack'in ezeli düşmanı Oogie'yle karşılaşmaları uzun sürmemiştir. Oogie'yi yenmek için Sora, arkadaşları ve Jack'le birlikte özel saldırı hareketleri uygulamış. Yeri gelmiş, güçlerini tamamıyla birleştirerek çok daha güçlü hale gelmişler ve Oogie'yi yenmeyi başarmışlar (gerçek şu ki, yeni oyunda "Reaction Commands" adında yeni bir hareket olacak. Bunun sayesinde bazı özel savaş hareketleri ve ekibinizdeki arkadaşlarınızın da yardımcıla özel kombolar yapabileceksiniz. Yeni eklenen Driver barı sayesinde de, ekibinizdeki tüm karakterler birleşerek özel bir saldırın gerçekleştirebilecek veya "Summon" büyülerini yapılabilecek).

MUTLU SON

Yukarıda anlatılan hikaye, şu anda Japonya'daki oyuncularla buluşmuş ve herkesi mutlu etmiş bir esere aittir. Yakında bizim de tanışacağımız bu yapıp, bir öncekine kıyasla dramatik değişiklikler içermiyor fakat yenilenmiş savaş sistemi, yeni ve eski Disney, Square-Enix karakterleri ve elbette mükemmel senaryosuya, büyük ihtimalle uzun süre bizi eve hapsedecek. Hepsи ve burada anlatılmayan kısımla, bu masalda buluşalım. Kingdom Hearts II, küçük büyük herkesin yeni dostu ve büyük ihtimalle de bir klasik olacak...



Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr



Aksiyon

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

Japonya'yı zebani istilasından kurtarma çabaları sürüyor

 2000 yılından beri yüz binlerce Genma'nın ölümünden sorumlu olan Capcom, 2006 yılında da akıllanmadı. Sadece dünyayı ele geçirmekle, masumları katletmekle görevli Genma'yı yok etmesi için yepeni Kahramanlar ve yepeni bir oyun tasarladı.

Oysa ki kafasız, beyni olmayan, kendini bilmez yaratıklardan başka bir şey değildir zavallı Genma. Kiraz çiçeği ağaçlarında yetişen, olgunlaştıktan sonra dalından kendiliğinden düşen Genma, hemen ardından canını alabileceğii bir yaşam formu bulmak üzere yola çıkar. Çünkü içgüdüleri böyle söylemektedir. Bir aslanı, korumasız bir geyik yavrusunu mideye indirdiği için nasıl suçlayamıysak, Genma'yı protesto ederken de aynı düşüncesi benimsemeliyiz. Suçu olan Genma değil, onu bu yola iten toplumdur.

Talihsiz Genma'nın kaderi maalesef Dawn of Dreams'de de değişmiyor. Karanlık bir enerji topunun içinden dünyaya boca edilen ve birisi tarafından dürtüklemedikçe orada sonsuza kadar dikiliip durma kapasitesine sahip olan Genma'yı bu sefer "Blue Demon" lakabıyla anılan Soki veya

gerçek soyadıyla Hideyasu rahatsız ediyor. Maresinasına yalnız başlasa da, kısa sürede arkadaşlar ediniyor Soki. Çılgın kızımız Jubei, Soki'ye deliller gibi aşık Ohatsu (belli de etmiyor; klasik kız davranışsı), garip bir lisanda konuşan Roberto, gizemli güçlerin efendisi Tenkai ve rahibeyi andıran, ismini şu saniye hatırlayamadığım güzel bir kızımız daha. Tabii nereye bağlı olduğu belli olmayan bir ipten baş aşağı sallanan sevimli arkadaşımıza da unutmamak gerekiyor. Onu kontrol edemiyoruz; zaten etmek isteyen olacağını da sanmıyorum.

YILLAR SONRA

Samanosuke'nin ismini telaffuz etmek de pek zordu be kardeşim! Oysa şuna bakın... Soki! Ne kadar da kolay. Söylüyorsun, bitiyor. Ya da Jean Reno. Ne işi var elin Fransızının Japon ürünü bir oyunda? Zaten eski oyunlarla tüm alakayı kesmek için, Dawn of Dreams (DoD) olayları 1598 yılına taşıyor; böylece de geçmişle hiçbir ilgimiz kalmıyor. Gerçi yeni oyunda da değişen pek bir şey yok. Tam Japonya'da barış sağlanmışken yine akillimın biri Genma'yı keşfedor ve Japonya'yı bir kez daha ele geçirmek istiyor. Genma düşmanı ekibimiz de felaketi önlemek için seferber oluyor, olaylar gelişiyor...

Geniş bir çerçeveden bakacak olursak, DoD



LEVEL HIT

aynı Onimusha. Müthiş değişiklikler yok, inanılmaz yenilikler yok, fakat aynı eğlence duruyor. Bölümlere ayrılmış oyunda, her bölümün başında hikayenin bir parçası anlatılıyor ve nereye gittiğimizin, ne yaptığımızızı izini sürebilliyoruz. Hikayenin ilerleyişine göre kulandığımız karakterler ve güçler de değişiklik gösteriyor.

DoD'un en büyük yeniliği, oyunu bir veya iki karakterle değil de çok daha fazlasıyla oynayabiliyor olmamız. Her karakter, en az oyunun başrol karakteri kadar detaylı hazırlanmış ve dilersek bir bölümü tamamıyla farklı karakterlerle oynayabiliyoruz; hatta iki kişiyi aynı anda kontrol ediyoruz.

Diyelim ki elimizde Soki var. Yanımıza da Ohatsu'yı verdiler senaryo regi. Yolculugumuzda Soki'yi de kullanacağız, Ohatsu'yu da. Aralarında tek tuş hareketiyle geçiş yapma imkânına sahip olduğumuz için dilediğimiz zaman dövüş şeklimizi değiştirebiliyoruz. Bildiğiniz üzere, Ohatsu ateşli silahlarda uzman ve uzaktaki bir düşmanı rahatlıkla indirebiliyor. Soki ise yakın dövüşte rüzgar gibi esiyor. Karakterlerin bu



özelliklerini kullanarak, avantajı lehimize çevirmek bize kalmış. Yani on metre uzakta, yakınına yaklaşınca Genma yaratan bir düşmanı Soki'yle değil de Ohatsu'yla ortadan kaldırmak daha mantıklı değil mi?

Hangi karakter kontrolümüzde olursa olsun, istedigimiz saniye dijital yön tuşlarıyla diğer karaktere emirler verebiliyoruz. Sağlığı yerlerde sürünən ortağımiza, aşağı yön tuşıyla "Bekle ve kendine gel!" komutunu verebiliyoruz örneğin. Bu komut aynı zamanda başınıza sinek gibi üşüsen Genma'ları defetmek için de çok kullanışlı. Diğer yön tuşla-

ONI KARMAŞASI

Onimusha'nın ne demek olduğunu açıklamıştık daha önce. İngilizce'de "Demon Killer/Warrior", Türkçe'de "Zebani Savaşçı" olarak bildiğimiz Onimusha, Dawn of Dreams'de söyle bir karmaşa yol açıyor: Soki ve ekibindeki herkeste bir "Oni" gücü olduğu söylüyor. Yani Soki de bir Oni ve gidip diğer Oni'leri kesiyor. Dahası da var. Soki'yi "Blue Demon" olarak çevirmişler. Ohatsu için de "Demon Blood" sahibi deniyor. Hayır! Bu yanlış! Soki bir Demon değil, bir Oni'dir. Oni adıyla anılan diğer yaratıklar da Genma'dır. Oyunu Japonca'dan çevirenlerin aklı zaten bir hayli karışmış olacak ki, oyunun bazı bölümlerinde "Demon" bazı kısımlarında "Oni" olarak kalmış bu kavram. Çok mu önemli? Değil ama ben sussam, o sussa, kim çıkaracak bu hataları ortaya..? Ha?

rında "Beni koru!", "Özel hareketini uygula!" veya "Beni takip et ve saldır!" gibi komutlar yatıyor ve inanın hepsini bir şekilde kullanıyorsunuz.

DAHA DA GÜÇLÜ OLMALIYIM!

Hatırlarsanız, önceki oyunlardaki tek RYO esintisi karakterimizin silahlarını geliştirmekti. DoD'da ise karakterlerimizi de geliştirebiliyoruz. Şöyledir ki, her öldürdüğümüz düşmanın bize tecrübe puanı ve kırmızı-sarı-mavi enerji topları olarak geri dönüyor. Yeterince tecrübe puanı kazanan bir karakter, bir sonraki seviyeye ve bir adet yetenek puanına kavuşuyor. Bu yetenek puanlarını da karakterin farklı özeliklerine dağıtabiliyorsunuz. Eğer karakterinizin çevik hareketlerle kaçmasını ve düşmanın saldırılmasını rahatça püskürtmesini istiyorsanız Evade, Roll ve Deflect özelliklerine yatırıyorsunuz bu puanları. Benim gibi, Soki'yi güçlü bir savaşçı yapmak içinse Attack, Critical ve Chain'e abanıyorsunuz ve Soki, Genma'nın en tehlikeli düşmanı haline geliyor.

Karakterleri yetenek puanlarının yanında, çevrede bulacağınız veya karargahınızdaki dükkanından alabileceğiniz eşyalarla süslmek de mümkün. Zırhınızı yetenice geliştirince, karakterinize üç adet ekstra eşya takabiliyor ve onu savaşa tam anlamıyla hazır hale getirmiş oluyorsunuz.

Onimusha serisi içerisinde en iyi grafik kalitesine sahip olan DoD, aynı zamanda 360 derece çevirebileceğiniz çok güzel bir kamera sistemine de kavuşmuş. Resident Evil'dan gelen sabit kamera açılmasına elveda, hoşgeldin yeni ve kullanışlı kamera sistemi!

Genel olarak Onimusha serisine sadık kalan oyun, yine ufak bulmacaları ve adventure öğeleriyle oyunu basit bir aksiyon

olmaktan çıkarıyor fakat yapay zekâ hala inanılmaz kötü. Boş boş bakan Genma'lar, sadece sıradan birer savaş taktigine sahip boss'lar, bir süre sonra aşılması kolay birer engel haline geliyor. Ancak siz dalıp gider ve hata yaparsanız ölümle burun buruna geliyorsunuz. Yeri gelmişken beriirtmeye fayda var. Öldüğünüz zaman son kayıt noktasından değil, girdığınız alanın başından, çok kısa bir yüklemeden sonra başlıyorsunuz. Bazı boss'larda milyonlarca kez ölünebildiğini düşünürsek, bu güzelliğe hayran kalmamız gereklidir.

Onimusha'nın takipçileri için kaçırılmaması gereken bir oyun DoD. Japonya ve Katanalar konusunda da biraz duyarlısanız, siz de Onimusha'nın peşinden gidebilirsiniz. Hatta durun ya. Bu oyun gerçekten iyi. Hepiniz alın. Durmayın!



Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Geliştirilebilen karakterler.
- ✓ Detaylı karakter modellemeleri ve mükemmel arka planlar.
- ✓ Ayarlanabilen kamera açıları.
- ✗ Yapay zeka.
- ✗ Boss'larda hiçbir orijinallik yok.

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

ONIMUSA EFSANESİNE
YARASIR BİR OYUN.

82



Aksiyon

DRIVER 4: PARALLEL LINES

Gelen gidi arattı mı? Çıkmamış candan umut kesildi mi? Az sonra!



Driv3r'i nasıl beklediğimi bir ben, bir de Allah bilir. Ne kadar umutluydum, "Driver PSX'de böyleyken PS2'de nasıl olur kim bili?" diye yanıp kül oldum. Hala aklımdadır Reflections'dan Gareth Edmondson'un Driv3r öncesi verdiği demeçler: "Öyle bir oyunda geliyoruz ki GTA'nın en büyük rakibi olacağız... Emin olun ki böylesini hiç görmediniz."

Gerçekten de Driv3r kadar kötüsünü görmemiştim. "Bir oyunda İstanbul'u görecekim oley!" sevinci yerini Karadeniz'de batan gemilerime bırakmıştım. İşte Driv3r'dan ağzım yandığı için, Driver 4'ü de üfleyerek oynuyorum. Güzel bir görüntü değil, biliyorum.

DAHA DİNAMİK

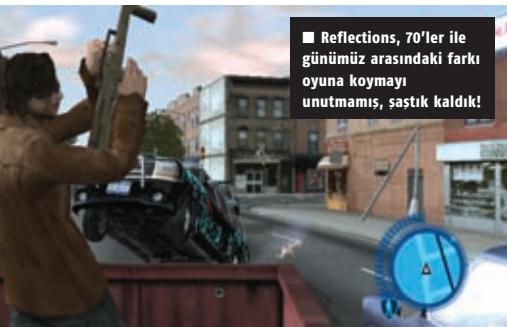
Driver: Parallel Lines 1978'de başlıyor. New York'un göbeğinde geçen oyunda yönettiğimiz karakter 18 yaşında The Kid adında, harika araba kullanabilen bir delikanlı. Öyle ki ünü tüm haydutların kulağına kadar gidiyor ve bu genç yaşında hırsızların, mafya adamlarının en çok çalışmak istediği isimlerden biri oluyor. İşte bu noktada TK'in (tikey diye oku-

nur) kontrolü bize geçiyor ve son sürat oyuna dalarız. Açıkçası, oyuncun ilk saatleri yeni bir oyun oynuyormuş hissi vermekten uzak, ama şehrin büyük bir kısmını görüp konu biraz ilerleyince bu fikir değişiyor. TK ilk önce patronundan, daha sonra arkadaşlarından kazık yiip soluğu hapishanede alıyor. 2006 yılına kadar aynı yemekleri yiyan, banyo günlerinde erkekliğinin onda dokuzunu uygulayan TK, intikam çığlıklar atarak sokaklara geri dönüyor. Daha büyükleri terlemedi olan bu çocuk bir anda ölüm makinesine düşüyor ve oyuncu asıl bu noktada başlıyor.

Reflections'in, aradaki zaman farkından dolayı gerçekleşen değişim -tam olarak değilse de - oyuncuya hissettirmeyi başardığını söyleyebilirim. İnsanların kıyafetleri, araç modelleri, dinlenen müzik çeşitleri, binaların kaplamaları, nüfus ve trafığın artışı... Tüm bu detayları oyunda gözlemliyoruz. İki tarih arasındaki değişim güzel olmuş ama bakalım Driv3r'da var olan hatalardan ders çıkarılmış mı?

Kontrollerin pek düzeldiğini söyleyemeyiz. Araç dışında kontrol tam olarak sağlanamıyor ve ateş etmede, yaya olarak kaçmada ve en kötüsü tek tuşla olmasına rağmen araç çalımadan sorunlar var. Araba kontrolleri fena değil; kontrol hissedilir biçimde bizde. Milimetrik dönüşler yapabiliyoruz ve buna bağlı olarak güzel kovalamaca sahnelerine tanık olabiliyoruz. Bu kovalamaca sahnelerini daha da heyecanlı kılan bir diğer yenilik, arabanın camından sarkarak ateş edebiliyor oluyoruz. Neyse ki kovalamaca, takip, kaçış görevleri yoğunlukta ve bu sayede gayet heyecanlı saatler geçiriyoruz. Olmazsa olmazlardan polisler de oyunda aynen duruyor. Ama ilk iki oyundaki o bela polislerden eser yok. Durup dururken izinini kaybediyorlar, sizi duvara yapıştmak için de pek istekli degiller. Yapay zekâ biraz elden geçmiş ama yine de bariz eksiklikler var. Biz mücadelen eden, sahada pres yapan, kolektif oyunu benimseyen rakip istiyoruz. Değil mi Ömer abi?

■ Reflections, 70'ler ile günümüz arasındaki farkı oyuna koymayı unutmadı, şastık kaldı!



Level Karnesi

- ✓ Yeterli derecede oynanış süresi.
- ✓ Demoları, lisanslı müzikleri, farkları hissedilebilir araç çeşitleri.
- ✗ Teknik olarak hala hatalar var, yavaşlamalar ve bug'lar da cabası.
- ✗ Kontroller problemli ve araç deformasyonu abartı (araç yok oluyor!).

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

DRIV3R'DAN DAHA İYİ.
KOVALAMACA SAHNELERİNİ
ÖZLEYENLER DENEMELİ.

71

DAHA KEYİFLİ

Reflections dördüncü oyunda eteğinden taşları dökmeye karar vermiş olacak ki eskisine oranla daha keyifli bir oyun yapma gayretine girmiş ve araç modifikasyonu gibi bazı güzel özellikler kullanmış. Yeni aksesuar, motor, NOS gibi eklenenlerle uğraşmak bir süre keyifli ve bu eklenenlerin işe yaradıkları da bir gerçek. Bazı zor bölgeler, daha hızlı ve daha iyi fren yapabilen araçlarla daha kolay geçilebiliyor. Tabii bu işlemler bedava değil, para gerekiyor. Para da esas (30 kürs) ve yan görevler (50 kadar) sayesinde kazanılıyor. Bu yan görevlerin GTA'daki gibi çok çeşitli olmasını bekleyein; araba çal, yarışlara katıl, su aracı parçala gibi tekdüze şeyler hepsi.

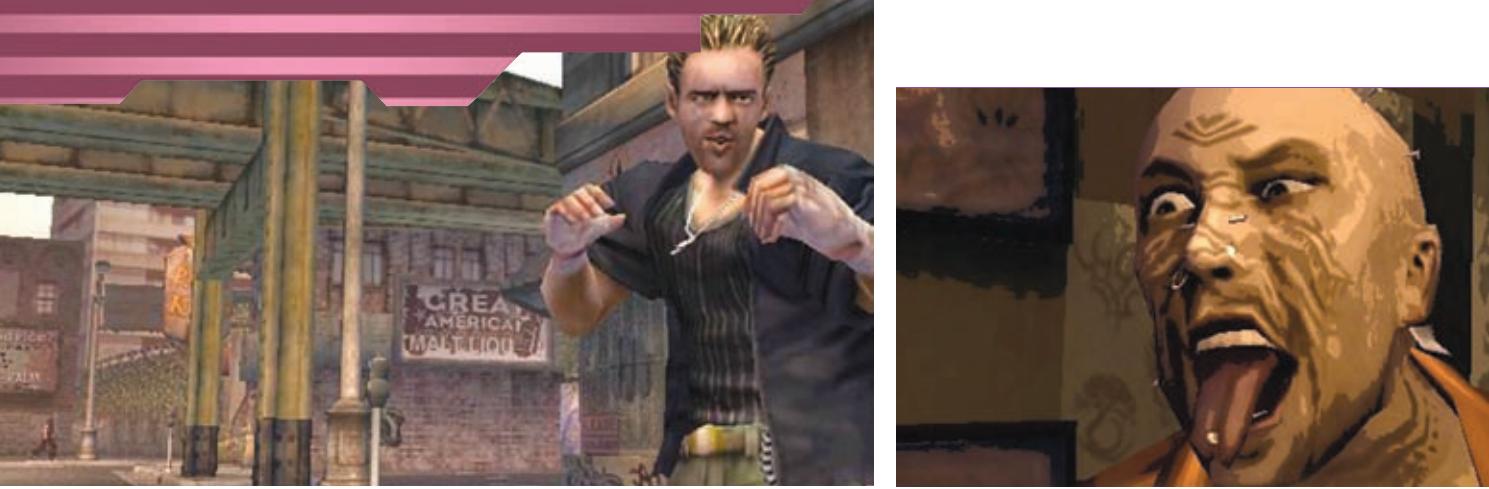


Paralel Lines'in en güçlü yanlarından biri CGI videoları, diğeri de müzik ve seslendirmeleri. Videolar kesinlikle mükemmel ve izlemesi çok keyifli. Gerçi oyun içi grafikleri o kadar iyi değil ama ilerledikçe gözüken binaların ve uzun yükleme sürelerinin olmaması bunu telafi ediyor. Seslendirmeler yine yerinde ve tadında olmuş. Soundtrack'ler harika. David Bowie, YeahYeahYeahs, Public Enemy gibi isinin ehli grupların 80'den fazla parçası bulunuyor...

Sonuç olarak Driver 4 üçüncü oyun gibi rezalet bir deneyim değil ama ilk iki oyundan şanına layık olmaktan da çok uzak. Eğer büyük beklenenlerle oynamazsanız, en azından Karadeniz'deki gemileriniz size kalacaktır.



Volkan Turan volkan@level.com.tr



Beat-'Em-Up

FINAL FIGHT STREETWISE

"Benim adım Hagar değil demiştim size!!!"



Eminim ki fosil oyuncular asla 1980'lerin son dönemlerini unutmıyor. Unutmak nasıl mümkün olabilir ki? Sayısız efsane oyun geldi ve oyunlardaki tadı hissetmekten gitgide uzaklaşıyoruz. Bugün, şu saat itibariyle, belki de dünyada en çok sevilen oyunlardan biri olan Final Fight'in 'kaliteli' haline göz atacağız ve "İyi bilirdik" diyip kendisini gömeyeceğiz!

SOKAKLAR ONDAN SORULUR(DU)

Streetwise tür olarak yine beat-'em up yani önüne geleni patakla çizgisinde devam ediyor ama bu sefer eski oyunlarındakilerin aksine Streetwise ne 2B, ne de sadece soldan sağa gidiliyor. Yöneteceğimiz tek karakter olan Kyle (Cody'nin kardeşi) ile Metro City'nin dörde bölünmüş sokaklarını arşınıyor, bol bol

adam dövüyoruz. Adam dövmenin dışında bazı mini oyunlar da eklenmiş ama bu oyunların tamamı zaman kaybı (deve kadar hamamböceği öldürmeyi, "bul karayı al paray!" gibi şeyleri oyundan sayanlara lafım yok tabii). Neyse ki dövüş sahneleri biraz ele avuca geliyor. Topladığımız paralarla yeni kombolar açabiliyoruz ve FF dünyasına yeni eklenen özel güç (mavi güç ibresi) sayesinde değişik hareketlerle oyunda ilerleyebiliyoruz. Ta ki kamera sistemi kayışı koparana kadar! Bazen oyundaki en güclü düşmanın kamera sistemi olduğunu düşünüyorum, yenilmiyor çünkü!

2006 model oyunumuzun grafikleri hiç mi hiç güzel değil; oldukça donuk ve animasyon kalitesi vasat. Oyun sadece sokaklarda geçtiğinden ve mekanlar çok kısıtlı olduğundan ayaküstü görevler sırasında aynı yerleri gezmek işkence halini alabiliyor. Bunun yanında kontrollerin de kullanıcı dostu olduğunu söyleyemeyiz. Ekstralardan güzel; Arcade bölümünde Guy, Cody ve Hagar ile oynayabiliyoruz. Müzik olarak bazen hip-hop bazen de metal parçalar seçilmiş ve genelde iyiler ama oyunu asla kurtaramazlar. Capcom'un bir oyununu da-

ha rezil etmemesi dileğiyle biz iyi mi ilk Final Fight'ı oynamaya devam edelim (bonus olarak oyunda bulunuyor), 2B eşliğinde sağ-sol taktiği ile soldan sağa doğru adam dövelim... Ve '-iyi bilirdik'!



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ İçinde Hagar var.
- ✗ Böyle bir klasiği, böyle rezil etmek affedilemez.
- ✗ Berbat grafikler, animasyonlar.
- ✗ Akla ziyan mini oyunlar.
- ✗ Tam bir fecat.

FINAL FIGHT'I BÖYLE
BİLMEMİN VE KÖSE BUCAK KAÇAN.

45

Futbol

FIFA STREET 2

Futbol sokaklarda doğdu diye sokaklarda mı ölmeli gereklidir!



Electronic Arts bıkmadan, yürülmüş FIFA oyunu yapmaya devam ediyor ve en son ürünü de geçen yıl çıkan FIFA Street'in devam oyunu FIFA Street 2 oldu. Tabii konu futbol olunca FIFA artık o eski cazibesine sahip değil (PES Forza) ve bu yüzden EA rotayı çim sahalardan sokaklara çevirmiş durumda. Sahip olduğu tüm lisanslı spor türlerine - Street- eki getirmeyi adet haline getiren EA'in bu son oyunu da bizi şaşırtmıyor kısacası!

AEROBİK VE FUTBOL İÇ İÇE

Eğer ilk FS'i oynadıysanız bu ikinci oyuna alışmakta hiç ama hiç zorluk çekmeyeceksiniz. EA ilk oyununu çok beğenmiş olacak ki oyundan üstünde radikal değişiklikler yapmadı. Ama açmışlar Level dergisini, okumuşlar FS1 incelemesini ve eleştirenlər yerlerini biraz düzeltip yeni oyunu ofisimize yollamışlar. E elimize yapışmaz ya deyip oynamaya başladığımızda gördüğümüz o ki, oyunda görsel bir değişim söz konusu değil. Eskisi gibi futbolcular ve sahalar gayet güzel gözüküyor. Futbolcular bu

sefer eskisi gibi kemiksiz insanlar gibi degiller ama yine de fantezi üst düzeyde. Oyunca yeni eklenen bir çalım sistemi var. Başarıyla yapılan her çalım puan kazandırıyor ve rakibi geçmenizi sağlıyor. Bu hakerler de bir adet değil; L+R tuşları ile istege göre değişimeliyor. Hatta kendi futbolcunuza kendi istediğiniz çalım tekniklerini bile ekleyebiliyorsunuz. Gol atmak hala zor ve oyun siz bir süre düzgün pas ve çalım yapmaya itiyor. Kalenin içine eklenen ibre ile topun nereye gideceğini artık görebiliyoruz ve Gamebreaker gücümüz dolunca yüzde 99 gol olacak şutumuza sinematik bir şekilde atarak rakibimize "Naniiii" yapıyoruz. "Ve buna ek olarak su su" demek isterdim ama maalesef oyun bundan fazlasını sunamıyor.



Fizik ve futbol kurallarının olmadığı futbol oyunlarını sevmeyenler FIFA Street 2'yi sevmeyecek, "Bu ne kötü oyunmuş" diyecek. Arcade ve biraz fantezi futbol oynamayı seven okuyucularımız ise ödedikleri paranın karşılığını alacaktır. Hem artık o körləsi spiker de yok; daha akı basında bir DJ koymuşlar o koltuğunda; içimiz rahat, bizim sağ olsun yani.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Artistik hareketler ve Gamebreaker.
- ✓ Ünlüler sokakta görmek istiyoruz.
- ✗ İlk oyundan görsel olarak üstün değil.
- ✗ Kısıtlı içerik.

ÖNCESİ OYUNDAN
ÇOK DAHA İYİ.
ALINABİLİR.

70



CEP SPORE'LARI

Maxis'in yeni oyunu avuçlu cihazlarda da oynanacak

The Sims'in mucidi Will Wright'in uzun zamandır üzerinde çalıştığı yeni projesi Spore bildiginiz gibi PC'ye özel bir oyun olacak. Ne zamandır Xbox 360'a da uyarlanacağı konusunda speküasyonlar dolasıp duruyordu ortalıkta ama mobil konsollara ya da cep telefonlarına çıkacağına dair fikir üretmek kimsenin aklına gelmemiştir. Ta ki EA'in web sitesinden yayınlanan "mobil oyular konusunda deneyimli ve Spore projesinde çalışacak programcı" ilanına kadar... Söz konusu konsolların hangileri olacağı ve tabii çıkış tarihi henüz bilinmiyor ama cepten oynamayı sevenler için her halükarda iyi bir haber. ■

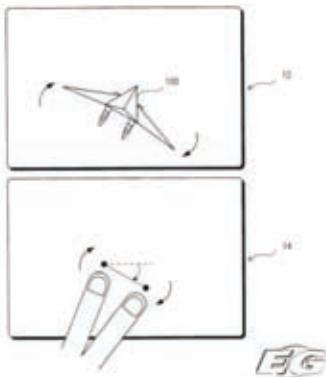


DS İKİLİYOR

Yeni tasarımın kafa karıştıran çizimleri açığa çıktı

Patent Application Publication - Iss. 2,2006 - WO/2006/002120 A1

FIG. 10



Patent ofislerinin şeffaf kurumlar olması teknolojik cihaz tasarımcılarının işini feci şekilde güçlestiriyor. Özellikle de Sony ya da Nintendo gibi sıradaki ürünü merakla beklenen firmalar söz konusu olduğunda, herhangi bir gelişmenin gizli kalması imkânsız. Patent bürosu kayıtlarından gün ışığına çıkan son ürün DS 2 oldu. Nintendo tarafından patent alanan yeni tasarım, DS'in bir sonraki sürümde hem teknoloji hem de görünüş itibariyle önemli yeniliklerle geleceğini gösteriyor.

Öncelikle DS 2'de "dokunma" işinin bir adım daha ileri taşıนาğını söyleyelim. Patent ofisinden ele geçirilen çizimlerde DS'in dokunmatik alt ekranına dokunan iki parmak görüyoruz, bunlar üst

ekrandaki uçağı kontrol etmek için kullanılıyor. Yani artık oyunlara dokunmak için stylus tarzı herhangi bir elçiyi ihtiyacımız kalmayacak. Doğrudan, hem de birden çok noktaya dokunarak yönetebileceğiz oyun içi araçlarımızı. Bunun DS için yapılacak oyuların karakterini de büyük ölçüde değiştireceğini söyleyebiliriz.

DS 2'nin (adi DS 2 olmayacağı bile) görsündeki değişiklik ise biraz daha ufalmasını sağlıyor. Bunu sağlayan şeysse, DS'in sol ve sağ yanındaki düğmelerin azaltılması. Yeni tasarım, çizimlere sadık kalınarak üretilirse, kapatıldığında küçük kanatları olan bir kuş gibi görünmesini sağlayacak DS'in. Tabii o zamana kadar uçup gitmez ve yerine daha farklı bir tasarım gelmezse... ■

İsmi soğuk gelse de, o bir oyuncu...

GP2X



SD MEMORY CARD SLOT을 통해 용량확장을 자유자재로!

Geçen ay sessiz sedasız Türkiye piyasasına da giren Kore üretimi bir mobil oyun konsolu GP2X. Konsolu sadece oyun oynamak için değil, film izleyip müzik dinlemek ve cihazı TV'ye bağlayarak büyük ekranı da oyun oynamak için kullanabiliyorsunuz.

3,5 inçlik bir ekrana, 200MHz'lık iki tane işlemciye ve 64MB dahili hafıza sahip olan GP2X, Linux işletim sistemini kullanıyor. Açık kaynak koduna sahip olması, mobil platform için oyun geliştirmek isteyen amatör programcılar ilgisini çekecektir muhakkak. Kullanıcılarına ücretsiz olarak dağıtılan SDK (yazılım geliştirme kiti) sayesinde GP2X birçok taze fikrin ücretsiz yazılım ve oyulara ev sahipliği yaptığı bir platform haline dönüşme potansiyeline sahip. Cihazın web sitesi (www.gp2xtr.com) üzerinden çok sayıda ücretsiz oyuna ulaşmak da mümkün. ■



LEMMINGS

Bir kırışmayın, bir yerinizde durun yahu!

SİSTEM: PSP YAPIM: SCEE Londra DAĞITIM: Sony TÜR:Bulmaca



Oyun dünyasının en kıdemlilerinden (Amiga çocuklarına arkadaşlık etmiştir kendileri), intihara eğilimli, küçük ve beynsız Lemming'ler PSP için bir kez daha görev başında. Daha doğrusu, bizler bir kez daha onları kurtarmak için görev başındayız.

Amiga, PlayStation, GameCube ya da şimdî olduğu gibi PSP platformu... Nerede oldukları onlar için fark etmiyor, Lemming'ler yine uçurumlardan atlamaç, çukurlara düşmek, dev kayalara toslamak üzere şuursuzca yürüyen bir ordu. Sizin işiniz de düzgün işleyen bir organizasyon planı hazırlayıp, onları en kısa ve en güvenli şekilde varmaları gereken menzile yönlendirmek. Oyunda birbirini takip eden ve giderek zorlaşan bölgümler boyunca, bu küçük ordutunu rasgele seçeceğiniz Lemming'lerinize belli görevler vererek rotayı oluşturmanız gerekiyor. Her bölümde kazıcı, bombacı, paraşütçü, blokçu gibi farklı uzmanlara ihtiyacınız olacak. Tek sorun bunlardan belli sayıda atayabiliyor olmanız ki bu da pek ciddi bir sorun değil. Lemming'lerin çıktığı noktadan ulaşmaları gereken noktaya kadar izleyecekleri yolu en baştan kafanızda belirleyip, birkaç tane blokçu, birkaç tane kazıcı (ya da bölüm neyti gerektiriyorsa) atayarak, hiç strese girmeden, minimum kayıpla bö-

lümleri gecebiliyorsunuz. Tabii giderek karmaşıklıyor olaylar ama ne kadar zorlaşıbilir ki?

Lemmings'in PSP'deki en hoş yanı şüphesiz grafikleri. Bölgümler her ne kadar bulmacaları açısından birbirine benzemekten kurtulamasa da, yeni bir yere girdiginizi hissettirmek için maksimum gayret gösterilmiştir. İlk Worms'u andıran bölüm tasarımları, yumuşak renkleri, hoş detayları sayesinde bu hissin olabildiğince yakalandığını da söyleyebiliriz. Kontrollerdeki tek rahatsız edici nokta ise görev atama işlemi sırasında, görev seçenekleri arasında geçiş yapmanın oyunun hızı karşısında biraz ağır kalması. Sağ omuz tuşıyla yaptığınız bu işlem için, o bölümde hangi atamaları yapabiliyorsak sadece onların görülmesi daha uygun olurdu.

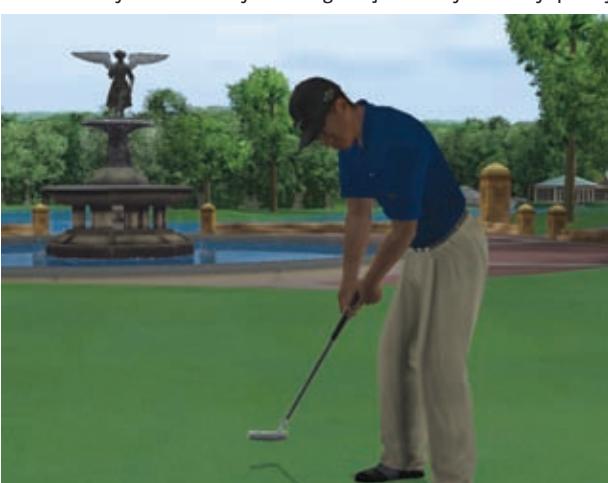
Tabii ufak tefek aksamlar ve kaçınılmaz tekrarlar oyunu şuursuzca oynamanıza, bir Pazar sabahını kahvaltıyı kaçıracak kadar uzun süre yataktı, PSP'nizle göz göre geçirmenize engel olamıyor. Her zamanki gibi Lemmings kaçıyor, biz kovalıyor (kafife uğruna sattım cümleyi).

NOTU: 7/10

TIGER WOODS PGA TOUR 06

Golf benim için bir yaşam biçimi!

SİSTEM: PSP YAPIM: EA Sports DAĞITIM: EA Sports TÜR:Spor



Sayfayı golf hakkında atıp tutarak tüketmeyeceğim. Çünkü bu oyunla biraz vakit geçirdikten sonra, uzaktan son derece durağan ve sıkıcı görünen golfün de kendi içinde bir dinamizmi olduğunu gördüm (geç kalmış bir keşif) ve tüm o gerilim yüklü sessizlik neredeyse ilginç bile geldi. Bu, kuşkusuz Tiger Woods PGA Tour 2006'nın başarısından kaynaklıyor.

TW06, hemen her platformda her yıl çıkan Tiger Woods serisinin ikinci PSP oyunu. İlkini oynamadığım için bir kıyaslama yapamıyorum

ama daha önce N-Gage versiyonunu oynamış biri olarak "Ben Tiger'ı yanlış tanımışım, meğer çok kadirinas bir kimseymiş kendisi" diyebilirim. Oyunda Tiger Woods'un kendisinden ziyade sahaların çeşitliliğine ve her biri için harcanan emeğe hayran kalyor insan. Gerçek bir golf sopasıyla atış yapmadığım için gerçekçiliğine dair konuşmasam da rüzgarın yönü, vuruş açısı ve hızı gibi detayların topun hareketine etkisinin birebir fizik kurallarına uygun olduğunu belirtmeliyim.

Şık bir oyun kabul edilen golfe çok yakışacak türden rahat, kullanışlı ve göze gerçekten sık görünen menüleri de TW06'ya korkarak baş-

layanları sakinlestirebilecek türden. Oyuna yabancılardan tek soğan, koskoca bir yeşil düzluğun ortasında tek başınıza bırakması. Elinizden tutup yol yordam gösterecek bir danışman sıkıntısı çekebiliyorsunuz. Ama eğer golf seviyorsanız, kurallarına aşınıysanız ve iyi görüninen bir oyun istiyorsanız, TW06 sizin bir sonraki oyuna kadar rahat rahat oylar.

NOTU: 8/10

CEBIT'TEN NE HABER?

Bu ay teknolojinin peşinde Almanya'yi şehir şehir dolaştım. Önce Dresden'de AMD'nin meşhur FAB36'sı, ardından Hannover'de Cebit fuarı ve son olarak Coburg'da Crytek ofisi. Bu ay AMD'nin fabrikasına yaptığım geziyle ilgili izlenimlerimi okuyabilirsiniz. Crytek'in dahi çocuğu Cevat ile oyunlarındaki teknolojiler üzerine yaptığımız heyecanlı sohbeti ise gelecek aya bırakıyoruz.

Peki ya Cebit? Dünyanın en büyük BT fuarından ne haberlerimiz var? Aslına bakarsanız hiçbir şey yok. Tamam, ilgi çekici birkaç şey vardı. Profesyonel oyun dünyasının son turnuvası KODE5 Cebit'de duyuruldu ve heyecanlı açılış karşılaşmaları yapıldı. Zamanında ACON'u gerçekleştiren ekip düzenlediği için KODE5'den hayli umitliyiz.

Ayrıca Samsung standında dünyanın en büyük Plazma TV'sinde X-Men III'ün yüksek çözünürlüklü fragmanını izledim ki inanılmaz bir deneyimdi. Wolverine sizinle aynı boyda olunca X-Men izlemek ayrı zevk veriyor insana.

Ama Cebit'de gördüğüm, üzerine konuşulmaya değer her şey bu kadar. Evet, GeForce 7900 duyuruldu ama zaten geçen ay haber yapmıştık. Ofise gelmişti bir tane bile. Evet, AMD'nin AM2 soketi duyuruldu ama bu da çoktan eskimiş bir haberdi. İnsan böyle bir fuara giderken birkaç sürpriz görmeyi umuyor. Açıkçası heyecan ve sürprizler açısından Cebit, E3'ün yanından bile geçemez. ■

Tuğbek Ölek

İNTernet KAFELERE INTEL DOPİNGİ

Burası Adeks mi?



Son zamanlarda platform yapısına yoğunlaşan ve kullanıcıların hayatını kolaylaştırılan çözümlere odaklanan Intel, şimdide internet kafelerin imdadına yetişiyor. Intel'in yeni platformunun ismi Intel Ağ Yönetim Platformu ve sadece kafelere özel donanım değil, çok özel bir yazılım da içeriyor.

Bu sayede internet kafeler hem ucuza kendi yapılarına uygun donanım satın alabiliyor, hem de kafelelerini çok daha kolay yönetiyorlar. Intel Ağ Yönetim Platformu sayesinde tek bir bilgisayar üzerinden bütün kafedeki bütün bilgisayarlar formatlanabiliyor, yeniden kurulabiliyor. Üstelik bu işlem ağ bağlantısında sıkıntı yaşanmamada yapıyor. Gerçi bu çok yeni bir teknoloji değil. Ama Intel oldukça geliştirmiş ve sistemdeki bir bilgisayara yapılan değişikliği diğerlerine uygulayabılı hale getirmiştir. Mesela bir bilgisayarın sürücüsünü güncellediniz veya bir oyuna yama kurdunuz. Sistem bir iki tıklama ile bu değişikliği bütün bilgisayarlarda uyguluyor. İşte bu gerçekten yeni ve kafe sahiplerinin hayatını kolaylaştıracak bir gelişme. Ayrıca sistem bir bilgisayardan fare veya web kamerası söküldüğünde kafe yöneticisini uyararak hırsızlıkların önüne geçiyor.

Intel bu yeni platformunun tanıtımını da bir internet kafe de, İstanbul'un meşhur Adeks'inde yaptı. Bu toplantıların ilginç yanı yapıldığı yer değil o yerin ne hale geldiğidi. Intel Ağ Yönetim Platformu'nun ilk üyesi için Intel, Adeks'in dört bir yanını dijital baskılarla süslemiştir. Asıl heyecan verici olan ise üst kattaki oyun bölümüydü. Bütün duvarları oyun karakterleriyle bezenen Adeks gerçektenambaşka bir mekâna dönüştürüdü. Özellikle de World of Warcraft odası kelimenin tam anlamıyla nefes kesiciydi. Duvardaki dev Azeroth haritasının altında oynamak ayrı bir zevk olsa gerek. Eğer bugünlerde yolunuz Beşiktaş'a düşerse, Barbaros bulvarından yukarı çıkarken sol koldaki Adeks'i ve özellikle de üst katını mutlaka ziyaret edin. ■

AMD FAB36

Dünyanın en gelişmiş fabrikasına gittik. Pek bir eğlendik.



AMD'yi en başından beri soğuk bulmuştum. Logosu, sitesi, reklamları falan hep Amerikan tarzı bir soğukluğa sahiptir. AMD'de kendinizle özdeşlestirecek bir yan bulamazsınız. Dresden'deki yeni fabrikaları FAB36'ya giderken aklımdan geçenler bunlardı. Açıkçası sıkıcı bir gezi bekliyordum ve aklım daha çok, sonrasında gideceğim Crytek ofisindeydi.

Ama daha Dresden'e vardığımızda bu geziye isinmaya başlamıştım bile. Alman standartlarına göre küçük ve fazlasıyla sıcak bir şehir bu. İkinci Dünya Savaşı sonunda en büyük yıkımı yaşasalar da, pes etmemiş, şehirlerini olduğu gibi baştan inşa etmişler. Dresden deyip geçmeyin. Zamanında poşet çayı, sutyeni bulmuş bir mucitler kenti bu. Bugün ise Avrupa'nın bir numaralı silikon üreticisi.

Fabrika yolları

Sabah erkenden kalkıp AMD Fab36'ya yoldağımızda hala beni orada bekleyenleri hayal etmekten uzağım. Ancak fabrika ufukta belirdiğinde büyülüğu ile beni etkilemeye başlıyor. Aslında burada biri 2000 senesinde diğeri ise bu sene bitirilmiş iki fabrika bulunuyor. Tesis öylesine büyük ki, elektrik yetistirebilmek için 30 Megawatt gücünde iki gaz santrali kurmak zorunda kalmışlar. İstanbul'daki bütün büyük statları içine alacak kadar büyük. Tesiste 3000 kişi çalışıyor ama herhalde işlemci değil de gömlek üretseler rahat 10.000 kişi çalışabilirdi. Ama AMD marka gömlek giyer miydi bileyemiyorum.

Ama asıl eğlence ise bizi



İçeride laboratuarlarda bekliyor. İlk gezdigimiz "Materyal Analiz Laboratuvarı"nda, onlarca devasa elektron mikroskopu vardı.

Devasa dediysem, ebatları küçük bir odayı kaplayacak kadar büyük demek istedim. Bu cihazlardan NVIDIA'nın genel merkezini gezdigimde de görmüştüm. Ama AMD'ninkiler kesinlikle çok daha iyi. Asıl güzel yanları ise on binlerce kez yakınlaştırdıkları görüntülerde saç telinden defalarca küçük kesikler alabilecekleri. Böylece küçük kesme işlemini ne ile yapabilirsiniz? Maket匕aginiñ işe yaramayacağı kesin. Bu cihazlar işlemcileri ion ışınları kullanarak kesiyor!

Mühendisler hedefi belirleyip ateşe bastığı an ion bombardımanı göz açıp kapayana kadar mükemmel yarıklar açıyor işlemciler üzerinde. Bunu izlemek eğlenceli olsa da yıllarını bilime verip, milyon dolarlık o cihazın başına oturmuş mühendisin amacı eğlenmek değil elbette. Bu yöntemi kullanarak işlemcinin katmanlarına inip, üretimde sorun olup olmadığına bakıyorlar. Düşünüyorum da bu ion ışınlarının uydudan ateşlenen büyükleri olsa kolayca Tuzla'dan şileye yeni bir İstanbul boğazı açabilir. Ama o zaman ismi "Ion Beam" değil "Ion Cannon" olur değil mi? Ah ah, güzel C&C... Ah Westwood, zamanında bu silahı kafanızdan uydurmamışınız demek ki.

R2-D2'nun kardeşleri

Materyal Analizi Laboratuvarından çıkış APM Laboratuvarına giriyoruz. Bu bende C&C'den çıkış Star Wars'a girmiş etkisi yaratıyor. Bu nispeten küçük oda işlemci üretiminde kullanılan çeşitli makinelerle dolu. Ama benim gözüm onlarda değil, ağızım açık tavana bakıyorum. Çünkü tavanda 7-8

tane droid fildir fildir dönüyor. Hani Star Wars'da jeneratör droidleri vardır ya paytak paytak yürüyen. Onlara motor takip tavandaki raylara geçirmişler sanki. Allah'ım ne sevimli yaratıklar! Odanın içinde filfir fildir dönüyorlar, wafer kutularını bir makineden diğerine taşıyorlar. Ba-

zen birinin işi oldu mu, diğerleri arkasında uslu uslu bekliyor. Yani Star Wars'daki jeneratörler gibi şaşkın şeyler degiller (gerçi öyle olsalar daha sevimli olabilirlerdi). İçimden "AMD'de çok Star Wars hayranı olmalı" diyorum. Acaba yeterince sizlansam droidlerden birini evde beslememe izin verirler mi? Ne güzel sofrayı kurup toplardı.

Sonra sorumlu mühendis sistemlerini anlatıyor ve büyüğünü bozuluyor. Bunlar droid değil, merkezi kumandaya (ki güçlü bir yapay zekâ kendisi) bağlı taşıma robotları. Eskiden işlemcileri çalışanlar ellerinde taşırmış. Ama bu hem yavaş, hem de riskliydi. Her kutuda 10 binden fazla işlemci çekirdeği olduğunu söylesem riski daha iyi anlaysınız sanırım. Bu yüzden taşıma işi hem daha hızlı hem de daha güvenli olan robotlara bırakılmış.

Ben bu güzel geziye işlemcilerin üretiltiği temiz odalara girip astronot kıyafetlerimizle bilumum maskaralık yaparak son vermemi umuyordum. Ama maalesef bu temiz odalara sadece çalışanları sokuyorlar. Üzüldüğümüz ama keyfimizi yerine getirmek için bize yemek ismarlıyorlar. Açık büfe yemek, hem de fabrikanın orta yerinde. Yok, ben bu AMD'yi çok yanlış tanımiş demek ki. Çok eğlenceli insanlarım. Sonra Küçük(!) bir basın toplantısı yapıyorlar (4 saat kadar). Ben her uzun toplantıda olduğu gibi uymaya hazırlanıyorum. Biliyorsunuz yaparım. Hatta ısrarla battaniyeleri olup olmadığını soruyorum. Ama ben aklı karışık bir mühendis beklerken karşımıza Türkiye'den de sorumlu üst seviye yönetici Pierre çıkyor. Bir yandan kendi teknolojilerini anlatırken bir yandan da inceden inceye, zekice Intel'le öyle güzel dalga geçiyor ki toplantı boyunca kahkahalar hiç durmuyor. Arada dayanamayıp "Bu adam Cem Yılmaz'dan iyiyi!" diyorum. Lise öğretmenim matematiği böyle anlatısa üniversitede 8 sene üst üste çakmazdım.

İçeride resim çekemediğimden, gezimi tek hatırılaştırmamızı soğuk hava ve kar yağışı altında fabrika girişindeki AMD logosunun önünde poz vererek bitiriyoruz. Hala kendi kendime diyorum: "Ben bu AMD'yi yanlış tanımişim, bunlar çok eğlenceli adamlarım". ■



ADIDAS +CHALLANGE

Ayakkabıya işlemci koyduğu günden beri Adidas'ın yeri bizim için ayırdır. Ne de olsa ayaga giyilen ilk donanımı ürününü ürettiler. Ama anlaşılan o ki Adidas'ın bilgisayar sektörüyle tek benzerliği bu değil. Simdi de WCG ve CPL'e nazire yaparcasına gençler arasında kendi turnuvası, +Challange'ı düzenliyor.

Ama yanlışlayın bu bizim bilgisayar başı turnuvalarımızdan değil. Ayağınıza ayakkabınızı çekip, yeşil sahalarda ter attığınız gerçek

bir futbol turnuvası. Sadece 13-16 yaş arası gençler katılıbiliyor ve her ülkenin en iyilerinden kurulan takımlar, Temmuz ayında Berlin'de düzenlenecek finalerde ülkelerini temsil ediyor. Eğer ilginizi çekiyorsa 23 Nisan'a kadar www.adidaschallange.com adresinden kaydınızı yapabilirsiniz. ■



PINNACLE PCTV 100E / PCTV 110I / PCTV 400I

MCE mi yoksa PMC mi?

Üretim : Pinnacle www.pinnaclesys.com

İthalat : SKY www.sky.com.tr

Fiyatı : 100e/106\$ +KDV, 110i/93\$ +KDV, 400i/106\$ +KDV

Geçtiğimiz aylarda size uzun uzun Windows Media Center Edition'dan bahsettiğim ve bir MCE sistemi kendinizin kuramayacağınızı söyledim. Ama geçen ay Pinacle'in birbirinden güzel TV Kartlarını görünce kendimiz bir deneme yapalım istedik. Sonuçta siz kendiniz Windows MCE alamasanız da bu kartları kullanarak bir bilgisayarıya kendi konfigürasyonunuza MCE sistem hazırlatabilirsiniz.

Pinnacle'in kartlarını incelediğinizde ilk derdiniz hangi ürünün size uygun olduğunu seçmek. Sonuça çok fazla seçenek var ve özelliklerini ayırt etmekte zorlanabilirsiniz. Biz bütün modelleri değerlendirdikten sonra içlerinden içinde karar kıldı. Önce bu kartları kısaca tanıyalım.

Pinnacle PCTV 100e

İlk PCTV oldukça küçük olan harici bir model. Bu model aslında MCE uyumlu olarak tanıtılmamış. Ancak biz işe girişmişken harici modelleri atlamak istememişti. Pek kimseler farkında olmasa da USB 2.0 kullanan bu kartlar da oldukça iyi performans veriyor ve TV kaydı yapabiliyor.

Pinnacle PCTV 110i

İncelediğimiz üç ürün içinde MCE sistemler için en uygun bulduğumuz PCTV 100i oldu. Uydu kartı olmadığı için Turksat ve Hotbird gibi uyduları izliyorsanız bu ürünü kullanamıyorsunuz. Ancak Kablo TV yayınları ile uyumlu ve S-Video ve RCA girişleri Digiturk alıcısını bağlayabilmenizi sağlıyor.

Pinnacle PCTV 400i

MCE uyum logosuna sahip olmayan PCTV 400i'nin özelliği dijital uydu yayınlarını alabilmesi. Böylece Turksat ile kullanabiliyorsunuz. Ancak S-Video girişi olmadığından başka video kanallarını bağlayamamanız önemli bir eksidir.

Ürünlerden kısa kısa bahsettiğinden sonra gelelim kendi kurduğumuz MCE sisteme. Bu işte aldığımız ilk ders MCE uyumlu olduğu belirtilmemiş ürünler kullanmamak. PCTV 110i'yi sorunsuzca MCE'ye tanıtırken, diğer iki model kâh çalışıdı, kâh çalışmadı, kısacası başımızı bir hayli ağırttı. Ancak PCTV 110i'nin sürücülerini tanıttıktan sonra MCE sistemimiz kendisi kullanmaya başladı.

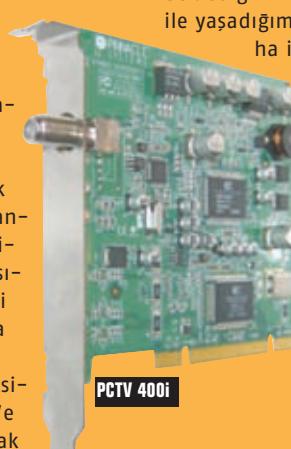
Karşılaştığımız ikinci sorun MCE'nin sistem gereklilikleri oldu. İlk önce 2.4GHz Pentium 4 ve 1GB RAM'e sahip, ortanın biraz altı bir SFF sistem denedik. Ancak



PCTV 100e



PCTV 110i



PCTV 400i

MCE'nin menülerinde dolaşmak, TV izleyip kaydetmek bir hayli zor oldu.

Sistem sık sık kısa donmalarla işimizi zorlaştırdı. Daha sonra 3.2GHz işlemciye geçince sorunlar toptan çözüldü. Bu yüzden MCE sistem kurarken ilk dikkat etmemiz gereken güçlü bir işlemci sahip olması. Hatta mümkünse çift çekirdekli bir işlemci seçmelisiniz.

Pinnacle Media Center

Bizi bir hayli uğraştırsa da sonunda piyasada hazır bulunan sistemler kadar iyi bir MCE sistem kurmayı başardık. Ama yeni bir ikilem bizi bekliyor: Pinnacle'in kendi MediaCenter yazılımını kullandığımızda, MCE'de olmayan bazı kritik özelliklerle karşılaşırız. Bunların en önemlisi direkt olarak sabit diske DivX video kaydı yapabilmekti.

Genel olarak MCE daha sağlam çalışan, daha çok özelliğe sahip bir çözüm.

Ama MCE'nin en önemli özelliği olan medya servisleri hala ülkemizde çalışmıyor. Bu da onun değerini bir hayli azaltıyor. Üstelik MCE'de kaydettiğiniz programları saklamak büyük dert. MCE kendine has bir format kullanıyor ve videoları önce AVI'ye, ardından da DivX'e çevirmek saatler sürüyor. Hâlbuki Pinnacle MediaCenter ile bu çok daha kolay.

Açıkçası Pinnacle'in son ürünlerini ve MediaCenter yazılımını baktığımızdan daha iyi ve sorunsuz çıktı. Geçmişte TV kartları ile yaşadığımız sorunlar düşünülence bu ürünler bugün çok daha iyi bir noktada. Bu yüzden Windows MCE'yi bir yana bırakıp, bu üç üründen kullanım ihtiyacınızı karşılayan birini alıp tatmin edici bir multimedya deneyimi yaşayabilirsiniz. Eğer uydu kullanımyor ve Windows MCE'nin daha temiz çalışan ara yüzünü istiyorsanız PCTV 100i'yi tavsiye ederim. Bu iş için biçilmiş kaftan. ■

Performans: 4/5

Fiyat: 3/5

Artılar: Kendi Media Center'i çok iyi, PCTV 110i MCE ile iyi çalışıyor.

Eksiler: Hiç biri tüm yayınlarla uyumlu komple bir çözüm değil.

PENTAX OPTIOX

Hareketli bir kamera

Üretim : Pentax www.pentax.com

İthalat : Bükey www.orhanbukey.com.tr

Fiyatı : 280\$ +KDV

İlk gördüğünüzde Pentax OptioX'in sıra dışı tasarımları sizin şaşırabileceğiniz kadar. Hatta üzerindeki koca "Pentax" logosu olmasa bir dijital kamera olduğundan şüphe edebilirsiniz. Birbirine bağlı iki kutuya benzeyen tasarımın asıl amacı cihazın enteresan görünmesinden çok fotoğraf çekeren ekran ile lensin açısını değiştirmek işinizi kolaylaştırmaktır.

3x optik zoom'a sahip lensin ve flaşın bulunduğu sol taraf eksenin etrafında 270 derece dönebiliyor. Böylece lens ile LCD ekranı OptioX'in aynı yüzeyine getirebiliyorsunuz. Bu ne işe mi yarıyor? Elbette kendi resminizi çekmenize. Özellikle tek başınıza seyahat ediyorsanız, bunun nasıl önemli bir özellik olduğunu biliyorsunuz. Düşünseneze Paris'e gitmişsiniz ve Eiffel Kulesi ile bir resminiz olsun istiyorsunuz. Ama çevredekiler herkes ya Fransız ya Japon. Tüyler ürpertici.

OptioX'in hareketli yapısının yanında diğer önemli özellikleri işıkta iyi sonuç vermesi ve renklerinin kalitesi. Hele bu ikisi bir araya gelince, yani gün batımında resim çekince harika sonuçlar elde ediyorsunuz.

Ürünün zayıf yönleri de var maalesef. Bunların



başında alışana kadar size hayli poz kaçırın menüsü geliyor. Az tuşla çok iş yapmayı derken kullanışız menüler yaratmış Pentax. Ayrıca cihazın pil ömründen de pek memnun kalmadım. Şarj edilebilir Li-Ion piller iyi bir özellik ama piliniz bittiğinde eve dönüp cihazı şarj etmek dışında bir alternatifiniz kalmıyor.

Genel olarak bakınca OptioX sık, yetenekli ve farklı bir dijital kamera. Ama kendisi ekseninde dönebilmesi sizin hiç etkilemediye, yakın performans verebilecek bir kamerayı daha hesaplı fiyatla bulabilirsiniz.

■

Performans: 4/5

Fiyat: 3/5

Artılar: Dönebilin yapı, gece çekimleri ve renkler iyi

Eksiler: Kullanışız menüler, düşük pil ömrü



ÖDÜLLÜ ANKET

Anketimize Katıl

Logitech MediaPlay Kablosuz Fare Kazan

Ankete katılmak çok kolay

www.level.com.tr/okuranketi adresine gir

Şifreye "mediaplay" gir. Sadece 20 soruyu cevapla

Anketi dolduran 150. 750. ve 1500. okurlarımız

bu şahane fareyi kazanacak.

Logitech MediaPlay Wireless Mouse

- Hem Fare Hem Uzaktan Kumanda
- Ücretsiz MediaCenter yazılımı ile PC'nizi multimedya merkezine çevirin
- Bütün medyalarınızı uzaktan kumanda edin
- Mini USB alıcı ile kolay kullanım
- Tek pil ile 6 ay kullanın

Belirtilen hediyeleri kazanmak için ankete eksiksiz ve doğru olarak doldurmuş olmanız gerekmektedir.

Ödüller size ulaştırılabilmemiz için adres ve telefon bilgilerinizi eksiksiz girmelisiniz.

Hediye kazanan ankete eksiksiz ve doğru olmaması durumunda hediye bir sonra yollanan ankete sahibine verilir.

Sorularınıza vereceğiniz cevapların dürüst olması yeterlidir, olumlu cevaplar hediye kazanma şansınızı artırmayacaktır.



Piksel Arenası

Ekran kartları savaşında, kim ayakta kalacak?

Eski Roma'da halk eğlenmek için gladyatörleri bir arenaya atıp aslanlarla dövüştürmüşt (demek ki bilgisayar oyunları olmadan da insanlar şiddete eğilimli olabiliyormuş). Neyse ki Level ofisinin medeni insanları olarak bizim böyle bir tutkumuz yok. Biz eğlenmek için bütün ekran kartlarını toplayıp test sistemimizin canavar oyunlarıyla dövüştürüyoruz. Ve ancak en iyi skorları veren kartların yaşamaya hakkı vardır.

Ekran kartlarının birbirine giren çıkış tarihleri ne yazık ki bu eğlencemizde ne zamandır ertelemek zorunda bırakılmıştı bizi. Ama geçen ay gözümüzü kararttık ve arenamızı kurup gladyatör avına çıktıktı. Piyasada tükenmiş görünen birkaç model dışında aradığımız bütün kahramanları arenamıza soktuk. Gerçi bu teste NVIDIA'nın son modellerini görmeyi çok isterdik. Ancak ülkemizin kara delik gümrükleri 7600GT ve 7900GTX'i test etmemizi istemediler. Yine de yeni modellerden 7900GT'yi test etmeyi başardık.

Bu teste kartların performansına odaklıyoruz. Karşılaştığınız terimler ve ekran kartı alırken dikkat etmeniz gereken noktaları ise testimizden hemen ardından gelen Level ofisim El Kitabı'na bırakacağız. İstesiniz kan gövdeyi, shader efektleri FPS'leri götürmeden önce kartlarımızı parçalayarak edecek oyunlarımıza bir bakalım. Test yazılımlarımızı seçmeden önce elinizdeki bütün olasılıkları iyice değerlendirdik, onun üzerinde oyunu denedikten sonra, içlerinden ekran kartlarını en çok terleten üç tanesini seçtik.

3D MARK 2006

Futuremark'in bütün 3DMark serisi hem harika grafikleri hem de sistemi aşırı zorlaması ile bilinir. 3DMark06'da bugüne kadar gördüğümüz en zorlu test yazılımı. Üstelik kartları sadece düz FPS hesabı ile değil, desteklediği teknolojiler ve CPU'ya bıraktığı yük ile de değerlendiriyor. En güzel yanlarından biri Shader Model 3.0 ve HDR gibi son teknolojileri desteklemesi. Bu yüzden 3DMark06'da başarılı olan bir kartın, bu sene boyunca çıkacak bütün oyundarda sizin rahat ettireceğini söyleyebiliriz.

CALL OF DUTY 2 V1.1

Piyasadaki oyular içinde sisteminizi en çok zorlayanlardan birisi Call of Duty 2. İşi daha da eğlenceli yapmak için oyunda çarpışmanın en sıcak geçtiği bölümlerden birini seçtiğimiz ve haritanın bir ucundan diğerine Nazileri rüzgar gibi temizledik. Üstelik mazoist olduğumuzdan bunu zorluk derecesini yükselterek yaptıktı. Donanım testi yaparken eğlenmeyeceğiz diye bir kural yok ya.

Bu yüzden kesin olarak söyleyebiliriz ki bizim teste aldığımız demodan

sağ çıkan bir ekran kartı, Call of Duty 2'nin hiçbir noktasında takılmaz.

QUAKE 4 V1.3

John Carmack'ın elinden çıkma bir oyun olmadan hiçbir test tam sayılır. Biz de id'nin son oyunu testimizde kullanmayı uygun görduk. Bu oyunda da sistem zorlanması garantilemek için oyuncunun bulabildiğimiz en zorlu kısmından kendi demomuzu aldıktı. Ama açıkçası çok daha düşük tempolu ve grafik detaylı bir oyun olduğu için Call of Duty 2 kadar zorlanmadı sistemimiz.

Testimizde bu üç yazılımı seçmemizin önemli bir sebebi daha var: 3DMark06 ve iki oyumuz mevcut seçenekler içinde çift işlemci destegine sahip nadir yazılımlardı. Ekran kartı testi sırasında işlemcinin darboğaz oluşturup ekran kartlarının performansını gölgelemesi en büyük sorundur. Bunu yaşamamak için Intel'in çift çekirdekli son canavarı Extreme Edition 955'i kullandık ve yazılımlarımız da çift çekirdek destekli olduğundan CPU'ya düşen yük hiçbir zaman tehlikeli seviyelere yanaşmadı. Bellek dar boğazı olmasının içinde de 2 GB Kingston 667MHz RAM kullandık. Değerlerin ideal seviyelerde kaldırdı emin olmak için test sistemine Logitech G15 klavye bağlayıp, klavye üzerindeki ikinci ekrandan RAM ve CPU iş yüklerini sürekli kontrol ettiğimizde. Anlayacağınız bu teste gördüğünüz skorlar tam olarak GPU performanslarını karşılaştırıyor.

Skorları değerlendirmeye başladan son bir uyarımız var. Büyüyük ağıbeylerinin yanında ezilmemeleri için alt seviye kartları ayrıca ve daha düşük ayarlarda test ettik. Bu yüzden skorlarının gözde fena görünmemesine kanmayın. Bu kartları üst seviye ekran kartlarıyla aynı ayarlarda test etsek herhalde hepsi orta yerinden ikiye çatıldı. Artık zamanıdır. Haydi oyular başlasın!

ÜST VE ORTA SEVİYE KARTLAR

3DMARK 06

İlk testimizde orta ve üst seviye kartlarımız, Anti Aliasing ve Anisotropic filtering olmadan 3DMark06'da yarışıyorlar.

X1900XTX testimizde açık ara lideri. Elimde NVIDIA hisseleriyle şütabloya bakıyor olsaydım herhalde hüngür hüngür ağlıyor olurdum. İlk üç sırankı ATI'da olması açık bir zafer olarak görünüyor. Ama unutmayın ki NVIDIA'nın en hızlı kartı 7900 GTX testimizde yok. Üstelik NVIDIA'nın baş altı kartı 7900 GT'nin, ATI'ın bir önceki en hızlı kartı

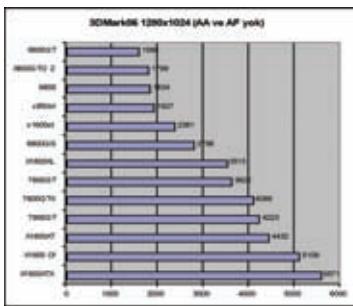


Marka	Sapphire	ASUS	Sapphire	ASUS	MSI
Model	X1900 XTX	EA1900CROSSFIRE/2DH/512M	X1800 XT	EN7900GT/2DHT/256M	NX7800GTX-VT2D256E
İthalat	Arena, Beko, Datagate	Boğaziçi, Çizgi	Arena, Beko, Datagate	Boğaziçi, Çizgi	Datagate, Multimedya
Web	www.sapphirotech.com/tu/	www.asus.com.tr	www.sapphirotech.com/tu/	www.asus.com.tr	www.msi.com.tr
Fiyat	610\$	659\$	370\$	352\$	Firmayı Arayınız

TEKNİK BİLGİLER

Grafik İşlemci	Radeon X1900 XTX	Radeon X1900 Crossfire	Radeon X1800 XT	GeForce 7900 GT	GeForce 7800 GTX
Bellek / Bellek veriyolu	512MB/256-bit	512MB/256-bit	256MB/256-bit	256MB/256-bit	256MB/256-bit
İşlemci / Bellek frekansı (MHz)	650MHz/1,5GHz	625MHz/1,45GHz	625MHz/1,5GHz	450MHz/1,3GHz	430MHz/1,2GHz
Ortalama Performans Değerlendirmesi					
Level Performans Notu	100	92.3	81.3	79.8	68.6
Test Sonuçları (1280x1024)					
3DMark06 SM2	2279	2170	1817	1809	1730
3DMark06 SM3	2590	2451	1830	1789	1705
3DMark06 3DMark	5571	5109	4432	4223	4088
3DMark06 4xAA 4xAF SM2	1884	1770	1563	1387	1313
3DMark06 4xAA 4xAF SM3	1845	1736	1386	X	X
3DMark06 4xAA 4xAF 3DMark	4496	4142	3717	X	X
Call of Duty 2 4xAA AF	45.4	43.4	40.3	31.1	30.3
Quake 4 Ultra Quality 4xAA	92.1	80.6	67.3	95	59.2
ALTERNATİF	ASUS EA1900XTX/2DHT/512M (649\$)	Sapphire X1900 Crossfire (610\$)	ASUS EA1800XT/2DHT/512M	X	X

Uyarılar: Piyasadan kalkma eğilimindeki ürünlerde alternatif belirtilememiştir. Test sonuçlarındaki "X" işaretli kartın testi gerçekleştirilemediğini gösterir. Belirtilen fiyatlara KDV dahil değildir. İthalatçı Telefon



X1800XT'ye kafa tutması hiç fena değil. Ben 7900 GT'nin 7800 GTX'den daha iyi performans vermesini beklemiyordum açıkçası.

Eğer 7900 GTX testimizde olsa X1900 XTX'e yakın bir performans verebilirdi ama gelebileceğini hiç sanmam. Maalesef bu aylık bunu tam olarak bilemiyoruz. "Mutlaka öğrenmemeliyim!" diyenler gidip havalimanı gümrük müdürlüğüne başvurabilir. Kartları alıkoymaklarına göre test de ediyorlardır herhalde.

NVIDIA en üst seviyede yetim kalsa da skorlara bir göz atınca orta seviyenin üstünde 6800GS ve üst seviyenin altında 7900GT ile liderliği elinde tuttuğunu görüyoruz. Orta seviyenin altında ise X800 GT02 diğerlerinden daha iyi bir alternatif gibi.

Şimdi toplam 3DMark skorunu bir kenara bırakıp Shader Model 2.0, yani DirectX 7.0 destekli oyun performansına bakalım.

Testin seviyesi DirectX 7.0'a düşüğünde skorlarda çok büyük bir değişiklik olmadı. En önemli fark 7900 GT'nin X1800 XT ile arasındaki fark iyice kapatmış olması. 7800 GTX'in de onlara biraz yaklaştığını görüyoruz. ATI'nın kazanımları ise daha aşağıdaki X850 ve

X800 GT02'de. Bu kartların bir önceki teste daha aşağılarda yer almalarının sebebi SM 3.0 destegine sahip olmamalarıdır. Bu yüzden SM 2.0 testinde performansları arttı.

Bakalım katların daha yeni oyunculara göre performansı, yani Shader Model 3.0 test sonuçları nasıl?

Shader Model 3.0'a gelince bu destege sahip olmayan X800 GT02 ve X850 XT sınıfta kalıyor. Ancak geriye kalan ATI'ların bir parça avantaj kazandığını söyleyebiliriz. 3DMark06'daki son kışkırtma için ortamı biraz daha ısıtip, Anti-Aliasing ve Anisotropic Filtering'i devreye sokuyoruz.

Anti-Aliasing ve Anisotropic Filtering'i açmak sıralamada çok büyük

değişiklik yaratmadı. Gördüğümüz ilk fark 7800GT'nin X1800 XL'nin gerisine düştüğü. Ayrıca X850 XT ve X800 GT02 bu teste bir hayli yükselp X1600'ü bile geçiyor. Bu da daha ilk testten gözümüze giren X800 GT02'yi boşuna övmemiğimizi gösteriyor. Sonuç olarak AA ve AF genelde ATI'a daha fazla yarır.

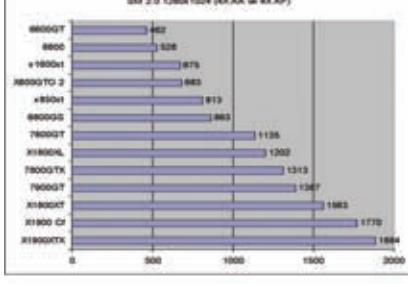
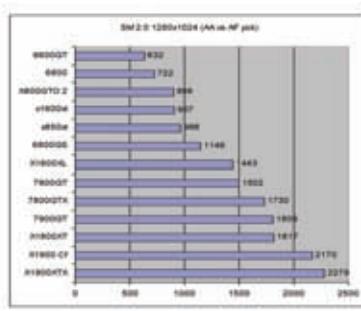
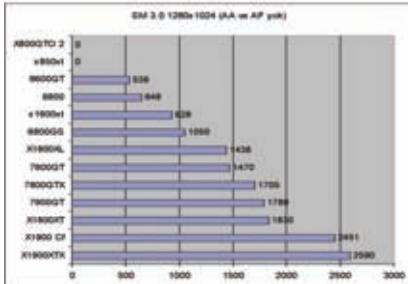
Gönül isterdi ki AA ve AF'yi aştığımız bu testin, SM 3.0 ve 3DMark skorlarını da verelim. Ancak aynı anda Anti-Aliasing ve HDR çalıştırımayan NVIDIA kartlar, SM 3.0 testlerinde minden sınıfta kalıyor. Bu da 3DMark06 testlerini tamamlarken tüm NVIDIA kartların hanesine yazdığımız büyük bir eksik puan. Hali hazırda kullandığımız bir teknolojiyi kapatmamıza yol açacaksa, yeni teknolojiler ne işe yarar ki?

ÜST VE ORTA SEVİYE KARTLAR CALL OF DUTY 2 V1.1

Geldik bu yazda ekran kartlarının en zor sınavı vereceği teste. Kartların takılıp durduğu, oyunu çalıştırımda zorlandığı bir test ariyorsanız, doğru yerdesiniz. Bakalım CoD 2'de kimler sınıfta kalacak.

Kartların sıralaması 3DMark06 testlerini hatırlatsa da önemli farklar var. Bunların başında GeForce 7900 GT'nin ilk üç sıradaki Radeon'ların bir hayli gerisinde kalması geliyor. Ayrıca X850 XT'nin yıldızı da bir hayli parlaklı ve fiyatına yarış bir performansa biraz daha yaklaşmış görünüyor.

Bu testin enteresan yanılı üç Radeon dışındaki kartların bu ayarlarda Call of Duty 2'yi takılmadan oynamaması. Demek ki 1280x1024 ve Anti-Aliasing ayarları için ekran kartına



MARKA	Asus	Palit	Winfast	Sapphire	Winfast
Model	EAX1300PRO/TD/256MB	7300 GS	6600LE	X550	6200TC
İthalat	Boğaziçi, Çizgi	Penta	Multimedya	Arena, Beko, Datagate	Multimedya
Web	www.asus.com.tr	www.palit.com.tw	www.leadtek.com	www.sapphiresotech.com/tu/	www.leadtek.com
Fiyat	113\$	95\$	58\$	69\$	98\$
TEKNİK BİLGİLER					
Grafik İşlemci	Radeon X1300 PRO	Radeon 7300 GS	GeForce 6600LE	Radeon X550	GeForce 6200 TC
Bellek / Bellek veriyolu	128MB/128-bit	128MB/64-bit	128MB/128-bit	128MB/128-bit	128MB/32-bit
İşlemci / Bellek frekansı (MHz)	450MHz/500MHz	550MHz/810MHz	300MHz/500MHz	400MHz/500MHz	350MHz/700MHz
Ortalama Performans Değerlendirmesi					
Level Performans Notu	100	84.5	61.6	53.8	47.8
Test Sonuçları (1024x768)					
3DMark06 SM2	605	452	356	254	214
Call of Duty 2	21.2	16.1	11.6	11.1	11.1
Quake 4 High Quality	51.1	55.2	37.6	36.4	30

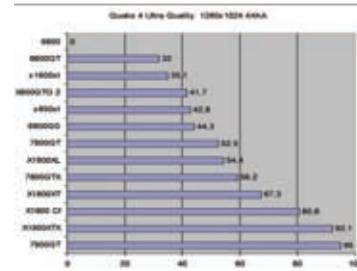
Üyeler: Belirtilen fiyatlarla KDV dahil değildir. İthalatçı Telefon Numaraları: Arena : 0212 364 64 64, Beko : 0212 288 08 44, Boğaziçi: 0212 217 29 29, Datagate : 0212 321 41 41, Multimedya: 0212 479 46 46, Penta: 0216 528 00 00

600\$ harcamak gerekiyor.

ÜST VE ORTA SEVİYE KARTLAR QUAKE 4 V1.3

Eğer Call of Duty 2'deki düşük performanslarınızı kararttırsa Quake 4'e al- diğimiz skorlarla biraz rahatlayabilirsiniz. Bakin kartlarımız Quake 4'e nasıl da hakimler.

Başa dedigim gibi insanı rahatlata bir test. Hem yüksek çözünürlük, hem Ultra Quality hem de, Anti-Aliasing ve yine de kartlarımız genel olarak iyi skorlar verdiler. Üstelik bu testimizde büyük bir bomba var: NVIDIA'nın yeni 7900 GT kartı, kendinden daha üst model olan üç Radeon'u birden geçip zirveye oturuyor. Belki testin sonucunu komple değiştiremez ama yine de NVIDIA için önemli bir zafer.



Bu testte ikinci sürprizi tüm çabağımıza rağmen GeForce 6800'ün çalışmamakta israr etmesi. Test sistemi- mizde Quake 4 çalışırımayan bir ekran kartı hakkında pek de iyi şeyler dü- şünemeyiz maalesef. Zaten skorları pek iç açıgi gitmeyen 6800 ömrünü dol- durdugu açıkça gösteriyor.

Orta ve üst seviye kartlarını şimdı madalya töreni öncesi dinlenmeye bırakalım ve alt seviye mücadeleşine geçelim.

ALT SEVİYE KARTLAR 3DMARK 06

Alt seviye kartları daha düşük çözünürlükte test edeceğiz ve sadece Shader

Model 2.0 desteklerini test ede- ceğiz. Sonuçta alt seviye bir kart HDR desteği olsa bile bunu çalış- tiracak performansa sahip değil- dir. Bu yüzden SM 3.0 destekleri pek de umurumuzda değil.

Düşük çözünürlüğe rağmen kartların genel skorları tam anla- milya facia. X1300 durumu idare

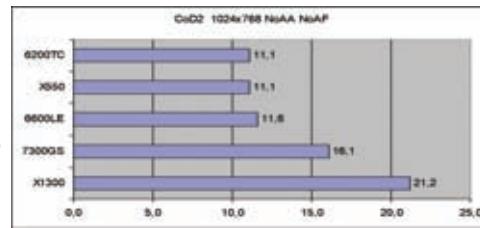
eder gibi gözükse de, piyasanın en popüler kartlarından GeForce 6200 TC'nin bu kadar düşük skor alması can sıkıcı. Bu test bile tek başına bu modelden uzak durulması gerektiğini gösteriyor.

ALT SEVİYE KARTLAR CALL OF DUTY 2 V1.1

Bakanım durum Call of Duty 2'de biraz düzeyecek mi?

Bu test ile durumun vahameti iyice ortaya çıkıyor. Bu kartların hiç biri Call of Duty 2'yi 1024x768'de 30 fps'de oynatamıyor. Bu da demek ki alt seviye bir

ekran kartınız varsa CoD 2'yi DirectX 7.0 se- çenegi ile oynamalısınız. Ama DirectX 7.0 modunda oyuncunun grafikleri



Duty'den daha iyi değil. Kaldı ki CoD 2'nin ilk oyuna tek üs- tünliği grafikleri.

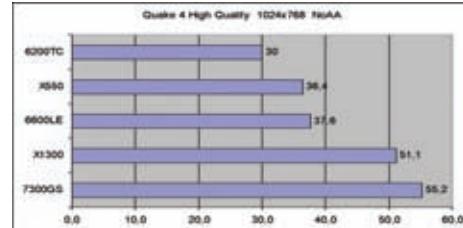
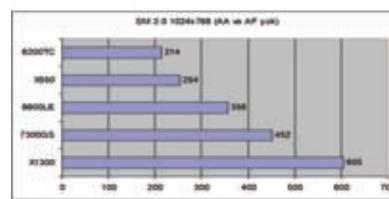
Bu teste X1300 çok iyi bir skorla açık ara lider ama bu onu kurtarmaya yetmiyor.

ALT SEVİYE KARTLAR QUAKE 4 V1.3

Geldik son testimize. Ödüllerini dağıtıp, arenayı boşaltmadan önce bakalım daha kolay olan Quake 4 testinde alt seviye kartlar ne yapacak.

Neyse ki bu teste kartlarınızın ikisi takılmadan testi tamamlaya- bildi. Demek ki alt seviye ekran kart- larıyla yeni oyuncuların bazılıları adam gibi oynana- biliyor. Bu teste

7300GS'in liderliği ele geçirmesi de NVIDIA adına sevindirici. Bu 7300GS'in X1300'e rakip olabileceğini gösteriyor. Ancak bu iki kartın arasında kalan kartlar için durum o kadar da iç açıgi değil. ■



KARAR ZAMANI

Artık hangi kartın ne kadar performans verdiği biliyoruz. Fiyatları da zaten en ba- sindan beri elimizde (sayfanın sonundaki tablo bulabilirsiniz). Artık tek gereken her seviye için birer ekran kartını en iyi ilan edip, onları Donanım Pazarı'nın başköşesine yerlestirelim.

Süper sistem için tercihimiz Sapphire Radeon X1900 XTX. Mevcut bütün teknoloji- leri destekliyor ve her testin tartışmasız birincisi. Elbette GeForce 7900 GTX'in teste ol- maması işini bir hayli kolaylaştırdı. Ama 7900 GTX, teknoloji olarak daha geride olduğunu iç, yakını performans verse bile varlığı seçimini değiştirmeyecekti.

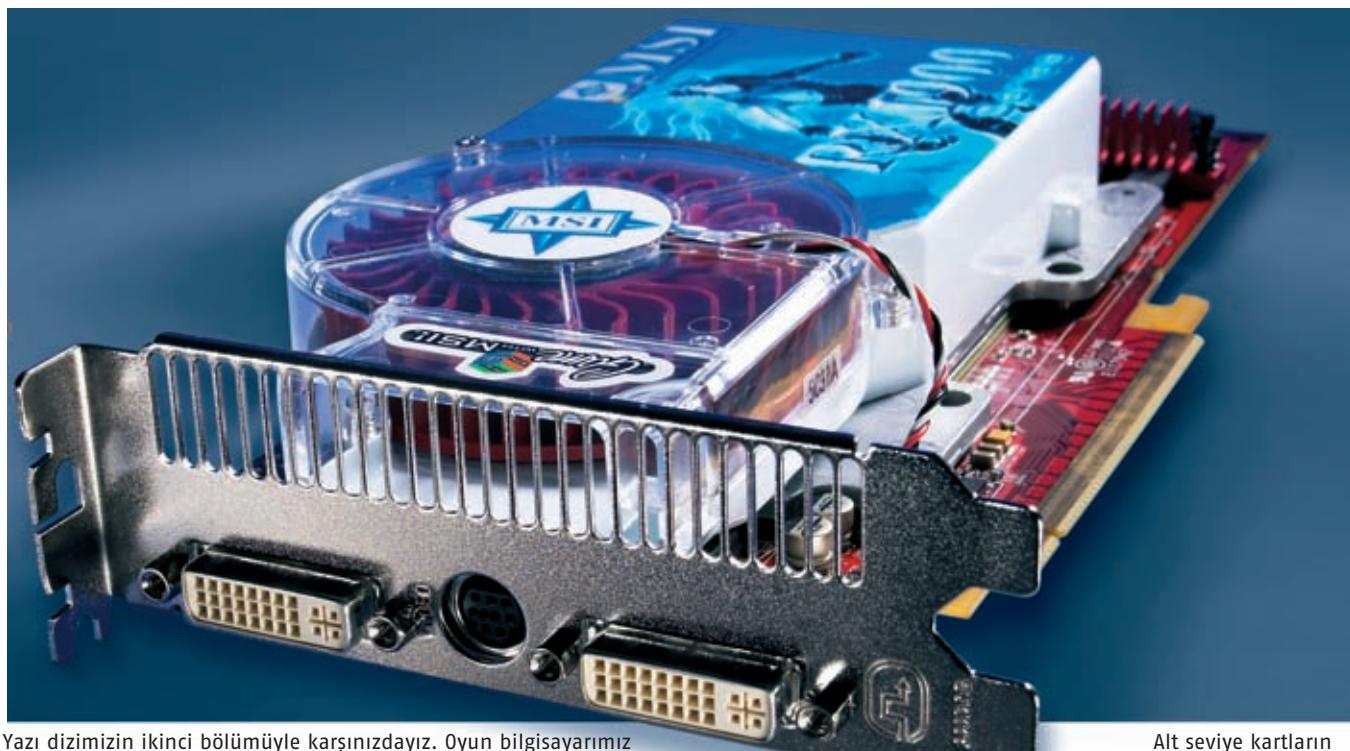
Orta seviyede tercihimiz Sapphire X1600 XT'den yana. ATI için ikinci bir zafer olsa da ilki kadar kesin değil. Çünkü GeForce 7600'ü ne yapabileceğini bilemiyoruz. Ama henuz piyasada olmadığına göre tercihimizi etkilemiyor.

Alt seviyede tercihimiz ise yine bir ATI. Asus X1300 Pro rakiplerine açık bir perfor- mans farkı attığı için açıkçası bu kararın vermektede hiç zorlanmadık. Bu teste ATI'ın daha avantajlı olduğu bastan belliydi. Ama açıkçası üçüncü yapacaklarını düşünü- missem. Görünen o ki X1800 serisinin başarısızlığının ardından hem ürün hem de fiyat olarak fazlasıyla hırslanmışlar. Biz onlardan Sezar zaferi bekliyoruk ama ATI, Neron gibi bütün şehri alev yakıyor.

			Shader	Ram bit	Ram tür	Dual	Slot türü	Çekirdek hızı	Ram hızı	
nVidia	GeForce 7 serisi	7900	7900 GTX	3.0+	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16	650 mhz	1,6 Ghz
		7900	7900 GT	3.0+	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16	450 mhz	1,3 Ghz
		7800	7800 GTX	3.0+	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16	430 mhz	1,2 Ghz
		7800	7800 GT	3.0+	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16	400 mhz	1 Ghz
		7800	7800 GS	3.0+	256 bit	GDDR3	Yok	AGP	375 mhz	1,2 Ghz
	GeForce 6 serisi	7600	7600 GT	3.0+	128 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16	560 mhz	1,4 Ghz
		7300	7300 GS	3.0+	64 bit	GDDR2	SLI	PCI-EX 16	550 mhz	810 mhz
		6800	6800 Ultra	3.0	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	550 mhz
		6800	6800 GT	3.0	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16/AGP	350 mhz	500 mhz
		6800	6800	3.0	256 bit	DDR	SLI	PCI-EX 16/AGP	325 mhz	700 mhz
	ATI	6800	6800 GS	3.0	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16/AGP	425 mhz	1 Ghz
		6800	6800 LE	3.0	256 bit	DDR	SLI	PCI-EX 16/AGP	325 mhz	300 mhz
		6800	6800 XT	3.0	256 bit	DDR	Yok	AGP	300 mhz	700 mhz
		6600	6600 GT	3.0	128 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16/AGP	500 mhz	1 Ghz
		6600	6600	3.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	300 mhz	500 mhz
		6600	6600 LE	3.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	300 mhz	500 mhz
		6500	6500	3.0	64/128 bit	DDR2	Yok	PCI-EX 16	400 mhz	700 mhz
		6200	6200 TurboCache	3.0	32 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16	350 mhz	700 mhz
		6200	6200	3.0	64/128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	300 mhz	275 mhz
	Radeon X1K serisi	X1900	X1900 XTX	3.0+	256 bit	GDDR3	Crossfire	PCI-EX 16	650 mhz	1,55 Ghz
		X1900	X1900 XT	3.0+	256 bit	GDDR3	Crossfire	PCI-EX 16	625 mhz	1,45 Ghz
		X1900	X1900 Crossfire	3.0+	256 bit	GDDR3	Crossfire	PCI-EX 16	625 mhz	1,45 Ghz
		X1800	X1800 XT	3.0	256 bit	GDDR3	Crossfire	PCI-EX 16	625 mhz	1,5 Ghz
		X1800	X1800 XL	3.0	256 bit	GDDR3	Crossfire	PCI-EX 16	500 mhz	1 Ghz
		X1800	X1800 Crossfire	3.0	256 bit	GDDR3	Crossfire	PCI-EX 16	500 mhz	1 Ghz
		X1600	X1600 XT	3.0	128 bit	DDR3	Crossfire	PCI-EX 16	590 mhz	1,38 Ghz
		X1600	X1600 Pro	3.0	128 bit	DDR2	Crossfire	PCI-EX 16	500 mhz	800 mhz
		X1300	X1300 Pro	3.0	128 bit	DDR2	Crossfire	PCI-EX 16	600 mhz	800 mhz
		X1300	X1300	3.0	128 bit	DDR2	Crossfire	PCI-EX 16	450 mhz	500 mhz
		X850	X850 XT PE	3.0	256 bit	DDR3	Crossfire	PCI-EX 16/AGP	540 mhz	1,18 Ghz
		X850	X850 Crossfire edition	3.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16	520 mhz	1,08 Ghz
		X850	X850 XT	3.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	520 mhz	1,08 Ghz
		X850	X850 Pro	3.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	500 mhz	1 Ghz
	Radeon X serisi	X800	X800 XT Platinum edition2.0	2.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	520 mhz	1,12 Ghz
		X800	X800 XT	2.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	500 mhz	1 Ghz
		X800	X800 XL	2.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	980 mhz
		X800	X800 Pro	2.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	475 mhz	900 mhz
		X800	X800	2.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	700 mhz
		X800	X800 GT0	2.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	700 mhz
		X700	X700 Pro	2.0	128 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	425 mhz	860 mhz
		X700	X700	2.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	500 mhz
		X700	X700 SE	2.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	500 mhz
	X600	X600	X600 XT	2.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	500 mhz	700 mhz
		X600	X600 Pro	2.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	600 mhz
	X550	X550	X550	2.0	64 bit/128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	500 mhz
		X300	X300	2.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	325 mhz	400 mhz
		X300	X300 SE	2.0	64 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	325 mhz	400 mhz

LEVEL Donanım El Kitabı

Bölüm 2: Ekran kartı seçimi
İşlemci, anakart ve RAM'i seçtik. Sıra geldi ekran kartını seçmeye.



Yazılımımızın ikinci bölümyle karşınızdayız. Oyun bilgisayarımız yavaş yavaş ortaya çıkarken sıra geldi en önemli parçalardan birini seçmeye, yani ekran kartına. Bu yüzden önceden uyaralım: Oyun için hazırlanan bir sistemde ekran kartına ayrılan para diğer parçaların hepinden yüksek olabilir. Bu yüzden ekran kartına iyi bir bütçe ayırmak gerektiğini baştan kabul etmeli ve ekran kartını seçerken daha titiz davranmalısınız. İsterseniz ekran kartlarının genel seviyelerini tanıyarak fikir edinmeye başlayalım.

Alt seviye kartların çoğu fiyat olarak 100\$'ın altındalar ama biz genellememizi yaparken 150\$'ın altındaki tüm ekran kartlarını bu sınıfta değerlendiriyoruz. Kısaca bu seviyenin kullanım amacı oyun oynamak değil ve oyunlarda performans sorunları yaşamamanız da doğal.

Orta seviye: Standart bir oyuncunun ideal ekran kartları bu sınıfta yer alır. "Fiyat/Performans" sınıfı olarak da adlandırılan bu sınıf, oyunculara aradıkları performansı, en makul fiyattan sunar. 150\$ seviyesinden başlayıp, 300\$ seviyesine kadar fiyatlar sahip olabilirsiniz. Performansları çok yüksek olmasa ve oyuncuların bütün ayarlarını açmanızı olanak vermese bile, orta seviye bir ekran kartı aldığınızda piyasadaki bütün oyuncuları oynayabileceğinizi bilirsiniz.

Üst seviye: Sıra geldi ekran kartlarının en elit tabakasına. Bu seviyeden bir karta sahip olmak için bütçenizin sağlam olması gerekiyor. Bu seviyenin düşük modelleri 300\$ seviyesinden başlar ve serinin en sağlam kartı 800\$ seviyesine kadar ulaşabilir. Üst seviyede bir kart ile bütün oyuncuları en yüksek ayarlarla oynayabileceğinizi bilirsiniz. Üstelik uzun süre ekran kartı yenilemenize gerek kalmaz.

1) Ekran Kartının Modelini Seçmek:

a) Ekran kartı seviyeleri ve özellikler:

Ekran kartları; "Giriş, Orta ve Üst" seviye olmak üzere üç seviyeden oluşur. Bu seviyeler arasında hem fiyat hem de performans olarak çok ciddi farklar vardır. Peki, biz oyuncular hangisi ya da hangilerini almalı?

Giriş seviyesi: Hafif işlerde kullanılmak amacıyla tasarlanmış, fiyatı düşük ekran kartlarıdır. Bu nedenle daha çok multimedya bilgisayarlarında tercih sebebidir. Oyunlardaki performansları düşüktür ve bazı oyuncuları hiç açmayıabilirler. 2-3 sene öncesinin eski oyuncularını oynamak size yetiyorsa bu seviyeyi kullanmanızda bir sakınca yok ama yeni oyuncular takip etmek istiyorsanız kesinlikle bu seviyeyi seçmemeniz gerekiyor.

b) Kart adından performans tahlili yapmak
Bir ekran kartını değerlendirirken bize en çok bilgiyi adı verir. Model ismindeki rakam ve harflerin her birinin bir anlamı vardır. Kimi bize seviyesini, kimi serisini, kimi ise modelini gösterir. İsteseniz şimdi bir kartı isminden tahlil etmeye de neyelim.

Model numarasını çözümlemek

Örnek olarak NVIDIA GeForce 7800GT'yi alalım. NVIDIA'nın kartın üreticisi, GeForce'un da ekran kartı olduğunu biliyoruz zaten. Bize bu kartı tanıtacak olan 7800GT'nin açılımı. Bir ekran kartının binler hanesinde bulunan rakam onun mensubu olduğu aileyi gösterir. Mesela bu kartımız GeForce 7 ailesinin bir

DİZİ İNDEKSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazılı altı ayrı bölümde, seri şeklinde hazırlayıp uygun gördük. Şimdi öbüümüzdeki aylarda anlatacağımız konuları sizlerle paylaşıyoruz.

Bölüm 1:
İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2:
Ekran kartı seçimi

Bölüm 3:
Donanım kurulumu

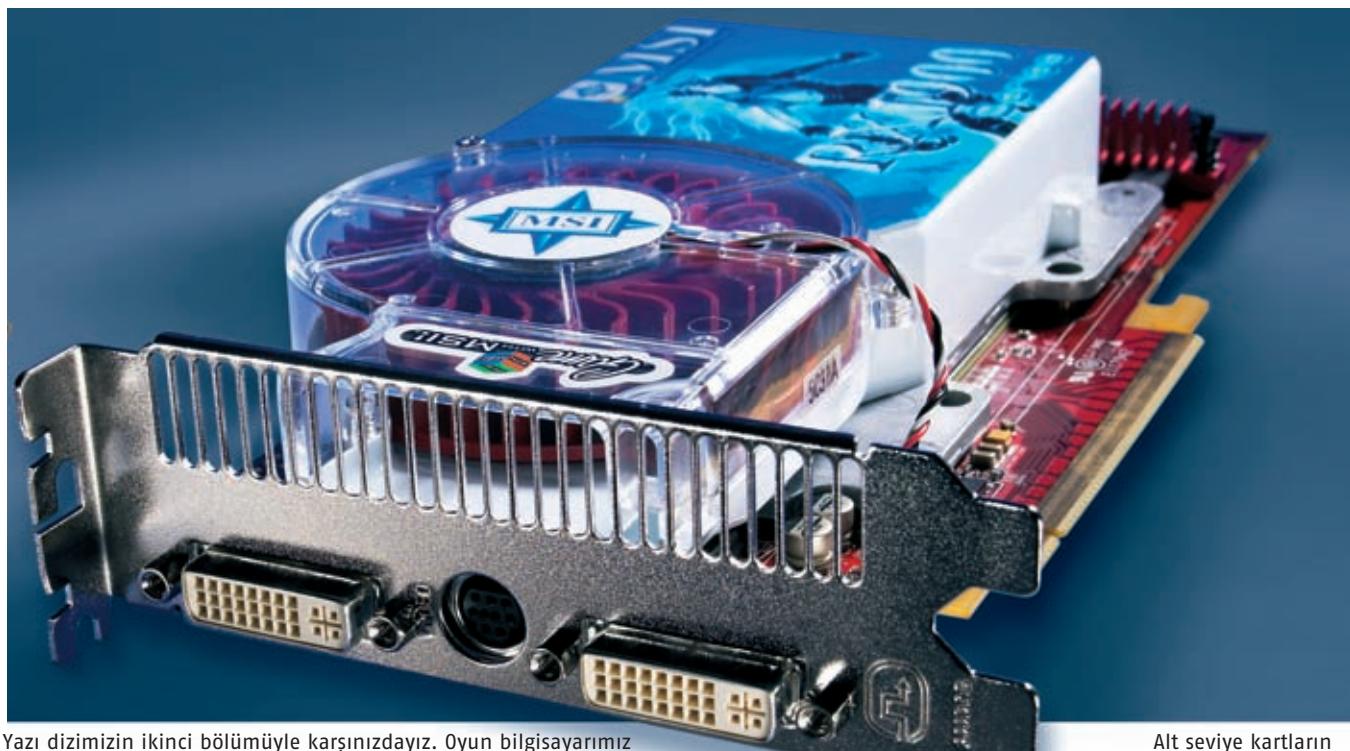
Bölüm 4:
Windows kurulumu

Bölüm 5:
Performans ayarları

Bölüm 6:
Genel sorunları giderme

LEVEL Donanım El Kitabı

Bölüm 2: Ekran kartı seçimi
İşlemci, anakart ve RAM'i seçtik. Sıra geldi ekran kartını seçmeye.



Yazılımımızın ikinci bölümyle karşınızdayız. Oyun bilgisayarımız yavaş yavaş ortaya çıkarken sıra geldi en önemli parçalardan birini seçmeye, yani ekran kartına. Bu yüzden önceden uyaralım: Oyun için hazırlanan bir sistemde ekran kartına ayrılan para diğer parçaların hepinden yüksek olabilir. Bu yüzden ekran kartına iyi bir bütçe ayırmak gerektiğini baştan kabul etmeli ve ekran kartını seçerken daha titiz davranışmalısınız. İsterseniz ekran kartlarının genel seviyelerini tanıyarak fikir edinmeye başlayalım.

Alt seviye kartların çoğu fiyat olarak 100\$'ın altındalar ama biz genellememizi yaparken 150\$'ın altındaki tüm ekran kartlarını bu sınıfta değerlendiriyoruz. Kısaca bu seviyenin kullanım amacı oyun oynamak değil ve oyunlarda performans sorunları yaşamamanız da doğal.

Orta seviye: Standart bir oyuncunun ideal ekran kartları bu sınıfta yer alır. "Fiyat/Performans" sınıfı olarak da adlandırılan bu sınıf, oyuncular aradıkları performansı, en makul fiyattan sunar. 150\$ seviyesinden başlayıp, 300\$ seviyesine kadar fiyatlar sahip olabilirsiniz. Performansları çok yüksek olmasa ve oyuncuların bütün ayarlarını açmanızı olanak vermese bile, orta seviye bir ekran kartı aldığınızda piyasadaki bütün oyuncuları oynayabileceğinizi bilirsiniz.

Üst seviye: Sıra geldi ekran kartlarının en elit tabakasına. Bu seviyeden bir karta sahip olmak için bütçenizin sağlam olması gerekiyor. Bu seviyenin düşük modelleri 300\$ seviyesinden başlar ve serinin en sağlam kartı 800\$ seviyesine kadar ulaşabilir. Üst seviyede bir kart ile bütün oyuncuları en yüksek ayarlarla oynayabileceğinizi bilirsiniz. Üstelik uzun süre ekran kartı yenilemenize gerek kalmaz.

1) Ekran Kartının Modelini Seçmek:

a) Ekran kartı seviyeleri ve özellikler:

Ekran kartları; "Giriş, Orta ve Üst" seviye olmak üzere üç seviyeden oluşur. Bu seviyeler arasında hem fiyat hem de performans olarak çok ciddi farklılıklar vardır. Peki, biz oyuncular hangisi ya da hangilerini almalı?

Giriş seviyesi: Hafif işlerde kullanılmak amacıyla tasarlanmış, fiyatı düşük ekran kartlarıdır. Bu nedenle daha çok multimedya bilgisayarlarında tercih sebebidir. Oyunlardaki performansları düşüktür ve bazı oyuncuları hiç açmayıabilirler. 2-3 sene öncesinin eski oyuncularını oynamak size yetiyorsa bu seviyeyi kullanmanızda bir sakınca yok ama yeni oyuncular takip etmek istiyorsanız kesinlikle bu seviyeyi seçmemeniz gerekiyor.

b) Kart adından performans tahlili yapmak
Bir ekran kartını değerlendirirken bize en çok bilgiyi adı verir. Model ismindeki rakam ve harflerin her birinin bir anlamı vardır. Kimi bize seviyesini, kimi serisini, kimi ise modelini gösterir. İsteseniz şimdi bir kartı isminden tahlil etmeye de neyelim.

Model numarasını çözümlemek

Örnek olarak NVIDIA GeForce 7800GT'yi alalım. NVIDIA'nın kartın üreticisi, GeForce'un da ekran kartı olduğunu biliyoruz zaten. Bize bu kartı tanıtacak olan 7800GT'nin açılımı. Bir ekran kartının binler hanesinde bulunan rakam onun mensubu olduğu aileyi gösterir. Mesela bu kartımız GeForce 7 ailesinin bir

DİZİ İNDEKSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazılı altı ayrı bölümde, seri şeklinde hazırlayıp uygun gördük. Şimdi öbüümüzdeki aylarda anlatacağımız konuları 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

			Shader	Ram bit	Ram tür	Dual	Slot türü	Çekirdek hızı	Ram hızı	
nVidia	GeForce 7 serisi	7900	7900 GTX	3.0+	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16	650 mhz	1,6 Ghz
		7900	7900 GT	3.0+	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16	450 mhz	1,3 Ghz
		7800	7800 GTX	3.0+	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16	430 mhz	1,2 Ghz
		7800	7800 GT	3.0+	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16	400 mhz	1 Ghz
		7800	7800 GS	3.0+	256 bit	GDDR3	Yok	AGP	375 mhz	1,2 Ghz
	GeForce 6 serisi	7600	7600 GT	3.0+	128 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16	560 mhz	1,4 Ghz
		7300	7300 GS	3.0+	64 bit	GDDR2	SLI	PCI-EX 16	550 mhz	810 mhz
		6800	6800 Ultra	3.0	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	550 mhz
		6800	6800 GT	3.0	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16/AGP	350 mhz	500 mhz
		6800	6800	3.0	256 bit	DDR	SLI	PCI-EX 16/AGP	325 mhz	700 mhz
	ATI	6800	6800 GS	3.0	256 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16/AGP	425 mhz	1 Ghz
		6800	6800 LE	3.0	256 bit	DDR	SLI	PCI-EX 16/AGP	325 mhz	300 mhz
		6800	6800 XT	3.0	256 bit	DDR	Yok	AGP	300 mhz	700 mhz
		6600	6600 GT	3.0	128 bit	GDDR3	SLI	PCI-EX 16/AGP	500 mhz	1 Ghz
		6600	6600	3.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	300 mhz	500 mhz
		6600	6600 LE	3.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	300 mhz	500 mhz
		6500	6500	3.0	64/128 bit	DDR2	Yok	PCI-EX 16	400 mhz	700 mhz
		6200	6200 TurboCache	3.0	32 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16	350 mhz	700 mhz
		6200	6200	3.0	64/128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	300 mhz	275 mhz
	Radeon X1K serisi	X1900	X1900 XTX	3.0+	256 bit	GDDR3	Crossfire	PCI-EX 16	650 mhz	1,55 Ghz
		X1900	X1900 XT	3.0+	256 bit	GDDR3	Crossfire	PCI-EX 16	625 mhz	1,45 Ghz
		X1900	X1900 Crossfire	3.0+	256 bit	GDDR3	Crossfire	PCI-EX 16	625 mhz	1,45 Ghz
		X1800	X1800 XT	3.0	256 bit	GDDR3	Crossfire	PCI-EX 16	625 mhz	1,5 Ghz
		X1800	X1800 XL	3.0	256 bit	GDDR3	Crossfire	PCI-EX 16	500 mhz	1 Ghz
		X1800	X1800 Crossfire	3.0	256 bit	GDDR3	Crossfire	PCI-EX 16	500 mhz	1 Ghz
		X1600	X1600 XT	3.0	128 bit	DDR3	Crossfire	PCI-EX 16	590 mhz	1,38 Ghz
		X1600	X1600 Pro	3.0	128 bit	DDR2	Crossfire	PCI-EX 16	500 mhz	800 mhz
		X1300	X1300 Pro	3.0	128 bit	DDR2	Crossfire	PCI-EX 16	600 mhz	800 mhz
		X1300	X1300	3.0	128 bit	DDR2	Crossfire	PCI-EX 16	450 mhz	500 mhz
		X850	X850 XT PE	3.0	256 bit	DDR3	Crossfire	PCI-EX 16/AGP	540 mhz	1,18 Ghz
		X850	X850 Crossfire edition	3.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16	520 mhz	1,08 Ghz
		X850	X850 XT	3.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	520 mhz	1,08 Ghz
		X850	X850 Pro	3.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	500 mhz	1 Ghz
	Radeon X serisi	X800	X800 XT Platinum edition2.0	2.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	520 mhz	1,12 Ghz
		X800	X800 XT	2.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	500 mhz	1 Ghz
		X800	X800 XL	2.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	980 mhz
		X800	X800 Pro	2.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	475 mhz	900 mhz
		X800	X800	2.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	700 mhz
		X800	X800 GT0	2.0	256 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	700 mhz
		X700	X700 Pro	2.0	128 bit	DDR3	Yok	PCI-EX 16/AGP	425 mhz	860 mhz
		X700	X700	2.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	500 mhz
		X700	X700 SE	2.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	500 mhz
	X600	X600	X600 XT	2.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	500 mhz	700 mhz
		X600	X600 Pro	2.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	600 mhz
	X550	X550	X550	2.0	64 bit/128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	400 mhz	500 mhz
		X300	X300	2.0	128 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	325 mhz	400 mhz
		X300	X300 SE	2.0	64 bit	DDR	Yok	PCI-EX 16/AGP	325 mhz	400 mhz

STRATEJİ USTASI



Eser Güven
eguven@level.com.tr

TEKRAR MERHABA

Bu ay sayfalarımızdaki oyun sayısı sizin şaşırmasın. Biz bu satırları yazarken ardi ardına birçok nefis oyun çıkırdı ve biz sizlere o oyunlar hakkında güzel yazılar hazırlayabilmek için acele etmememiz gerektiğini düşündük. Elder Scrolls IV: Oblivion, Keepsake, Godfather, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth bunlardan bir kaçı ve bu oyunlar önumüzdeki aylarda en sık taktik ve çözümleriyle sayfalarımızın konuğu olacaklar. Hoş Oblivion ile ilgili ne tür bir yazı 3-4 sayfaya sıklıkla paylaşılabilir, henüz bileyim. Keske eliminden gelse de bu muhteşem oyuna tüm dergiyi ayırbilsek (abartmıyorum) :)

Geçen ay da fark etmiş olacağınız gibi artık köşemizde yalnızca PC oyunlarına yer vermiyoruz. Elbette yine ağırlığımız PC oyunları üzerinde olacak, ancak özellikle konsollarda parlayan oyunlar hakkında da önemli bulduğumuz yazıları sizlerle paylaşacağız. Örneğin bu ayki kısa Dragon Quest VIII yazısının (ki son zamanlarda PS2'de çıkan en eğlenceli RPG'dir kendisi) bu oyundaki karakter gelişiminize çok faydası dokunacak. Bunun dışında PES5'te gol atma taktiklerini iyice öğrenip Level yazarları karşısında az da olsa şansınız olmasını sağlayabilir (hemen heyecanlanmayın, 'az da olsa' diyorum), Star Wars: Empire At War hakkında önemli bilgiler öğrenebilirsiniz.

Bu ay birkaç okurumuzdan strateji taktikleri maili aldım. Kendilerine teşekkür ediyorum ancak ne yazık ki yollanan yazılar pek dikkat çeken tarzda yazılar değildi. Eğer "AYIN STRATEJİ USTASI" ödülünü almak istiyorsanız, biraz daha çalışmanız gerekecek. Maillerinizi yeni adresim olan eguven@level.com.tr adresine göndermeyi unutmayın. Önümüzdeki ay bu sayfalarda sizlerin de yazılarını görmek dileğimle.

DRAGON QUEST VIII KARAKTER GELİŞİM PUANLARI



DQ VIII'de vermeniz gereken en zor kararlar dan biri level atladığınızda karakterlerinizin hangi özelliklerini geliştireceğiniz. Verdiğiniz puanlar oyunun ilerleyen kısımlarındaki savaşları büyük ölçüde etkileyeceğinden bu konuda az da olsa fikir sahibi olmanız çok önemli. Özelliklere puan verirken normalde kaç puan karşılığında yeni yetenek kazanacağınızı bilmiyorsunuz, ama sizin için hazırladığımız bu tablo sayesinde puanlarınızı boş yere harcamadan kolayca yeteneklere ulaşabilirsiniz. Bu tür karakter gelişimlerinde her zaman olduğu gibi puanlarınızı çok fazla dala dağıtmamaya özen gösterin, yoksa elinizde

her silahı kullanabilen, ama hiçbirinde çok güçlü olmayan bir karakter kalır. Dolayısıyla size tavsiyem her karakter için bir silah özelliği seçmeniz ve ona sadık kalmanız.

Benim oyun boyunca kullandığım özellikler şu şekilde, size de kesinlikle tavsiye ediyorum:

Ana Kahraman – Sword ve Courage

Yangus – Axe ve Humanity

Jessica – Staves ve Sex Appeal

Angelo – Bow ve Charisma

Not: Yanlarında * olan yetenekler pasif yeteneklerdir.

Eser Güven eguven@level.com.tr

ANA KARAKTER

SWORD

PUAN	YETENEK
4	+5 Sword Attack*
9	Dragon Slash
15	Flame Slash
22	+10 Sword Attack*
30	Metal Slash
40	Increase Sword Critical*
52	Falcon Slash
66	+25 Sword Attack*
82	Miracle Slash
100	Gigashash

FISTICUFFS

PUAN	YETENEK
4	+5 Unarmed Attack*
11	Defending Champion
17	Stones Throw
24	Knuckle Sandwich
33	+20 Unarmed Attack*
42	Thin Air
52	Increased Unarmed Critical*
70	Multifists
82	Bouldertoss
100	+50 Unarmed Attack*



BUMERANG

PUAN	YETENEK
6	Crosscutter Throw
12	+5 Boomerang Attack*
18	Power Throw
25	+10 Boomerang Attack*
32	Firebird Throw
40	+15 Boomerang Attack*
52	Super Throw
66	+20 Boomerang Attack*
82	Starburst Throw
100	Gigathrow

SPEAR

PUAN	YETENEK
3	+5 Spear Attack*
7	Mercurial Thrust
12	Thunder Thrust
18	+10 Spear Attack*
25	Multithrust
34	Increase Spear Critical*
45	Clean Sweep
59	Lightning Thrust
77	+25 Spear Attack*
100	Lightning Storm

COURAGE

PUAN	YETENEK
8	Zoom
16	Tingle
28	Holy Protection
40	Fizzle
48	Zap
56	3/4 MP Spellcasting*
70	Kamikaze
82	Omniheal
90	1/2 MP Spellcasting*
100	Kazap



YANGUS

AXE	
PUAN	YETENEK
6	Helm Splitter
12	+5 Axe Attack*
19	Hatchet Man
26	Increase Axe Critical*
34	+10 Axe Attack*
42	Parallax
54	Axes of Evil
66	Executioner
82	+20 Axe Attack*
100	Typhoeus' Maul

FISICUFFS	
PUAN	YETENEK
3	+5 Unarmed Attack*
7	+10 Unarmed Attack*
12	Knuckle Sandwich
18	Increased Unarmed Critical*
25	+20 Unarmed Attack*
33	Padfoot
42	Thin Air
60	Multifists
77	+45 Unarmed Attack*
100	Boulder Toss



ANGELO

SWORD

PUAN	YETENEK
4	+5 Sword Attack*
9	Flame Slash
15	+10 Sword Attack*
22	Metal Slash
30	+20 Sword Attack*
40	Falcon Slash
52	Increase Sword Critical*
66	Miracle Slash
82	+25 Sword Attack*
100	Lightning Storm

FISTICUFFS

PUAN	YETENEK
7	+7 Unarmed Attack*
14	+10 Unarmed Attack*
21	Increased Evasion
28	+15 Unarmed Attack*
35	Knuckle Sandwich
42	Harvest Moon
54	Increased Unarmed Critical*
68	Defending Champion
82	+40 Unarmed Attack*
100	Miracle Moon



SCYTE	
PUAN	YETENEK
12	+5 Scythe Attack*
22	Steal Sickle
32	Wind Sickles
42	+10 Scythe Attack*
50	Grim Reaper
60	Increased Scythe Critical*
70	Stainless Steal Sickle
80	+25 Scythe Attack*
90	Grimmer Reaper
100	Big Banga

CLUB	
PUAN	YETENEK
9	+5 Club Attack
19	Heart Breaker
25	Penny Pincher
32	Monster Masher
48	+10 Club Attack
59	Increased Club Critical
71	Mind Breaker
82	+25 Club Attack
93	Gold Rush
100	Devil Crusher

HUMANITY	
PUAN	YETENEK
4	Whistle
10	Heal
16	Nose For Treasure
22	Warcry
32	Share Magic
42	Kabuff
55	Underpants Dance
68	Midheal
82	Kerplunk
100	Golden Oldies

JESSICA

KNIFE	
PUAN	YETENEK
4	+5 Knife Attack*
9	Toxic Dagger
15	+10 Knife Attack*
22	Assassin's Stab
30	Can Equip Swords*
40	Increased Knife/Sword Critical*
52	+20 Knife/Sword Attack*
66	Toxic Sword
82	+30 Knife/Sword Attack*
100	Sudden Death

FISTICUFFS	
PUAN	YETENEK
5	+5 Unarmed Attack*
13	+10 Unarmed Attack*
19	Stones' Throw
28	Increased Unarmed Critical*
35	+20 Unarmed Attack*
45	Harvest Moon
52	Increased Evasion
68	Thin Air
85	+35 Unarmed Attack*
100	Magic Burst



STAFF

PUAN	YETENEK
3	Dazzle
6	Fizzle
9	Bounce
12	Drain Magic
28	+20 MP With Staff*
48	Caudeceus
56	Kathwack
65	Oomph
80	+50 MP With Staff*
100	MP Recovery Each Turn*

WHIP	
PUAN	YETENEK
5	+5 Whip Attack*
10	Whiplash
16	+10 Whip Attack*
23	Twin Dragon Lash
32	Lady's Thong
43	+15 Whip Attack*
55	Lashing of Love
68	+25 Whip Attack*
82	Queen's Thong
100	Serpent's Bite

STAFF	
PUAN	YETENEK
3	Accelerate
7	Kasap
13	+20 MP With Staff*
21	Bounce
31	Magic Barrier
55	+50 MP With Staff*
57	Caudeceus
70	MP Recovery Each Turn*
84	+100 MP With Staff*
100	Kazing

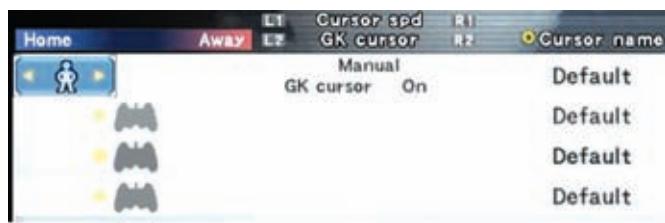
SEX APPEAL	
PUAN	YETENEK
8	Blow Kiss
18	Charm Monster 1/16 Chance
26	Fuddle
38	Puff-Puff
48	Hip Drop
54	Sexy Beam
68	Kasnooze
78	Charm Monster 1/8 Chance
88	Pink Typhoon
100	Hustle Dance

CARISMA

PUAN	YETENEK
3	Squelch
7	Fuddle
13	Sarcastic Snigger
19	Angel Eyes
27	Divine Intervention
39	Ban Dance
52	Chilling Chuckle
66	Kafuddle
81	Charming Look
100	Pearly Gates

PRO EVOLUTION SOCCER 5

KONTROLLÜ BİR ŞEKLDE MAÇ ÇIKARIN VE İŞİNİZİ ŞANSA BIRAKMAYIN



Geçen sayıda moralin oyundaki etkisinden kısaca bahsetmiştim. Görümiş olduğunuz tabloda moralin hangi özelliğe ne kadar etki yaptığını rahatça görebilirsiniz.

Oyuna başlamadan önce karşılaşığınız bu ekran, aslında oynanışı hatırlı sayılır derece değiştiriyor. Eminim ki hepimizin başına gelmiştir şu türlü hadiseler; topa doğru koşmayan futbolcular, eğer doğru adamı seçebilecek golle bitebilecek pozisyonlar, ver-kaç ya-parken kaçan futbolcunun yanlış yere yönelmesi gibi...

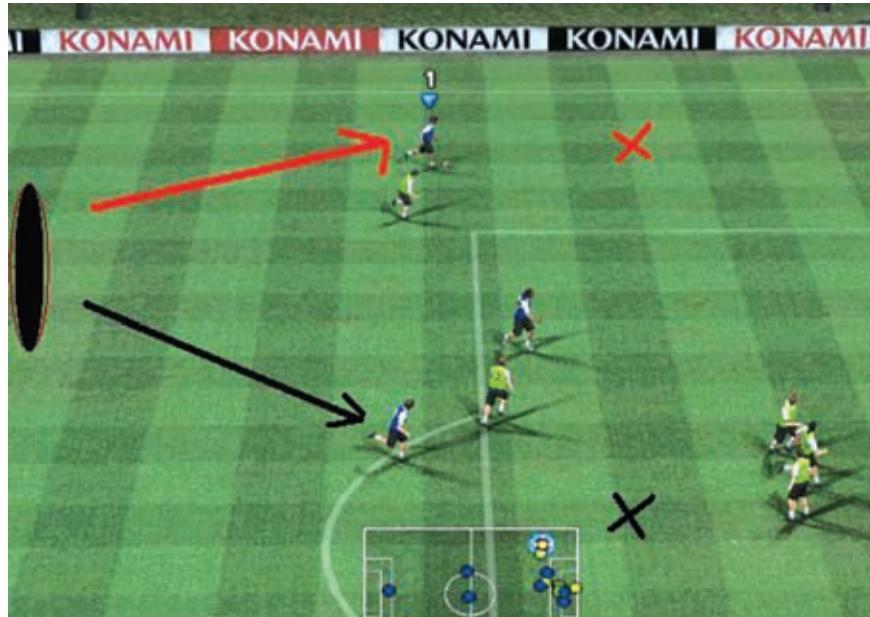
KONTROL SİZİNLE OLSUN

Eğer bu ekranda L1-R1 tuşlarını kullanırsanız Cursor Speed çubuğu-nun değiştığını göreceksiniz.

Semi Auto: Bilgisayar, adam değiştirme olayının bir kısmını

MORAL ETKİLERİ

	Kırmızı Ok	Sarı Ok	Mavi Ok	Gri Ok	(Sakatlık) Sarı Ok	(Sakatlık) Yukarı Gri Ok
Attack:	12%	6.40%	-8%	-16%	-32%	-6.40%
Defence:	12%	6.40%	-8%	-16%	-32%	-6.40%
Balance:	12%	6.00%	-12%	-18%	-18%	-6.00%
Stamina:	12%	6.00%	-6%	-12%	-24%	-6.00%
Top Speed:	9%	4.80%	-6%	-12%	-24%	-4.80%
Acceleration:	12%	6.00%	-9%	-18%	-24%	-6.00%
Response:	12%	6.00%	-9%	-18%	-24%	-6.00%
Agility:	12%	6.00%	-9%	-18%	-24%	-6.00%
Dribble Accuracy:	9%	4.80%	-5%	-9%	-24%	-4.80%
Dribble Speed:	9%	4.80%	-6%	-12%	-24%	-4.80%
Short Pass Acc.:	9%	4.80%	-6%	-12%	-18%	-4.80%
Short Pass Speed:	6%	3.00%	-3%	-6%	-18%	-3.00%
Long Pass Acc.:	9%	4.80%	-6%	-12%	-18%	-4.80%
Long Pass Speed:	6%	3.00%	-3%	-6%	-18%	-3.00%
Shot Accuracy:	9%	4.80%	-6%	-12%	-18%	-4.80%
Shot Power:	12%	6.00%	-6%	-12%	-18%	-6.00%
Shot Technique:	9%	4.80%	-6%	-12%	-18%	-4.80%
Free Kick Acc.:	9%	4.80%	-6%	-12%	-18%	-4.80%
Curling:	9%	4.80%	-6%	-12%	-18%	-4.80%
Header:	9%	4.80%	-6%	-12%	-18%	-4.80%
Jump:	12%	6.00%	-6%	-12%	-24%	-6.00%
Technique:	9%	4.80%	-6%	-12%	-18%	-4.80%
Aggression:	9%	4.80%	-6%	-12%	-30%	-4.80%
Mentality:	9%	4.80%	-6%	-12%	-30%	-4.80%



Simdi buradaki siyah daire bölgesinde ver-kaç yapılır. Siyahla belirttiğim oyuncu pası verir ve kaçmaya başlar. Kırmızıyla belirttiğim oyuncu ise topu alır ve görüldüğü gibi defansın dikkatini bu yöne çeker. Siyahlı oyuncu belirlenen yere geldiğinde kırmızılı oyuncu belirlenen yere gelmiş olur ve bu noktada L1 + O'ya iki kere basılarak tehlikeli bir pozisyon elde edilir.

kendi üzerine alacak. Yani pas verdiniz diyelim, topun gideceği yerdeki adam otomatik olarak seçilmiş olacak. Tabii topun gideceği yerde iki veya daha fazla futbolcunuz varsa seçim yapamayacaksınız.

Manual: Adam değiştirme (L1) işi tamamen oyuncuya aittir bu özel-likte. Usta PES oyuncuları genellikle bu opsyonu sefer çünkü işi asla sansa bırakmamak gereklidir. Biz de size oyunu manual olarak oynamayı öneririz ama alışması biraz zaman alacaktır.

Fix: Çok kullanacağınızı sanmam çünkü oyun içerisinde sadece bir futbolcuya yönetmenize izin veriyor, geri kalانı yapay zekaya ait. Eğ-lence olsun diye birkaç kere denenebilir.

Aynı ekranda L2-R2 tuşlarını kullanırsanız GK Cursor çubugunun de-giştiğini göreceksiniz. On olduğunda kalecinin kontrolü Off'a göre daha fazla sizde olacak. Üçgen ve L1 tuşlarıyla kaleciyi istediğiniz gibi kontrol edebilirsiniz. Off olduğunda ise sadece Üçgen tuşunu kaleciyi açmak için kullanabilirsiniz.

PAS VERİN!

PES 5'de oyun kurmak büyük önem taşır ve oyun kurmanın ilk yolu da (doğru) pas vermekten geçer. Pas verirken yön tuşlarıyla yönü belirle-meniz gerektiğinizin altını çiziyoruz. Bunun dışında yeri geldiği zaman seri paslar, ara paslar, 1-2 veya ver-kaç da yapmanız gereklidir.

Pas vereceğiniz futbolcuya kaçırma riskini L1'e basılı tutarken X'e (pas tuşu) basmanız yeterli. Bundan sonra pozisyonaya göre yapacaklarınız değişir tabii. Örneğin karşı atak yapmışsınız ve defansı az (ikiye iki gibi) yakaladıysınız... Futbolcunuza pas verin ve sonra ver-kaç yapın. Futbolcunuza kanada doğru çekin ki rakip defans oyuncuları peşinize takılsın. Böylece yandan / arka-dan kaçan futbolcuya boş alan çıkar ve bu noktada ister ara ister havadan orta keserek rakip kalede etkili olabilirsiniz.

Kanat oyunu seviyorsanız (eger sağ ve sol kanatlar-da iyi orta açabilen oyuncularınız varsa) orta yapmayı refleks haline getirmeniz gereklidir. Burada dikkat edil-mesi gereken husus 0 (orta) tuşuna kaç kere bastığınızdır. Eğer 0 tuşuna bir kere basarsanız herhangi bir futbolcunun kafasına oldukça havadan, iki kere basar-sanız biraz daha alçaktan, kavisli ve futbolcunuzun kafa hizasına, üç kere basarsanız bel hızasında, futbolcunu-zun ayağına doğru orta keseceksiniz. Burada pozisyonaya göre orta yaparken L1 ya da R2'ye basılı tutmanız ortaya nereye/kime yapacağını değiştirecektir. Ortayı L1'e ba-sılı tutarak yaparsanız, top forvet oyuncusuna doğru gi-decektir (uzun bir oyuncu olması dahilinde bol pozis-yon yakalayabilirsiniz). R2'ye basılı tutarak orta yapar-sanız, yaklaşık olarak penaltı noktasındaki oyuncunu-zun göğsüne doğru orta açabilirsiniz.

ATAMAYANA ATARLAR MI?

Gol atamıyorsanız en azından gol yemeyin, öyle değil mi? Bunun için presi ve defansı "yerde" ve "doğru" yapmak çok önemlidir. PES4'den kalma bir alışkanlık olan X'e basılı tutarak top calma veya pres yapma, PES5'de vahim sonuçlar doğurabilir. Çünkü hem koşma tuşuna hem X'e basılı tutarsanız futbolcunuz agresifce topu almak isteyecek ve büyük olasılıkla faul yapacaktır (Kare'ye basarak iki oyuncuya da pres yapabilirsiniz ama zamanlamaya dikkat, yoksa faul ve kart görebili-rsiniz). Eğer amacınız topu rakipten 'höyt' diye almak değil, onu pas hatası yapmaya zorlamak ise, ra-kibin üstüne X'e basılı tutarak koşmayın. Aranızda bi-raz mesafe bırakın ve rakibin pas verebileceği en iyi noktayı bulmaya çalışın. Rakip tam pasını verirken X'e basarak (ya da 0 ile kayarak) topu almayı çalışın. Eğer rakibin çalmış atacağını biliyorsanız sakince R2'ye ba-sılı tutmanız yetecektir. Bu taktiği rakip kanattan orta kesmek için depara kalktıığında da kullanabilirsiniz. Futbolcunuz ayağını ve bedenini araya sokacak, po-zisyonu bozacaktır. **Volkan Turan** volkan@level.com.tr

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

BU BİLGİSAYAR MI ÇOK ZOR, YOKSA BEN Mİ ÇOK KOLAYIM?



- Sinan'ım, ne oynuyorsun?
- Tabii ki Empire at War
- İyi de, neden Y-Wing'leri kruvazörün kalkanlarına salmıyorsun?
- Bir dakika...
- Gönder şimdü X-Wing'leri de, ardından da bir güzel Ion Cannon Shot çok bakalım. Bak ben ne diyorum?
- İstersen otur sen oyna.
- Olur, hatta oturmüşken strateji ustasına taktik de yazayım.
- Aaa, adam oyunu bitirdi!

Ofiste bu oyunu oynarken az saç-baş yolmadık hanı. Çünkü oyunun başında yapılan ufak bir taktik hatası bile geri dönülmeye sonuçlara neden olabiliyordu. Ama ufak detayları ve açık kapıları kullanınca her şeyin üstesinden gelmeyi başardık. Şimdi sıra ufak sırlarımızı size açıklamaya geldi.

GENEL TAKTİKLER

Oyunun başında sağlam bir donanma kurun. İlk yapacağınız iş boş (gri gezegenler) ya da korsanların denetimindeki (sarı) gezegenleri ele geçirmek olmalı. Daha sonra gelişme safhasına geçin. Bu safha da gezegenlerin özelliklerine göre ya sadece üretim binaları ya da sadece madenler kurun. Bir gezegende dört ve dörtten az bina yapma hakkı varsa oraya sadece maden kurmak en iyisi. Tüm gezegenlerinize uzay istasyonları kurun ve düzenli olarak geliştirin. Kazağınızın parayı ve üretebildiğiniz maksimum birim sayısını artırmak, gezegeni uzay saldırılara karşı pasif de olsa korumak için bu gereklidir. Üretim ve gelir sistemini oturtur oturtmaz casusluk faliyetlerine başlayın. Smuggler kullanarak ek gelir sağlayın.

Dikkat: Asla "Auto Resolve" seçeneğiyle savaşları geçmeyin. Savaşları mutlaka kendiniz komuta edin. Savaşlar esnasında oyunun hızını pek arttırmayın çünkü ani taktik değişimleri gerekebilir. Sıkça

HİLEKAR PC

THE GODFATHER

Görünmezlik
Oyun sırasında holiday inn yazın.

GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DREAD LORDS

Oyunun kısayolunun özelliklerine gerek cheat kelimesini "Hedef" bölümün ardına ekleyin. Örnek:
"C:\Program Files\Stardock\TotalGaming\GalCiv2\galciv2.exe" cheat
Bunu yaptıktan sonra oyun içerisinde aşağıdaki hileleri kullanabilirsiniz.

Gezegen sınıfına bir puan ekleme –
CTRL+P
10.000 BC – CTRL+M
Gemî ekleme – CTRL+B

Sosyal projeleri tamamlama – CTRL+J
Seçili gemiyi klonlama – CTRL+C
Seçili gemiyi tamir etme – CTRL+H
Tüm teknolojiler – SHIFT+CTRL+R
Seçili teknolojisi elde etme – CTRL+R
Seçili gemiyi imlecin olduğu yere isıtma – CTRL+T
Seçili gemiyi upgrade etme – CTRL+A

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Hile menüsü
Hile menüsünü görüntülemek için TAB ve SHIFT tuşlarına aynı anda basın veya ~ tuşuna basarak konsolu açın.

Özel gemi ismleri
Gemilerinize özel isimler vermek için "ilucasartsstar wars empire at

war\gamedata\data" klasöründeki txt dosyalarını bulun. "acclimator_assault_ship.txt", "alliance_assault_frigate.txt", "broadside_class_cruiser.txt" gibi metin dosyaları göreceksiniz. Bunları bir metin editörüyle açın ve içine istediğiniz ismi ekleyin. Eklediğiniz isimler, gerekli yerlere vardığınızda yaratılmış olacaktır.

SHADOWGROUNDS

Oyun sırasında F8'e basarak konsolu açın. Aşağıdaki hileleri girmeden önce de mutlaka öününe externInclude developer: kelimelerini ekleyin. Örnek: externInclude developer:immortal

Kapı açma – open_door
Yüzlerce uzayı oluşturma – spawn_alienattack
Cephane ve fener – reloadstuff
Tüm silahlar – givestuff
Tam sağlık – fullhealth
Tüm anahtarlar – giveallkeys
Tüm kapıları açma – openallremotodoors
Ölümsüzlük – immortal

oyunu dondurup emirleri düzenleyin. Uzay savaşlarında astroid kuşaklarından uzak durun, yoksa bu kuşaklardaki manyetik alan kalkanlarınızı sıfırlayacaktır. Uzay savaşlarında büyük gemi ve istasyonların kalkan jeneratörlerini hedef alın. Tüm donanmayı tek bir hedefe kilitlemek ve ani baskınlar yapmak alightediniz hasarları azaltırken, karşı tarafı yok etme sürenizi de azaltacaktır.

Karaavaşlarında piyadeler oldukça işe yarayacak. Ucuz olduklarından istediğiniz kadar basabilirsiniz. Karaya iner inmez diğer indirme noktalarını ele geçirin ve destek kuvvet sayınızı arttırın. Etraftaki üretim noktalarını piyadelerle ele geçirebilirsınız. Eğer piyade odaklı oynuyorsanız sağlık merkezleri, eğer zırhlı odaklı oynuyorsanız tamir merkezleri yapmalısınız. Savunma kuleleri ikinci planda tercih edilebilir. Karaavaşlarına girişmeden evvel mutlaka yörüngeye donanma olmalı ve donanmada da bombardıman gemileri bunlmalı (Y-Wing, Tie Bomber). Bu bize bombardıman imkânı sağlayacak. Aynı şekilde gezegenlerinize de savunma binaları kurun. Bunlardan bazıları uzay, bazıları ise karaavaşlarında size ekstra ateş gücü sağlayacaktır.

İMPARATORLUK: PALPATİN OLMAK

İmparator Palpatine'nin olduğu gezegende üretim fiyatları hayli düşük olacaktır. Üretim yaptığınız ana gezegende Palpatine mutlaka bulunmalı. Başlarda Tartan ve Acclamator kruvazörleri kullanabilirsiniz. Yerlerini zamanla Victory ve İmparatorluk Yıldız destroyere terfi etmelisiniz. Ancak her daim yanınızda Tartan bulunsun, çünkü avcı gemisi olarak olarak çok işe yarıyor. Donanmanızın vuruğu gücünü bu gemiler oluştururken ince taktikler yapmak için Broadside ve Interdictor kruvazörlerini de yanınızda alın. Death Star'ın uzay savaşlarına katkısı yok. İmparatorluk uzaya olduğu gibi karaavaşlarında kolay üstünlük kuramıyor ancak başınıza bela olan bir gezegeni kahkahalar atarak Death Star ile yok etmek sizi rahatlatabilir. Bundan sonrası ise güçlü donanmanızla çok rahat halledebilirsiniz.

Karaavaşlarında Darth Vader ve İmparator Palpatine ikilisi büyük avantaj yaratacaktır. İsyancıların ise Speeder ve uzun menzilli topcuları oldukça rahatsız edici olacak. Speederleri ya hava savunma kuleleri yapıp onlara doğru çekin ya da AT-AA üretin. Uzun menzilli topların ise anti-taktikleri çok zor. Bolca Scout Trooper ya da 2-M Repulsor tank göndermeniz gereklidir.

ASİLER: BAŞARILI İSYANLAR

Donanmanız İmparatorluğa oranla daha küçük gemilerden oluşacak. Bu hem bir avantaj, hem de bir dezavantaj. Bol bol X-Wing ve Y-Wing yapın. İmparatorluk donanmasına saldırın ve büyükçe bir



gemiye gözünüzü kestirin. Y-Winglerin Ion Cannon Shot özelliğini de kullanarak onu hemen indirin. Haritanın ücra bir kösesine gidip hemen uzay sıçramasıyla kaçın. Bunun gibi vur kaç taktikleriyle düşmana ağır kayıplar verdirin ancak dikkat edin sizin kayıplarınız çok olmasın. Zamanla daha büyük gemileri tercih edin. Karaavaşlarında piyadeleri tercih edin. Özellikle Plex askerleri Take Cover modunda çok işe yarayacaktır. Uzun menzilli topcuları kullanın ancak düşmanın da topçuları olacak ve canınızı sıkacaktır. Onları Speederler ya da T2-B tankları ile kolayca halledebilirsiniz. T4-B tankının füzelerini piyadere, lazerini tanklara ve binalara karşı kullanın. - **Olgay Ertez** olgay@level.com.tr

HİLEKAR PS2

FIFA STREET 2

Tüm sahalar

Ana menüde L1 ve Üçgen tuşlarına basılı tutun ve sırasıyla Sol, Yukarı, Yukarı, Sağ, Aşağı, Aşağı, Sağ, Aşağı tuşlarına basın.

Kolay Goller

Daha kolay skor elde etmek için kattalardan oynamaya çalışın.

FINAL FIGHT: STREETWISE

Orijinal Final Fight

Oyun sırasında her tamamadığınız bölüm, eski Final Fight için bir bölüm açar. Tüm bölümleri tamamlayarak, eski oyunu tamamıyla açabilirsiniz.

Arcade Mode'da Guy Yanan Dojo'dan sağ çıkışın.

Arcade Mode'da Haggard Oyunda Haggard ile karşılaşın.

ONIMUSHĀ: DAWN OF DREAMS

Hard zorluk seviyesi

Oyunu Normal zorluk seviyesinde tamamlayın.

Oni zorluk seviyesi

Oyunu Hard zorluk seviyesinde tamamlayın.

Ultimate Oni zorluk seviyesi

Oyunu Oni zorluk seviyesinde tamamlayın.

İki kişilik oyun

Ara menüde her iki oyuncu da R1 ve L2 tuşlarına basılı tutmalı. Ardından ikinci oyuncu START tuşuna basarak oyunun ikinci kontrol edilebilmesini sağlayabilir.

Süper silahlar

Karakterlerin en güçlü silahlarını almak için Dark Realm'in 100. katına kadar inmelisiniz.

EA SPORTS FIGHT NIGHT ROUND 3

Ekstra ringler

Kariyer modunda Madison Square Garden ve The Staples Center'da herhangi bir maçı kazanarak, bu ringleri diğer oyun modlarında da kullanabilirsiniz.

Ko Rey Mo

Kariyer modunda light-heavy klasmanında Ko Rey Mo'yu yenerek onu oynanabilir hale getirebilirsiniz.

Burger King antrenörü

Kariyer modunda Burger King karşılaşmasını kazanarak antrenör olarak Burger King'i elde edebilirsiniz. Burger King "Heart" özelliğinize bonus verecektir.

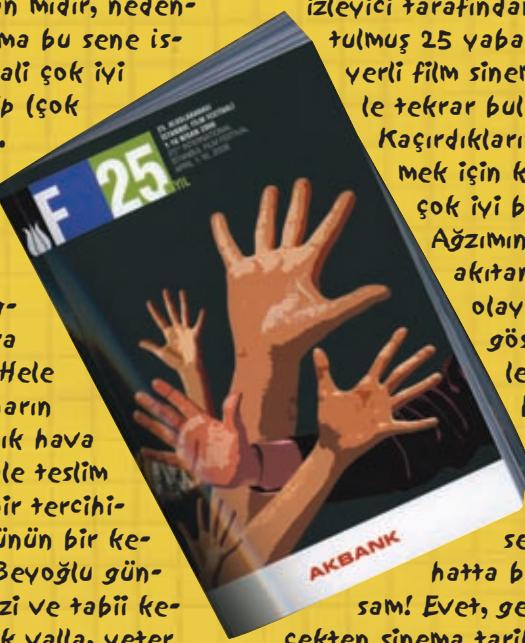
Kariyer modunda kolay nakavt Options menüsüne gidin ve Illegal Blows'u kapatın. Ardından Fight Store'dan Illegal Head Punch olarak Elbow Shot'ı satın alın. Maç sırasında, rakibinize size ne zaman yumruk atarsa, Elbow Shot'la karşılık verin. Çok güçlü bir vuruş olduğu için rakibinize kısa sürede yere inecektir. ■

SANALDAN GERÇEĞE

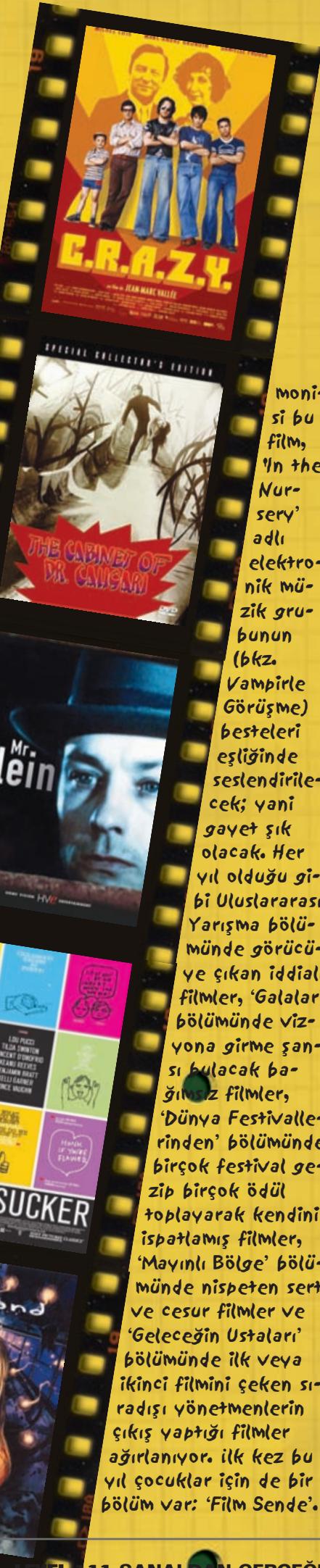
Festival bu sene bir başka

25. yılı olduğundan midir, nedendir bilemiyorum ama bu sene İstanbul Film Festivali çok iyi bir programa sahip (çok ama çok film var). Film izlemeyi seviyorsanız, 1-16 Nisan arası hiç kimseye söz vermeyin, hiçbir program yapmayın, zira bu seinki kaçmaz. Hele bir de üstüne baharın getirdiği yumuşacık hava eklenince, festivale teslim olmaktan başka bir tercihiniz kalmıyor. Düşünün bir kez, Nisan gelmiş, Beyoğlu günlük güneşlik, işinizi ve tabii kermiklerinizi (donduk valla, veter artık) isitan mis gibi bir hava. Atmışınız kendisi istiklal'e. Bir filmden ötekine giriyorsunuz. Aralarda güzel filtre kahveler içiyor, arkadaşlarınızla acayıp geyikler yapıyorsunuz filmler hakkında. Uzun süredir görmediğiniz ama çok sevdığınız bir arkadaşınıza rastlıyorsunuz Sinepop-Emek sokağında filminizi beklerken. Sicak bir karşılaşma. O bir şırıpta neler yaptığını, siz bir şırıpta nereye kaybolduguunu anlatıyor sonra esas meseleye geliyorsunuz: "Hangi filmleri gördün, hangilerini göreceksin, iyiler, kötüler ve acayıpler?" İşte bir dönem böyle takılıyordum, daha doğrusu takılabiliyordum. Şimdi belki daha fazla filme gitme imkanım var ama daha az zamanım var; malum sorumluluklar, ivr zıvırlar... Belki festivale dair benim kadar kurmacanız yoktur ama zamanınız varken birçok filmle birçok hayatı ve aynı zamanda baharı getiren bu deneylimli organizasyona uğramayı ihmal etmeyin.

Bu nostaljik girişten sonra gelelim bu yılı festivalle. Bir kere ilk göze çarpan, bu yıla özel '25 Yılın En iyileri' bölümü oluyor. Gösterildiği yıl büyük ses getiren, birçok ödül almış ve en önemlisi



izleyici tarafından çok tutulmuş 25 yabancı ve 25 yerli film sinemaseverlerle tekrar buluşuyor. Kaçırdıklarınızı görmek için kesinlikle çok iyi bir fırsat. Ağızının suyunu akıtan diğer olay ise özel gösterimler. Alain Delon geliyor dersem, hatta bağırsam! Evet, gerçekten sinema tarihinin en soğukkanlı, en kıraklı katil, en karizmatik, en sık... figürü, onur ödülü almak için İstanbul Film Festivali'ne konuk oluyor. 'Kaderini Arayan Adam' olarak çekilen 'Mr. Klein' adlı filmini Emek sinemasında bizlerle izliyor, hatta izlemiş de olabiliriz; zira gösterim günü 1 Nisan (şaka gibi ama belki dergi bile şikmiş olabilir). 70'ine merdiven dayamış bu sinema devini canlı gördüm ya, artık öлsem de gam ve mem diyebilirim umarım. İlginç şeken diğer özel gösterimse, bir sinema klasiği olan 'Dr. Caligari'nin Odası'. Gölgelein dans ettiği, dekorların zivanadan çıktıgı, siyah ve beyaz har-



monisi bu film, 'In the Nurser' adlı elektro-nik müzik grubunun (bkz. Vampirle Görüşme) besteleri eşliğinde seslendirilecek; yanı gayet sık olacak. Her yıl olduğu gibi Uluslararası Yarışma bölümünde görücüye çıkan iddialı filmler, 'Galalar' bölümünde vizyon'a gitme şansı bulacak başsız filmler, 'Dünya Festivallerinden' bölümünde birçok festival gezip birçok ödül toplayarak kendini ispatlaşmış filmler, 'Mayınlı Bölge' bölümünde nispeten sert ve cesur filmler ve 'Geleceğin Ustaları' bölümünde ilk veya ikinci filmini şeken sinadışı yönetmenlerin çıkış yaptığı filmler değerlendiriliyor. İlk kez bu yıl şocuklar için de bir bölüm var: 'Film Sende'.

Bunlar festivalde yer alan bölümlerden birkaçı, diğerleri ve özellikle filmler hakkında bilgi almak için www.iksv.org adresini ziyaret etmeniz gerekiyor. Tabii kitapçığın yerini tutamaz, haşır huşur sayfaları karıştırmanın, filmlere anlaşılmaz işaretler koymanın ve arasına biletleri sıkıştırmanın... Biletler demişken, bu sene festival fiyatları konusunda



da çok cömert; 11.00, 13.30 ve 16.00 matineleri sadece 2.5 YTL! Param yok gide miyorum diyen öğrencilere duyarular israrla. Son olarak gitmeyi planladığım ve dolayı sıyla tavsiye ettiğim filmlerden bahsetmek gereklise, (aslında çok var ama zaman yok) özel gösterimlerin dışında, listenin başını 'intikam

Meleği' çekiyor. Park Chan-Wook intikam üclemesini bu filmle katıyor (Old Boy ikinci filmidir). Sonra listede Terry Gilliam'ın son filmi var: 'Tideland' (umarım Brothers Grimm düşkünlüğünü bu filme atlatırız). Üçüncü sırada Allegro var; yönetmen Christoffer Boe, Reconstruction ile tuhaf bir büyü yaptıtı bize. Bakalım bu sefer şapkasından neler çıkartacak? Listenin geri kalanını hem sizin yönlendirmemek, hem de gündemeyeceğim filmleri bir kez daha hatırlayıp kahrolmamak adına yazmıyorum. Herkesin listesi kendine! Şimdi deneyi sevirler! ■

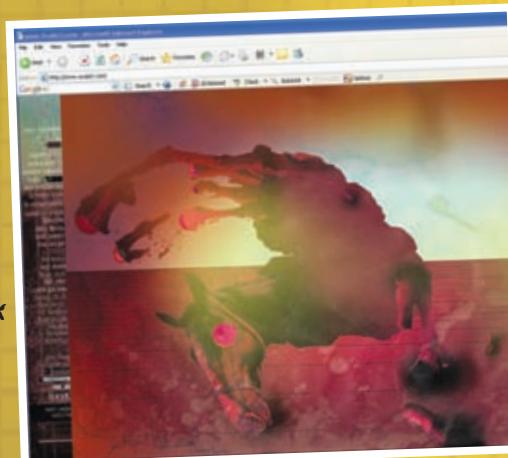
DM bir kez daha

Ama bu sefer iyi mi yoksa kötü mü olur kestiremiyorum, gerçi oldukça artık biletleri, gitti 80 milyon, neyse ki 125 milyonluk biletler tükenmiş. Yoksa bir de sahne önünde oyalım diye ivice batacaktık. Bir de kendi kendime konuşmayı bırakırsam, Depeche Mode'un yeni albümü Playing the Angel sebebiyle 30 Temmuz geçesi bir kez daha İstanbul'da olağanlığını söyleyebilirim herhalde. Babalar gelmesine geliyor ama konserin olacağı yer Kuruçeşme Arena diye 2000 kişilik küçük bir

meydancık. Biletler biraz da bu yüzden astronomik (ama astronot da olsalar tükeniveriyorlar anlamısızca). Mekan açık da üstelik. Ya yağmur yağarsa? Ayrıca 2000 kişi bile fazla olabilir orası işin. Şüphelerim var yani. Önce DM, sonra da biz böyle bir konseri hak etmiyoruz kısacası. ■

Yeni Duygular

Netart dediğimiz sanat formu aldı başını gidiyor. Her gün çok daha farklı işlerle karşılaşıyorum ve her biri çok daha farklı duyguları tetikliyor. Dijital sanrılar ve temsiller sonucu oluşan dijital duygular. Belki bu duyguları ifade etmek için kelimeler yetmeyecek ve dijital yollara başvuracağız. Yeni evrimler bizleri bekliyor olsa gerek. Sitenin adresi www.oculart.com. Açılmış, bağlantı hızınıza göre biraz yavaş olabilir ama daha



sonra işlere bakarken sıkılmışsınızuz bu ön yükleme sayesinde işleri tarif etmek zor. Ama sanırım tuhaf ve acayip sıfatları işimizi görür. Genel anlamda bir video, grafik kolajından bahsedebiliriz. Tabii bu kolaj da en az kendisi kadar zengin bir kod ile canlandırılmış. Dokular ve renkler adeta başka diyalardan kareler gibi. Sesleri de unutmadık geçmiş atmosferde payları büyük. Bakalım siz neler bulacaksınız? ■

İşgal

Bu ay biraz tembellik edip yatayım dedim. Öyle bir yattım ki, Yedi Uyurlar bile benden önce kalkıp kahvaltısını yapmıştı! Ben de dedim ki cepten yiyeşim, eski albümleri tanıtayım.

Kızmayın hemen. Şöyledir bir giriş de yapabilirdim: "Sizden gelen yoğun istek üzerine bu ay eski albümleri tanıtıyorum arkadaşlar." Ya, bu daha kötü değil mi? Karma felsefesini kabul ediyorum arkadaşlar, bundan sonra "My name is gorcanabi" :) Bu albümlerin hepsini dinleyeceksiniz, sözlü yapacağım!

ANATHEMA ALTERNATIVE 4 1998

90'ların başında üç kardeşin –Vincent, Danny, Jamie– birlikte kurduğu Anathema, ilk başlarda bir doom metal grubu idi. Birkaç demo ve EP'den sonra Serenade'sı çıkarttılar ve ardından gelen Pentacost III'ten itibaren grup adını duymaya başladı ve Silent Enigma albümünde çıkışını yakaladı. Bu albümün kayıtlarında vokalist Darren White gruptan ayrıldı ve gitarist kardeşlerden Vincent Cavanagh vokal görevini devraldı. Belki de grubun tarihindeki en doğru karar buydu. Vincent'in sesi inanılmaz güzeldi ve brutal'den daha clean vokale geçtiler. Haliyle müzik de biraz değişmişti. Yine doom metal etkileri görülen Silent Enigma'daki A Dying Wish, doom tarihindeki kültür şarkılara arasında girer bence. Grubun Türkiye'de de büyük hayran kitlesine sahip olmasını sağlayan Eternity albümü zirveye en yakın Anathema albümüdür –ki zirvesi Alternative 4'dür– Artık doom'luk kalmamıştı ama tarzi oturmuş, ne yapmak istediği ortaya çıkmıştı grubun...

Yıl 1998. İşte grubun zirvesi. Alternative 4! Bu albümden sonra Anathema zirveden düştü mü? Hemen değil ama bir şeyin zirve olması için aşağılarının/daha düşük seviyelerinin olması gerekiyor sanırım. Bu albümden sonra grubun bel kemiği saydığım, şarkıların çoğunu-



da parmağı bulunan Duncan Patterson kafayı "Angelica" ile kırıp, gruptan ayrılinca biraz değişiklik normal tabii. Duncon'a ait şarkılara bir bakarsak; Angelica, Eternity, Far Away, Suicide Veil ve Alternative 4 albümünün yarısından fazlası...

Albüme dönersek... Vincent'in vokal performansı bu albümde mükemmel ve bütarş şarkılara tam uyuyor. Şarkılar o kadar oturmuş ki albüme, sanki baştan sona bir

sarkı gibi dinliyoruz. İçinden bir şarkısı seçmek o kadar zor ki... Ama illa ki bir şeyler söyleyeceksek; albümün açılış şarkısı Shroud of False'daki klavyeler, vokaller ve sözleri... İşte albüm bu şarkida beden bulmuş gibi. Fragile Dreams ve Empty de hızlı fakat yine inanılmaz duygulu şarkılarından. Ama bir şarkısı var ki benim hayatı değiştirmiştir: Inner Silence. Albüm ilk çıktığında bir arkadaşım dinletmişti ve ben o gün bu şarkıyı herhalde yüz kere dinlemiştim. Bu albümü hatim etmemiştim, her şarkısını ezberlemiştim (kaset de hacı tabii).

Anathema'nın bundan sonra çikan Judgement albümü Alternative 4 kadar etkili olmasa da Cavanagh kardeşlerin tek başlarına kalınca nelер yapabileceklerini gösteren bir albümdür. Daha sonraki albümleri dinleyince Judgement'i mumla arar olduk o ayı... Şimdi de Anathema "buçuk yabancı grup" kategorisinde senede iki kere konser geliyor güzel yurdumuza. Biraz özletseler kendilerini diye düşünüyorum ve 98'deki ilk konserlerini çok özlüyorum...

Rock ve metalin ucundan, kösesinden, neresinden dinlerseniz dinleyin; ister yeni dinlemeye başlamış, ister hiç dinlememiş olun ama bu albümü kesinlikle dinleyin diyorum. Beğenmezseniz parası benden! ■

SLAYER SOUTH OF HEAVEN 1988

1982'de California'da Kerry King (bu dönemde Megadeth'te de参与了), Jeff Hanneman, Tom Araya ve Dave Lombardo dörtlüsüyle kurulan Slayer, 80'li yıllara damgasını vurmuş thrash metal grubudur. Daha ilk albümleri Show No Mercy ile dikkatleri üstlerine çeken grup hemen ardından Hell Awaits'i çıkardı. Ardından Reign in Blood geldi ki bu albüm metal tarihinde ilk 10'a girecek bir albümdür. Ama ben bu albüm yerine South of Heaven'ı seçtim. Slayer denince akla gelen ilk isim Lombardo'dur. Bu albüm de bence Lombardo'nun kendisini gösterdiği albümdür. Şimdi, Lombardo'nun iki-üç kere gidip gelmesinden sonra grup yine aynı kadroyla karşımızda. Yeni albümde Lombardo'nun ne kadar katkısı olur bilinmez ama biz yine eski Slayer'a bir göz atalım.

Slayer'in olgunlaşma dönemine giriş albümü gibi bir tanıtma bulunacağım sanırım çünkü aklımdakini daha net anlatamadım! Bu albüm ilk üç Slayer albümünden daha yavaş bir albüm olduğu için haliyle davulcuya da kendini gösterme şansı doğuyor (aha açıklayabildim). Ben de bu albümü dinledikten sonra sürüne sürüne para biriktirip bir davul almıştım (laflı oraya getireceğim...).

South of Heaven mı diyorduk... Hah! Açılış parçası South of Heaven albümün genişliğini belli ediyor zaten. Uzun uzun gitarlar, ağır ve oturaklı davullar (bir aksak davul

partisiyonları vardır ki of of), Tom Araya'nın iyice oturmuş вокали... Albüm çok da yavaş sanmayın sakın, Silent Scream ile tempo oldukça yükseliyor ve Live Undead, Behind the Crooked Cross derken Mandatory Suicide'a geliyoruz. Albümün en sıvri şarkısı bu sayılabilir. Savaşın ve ölümün çarpıcı bir şekilde anlatıldığı şarkida tüyler diken diken oluyor! Son olarak da Spill the Blood'a dikkat edin diyorum, girişindeki davullar muhteşem. Ayrıca albümde bir The Judas Priest cover'i mevcut: Dissident Aggressor.

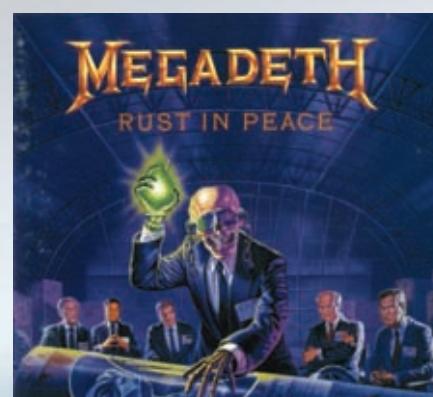
Sözüm o ki: Eğer Slayer'in yeni halini biliyorsanız ve eski halini merak ediyorsanız kesinlikle dinlemeniz gereken bir albüm bu. ■



MEGADETH RUST IN PEACE 1990

Hikaye malum: James Hetfield ve Lars Ulrich, Dave Mustaine'i gruptan kovdu çünkü uyuşturucuya ilişkisinden tırmışlardı ve kariyerlerini zedelemek istemiyordular. Mustaine de kendi başının çaresine bakmak için derme çatma bir grupta ilk albümünü çıkardı. Killing is My Business... Sonrasında Peace Sells, So Far, So Good ve işte Rust in Peace.

Ama Rust in Peace'e gelindiğinde durmak gerekiyor. Mustaine debelendi durdu bu albümde kadar ama bu albümde patlattı Megadeth'i! Mustaine, her albümde olduğu gibi bu albümde de gitarist ve davulcu değiştirdi ama ne değiştirmeye... Solo gitara Cacophony'den Marty Friedman geldi ki Marty'nin Jason Backer'le olan projesi Backer'in hastalığı yüzünden son bulmuştu, yoksa iki virtüöz alıp yüryecekti. Davula da toy Nick Menza



geçmişti. Ama bu kadro artık uzun süre kalacaktı ve Megadeth denince akla bu kadro gelecekti.

İşte issız bir adaya giderken yanınızda almanız gereken tek albüm bu! O gitar riff'leri, o tonlar, o sololar... Holy Wars, Hangar 18, Lucretia, Tornado of Souls ve tabii ki Rust in Peace...

Bu albümden sonra Megadeth fanları her albümde "Rust in Peace'i aradılar ama olmadı tabii ki. Belki birkaç şarkı bu albüm tarzındaydı ama hiçbir zaman bir Rust in Peace daha yapılmadı.

Ben bu albümü boşuna yazdığını düşünenim aslında. Herkes dinlemiştir, herkesin de ilk üç albümü arasına girer diye düşünüyorum. Ama... Yok yok, kesin dinlemişinizdir... Yoksa? Bak hala... ■

KING DIAMOND THEM 1988

King Diamond'ın dinlemeye doyulamayan efane albümü... Beş sene önceki İstanbul konserinin başında ilk üç şarkıyı peşpeşe çalmıştı. 0 gün Mercyful Fate'den Mike Wead'ı da gitarda izlemiştik. Öyle bir konserdi ki pek çok kişi playback olduğunu düşünüyor hâlâ.

Tüm albümleri bir hikaye üzerine kurulu olan King Diamond'ın bu albümünün konusu kısaca söyle: King, annesi ve kız kardeşiyle beraber, timarhaneden yeni çıkan büyükannesini ziyarete gider. Kadın görünmeyen misafirlerden bahsetmektedir. Zamanla King de bu hikayeye kendini kaptırır. Bazı tuhaflıklar sonrası önce annesi hastalanır, sonra kız kardeşi ölürl. Olaylar içinden çıkmaz bir hal alınca King bu beladan kurtulmak için büyükannesini öldürür. Ve sonuç; üç ölü, görün-



meyen misafirler ve timarhane...

Bu hikaye Conspiracy albümünde de devam ediyor. Şarkılardan tek tek bahsetmeyeceğim, günkü yerimiz dar. Ancak, heavy metal dinleyip de bu albümü bilmeyorsanız çok eksikiniz var demektir. Müziğin bel kemiği Andy LaRocque her zamanki gibi harikalar yaratıyor, simdi Motörhead'de çalan baterist Mikkey Dee sanki insan değil ahtapot, King Diamond'ın vokalleri olağanüstü. Sanatçının mart ayında Unhealthy Opera adını verdiği yeni albümünün kayıtlarına başladığını da söyleyip yazıyla bitirelim. ■

İncelediğimiz albümlerin
Türkiye dağıtımci
Atlantis Müzik'tir.

Atlantis
M U Z I K



OYUNGEZER

SANA HİÇBİR ŞEY DEMİYORUM

Serpil Ulutürk

Sessizlik. Ehil sular gibi durgun, huzurlu, çekici, esrarengiz. Bu sıfatlardan diktigi karanlık pelerini sırtına geçmiş, bekliyor karşısında. Çok zamanlı tanışan ama birbirini geç anlamış iki arkadaş gibiyiz. Dünya giderek kalabalıklaşıp, giderek uyumsuzlaşan bir koronun kötü şartlarını dinlerken, sessizliğin ince-likli notalarını duyabilmek her zamankinden daha cazip ama bir o kadar da zor. Gürültüyle sessizliği birbirinden ayıran yanları saymaya gerek yok ama şarşıcı şekilde bir de ortak yanları var; ikisi de sizin sözcüklerinize, sesinize, konuşmaniza ihtiyaç duymaz... Birinde ne derseniz deyin anlaşılmaz olacağınıza, arada kaynayıp gideğinizi bilirsiniz, ötekinde ise sözcükler çok zayıf kalır aranızdaki iletişimini yanında. Sessizliğin içindeki 'susmak', çok şey anlatır. 'Hiç', bütün kötü ünүne rağmen sessiz-

liğin kapsayan, şefkatle saran bilgesidir. Hiç bazen her şeydir.

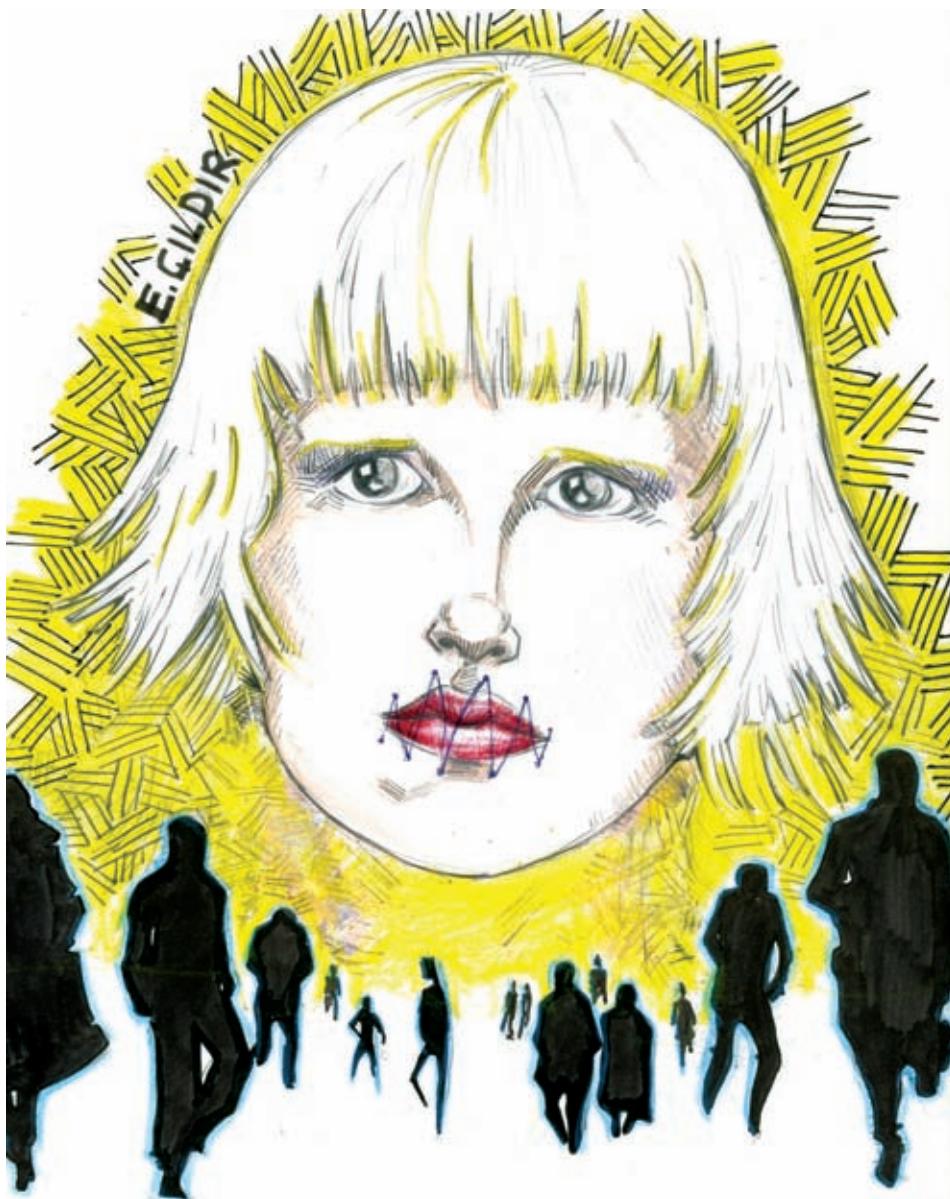
Dağınık yazıyorum çünkü sessizliğin hızına yetişmeye çalışıyorum. Bile bile ve mecburen zayıf bir silaha, sözcüklere güveniyorum sessizliği anlatmak için. Sayfayı boş bırakmak dururken, işin kolayına kaçip sessizliği sözcüklere yükliyorum. Boşluğunundan ürkmediğim, gölgelerinden kaçmadığım, dost olduğuna inandığım tek karanlığı ışıkla kirletiyorum. Ve garip ama, yazdıka kafamda seslerin bir bir sustugu görüyorum, dinliyorum. Bu durumda belki de yanılıyorum... Belki de sadece artık dinlemekten yoruldugum bir kafayı, ondan türeyen sonu gelmez hikâyeleri sözcüklerin sesiyle kesip, saçmalamaktan kurtarmak için yazılıyor bu sessiz görünümeye çalışan metin. Belki de duyulamayacak kadar yüksek seslerin aslında sessizliğe denk olduğunu söyleyen sesler bunlar. Üst perdeden bir kakofoni hepsi. Susmanın içindeki us'un, bağırmakta gizli duran ağrı'dan kur-

tulusu için uydurulmuş bir methiye. Bi-raz da "günesin altında söylemedik hiçbir şeyin kalmaması" üzerinden bir pes etme biçimim...

Konuşmayı öğrenme hatasına düşüğümüz için düşünebilme yeteneğimizi büyük ölçüde sınırladığımızı okumuştum bir yererde. Dilin ve sözcüklerin bir şeyi tanımlamak konusunda basit bir araç olmak yerine o şeyin kalibi haline gelmesiydi anlatılan. Bir anlamda, gözleri hiç görmemiş bir insan için 'kırımı'nın, bana ifade ettiginden çok daha fazlasını kapsaması gibi... Tam da bu yüzden, susmak dediğiniz şey kelimeleri tamamen dışlayabiliyorsanız anlamlı. Yani pasif-agresif takılmak için suskun durup içinizden söylenenin hiç de susmuş olmuyorsunuz. Öfkenizi içinde tutmak da belki dünya barışına bir katkıdır ama iç huzurunuza da yazık, öyle susmayı rica ederim.

Şu satıra kadar yazdıklarima bakıyo-rum da, aslında hiç anlatamamışım demek istedigimi, üstelik yazının sonuna geliyoruz artık, her şeyi toparlayıp anlamlı bir bütüne dönüştürmek için geç bir harfteyiz. Ama hepsini silip yeni baştan başlamayı düşünmüyorum bile. Çünkü susmaktan bahsederken 'anlata-mamak' doğru yolda olduğumun işaretçi gibi geliyor. O durumu karşılayacak sözcükleri bulamamak, Türkçeyi doğru düzgün kullanmayı bilmeyişimden ya da Türkçe'nin yetersizliğinden değil, muh-temelen sözünü ettigim susma biçimini anlatacak bir dil'in olmamasından kaynaklıyorum. Rahat bir nefes alabilirim. Sessizlige ihanet eden, onu dillendirip seslerle tanımlanabilir hale getiren hain ben değilim demek ki. Asla da olmaya-cağım. Sessizliğimi, iyi arkadaşımı, sa-dece kendisi olduğu için, beni dinlediği ve hiç "konuşsana" demedigi için, kim-senin görüp duyamayacağı bir yerde saklamalı ve bir daha da anlatmaya yel-tenmemeliyim. Yoksa onu kaybedebili-rim.

Bazı duygular bir sözcüğe yenilme-meli. Size ifade ettiği şey o sözcüğe sığ-miyorsa, bin yıldır öğrenegeldiğiniz ve artık genlerinize işlemiş "sözcüklerle düşünüp, sözcüklerle hissetme" gelene-ğinizi bir kenara koymalı ve tek bir şey yapmalısınız; hissedin. Varlığını şekil-lendiren duygularınızı, sizin için çok önceden yapıp bir köşeye bırakılmış ve milyonlarca insan tarafından kullanılıp suyu çıkarılmış sözcüklerle heba etme-yin. Sessizliğinize ve içinde gizli duran milyonlarca sayfalık sırlı sözlüge güve-nin... Yazıyı adeta bir Demir Bükey di-daktikliği içinde bitirdigime inanamıyo-rum bu arada. Neyse, kısa farlarınız hep açık olsun. ■



KARANLIK TARAF



Fırat Akyıldız

Hiçbir zaman üzgün olmayan Şen Kasap'a inen yokuşun baslangıçındaki, vitrini; eli kağıtlarıyla, kağıt Türkiye bayraklarıyla ve şeffaf su tabancalarıyla dolu olan kirtasiyeden toplantık cephemizi. Kirtasiye açıkken bile kapalı duran kahverengi ve paslı kepenkler korkuluğu hatırlatsa da, bu bizi yolumuzdan vazgeçirmezdi. Misketlerimizi, Japon Balığı alırken verilen rensiz, naylon poşetlerle aynı poşetlere koyup Normandiya'ya doğru yola düşerdik. Yaşı misketler daha değerliydi her zaman için. Yol tutuşları, diğer misketlere oranla daha iyiydi zira. Bu yüzden gaflıklar de yaşlı olanlar arasından seçiliyordı. Benim de bir gaflığım vardı elbette, her normal çocuk gibi. Gaflığımı Tamogachi gibi büyütürüm; tek farkı arkasında reset tuşunun olmamasıydı. Ancak bir gün, ortağını kaybettim. Yastaydım; borsa günü 20,88 puan düşüşle kapatmıştı. Art arda çok fazla sayıda misketimi kaybettim bu yüzden. Kendime yeni bir ortak bulmamışım. Rakiplerim "gaflık fazlasıyla" liderlerdi ve buna bir son vermemeliydim.

Yeni bir gaflık yaratmak için deneylere başladım. Amerikan filmlerindeki gibi mavi, içinden duman çıkan deney tüpleri yoktu elimde ve bilim adamı olmak için saçım çok kışındı. Ama bir şekilde deneyi tamamlaymamışım. Amacım Frankenstein'i yeniden yaratmak ya da dünyayı ele geçirmek değil asılida, ancak Frankenstein kadar olmasa da, en az Freddy kadar korkutucu olmalıydı gaflığım; herkesin rüyasına girmeliydi, herkesin uykusunu kaçırmalıydı yüzgeçleriyle, aynı denizden çıkışın çevreye dehşet saçan Freddy gibi.

Planlama aşaması geçmiş zamanda kalmasına rağmen, hala kararsızdım. Ne var ki bir an önce yola düşmeliydim; fazla zamanım yoktu. İşe alet çantasını bulmakla ve içindekileri salonun ortasına "listelemekle" başladım. Ses getiren ve annem tarafından uyarılmama neden olan bu aşamadan sonra; eski, kafası sallanan ya da headbang yapan sarı çekici ve İngiltereli anahtarları yanna aldım, Mrs. Brown'a sormadan. Hiçbir kapı açamamasına rağmen İngiliz anahtarına neden "anahtar" denildiği sorusunu kafama takarak ve çalışmam için gerekli olan her şeyi cebime koyarak tekrar laboratuara, odama döndüm. Açılmasın diye pervane şeklini verdigim poşetin ağzını açtım ve misketlerimi özgürlüklerine kavuşturdum. Panjurun arasından giren kesik çizgili güneş bile misketlerin parlamlarını sağlıyordu. Cansız nesnelerin filleri için çoğul eki kullanılmadığını bilmeme rağmen "parlıyorlardı", canlı gibilerdi. İçlerinden en parlak, en yeşil olanını aldım ve diğerlerinden ayırdım. Cebimdekileri çıkardım ve hiç beklemedigi bir anda yeşil misketimin kafasına çekicile sertçe vurdum. Hayır, kişisel bir sorunum yoktu onunla. Veya ona zarar

vermek istemiyordum. Tek istedigim "karanlık taraf'a daha yakın olmasayı. Yeni aldığım Dark Jedi'ı saklamalıydım haliley; fazlasıyla kıskançıtı.

İlk vuruştan sonra misket afallamıştı. Belki de daha yavaş bir vuruş yapmamışdım baslangıçta. Fazla hırpalanmıştı. Ancak iyi bir adımdı bu kendi adıma. En azından eskisinden daha ürkütücü görünüyordu. Çekici, üstünde parmak

beş yıl iş deneyimi olan, kızgın, hızlı, yol tutusu güçlü olan ve kötü niyetli insanların eline geçmemesi gereken bir misket vardi. Yani tam bir gaflık... En azından yarımdı. Tamam, yan sanayıdı gaflığım, kabul ediyorum, ama dışarıdaki savaş devam ediyordu. Bunu yapmak zorundaydım.

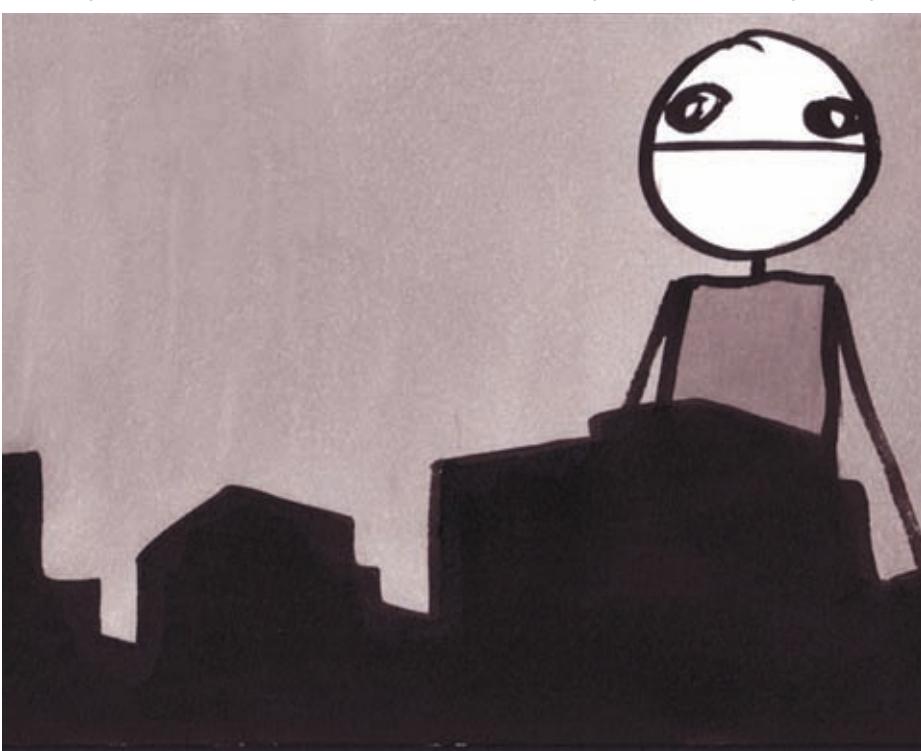
Gaflığımı ve misketlerimi yanına alıp heyecanla dışarıya çıktım. Ceplerim doluydu ve yürümekte zorlanıyordum. Barışların yanına gittim. Çin Seddi gibi uzayan duvarın orada oynuyorlardı. Hızla oyuna girdim. Misketleri sayı doğrusu üzerine tek tek dizdik. Onlarca misketi, belki de yüzlerce... Misketlerle çevrili ayrı bir dünyamız vardı sanki; yukarısı onlarındı, aşağısı ise bizim. Gözümün içi-

 **Amacım Frankenstein'i yeniden yaratmak ya da dünyayı ele geçirmek değildi aslında, ancak Frankenstein kadar olmasa da, en az Freddy kadar korkutucu olmalıydı gaflığım.**

izim kalmasın diye tişörtümle silip yavaşça yere bıraktım ve İngiliz anahtarını aldım elime. Mario Bros olsaydı, anahtarları sadece aksesuar olarak kullanın ve kaplumbağaların üstüne zıplardı, evlerini yıkmak için. Ama anahtar bendeydi. Tabii ki güç de öyle... İngiliz anahtarıyla birkaç defa vurdum yine miskete. Ve delilleri yok ettikten sonra İngiliz anahtarını da yere bıraktım. Artık savaşa hazırım; elimde en son teknolojiyle, yani çekicile ve İngiliz anahtarıyla donatılmış; en az

de parlayan rengarenk, yüzlerce misket vardı karşısında. Toprağın rengi kahverengi değildi artık, rengarenkti her yer. Göz kapaklarımı kısıp uzaktaki misketlere baktım ve hızla cebimden gaflığımı çıkarıp atışımı yaptım. Ve en baştaki kırmızı misket vurdum. Yukarısı onlarındı, aşağısı ise "benim". Bunu nasıl yaptığımı hatırlıyorum, ya da kuru sıki gaflığım sayesinde başarıp başarmadığımı. Liderlige yeniden yükseldikten hemen sonra ikinci defa gaflığımı kaybettim ne yazık ki. Ama onu en son Dark Jedi'imın elinde görmüster. Ve işin kötüüsü, eve gittiğimde Dark Jedi'im kaçmıştı; ben de bundan korkuyordum zaten. ■

Not: Vosviddin.com açıldı. Kaçırdığınız ya da yeniden okumak istediğiniz hikayelerimi siteden takip edebilirsiniz. Simdilik birkaç hikaye var sitede, ancak yenileri yolda.





Tuğbek Ölek

CESUR YENİ DÜNYA

KOMPLO TEORİSİ

Bir komplot teorisinin iki temel yapı taşı vardır: Biri gerçekten büyük olan çıkarlar ve ikincisi onlar için her şeyi yapabilecek kişiler. Mesela "J.F. Kennedy'yi Illuminati öldürdü" dediginizde bu harika bir komplot teorisidir. "Olabilir mi? Mantıklı mı?" diye düşünmenize gerek yok. Sonuçta Kennedy'nin ülkesini daha demokrat bir yapıya getirmesi Illuminati'nın çıkarlarını bozuyordu. Sonuçta Illuminati her şeyi yapacak güçtedir. Böyle bir komplot teorisine herhangi birini inanılabilsiniz. İnsanları detaylara veya Illuminati'nın varlığına inandırmaya ihtiyacınız yok. İnsanları bir cinayete inandırmak için bir ceset, bir sebep ve bir şüpheli yeterlidir. Kanıtlar sadece savcılardan ve hâkimlerin işidir. Cinayet sebebi suçun en can alıcı parçasıdır.

Komplot teorilerini seviyorum. Bizi daima şüphede bırakmalarını seviyorum. Çoğu zaman gerçeği asla bilmeyeceğimizi ve komplot teorilerinin büyük çoğunluğunun safsata olduğunu biliyorum. Ama bu büyük dünyaya asla sonuna kadar güvenmemek gerektiğini de biliyorum.

O MEŞHUR DÜĞME

Komplot teorilerinin en sevdiğim yanlarından biri de şu birinin bir düğmeye basmışçasına her şeyin aynı anda başlayıp tıkrıtıkrı işlemesi. Bu yüzden ne zaman biri düğmeye basmış hissini alsam burnum havadaki komplot teorisini kokusunun peşine düşüyor. Mesela şu karikatür krizi. Her şey nasıl da önceden planlanmış ve bir düğme dokunuşuyla gelişmiş gibiydi. Ya da İsviçre

maçının ardından oyuncuların birden harekete geçmesi...

Yüce medyamız bir anda bütün silahlarını bilgisayar oyunlarına çevirince aklım hemen komplot teorilerine gitti doğal olarak. Yillardır oyunlarla ilgili yılda en fazla 2-3 haber yapan medya, bir anda "düğmeye basılmışcasına" bir kampanyaya başlamadı mı? Haftalık dergiler, gazeteler ve televizyonlar üst üste baş köşelerini bu işe ayırmadı mı? Bunun bir emir verilmişgesine başlatılmış bir olay olduğunu düşünmek için yerince sebep var bence.

Bu yüzden CSI ceketimi giyip, bu suçun ardından gizemi çözmeye, haril haril komplot teorilerimi kurmaya başladım. Suç ortada olduğundan başlama noktam belli: Bilgisayar oyunlarından

her geçen gün daha fazla oyun oynayıp onları izlemesinden, reklâm satamamaktan korkuyordu. Ve kendini güçlü hissedilen her günün korktuğunda yaptığı seyi yapıyorlar, saldırır. Fütursuzca saldırır, anlamaya çalışmadan, adam gibi düşünmeden, tek bir amaçla saldırır. Eğer insanları oyunlardan soğuturlarsa daha fazla izlenebilirler.

Aynı karalamalar bir zamanlar internet için de yapılmıştı. TV'de internet yüzünden ayrılan eşlerin hikâyelerini dinledigimi gayet iyi hatırlıyorum. Ama internetle başa çıkmayacaklarını çabuk fark edip bu alana yatırım yapmış, kaleyi içерiden fethedip kaçan izleyiciyi geri



"İnsanlar oyunlardan korksa, ebeveynler ve eşler oyuncuları bilgisayarlarından uzaklaştırımıya çalışsa, medyanın ne çıkarı olacak?

halkı alabildiğine soğutmak. Şansıma suçu işleyen de apaçık ortadaydı: Muhteşem medyamız. Onların çıkarları için her şeyi göze alabileceğini, her şeyi yapabileceğini biliyordum zaten. Ama bir türlü yerine oturmayan bir parçavardı. Çıkarları nedir bu işten? Sebep neydi? İnsanlar oyunlardan korksa, ebeveynler ve eşler oyuncuları bilgisayarlarından uzaklaştırımıya çalışsa ne çıkarları olacaktı? Sebebi olmadan bir suçu ispatlamak bir yana, komplot teorisini bile kuramıyordu insan.

OYUNLARDAN NEDEN KORKULUR?

Sonra -teori kuracak olan komplotunun, kanıt ayağına gelmiş hesabi- bir arkadaşım beni şaşkına çeviren bir hikâye dedi: "Bilgisayar oyunları, özellikle Playstation bize rakip oldu. İnsanlar primetime'da TV izlemek yerine oyun oynuyor artık". O zaman kafamdan kocaman bir DANK sesi duyduğumu sandım. Öyle ya bu amaçsız bir saldırısı değildi. Bu bir medyalar savaşışıydı. CSI'da da suçun sebebini ararken önce şüpheli ile kurban arasındaki ilişkiye bakmazlar mı? Oyunlarla, TV ve haber dergileri arasındaki ilişki de buydu işte: İkişi de rekabet içindeki medya araçlarıydı. Oyunlar gelişikçe, televizyonlar insanların vakitleri için daha fazla mücadele etmek zorunda kalyordu. İnsanlar daha fazla oyun oynadıkça, TV'ler reyting kaybediyor. Hem de başka bir kanala kaptırılmış, yarın öbür gün geri kazanılabilecek bir reyting değil. Bam-başka bir medyaya kaymış, toptan kaybedilmiş reyting. Korkuyorlar, insanların

yakalamaya çalışmışlardır. Ama ya oyunlar? Internetin tersine bu konuda yapabilecekleri hiçbir şey yoktu. Kanal D kocaman manşet atmamış mıydı "Sanal Veba" diye? Veba'yı ölümçül yapan virüsünün güçlü olması değil, insandan insana korkunç bir hızla geçmesidir. Onları korkutan bilgisayar oyunlarının hızla yayılması, insanlara etkileri değil. Aktüel'in oyunlara "tarikat" benzetmesi getirmesine ne demeli? Medyamızın oyun dünyasına giremiyor, bu pastayı koklamıyor olmasını ifade etmiyor mu? Tarihatın da en büyük özelligi, içine kapalı olması, dışarıdan girilememesidir. Onlar için de oyun bütün medyalar içinde sızılması, ele geçirilmesi en zor olanı.

Parçalar yerine oturduğunda komplot teorileri bir anda gerçege dokunmaya başlıyor. Birileri elinde gerçek kanıtlarla ortaya çıkana dek (ki hiç sanmam kimseının umurunda olsun) bu teori de sadece bir şüphe olarak içimizde kalacak. Ama belki gerçekten çok uzak bu varsayımım. Geçen gün Sinan'ın ürettiği bir teori de akıma yatmıyor değil. "Artık yapacak haber bulamıyorlar" demişti Sinan. "Veya izlemeye değer olacak kadar haber değeri olan konular bulacak gazetecilerin soyu tükenmiş. Akşam otur, herhangi bir ulusal kanaldaki haberleri izle. Yarısı internetten indirilmiş video larla kurulmuş uydurmaca şeyler. Bu yüzden bir kanal veya dergi, üzerine yarı saat ahkam kesilecek bir konu buldu mu, diğerleri de oraya işığa üşünen kelebekler gibi toplanıyor. Oyunların başına da bu geldi. Güve kelebekleri üzüştü tepemize." ■



■ Amerika sahte bir şekilde aya gittiğinde, Da Vinci'nin Mona Lisa'sının elinde Aktüel mi vardı? Azz sonra...

BENİM DE KOMPLO TEORİM VAR!



Sinan Akkol

İki yıl önce E3'e giderken, New York- Los Angeles aktarmalı uçuşum sırasında, bir hanımla tanışmıştım. Paramount Pictures'in bölge sorumlusu yanlış hatırlamıyorum. Genç yasta önemli bir kariyer yolu katettiği izlenimini almıştım. Tabii ben İstanbul'dan New York'a gelinceye kadar 12 saat uçtuğum için bir miktar sakal, çok miktarda uykusuzluk ve bol miktarda yabanı görünüm barındırıyordum bünyemde. Yine de nezaket edip sohbeti başlattı ve gelenek olduğu üzere nereden geldigimi sordu. Ben "İstanbul" deyince, tavrı değişti. Biraz çekingen bir halde sordu "Bizlerden nefret ediyor musunuz?". O kafayla anlamamıştım. Açıkladı. Irak'taki hapishanelerde Amerika'lıların yaptıkları işkence ve ahlaksızlıkların yeni ortaya çıktığı günlerdi. Bu yüzden kendisini ülkesi adına suçlu hissediyordu ve ekledi "Erkek arkadaşım ve ben İstanbul'u çok merak ediyoruz. Acaba gelsek, Amerika'lı olduğumuz anlaşıldığından İstanbul'da başımıza bir iş gelir mi?"... Gülgerek kiza sordum "Sence benim başıma Los Angeles'da, gece yarısı bir şey gelme ihtimali nedir?". İzbandut ve birazcık haydut halime bakıp o da güldü "Tekin olmayan yerlere girmessen, hiçbir sey olmaz san'a". "İşte" dedim, "L.A.'de benim başıma bir iş gelmesi ihtimali neyse, sizin de İstanbul'da başınıza bir iş gelme ihtimali o kadar. Biz sizden nefret falan etmiyoruz. Biz sadece Bush'un ve yandaşlarının politikalarından nefret ediyoruz."

O kız sonra ülkemize geldi mi bilmiyorum, ama onun sorusunun gerçekliğini test etmem gerekiyormuş, L.A.'e geldikten iki gün sonra, gece yarısına doğru, Los Angeles sokaklarında deli danalar gibi depar atıyordu (bu da başka bir köşe yazısının konusu olabilir...)

İleri saralım. Bir yıl kadar önce telefonum çaldı. Her zaman yapmadığım bir şey yaptıım ve açtım. Karşılaştığım ses "Merhaba Sinan bey. Fransız bilmemne gazetesinin Türkiye muhabiriymam, acaba Türk oyunculararasında Amerikan düşmanlığında bir yükseliş var mı?" diye sordu... Hayaaaa! Soruya alınlamakta bir süre -takdir edersiniz ki- zorlandım. "Türk oyuncuları" ve "Amerikan düşmanlığı" kelimelerinin yan yana gelmesi biraz zorlamıştı beni. Hey! Türk oyuncuları! Önceden içindez olan bir Amerika düşmanlığı var mıydı ki yükseliş geçti? Hayır, bende de yok. Sende var mı Tuğbek? Onda da yok. Ha, Amerika'nın gütüğü politikaya ölesiye karşı olmak ayrı sey, uluslararası birbirinden nefret etmesi apayı. Amerika'lılar da tıpkı bizim gibi medya kölesi. Ama bizdeki medyanın aksine, oradaki medya yarı-gerzek değil. Tam tersine, korukutucu derecede zeki. Halkı neyle, nasıl ve ne zaman manipüle edeceklerini çok iyi biliyorlar. İçinde en ufak anti-militarizm içeren filmler ve diziler, FOX ve CNN gibi hükü-

met kontrolündeki kanallarda asla yer almıyor. Her şey öylesine yavaş, öylesine ince planlanıyor ki, yukarıdaki gibi bir izlenim oluşuyor insanlarda. Medya kimin elindeyse, toplumu yönlendirme gücü de ondadır.

Yazımı buraya kadar yazdıktan sonra nadasa bırakılmıştım, düşüncelerimin olgunlaşması için bir süre sonra devam

sebeb olabilir. Ama son yıllarda Güney Amerika'daki politik gelişmeleri düşünürseniz, aslında daha da korkmak gerektiğini anlaysınız. Birçok Güney Amerikan ülkesi Amerika'ya açık açık karşı geliyor, IMF'yi reddediyor, tahlillerini dünya piyasasından çekiyor ve Amerikan hükümetinden Bush ve Rice'la deli gibi dalga geçip gicik ediyor. Ve ne oluyor? Hooop, büyülü bir şekilde "Terörist Güney Amerikalılar" mesajını taşıyan oyunlar pırtlamaya başlıyor.

Komplo teorisini gibi görünen, ama üzerinde biraz düşünüldüğünde işin arkasında bir bit yeniği olduğunu sezebileceğiniz bir başka konu daha var ki, duyuncu çok şaşırıcaksınız: Son zamanlarda Roma İmparatorluğu temali

Her şey öylesine yavaş, öylesine ince planlanıyor ki, yukarıdaki gibi bir izlenim oluşuyor insanlarda. Medya kimin elindeyse, toplumu yönlendirme gücü de ondadır.

edecektim. Arada Tuğbek'in yan sayfada yazdıklarını okudum, sans eseri o da komplo teorilerinden girmiş bu ay. Ama benim düşüncelerimi topalamama yardımcı oldu yazısı, buradan yan sayfaya kocaman teşekkürlerimi iletiyorum. Tut Tuğbek!

Nerede kalmıştım? Ah evet... Kahrolarak görürorum ki, bu manipülasyon oyunlara da sızmaya başladı. Birkaç yıl önce C&C Generals'in çıkışındaki etkenlerden şüphe duyduğumdan bahsetmiştim. "Tiberium" gibi bilim kurgusal bir konsept üzerinden giden oyuncunun nasıl olup da Amerika-Orta Doğu-Çin üçgenindeki bir savaşı konu alan gerçekçi bir stratejiye döndüğünden dem vurmuşum. O zaman özetle "ne yapıyorsun?!" diyen tepki e-postaları almış olsam da, son zamanlarda çıkan bazı askeri oyunların içeriği bu şüphemi onaylar nitelikte.

Mesela WoFoR. War on Terror adlı bu oyunda Amerika'nın başını çektigi Dünya Güçleri bir tarafta, Güney Amerika ve Ortaadoğu'dan oluşan terörist grup bir tarafta. Çin'in kimi desteklediği belli değil. Yine benzer bir tema Ghost Recon Advanced Warfighter'da görülmüyor. Düşman olarak Meksika ve Güney Amerika'daki bir gücün gösterilmesi "öçü Orta Doğular" konseptini kırdığı için teorimizin tersini düşünmenize

oyunların ne kadar arttığını fark ettiniz mi? Peki nedenini merak ettiniz mi? Üç yıl önce röportaj verdığım siyasi bir derginin muhabiri aynı soruyu bana sormuştı, Amerika'nın Roma İmparatorluğuna benzemeyle çalışmasının oyunlar üzerindeki etkisini, Roma temali oyunların sayısının artmasını arasında bazı karanlık gerçeklerin olup olmayacağı hakkında ne düşündüğüm sormuştı. O zaman "yok canım öyle sey" demiştim, ama o zaman sadece Rome Total War vardı örnek olarak önemde. 2 yıldır Roma temali oyunlar o kadar arttı ki, muhabirin şüphelerinde haklı olduğunu düşünmeye başladım. Bu trendin altında başka bir şeyler vardı

İşimde ne kadar profesyonel olursam olayım, politikaya ait olan oyunları hor görüyorum. Full Spectrum Warrior, America's Army, hatta C&C Generals'ı bile artlarındaki niyet nedeniyle sıcak karşılayamıyorum. "Amerika'lı aslan askerler, dünyayı terörizmden temizliyor" konseptinden köşe bucak kaçıyorum. Medyamızın körkülediği şekilde olmasa da "artık oyunlar da o kadar masum değil" fikrine alışmaya başladım. Gel de World of Warcraft oynamaya simidi!

Evet arkadaşlar, labirentlerde dolaşıp hayalet kovaladığımız masum oyunların devri ne yazık ki bitti. Oyunlar, en azından bir kısmı, kirli politikalara alet ediliyor artık. Ama biz bilingli olursak, nerede durduğumuzu ve kim olduğunu unutmazsa, bu oyundardan daha bilinçli, daha hazır ve eğer şansımız varsa, biraz olsun eğlenmiş olarak çıkabiliriz. ■



inbox

Inbox'a ulaşmak için
inbox@level.com.tr
adresine posta atabilir-
siniz. Donanımla ilgili
konular danışacksa-
nız,
donanim@level.com.tr
adresine göndermeniz
daha hızlı cevap alma-
nız sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Der-
gisi – Inbox Mevüt
Pehlivan Cad. Vefa Ba-
yırı Sk. Gayrettepe İş
Mrk. No: 6 Blok B
34349 Gayrettepe
İSTANBUL

ONLINE OYUNLAR VE ALT BENLİĞİN DİŞİ VURUMU

 Yaklaşık bir senedir on-
line oyun oynuyorum.
Bunlar süreklilik isteyen
World of Warcraft, Guild
Wars gibi oyulardan ziyade,
Call of Duty, bir Warcraft
modu olan Dota (Defence of
the Ancients) gibi girip birkaç
el oynanıp bırakılabilen
oyunlar. Geçtiğimiz günlerde
aldığım bir kararla bu oyul-
ların hepsini oynamayı bi-
raktım. Nedeni başlıktan da
az çok anlaşılabilen karar-
ma bir de detaylı açıklama
sunmayı deneyeceğim.

Öncelikle nedendir bilin-
mez fareyi, klavyeyi alan her
insan kendini pro-gamer
ilan ediyor. Kendini bu pro-
gamer tanımına iyice kaptı-
ran oyuncular, oyun oynamaya
işinin her şeyden önce bir
keyif olduğunu unutuyorlar.
Öyle ki oynadığınız oyunda
yapmış olduğunuz hatalar
için ağır hakaretlere kadar
varan saldırılarda bulunuyor,
oyunu sadece keyif almak
için oynayan benim gibileri
haklarına tecavüz ediyorlar.

Oyun online olduğu ve
somut muhatabını karşısındak-
ı monitor olarak gördüğü
için bu kişiler karşısındaki-
nin de bir insan olduğunu
kolayca unutuyor. Bunlar
gündelik hayatın yansımaları
olduğunu düşünüyorum. Ne
de olsa bu kişiler dış dünya-
da yaşadıkları çeşitli başarı-
sızlıklarını bu yolla tatmin et-
me ihtiyacı duyuyorlar.

Toplum olarak eskiden
beri bir deşarj olma durum-
umuz vardır. Bu gerek
içinde yaşadığımız devlet
yapısından, gerekse daha alt
seviyelerde aile içine kadar
varan huzursuzluklardan
kaynaklanmaktadır. Ancak
kafalarda oluşan bu "deşarj"
olma fikri futbol maçlarının-
daki küfürlerle ve karşıma

gelene saldırıyla eş anlamlı görüldüğü için on-
line oyularda da benzer yansımaları görülüyor.
Dolayısıyla oyuncunun temeli olan eğlence faktörü
yavaş yavaş kayboluyor. Hâlbuki bu oyularda temel
amacı beton binaların, kalabalık şehirlerin
bizlere veremediklerini sanal ortamda biraz da ol-
sa tecrübe ettirmek değil mi?

Yüz yüze gelindiği takdirde monitor arkasındaki tavırından eser kalmayacağına inandığım bu kişilerin, günlük hayatıtan tanımlı da "medeni insan"dır. Yani bu kişiler karşısında gerçekten bir insan olduğunda aklına geleni alenen söylemediği için medeni oluyor. Ekrannın ardına geçtiğinde ise ne medeniyet ne de saygın eser kalıyor. Alt benliğini sal ortaya, önüne gelene saldır, sonra da "ben medeni bir adamım, ben Pro-Gamer'ım, her seyden öte ben insanım" diye çıkış. Bunu kabul edemiyorum.

Pek çok zaman ekran ardından yapılan tacizleri oyuncuların yaşlarının küçük olmasına verdim. Ancak bu noktada da içime söyle bir karamsarlık çıktı: Bu çocukların büyüyecek. Bu çocukların değişmeden büyüyecek. İş yerinde, sokakta, markette, devlet makamlarında karşımıza çıkacak. Karşı karşıyken medeniyetçilik oynamaya devam edecekler.

Su an yazarken ana haber bülteninde gösterilen bir haber de online oyularda ilgili olduğu için konudan sapıp biraz da ondan bahsedeyim. Görmenler için, haberde bilgisayar karşısında çıldırın bir çocuğun amatör kamerayla çekilmiş görüntülerini yayınlıyor.

Söylediğim çok bir şey yok aslında. Hatayı sürekli başka yerde arayan ben "mükemmellim" inanışının basit bir örneği. Saldırıacak bir şey yoksa araca saldır. Sanki bu çocuğun önündeki bilgisayar de? il de deneme sınavı olsa durumu farklı olacakmış gibi. Ama durun bir dakika, annesinin güzeli, bir çeşit "melek" olan bu çocuk bu oyulardan yüzünden mi kafayı yedi? Yoksa ne ailesinin vurdum duymazlığını, ne de içinde yaşadığı toplumun benimsediği şiddetin onun üzerinde hiç mi olsumsuz etkisi olmadı? Tabii ya, bilgisayar oyuluları şeytan ale提dir! Hepsini yakın!

Politika, ekonomi gibi konularla istediği reytingi alamayan medya, doğal olarak tarih boyu olagelmiş en etkili yöntem olan cadı avına yönelik. Bir ara Led Zeppelin dinleyen satanist olurken, bugün online oyulalar ölüm tarikatı olmuş. Söylediğim bir şey yok, belki de değişmeden büyüyecek çocukları beklemeye gerek bile yok. İşte size kelli felli yayın müdürleri, rekabet içinde kendisini bir üst basamağa taşıyacak her yolu mubah yapıyor. Doğru, yanlış, etik kimin umurunda; ben tabelada nerdediyim sen onu söyle.

Şimdi bu yazdıklarımı okuyacak olsalar adam

mı olacak bu insanlar peki? Tabii ki ha-
yır. Hatta hedeflediğim kitlened olabile-
ceğini düşünen pek çok kişi tepki göste-
recek ya da saçmaladığımı düşünecek.
Olsun varsın. Ben bunları yazıyorum
günkü rahatsız oluyorum.

En büyük eğlencemin elimden alın-
masından rahatsızım ve içinde bir şey-
ler birliği zaman tepkimi göstermek
için farklı yollar olduğunu biliyorum.

Ali "Darkprophecy" Zorluoglu

Valla Ali, bunun üstüne benim sö-
leyeceğim hiçbir şey yok. Son derece hak-
lısan, aklı başında olan tüm oyun se-
verlerin de seni destekleyeceğini emi-
nim.

FORTRAN, FORTRAN, FORTRAN!

 Selamlar LEVEL ve Sinan abi. Bu maili atmamda en büyük etken fakültemizde "compe 102" adı altında okutulan bir ders. Program yazmayı öğreniyoruz ve ben şunu anladım; oyun yazarlara çok büyük saygı duymamız lazım. Çünkü bu program yazmak, kodlar ve daha niceleri hiç kolay değilmiş. Şu dakikadan sonra orjinal oyularda olan eğilimim iyice arttı, insanların böyle zorlanarak yaptığı bir şeyi çalmak artık daha ayıp geliyor bana. Lafı fazla uzattım galiba ama bir noktayı da es geçmemeyeceğim; Türkçe'imize verdığınız değer için herkes adına teşekkür ediyorum.

Benim birkaç tane de sorum var ga-
liba:)

1) Okullarda söyleşilere katılmayı hiç düşündünüz mü? Davet etsek gelir misiniz :)

2) "KAILEENA" ses getirmeye devam ediyor, kapaktaki resmin posteri için dellenen arkadaş sayısı bayağı fazla Sinan abi, bir güzellik yapın artık bu gari-
banlara.

3) LEVEL CD'sini taktığımız anda çalın müziklerin adını nasıl öğreniriz?

Herşey bu kadar. Ha bu arada, yeni-
lenen LEVEL'i biz çok sevdik :)

Emrehan KILIÇ

Merhaba Emrehan. Güzel bir iş
yapıyorsunuz fakültenizde demek,
tebrik ederim. Milyonlarca satır pro-
gram yazmanın, kod optimizasyonu-
nun ne kadar zor olduğunu öğrene-
ceksiniz.

FORUMDAN SEÇMELER (WWW.LEVEL.COM.TR/FORUM)

Akciğerde İnsan Belleği

ztanyas

arkadaşlar padawan olmadan konu açmıyacam diyodum kendime ama bu belgeseli izledikten sonra görüşlerinizi almak istedim...

ya geçenlerde bir belgesel izledim organ nakli ile ilgili bir kadına akciğer nakli gerekiyormuş.aramalar yapılmış ve bir motorsiklet kazasında ölen adamın akciğeri kadına verilmiş.kadın başarılı bir ameliyatdan sonra uyandığında aklına gelen şey kazadaki motorsiklet olmuş.ayrıca beyaz etle pek arası olmamasına rağmen canı rhametlinin çok sevdigi tavuk kızartmasından çekmiş.

yani diyorlarki insan belleği sadece beyninde değil organlardaki hücrelerde de var...acaip ilginç geldi bana ya siz ne düşünüyor sunuz?

murattyng

Yalandır o yalan.

quicksilver

olabilir aslında yada olamaz offf ne biliyim yaa

DRagon Jhemm

neden olmasın ki??? yani mümkünür bence...

SniperWolf

Biraz fake kokuyor sankim?!

berx

Bana da öyle geldi, ama doğru olsayıda baya ilginç olurdu.

Matt

Yok bende Discovery'de izlemiştim aynı şeyi, hatta aynı programdı sanırsam... Bi şekilde açıkladılar ama tam hatırlamıyorum... Fake diil ama... araştırın biraz...

The_X

Hafızanın bir kısmının genlerde saklanma-sıyla ilgili olabilir.

sonuçta genlerde hafıza mevcut, içgüdüsel davranışlarımızın temeli genlerde de polanmış bilgiler...

Level Online forumları. Kayıtlı kullanıcı sayısı: 13028 ve artıyor. Bu yazı hazırlanırken katılan en son kullanıcı: argonat.

Teknoloji ve yazılım üretmeyen, sadece tüketen bir toplum olduğumuz için, insanların emeğini calmak da kolay ve normal geliyor. Daha önceki bir yazımmda degenmiştim, o kadar bilsiz insanlar var ki oyuncular arasında, "Boş bir CD'nin maliyeti 10 kuruş, orijinal bir oyunu 50 kuruşa satsalar kar ederler. Bütün bunlar bizi sömürmek için" diyenler var. Oldu canım, sen sadece oyun oyna, beynini kullanma, hiçbir şey üretme, ondan sonra da "vay anam Türkiye'yi sömürüyorlar" diye hayıflan. Daha dur, daha nelerini sömürecekler senin şaşıracaksın... Kusura bakmayın arkadaşlar, ama ilgilendikleri konuda bile cahil kalan, sonra da her fırسatta ahkam kesen insanlara katlanamıyorum. Sözüm bilmedikleri için böyle konuşanlara değil elbette. Hayır, ülkemizde oyunculuk konusunda bilingü olarak "cahil kalmayı seçen" büyük bir kesim var. Sözüm onlara.

1) Geçenlerde Doğu Üniversitesinde bir sohbet düzenlemiştik, bizi davet ettiler arkadaşsunlar. Ama öyle konferans düzenleyecekti, konuşmalar hazırlayacak insanlar değiliz. O yüzden sohbet veya panel şeklindeki davetlere elbette katılırız.

2) Bu ayki Godfather posterimizi beğendiniz mi? İnstallah devamı gelecek :)

3) Arabirimin sol altında üç küçük düğme var. Onlardan birine basınca müzik aç/kapa seçeneğine geleceksin. Onu seçince göreceksin müziğin ismini.

FORRR PANDORİAAA!!!!

 Selam sana ey Level!

En başta yeni formatınızı kutlar, selam sabah muhabbetlerini şimşek hızıyla geçtikten sonra sorularıma pandalama dalmak isterim.

1) Yeni sayfainizin gerçekten harikulade olmuş. Hakikaten okuması zevkli. Yalnız o bu değil de şu gelecek sayı sayfasındaki resimden pek bir şey çıkartmadım (hoş bu posta eğer dergide yayınlanırsa bunun cevabını almış olacağım ya neyse...) Yani demem o ki, şu gelecek sayı sayfasını daha anlaşıllır bir hale soksanız olmaz mı? Bu haliyle "Azzzzz sonraaaa!" diyen ana haber bültenlerine dönmüş.

2) Ben bir öğrenci yurdunda kaldığım-dan dolayı şu 32. Gün olayını takip edemedim. Ne oldu o programın sonucu? Yani oyuncular karalamaya mı yöneldiler yoksa Sezar'ın hakkını Sezar'a mı verdiler?

3) Bir zamanlar "simülasyon için yazar aranıyor" diye bir ilan vardı itenizde. Bulabildiniz mi birini? (bulamadıysanız Allah'ın emri... Ööhöm, pardon).

4) Veee... Hatırlarsan (unutmak mümkün mü???) EA kara deliği Westwood'u yut... pardon satın almış ve beyin takımını Petroglyph Games adında birlesirmiştir. Ve bu grup şimdiden kadar üç iş yaptı. BFME 1-2 ve Empire at War. Sizce biz bu oyunları Westwood'un yaptığı işlerin kalitesini gösteren birer araç olarak görebilir ve eğer Westwood yut... pardon satın alınmamış olsayıdı yaptığı işler aşağı yukarı böyle olurdu diyebilir miyiz? (her gece rüyamda Westwood çalışanlarını kırbaçlayarak çalıştırın EA çalışanlarını dövmekten bıktım bu arada)

Her neye başınızı fazla ağırtmadan size bol pandalı günler diler, huzurlarınızdan "INBAKS FORRR PANDORİAAA!!!!" diyerek ayrılırım.

**Teksin "TAN" Saka
Commander of Pandoria's Army's 3rd Battalion**

1) Teşekkürler Teksin. Biz Next Level sayfamızı "görsel bulmaca" gibi tasarlamayı seviyoruz. Özellikle geçen ayının ne olduğunu sadece bir kişi bildi (iç içe bağışan iki yüz = FarCry 2 :) o da süper zeki bir insan olan Cevat Yerli (FarCry ve Crysis'in yapımcısı).

2) Maalesef... Sezar'ın hakkını alıp "buyur abi" diye Brütüs'ün kucağına bıraktılar.

3) Galiba artık eskisi kadar simülasyon delisi olan gerçekten kalmamış, iki kişi başvurdu simülasyon oyunları incelemek için, onların da yazımları maalesef pek iyi değildi. Aha buraya yazıyorum: Eğer simülasyon seviyorsanız ve bu zor oyun türünü eğlenceli, okuyanı simülasyon oynamaya özendirerek şekilde yazıabileceğinize inanıyorsanız, 30 Nisan'a kadar 4000 karakter uzunluğunda örnek bir inceleme yazısı hazırlayıp "SİMÜLASYON YAZARI OLABİLİRİM" başlığıyla level@level.com.tr adresine gönderin.

4) İlk önce yanlış bildiğin bir şeyi düzeltiyim: Empire at War'u yapan ekiple Battle for Middle Earth'ü yapan ekib ayarlı. Birisi senin de dediğin Petroglyph, diğeri EA'nın altında olmuş bir alt stüdyo. Westwood'dan ayrılanlar 3 ayrı stüdyoya dağıldı, üçüncüsü de Redshore Studios.

Soruna gelince, Westwood bir arada kalsa daha mı iyi oyunlar yapardı, bunu kimse bileyebilir. Benim fikrimi soracak olursan, Westwood olarak yaptıkları en son oyunlar C&C Renegade ve Earth & Beyond pek de iyi oyunlar değildi. Bence üçe ayrıldıktan sonra yanlarına kattıkları yeni yeteneklerle daha başarılı hale geldiler.

BÖYLE ORİJİNAL OLMAZ OLSUN!

 Selam Sinan Bey ve Level çalışanları.

Dergiyi her ay alıyorum. Yaşım 26. Orijinal oyun alınması gerektiğini sıkılıkla belirttiğinizden. Eskiden bilgisayarımı attım yerine kötü sayılmayacak bir pc aldım. Eskiden sistem gereksinimleri düşük oyunlar oynardım. Yeni bilgisayar alınca ilk işim oyun almaktı. Battle for Middle Earth 2'yi aldım. Oyunu yükledim, kayıt ettim. Bilgisayıri tekrar başlatıp, oyunun DVD'sini DVDRom'a taktim. Ama o da ne? "Doğru CD'yi tak ve oyunu yeniden başlat" mesaj penceresi çıktı. Hadi dedim olur böyle şeyler, aslında doğru DVD takılı ama ben yanlış DVD takmışım gibi DVDRom'u açıp kapattım. Tekrar splash screen, play, tekrar aynı hata mesajı. Uninstall edip tekrar yükledim, yine aynı hata mesajı.

EA'in forumunda bunun yalnız benim değil yüzlerce kişinin başına geldiğini okudum. Çözüm yok. En sonunda nocd crack buldum, deamon tools yardımı ile oynayabiliyorum. Artık oyun DVD'sini çöpe atsam da olur.

Benim 60 liram gitti, yurtdışındakilerin 50-60\$. Benim ne yapmamı tavsiye edersiniz? Para verip orijinal almışım, ama oyuna korsan muamelesi yapmak zorunda kalıyorum. İyi çalışmalar.

Tarkan Tekdemirkoparan

Merhaba Tarkan. Oyunlardaki sorunlar sadece kopyalarda oluyor, orijinallerde de zaman sorunları yaşanıyor. Özellikle StarForce ve Safedisc gibi yeni koruma sistemleri, sisteminde Daemon Tools, Alcohol %120 gibi şüpheli programlar varsa sorun çıkartıyorlar. Özellikle Starforce bu konuda sabıkalı. Sisteminize size sormadan çeşitli sürücüler kuruyor ve bunlar daha sonra oyunu silseniz bile sisteminizde kalıyor.

Ama orijinal oyun almanın sana söyle bir faydası var, seninkisi çok genel bir sorun. Oyunun yeni çıkan 1.02 yamasını bunu gideriyor.

ILLE DE GUILD WARS!

 Selamlar Level Ahalisi

Size önemli bir sorum ve bir önerim var: Soru: Ya ben yazın bir devasa online oyunu oynamak istiyorum ve tam bir RYO hastasıyım. Yani; World of Warcraft mı, Guild Wars mu, yoksa D&D Online mı alayım?

Ha bir de, dergide bir RYO sayfası yok!?? Biz RYO'cular da insan değil miyiz neden bi-

zim de bir sayfamız yok?

Saygılarımla

Erkin Ülvan

"Bizim de" derken? Benim bilmediğim, gizli saklı hazırlanan bir FPS, bir adventure, sayfası mı var dergide? Koca Online bölümünü zaten devasa online RYO'lara adanmış durumda, eğer buyusa sorduğun.

PSP TAVSİYESİ

 Merhaba. Yavaş yavaş PSP oyunlarından derginizde daha çok bahsedildiğini fark ettim. Ben PSP'mi geçen ay aldım ve yeni yeni oyun biriktirmeye başladım. Ama bir sürü sıktı çekiyorum ve tam "Kime sorabilirim" diye yardım ararken Level aklıma geldi. Sorunum şu: PSP oyunları çok pahalı neredeyse en ucuz 90,120 lira civarı. Her yerde mi böyledir, yoksa daha düşük fiyatla bulabilir miyim? Bir de bana birkaç oyun tavsiye edebilir misiniz? Tüm level çalışanlarına teşekkürler.

Eren

Merhaba Eren. Ne yazık ki ülkemizde PSP ve PS2 oyunları çok pahalı. Bunun en büyük nedeni oyunların üstüne binen %26'luk vergiler (dağıtıcı firmaların da payı yok değil hanı). Bu fiyatlar normal olarak sana pahalı geliyor ise sana iki tavsiyem var: Eğer kredi kartın ve yurtdışından oyun getirtme imkanın varsa, gameseek.co.uk gibi sitelerde en son oyunlar yaklaşık 70 liraya (30 para und) satılıyor. Eğer ikinci el PSP oyunu almaya sıcak bakıyorsan, açık artırma sitesi gittigidiyor.com'dan PSP oyunlarının fiyatları 50 liraya kadar düşebiliyor.

2010'U GÖRECEK MİYİZ ACABA?

 Merhaba Sinan Abi. Ben İstanbul'dan 14 yaşındadır bir okuyucunuzum. Öncelikle Mart o6 sayınız harika olmuş ellerinize sağlık. Oku oku bitmiyor, DVD ve CD de öyle. Her ay insallah sayılarınız böyle güzel olur.

1) Ben The Movies almayı düşünüyorum ama hiç bir yerde bulamadım, gelmemiş. Siz oynadınız mı bilmiyorum 2005 yılına geldikten sonra oyun nasıl ilerliyor? 2010'a kadar ilerleyebiliyor muyuz?

2) Revolution'u dört gözle bekliyorum ucuz olacakmış. Peki oyunları da ucuz olabilir mi? (50 - 80 YTL)

3) PS3 çıkışında PS2 oyunları bir hayli ucuzlayacakmış, doğru mu?

4) RPS2D kimi zaman geç çıkıyor ya da daha önce çıktıgı yerde çıkmıyor. Bir bilgin var mı bu konuda?

Sorularım bu kadar, gerçi çoğu "mış"li soru oldu ama bir size danışayım dedim.

Kendinize iyi bakın!

Ufuk Aksu

Merhaba Ufuk, çok teşekkür ederim. Seveceğiniz bir dergi hazırlamaya çalışıyoruz, sizden övgüler gelince daha çok motive oluyoruz.

1) Gelmedi, çünkü Activision oyunlarının dağıtıci Alsan İnteraktif çok uzun zamandır pasif du-

rumda. 2005'ten sonra bir şey olmuyor, çünkü benim bildiğim 1999'da sona eriyor Movies. Yanlış biliyor olabilirim, pek az oynadım.

2) Oyunların ucuz olup olmayacağı tamamen o zamanki durumlara bağlı. Bana sorarsan 80 YTL'den ucuz olması çok zor. En azından bu kadar vergi bindirilirken oyunların sırtına.

3) Mantıklı, ama büyük isimlerin (God of War 2, PES 6 gibi) ucuz olmasını beklemeye, bu oyunları geliştirmek her zamanki kadar pahalıya patlıyor çünkü.

Var tabii. İki ayda çıkan bir dergi olduğu ve çok az sayıda basıldığı için Resmi PS2 dergisini bulman zor oluyor. Bir sayısını aldığı yerde diğer sayısının bulamamanın nedeni de bu. DVD'ler yurtdışından geldiği ve bu uzun bir süreç olduğunu için, orada yaşanan en ufak bir aksama katlanarak bize yansıyor. Mesela, Ağustos sayısı tam bir ay gecikmiş (neyse ki bir daha böyle bir sorun yaşamadık). Bunun nedeni, bizim DVD'lerin sırasını verdığımız günlerde 7 Temmuz Londra bombalamasının gerçekleşmesiydi. Tabii İngiltere'de ortalık karışınca DVD'lerin üretilmesi ve gönderilmesi de iki hafıta geciktik.

KIZGIN OKUYUCUNUN KIRILMA ANI

 Gene selamlar Sinan abi... Ve gene bu maile cevaplamayacaksın bunu da biliyorum... Ama YYEEETTTEEEERRRR... LEVEL'IN YAPTIĞI BU SAÇMALIKLARI AKIL ALMIYO ARTIK... SİZİN YÜZÜNİZDEN TANSİYONUM YÜKSƏLDİ YEMİN EDERİM YA... Ya abim koskoca 2005 yılı... Bereketli yıl... Ödül dağıtmışınız, ama efsane oyun Need for Speed Most Wanted'a da hiç bir ödülü gelmez mi yaw? Bi kere Fable denen o saçma oyuna, o rezil oyuna nasıl ödül verdiniz ya??? Asıl mesele o deyil... Battlefront 2 mi??? İnanamıyorum... Onu 1 numarada gördüğümde yemin ederim otobüsteydim dergi okuyorum ve her kesin önünde o sayfayı YIRTTIM.. Abi Allah askına bi cevap ver ya... Hep susuyosun...

ben Level'i sevdigim için böyle diyorum yoksa mail bile atmazdım... Zamanıma yazık cevap yazmayacağınızı bildiğim halde... Ama oha yani Sinan abi... Yuh artık... Yani ocak sayısını da camdan fırlatıldınız ya helal olsun... Dünyanın en çok bug'lu oyunu San Andreas 6'inci mi olurmuş?.. Ya yeter devam edemicem...

Naser H. Arab

Merhaba Naser. Bir an elinde odunla monitöründen fırlayacağını düşünmeye başlamıştım ki, e-postan bitti (hakikaten posta olmuş bu ama,

posta atmışsun :). Zaten bizim 2005 Me-zunları seçimlerimiz olay oldu. Katılanlar bir yana, katılmayanlar bir yana herkes düşüncelerini yazdı (özellikle World of Warcraft fanatikleriyle sokakta karşılaşma-ya çekiniyoruz. Ellerinde meşaleyle bizi arıyorlarmış). Yalnız sen çok dolmuşsun. Most Wanted'ı çok sevmişsin, bu gayet doğal. Ama biz her yıl kendi seçimlerimizi, gayet demokratik bir sistemle yapıyoruz. Sadece oy kullanılmıyor, bir sürü kural vs. bilmenizin gerekmektedir detaydan ve süz-geçten geçtikten sonra çıkış en iyiler or-taya. Ben de Fahrenheit'ı çok seviyordum, ama o da giremedi ilk 10'a. Ben kime pos-ta atayım şimdidi?

Bu arada ufak bir not: Tuğbek bu ayki kapak konusunu hazırlamak için CryTek'e gi-dince, Crytek çögünün bilgisayarlarını, ma-saüstlerindeki ikonları falan görmüş. En çok bilgisayarda kurulu olan, Crytek gibi en üst teknolojide oyular üreten adamların çalış-tığı ofiste, en çok oynanan oyun hangisiymiş sence? Evvet, bilemedin, Most Wanted değil, Battlefield 2.

EUREKA!

 Merhabalar, az önce inanılmaz birşey keşfettim. Killzone videosu zanneder-sem Sony Computer Entertainment America başkanının söylediği gibi gerçek.

İspat: Videonun şu dakika ve saniyesinde görüntüyü durdurun lütfen.

Dakika: 1, saniye: 10 (01:10)

Gözlerime inanmadığım bir şey gerçek-leşti yavaş çekim seyrettigimde. 01:09'da tü-nelin içinde cayır cayır alevler içinde yanın adamlarımızdan biri, elindeki silahı yere dü-sürüyor. Ve silah yerin içine giriyor. Evet, ye-rin içine giriyor! Bu sevindirici bir haber. Çün-kü CGI olsayıdır girmezdi. Bu hata oyuncun ta kendisi olduğunu ispatlıyor bence. Killzone 2 (PS3) kesinlikle gerçek.

Lütfen 01:10' da durdurun videoyu, ve ya-vasca ilerletin 01:13' e kadar. Sanırım bu oy-un film endüstrisinde şok etkisi yaratacak!!!

İsimsziz

Merhabalar. Öncelikle bu kadar dik-kaftlı bir izleyici olduğun için seni tebrik ederim. Ama ne yazık ki Killzone vide-osunda bulduğum hata, o görüntülerin oynanıştan alındığını göstermiyor. Videonun CGI olması, nesnelerin birbirile et-kileşiminin kusursuz olmasını kesin kılmaz. CGI video render'a hazırlanırken, o silahın yerin içine geçmesi: A- Bir komploteoris uyarınca, kasıtlı olarak yapılmış olabilir. B- Daha basit bir açık-lamaya, animatörlerin gözünden kaçmış basit bir hata olabilir.

Killzone videosunu dikkatle izleyen, FPS tecrübesi yüksek olan herkes bir

FPS'nin oynanışının böyle olamayacağını bilir. Animasyonlarda, olayı gözün-den gördüğümüz karakterin hareketle-rinde vs. bir FPS'de olamayacak tuhaflıklar var. Tekrarlayan yüreme animasyonu, silahın aynı şekilde sal-anması vs. nerede?

Tabii bu demek değil ki PS3'ün oyun içi grafikleri bu kalitede olmayacağı. Bence Sony bu videoyla bizi kandırmaya çalışmış-ır. Sony PS3'ün grafik kalitesine o kadar inanıyor ki, o kaliteyi yansıtacak bir CGI vi-deo hazırlatıyor ve "PS3'ün grafik kabiliye-tini gösteren bir video bu" diyor. Yani Kill-zone'un o videosu oyun içi olmasa da, bu kötü bir şey değil. Gelecek fırtınanın ha-bercisi :)

ARTIK KORKMUYORUM

 Merhaba Sinan abi. Konya'dan selam-lar... Ben Anıl, 14 yaşında şu hani FPS'lerden korkan ve isyan eden vatandaş... Size soracağım bir tanecik, küçük bir sorum var izninizle söyleyorum;

Ben Splinter Cell serisinin bütün oyunla-rını bitirdim ve ilk baktınızı okudum, çok etkilendim. İlkbaharda çıkacak diyorlardı ama taa Eylül ayına ertelenmiş... Sence neden bu kadar iddialı oyumlara ne oluyor da 5 ay sonraya ertelenebiliyor?

Anıl 1988

Merhaba Anıl. Sana çok çok baside in-dirgeyerek bir oyun neden gecikir anlata-yım: Oyunlar tasarılanırken önce bir proje çıkarılır. Çok kabaca, bu projede kaç yılda tamamlanacağı, kaç kişinin çalıştırılacağı ve bu kişilerin neyle uğraşacakları belirle-nir. Başarılı ekpler bu projeye sadık kalır (projesiz yapılan oyumlara biz halk dilinde STALKER ve Duke Nukem Forever diyoruz) ve hedeflenen sürede oyunu tamamlayıp biz-lerin beğenisine sunar.

Ama her zaman işler yolunda gitmez. Oyun yapılrken bir sürü sorunla karşılaşı-lır. Program hataları çıkar, ekibin parası biter, ekipten ayrılanlar olur, kullandıkları teknoloji eskir vs. vs. vs. Bir sürü detay ve sorun vardır oyun yapımında dikkat edil-mesi gereken. Bazı oyuncular da son kon-trolden (beta-test) geçerken bulunan ufak tefek hataların düzeltilmesi için biraz da-ha geç çıkartılır. Mesela bu ay sonunda çı-kan Oblivion böyle bir oyun. Normalde geçen Kasım'da çıktıktı, ama Bethesda yılbaşı sezonunu kaçırmayı göze alarak, oyunu pırıl pırıl hale getirmek için bir beş ay daha üzerinde çalışmamayı tercih etti. Güzel mi oldu? Beş ay geç oynuyoruz ama oyun muhteşem olmuş. Muhtemelen sen de Double Agent'ı biraz daha geç, ama hatasız ve sorunsuz bir şekilde oynamak isterin değil mi? ■

FORUMDAN SEÇMELER (WWW.LEVEL.COM.TR/FORUM)

Kültür & Sanat Genel ve Güncel Haberler vs...

dafa

Fotografevi, foto muhabiri Ara Güler'in 77'nci yaşgününü, 77 siyah-beyaz klasigine yer vereceği sergi ve yayımlayacağı fotoğraf albümü ile kutluyor.

Sergi, Ara Güler'in 77 siyah beyaz klasik fotoğrafından oluşurken, Fotografevi Yayınları'ndan yayımlanacak olan albümde, Ara Güler'in 77 siyah-beyaz klasığının yanında, foto-röportajları, portreleri ve fotoğraflarla biyografisi bir kapak altında toplanarak fotograflar severlerin ilgisine sunulacak.

Ara Güler, fotoğraf makinasını eline al-diği günden bugüne film seridine en iyi kareleri sıyrıarak yazdığı görsel tarih ile yaşamın bir 'an'ını yakalayarak onu gelecek zamanlara taşıyıp 'fotoğrafın sırhini' gös-terdi. O'nun için, fotoğraf çekmek, içinde hissettiği dünyayı çekmektir. Bu dünyanın ve oluşturduğu görsel tarihinin en önemli ögesi ise insandır.

"İnsansız hiçbirşey olmaz, ben insanla-rın fotoğrafını çekiyorum." [Ara Güler]

16 Ağustos 2005: Ara Güler 77 yaşında, 'tanık'lığı devam ediyor.

SERGİ AÇILIŞI: 16 AĞUSTOS 2005 saat 18.00 - 20.00

SERGİ: 16 AĞUSTOS - 2 EYLÜL 2005

FOTOGRAFEVİ KOÇ ALLİANZ GALERİSİ: İstik-lal Caddesi Tütüncü Çk. No: 4 Beyoğlu - İstan-bul

0212 249 02 02

muratx

dafa gene hayırlı bi iş yaptı...

Not: Bilgisayar oyullarıyla ilgilenenlerin "beyinsiz zombiler" olduğunu zanneden medyamıza kapak olması dileklerimle... İmza: Ailenizin sevecen editörü Blax.

INBAKSCIK



Bu ay inbokscık'lık malzeme çıktı. Size kendi yaptığım safıklardan bahsedederdim ama yerim bitmiş. Darısı önemüzdeki ayın başına artık.

Kafa ayarı

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ

BİR LEVEL YAYINIDIR
SAYI-8, NİSAN 2006
00 YTL

EGSA

Sokakta geçen çocuklukum, zirt pırı "Atari" salonlarına gitmemi istemeyen sevgili babamın, bana bir Amstrad almasıyla daha evcil bir hal almıştı. Artık derslerimden arda kalan zamanım, sokaktaki zirzop arkadaşlarım ile Amstrad'ım arasında bölünmüyordu. Çok güzel zamanlardı yahu! Dert yok, sorumluluk yok...

Bu güzel zamanda bende, büyük iz bırakılan mekânlardı: Bilgisayarclar. Hayır, atari salonlarından değil, kasete, diskete oyun çekip satan dükkânlarından bahsediyorum. Commodore ve Amiga zamanlarından sonra buralara düştüseniz, çok güzel bir dönemi kaçırmışsınız demektir. Çünkü bizim dönemin "arsız oyuncu veletleri" olarak biz resmen huzur buluyorduk buralarda. Mutlu oluyorduk. Şimdiki Sinanpaşa, Yazıcıoğlu kopya ticaret-haneleri gibi değildi o zamanların bilgisayarcları. Tamam, yaptıkları iş oyun kopyalayıp satmak, ama bir şekilde farklıydılar işte. Samimiydiler, dostanydılar. Bu kutsal mekanlarda buluşur, sohbet eder, bir saat süren kaset doldurma işlemi esnasında yeni arkadaşlıkların tohumunu attardık.

Hatta benim gibi ırsızlar işi daha da aztip "haydin Pencom'a gidek" diyerek, yaşı "Pencom amca"nın dükkanına doluşur, saatlerce muhabbet ederdi. Sadece o mu? Lisenin karşısındaki sokaktaki EGSA, Yoğurtçu yokuşunun üstündeki bodrumda gizli saklı duran dükkan (yasak bahçe gibi bir şeysi benim için, hiçbir zaman parasını biriktiremeyeceğim renkli Amstrad monitörü vardı içinde... Ühü), Suadiye'deki UFO Bilgisayar'm yeri apayrıydı...

Ve Kadıköy'deki Joy Bilgisayar, Amiga'nın son yıllarda, benim gibi inatla makinesini bırakmamakta direnen fanatikler için bir cenneti, Kadıköy'de bir apartmanın 3. katındaki bu gizli vaha. Ne zaman buraya gitsem, Oğuz abinin daima tebessüm eden yüzünü görürse içim rahatlardı. Duvardaki beyaz tahtada yazan "Yeni gelen oyunlar"ı görüp sevinirdim. Burası benim gibi fanatik Amiga'cılارın son sığınagydy... PC'ye karşı son kalesiydi bizlerin.

Sonra bir gün, Kaan'da Doom'u gördüm... ■

SİNAN AKKOL



icindekiler

[LOAD# Sayfa.125](#)

[Giriş](#)

[Sayfa.126](#)

[RUN](#)

[Sayfa.129](#)

[FOSİL ABİ: NEREDEN NEREYE,
ORADAN DA NEREYE](#)





RUN

KOŞUN, YOKSA ÖLÜRSÜNÜZ!

VOLKAN TURAN

Her oyuncunun hayatında en az bir kere denk geldiği Run & Gun (bir yöne doğru koşturup öünüze çıkanı vurduğunuz oyun türü) oyularını unutan yoktur sanırım. Eğer varsa da, endişelenmeyin. Bugünkü Third Person Aksiyonların, FPS'lerin atası olan bu oyun türünü, bize koşmanın yaralarını öğreten bu oyuları bu sonda kısaca hatırlatmak istedik. Belki de kullandığımız ilk silahı, öldürdüğümüz ilk boss'u, aşırı zorluk yüzünden yolduğumuz ilk saçlarımızı anımsayıp "Ne günlerdi be!" dedirtmek istedik.

METAL SLUG

İkinci Dünya Savaşı'nı aslında biz başlattık!

Yıl: 1996

Format: Arcade/Neo Geo AES

Yapımcı: SNK

Alternatifler: Alien Hominid, Contra, Mercs



Oynamadan, sadece izleyerek bile insana büyük keyif veren çok az oyunla karşılaştım. Bu oyuların arasında akıma gelen ilk isim Metal Slug'dır. Metal Slug'da soldan sağa doğru gidiliyordu ama onu farklı kılan hem komik hem de kaliteli animasyonları olmasındı. Oyun bizi İkinci Dünya Savaşı'nın ortasına atıyordu ve resmen düşman akiyorlu önumüzdde. Biz de elde silah, Ramboculuk oynuyorduk. Askerlerin içinden kan yerine su çıkıyordu, yüksek bir yerden aşağı bakınca burnumuzdan koca bir sümük sıyırdı, tank kullanıp evleri, askerleri eziyor, zor boss'larla kışkırtıyor, alev silahı ile mangalda insan yapıyor, esirleri kurtararak ne kadar iyi kalpli olduğumuzu gösteriyorduk... MS kendi türü içinde bir baş yaptı. Hala da öyle, çünkü Metal Slug 5'i PS2'de bulabilirsiniz.

SUNSET RIDERS

Ooo ooo çekilen yoldan, Vahşi Batı'dan geliyorlar...

Yıl: 1991

Format: Arcade/Genesis

Yapımcı: Konami

Alternatifler: Blood Bros, Wild Hearts



Bu oyunu ilk kez oyun salonunda görmüştüm. Dövüş oyularından ve Final Fight'tan kafamı kaldırabildiğim zaman, mekan içindeki diğer oyuları inceledim (tabii ki oynamazdım, bir jeton demek para kazanmayan bir bıçır için çok şeydi). Gözüm Sunset Riders'a (ki biz ona o zamanlar "Kovboylu" derdik) çarptığında açıkçası çok şaşırmadım ama bir kovboy oyunu

oluşu hemen dikkatimi çekmişti. Sonraki zamanlar bu oyunun önünde kuyruklar oluştu. Meğer sonuna kadar geldiğinizde bile oyun bitmiyor, başa dönüyor, canınız bitene kadar oynanabiliyormuş. Tabii ben bu özelliğe duyarlıca yumuldum oyuna.

Çok şey kaçırdığımı o zaman anladım. At üstünde olsun, yayan olsun, dolma gibi kurşunlar atarak Vahşi Batı'nın altını üstüne getiriyorduk. Ara sıra barlara giriyor, dansçı kızlara kendimizi öptürüyorduk. Boss mücadeleleri ise hep heyecanlı geçiyordu çünkü hata yapmak demek can kaybı demekti. Oyunu bitirmek kolay olmadı. Her düşmanın her hareketini ezberlemek zarında kaldım, zaten ilk sivilcelerim de o arada çıktı! Ben bu oyunu hiç üst üste iki kere bitiremedim çünkü zorluk seviyesi sürekli artıyordu. Ama tek jetonla yaklaşık olarak 80 dakika zaman ödürebiliyordum. Eğer "Oha, o kadar da mı!" derseniz, üst üste bu oyunu üç kere bitiren, sonra da sıkılıp giden çocukların (ki onlar sanırım şimdi Bakırköy Ruh ve Sinir Hastalıkları Hastanesi'ndedirler) tanıyorum. Hayatım onlara imrenmeye geçti. Neyse ki sonradan Genesis'im için oyunun kartuşunu buldum da, dört kovboyla da sıkılana kadar oynamaya şansım oldu.

NARC

Canınız suçluları yakalamak değil patlatmak istiyorsa...

Yıl: 1988

Format: Arcade/Amstrad

Yapımcı: Williams

Alternatifler: Crime City, Robocop



Yaşı biraz ufak olan okuyucularımız "A Narc nasıl bu sayfaya girebildi? Berbat değil mi bu oyun PlayStation 2'de?" diye düşünmüş olabilir. Hayır, sandığınız gibi değil. Narc ilk olarak 1988 yılında çıktı. Metal Slug'da nasıl askerlerin içinden masumane bir su 'piçikk' diye çıkıyorsa bu oyunda da tam tersi vardı; etraf kol, bacak, kafa gibi organlarla dolup taşardı. Narc, gerçekten zor bir oyundu. İlk bölümleri atlatınca, düşman gruplar halinde üstümüze gelip dinamit, roket attı ve bu gibi ağır patlamalar enerjimizin hepsini alırdı. Çaprazla ateş etme olmadığından rakiple paralel konuma gelip öyle ateş etmemiz gerekiyordu ki bazen eğilme, bazen de ziplama tek kurtuluşumuz olurdu. Kartal olarak adam tutuklar, yerden paraları ve uyuşturucu paketlerini toplardık. Kırmızı spor arabamıza biner, oyunu Carmageddon'a çevirirdik; ortalık resmen mezbaşa dönerdi. Bir keresinde tonla jeton harçayıp oyunu bitirmiştim ama son hakkım ve son gündemlik enerji ile. Mr. Big'i öldürdüm ve o da ne! İçinden dört, beş adet üstte yapışmış enerji emen sinek çıktı. Gözlerim kararmıştı, çıkış kapısına doğru koşuyordum ama sinekler üstü-

me yapışmıştı bile. Kalp atışlarımı jeton satan amca bile duyuyordu, eminim. Bir kez daha onca jeton harcayıp bitiremezdim bu oyunu... Sinekler enerjimi bitirdikleri anda kapıya kartı taktim ve aynı an itibarıyle -Open- yazısını gördüm. Oyun resmen bana acıldı ve oyunu bitirdim saydı (ekranda enerji barı gözükmüyordu yani). Midway'i o gün bu gündür severim ama o PS2'deki oyun da ne kadar kötüydü ha!

Ayıptır, gınahtır...

SHINOBI

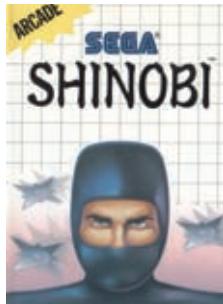
Bir Ninjanın gözyaşları

Yıl: 1987

Format: Arcade/Amstrad/Genesis/SNES

Yapımcı: SEGA

Alternatifler: Shadow Dancer, Rolling Thunder 2



Henüz ortaokuldayım... İçimde böyle bir enerji bir enerji, adeta Keban Barajı'yım... Evde oyun, sokakta oyun, okulda oyun; her yerde oyun. Bu sırалarda da Bruce Lee ustادım filmleri TV'de dönüyor. İzleyip izleyip (o zamanlar tuğla kadar VHS video kasetleri vardı, kiralardı babam hep) coşardık, okulda beden derslerinde Lee'nin hareketlerini yapmaya çalışır, kafayı yarardık. Yetmiyormuş gibi birçok arkadaşım Nunchaku (minçika) yapmıştı. Ben de boş durmadım, alüminyum folyodan, mükavvadan Ninja yıldızı yaptım. Artık kaç kafa şisti, kaç göz çıktı bu aletlerden bilemeyeceğim ama ilk kez hastası olduğum Ninja Yıldızı atan bir karakteri oyun salonunda görmüştüm. Shinobi şaka gibi, hatta rüya gibiydi. Ama bu heyecanım çok uzun sürmedi. Ben böyle zor oyun hala daha görmedim. "Her oyun 1 jeton ile biter" mantığını yerle bir eden tek oyundur Shinobi hala. Oyunda tek vuruşta ölüyorsunuz ve etraf deli Ninjalar ile dolu! Yetmezmiş gibi bir de süre koymuşlar. Nereden, ne zaman hangi düşman çıkacak diye ezberimiz gelişmişti, o derece yani! Ben, şu kel kafalı ve dönen kılıç atan adamları hiç sevmeydim. Kurtarılmayı bekleyen her kızın başına bir tane bundan dikmişler ve abim gelene gidene kılıç atıyordu. Her haktaki tek kullanım özel gücümüzü kullansak bir dert, kullanmasak bir dert... Ama her yönüyle çok keyifli bir oyundu Shinobi. Özellikle hak alabildiğiniz bonus bölümleri çok heyecanlıydı. Bak heveslendim yine, Ninja Yıldızı yapmaya başlayayım en iyisi.

GUNSTAR HEROES

Dünyayı Freeman değil, bu ufaklıklar kurtardı!

Yıl: 1993

Format: Genesis

Yapımcı: Treasure

Alternatifler: Gunners Heaven

Gunstar Heroes'u ilk oynadığında bana fazlasıyla Contra özentisi gibi gelmişti. Tabii ki bu düşünmemde yanlışdım daha sonradan anladım ve bu oyunu benle oynayacak bir arkadaş avına çıktım. Çünkü GH'm en büyük keyfi bir arka-

daşla birlikte çıkar. Oyunun hem animasyonları, hem oynaması, hem de bölümleri hala dün gibi akımda. Oyunca öncelikle iki silah tipi (koşarak ateş edebilmek veya sekiz yöne ateş edebilmek) ve beş silah çeşidiinden birini seçerek başlardık. Amacımız dört bölümde ana boss'lardan kırmızı kristalı almak ve en sonunda M.Bison benzeri en zor boss'u yok etmekti. Bölümler

gayet ilginçti. İlk bölümde patenle son sürat kayardık ve bu sırada ekranın her dört tarafını kullanabiliyoruz. Özellikle son bölüm çok garipti; öntümüzdé Kızma Birader tarzı bir oyun vardı ve zar tutar fırlatırdı. Gelen sayı kadar bu tablo üzerinde ilerler, birçok boss'la karşılaşırırdı... Heh, ne diyorladım? Bir arkadaş lazımdır... Ben bulamamıştım. Çünkü bu tür oyunları pek sevmeydi arkadaşlarım. Herkes Super Side-kicks futbol oyununu oynamayı tercih ederdi. Pişman olduklarıma da samimiyorum çünkü yıllar geçmesine rağmen sadece oynadıkları oyun değişti; Pro Evo 5 (evet, burada bile karşımıza çıktı PES)!

TURRICAN 2

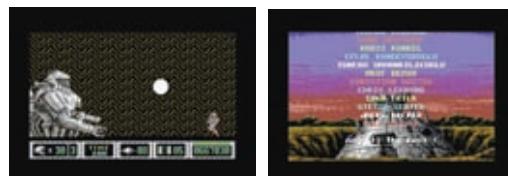
Bu sayfadaki oynanmayı en çok hak eden oyundur kendileri!

Yıl: 1990

Format: Amstrad/Amiga/C64/SNES

Yapımcı: Factor 5

Alternatifler: Midnight Resistance



Yıl 3025, yer Cobra gezegeni... Avalon 1 adlı UPFF ekipleri The Machine adlı robo-insana karşı taarruza gececektir çünkü gezegenleri tehdit altındadır. Tam bu esnada "Suuyur düşman uyumaz" atasözü devreye girer ve The Machine ilk saldırın ve kazanan taraf olur. Ama arkasında bir kişi unutuyordur. İşte biz bu kişiyi yönetirdik bu oyunda. Amiga'nın belki de en sağlam oyunlarından biriydi Turrican 2. Bölümlerindeki hem bilim-kurgu tadı, hem de o Sonic karmaşası had safhadaydı. Oyunun her bölümү asılnda birçok bölüme ayrılrırdı. Öyle ki, eğer gidilmesi en zor yerbelerde gidebilirsek yeni boss'lar bulabilir, ekstradan birçok cana sahip olabiliyoruz. İşte bu özellik sayesinde her bölümü didik didik edesi gelirdi insanım. Boss mücadeleleri ise ayrı bir oyun gibiydi, taktığını bilseniz dahi çok zordu. Çünkü bu oyun asla birkaç içinde bitirilsin diye yapılmamıştı. Biz çömez oyuncular (ki bu ben oluyorum; Amstrad, Amiga, C64'te hiç iyi olamadım) bu oyunda asla uçağa binip shoot 'em up gibi oynadığımıza inanmadık, ta ki gözlerimizle bölümleri görünçeye kadar. Bu yazı öncesi tekrar oynadım kendisini ve Credits ekranında üç Türk'ün ismi gözüme çarptı. Evet, kışkırdım onları!



CONTRA III: THE ALIEN WARS

Kim demiş eski oyunlar kalitesizdir, şaşarım!

Yıl: 1992

Format: Genesis/NES

Yapımcı: Konami

Alternatifler: Herhangi bir Contra oyunu



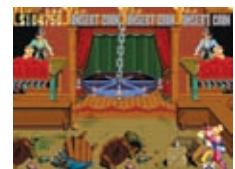
Ben Contra'yi ilk kez içinde 'bilmemkaç Games in 1' kasetinin içinde tesadüfen bulmuştum. Yanlış hatırlamıyorum o kaseti içinde Mario Island var diye almıştım ve toplam 15 adet mi ne farklı oyun vardı. Geri kalan dokuz milyondan fazla oyunum nerede diye az de-

lirmemiştim tabii (o zamanlar biraz iyot eksikliğim varmış sanırım). 8-Bit kuşağının en nadide oyunlarından Contra III. Yarı yaratık, yarı robot düşmanlara karşı yine tam teçhizat donanmış, pire kadar boyumuzla devasa yaratık avına çıktıktı. Bu oyunda iki farklı silahımız ve ekranı kaplayan bir Sonic Boom özelliğimiz vardı. Bazı bölümleri yandan değil de kuş bakışı şeklinde oynardık ve kamera otomatik değil, tamamen bizim kontrolümüzdeydi. Grafikler, patlama animasyonları 1992 yılma göre çok iyidi. Tabii iki kişiyle de oynanabiliyordu. Ama ben iki kişi yerine tek başıma oynayıp, tam öleeekken ikinci oyuncunun haklarını da kullanarak ilerler, oyunu daha rahat bitirdim (o kadar da iyot eksikliği yokmuş yani). Contra 3 ve 4 gibi keyifli de geldi Konami'den, gelemez de! ■

ESKİ DOSTLAR, ESKİ DOSTLAR

Bölüm sonu canavarlarına derin bir bakış.

Sunset Riders



Run&Gun başta olmak üzere birçok oyun türünün olmazsa olmazlarından boss mücadelerleri. Uzun bir bölüm zar zar geçilmiş, bir sonraki bölümde geçmeye ramak

kalmışken "Merhaba, ben geldim" diye karşımıza çıkar boss'lar. İşte SR'in belki de en zor düşmanı, aslında düşmanları, bu ikisi. Çünkü bu şapkaklı ikiz amcaların biri bomba, biri alev atma üzerine master yapmış. Resimde de görebildiğiniz gibi kaçacak fazla bir yer yok, sadece yukarıda sallanan avize var. Eğer bu bölümde can vermeden geçmek istiyorsanız gözlerinizi bu ikiz kardeşten ayırmamanız gereklidir. Dövüş esnasında bir sağ bir sol yönelip yukarı avizeye çokin. Bu esnada size en yakın olan kardeşe saldırın. Unutmayın ki birini öldürdüğünüzde, onun bulunduğu yere çıkarak diğer kardeşi kolayca öldürübileceksiniz. Kardeşler, eğer çok oyalarısanız, asla kaçamayacağınız bir bomba-alev kombosu yapıyor ve siz bu ihtimale karşı, sağdaki kızı kurtarmayın. Tam öleeekken kendinizi öptürürseniz vurulmaz olup kurtulabiliyorsunuz. İşte kadınlar bazen hayat kurtarabiliyor :)

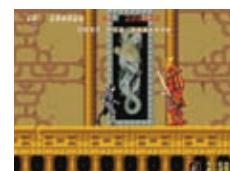
NARC



Ne diyorduk? Boss'lar evet... Son dönem oyunları olmasa da, eski çıkan oyumlarda boss karakteri yaratmak her zaman zor olmuştur. Çünkü ne zor olup oyuncuya bezdirmemeli ne de kolay olup oyuncuyu havalara sokmamalıdır bu mücadeleler. NARC genelde zor bir oyundu zaten ve

bu yüzden sadece oyunun sonunda boss vardı ki kendilerini asla unutamayız. Mr. Big lakaplı bu şıko, elde puro, kolları kılı, altın künye taşıyan (bana bir dizi kahraman gibi geliyor da neyse) boss sadece kafadan ibaretti. Evet doğru okudunuz, kafaydı boss'u mu! Hızla size sokulan bu kafadan kurtulmanın tek yolu ona ritmik biçimde ateş etmek. İlk önce gözlüğünü vurmalısınız. Eğer roketi tam bu noktaya tutturursanız hemen gözlüğü düşecektir. Gözlerinden alev çıkarmaya başladığında tekrar Mr. Big'i gözünden vurmalısınız. Yoksa bir canınızı alacaktır. Daha sonra hiç bir şey yapmadan üstünüze gelecektir. İleri zıpla, havadayken geri dön, vur taktiği ile boss'u iyice hamur kıvamına getireceksiniz. Eğer kuru kafaya değil de omurgalara vurmayı başarabilirseniz oyun bitecektir.

Shinobi



Tasarlanan boss'lar ilk oynamış itibariyle kendini pek belli etmez, sanki hiç yenilmeyecekmiş gibi gelir ama aslında bu boss'u yapan adamlar da birer oyuncu olduğundan, oyuna mutlaka bir püf noktası koymuşlardır. Örneğin Shinobi'deki bu kırmızı yakuza sadece kafadan hasar görebiliyor ama ona yaklaşmak imkânsız çünkü anında kılıçıyla sizi ikiye böliyor. Ve sürekli üstünüze geldiğinden düşünme payı da bırakmıyor. Eğer bu boss'u can vermeden (beş saniyede) geçmek istiyorsanız püf noktasını bilmeniz şart. Bölüme girer girmez yakuzanın dibine kadar sokulun ve özel gücünüzü kullanın. Eğer yeterince yaklaşabilirsizseniz 1 adet gücü kalacaktır ve geriye yalpalayacaktır. İşte bu noktada zıplayıp yıldızınızı kafasına attınız, yoksa sizi kimse kurtaramaz (bir oyundan bu kadar mı H.P.Lovecraft hikâyesi gibi anlatılır)?

NEREDEN NEREYE; ORADAN DA NEREYE?

2.000 dolarlık CD yazıcınız olsa ne
yapardınız? Pamuklara mı sarardınız?

Bilgisayar dünyasında iyi kötü bir adımız var netekim. Bilgisayar dergileri konusunda "engin tecrübemi" iki tane dergi batırmak suretiyle kantlastıktan sonra Vogel'e geçmiş bir kimse olarak yaklaşık 15 yıldır bu işin içerisindeyim. Zaman zaman hoş sürprizlerle karşılaşıyoruz. Bu vesileyle uzun süredir beni takip eden okurlarına binlerce teşekkür edip şahsi reklamımı yaptıktan sonra lafi fazla da uzatmadan bu ayın enteresan olayına geçiyorum. Geçtiğimiz aylarda meydana gelen bu olayı çok anlatmak istiyordum ama bir türlü sırası gelmedi, kismet bu ayaymış. Efendim, geçenlerde (bir ya da iki ay önce olabilir, vallahi unuttum, ne de olsa yaşı kemale erdi) bir okurumuz benim fi tarihinde, fifi dergisinde yapmış olduğum bir ürün incelemesini tarayıp e-mail vasıtası ile gönderme inceliğini göstermiş. Evet, zamanında donanum incelemesi de yaptık, ne olmuş? Türkiye'ye bilgisayar donanumları o zamanlar tonla değil taneyele geldi. Bilgisayar firmalarından rica minnet alındı, kenarına köşesine bir şey olmasın diye bin bir ihtimamlı paketini açar, inceler, test eder, paketi açtığımız sıra ile kapatır, salavat ile ensemizde beklemekte olan firma yetkilisine teslim ederdi, o da aleti sırtlayıp diğer bilgisayar dergisine incelemek üzere götürürdü. Dergi incelemesini okuyup da sipariş vermeye niyetlenen okurlar bir sonraki shipment'i beklerdi, artık 15 gün mü desem, bir ay mı desem, binbir zahmetle gümrükten çekildikten sonra parasını siparişi ve rirken toka etmiş oldukları donanıma kavuşurlardı.

"Ne var, bundan bize ne?" diyebilirsiniz ama gerçekten ilginç. Tekrar konuya dönüyorum. Yapmış olduğum ürün incelemesi bir CD yazıcı hakkında. Firma ismi vermem, reklama girmesin, açıkgası batıp batmadığından da pek emin değilim o markanın (evet, Google'a bakabilirim ama bakmıyorum, yazımı bir an önce yetiştirmem gerekiyor). Şimdi bu söz konusu firma bir CD yazıcısı çıkarmış. "Yeni nesil CD yazıcılar" alt başlığı ile ürün inceleme sayfalarımızda yer alan bu CD yazıcısının marifeti neymış biliyor musunuz? Çift hızlı CD yazabiliyormuş (kendi özel medyasına). Efendim yazdıklarına göre CD yazıcılar artık hızlanmaya başlamış, bunun 4 hızlı, 8 hızlı yakında sükün edermiş, teknoloji böyle bir şeymis işte. Hem de firmaların yedeklerini almak için başvurabileceği süper bir aletmiş bu, fiyatı da sadece ve sadece 2.000 dolarcıkmiş. Bir de utanmadan "yüksek fiyat/performansı ile her ölçekteki firmaya uygun olması ile dikkati çeken bir ürün" demişim bu CD yazıcısına. Artık o zamanlar 386 bilgisayarlara kaç para veriyorsak, 2.000 dolar bana "sudan ucuz" gelmiş demek ki.



Zamanın teknolojisinin son harikası. Şu anda saklı gibi bir kenarda dursa da, zamanında süper bir bilgisayardı bu, saygı sunalım, başımızı öne eğelim.

Yazıyı baştan sonra okudum, eski günler hatırlama geldi. Gerçekten de bir zamanlar bilgisayar dünyasında yaşayanlar için hayat gerçekten zormuş. Zorluklardan en büyüğü elbette güncel donanumları kullanabilmek. Firmalar daha önceden de söylediğim gibi ürünlerini sayıyla, taneyele getiriyorlardı. Taşıma, gümrük vesaire de üstüne binince fiyatlar yurtdışı ile karşılaşıldığında iki, üç misli değerlerde seyrediyordu. İşin garibi o zamanlar kimse bu durumdan şikayet etmiyordu hatırladığım kadarıyla. "Çüs, bu fiyata olur mu bu yahu" demekten ziyade, bu parçaya gerçekten ihtiyacı olduğunu amirine nasıl anlatabileceğim düşündüyordu herkes. Ev kullanıcıları için de geçerliydi aynı durum. Yaşınız tutuyorsa anne babaya bilgisayara yapacağınız upgrade'i nasıl açıkladığınızı hatırlayın. "Evladım daha geçen ay memori almadık mı biz sana? Hart diskin dolduysa altından az boşalt, idare et kullan işte" dediler mi size hiç? Yalan söylemeyein, kesin demişlerdir...

Uzun lafın kısası, bu ayki kissadan hissemize geliyoruz. Olay şudur, eğer bugün Yazıcıoğlu Pasajı'na veya köşe başında bilgisayarcıımıza gidiyor ve istediğiniz her türlü bilgisayar parçasını bulup dükkanımın bir iki dolar kârla size satmasını sağlayabiliyorsanız, bilelim ki bunu o zamanlar güncel bilgisayar donanumları kullanabilmek için binbir zahmete katlanan kullanıcılarla borçluyuz. Eğer o zamanlar bilgisayar işiyle uğraşan firmaları köşe etmemiş olsaydık, bugün hala gümrük kapılarında bir DVD yazıcı için binbir takla atıyor olabilirdik. ■



JEWEL



WAJIS 2008 • 820 ALT (KDA Dağılı)
2008-2 • ISSN 1991-5334 • Sayı 115

GELECEK SAYIDA...