

Titan Quest

YUNAN MİTOLOJİSİ,
DIABLO'YU DÜELLOYA DAVET EDİYOR

PREY

BİZ DUKE NUKEM'İ BEKLERKEN,
BAKIN KİM GELDİ

ARYICA

İNCELEMELER

- GUILD WARS FACTIONS
- AUTO ASSAULT
- MOVIES: STUNTS AND EFFECTS
- CITY LIFE
- GLORY OF THE ROMAN EMPIRE
- FORBIDDEN SIREN 2
- STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

İL BAKIŞLAR

- NEED FOR SPEED CARBON
- S.T.A.L.K.E.R.
- MASS EFFECT
- STAR WARS NEXT-GEN
- ARMED ASSAULT
- AGE OF EMPIRES 3: WARCHIEFS
- CIV CITY ROME

**DAHİL
40
OYUN!**

DOSYA

WOW'DAN SONRA HAYAT

Kralı tahtından indirme
potansiyeli olan devasa online oyunlar

OBLIVION KAPILARININ ARDINDA

Yılın en büyük oyunu hakkında
bilmediğiniz çok şey var

... VE

NEVERWINTER NIGHTS 2

Yapımcılarıyla röportaj yaptı
ve öğrendik ki artık kendi kaleimize sahibiz!

İLK KEZ AÇIKLIYORUZ!

CULPA INNATA

Daha önce hiç duymadığınız, ama dünyada en çok konuşulan Türk yapımı oyun!

DEVIL MAY CRY 3

SPECIAL EDITION

PC'cilerin de bu deli dolu
aksiyon oyunıyla ve
Dante'yle tanışma vakti geldi!

HERKESE BEDAVA!

WORLD OF WARCRAFT

14 günlük deneme sürümü,
çift taraflı, 9 GB boyutundaki
LEVEL DVD'sinde!

HERKESE MERHABA.



Blizzard'la 1.5 aydır süren ortak çalışmalarımız sonucunda, sizlere dağıtılmak üzere 25.000 adet WoW key'ini ve özel client ile karşınızdayız. DVD'nin diğer yüzünde ise sizi büyük bir download derdinden kurtaracak olan 450 MB'luk WoW 1.11 yaması bekliyor. Bu ay CD veremiyoruz ama çift yüzlü DVD veriyoruz. Level DVD'sinin bir yüzünde WoW'un tam kurulumunu, diğer yüzünde LEVEL DVD içeriğini bulacaksınız.

Yaz ortasında, oynayacak iyi bir şeyler bulmak genellikle mümkün olmaz. Ama bu sayıda o kadar çok sayıda oynamayı hak eden oyun var ki, tatilinizden kışın hangi birine zaman ayıracınızı şaşıracaksınız: Prey, Titan Quest, Guild Wars Factions, Forbidden Siren 2 bunlardan sadece bazıları. Bu ayki inceleme içeriğimiz de hiç yaz ayları gibi değil.

Bu ay, yazar kadromuza çok değerli yeni arkadaşlar katıldı. Yillardır Türkiye dışındaki Level'ara röportaj ve içerik sağlayan tecrübeli oyun muhabiri Derek de la Fuente, artık bizim için de yazıyor. Bu sayede yurtdışındaki yapımçı firma ve ünlü oyun simalarını, bekledığınız oyunlar hakkında detaylı bilgileri, sadece Level'a özel röportajlarda okuyabileceksiniz.

CD Oyun dergisinin tecrübeli yazarı Göktuğ Yüksel de aramıza katıldı. CD Oyun'u takip edenlerin sevdiği kendine has samimi yazım tarzıyla, artık Göktuğ da Level ekibinin bir parçası.

Son olarak, bir sene önce yazmayı bırakma kararına hepimizin üzüldüğü Berker de, hem sizlerden gelen "dönmeyecek misin" sorularına, hem de bizim israrlarımıza dayanamadı. Ve Berker yazılarıyla tekrar aramızda :)

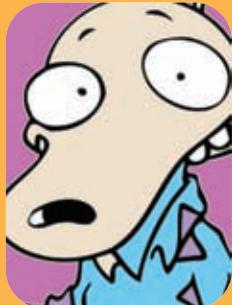
Eğer sizin içinde "bir sayı için bu kadar iyi haber fazla" diyenler varsa, "bu ayın en büyük sürprizi sizi bir sonraki sayfada bekliyor" diyerek uyarmama izin verin :)

Sağlıcakla kalın,
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr



KESİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



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

"YERİME BAKAR MISIN?"

Şaşırdınız değil mi? Siz bu sayfalarda Serpil'i görmeye alışmıştinız ancak karşınızda beni buldunuz. Durumu kısaca özetlemek gerekirse; Serpil Temmuz ayı içerisinde evlenmek üzere ofisten ayrıldı ancak henüz geri dönmedi. Dergideki tüm çalışanlar olağan kendisini ararken bu ay yerine bakmak üzere de ben görevlendirildim. Bu arada aynı anda Tuğbek'in de kaybolması kafalarda soru işaretleri yarattı.

Ağustos ayının Keşif Birliği içeriği yine önemli ilk bakışlar ve oyun dünyasından ilginç haberlerle dolu. İlk Bakış'larımız arasında İberia'nın yazdığı ve çıkışmadan bir efsane haline dönüşen S.T.A.L.K.E.R. yer alıyor. Bize oradaki son gelişmeleri aktarır mısın İberia?

Need for Speed serisi son sürat devam ederken işin içine bu sefer de karbon karıştırdılar. Berkant, sokaklarda tozu dumana katan bu araçların son teknolojik gelişimleri hakkında size bilgi verecek. Yine Berkant'ın hazırladığı Star Wars yazısında LucasArts'ın son planlarılarındaki ipuçlarını bir araya getirerek, tahminlerimizi sizinle paylaşacağım. Operation Flashpoint hayranlarının merakla beklediği Armed Assault hakkında daha fazla bilgi almak isteyenler ise Mehmet'in ordu kaynaklı bilgilerini okuyabilirler. ■

"ÇERNOBİL FELAKETİ
BİR KAZA DEĞİLDİ."



İLK BAKIŞ

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

■ Karakterlerin gölgeleri tamamen ışık kaynağına göre şekilleniyor.



➤ Stalker aslında Andrey Tarkovski'nin en önemli filmlerinden birisidir. Strugatski kardeşlerin Roadside Picnic isimli eserinden esinlenmiştir Tarkovski. Zaten filmin senaryosu da yine Strugatski kardeşlerin imzasını taşımaktadır.

Esinlenme söz konusu olsa da, filmle roman arasında oldukça büyük farklar vardır. Tarkovski, esinlendiği hikayenin omurgasını alıp, onu kendi imgelemeye doldurmuştur. Şimdi neden bunlardan bahsettiğimi merak edecksiniz,

PAINKILLER'IN YAPIMCILARINDAN NECROVISION

2004 yılında piyasaya çıkan Painkiller, hem tek kişilik modu hem de multiplayer oynanışı ile oyuncuların ilgisini üzerinde toplamıştı. Daha sonra bir ek paket ile de desteklenen oyunun yapımcıları şimdi yeni bir sayfa açıyor.

İlk olarak kendilerine The Farm 51 adında yeni bir yapımcı şirket kurmuş ekip, yeni oyunlarını duyurmakta da gecikmedi; NecroVisioN. Atmosfer olarak Painkiller ile benzerlikler gösteren oyun 1900'lü yılların başında geçiyor. Buna paralel olarak kullanacağımız silah yelpazesi de genellikle Birinci Dünya Savaşı'nda kullanılan silahlardan oluşuyor. Seçenekler arasında M1911 tabanca, M97 pompalı tüfek ve MG08/15 makineli tüfek yer alıyor.

NecroVisioN'ın multiplayer bölümü ise iki farklı oyun tipi barındırıyor. Bunlardan ilki Birinci Dünya Savaşı'nın geçtiği bölgelere benzer haritalarda oynanan, görevler de alabileceğimiz deathmatch modu. Diğer seçenek ise Şeytan, Vampir ve İnsanırklarından birini seçerek oynayabileceğimiz bir mod.

Painkiller'i sevdiyiseniz veya yoğun aksiyona dayalı FPS oyunlarını seviyorsanız NecroVisioN'ı beklemeye başlayabilirsiniz. ■



aslında iki nedeni var: Bilim-kurgu türüne kattığı şeyler yüzünden Tarkovski'ye saygı duyuyorum; ve de, şu oyuncunun ismini bu yazında bir kez olsun noktasız yazmak istedim.

GELECEĞİ OLMIYAN YER

Daha önce ilk bakış yaptığımız bir oyun S.T.A.L.K.E.R. Ama o kadar geciktik ki bir kısmınız unutmuş olabilir. Son zamanlarda yapımcıları hakkında çıkan rivayetler, GSC Games'in daha fazla bilgi vermeye başlamasına neden oldu. S.T.A.L.K.E.R., Tarkovski'nin imgelemelerle dolu felaket sonrası dünyasını bir kenara itip; oyuncuları Zone'daki hayatta kalma mücadeleşine sokuyor. Zone, Çernobil'deki nükleer felaket sonrasında ortaya çıkan yaklaşık 30 km²'lik bir alan. Radyasyondan ağır derecede etkilenmiş ve devlet tarafından bütün girişlerin yasaklandığı bu bölge, Stalker adı verilen yağmacıların değerli artifact'leri aradığı bir yer haline gelmiş.

Yönettiğimiz karakter bu Stalker'lardan birisi. Ölüm Kamyonu adı verilen ve zaman zaman Zone'da beliren, ölü ya da hafızasını kaybetmiş Stalker'ları taşıyan gizemli bir kamyondan kurtulduğu için geçmişini hatırlamıyor. Sadece, vücudunda S.T.A.L.K.E.R. dövmesi taşıyor. Oyun içinde çözüm bulmacalarдан birisi de bu olacak. Bunun dışında, karakterin izleyeceği yol ve oyuncunun kesin konusu hakkında herhangi bir bilgi verilmiyor. Zone'un sırrını çözmeye çalış-

cağız, hatta nasıl bu duruma geldiğini ve kim tarafından yöneltildiğini de öğrenme şansına ereceğiz.

Düşmanlarımız ve araştırma görevimiz dışında; açlık, hastalık, yaralanma gibi durumlarla da başa çıkmamız gerekiyor. Ayrıca diğer Stalker'larla ya da saticılarla konuşup yan görevler de almamız mümkün. Bir de bölgedeki "anomali" adlı enerji duvarlarını hesaba katmak gerekiyor. Zira anomaliler tür ve etkinliklerine göre öldürücü olabiliyorlar. Bir tanesi içine giren görünmez kılarken, bir başkası eklem yerlerinden parçalayabiliyor. Anomaliler bulabilmek için ekipmanımız var, fakat bunların da yanlış payları var. Tabii Zone'un içerdiği tehlikeler bununla bitmiyor, mutasyona uğramış canlılarla da sık sık karşılaşacağız.

FELAKETLERLE YAŞAYAN BÖLGE

S.T.A.L.K.E.R.'ın ön plana çıktığı bir diğer alan ise yapay zona. Zone, yaşayan ve gelişen bir yer. Karşılaşacağımız yaratıklar ve Stalker'lar sürekli saldırgan tavırlar sergilemeyecek. Tok bir yaratık bize saldırıp hayatı tehlkiye atmak istemecektir ya da o an için daha büyük bir tehlike varsa onunla ilgilenmeyi seçebilecek. Aynı şey Stalker'larla olan etkileşimlerde de geçerli; fakat onlar diğer yaratıklara göre daha planlı davranışacaklar, takım halinde gezmemi tercih edecekler, birbirleriyle çatışabilecekler. Bu noktada biz de onlara katılabil-



■ Yapımcılar mekanları tasarlarken Çernobil felaketinin olduğu bölgeyi aynen kullanmışlar.

lecek, onları birbirlerine düşürüp bu durumdan faydalananmaya çalışacağız.

Zone tek parçadan oluşuyor. Yükleme ekraneleri Oblivion'da olduğu gibi belirli bölgelere geçince çıkıyor. Oyun bölüm bölüm olmasa da, daha önceden belirlenmiş olaylar olacak. Bu olaylar script'le hazırlanmış sahnelerden oluşacak.

Ana görevde ilerledikçe bu olaylarla karşılaşacağız.

Multiplayer'da ise Deathmatch, Team Deathmatch gibi modlar bulunacak. Ayrıca iki takımın haritanın bir bölgesinde çıkan artifact'ler için savaştığı bir oyun modu daha bulunuyor. Oyun bu konuda Counter Strike'daki sisteme benziyor. Zira oyunda düşman öldürükçe para kazanacağız ve bu paralarla yeni silahlar ala-



■ "Bodrumdaki fareleri öldür" göreviyle başlayan her rol yapma oyununun intikamı sizden böyle alınacak.

bileceğiz. Tabii, CS'den farklı olarak Multiplayer'da gece-gündüz döngüsü ve oldukça geniş alanlar olacak.

Oyunun büyük bir kısmı tamamlanmış ve beta sürecine girmiş durumda. S.T.A.L.K.E.R., günümüzdeki bilim-kurgu oyunlarına göre oldukça değişik bir konuya sahip. Yapımcıların ilginç fikirleriyle birlikte oldukça eğlenceli olacak. ■

-M. İberia Aydin

► Yapım GSC Gameworld ► Dağıtım THQ ► Tür FPS ► Web <http://www.stalker-game.com> ► Çıkış Tarihi 2007 kış

HEPİMİZ YÜZÜKLERİN EFENDİSİYİZ

LOTR: THE WHITE COUNCIL

» Lord of the Rings isminin oyun haklarını elinde bulunduran Electronic Arts bu pastadan karnını doyurmaya devam ediyor. EA'in yeni oyununun ismi Lord of the Rings: The White Council, türü ise rol yapma oyunu olarak açıklandı.

J.R.R. Tolkien'in kitabı temel alınarak hazırlanan ve orijinal hikayeye paralel olarak ilerleyecek olan oyunda insan, elf, cüce ve hobbit ırklarından birini seçerek yaratacağımız karakterimiz ile Gandalf, Saruman, Galadriel ve Elrond'un yer aldığı konseye yardımçı olacağız. Orta Dünya'nın etkileyici atmosferinde serbest bir şekilde dolaşabileceğimiz oyun The Hobbit'in geçtiği zamandan seksen yıl önce başlayacak.. ■

► Yapım EA Games ► Dağıtım Electronic Arts ► Tür RYO
► Sistem PC, PS3, Xbox 360 ► Çıkış Tarihi Sonbahar 2007



YOKUSA KADAR BİR TUR...

İLK BAKIŞ

NEED FOR SPEED: CARBON



>> Need For Speed serisinin Rönesans'ı sayılan NFS: Underground'la beraber yarış oyunlarına yeni bir soluk geldi. Aracı istediğimiz gibi kişiselleştirip güçlendirme fikri hız tutkunlarına gençlik aşısı olmuştu. NFS: Most Wanted'la işin içine polis kovalamacaları da girince mutluluktan bariyerlerden aşağı uçtu. Tam bundan iyiş Şam'da kayısı derken, Mayıs ayında EA beklenen bombayı patlattı: Need For Speed: Carbon!

Oyunun adı bir yanı dağ, bir yanı korkunç bir şampol, olan Carbon Canyon'da yapılan cesaret yarışlarından geliyor. Oyundaki şehrimizin ismi de Canyon City. Canyon City sadece bir isim değil, oyundaki ana amacımız. Most Wanted'daki Rockport City'den çok daha büyük olan Canyon City'yi, aynı GTA'daki çeteavaşları gibi ele geçirmeye çalışıyoruz. Çeteavaşları terimini NFS:C için de kullanabiliriz çünkü oyunda gerçekten bir çetemiz var ve ne kadar işe yaradığı ise ... Aman diyeyim! O da kim? Emmanuelle Vaugier, NFSC'deki hatunumuz. Oyunda kız arkadaşımız rolünde. Peki kimdir bu Emmanuelle? Smallville, Saw 2, House of the Dead 2, One Tree Hill ve Two and A Half Men gibi yapımlarda rol alan Kanada'lı bir arkadaşımız. Yine de Josie Maran'ı tercih ederim. Her eve bir Josie kampanyamız devam etmekte...

Oyunun senaryosuna baktığımızda, Most Wanted ile bağlantularının çok olduğunu görüyoruz. Blacklist'teki kişilerle haşır neşir olmuşuz ancak bize (yne) yamık yapmışlar. Biz de bu yamuğu düzeltmek için şehre geri dönüyoruz. Senaryonun tamamılarındaki detaylar hala gizli tutuluyor. Senaryo Most Wanted'daki gibi sinematiklerle

işlenecek (yönetmen aynı). Ancak bu sefer sinematiklerde bir sepya havası olmayacak.

NFSC'de oyundaki en büyük yenilik oynanışta yatıyor. Yukarıda belirttiğim gibi şehri fethetmek için çetemizi kuracağız ve Canyon City sokaklarına akacağız. Tek çete biz degiliz ve zorlu rakipler bizi bekliyor. Şehirde yeni bölgeleri ele geçirdiğimiz yarışlara Canyon Race adı veriliyor ve bu yarışların sonunda "bölüm sonu canavarları" yani boss'lar bizi bekliyor. Boss yarışları iki aşamalı olacak. İlk aşamada boss'umuzun pésinden ayrılmamaya çalışacağız ve aradaki mesafeye göre pu-an alacağız. İkinci aşamada ise onde biz olacağız ve boss'la aramızı açmaya çalışacağız. Ara iyice açıldığında o bölge bizimdir! Bu boss'lardan önce çıkacak rakip ve "rakibe"lerimiz de dişli olacağınan çetemizi kullanmak zorunda kalacağız. Yarış sırasında zorlandığımızda birini arayıp, "hacı bi el at" diyerek yardım isteyebileceğiz. Rakibimize gerek bodoslama girecekler, gerek öünü kesecekler, gerekse çeşitli çirkeflikler yapıp lastiklerini patlatacaklar. Çetemizi sadece yarışlarda değil garajımızda da kullanabileceğiz. Bizlere modifiye, ince ayar konusunda yardımcı olacaklar.

Evet, ince ayar dedim. NFSU2 ile ortaya çıkan ve Most Wanted'da yokluğunun hissettiğimiz "Dyno Tuning" NFSC ile geri dönüyor. Hem de çok daha detaylı bir şekilde. Oyun yeni nesil teknolojileri sunu-

na kadar kullandığından sü- rüştüğü, gerçeğe bir adım daha yaklaşmış. Böylece aksıarda yapacağımız bir mi- limetrelik ayarın bile önemi çok büyük. Dyno Tuning'in yanı sıra oyuna geri dönen bir başka özellik ise Drift yarışları. Drift yarışlarında kul- lanacağız araba ise çok önemli. Kesinlikle Tuner sı- nifından bir araç seçmemiyiz yoksa şansımız yok. Araç sı- nıfları ise NFSC ile gelen baş- ka bir yenilik. Üç adet araç sınıfı var; Tuner, Muscle ve Exotic. Adlarından anlaşıla- bileceği gibi Tuner kıvrak, Muscle düz yolda acımayan, Exotic ise baktığınızda Elf yavrusu diye bilenizin araç- lardan oluşuyor. Bu sınıflara araçları modifiye ederek ulaşabiliyorsunuz.

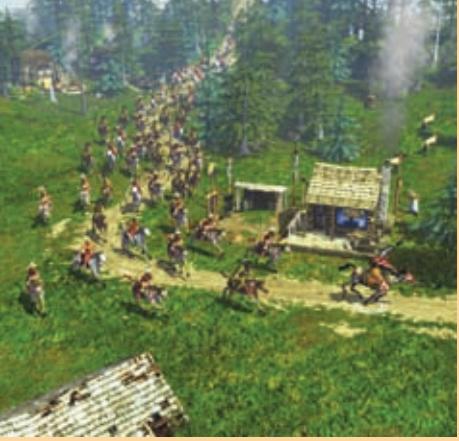
Oyundaki müziklerden hiç şüphemiz yok. Daha önceli NFS oyunlarında olduğu gibi gaz pedalına yüklenmeye- mizi sağlayacak müziker yer alıyor. Ama bu sefer bu mü- ziklerin işleyışı farklı. Şarkı değişmesi için bitmesi gerekmeyecek, belli bir sırası ol- mayacak. O andaki atmosfere ve heyecana uygun bir şarkı olacak. Böylece önumüzdeki direksiyona daha sıkı tutu- naçağınız.

EA'in otomatige bağladı- gi yapımları arasında en ba- şarılı olanı hiç şüphesiz NFS serisi. Her oyunda kendini geliştirmesi ve iskelet yapıyı bozmadan çitayı biraz daha yükseltmesi takdire şayan bir performans. Sabırsızlanmak- tayıdı! ■

- Berkant Akarcan

► Yapım EA Canada ► Dağıtım EA Games ► Tür Yarış

► Sistem PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox360, NGC, NDS, GBA, Wii ► Çıkış Tarihi Kasım 2006



İMPARATORLUKLAR ÇAĞINDA KAYBEDENLERİN HİKAYESİ

AGE OF EMPIRES 3 THE WARCHIEFS



>> Zaman neler gösteriyor... Birkaç yüz yıl önce bir kitanın efendisi olan halklar, şimdi ek görev paketlerine mahkum edilmiş durumda. Sa-dece oyundan bahsetmiyorum, gerçek hayatı bakın, kaç kişi kaldılar? Beyaz adama eklenti oldular artık. Hoş, uzaylılardan siyahılara, Güney'den doğanın kendisine, her şey sadece Beyaz Adam'la anlamlı uzun süredir...

KIZILDERİLİ DEĞİL,
Neredeyse Age of 3 çıkışından beri üstünde çalışılan Warchiefs,

İLK BAKIŞ

orijinal oyuna birçok yenilik getiriyor ve oynanışı oldukça çeşitlendiriyor. Öncelikle, yine Black ailesinin merkezinde dönen, 15 görevlik yeni bir senaryo var. Avrupalılar için yeni birimler ve yeni oyun seçenekleri de geliyor paketle beraber.

Ama en büyük yenilik, oyuncunun isminden de anlaşılıbileceği gibi oynanabilir yerli kabileler. Bu kabilelerin, Avrupalılar'dan ayrıldığı birçok nokta var. Mese-la orijinal oyuncunun en ayırdedici özelliği olan Home City sisteminin yerini Tribe Council almış. Ayrıca yerlilerle oyuna başladığımız zaman, elimizde bir Explorer yerine Warchief olacak. Warchief'in hem özel yetenekleri var, hem de fiziksel olarak büyük bir karakter ve çok zor ölüyor. Yerli-

lerin bir başka ilginç özelliği de Fire Pit. Bu zimbırıtı, köyün ortasında yakılan bir ateş ve o ateşin etrafında ne kadar çok yerli dans ederse, diğer birlilikler ona göre belli özellikler kazanıyor.

INDIAN DA DEĞİL

Warchiefs'te üç tane yerli kabilesi olacak. Bunlardan ilki Si-yular. Kuzey Amerika'nın en önemli yerli kabilelerinden Si-yular'ın gücü, hızlı ve dayanıklı atlı birimlerinden geliyor. Iroquois ise esnekliğiyle öne çıkyor. Yaya ve atlıların dengede olduğu bir ordusu var. Üçüncü kabilenin kimler olduğu ise henüz açıklanmadı.

Warchiefs, orijinal oyuna göre çok daha fazla gerçek savaş ve gerçek kişileri içerecek. Azgin At ve Oturan Boğa gibi meşhur yerli şefleriyle, General Custer gibi eli kanlı kahramanları ekranlarımıza şenlendirecek. ■

-Mehmet Kentel

► Yapım Ensemble Studios ► Dağıtım Belli değil
► Tür GZS ► Sistem PC ► Çıkış Tarihi 2006 Sonbahar
► Web <http://www.ensemblestudios.com>

İSTER İNAN İSTER İNANMA

AKILLI OL BUSH!

Ülkemizdeki siyasetçilerin espri anlayışı tartışıladırsun, Nintendo firması Amerika Birleşik Devletleri başkanı George Bush'a ilginç bir doğum günü hediyesi hazırladı. Bu paketin içine bir adet DS Lite koyan Nintendo, Brain in Age: Train Your Brain in Minutes a Day oyununun bir kopyasını da pakete dahil etti. İlk başta bir şaka olduğunu sanılan haber Nintento sözcüsü tarafından da doğrlandı. Bush'un Nintento'ya teşekkür etmesi bekleniyor.



PES OYNAMAYI REDDETTİ

Yillardır ülkemizde "Spora siyaset karıştırmayın." cümlelerini duyuyoruz ancak bunun her seferinde ihlal edildiğini tanık oluyoruz. Kulüp yöneten belediye başkanları, ligden düşen takımlarını kurtarmaya çalışan milletvekilleri... Bu konuya çok ilginç bir örnek de yurt dışından geldi.

Geçen yıl Electronic Sports World Cup'ta Pro Evolution Soccer şampiyonu, Suudi Arabistan'dan turnuvaya katılan 21 yaşındaki Badr Hakeem olmuştu. Bu yıl-

ki kupada ise Dünya Kupalarının milletleri yaklaşındığı düşüncesi bir anda geçerliliği yitirdi. Çünkü kura çekimi sonrası İsraili bir oyuncu ile eşleşen Badr maça çıkmayı reddetti. Buna sebep olarak da İsrail'in sınır komşularına ve özellikle de Filistin'e yaptığı saldıruları öne sürdürdü. Takım arkadaşları ve kaptonu da Badr'in bu kararını destekledi.

ROMERO HER ŞEYE BAŞTAN BAŞLIYOR

Wolfenstein 3D, Doom ve Quake oyunlarıyla ismini duyan John Romero, yeni bir yapımcı şirket kurduğunu açıkladı. Açıklamayı internet üzerindeki kendi blog'undan yapan Romero, sadece devasa online oyuncular üzerine çalışacak olan şirketinin adını da Slipgate Ironworks olarak duyurdu. Hazırladıkları ilk oyunun proje adı ise: Super Secret Mystery Project.

Yeni kurulan her firma gibi Slipgate Ironworks'ün de bazı iş pozisyonlarında eleman eksiği bulunuyor. Eleman açığı bulunan pozisyonlar arasında 3D artisti, oyun tasarımcısı ve konsept artisti gibi önemli görevler de yer alıyor.

John Romero, kurucuları arasında yer aldığı id Software'dan ayrıldıktan sonra Daikatana adlı berbat FPS'si çıkartmış, daha sonra yine ID'den ayrılan Tom Hall ile 2001 yılında Monkeystone Games'i kurmuştu. Mobil oyunlar hazırlayan bu firmadan ayrılan İkili, 2003 yılında ise Midway Games'in San Diego stüdyolarına dahil olarak Gauntlet: Seven Sorrows üzerinde çalışmışlardır. 2005 yılında piyasaya çıkan ve pek başarılı bulunmayan bu oyundan sonra Romero'nun son adresi ise Slipgate Ironworks oluyor. Bakalım bu firma ile kariyerine nasıl bir gidişat gelecek. ■

OYUN SEKTÖRÜNDEN

>> LARA VE AJAN 47'İN BEKLENMEDİK BAŞARI

İngiliz dağıtımçı firma SCi Entertainment, Tomb Raider: Legend ve Hitman: Blood Money'in satış rakamlarının beklenenin üzerine çıktılarını açıkladı. Zaten isimleri ile birçok oyuncunun dikkatini çekmesi beklenen oyunların beklenmedik çıkışları oyunun yapımcısını da memnun ediyor.

SCI'nin belirttigine göre Tomb Raider: Legend Nisan ayında bugüne kadar 2,9 milyon kopya sattı. 30 Mayıs'ta piyasaya çıkan Hitman: Blood Money ise bugüne kadar 1,5 milyon kopya sattı. Hitman'in Tomb Raider'a göre daha yeni olduğunu düşünürsek satış rakamlarının aynı seviyeye çıkması pek zor görünmüyör.

>> THQ'NUN YENİ ALT FİRMASI

Yapımcı ve dağıtımçı firma THQ, yeni bir alt yapımcı firmayı kurduğunu duyurdu. Incinerator Games adını taşıyan bu fırmanın amacı yeni nesil konsollar için oyun geliştirmek. Büyük firmalardan biri olan ve geniş bir oyun yelpazesine sahip THQ, bu firma sayesinde daha rahat çalışmayı umuyor.

Incinerator Games'in üzerinde çalışacağı ilk proje, mevcut platformlar için piyasaya çıkmış olan Cars'ın Nintendo Wii ve Xbox 360 versiyonlarını hazırlamak. Disney ve Pixar tarafından hazırlanan animasyon filminin oyunu olan Cars, şu ana kadar PC, PS2, Xbox, GameCube, PSP ve DS için piyasaya sürülmüştü. Fırmanın üzerinde çalıştığı ve çalışacağı diğer projeler arasında Twisted Metal, NFL Gameday ve MLB 2006: The Show yer alıyor.

>> THQ'DAN WII'YE ÖVGÜ

THQ başkanı ve CEO'su Brian Farrell, Nintendo'nun dikkat çeken yeni konsolu Wii hakkında görüşlerini açıkladı. Öncelikle Wii'ye hayran kaldıklarını belirten Farrell, bu konsol üzerinde çalışmak için fazlasıyla hevesli olduklarını söyledi. Yorumlarını sürdürden Farrell "Wii'yi sevdik. Bu tamamen eğlence için, değil mi? Oyunlar eğlenmek içindir. Eğer insanları Wii'nin kontrol cihazı ile oynarken izlerseniz oyun oynamaktan zevk alıklarını göreceksiniz" şeklinde konuştu.

Nintendo Wii sadece oyuncuları değil, oyun firmalarını da oldukça etkilemiş gözüküyor. Böyle bir ortamda daha çok görsel kalitesi ile ön plana çıkmayı amaçlayan Xbox 360 ve PlayStation 3'ün doğru yolda olup olmadıklarını, zaman ilerledikçe satış rakamlarına ve piyasa hakimiyetlerine bakarak anlayacağız. ■



HITMAN'DEN SONRA KANE & LYNCH

>> Hitman: Blood Money'i henüz bitirmişti ki oyunun yapımcısı Io Interactive yeni oyunu Kane & Lynch: Dead Men'i duyurdu. Üçüncü şahıs kamerasından oynanacak olan oyun Freedom Fighters ile benzerlikler gösteriyor. Hatta bazı kaynaklar tarafından geleceğin yeni Freedom Fighters'ı olarak nitelendiriliyor.

Oyunun ön plana çıkan özellikleri arasında kooperatif modu ve online multiplayer seçenekleri bulunuyor. FF'de olduğu gibi taktiksel kararlarımızın ilerleyişimizde önemli yer tutacağı bir oynanışa sahip olacak olan Kane & Lynch, şimdilik sadece bir isimden ibaret. ■

► Yapımcı Io Interactive ► Dağıtım Belli Değil ► Tür Aksiyon ► Sistem PC, Xbox 360 ► Çıkış Tarihi Belli Değil



YÜKLENİYOR...

Suskun yaz aylarının ardından sonbahar bomba gibi oyunlar ile geliyor.



PC

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
AĞUSTOS '06		
01 Ağustos	Jaws Unleashed	Aksiyon
11 Ağustos	Darkstar One	Aksiyon
18 Ağustos	El Matador	Aksiyon
22 Ağustos	Faces of War	Strateji
26 Ağustos	Sudden Strike 3: Arms of Victory	Strateji

EYLÜL '06

5 Eylül	War Front: Turning Point	Strateji
8 Eylül	Paraworld	Strateji
8 Eylül	TimeShift	FPS
12 Eylül	Broken Sword: The Angel of Death	Adventure
12 Eylül	Call of Juarez	FPS
12 Eylül	LEGO Star Wars II	Aksiyon/Adv.
13 Eylül	Resident Evil 4	Aksiyon
25 Eylül	Dark Messiah of Might & Magic	FPS
26 Eylül	Splinter Cell: Double Agent	Aksiyon
29 Eylül	Gothic 3	RYO
29 Eylül	GTR 2	Yarış

EYLÜL '06

17 Ekim	Battlefield 2142	Aksiyon
20 Ekim	Scarface: The World is Yours	Aksiyon
24 Ekim	Neverwinter Nights 2	RYO



PLAYSTATION 2

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
AĞUSTOS '06		
4 Ağustos	Monster House	Aksiyon
25 Ağustos	Spinout	Yarış

EYLÜL '06

1 Eylül	Soccer Life 2	Spor
5 Eylül	SpyHunter: Nowhere to Run	Aksiyon
26 Eylül	Yakuza	Aksiyon

EKİM '06

13 Ekim	Legend of Dragon	Aksiyon
20 Ekim	Pro Evolution Soccer 6	Spor
27 Ekim	Rule of Rose	Aksiyon



NINTENDO

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
AĞUSTOS '06		
22 Ağustos	Pac-Man World Rally	Yarış

EYLÜL '06

12 Eylül	LEGO Star Wars II	Aksiyon/Adv.
14 Eylül	Open Season	Aksiyon
26 Eylül	Splinter Cell: Double Agent	Aksiyon

EYLÜL '06

9 Ekim	Super Paper Mario	Aksiyon
24 Ekim	Legend of Spyro: A New Beginning	Aksiyon

STALKER'IN PEŞİNDE

RÖPORTAJ

GSC GAMES BÜNYESİNDEN ÇALIŞAN ÇAĞRI ÇANKAYA İLE RÖPORTAJ YAPTIK

>> Çok konuşan değil, çok çalışsan başarılı demisler. Çağrı Çankaya, ikincisine iyi bir örnek. Uzun süre tasarımıcılık, 2D çizerlik üzerine çalışıktan sonra geçtiğimiz aylarda GSC Game World'ün Ukrayna ofisinde işe başlamış. Biz de hazır konu S.T.A.L.K.E.R.'dan aşılmışken, kendisiyle röportaj yapalım dedik.

LEVEL GSC Game World'den bahsederek olursak, şu anda kaç kişiniz ve çalışma ortamınız nasıl?

ÇAĞRI GSC Game World şu an yaklaşık 100 kişiden oluşuyor. Buların yarısı Heroes of Annihilated Empires (GSC'nin fantastik temalı strateji oyunu – Sinan) diğer yarısı ise S.T.A.L.K.E.R üzerinde çalışmaktadır. Çalışma ortamımız çok uzun bir koridor üzerine dizili geniş stüdyolardan oluşan bir mekan. Çalışma saatleri yoğun ancak eğlenceli geçiyor. Çıkış saati 19:00 olsa da o saatte çıkmak sadece bir hayal.

LVL S.T.A.L.K.E.R.'dan sonra bir devam oyunu yapılacak mı? Böyle bir planınız var mı?

C Öncelikle yeni bölümler ve bazı eski bölümlerin değişik versiyonla-

rını içeren bir eklenti planı var. Eski bölümlerin tekrar görülecek olması ise oyunun hikayesiyle ilgili bir sürpriz. Tamamen yeni bir devam oyunu ise ilk oyunun satışlarına ve insanların talebine bakıyor.

Lvl S.T.A.L.K.E.R. ve Heroes of Annihilated Empires'dan sonra ne tür yeni projeler bizi bekliyor olacak?

C Heroes of Annihilated Empires, üç oyunu ve 5 kitabı barındıran dev bir proje. Dolayısıyla çok uzun zaman alacaktır. Ancak Sony ile yeni bir anlaşmamız var, PS3 ve PSP için yeni oyunlarımız olacak.

Lvl S.T.A.L.K.E.R.'dan yaklaşık bir sene boyunca neredeyse hiç ses çıkmadı. Bu dönemde içerisinde oyuncunun çıkmayacağıyla ya da rol yapma öğelerinin kaldırıldığıyla ilgili pek çok dedikodu çıktı. Bu dönemde içerisinde ekip nelerle uğraşıyordu?

C S.T.A.L.K.E.R üzerinde bir çok dedikodu olduğunun farkındayız. Bunun nedeni aslında kötü planlama yüzünden gerçekleştirile-



■ Çağrı (sağda) GSC Games ekibinden Maxim'in doğum gününü kutlarken.

memiş çıkış tarihleri. Çünkü geçen zaman böyle büyük bir oyun için normal bir süre. S.T.A.L.K.E.R ekibi oyun üzerinde devamlı olarak çalışmaktadır. RYO öğeleri ise çok yoğun olmamakla beraber oyunda mevcut olacak.

Lvl GSC, strateji oyunlarında oldukça başarılı olmuş bir firma. Cossacks, American Conquest gibi oyunların yanında daha az başarılı FPS oyunlarınız var. S.T.A.L.K.E.R.'ı FPS yerine strateji olarak hazırlamayı düşündünüz mü? Zone üye-

rinde strateji yapmak da oldukça ilginç bir fikir olurdu.

C Şu anda üzerinde çalıştığımız Heroes of Annihilated Empires zaten strateji ve RYO öğelerini barındıran bir oyun, S.T.A.L.K.E.R ise shooter oyun yapısına daha iyi oturacağı düşünüldüğü için FPS olarak hazırlanmaktadır. Ancak ilk oyun ve ardından gelecek eklenti paketi beklediğimiz başarayı yakalarsa neden olmasın? ■

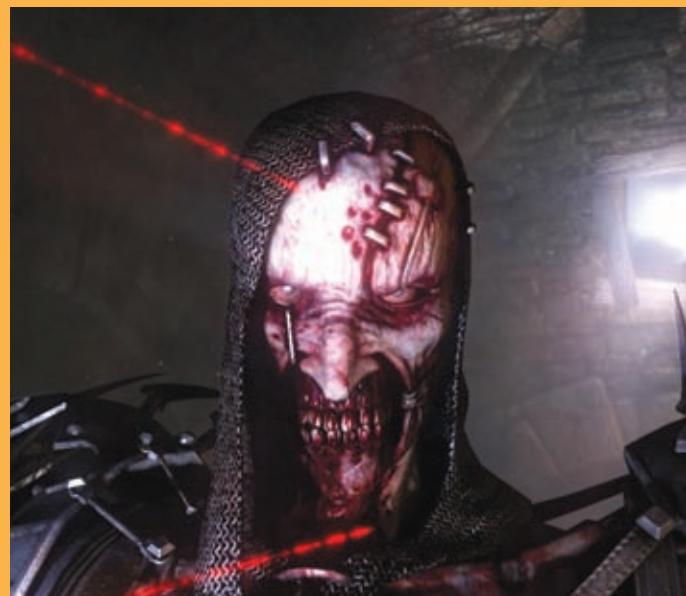
CLIVE BARKER İLE YENİDEN



>> Sinema sektöründeki işlerinin yanı sıra Undying oyunuyla da akıllarda ve gönülünde yer eden Clive Barker bir kez daha karşımızda. Codemasters tarafından duyurulan yeni oyununun ismi Jericho. Bizi korkudan tır tırteteceğinden emin olduğumuz aksiyon oyunu 2007 yılının sonlarına doğru PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasaya olacak.

Oyunda, özel bir birliğin elemanı olarak gönderildigimiz Jericho bölgesinde karımıza çıkan şeytani güçlere karşı savaş vereceğiz. Bunu için insan yapımı silahların dışında büyük gücümüzü de kullanacağız.

Clive Barker Codemasters ile çalışmaktan dolayı mutlu olduğu belirtirken, Codemasters'dan Barry Jafrato ise Barker'ın projesine ve ha-



yal gücüne hayran olduklarını söyledi. Jericho, grafik ve ses özellikleri ile yeni nesil teknolojisinin tüm imkanlarını kullanırken, senaryosu ve sinematik efektleri ile oyuncuları etkilememeyi amaçlıyor.

Bu arada Clive Barker'ın 2005 yılında duyurduğu bir önceki projesi olan Demonik, içinde bulunduğumuz yılın ilk günlerinde çıkan iptal haberleri ile bizi üzmüştü. Son olarak Xbox 360 versiyonu da iptal edilen Demonik'ten sonra Jericho'nun aynı kaderi paylaşmamasını diliyoruz. ■

>> İşin kılıcı simülasyonu istiyorum! Nintendo Wii'ye yapısın! Wii Remote'u elime alıp düşmanlara savurmak istiyorum! Saberlock olduğunda kontrolörün elimde ölümüne titremesini istiyorum! Her sabah kalkıp çalıştığım komboların artık bir yağırını görmek istiyorum! Ey LucasArts, duy sesimi!

Aşla tahmin edemezsiniz, ama şu sıralar gerçekleşmesini en çok istediğim olay bir Star Wars simülasyonunun çıkışması. Bu oyunu da yeni nesil konsollardan, en verimli olarak Wii'de oynayabiliriz. Wii konusunda top gitti geldi. Bu seneki E3'ten önce LucasArts, Wii'ye oyun yapmayıcağını söyledi. E3 bittikten yaklaşık bir hafta sonra da geri adım attı. Peki LucasArts E3'te boş mu durdu? Hayır, tam aksine yepeniyi oyun motorları olan "Digital Molecular Matter (DMM)"yi tanıttılar. Bu motor, İstanbul'da gelecek olan yeni Indiana Jones oyununda da kullanılacak. Ama sadece Indiana Jones oyununda değil, yeni nesil konsollara yapılacak olan Star Wars oyununda da kullanılacak.

DİJİTAL MOLEKÜLLER

Peki DMM nedir, ne yapar? DMM'yi kısaca özetlersek her objeye, mümkün olan en gerçekçi fizik değerlerini verir. En önemli avantaj ise objelere fiziki değerleri kısa bir süre zarfında verebiliyor. Yani parçalanabilir bir nesnenin tüm parçaları, o nesne yerinde dururken bile ayrı ayrı fiziki değerlere sahip değil. Ama çarpışma gerçekleşip parçalar bölündüğü anda her parça fizikal değerlerle sahip oluyor. Gideerek karmaşıklaşan bu cümplenin özeti: Daha az işlemci ve RAM'le daha gerçekçi fizik modellemesi sağlıyor DMM. Bu da oyun yapıcılarına hem maddi yönden, hem zaman yönünden bir avantaj sağlıyor.

Şu anda tam olarak adı açıklanmamış olsa da, Bu teknolojiyi kullanan bir Star Wars oyunu 2007'de çıkacak ve LucasArts E3'te bu oyunun ilk prototipini gösterdi. İşte bu DMM gösteriminden sahneler:

- Bir koridor düşünün, soldaki duvar şimdiki teknoloji ile hazırlanmış bir duvar. Sağdaki duvar ise DMM ile hazırlanmış kontrplaktan yapılmış bir duvar olsun. Sol duvara bir R2D2 hızla atılıyor ve duvar kırılıyor. Kontrplak duvar ise kırılmadan önce esniyor ve dayanamayıp parçalara bölünüyor. Bu parçalar ise çevredeki diğer objeleri tetikliyor. Bunun için her duvar parçası kırılma anından sonra ayrı bir obje olarak görüüp değerleri veriliyor. Bu olayların hafızadan çok yememesini de DMM'ye borçluyuz.

- Bir Jedi karşısına çıkan Stormtrooper öbegini Force ile kaldırıp fırlatıyor, diğer Jedi tutuyor. Başka bir Jedi kafalarına demir parçacıkları atıyor. Üzerine büyük demir düşenler ölüyor, sıvı yeri geldiye demir saplanıyor. Ölmeyecekler ise altından çıkarıyor ama bir başka Jedi onları kaldırıp yukarıdan gelen TIE Fighter'a fırlatıyor ve BUM!

- Bir Jedi müzesindeyiz, karşımızda bir Rancor İskeleti var. Yerinden kalkıyor ve bize koşarken kemikler hafif olduğundan gayet hızlı. Rancor durduruluyor ve et, doku ekleniyor. Bu sefer daha ağır koşuyor. Tekrar durdurulup Rancor arkadaşımız lastiğe dönüşüyor ve bacakları ağırlığı taşıymaya yere kapaklıyor.

Fizik motoru, modelleme-ri büyülüğüne ve ölçülerine göre hesaplamalar yaptığı için grafik modellemesi de çok büyük önem kazanıyor. Bu da yapımı en gerçekçi modellemeyi yapmaya zorluyor. Zaten motorun grafik kalitesi de ayrı bir güzellik. Industrial Light and Magic (ILM) çalışmalarına erişim için tam yetkiye sahip olduklarından her türlü görsel efekti ve filmlerde kullanılan tekniği motoru hazırlarken kullanmışlar. Rancor'un yanından geçen Jedi müzesindeki büyük camda doğru ilerleyip onu kırıyorlar. Karşımıza tanıdık bir gelegen çıkarıyor: Felucia; Episode 3'te Jedi Master Aayla Secura'ya mezar olan dev mantarlı gelegen. Dünyaya baktığımızda ağızımız açık kalmıyor; dinamik ışıklandırmaının suyunu çıkarmalar, uçuşan polenleri görmek, cimlerdeki çığ... inanılmaz.

nun türü, senaryosu... Henüz belli değil. Ama açıklandığı anda en detaylı şekilde sizleri bu konuda bilgilendireceğimize emin olabilirsiniz.

ARTWORK'TEN KARAKTER TAHLİLİ

LucasArts standında çektiğimiz resimlerden, Star Wars'un yeni nesil oyunu hakkında ilginç çıkarımlar yaptık.



Kashyyyk'te Vader bir grup Wookie'e dalıyor – yani İmparatorluk savaş oyunda yer alabilir. Yine de Vader'in yeni bacaklarıyla bu kadar çevik hareket etmesi ilginç. Vader'i yönettiğimiz bir oyun çok sık olurdu.



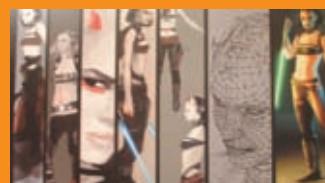
Resimde (altta) görüldüğü üzere bir Jedi ekibini kontrol ediyor olabiliriz (KotoR 3?). Jedi'ların bir düzine Storm Trooper'i havaya savurmuş olmasından oyunun bir aksiyon olabileceği ihtimalini çıkartıyoruz (Jedi Knight 4?)



Duruşlarına bakılırsa bu dört kafadar kötü adamı oynuyor, hem de Vader'in karşısındalar. Vader onlara görev mi veriyor, yoksa bunlar Vader'a meydan okuyor (yer mi)?



Resimdeki Dark Jedi, İmparatorluk Destroyer'inin Coruscant'a düşmesine şaşır kalmış mı, yoksa gururla eserini mi izliyor (casus)?



Oyundaki karakter yaratma ekranının konseptine benzeyen. Kendi kişisel karakterimizi yaratabilirim. Akla hemmen KotOR geliyor ama Jedi Academy'de de vardı karakter yaratma. Her şey olabilir.



Oops, Indiana Jones'tan karışmış bu. Evet aynı teknolojiyle Indiana Jones'un da yeni oyunu yapılıyor ve oyunun büyük bir kısmı İstanbul'da geçecek. Bu resim Kapalı Çarşı konsepti.

FORCE UNLEASHED

E3'te konuklar bu demoyu izlerken LucasArts çalışanları oyun için Force Unleashed adını kulandılar ancak bu resmi bir açıklama değil. Hatta oyunun resmi olarak duyurulmadı bile. Oyunun nerede geleceği, kimi kontrol edebileceğimiz, kimin tarafında olacağımız, hangi yeteneklere sahip olacağımız, oyu-

nun türü, senaryosu... Henüz belli değil. Ama açıklandığı anda en detaylı şekilde sizleri bu konuda bilgilendireceğimize emin olabilirsiniz.

Oyunun en erken 2007'de çıkışlığı tahmin ediliyor. Yani da ha bekleyeceğiz. Ama unutmayın genç Padawan'lar; sabır gücün getirdiği bir kudrettir. ■

- Berkant Akarcan

ARMED ASSAULT



GEREÇKİ OYUNLAR VE OYUN GİBİ GERÇEKLER

>> Gerçekçilik, oyuncular için çok önemli bir özelliklektir. Ekranımızdan bize sırttan yapay zekanın, bizim gibi olmasını isteriz. Bizim gibi düşünmesini, bizim gibi düşmesini, bizim gibi acı çekmesini isteriz... Sonra karakterimizin elinde tuttuğu silahın, gerçek silah gibi ateşlenmesini, gerçek silah gibi geri tepmesini, gerçek silah gibi akıtmamasını ve öldürmesini isteriz. Dünyanın gerçekle benzemesi bizi mutlu eder, ışıklar gerçekte kırılacağı gibi kırılsın, suya bastığımız zaman o "şplak" sesi çıksın isteriz.

Operation Flashpoint, 2001 yılında çıktıığı zaman, gerçekçiliğle sükse yapan bir FPS'ydı. Görevden görevde süreklilik göster-

ren kocaman bir dünyası vardı. Her görev için sadece bir save hakkı verilmişti, silahlar gerçekçi, yapay zeka zorluydu. Belki herkes tarafından oynanan bir oyun olmadı, çok zor bir oyundu çünkü, sadece iyi oyunculara hitap ediyordu. Ama çok saygı gördü ve hiç unutulmadı.

Armed Assault, önce Operation Flashpoint 2 olarak duyurulmuştu, ancak geliştirici firma Bohemia Studios'la dağıtıçı firma Codemasters arasında çıkan anlaşmazlık, oyunun isminin değişmesine sebep oldu. İsim hakları Codemasters'da, Operation Flashpoint'in ruhu ise bu oyunda kaldı.

İÇ SAVAŞINIZA İHTİYACIM YOK

Oyun, çok yakın bir gelecekte, ikiye böülülmüş 400km²'lik Sahrani adındaki bir adada geçiyor. Adanın kuzeyinde, eski Sovyet Bloku tarafından desteklenen bir diktatörlük hüküm sürerken, güneyi, ABD'nin müttefiki, demokratik(!) ve özgür(!!) bir cumhuriyet tarafından yönetiliyor.

Adanın tamamının demokratikleştirilmesi için 20 görev bekliyor oyuncuları, ki bu 20 görevden 8'i, yapması zorunlu olmayan, yan görevler. Ayrıca görevleri bitirirken ilâ uyluması gereken bir sıra yok. Yani oyun sizin oldukça serbest bırakıyor izleyeceğiniz yol konusunda. Yine aynı zihniyet çerçevesinde,

oyuncular orduda birçok farklı rolü üstlenebilecekler, üstelik bir görev esnasında rollerini de değiştirebilecekler. Görevleri bitirmek için "bariz" bir yol da yok, savaş alanındaki bütün kritik kararlar oyuncuya bırakılmış durumda. Elbette verilen her kararın çeşitli sonuçları olacak ve sonraki görevlerin zorluğunu etkileyebek bu sonuçlar. Böylece Armed Assault "gerçek" bir savaş atmosferi sunacak, savaş deneyimi her açıdan hissedilebilecek, yer gelecek bir tankın tepesinde, yer gelecek delice koşan bir piyadede vücut bulacak.



■ Savastığınız topraklar evinden binlerce kilometre ötede ama, kimin umrunda?

DEVASA OYUN ALANI

400 kilometre kare, bir oyun için oldukça büyük bir alan. Hele Operation Flashpoint gibi "kocaman" olarak nitelenen bir oyun bile 100 kilometre kare'ye yayıldığını düşüneniz. Bu demek oluyor ki görevlerimiz de devasa büyülükte olacak. Ulaşım için oldukça zaman harcayacağımız bu görevlerde birçok askeri araç emrimize amade olacak, helikopterlerden tanklara kadar....

Armed Assault, oyuncuya Operation Flashpoint'ten biraz daha insafsız davranıştan kaçınacak. En azından daha fazla autosave noktası olacak görevlerde.

Yaklaşık 20 saatlik bir single player süresi olan oyunun multi-player'i da çok etkileyici olacak gibi duruyor, özellikle bir mod beni baygı etkiledi: Capture the Island. Bu modda, harita bütün ada olacak (400 km²!!!) ve oyuncu sınırı da olmayacak! Bunu nasıl bercerekler biz de bilemiyoruz ama becerilebilirlerse çok heyecanlı ve çok keyifli olacağına şüphe yok.

► **Yapım** Bohemia Interactive Studios ► **Dağıtım** Belli Değil ► **Tür** FPS ► **Sistem PC** ► **Çıkış Tarihi** 2006'nın 3. çeyreği ► **Web** <http://www.armedassault.com>

Günümüzde, gerçekçilik iddiasındaki bir oyunun atlamaası gereken en önemli unsurlardan biri grafikler. Armed Assault'un da videolarından ve ekran görüntülerinden anladığım kadariyla Bohemia da boşlamıyor grafik meselesini. Yapımcılar hem güzel hem de gerçege uygun görünen bir oyun yapıyor. Askerler, silahlar, taşıtlar ve de tüm bunların yeraldığı genel çevre, oyunun atmosferini üst düzeye çıkarmak için özenilerek hazırlanıyor.

Yapımcıların iddialı oldukları bir nokta da, Armed Assault'un geliştirilebilirliği. Tıpkı Operation Flashpoint gibi, yeni oyun da mod ve harita yapımıma çok elverişli olacak, ne de olsa aynı temellerin üstüne inşa ediliyorlar.

Sunu de eklemeden geçmeyeceğim, Armed Assault'un potansiyelini siz de fark ettiyiseniz ve bol miktarda paranız da varsa, Bohemia'nın size bir teklifi var. Oyunun henüz dünya çapında dağıtımci bulunamadı, eğer ilgilendileriniz şu adrese bir göz atın:

http://www.idea-games.com/index_main.php?id=contact

BİR EDİTÖRÜN VİCDAN MUHASEBESİ

Son olarak şunları söylemezsem vicedanım beni rahat bırakmayaçak. Operation Flashpoint o kadar "gerçekçi" olmuştu ki, Amerikan ordusu Bohemia'ya ortaklık teklif etmişti. Bohemia şimdi Armed Assault'la beraber, ABD ordusu için hazırladıkları ikinci simülasyon olan VBS 2 üzerinde çalışıyor son sürat. Doğrusu bu birlaklıktı beni çok rahatsız ediyor. Bir oyun geliştiricisinin bir orduyu ortak çalışıyor olması iyi bir şey değil bana göre. Ya gün gelir oyun/simülasyon/gerçek hayat arasında çizgiler kaybolursa? Üstelik bu ortaklığa, ArmA'nın dahiyane (!!) senaryosunu da eklediğiniz zaman, ortaya çıkan resim hiç hoş değil. Nedir bu kraldan çok kralçı olma durumu?

Bir de gerçekçilik meselesi var elbette. Oyunların gerçekçi olması iyi hoş da, sanat gerceği

aynen kopyalamak değildir ki. Olgay dedi geçen gün, çok haklı: "Oyunlarda teknoloji kullanımı hızla ilerliyor ama sanatsallık ölüyor." Armed Assault, hayatlarında hiç savaşmamış insanları savaş atmosferine sokacak, güzel, ama ya gerisi? Duygulanabilecek mi, güldürebilecek mi, düşündürebilecek mi? Umuyorum, ama emin de değilim.

Bütün bunları üst üste koynuna, Level Hit alması şimdiden garanti Armed Assault'un bana pek de sempatik görünmediğini söylememiyim. Benim kriterlerime göre, absürd senaryosu ve çizgi romansı grafiklerine rağmen Bad Day: LA daha heyecan verici bir oyun. Ben artık düşünen, eleştiren, sanat yapan oyuncular istiyorum, "gerçekçi" olmakla gurur duyan militarist yapımlar değil. ■

- Mehmet Kentel

■ "Sana dün tepeden baktım savas. Ne de güzelsin..."



WEB'DE LEVEL'İN SEÇİMİ

www.purepwnage.com/episodes.html

Profesyonel oyunculuk övünülecek bir etiket olabilir ancak bununla dalga geçenler de var. Puer Pwnage sitesini kuran grup kendini profesyonel oyunculuk ile dalga geçen videolar, şarkılar ve çizgi-românalar hazırlamaya adamış. Şu ana kadar video olarak 11 bölüm yayınlandı. Internet sitesinden ulaşabileceğiniz bu videolar sizin oldukça eğlendiricektir.



www.youtube.com

2005 Şubat ayında kurulan YouTube, son zamanların moda olan sitelerinden biri. Kullanıcılar istediği videoları bu siteye upload ederek dünya üzerindeki diğer internet kullanıcıları ile paylaşabiliyorlar. Videolara yorum yapmak ve puan vermek de mümkün.



www.movie-mistakes.com

Dikkatli bir sinema izleyicisi misiniz? Filmlerdeki hataları hemen fark ediyor, belki de daha fazlasının olduğunu mu düşünüyorsunuz? İşte tam size göre bir site. Movie Mistakes, halen güncellliğini koruyan ve filmlerdeki hataları acımasızca dile getiren bir site. Sitede en çok hataya sahip filmlerin bir sıralaması da yer alıyor. Listenin tepesinde ise 214 hata ile 2003 yılında vizyona giren Pirates of the Caribbean yer alıyor.



BİRAZ AFRO SAÇ, BİRAZ JETON, BİRAZ DA ÇOCUK RUHU... İŞTE RETRO-GAMING.

LEVELCUP #6 – ARCADE



>> Müdürümüz esrarengiz bir kişi, sıklıkla, sürpriz yapmayı sever. Genellikle "Exclusive" fikirler gelir aklına, söylemez ve saklar bu fikirleri. Sıradışı seyleri de sever ayrıca. İşte bu yüzden bu ay herkesi olağanüstü olarak toplantıya çağırıldı. "Haftaya cumartesi herkes Profilo Alışveriş Merkezi'nde olsun" dedi ve bizi evlerimize işinlendi. Bir arkadaşımız yanlışlıkla Bodrum'a ışınladığı için korku dolu anlar yaşadı. Yaklaşık bir hafta boyunca kulislerde "Neden Profilo'ya gidiyoruz" cümleleri yankılındı, Sinan'ın ağızı arandı, her türlü çakallık denendi ama Sinan ser verdi sir vermedi. Tam "Bowling mi oynayacağım" düşünceleri aklımızı çelerken arkadan gelen jeton şingirtileri, en alt kat takımı atarı salonunun dolup taşmasına neden oldu. Büyük bir coşkuyla atarilerin başına koşan Tuğbek çantasını unuttu, arkasından getirdik.

Önce herkese ısimna şansı verildi. Kardeş payı yapılarak ısimna turları için üç jeton kapıldı, ancak ısimnak yerine kapışmak tercih edildi. Sinan'a "jetonumu yuttu!" numarası yapsak da yemedi, üç jetondan fazlasını vermedi. Tuğbek ısimna turlarında Time Crisis'de

kendinden geçti ve Olgay'ı vurup vuramayacağını sordu. Ancak Berkant oynarken ise "herife bak ya nasıl oynuyor" ifadesini kullandı, haklıydı. Sinan ise ısimna niyetine Street Fighter oynadı, başından ayrılmak bilmedi, sadece sustu. Ve 20 dakikadır uyuyan bilge uyandı: "Grafik mirafık yalan!". Futbol aşkıyla yanıp tutuşan Mehmet, Zidane edasıyla monitöre kafa attı. Beyin travması geçirmekten son anda kurtulan Mehmet biraz soluklansın diye kurada bay geçirildi.

Eşlemelerde üçlü maç sisteme gidildi. Yani rakiplerden biri ilk oyunu, diğeri ikinci oyunu seçecekti, yenişemezlerse ortak belirleyecekleri üçüncü oyuna oynanacaktı. İlk maç Volkan ile Berkant arasında yaşandı. Volkan SF'yi seçti ve Gouki ile Ken'li Berkant'ı yendi. Berkant da "gel bakalım Time Crisis'e sen" dedi ve açık ara fark attı. Eşitlenen durumu bozmak için fiziksel güç uygulandı. Yumruklar havada uçuştu, daha sert vuran Volkan yumruk makinesinden galibiyetle çıktı. İkinci maç Kaan ile Tuğbek arasında ve iki kafadar Time Crisis'e doyamamış olacak ki üç jetonu da Time Crisis'e harcadılar. Tuğbek ise daha keskin bir nişancı olduğunu bir kez daha kanıtladı (Paintball'da da açımıyor). Olgay ise muhtemelen yine Taksim'den vapuru kaçırıldığı için geç

LEVEL için göbek atan da attıran da bin yaşasın...

Bu ay çok hayırlı bir işi gerçekleştirdik. 40 Gün 40 Gece (4 saat?) süren bir LEVEL düğünü ile sayın Ölek ile sayın Ulutürk'ü evlendirdik (nikah memuru gibi hissettim bir an). Önce alternatif müzicle giriş yapıldıysa da, eh bu Türk düğünü. Göbek atmadan, halaya tutuşmadan olur mu? Laptop'un başında bulunan OlgaY'a yapılan bir göz kırmasının ardından oyun havası CD'si takıldı ve masa bir anda ayaga kalktı, yandaki Paintball sahasına doğru halay çekildi. Paintball sahasına girmeden halay dağıldı, meydanda göbek atıldı. Göbek atılma resimlerini çıkışta imha ettik, maalesef... Huh? Bu resim buraya nereden geldi!?



geldi, kapıdan koşarak girdi ve daha teri soğumadan yumruk makinesine atladi. Sinan'a meydan okudu ve daha sert yumruk attığını gösterdi. Sinan ise "Air Hockey'de kapışalım" dedi. İlk yarıyı Sinan 7-0 onde kaçırdı (OlgaY 3 gol kendi kalesine attı), ikinci yarıyı da 7-3 ile geçti. Gol olunca çalan "Uh oh Dev Adam" şarkısı sanki Sinan'ı kasdetmektediydi. İlk iki round yenişemeyince SF'de şanslarını deneyen ikiliden Sinan (Ryu), Olgay (Sodom)'ı arka arkaya Aduken'ler yere serdi.

Yarı final maçlarına Sinan ve Volkan amacıyla başlandı. Volkan (Gouki) beklenildiği gibi yine Street Fighter'i seçti ve Sinan (Ryu)'ı yendi. Sinan yine en iyi olduğu oyuna olan Air Hockey'i seçti ve 16-9'luk bir skorla Volkan'ı yendi. Sinan'ın Air Hockey'de acımadığı ortaya çıktı. Volkan ise Berkant'a Time Crisis'te yenilmeyi unutamayıp gaza geldi ve bu sefer basıldı: Time Crisis'ten galibiyetle ayrıılıp finale çıkan ilk kişi Volkan oldu. Diğer yarı final karşılaşması ise yeni ayılan Mehmet ile Tuğbek arasında. Tuğbek, Mehmet'e Air Hockey'de meydan okudu, sağ banttan arka arkaya gollerle maçı galip kapattı. İkinci maç için ortak bir karar aldılar ve Dance Dance Revolution denediler, ama daha ilk adımda Failed yazısı DAN! diye karşıslarına gönülca saymadı. Time Crisis'te Tuğbek az farkla Mehmet'i yendi. Mehmet ise futbola doyamayıp Tuğbek'e fark atarım dedi ancak yenildi, başı hala ağrı-

yor.

Finalin ismi Tuğbek – Volkan oldu. Volkan (Gouki) her zamanki gibi ilk maç olarak SF'yi seçti ve Tuğbek (Gen)'e Perfect acısını tattırdı. Tuğbek ise Volkan'ı kolundan tutup Time Crisis masasına götürdü ve Volkan'ı koluya yendi. İlk iki maçta yenişemeyen Volkan ile Tuğbek son kozalarını Air Hockey'de paylaştılar. Volkan kendini ateşe attı bu hareketle, dedik ona "bak bu Tuğbek küçükken okuldan kaçıp lunaparka giderdi. Sinan'la Tuğbek lunapark genelinden, Air Hockey'de yer seni" diye ama delikanlı iste, dinlemedi bizi sonu kötü oldu. Gün sonunda Tuğbek'i kupasıyla buluşturup, nikah masasına doğru yolcu etti.

– Berkant Akarcan ■

Temmuz ayı puan tablosu

SERİ BAŞI	OYUN SAYISI	TOPLAM
Tuğbek	1	6
Volkan	0	30
Olgay	0	26
Sinan	0	20
Serpil	1	12
Berkant	0	12
Kaan	0	10
Mehmet	0	10
Rocko	0	6
Jesus	0	2
Fırat	0	0
Göker	0	0
Ant	0	0



■ Mehmet ile Tuğbek DDR oynama hatasında bulundular. Ama onuncu saniyede Game Over ekranını görünce boyalarının ölçüsünü aldılar.

FOTOFİLİ

Büyük resimler, küçük ilk bakışlar.



PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, PSP, WII

HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ !

CALL OF DUTY 3

>> Önce kötü haber: Call of Duty'nin yeni bilinen tüm konsollara, hatta PSP'ye bile çıkacak; ama PC için gitmeyecek. Esas vatanı PC olan Call of Duty gibi bir oyunu kaybetmek birçok PC sahibini üzerektir eminim. Ama yine de, WiiMote ile (Nintendo Wii'nin uzaktan kumanda şeklindeki gamepad'i) FPS oynamak kulağa gayet hoş geliyor. CoD 3'ü ilk iki oyunu yapan Infinity Ward değil, Spiderman 1 ve 2'yi yapan Treyarch'in yapacak olması da ilginç doğrusu.

Şimdi iyi haber: Infinity Ward Call of Duty'nin konsol versiyonlarını bir başka firmaya yaptırarak, kendileri PC ve yeni nesil konsollar için geliştirdikleri çok gizli yeni Call of Duty oyununa vermiş durumda. Oyunun içeriği belli değil, ama bir başka 2. Dünya Savaşı oyunu olmayacağı kesin. Kulağımıza gelen bilgiler, bu en bir öz yeni nesil Call of Duty'nin (isminin sonunda 4 olmamayı) modern silahları ve savaşları konu alacağı yönünde. Bu süper gizli proje hakkında siz bilgilendirmeye devam edeceğiz, bu arada da Wii'de CoD 3 oynamak için gün sayacağız. ■



PC, PS3, Xbox 360

COLIN MCRAE: DIRT

HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ !

>> Bir ralli oyununun isminden "Rally" kelimesinin atılması iyiye işaret midir? Birbirinden güzel beş ralli oyunu çıkarttıktan sonra "artık yeni bir şeyler denemeliyiz" deme cesareti gösteren Codemasters'a saygı duydum. Yeni nesil konsollar ve PC için artık yoldan çıkmama, toza toprağa, çamura ve göle bulanma vakti. İçinde normal resmi ralli yarışlarını da bulunduracak olan CMR: DIRT'te, birçok resmi off-road pistinde diğer yarış arabalarıyla aynı anda toza toprağa bulanmaya hazır olun.

Darısı FIFA: Full Contact Boxing'in başına. ■



PC

FIELD OPS

HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ !

>> Yukarıdaki ekran görüntüsüne iyi bakın. Bu oyun bir FPS, öyle değil mi? Ama, Oğuz'un oralara bir yere gizlediği ikinci Field Ops ekran görüntüsüne baktığınızda biraz şaşıracaksınız. Bu sefer de bir RTS gibi görünüyor değil mi? Peki, Field Ops'un ikisi birden olduğunu söylesem?

Field Ops en sevdigimiz iki türü birleştirerek begenimizi şimdiden kazanan bir oyun. Az sayıda özel askeri birimlerinizi savaş alanında tepeDEN yönetirken, dilediğiniz anda, dilediğiniz askerin yönetimi direkt olarak alabileceksiniz. Askerleri direkt yönetirken, kontroller Counter Strike keskinliğinde olacak, düşman yapay zekası da öyle. GZS ekranında ise, daha "makro" şekilde hareket edilecek. Kulağa müthiş gelen bu oyun, Kasım ayında çıkıyor. ■

JUST CAUSE

» Sanıyorum Lombak'taydı, "Macerayı Seven Adam" diye bir tipleme vardı. Olmadık yerde başına iş açar, durduk yere uçaktan atlarken "atlamazsam macera olmaz!" gibi felsefi tespitlerde bulunurdu.

Şekilde gördüğünüz gibi Rico Rodriguez de tam bir MSA. CIA tarafinda bir adada rejim değişikliği yapması için görevlendirilmiş. Ama Rico bir deli oğlan, iki dakika efendi mi oluyor, referandumu mı gidiyor rejim değişikliği için? Hayır, bulduğu her çeşit aracı, adayı kontrol eden kartellerin, paralı orduların üstüne sürüyor. "Aracı üstüne sürüyor" mu dedim? Aracın üstünde sürüyor diyecektim aslında. Karşısına çıkan düşman askerinin üstüne sürdüğü aracın tek tuşla pencereden tepesine çökip, adamı ezip uçurumdan aşağıya düşüyor. Paraşütünü açarak aşağı çakılan Cadillac'ın peşinden sırttan Rico'ya soruyoruz: Neden arabaya birlikte aşağı uçtu Rico? "Uçmazsam macera olmaz!" diyor. ■



PC

SUPREME COMMANDER

» Chris Taylor'un Supreme Commander'ı hakkında daha önce çok kez yazdım. O yüzden bu ekran görüntüsünde görmekte olduğumuz, oyunun üç irkından biri olan Cybran'ları anlatmak istiyorum.

Cybranırkı (kızılızlar), United Earth Federation (maviler) tarafından geliştirilmiş bir insan türüaslında. Yapay zekayı bir şekilde insan vücutu içinde ve insan zekası ile birlikte bulundurmayı başaran UEF, symbiontları yaratır. Bu gelişmiş insanlar, üstün zekaları ile toplumda çok önemli yerlere gelirler. Ama bir süre sonra symbiont



HEYECANMETRE

ÜMITLİYİZ!

yapay zekasını bulan Dr. Gustaf Brackman'ın önderliğinde (dikkat, büyük sürprize hazır olun) insanlara baş kaldırırlar. Neyse ki yapay zekanın içine bir güvenlik kodu eklenmiştir, UEF'te birisi bir düğmeye çevirir ve tüm symbiontlar tekrar efendi olurlar. Ama Dr. Brackman symbiontların bir kısmını kurtarmayı başarır ve yeteri kadar güçlene ne kadar gizlenebilecekleri uzak bir galaksiye göçerler. Şekil 1A'da, "yeteri kadar güçlenmiş" bir symbiont nasıl bir seymış görüyoruz. Kaçan kurtulur. ■



PC, PS3, Xbox 360

HALF LIFE 2: EPISODE 2 + PORTAL + TEAM FORTRESS 2

» Alyx ve Gordon'u en son Episode 1'in sonunda sallanırken bırakmıştık (?) Üçlemenin devamı olan Episode 2 tam bu noktada başlıyor. İlk bölüm kapalı mekanlarda geçerken, Episode 2 ne redeye tamamen açık arazilerde geçecektir. 6-7 saatlik oynanışında, Half Life 2'dekinden çok açık arazi olacağı söyleniyor. Episode 2 için şimdije kadar yeni bir araç, yeni bir silah ve yeni bir düşman açıklandı.

Ama Valve'in esas bombayı Episode 2 ile birlikte dağıtağı iki oyuna patlattı. Bunlardan birincisi, çok özel bir bulmaca oyunu olan Portal. Özel bir silahla geçitler açarak oynanan oyun, bir süre



HEYECANMETRE

YANIYORUZ!

önce verdigimiz freeware oyun Narbacular Drop'la birebir aynı mantığı taşıyor: Bulundığınız bölümde bir giriş, bir de çıkış geçidi açarak çeşitli bulmacaları çözmeye çalışıyzısunuz.

98'den beri online aksiyon oynayanlar, yüreğinizin hoplamasına hazır mısınız? Evet, Valve'in esas bombasını söylüyorum: Episode 2 ile birlikte Team Fortress 2 geliyor! Evet, şu CS'den bile eski olan muhteşem online oyun. Birim çeşitleri aynı kalsa da, grafik yapısı çok değişmiş oyundur. Adeta Incredibles benzeri bir çizgi film havası kazanmış. Ama olsun, 8 yıl bekledikten sonra, TF2 sonunda çıkıyor! Üstelik de bedava olacak! ■

CULPA INNATA



Adventure sitelerinde çoktan haberi yapıldı, ön incelemesi yazıldı. Pek yakında da çıkıyor. Evet, Tübıtak bünyesinde çalışan Momentum ekibi 'Culpa Innata' ile dünyaya açılıyor. Aslında Momentum'u "Adile Naşit ve Kuzucuklar"ını canlandıranlar olarak tanıyoruz. Ekip lideri Burak Barmanbek'e Culpa Innata'yı ve arkasındaki soruları sorduk.

LEVEL İlk duyduğumuzda Culpa Innata'yı yabancı bir oyun sandık. Meğerse yanı başımızda yapılmış. Öncelikle şunu sormak istiyoruz: Culpa Innata ne anlamına geliyor ve nasıl bir oyun?

Burak Barmanbek Culpa Innata, Latinçe insanların içinden, doğasından gelen günah anlamına geliyor. Point and Click türünde, ama tamamen üç boyutlu bir adventure oyunu. Hareketler kameralar kullanıyoruz ve bu da oyuna bir sinema filmi havası getiriyor. Sinematikler ise oyuncuyu, oyuncunun atmosferinden koparmamak için oyuncunun grafik motoru tarafından render'lanıyor. Ayrıca patentli insan kafası modelleme ve oynatma teknolojilerimizden de en üst düzeye yararlanmaya gayret ettiğim. Oyuncuların sık sık konuşmaları gereken, uzun zaman unutulmayacak elliye yakın karakterimiz var. Her karakterin kendine has benlik ve özellikleri var ve teknolojimiz bu karakterleri çok az oyuncunun erişebildiği bir seviyede hayata getiriyor. Oyunculara 50 farklı mekanda, 40 saatlik bir oyundan sunuyoruz.

Oyunda bol miktarda organik bulmaca var. Klüseleşmiş bulmacalardan uzak durmaya çalıştık ve onları olabildiğince oyun evrenine tutarlı bir şekilde entegre ettik. Yani Culpa Innata'da bir odada kilidi açınca, başka bir binada kapının açılduğu

bulmacalar yok. Ayrıca diyalogların kendilerinin de bulmaca olduğu pek çok durum var. Oyuncuların seçtikleri diyalog parçalarına göre oyun farklı taraflara yönelebiliyor.

Culpa Innata'nın en enteresan özelliklerinde biri de çizgisel olmaması ve oyun dünyasında saatin gerçek zamanlı olarak işlemesi. Oyuncunun ana karaktere yaptırdığı hareketlerin oyun evreninde zaman olarak bir karşılığı var. Dolayısıyla her oyun günü ve gecesi yapılabilecek belli sayıda iş var. Oyuncunun bunların içinden en uygununu veya keyfi neyi istiyorsa onu seçmesi gerekiyor. Daha sonra oyunun akışı bu seçimlere göre farklılaşıyor. Diyaloglarda da bu böyle. Her seçilen diyalog, diğer bir sürü diyalogu bir daha geri gelmemek üzere götürüyor. Oyuncularımızın diyalogları veya gitmekleri mekanları sezerken durup, düşünüp, kendilerine has bir seçim yapmasını istiyoruz. Böylece her oyuncu kendine has bir yoldan giderek oyununu bitirmis olacak. Oyuncular birbirleriyle Culpa hakkında konuşurken birçok farklı patikadan geçtiklerini keşfedecekler. Ayrıca pek çok opsiyonel bölüm var. Opsiyonel bölümler, isteyen oyuncunun detaylara sonuna kadar dalmasına, istemeyenlerin de ana görevde sadık kalmasına olanak sağlıyor. Culpa'nın evreni o kadar geniş ki, herkese aynı miktarında detay dayatmamız mümkün değil.

Oyunun hikayesine gelince, Culpa Innata'nın senaryosu Alev Alatlı'nın Schrödinger'in Kedisi romanlarına dayanıyor. Ama o evrende geçen, tamamen farklı bir macera. Dünyadaki önemli yeraltı ve yerüstü zenginliklerine sahip ulus devletlerin bir araya gelip oluşturdukları, ekonominin din olduğu ve insanların sadece ekonomik katkıları ile değerlendirildiği ütopik bir dünya burası. Ağır suçların hiç rastlanmadığı bu dünyada bir cinayet işleniyor

ve oyunun kahramanı bu cinayeti çözmekle görevlendiriliyor. Bu cinayeti çözmeye çalışırken de, korumaya and ettiği kendi dünyası ile ilgili kararlı gerçeklerle yüzleşiyor.

LVL Web sitenizde teknik yeterliliklerinizi göstermek için adventure türünde bir oyun yapmayı tercih ettiğiniz yazıyor. Bu anlamda Culpa Innata bir tür teknoloji demosu olarak mı başladı? Şahsen gayet memnunum ama neden adventure gibi parlak günlerini geride bırakmış bir türü tercih ettiniz?

BB Hayır, Culpa Innata bir tür teknoloji demosu olarak başlamadı. Ama o noktada geliştirdiğimiz teknolojilerden çok iyi faydalana bilceğimiz bir proje olarak ortaya çıktı ve şirketimizin itici gücü oldu. Adventure, bilgisayar oyunlarının orijinal türlerinden, 90'laraın başında 3D donanım teknolojisi patlamasının ön plana çıkardığı, adrenalin yükülü shooter oyunlarında rekabet açısından çok fazla. Her sene bu türden yüzlerce oyun çıkarıyor ve bu oyunların hepsi çok çabuk esiyor. Adventure'da ise



oyunların raf ömrü çok daha uzun. Strateji ve simülasyon gibi türlerde ise elimizdeki teknoloji ve araçlar- dan yeterince yararlanmak mümkün değildi.

Ayrıca *Culpa Innata* yetişkinlere yönelik, alabildiğince özgün ve yeri geldiğinde kışkırtıcı, müthiş bir hikayeye sahip. Böyle bir hikayeyi bilgisayar dünyasında anlatmanın Adventure'dan başka yolu yok. Öte yandan *Culpa'yı* tasarırken her oyuncunun, öncelikle oyundan keyif almak istediğini de hiç bir zaman unutmadık. Eğlence faktörünü her zaman ön planda tutmaya çalıştık. Pek az oyuncunun tutturabildiği, bir yandan eğlendirken, bir yandan sürükleyici bir hikaye anlatmanın dengesini iyi ayarladığımıza inanıyoruz.

Adventure türünün parlak günlerine gelince... Ağıraklı olarak 13-18 yaşlarında erkeklerin tercihlerinin egemen olduğu günümüzün oyun dünyasında, ben Adventure türünün henüz son sözünü söylemişini düşünmüyorum. Bilgisayar oyunu oynayanların yaşı ortalaması her geçen gün artıyor. Ayrıca kadınların oyun dünyasındaki rolü henüz istenilen seviyelerden çok uzak. Ben bu durumu, geleneksel olarak erkeklerin tercihlerine yönelik oyunların üretilmesine bağılıyorum. Adventure'da ise böyle bir arım yok. Erkek ve kadın oyuncu oranı birbirine çok yakın. Dolayısıyla kadınların tercih ettiği bir oyun türü olarak, Adventure potansiyel büyümeye alanına sahip.

LVL *Culpa Innata* nasıl doğdu? Tasarım evrelerinden bahsedebilir misiniz?

BB *Culpa Innata* üzerinde çalıştığımız diğer projelerin doğal bir uzantısı olarak doğdu. Bilgisayar oyunları, bizim için ürettiğimiz teknolojilerden ve geçmiş tecrübelerimizden yararlanabileceğimiz doğal bir genişleme alanıydı. Fakat oyun yapmakta pek tecrübeim olmadığı için, bu konuda bilgi ve görüşü olan arkadaşlarla yola çıktık. Önceleri emekleyerek, düşे kalka, sonralar ise koşa koşa bu günlere geldik.

Önce hikaye özetini yazıldı. Daha sonra buna bağlı olarak karakterler geliştirildi. Karakterler için sinema filmlerinde yapıldığı gibi oyuncu seçimi yapıldı, seçilen yüzé yakın insanın fotoğrafları çekildi. Bu fotoğraflar içerisinde karakter olabilecekler seçildi ve yüzleri kendi teknolojilerimiz aracılığıyla oyun dünyasına aktarıldı. Karakterlere göre hikaye detaylandırıldı ve mekanlar ile puzzle'lar tasarlandı. 2000 sayfaya yakın diyalog ve monolog yazıldı ve ABD'de yapılan ayrı bir ses oyuncu seçimininden sonra seslendirildi. Binden fazla sinematik yapıldı. Bunların sinematografik olabilmesi için arkadaşlarımız sinema uzmanlarından kamera yönetimi dersleri aldı. Mekan, karakter ve sinematiklere uygun özgün müziker bestelendi. 200 bin satır dan fazla kod yazıldı. Ve bunların tümü kendi geliştirdiğimiz Game Logic Engine ile birbirlerine ilişkilendirildi.

LVL Peki su an hangi aşamada? Olası çıkış tarihi? Önce yurtdışına mı çıkartıcasınız? Dağıtım da yine siz mi üstleneceksiniz?

BB *Culpa Innata*, başka dillere çevrilmesinin kolay olması için tamamıyla İngilizce olarak tasarlandı. Şu anda beta testleri yapılıyor. İtiraf etmek gerekirse, şú aralar *Culpa'yı* Türkiye'de yayımlamayı düşünmüyorum. Çünkü Türkiye'de bu oyunu basıp, dağıtip, haklarını koruyacak güçlü bir yayıncı yok. Bizim de bu aşamada yarınca soyunmak gibi bir niyetimiz yok. Ama alt yapısı ve organizasyonu bu işe uygun birileri çırıp, red dedemeyeceğimiz bir teklif yaparsa, neden olmasın. Tabii ki Türk zekası, göz nu-

ru ve el emeğiinin eseri olan bu oyunu, Türk halkıyla, Türkçe olarak paylaşmak istерiz. Yurt dışında ise yayıncılarla görüşmelerimiz sürüyor. Olası çıkış tarihi 2006'nın son çeyreği.

LVL Biraz da Momentum'u tanıyalabilir miyiz?

BB Momentum'u kurarken amacımız katma değeri yüksek teknoloji ve yazılım alanlarında patentlenebilir teknolojiler üretmek ve bunu yurt dışında da patentlemekti. Bugün teknoloji dünyasının gerçeği sudur: son kullanılan ürünü üretenden çok, o ürünün temel teknolojisini için Ar-Ge yaparak patentini alan şirket daha yüksek katma değer kazanır. Örnek vereyim, mesela bugün bir tek Amerika'da televizyon üretilmiyor, ama temel patentlerin çoğu Amerikan şirketlerinin. Siz burada üretim yaparken her ürettiğiniz TV başına o şirkete patentlerinden dolayı lisans ödülüyorsunuz.

Biz de yaptığım Ar-Ge sonunda geliştirdiğimiz teknolojileri Amerika ve Avrupa'da patentledik. Sonrasında ya bu patentleri başkasının kullanımını için lisanslayabilirsiniz ya da bu teknolojileri kullanarak kendiniz daha yüksek katma değerli işler yaparsınız. Biz ikincisini seçtik ve kendi teknolojilerimizi kullanabileceğimiz, yurt dışında satılabilen ürünler geliştirmek için Ar-Ge yanında produksiyon ekibi de kurduk.

Momentum Ar-Ge ve produksiyon üzerine yoğunlaşmış bir ekibe sahip. Çalışanlarımız hem Ar-Ge, hem de produksiyon tarafında üzerilerine düşen görevleri layıkıyla yapıyorlar. Biz çalışanımıza görev verirken, arka planlarını göz önünde bulundurmakla birlikte, ba-



şarlı oldukları işlerde yararlanmaya çalışıyoruz.

Tabii ki kullanılan teknolojinin kendi teknolojimiz olmasının büyük avantajı var; ihtiyaçlara göre hızlı çözümler üreterek, üretim aşamasını hızlı ve doğru yapma imkanımız oluyor. O yönden baktığında başta yapılan Ar-Ge ürünüümüzü belirlemiştir, şu anda ise daha çok yapılmak istenen ürünlerin daha verimli yapabilecek teknolojileri geliştirmek için Ar-Ge yapıyoruz.

LVL Momentum, esasında teknoloji üreten bir ilim-irfan ekipi, hatta modelleme ve animasyon konusunda ciddi patentleriniz de var. Bir de 3D Adile Naşit'iniz var. Bunlardan biraz bahseder misiniz?

BB Kurucularımızdan ikisi Amerika'da doktora yaptıktan sonra, uzun yıllar Amerika'da onde gelen teknoloji şirketlerinde Ar-Ge merkezlerinde çalışılar. Yüzden çok bilimsel makaleleri, toplam 20 adet Amerikan patentleri ve Emmy ödülleri var. Türkiye'ye dönerek Momentum'u ku-



rarken amacımız Amerika'da yapılan, hatta henüz orada yapılmayan Ar-Ge'yi yararak teknoloji patentleri üretmek ve bu patentli teknolojileri kullanarak katma değeri yüksek yazılım ürünleri üretmektı.

Şu anda kadar hem Ar-Ge'mizi belli bir noktaya getirerek ürettiğimiz teknolojilere Amerika ve Avrupa Birliği'nde patent aldık, hem de yurt içinde de TÜBİTAK desteği ile spesifik ürün hedefli projeler yapmaktadır. Culpa Innata dışında, TV için yapılmış 3D animasyon projesi olarak gerçekleştirilen "Adile Teyze ve Kuzucuklar" projesini ve dünyada bir ilk olan, cep telefonlarında gerçek zamanlı 3D yüz animasyonu ve çok düşük bant genişliğinde video-ses haberleşmesini sağlayan bir proje gerçekleştirdik.

Ar-Ge projelerimiz devam ediyor. **Şu anda Culpa Innata'dan da edindiğimiz bilgilerle "üç boyutlu oyun tabanlı e-eğitim sistemi" projesi geliştirmektedir. Su anda tüm dünyada elektronik eğitim sistemlerinde daha fazla interaktivite ve katılımı artıran oyun tabanlı sistemlere yönelik var. Ama bu konudaki sorun, bir oyunun geliştirilmesindeki yüksek maliyet ve gereken uzun zaman.**

TÜBİTAK tarafından da desteklenen bu proje sayesinde Türkiye'deki şirketlerin de kullanabileceğii, daha hızlı ve ekonomik bir şekilde şirketlerin ihtiyacı olan eğitimi oyun oynar gibi eğlendirerek veren, ama verilmek istenen mesajın anlaşılıp anlaşılmadığını da anında ölçebilen ve eksikleri belirleyerek o noktalara pekiştirilmesini sağlayan e-eğitim sistemi geliştirmiş olacağız. Dünyada bu sistemlerin en büyük kullanıcıları güvenlik güçleri ve silahlı kuvvetler. Amerikan savunma Bakanlığı yillardır eğitim için PC oyunları üretmeye ve bunları kullanmaktadır. Umarız ülkemizde de bu yeni teknolojilerin kullanılmasına kısa zamanda başlanır. Bütün amacımız bu teknolojiyi yerli üretim olarak hazırlayıp vizyon sahibi şirketlerimize sunabilmek.

LVL Momentum dışarıya açık bir olusum mu? Yani oyun tasarımla uğraşmak isteyenlere kapınız açık mı?

BB Sadece tasarımla uğraşmak isteyenlere değil, oyun yapımının diğer tüm

aşama ve parçalarında çalışmak isteyenlere de, kısacası katkıda bulunabilecek herkese kapımız açık. Bir bilgisayar oyunu yapmak için sadece iyi fikirler yetmiyor. Tasarımdan testlere kadar yapılacak o kadar çok iş var. Bu yüzden çok sayıda kalifiye insan ve eksiksiz bir planlama gerekiyor.

Ülkemizde oyun üretim sektörü henüz emekleme aşamasında olduğu için, projemizde çalışan arkadaşların çoğu bu işi Momentum'da öğrendi. Açıkçası bu durum bizim şirket felsefemize de uygun. Bize çalışan arkadaşlar bir yandan projelerimize katkıda bulunurken, bir yandan da kendilerini geliştirme fırsatı buluyorlar.

LVL Biraz klasik olacak ama unutmadığınız ve şu ara oynadığınız oyunlar neler?

BB Benim şahsi olarak en beğendiğim Adventure oyunu Sanitarium. Yamlıyoysam 1997'de yayınlanmıştır. Bugün bile oynansa keyif alılabileceğini düşünüyorum. Aksiyonlardan da, zamanında epey bir Tomb Raider oynamışlığım var. Diğer türlerden ise Football/Championship Manager ve Civilization serilerini severim. Ama son zamanlarda oyun oynamaya pek zaman bulduğumu söyleyemem.

LVL Yeni oyun projeleriniz var mı? Yine adventure türünde mi?

BB Culpa Innata'yı 3 bölüm olarak tasarladık. Çünkü Culpa evrenini tek bir oynaya siğdirmamız mümkün değildi. Bu haliyle bile 40 saat oyun süresi olan bir eser ortaya çıktı. Oyunun hikayesi de aslında giderek daha da enteresanlaşan bir yapıya sahip. Ama su aşamasda detaya giremiyorum.

Bunun yanında üzerinde çalıştığımız farklı platformlarda da oyun projelerimiz var. **Şu anda mobil ortama büyük öncelik veriyoruz. Çünkü teknolojilerimizin büyük bir kısmını cep telefonlarına soktuk bile. Mobil alandaki projelerimizden bazıları bu yaz hayatı geçecek, ama içlerinde bir oyun yok. Mobil oyun projelerimiz ise tasarım aşamasında: "Massive Multiplayer" bir oyun tasarlamaktayız.**



LVL Peki son olarak kişisel bir soru. Adile Naşit'in 3D olması konusunda ne gibi tepkiler aldınız? Bazıları korkutularını söylüyor da?

BB Adile teyze ve Kuzucuklar projesinde haftada 15 dakikadan fazla TV kalitesinde duvar senkronizasyonlu, yüksek kaliteli 3D animasyon ürettiğim. Burada amaç, yaptığım işten sadece teknoloji olarak değil, içerik olarak da gurur duyabileceğim bir proje gerçekleştirmekti. Adile Naşit hepimiz için çok ayrı yeri olan bir sanatçı. Biz onu çocukluğumuzda siyah beyaz TV günlerinde uykudan önce programında izlemiştik.

Bu proje ile varislerinden de onay alarak, onu yeniden canlandırmak ve verdiği güzel mesajları şimdiki çocuklara taşıabilmek için gayret gösterdik. Tabii ratingler her zaman kalite göstergesi olmasa da, programın aldığı yüksek ratingler bu gayretimizin karşısız kalmadığını gösterdi diye umuyoruz. Takdir edersiniz ki, Adile Naşit gibi herkesin beynine güler yüzlülüğü ve o güzel kahkahası ile yerleşmiş, yüz hareketleri ve mimikleri ile her türlü duyguya anlatabilen bir kişiyi, animasyon olarak canlandırmak çok zor. Çocuklardan hiç negatif tepki almamış, ama nadir de olsa bazı yetişkinler Adile teyzenin animasyonunu ilk gördüklerinde "ürkütücü" bulduklarını belirttiler. Animasyon teknolojisini ne kadar geliştiresek de insan için çok büyük bir önemi olan yüz animasyonunu mükemmelleştirmek için daha epey yolumuz var.

Neyse ki ürkenevlerin çoğu da bir süre sonra Adile teyzenin animasyonuna alıştılar ve verdiği güzel mesajları hem kendileri dinlediler hem de çocuklarına dinlettiler.

LVL Zaman ayırdığınız için çok teşekkürler Burak bey.

Detaylar için:

www.culpainnata.com
www.momentum-dmt.com

Güven Çatak guven@level.com.tr





NEVERWINTER NIGHTS 2

RÖPORTAJ

KOTOR II'nin 'karar verme' sistemini daha da geliştirir ve gelmiş geçmiş en iyi rol yapma oyunlarından birine uygulayın. İşte karşınızda Neverwinter Nights 2.

| Röportaj: Derek dela Fuente | Uyarlayan: Eser Güven |

Biliyoruz ki bizimle birlikte Neverwinter Nights 2 için gün sayıyoruz. Lakin biz daha fazla bekleyemeyeceğimize karar verdiğimizde Obsidian Entertainment kreatif direktörü Chris Avellone'u bir köşeye sıkıştırıp soruları ardı ardına patlattık. Sorularımızdan bunalan Avellone muhtemelen oyunun bir an önce piyasaya sürülmesi için elinden geleni yapacaktır, aynı iskenceye bir daha katlanmak istedığını hiç sanmıyoruz.

LVL Bioware'in geliştirdiği Neverwinter Nights, özellikle de mod desteğiyle gelmiş geçmiş en popüler rol yapma oyunlarından biriydi; ancak serinin ikinci oyununu Obsidian Entertainment yapıyor. Her ne kadar KOTOR II gibi muhteşem bir oyuna imza atmış olsanız da, sizin için NWN 2'nin en az ilk oyunun seviyesinde olmasını sağlamak zor oldu mu? Oyun üzerinde çalışırken yabancılık çektiniz mi? Tasarımlar ve oynanış açısından oyunun ayrıt edici özelliklerinden örnekler verebilir misiniz?

Chris Obsidian'daki çoğu tasarımcı, çizer ve programcı Black Isle Studios zamanlarından beri birlikte çalışıyorlar, dolayısıyla rol yapma oyunları hakkında oldukça tecrübeli olduğumuzu söylemem gereklidir. Bu yüzden yapmamız gereken tek şey yillardır edindiğimiz tecrübeleri, elimizdeki içeriğe

uygulamak oldu. Biliyorsunuz ki Neverwinter Nights'in temelleri oldukça güclüydü, biz de fikirlerimizi bu temeller üzerinde hayatı geçirdik – bir yandan oyuncuları içine çekerek tek kişilik bir serüven sunarken, diğer yandan oyun editörünün yeteneklerini arttırdık.

Eğer benden Neverwinter Nights 2'yi diğerlerinden ayıran tek bir özelliğini söylememi isteseydiniz, sanırım yaratmış olduğumuz üç mekaniklerini (artık kendinize ait bir üç yapabilir ve yanınızda paralı askerler alabilirsiniz) seçerdim – bu özellik oyuncunun ana damarlarından birini oluşturuyor, zaten tek kişilik serüvende de bunu açıkça göreceksiniz.

LVL Oyun üzerinde çalışanların çoğu ismin tarihini olduğunu mu söyleyorsunuz yani? Ayrıca ekininizin oyunun geliştirme haklarını nasıl aldığından da merak etmiyor değiliz.

Chris Yapımımız Darren Monahan (*Icewind Dale 1 ve 2, Heart of Winter*), ana tasarımcımız Josh Sawyer (*IWD1, IWD2, Heart of Winter*), ana programcımız aynı zamanda *Dark Alliance 2*'nin de ana programcısı olan Frank Kowalkowski, ortam çizimlerinden *Planescape Torment*'in de ana çizeri olan Tim Donley sorumlu, ayrıca çizimleri-mizi de *Fallout 2*'den tanıdığınız Tramell "T-Ray"

Isaac正在做。他是Obsidian的创意总监，继而之后是Fallout 2, Icewind Dale 和 Planescape中负责过任务。

Neverwinter Nights 2 lisansını Atari'den, Bioware'in referansı ile aldık; dolayısıyla her iki firmaya da müteşekkiriz. Aslında biz Knights of the Old Republic II: The Sith Lord üzerinde çalışırken zaten Neverwinter Nights 2 üzerinde çalışan ekirdek bir ekip vardı, oyun kesinleştirilten sonra ekibi tamamlamak hiç de zor olmadı.

LVL Oyunun hikayesinden ve geçtiği mekanlardan





■ Üç deyince kaçıyoruz. Biiir...

biraz bahseder misiniz? Bu tür seri oyunlarında oyuncular hikayenin bir şekilde devam ettigini görmek isterler; NWN 1'den sonra bu mümkün olacak mı?

Chris Hikayemiz *Sword Coast'ta, Leilon ve Waterdeep arasında kalan Mere of Dead Men bölgesinin ortasındaki West Harbor kasabasında başlıyor. Yaratıklarla dolu böylesi bir bataklıkta ayakta kalmayı ancak Harbormen gibi normalden daha güçlü bir halk başarabiliyor elbette. Ancak bir akşam, kendinizi hiç beklenmedik bir belanın ortasında buluyor ve yaşanan olayların ardından halkınız tarafından Neverwinter'a yollanıyorsunuz.*

Bu olaylar Neverwinter Nights 1'den yıllar sonra meydana geliyor, dolayısıyla maalesef iki oyuna arasında doğrudan bir bağlantı kuramayacaksınız. Yine de ilk oyunu oynamış olan oyuncuların, bazı yerlerde tanındık simalarla karşılaşacaklarını garanti edebilirim.

LVL Peki ya oyun dünyası? Oyun dünyasında dilediğimiz gibi vakit geçirip, görevlerimizi dilediğimiz şekilde tamamlayabilecek miyiz? Yoksa yine kukla gibi bize dayatılan bir yolu mu izlemek zorunda kalacağız?

Chris Oyunun başındaki kısımlar çizgisel bir şekilde ilerliyor, ta ki Neverwinter'a varana kadar. O noktadan sonra etrafi dilediğiniz gibi dolaşabilir, farklı gruplara girebilir, canınız nasıl istiyorsa o şekilde davranışlısınız. Sizi temin ederim ki oyununuzun diğer oyuncularinkinden farklı olmasını sağlayacak bir çok öğe mevcut.



LVL Karakter yaratımı ve oyunun başındaki görevler, bir oyuncunun oyuna isinabilmesi için en önemli kısımlardan. Neverwinter Nights ile yeni tanışacak olanlar, oyuna isinma açısından zorluk çekecekler mi?

Chris Oyuna başladığından bir masaüstü D&D oyunundakiyle aynı seçeneklere sahip olacaksınız – karakterinizinırkını, sınıfını, yeteneklerini ve görünümünü değiştirebilirsiniz. Dolayısıyla eğer rol yapma oyunları hakkında ufak da olsa bir bilginiz varsa kendinizi hiç yabancı hissetmeyeceksiniz. Karakterinizi yaratıktan sonra kendinizi West Harbor'da, Harbor Festivali gününde bulacaksınız. Burada hem yerli halkı daha yakından tanıma imkanı bulacak, hem de büyümeyeceği gibi becerilerinizi test edecek basit görevler alacaksınız.

LVL Bu tür oyunların cazarları biraz da sundukları yeni silahlardır, farklı yetenekler, daha önce görülmemiş büyülerden oluşuyor. Neverwinter Nights 2'nin bu yönlerden cazip olacağını söyleyebilir misiniz?

Chris West Harbor'da büyümüş olmak size karakterinizi istediğiniz gibi kişiselleştirmenize yardımcı olacak bazı özgün yetenekler kazandırmış durumda ("Kabadayılık, Samimiyet, Doğuştan Lider, Asker" gibi) ama sizin bunlarla sınırlı kalmanız elbette istemedik. Dolayısıyla oyun boyunca sahip olacağınız silahlardır ve yetenekler tamamen sizin hikaye örgüsü içinde vermiş olduğunuz kararlarla ilintili olacak.

LVL Neverwinter Nights'ın en etkileyici kısımlarından biri çok sayıda farklı yaratık barındırmasıydı, NWN 2'de karşılaşacağımız yaratıkları hakkında

bilgi verir misiniz? Örneğin ekip olarak favori yaratığınızla başlayabilirsiniz.

Chris Eğer tek bir yaratık ismi vermeme gerelse Succubus'u secedim, çünkü bu yaratıkların saldıruları kurbanlarının zevk almalarını sağlıyor. Aşağısı illa ki ölmem gereksiydi, bu şekilde ölmeyi tercih ederdim. Zaten büyük bir ihtiyamla karakteriniz ölmeden hemen önce gerçekleşen olayların ekran görüntülerini almaya çalışırken, ölüm ekranını umursamayacaksınız bile. Bunun dışında yalnızca hikayele olan ilgilerine göre değil, aynı zamanda mod yapımlıyla uğraşanlara da kullanılabilirlik sunan yaratıklar seçmeye çalıştığımızı ekleyeyim.

LVL Bir RYO üzerinde harcanan zaman genellikle yan görevlerin çokluğu ve çeşitliliği ile doğru orantılı oluyor. NWN 2'nin bu açıdan yeterince güçlü olduğunu söyleyebilir misiniz?

Chris NWN 2 çok sayıda farklı görev içeriyor ve bunlar keşif ve araştırma gerektirenlerden, daha basit bul-getir tarzı olanlara kadar değişiyor. Ancak şunu rahatça söyleyebilirim ki önüne geleni kes, doğra mantığı Neverwinter şehrindeki amaçlarını ulaşmanız için yeterli olmayacak. Şehirlerdeki politik gelişmeleri ve gruplar arasındaki ilişkileri de göz önüne almalısınız, bunlarla başa çıkmak için tercih edeceğiniz yöntemler oyunda büyük bir rol oynuyor.

LVL Kullandığınız oyun teknolojisinde en çok önem verdığınız noktalar hangileri oldu? Oyunun hangi özelliklerinin oyuncuları en fazla etkileyeceğini düşünüyorsunuz?

Chris En önem verdığımız nokta oyun editörü ve işlevsellilik oldu, bunun yanında mo-

torun grafik kalitesini de geliştirmeye çalıştık. Kodlar üzerinde yaptığımda bu önemli deejisikliklerin önemini vurgulamak için motorumuz ismini Electron olarak değiştirdik. Açıkçası sonuçtan gayet memnunuz ve oyuncuların da bizimle aynı fikirde olacağından eminiz.

LVL En çok merak ettiğimiz soruya en sona sakladık: Şu "kale kurma" oyununu biraz daha açabilir misiniz?

Chris NWN 2'nin ilk görevlerinden birisi kendinize ait küçük bir kale edinmek olacak. Ama "küçük" derken, gerçekten küçüğten bahsediyorum. Ama oyunda ilerledikçe, LEVEL atlaklığa ve sanınız yayıldıkça, kalenize yeni savaşçılar, büyütücüler ve çeşitli meslek gruplarından askerler katılacak. Para kazanıka kalenizi de büyütmeye başlayacaksınız. Yanlarındaki topraklara ekler gidecek, surlar dikerek ve kalenizi dilediğiniz gibi oluşturacaksınız. İlerleyen bölümlerde kalenize mühendisler, işçiler ve madenciler de katılacak. Bu askerlerin ve çalanların size katılması, halka nasıl davranışlığınıza ve görevleri ne şekilde yerine getirdiğinize bağlı olacak. Ve oyunun sonlarına doğru kendinize ait kalenizde, kendinize ait ordunuzla, yaklaşmakta olan karanlık güçlere karşı Neverwinter şehrini son savunucusu olacaksınız.

LVL Son olarak okurlarımızla paylaşmak istediğiniz düşünceleriniz var mı?

Chris Neverwinter Nights 2'yi piyasaya sürmek kadar, oyuncuların ve mod yapımcılarının editörümüz ile ortaya çıkarcıkları seyleri görmeye de can atıyoruz. Yani sabırsızlıkla bekleyen yalnızca sizler degilsiniz.

LVL Zaman ayırdığınız için teşekkür ederiz.



OBLIVION KAPILARININ ARDINDA

Yılın en iyi oyunu hakkında yapımcılarla röportaj, oyunu bitirseniz de görmemiş olabileceğini noktalar ve oyunu yepyen bir hale getir ecek en iyi modlar. Cyr odiil'in altını üstüne getir dik

| Hazırlayan: Eser Güven |

TODD HOWARD'LA RÖPORTAJ



Biz Oblivion'u çok seviyoruz. O kadar seviyoruz ki, üzerinden 4 ay geçmesine ve ana senaryo mazı olmasına rağmen, hala oyundan kopamayanlar var. Peki adeta "Devasa Offline" bir oyun olan Oblivion nasıl hayat buldu? Oyunlarındaki şasırtıcı gerçekleri Oblivion'in baş yapımcısı Todd Howard'ın (kendisi şu aralar Fallout 3 üzerinde çalışıyor), ağızından dinleyelim.

S Oyunun en önemli yanlarından biri çok zeki olan NPC'ler. Bize beklenmedik ve bizi şasırtabilecek NPC davranışlarından örnek verebilir misiniz?

C Aslında keske o kadar da zeki olmasalardı. İlk başlarda onları zeki hale getirmek için çok vakit harcadık, ardından bir o kadar vakti de onları aptallastırmak için harcamak zorunda kaldık çünkü tamamen kendi başlarına işler yapmaya başlayıp ortalığı karıştırıyorlardı. Şöyledir bir örnek vereyim, eşya fizik-



■ Unicorn'a binmek istiyorsanız, üç tane Minatour King of The Grove ile dövüşmelisiniz.



Slerini test ederken "Skull of Corruption" isimli silahı (ki bu düşmanın seytanı bir kopyasını yaratan bir silah) yere bıraktık, yakındaki bir NPC hemen koşarak silahı yerden aldı ve bizim überimizde kullandı. Bir anda ortamda herkesi öldüren seytanı bir kopyamızla ortada kaldık, gerçekten beklenmedik bir tecrübeymiş.

S 3 oyundur başımızda olan Uriel Septim'in ölmesine izin vermenizin belli bir sebebi var mıydı?

C Sebebi basit: Oyuna dramatik bir şekilde giriş yapmanızı sağlamak. Eğer Morrowind oynadığınız, zaten Septim'in bu oyunda ölmesini beklerdiniz. Ayrıca kollarınızda ölüren size söyledikleri, oyundaki asıl amacınızı anlamazza yardımcı oluyor. Oyuna bundan daha iyi bir giriş olamazdı.

S Oyundaki favori göreviniz hangisi?

C Özellikle Painter (ressam) görevini çok beğeniyorum, o görevde bir resmin yaptığı tablonun içine giriyor ve gördüğünüz manzara karşısına şaşkına dönüyorsunuz. Gerçek bir yağlı boya resmin içindedir, ağaçlar, yaratıklar, her şey yağlı boya ile çizilmiş. Burun dışında Dark Brotherhood görevleri arasında çok etkileyici olanlar var, örneğin gittiğiniz bir partide herkesi öldürmek zorunda olmak gibi. Ayrıca oyunun en başında, hapishanedeki o rahatsız edici elemanı öldürme görevi de hiç fena değilidi.

S Gerçekte Painter veya bir büyünün rüyasına girdiğimiz Through A Nightmare gibi görevler oldukça ilgi çekiciydi. Bu fikirlerin ortaya çıkması ve görev haline dönüştürülmesi nasıl oldu?

C Sürekli olarak beyin fırtınası yaptığımız top-lantılar yapıyor ve fikirlerimizi tartışıyoruz. Bu fikir de 'oyuncunun büyülü bir resmin içine girmesi' şeklinde doğdu. Ardından bu görevin fikir babası Alan Nanes, görevi tamamen inanlıbılır bir deneyime dönüştürmeye başlıdı. Eğer yanlış birşeyler yapmış olsaydım bu görev beklenen etkiyi vermeye bilirdi, ama şu andaki haliyle kendinizi gerçekten oradaymış gibi his-

■ Painter görevi saka gibi birsey. Bethesda bu görevdeki tüm dokuları yağlı boya tablo formatında yeniden yapmış.



■ Oyunda bir kere olsun hapse girmelisiniz. Hem hapiste ne tür ilginç tiplerle karşılaşacağınız hiç belli olmaz.



sediyorsunuz. Hatta haritanın kenarına kadar giderseniz henüz tablonun o kısmı bitmediği için tuvali bile görebiliyorsunuz. Ayrıca o görevdeki 'resim efekti' için gerçekten çok çaba gerektiğini söyleyebilirim. Tüm dokuları yağlı boya tadında tek tek baştan yaptık.

S Oyundaki favori loncanız hangisi?

C Kesinlikle Dark Brotherhood. Dark Brotherhood üzerinde çalışması için Thief 2 ve 3'te de çalışmış olan Emil Pagliarulo ile anlaştık. O kesinlikle inanılmaz bir tasarımcı ve Dark Brotherhood'un nasıl bir lonca olması gerektiğine dair fikirleri gerçekten de çok isabetliydi.

S Dark Brotherhood oyundaki kötü loncalardan biri, peki bu loncada yapabileceğiniz en kötü, en ahlaksız şey ne olabilir? ■

C Eğer Dark Brotherhood görevlerini yapmaya başladığınızda karargaha gidip herkesi öldürmeniz gereken görevi biliyorsunuzdur, o görev bir dönüm noktası görevi. Çünkü oyuncu o noktada kendisine 'bunu gerçekten yapmalı mıymışım, ben gerçekten o kadar kötü biri miyim?' sorularını soracak. Oraya gelene kadar karşılaşmış olacağınız karakterlerin çoğu arkadaş canlısı, kendi kişiliklerine sahipler ve birbirleriyle iletişim kurabiliyorlar. Dolayısıyla bir süre sonra kendinizi ister istemez onlara yakın hissetmeye başlıyorsunuz. E bir anda tüm o sevginizin kişileri öldürmeniz gerektiğini öğrendiğinizde bir ikilem yaşamamanız mümkün değil. Düşünseniz, tüm arkadaşlarınızı öldürmekten daha kötü ve ahlaksız ne olabilir ki? ■

CYRODIIL'DE DÖRT

Oblivion'in en etkileyici yanlarından biri şehirlerin kendilerine has mimarileri ve coğrafi koşullarıydı. Oyunun ana çizeri Matt Carofano bu müthiş görselliğin arkasındaki fikirleri paylaşıyor.

IMPERIAL PRISON'DAN CYRODIIL'E İLK ADIMLAR

"Imperial Prison'dan çıkış oyunun önemli kısımlarından biri, çünkü oyuncu ilk kez oyunun dış mekanlarıyla karşılaşıyor. Dolayısıyla bu anın mümkün olduğunda etkileyici olması ve oyuncuda devasa bir dünyaya karşı karşıya olduğunuz hissini yaratması gerekiyordu. Ayrıca suyun hemen karşısındaki zindan size ilk etapta uğrasacak birşeyler vermek üzere oraya eklendi. Amacımız daima gidebilecek bir yerler bulmanız ve bunun için çok fazla vakit harcamanız gerekmemesiydi."



IMPERIAL CITY

"Imperial City büyük ve düzenli bir şehir olarak tasarlandı. Şehrin farklı bölgeleri arasında ulaşım oldukça kolay ve yukarıdan bakıldığından yerleşim bir tacı andırıyor. Burada devasa kulelerle sağlanmaya çalıştığımız etki bu muazzam şehrin tüm bölgeye hakim olduğu ve oyundaki herhangi bir yerden görülebilmesiydi."



KARLAR ALTINDAKİ BRUMA

"Bruma ve oyundaki dağlık bölgeler karlı hava koşulları ile oyuna farklı iklimleri eklememizi sağladı. Bruma Nord'ların anavatansı olan Skyrim sınırında bulunuyor, bu yüzden şehirde önceki oylardan tanadığınız Nord kültürünün etkilerini görmenz mümkün. Dağlar hem arazide çeşitlilik yaratmak, hem de güzel bir arkaplan sunmak açısından oldukça faydalı oldu."



OBLIVION GATE MAĞDURU KVATCH

"Kvatch ve etrafındaki bölge size Oblivion işgalinin ne tür yıkımlarına yol açabileceğini üzere tasarlardı. Harabeye dönmiş olan bu şehir oldukça geniş bir bölgeyi kapsıyor, böylece yıkının ne denli büyük olduğunu daha rahat hissedebiliyorsunuz. O yamaçtan yukarı çıkarken masmavi gökyüzünün yavaş yavaş kirmızısına dönüşmesinin oyuncunun üstüne yarattığı etki, çok güçlüydü."



MEVSİM

YIKIM, DEHŞET, KÖTÜLÜK: OBLIVION KAPILARI

"Oblivion kapıları için Daedric "O" harfini tercih ettiğimiz, çünkü hem Oblivion'ı temsil ediyor, hem de uygun bir geçit sekli sağlıyordu. Bunlar Oblivion'a açılan kapılar, ama yalnızca kapının gerisinde değil, geçidin bulunduğu yerde de kötülüğü hissettirmek istedik. Sahip olduğumuz hava ve yıkılmış arazi efektleri iki diyar arasında geçişini müthiş bir şekilde sağlıyor."

"Oblivion onları yaratan Mehrunes Dagon'a özel karakteristikler taşıyor ve şu cümleyi doğruluyor: 'Mehrunes Dagon yıkım ve değişimin tanrisıdır'. Bu diyara geçtiğiniz anda bunu hissetmenizi istedik. Vulkanik adalar bu iş için çok uygundu, Mehrunes Dagon'un toprakları sürekli değişim halinde ve bulundukları yere sürekli yıkım götürüyorlar. Ayrıca burasının Tamriel'deki yemyeşil ormanlarla zıt bir hava vermesi çok önemliydi, dolayısıyla Tamriel size gerçek bir dünya hissi verirken, Oblivion'a geçtiğinizde başka bir boyutta olduğunuzu hissediyordunuz." ■

SİZİN İÇİN SEÇTİĞİMİZ MODLAR

Oblivion'dan aldığınız zevki artıracak birçok mod var. Bunlar dan en iyilerini sizler için seçtik. Aşağıda açıkladığımız modları DVD'mizde bulacaksınız, eğer hala oyunu oynuyorsanz bunları mutlaka kurmanız tavsiye ederiz. Oblivion modlarını kurmak için, .ESP uzantılı dosyaları Oblivion/Data klasörüne atmanız ve oyunun başlangıç menüsünden DATA FILES'a gelip, istediğiniz modları seçmeniz yeterli.



Beneath The Wall

<http://www.tessource.net/files/file.php?id=2287>

Geceler boyunca sesler duyan Bruma sakinleri en sonunda toplanıp bu tuhaf kaynağını aramaya başlamıştı. Karşılaştıkları şey Bruma'nın en yaşlılarını bile şaşkına çevirmiştii: Şehir duvarlarından birinin altında gizli bir mağara bulunuyordu. Mağaraları işgal etmiş olan Black Bow Bandit'leri temizleyin ve güzel Bruma şehrini bu tehditten kurtarin. Emeklerinizin karşılığını alا caksınız.

BTMod

<http://btmod.beider.org/>

Arayüzü geliştiren birçok değişikliği içeren bir mod. Daha küçük liste yazı tipleri, büyük pencereler, isteğe göre pusulayı kaldırabilme imkanı ve ek ekran bilgileri. Ekran görünümünü dilediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

Cheydinal Pet Shop

<http://www.tessource.net/files/cache/2054.html>

Eğer yalnız dolasmaktan

sıkıldığınız yanınızda evcil hayvan almaya ne dersiniz? Bu mod sayesinde Cheydinal'e eklenen hayvan dükkanından Golden Lap, Chocolate Lab, Husky, Panther, Imp, Spectacled Bear, Akaviri Bear, Brown Bear, Snow Leopard, White Akavirian Tiger, Battle Boar, Cougar ve Skeleton





gibi 14 hayvan alabilirsiniz. Hayvanınız da sizinle birlikte level atlayacak, her 5 levelde bir büyülüğü artacak, ayrıca onlara izleme/bekleme/beslenme gibi komutlar verebileceksiniz.

Mannequins

<http://www.tessource.net/files/cache/2055.html>

Sahip olduğunuz zırhları herkese göstermek isterseniz, bunu yapmak için bir mankenin daha uygun bir sey olamaz. Satın alacağınız mankenleri istediğiniz bir yere yerlestirebilir, envanteriyle oynayabilir ve pozunu seçebilirsiniz.

Saddle Bags

<http://www.arksark.org/galley/viewtopic.php?p=5678>

Atlarınızın esya taşımalarını sağlayan bu mod sayesinde üzerinizdeki 'ağırlık' bir nebze olsun hafifleyecek. Elbette hayvana cağıza elinize geçen herseyi yükleyemiyorsunuz, çünkü taşıttığınız ağırlık arttıkça, atın hızı azalmaya başlıyor.

Sentient Weapon

<http://planetelderscrolls.gamespy.com/View.php?view=OblivionMods.Detail&id=581>

Karşılaşacağınız bir silah ustası size tüm materyalleri sağladığınız takdirde yeni bir silah yapmayı teklif ediyor. Bu silah güclü olmasının yanı sıra kendi kişiliğine de sa-

hip ve yolculuklarınızda size sesiyle de eşlik edecek. Silah için seçebileceğiniz üç kişilik mevcut: Tırsak Fred, Katil Atkivir ve (güya) Kahraman Samson.

Deadlier Traps

<http://www.tessource.net/files/cache/1991.html>

İşte bu mod işinizi kolaylaştırmak yerine zorlaştırmayı hedefleyen bir mod. Oyundaki çoğu tuzak aslında gereken etkiyi vermiyor, 'aman çarparsa çarpsın, vurursa vursun' diye düşünerek pek sallamıyor onları. Ama bu mod sayesinde bazı tuzaklar daha ölümcül hale geliyorlar. Bundan sonra zindanlarda daha dikkatli dolaşmanız gereklidir.

Natural Environments

http://elderscrolls.filefront.com/file/Natural_Environments;64733

Bu mod sayesinde oyundaki tüm doğal ortam daha bir hayat kazanıyor. Yeni hava koşulları (40'in üzerinde), böcekler ve kuşlar gibi yeni doğal yaşam eklentileri görevlerinizden yalnızca birkaçı. Değişimini ne kadar etkili olduğunu görmek için bu modu mutlaka denemelisiniz.

Quest Award Leveling

<http://www.tessource.net/files/cache/2119.html>

Oyunda görevlerin sonunda kazandığınız ödüller (silahlar, zırhlar, taşlar vs) görevi bitirdiğiniz level ile ilintili olarak gücü sahip oluyorlar. Dolayısıyla siz level atlaryarak güçlenmeye devam ediyorsunuz, ama ödüller hep aynı seviyede kalmış oluyorlar. Bu mod sayesinde her 5 levelde bir sahip olduğunuz ödül esyalarının levelleri de uygun biçimde değiştirilecek ve oyun daha bir denge kazanmış olacak. Kesinlikle önerilir.

Retroactive Health

<http://www.tessource.net/files/file.php?id=2215>

Basit ama etkili bir mod. Normalde oyun daki başlarda kazandığınız Endurance, sonradan kazandıklarınızdan daha çok sağlık kazandırıyor. Bu mod sayesinde Endurance artılarının ne zaman olduğu öne min kaybedecek ve sağlığını belirleyen tek etki o andaki level ve Endurance seviyeniz olacak.

Bartholm

<http://www.gamespot.com/pc/rpg/theelderscrollsivoblivion/download.html?sid=6153528>

Count Serverus Victrix tarafından yönetilen Bartholm şehrinde 30'dan fazla NPC, 15 bina, 5 görev bulunuyor; konta karşı yapılan komployu ortaya çıkaracak, Ayne Dreh'l'in evini davetsiz misafirlerden temizleyecek, şehirde kendinize bir ev alıp içini döşeye bileyecsiniz.

Adventurers Mod

<http://www.bncomputing.com/ob/>

Adventurers Oblivion'in neredeyse tüm özelliklerini değiştirmek denelemeyi amaçlayan bir proje. Tüm esyalar, NPC'ler, yaratıklar, leveller değiştirilmiş durumda. Oyundan alacağınız zevkteki değişiklikten mesliyet kabul etmediğimizi hemen belirtiyim.

Key Chain

<http://www.tessource.net/files/cache/3409.html>

Bu mod sayesinde envanterinize bir anahtarlık ekleniyor, böylece toplamı olduğunuz onca anahtar envanterinizde boşu bosuna yer işgal etmemiş oluyor.

Landscape LOD Textures

<http://www.tessource.net/files/cache/2182.html>

Oyundaki orijinal 1024x1024 arazi dokularını geliştirilmiş 2048x2048 dokularla değiştiren bu mod sayesinde uzak yer şekilleri çok daha net görünecek.

Cyrodiil Terrain Color Map

<http://www.tessource.net/files/cache/2634.html>

Oyun içindeki Cyrodiil harmasını tamamen renkli hale getiren bir mod. Ancak eğer oyunu düşük çözünürlükte oynuyorsanız grafikte bozulmalarla karşılaşabilirsiniz, bu durumda eski rensiz haritayı kullanmaktan başka şansınız olmayacak. ■



BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

M'aiq the Liar

Morrowind'de size bir sürü gerçek olmayan hikayeler anlatan, M'aiq the Liar isimli bir Kajit vardı. Kendisi Oblivion'da da geri dönmüş durumda (onu genellikle Anvil ve Leyawiin'in dışında bulabilirsiniz) ama artık eskisi kadar yalan söylemiyor, ama kurt adamlar, uçan vampirler gibi bir sürü şey konusunda konuşup kafamızı karıştırıyor. M'aiq 24 saat koşturarak tüm Cyrodiil'i dolaştığı için onunla karşılaşma şansınız az. Bu arada M'aiq'in ismi de, yapımcı ekibin içinde olan ve adı "yalancı Mark" a çıkan bir Bethesda çalışanından geliyor.

Bir de yapımcılar bizleri şaşırtmak için bizi bu sefer Caliper açısından koşturuyor. Bildiğiniz gibi Elder Scrolls oyularında her tarafta illa ki göreceğinizin tarzda en az bir eşya oluyor. Morrowind'de açığınızın konteynırın dokuzunda Pillow görüyorduk, Oblivion'da ise bu görevi Tong ve Caliper almış durumda. Bu eşyalarla bu kadar sık karşılaşınca 'acaba bir işe yarıyor mu' diye düşünebilirsiniz, ama yaramıyorlar (yatım aşamasında bir ara tüm Caliper'leri toplarsanız elde edebileceğiniz "Ex-Caliper" adlı bir kılıçla ilgili görev koyma fikri akıllara gelmiş, sonra vazgeçmişler). Oblivion yapımcıları da M'aiq'i Caliper'leri aramakla görevlendirecek bu eşyalara biraz daha ruh katmış.



Beceriksiz Ressam

Fighter's Guild görevlerini bitirdikten sonra Oreyn ile konuşarak ondan sağ kolunu olmasına isteyebiliyorsunuz ama size dövüşmekten yorulduğunu, artık resimlerine yoğunlaşmak istediğini söylüyor. Çizmiş olduğu tabloya bakarsanız oldukça komik bir sahne göreceksiniz. Anlaşılan Oreyn'in resim kariyeri çöp adamdan ileri gidememiş.

Unicorn

Hircine Daedric Shrine görevi bir Unicorn öldürmekten geçiyor. Unicorn'un olduğu alana gidin, etrafındaki Minotaur'ları uzağa çekip öldürün. Şimdi silahınızı kaldırılmış biçimde Unicorn'un yanına giderseniz ona binebileceğinizi göreceksiniz, çünkü oyunda Unicorn'un türü at olarak belirlenmiş. Yalnız şimdiden uyaralım, etrafınızda Unicorn varken silahınızı çekmek çok büyük bir hata olabilir.



■ Unicorn'un yanında silah çekerseniz vay haliniz!

Koyunlarla Arkadaşlık

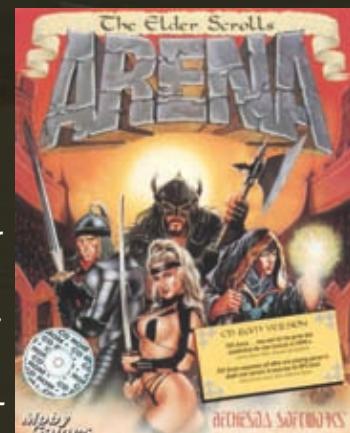
Bir koyun bulun ve üzerine birçok kez tıklayın. Bunu yaptığından sizi takip etmeye başladığını göreceksiniz. Eğer koyuna iyi davranışsanız sizinle birlikte şehirleri bile gezebiliyor. Tabii bunu yapmadan önce etrafta çobanların olmadığından emin olun.

Eski Oyunlara Atıflar



Oyuna başlamış olduğunuz hücre, serinin ilk oyunu olan Elder Scrolls: Arena'da başladığınız hücre ile aynı. Hatta sizi serbest birakan gardiyarı iki oyunda da aynı cümleleri sarf ediyor: "Dikkatli ol, aşağıda fareler ve goblin'ler cirit atıyor". Gerçekten de tünele girdiğiniz gardiyaranın doğru söylemiş olduğunu görüyorsunuz. Ayrıca Arena'nın dışında asılı olan poster şimdiden kadar dikkatinizi çekmediye gidip bakmanızı öneriyoruz, göreceğiniz çizim Elder Scrolls: Arena'nın oyuncu kutu kapağıının resmine çok benziyor.

Fighter's Guild ilk görevi aynı Morrowind'de olduğu gibi yine farelerle ilgili. Ama bu sefer sizi ufak bir sürpriz bekliyor, çünkü bu tür oyularında karşılaşmaya alışık olduğumuz 'fareleri temizle' görevinden çok daha farklı bir görevle karşı karşıyayız. Bu sefer fareleri öldürme değil, dağ aslanlarından koruma görevi alıyoruz. Ayrıca bize bu görevi veren Arvyna Thelas, Morrowind'deki fare görevini veren Drarayne Thelas'in kardeşi. ■



Bilen Adam

PSP'ME OYUN ARANIYOR

PSP çok sık ve de güzel bir alet. Her PSP sahibi, bu siyah güzelliğe aşık olmuştur. Oyunlarının grafikleri bir el konsolu için inanılmaz derecede. Film seyretmek, internette gezmek veya müzik dinlemek mümkün onunla. Ama ya esas işlevi olan oyunları?

PSP'yi alalı bir yılı geçmesine rağmen, hala bir soğukluk, mesafe var aramızda. Her akşam eve geldiğimde "PSP'mi açıp bir film izleyeyim" demememin, "yarım saat DS'de Brain Training oynayayım" dememnin bir sebebi olmalı.

Bence PSP'nin en büyük sorunu, kendisine özgü, PSP ismiyle özdeşleşecek, PSP alıracak bir oyununun hala olmaması. 100'e yakın oyunu var, ama çoğu PS1 ve PS2'nin eskileşinden devşirme oyunları. Metal Gear isminden faydalananın için yapılan MG Acid'e bakın, bir sıra tabanlı strateji. Ne MGS serisindeki gibi güzel bir hikaye var, ne de oynamasında birzellik var. Üstelik kontrolleri de "el konsolu" oyunu gibi değil, çoğu PSP oyunu gibi bir PS2 oyunu karmaşıklığında.

PSP için üstün bir oyunun hala olmamasının sebeplerinden birisi, PSP'ye oyun geliştirmenin PS2'ye oyun geliştirmekle hemen hemen aynı maliyeti taşıması. Düşünün, bir oyun yapımcısınız, muhtemel bir fırınınız var. Onu 110 milyonluk PS2 camiası için mi yapardınız, yoksa 17 milyon PSP sahibi için mi için mi? Matematiksel olarak, oyunu PSP için yaparsanız, aynı miktarda masraf yapıyor, ama 1/6 oranında satmayı göze alırsınız dedem. Hiç mantıklı değil.

PSP'nin üçüncü büyük sorun ise, bir türlü düşmek bilmeyen fiyatı. Ülkemizde vergiler ve doların fırlamasıyla zaten PSP fiyatı uçtu gitti (650 YTL'ye satan yerler var). Ama yabancı ülkelerde de sorun fiyat sorunu az bu degil. dışarıda bir PSP ve iki oyun size 330 dolara malolurken, DS Lite artı iki oyun sadece 200 dolar. Bir de üstüne önumüzdeki yıl Nintendo Wii ve PS3'ün çıkışıyla birlikte, oyuncular para harcarken daha dikkatli olacaklar. Yeni oyunlara para harcatmak için PSP'nin çok özgün oyunlarının olması lazım.

Ama şu anda bir Loco Roco'su, bir de Lumines'i var PSP'ye özgü ve PSP alıracak kadar özel. İkisinin de PSP'ye özgü, ikisi de eğlenceli ve en önemlisi, ikisinin de oynanışı bir el konsolu oyununun olması gerektiği gibi, yani basit. Bir el konsolu oyunun PS2'ye kafa tutan grafiklere sahip olsun, 10 dakika oynadıktan sonra ellerinize kramp girişiye nazar.

Kıscası biz PSP sahipleri, artık 8 yıllık PS One oyunları veya özellikleri kırılmış PS2 oyunları istemiyoruz. PSP'ye has, mobil oyunculuğun kısa süreli zevklerine uygun oyunlar istiyoruz. DS'in Nintendogs'u, New Super Mario Bros'u, Brain Age'yle kafa kafaya gidebilecek, kendine has oyunlara ihtiyacı var Sony'nin. Hem de çok! ■

NE OYNASAK ?

YAŞAM OYUNLARI

Oyunlar her zaman yok etmek değildir. Biraz da "yaşatmak" lazım.

Creatures 2

Elinizde iki disket var. Birisinde oyun, diğerinde ise sadece size özgü 6 yumurta. Bu yumurtaların birini alıyor ve oyuna başlıyorsunuz. Kulucha döneminden sonra, sevimli mi sevimli bir yaratığınız oluyor. Ona ne gösterirseniz öğreniyor, büyüyor, gelişiyor. Yuvanın dışındaki kötü dünyada kendi başına hayatı öğrenebilirse ne mutlu, yoksa, 5 yumurtanız kalıyor.



Nintendogs

Nintendo DS'in mucizevi oyunu Nintendogs, neredeyse köpek yavrularından bile sevimli. Onuna oynamanız isteyen, onu yıkamanız ve gedirdiriniz gerekiyor. WiFi üzerinden, diğer Nintendogs köpekleriyle sizin DS'inizde oynayabiliyor. Üstelik, ortağı kirletip sizi deli etmiyor.



The Sims 2

Anlatmaya gerek var mı? Tüm zamanların en çok satan oyunu. Bir veya birkaç insanı, evleri, ilişkileri ve kariyerleri ile birlikte birkaç yaşamınızı yönetmeniz gerekiyor. Kız arkadaş ve anneleri oynlara isındırmak için en ideal ilaç. Tabii bu biz erkekler sevmiyoruz anlamına gelmiyor.



Alter Ego

İlk olarak C64'e çıkmış olan Alter Ego, başarılı bir psikolog/sosyologun çalışması. Hayata en baştan, anne rahminden tekrar başlasaydınız nasıl bir hayatınız olurdu. Yaşamınızın çeşitli evrelerindeki kritik olaylara vereceğiniz tepkiler, bu sorunun cevabını bulmanızı sağlayacak. Hemen www.theblackforge.net adresine girip oynayabilirsiniz.



Kudos

"The Sims" + "Sıra Tabanlı Oynamış" – "Grafikler" = Kudos. Bu formül, bağımsız bir oyun olan Kudos'un formülü. Tek bir kişi tarafından hazırlanmasına rağmen, oldukça başarılı bir oyun. Her gün işinizden arta kalan zamanda tek bir şey yapabildiğiniz oyun, kısıtlı zamanın değerini daha iyi anlamayı sağlayacak. Kolaysa sosyal olun ?



Executive Suite

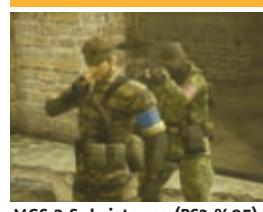
1982'de BBC adlı bilgisayar için geliştirilmiş ama bizim yeni keşfettiğimiz bir oyun. Şaşkıncı derecede güzel ve bağımlılık yapıyor. Tamamen yazılarla oynanan Executive Suite, ofisboy olarak başlayıp, şirketin genel müdürü olmaya çalışığınız bir "iş hayatı simulasyonu". Hem eğlenceli, hem de öğretici bir oyun.



ALTIN KLASİKLER

Hangi oyunlar zamanın aşısına karşı durabiliyor? 6 ay boyunca bu iki sayfadaki yerini kaptıran oyunlar, Level Altın Klasikler listesine girmeyi hak ediyor. Tüm Altın Klasikler listesi, normalde Level DVD/Extra/Altın Klasik bölümünde olacaktır, ama World of Warcraft'a DVD'yi yetiştirelim diye unutmuşuz. Özür diliyor, gelecek ay yayınlanacağını bildiriyoruz.

AKSİYON



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

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

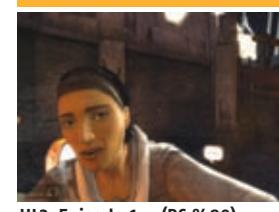
RYO



TES4: Oblivion (PC %96)
Oyun süresi 75 saat ve giderek artıyor. Üstelik bir yandan Bethesda, bir yandan mod yapımcıları yeni içerik eklemeye devam ediyor.

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

FPS



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

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

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL CLASSIC

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



LEVEL HIT

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



LEVEL SHIT

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

DÜNYA'DA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- Prey ★
- 2- Rise and Fall: Civ. at War ★
- 3- The Sims 2 ✕
- 4- The Sims 2: Open for Bus. ✕
- 5- World of Warcraft ▲
- 6- Champ. Manager 2006 ▲
- 7- Half-Life 2 Episode 1 ▽
- 8- Titan Quest ★
- 9- Football Manager 2006 ✕
- 10- Civilization 4 ✕

KONSOL

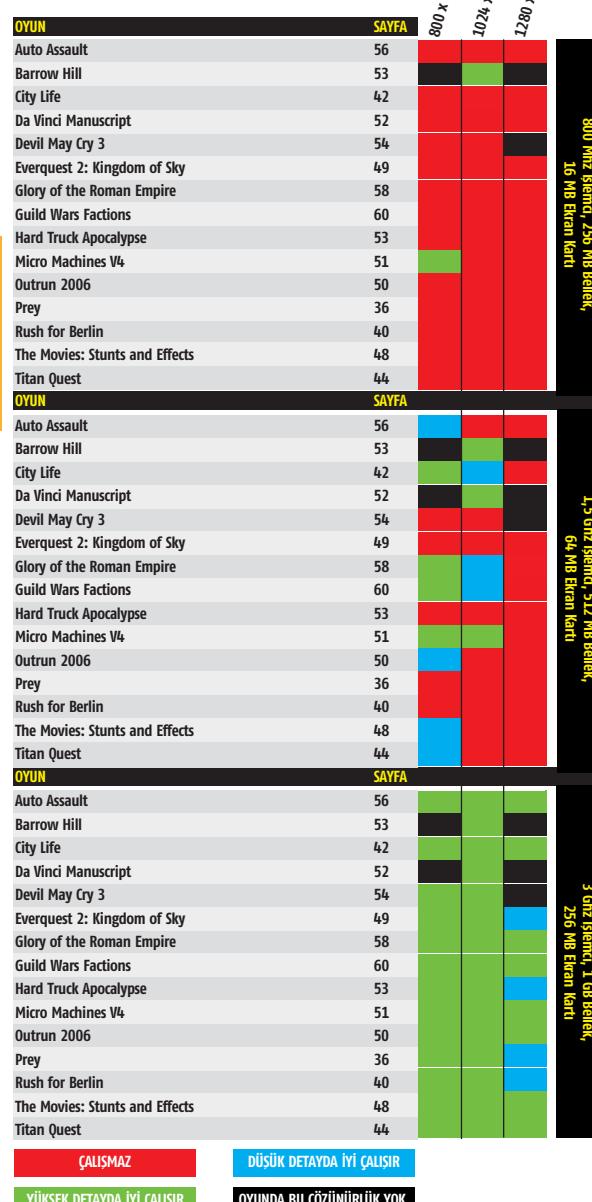
- 1- Prey (XBox 360) ★
- 2- New Super Mario Bros (DS) ★
- 3- P.of the Carib.: D.M.C. (PSP, DS) ★
- 4- Over the Hedge (PS2, XBox, GC, DS) ★
- 5- FIFA World Cup Ger. (tüm konsollar) ★
- 6- LOTR: Battle for Mid. E. (Xbox 360) ★
- 7- P.of the Carib.: J.Spar. (PS2, XBox) ★
- 8- Tomb Raider L. (tüm konsollar) ▽
- 9- Hitman: B.M. (PS2, XBox, Xbox 360) ▽
- 10- Animal Cros.: Wild Wrld. (DS) ★

★ yeni ✕ değişmedi ▲ yükseldi ▽ düştü

Kaynak: ESPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

HANGİSİ BANA GÖRE?

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



SPOR



Winning Eleven 10 (PC %96)
Serinin her yeni oyunu mutlaka Altın Klasik oluyor. PES 6 gelinceye kadar WE10 futbol oyunlarının kralı.

YARIŞ



Project Gotham Racing 3 (XBox 360 %94)
Daha önce oynadığınız tüm yarış oyunlarından daha güzel grafikler ve sadece rüya arabalar. Polis yok, mod peşinde koşmak yok. 7 rakip, müthiş bir pist ve siz.

STRATEJİ



Heroes 5 (PC %93)
Strateji oyunları arasında özel bir yeri olan Heroes, beşinci oyunuyla yeniden popüler oldu.

DEVASA ONLINE



ADAY YOK

ADVENTURE



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

FPS

PREY

Bizzat şahidim, oyunlar
insanı şiddete yöneltiyor!

■ Merhaba, bizler her filmin başında
kasıp dayak yiyan arsız figüranları!



■ Nedense aklıma
Half-Life 2 geldi şimdi bak...





On sene oldu mu üstad?

Bu oyunu alıp kurduğunuzda zaten kendiniz de görecesiniz, oyunun ana kahramanı Tommy adındaki bir Cherokee yerlisini arkadaşınız. İşte o Tommy var ya o Tommy, ben onun taa Tommy kere... Tövbe ya! Arkadaş ben gerçek hayatı bu tür insanlardan tıksınip kendimi sanal aleme verdikçe, onlar oyun karakteri, kitap Kahramanı, film unsuru şeklinde yaşamaçak devam ediyorlar. Şimdi soracaksınız ki bu herifle alıp veremediğim nedir? Anlatayım...

Bu Tommy denen arkadaşımız bir kızilderili olup, geçen iki yüzyıldaki Amerikan katliamından kurtulan az sayıdaki vatandaşıyla beraber bir "kızilderili bölgesinde" ikamet etmektedir. Bu kızilderili bölgeleri genellikle beyaz adamın onları kendi kendilerini alkol ve kumarla tüketsinler diye diri diri gömdükleri çöplüklerdir. Tommy tam da Sam Amca'nın istediği gibi kendi geçmişini inkâr etmiş, kafayı Jen adındaki bir hatunla ve uzaklara kaçış gitmekle bozmuş sığırın tekidir. Hiç durup düşünmez, kaçtığı yerde değişen ne olacak, olduğunu yerde bulamadığı ney bulacak diye. Zaten oyunun açılışında Tommy'nin bir tuvalette kendi kendine bunalım yaptığını görürse ne tür bir denyo olduğunu çabucak anlıyor.

Tommy'nin hafif şaman tadındaki dedesi ise bambaşa bir modeldir. O meşum gecede adeta kuyametin yaklaşğını anlamıştır, ama yine de "Mabâd kışmetten çıkışsara, Sam Amca Bağdat'ın gelir!" deyişi düstur edilmiş bir tavırla barda birasını yudumlayarak beni ayar eder! Eğer ki bu kaderci anlaysı, kızilderilerin antik MU'nun çökükları ve haliyle Türklerin kuzenleri olduğu gerçeğini ispat etmiyorsa, ne eder bilemem! Ama zaman olay o değil, o yüzden devam edelim.

Efendim, bu Tommy, dedesi ve manucusu Jen, gecenin bir yarısı içinde bulundukları kasabayla beraber dev bir uzay gemisinin içine çekiliyorlar, böylece esas hikaye başlar. Başlar başlamasına da, Tommy o koca geminin içinde dolaşırken, olmadık yaratıklarla karşılaşırken, ölüp atalarının gökyüzündeki topraklarına giderken, tekrar yaşama dönüp tüm bir gezegenin kaderini tayin etmek için dövüşürken bile su katılmamış bir denyo olmaktan bir adım öteye gidemez! Ölmüş dedesi öte tarafta ona ruhun gücünü gösterir, o kalkıp bu hokka-

■ Oyun Jukebox yerine adam gibi karakter koyun a gadasını aldıklarım!



pilmakta olduğu duyurulmuştu. Hem de kim tarafından dersiniz? Duke Nukem'in yapımcıları! Evet, seneler önce ilk ekran görüntüleriyle karşılaştığımız ağızımız açık kalmıştı. Sonra ne mi oldu? Önce iptal edildi, sonra da orijinal fikir sahipleri tarafından birkaç firma geçirildi. Ve en sonunda da piyasaya çıktı. Farkındaysanız Duke Nukem Forever için aynı şeyi söylemek mümkün değil, ama belli mi olur? Prey bile çıktıktan sonra...

Fakat gelin görün ki eğer Duke tipki Prey gibi on sene evvelki fikirlere saplanıp kaldıysa, onun için de pek iyi şeyler söylemeyeceğiz korkarım. Görüyorsunuz ya, bazı fikirler ve bazı ürünler üzerinden yıllar geçikçe olgunlaşır, daha da lezzet kazanır. Ama maalesef Prey için aynı şeyi söylemek pek mümkün değil. Bu oyunun en büyük kusuru, oynarken insana zamanda donup kalmış hissi vermesi. Hani sanki son on yılı komada geçirmiş ya da Prey gelene dek başka hiçbir FPS oynamamışsanız, o zaman sizin için sorun olmayaacaktır. Çünkü pek çok açıdan bu oyun sürünenin çok gerisinde kalmış.

Mesela uzayı istilası teması, geçen on yılda o kadar çok işlendi ki... Sonra silahlara ne demeli, tamam belki görüntü olarak farklılar ama işlev olarak o kadar sıradanlar ki. Tabii oyunun genelinde hakim olan, en büyük özelliği olan tasarım da pek sıra dışı sayılmaz. Evet, gelen uzaylılar çok acayıp bir teknolojiye sahipler, eti metalle kaynaştırıyorlar ama bu da bir sürü oyunda suyu çikana kadar kullanıldı, değil mi? Sibernetik düşmanlar ve canlı duvarlarla dolu kaç oyun oynadık bu güne dek? Grafik açıdan etkileyici olabilir belki ama ilk beş dakikadan sonra insan tekrar Quake ya da Doom oynuyormuş gibi hissediyor. Grafiklerden bahsetmişken, Doom 3'ün grafik teknolojisi aynen kullanılmış, ama arada bir sıra dışı bir mekan tasarlanmış olmasına rağmen oyunun genelinde bolca kordordan başka bir şey bulmak zor.

bazlıklarla inanmadığını söyler. Aşağıda koca bir gezegen uzayı işgalciler tarafından parça pinçik edilmektedir, onun aklındaki yegâne düşünceye manitayı alıp ortamlardan uzamaktır. Artık nereye uzayacaksa!

Uzun lafin kısası, Tommy, Amerikan gençlik dizilerinde bolca gördüğümüz cinsten su katılmamış salağın tekidir. "Böylesi Cherokee olmaz olsun" der, böyle insanların kafalarına akıl girene dek günde beş vakıt, yarım saat kadar Malibu terlikle ağızlarına ağızlarına vurmak suretiyle dövülmesi gerektiğini beyan ederim! Evet, gördüğünüz gibi bazı bilgisayar oyunları benim gibi kelli felli adamları bile şiddetle itebiliyor. Oysa adam gibi bir ana karakter koysalar ve olur olmaz yerde abidik gubidik konuşurmasalar olmayacak böyle şeyler! Hey gözünü sevdigimin Gordon Freeman'ı hey! Ağızı var dili yok bir adamdır, alır levyeyi eline, yapılması gerekeni acilen yapar! Okumuş adamin hali başka oluyor be abi!

AVA GİDEN...

Prey aslında yeni bir oyun değil, ilk defa bundan on sene kadar evvel ya-

■ Azi dışı çürümüs, şekeceğiz hiç yolu yok...





■ Oyun yeterince kolay değilmiş gibi, bu zavallılara dokunmazsanız size saldırmıyorlar.

Ya düşmanlara ne demeli? Doğrusu Borg ya da Stroggs tadında bir işgalci ırk yaratılmaya çalışılmış ama herhalde bir oyunda gördüğüm en karaktersız kavim de budur! Halo'daki düşmanlar en azından bunlardan daha zeki ve çeşitlidi, her ne kadar fazlaca köşeli ve hatta şirin olsalar bile! Doğrusu Prey'i bitirmek için en temel silahtan daha fazla gerekmiyor, çünkü düşmanlarınız asla işinizi zorlaştıracak seyler yapmıyorlar.

RUHLAR ALEMİ

Peki Prey hiç mi sıradışı bir unsur içermiyor, bu kadar mı yavan? İşin acı yanı da bu zaten, Prey kendi çapında hoş fikirlere sahip ama uygulamada bunlar çok kısıtlı kullanılmış. Sanki oyunun ilk çeyreği tamamlandıktan sonra yapımcılar kafalarındaki tüm fikirleri bir kenara atıp apar topar bitmiş ürünü piyasaya sürme derdine düşmüştür.

Mesela bir Spirit Walk olayı var ki, her ne kadar türünün ilk örneği değilse de, hayli hoş bir fikir. Tommy ilk kez öldüğünde büyükbabası ona bedenini geride bırakarak ruh suretinde dolaşımayı öğretiyor. Bu formdayken ok ve yay ile dövüşebiliyor, engellerin içinden geçebiliyor, normalde erişemeyeceği yerlere gidebiliyor. Ama gerçeke oyun boyunca bu gücü sadece enerji bariyerlerinin arkasına geçip düğmeye basmak için kullanıyorsunuz, başka da bir halta yaramıyor (ayrıca, uçamayan bir ruhu ben neyleyim? – Sinan).

Aşlında başka bir halta yaramadığını söylemek yanlış olur, çünkü Spirit Walk sayesinde oyunu teorik olarak hiç kaydetmeden bitirmek mümkün. İlk defa ölüp de bu gücü kazandıktan sonra işin suyunu çıkarmış ve ölmemeyi alışkanlık haline getiriyorsunuz. Her öldüğünüzde “öbür tarafa” geçip enerji topluyor, geri geliyorsunuz. Yani her öldüğünüzde gerilerde bir yerlerden yükleme yapmadan oyna devam etmenizi sağlayan bir mini oyun oynuyorsunuz. Bilmem söylemeye gerek var mı, bu üstü örtülü “God Mode” yüzünden oyun daha da kolaylaşıyor, tabii o arada oyun sizin masa üstüne atarsa orası başka.

Ziyân edilmiş bir başka fikir de tüm oyun dünyasının gerçekten de üç boyutlu kullanılabilmesi, Prey diğer FPS'lerde daha önce pek rastlanmamış bir şey yapıyor ve sizin sadece yerde değil, duvarlarda ve tavanlarda da gezdiriyor. Tabii Descent serileri de buna benzer bir şey yapıyordu, ama orada tabanvayla değil bir uzay gemisiyle doluyorduk. Burada aynı şeyi yapmamızı sağlayan ise uzayı yaratıkların tuhaf teknolojisi ve abartılı dekorasyon anlayışı oluyor. Eh, ne kadar büyük olur-

sa olsun bir uzay gemisinde yer kısıtlı tabii ki, haliyle tüm yüzeyleri ve hatta boyutları kullanmakta fayda olsa gerektir.

EŞİGE BASMA!

Farklı boyutlardan bahsetmişken bu oyundaki en önemli özelliklerden birine de感恩meden geçmek olmaz, boyut kapılarından bahsediyorum tabii ki. Boyut kapıları bu oyundaki en temel unsurlardan biri, ve isimlerinden de anlayacağınız gibi hiç alakasız yerler arasında geçiş yapmanızı tanıyorlar. Genellikle iki tür kapı var, ilki sabit ve çift taraflı geçişe izin veriyor, tabii bir kez geçtiğinden sonra kapı tekrar ulaşabileceğiniz bir yerde kalmıyor. İkinci tür kapı ise havada beliren bir deliye benzeyen. Bu kapılar beklemediginiz bir anda açılıbiliyor ve birileri dışarı çıktıktan sonra tekrar kapanabiliyorlar da. Tabii kapıdan kimin geleceğini tahmin edersiniz herhalde.

Bu kapı meselesi aslında oyna hayli ilginç katıyor, daha oyunun başlarından itibaren bu şeyleri kullanarak neler yapılabileceğini görmek ilginç oluyor. Mesele yerdeki bir delikten geçtiğinden sonra kendinizi aynı odanın duvarında yürüterek bulabiliyorsunuz.

Level Karnesi

- ✓ Güzel grafikler.
- ✓ Hoş müzikler.
- ✓ Birkac sıradışı oyun fikri.
- ✗ Güzel fikirler uygulanmadan bırakılmış.
- ✗ Peç çok unsur diğer oyularlardan kopya.
- ✗ Atmosfer son derece zayıf.
- ✗ Multiplayer olmasa da olurmuş.
- ✗ Ana karakter sığırın önde gideni.

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

10 YIL BEKLİDEN
SONRA SONUÇ
BU MUDUR HACİM?

65



■ Hay tava kaldırın döşeyen zihniyeti, beynime kan çıktı ulaa!

Benim en hoşuma gideni kendimi bir anda küçük bir vitrinin üzerindeki kaya parçasının üzerinde yürüterek bulmak olmuştu. Belki çok derin bir mantığı yok ama sonuçta bu bir uzaylı gemisi, kafalarından geçeni kim bileyebilir ki?

Ama maalesef oyun ilerledikçe bu kapıların da oyundaki diğer pek çok ilginç fikir gibi doğru düzgün kullanılmamış olduğunu görüp hayal kırıklığına uğradım. Oyun öyle düzayak tasarlanmış ki, bu kapılar çok genelikle bir sonraki odaya geçmenizi sağlayan normal kapılar gibi çalışmaktan başka bir işe yaramıyorlar. Yani kapılar üzerine kurulmuş derin problemlere pek yerilmemiş. Bu neden canımı sıkmış olsun ki? Şu sebepten, ben bu oyunu oynarken Valve, hani Half-Life 2'yi yapan elemanlar var ya, hah işte onlar Portal diye bir oyunun videolarını yayınladılar. Eşşek herifler bu boyut kapıları fikri etrafına kurulu öyle deli bir oyun yapıyorlar ki, videoları izlerken resmen orijinal bir fikirle karşılaşmanın verdiği derin hazzı ve ürperiyi yaşadım diyebilirim. Çıktığı zaman sanırım hayatı zamanımızı yiyecek. Peki ama Valve bunu akıl edebiliyorken, Prey'yi yapanlar nasıl oluyor da ellerindeki malzemeyi doğru düzgün kullanamıyorlar, hem de daha oyunun ilk dakikalarında bunu yapabileceklerini gösterdikleri halde? Can sıkıcı değildir de nedir bu durum?

Aslında Prey'in bu hale gelmesine şaşırımadık lazım. 10 sene boyunca sürüncemede kalan bir proje elbette belli aşıldan bayatlamaya, belli aşıldan da aceleye getirilmeye mahkumdur. Oyuna temel olan unsurlardan bazıları artık baygınlık verecek denli çok işlenmiş durumda, diğerleri ise vakit ve para problemleri yüzünden doğru düzgün işlenmemiştir. Misal multiplayer, Allah aşkına, PC için sekiz oyuncu desteği bir nedir yahu? Peki ya hepsi topu sekiz tane oyun haritası olması? Madem adam gibi bir multiplayer seçeneği koymak mecaliniz yok, neden tümden kaldırıp tüm zamanınızı single player senaryoyu parlatmaya ayırmadınız ki? Yarım yamalak yapılan işler ayer eder insanı!

Sü noktasında biri bana çırıp sorsa ki Prey üzerinde on sene kafa patlatmaya değen bir oyun olmuş mu diye, cevabım kesinlikle olumsuz olurdu. Doğru, oyun çok defa el değiştirdi ve birkaç kere de iptal edildi, ama bu bir mazeret değil. Sonuçta oyunda ön plana çıkan birkaç ilginç unsur var ama bunlar oyunu kurtarmaya yeter mi? Ya grafikler tek başına bir oyunu görmeye yeter mi? Sonuçta Quake 4 ve Prey aynı grafik motorunu kullanıyorlar, ama ben Quake 4'ü haldır haldır oynarken, Prey'in dünyasını “haaaaa, hmmmm, ehhhhh” efektleri eşliğinde gezmiyor muyum? Olmamış, hevesim kursağında kaldı. Belki su katılmamış bir FPS delisini tatmin eder, ama masaüstündeki Prey ikonuna tıkladığında farklı bir dünyaya gitmek isteyenleri çabuk sıkacak bir oyun bu. Ve evet, yazının sonuna gelmiş olmama rağmen Tommy hakkindaki fikrim değişmiş değil. Malibu terlik konusunda israr etmek zorundaydım...

Madd





LEVEL HIT



Gerçek Zamanlı Strateji

RUSH FOR BERLIN

Berlin'e Dünya Kupası için gitmiyorlardı

2 . Dünya Savaşı'nda başrolü oynayanlar, yaşadıkları her şeyin 50 sene sonra çok farklı, ama sonsuz defa da bir masum şekilde yaşayacağını tahmin edemezdi. Tarihin sanal tekrarları ile asker olduk cepheye daldık, komutan olduk kararlar alındı, bomba olduk düşmana yağıdık. Savaşın tarihi değiştiren hemen her anına ekranlarımdan şahit olduk. Artık buna bir son veriyoruz. Rush for Berlin (RfB) ile Berlin'e girecek savaşçı sonlandıracagız. Bu vesileyle bundan sonra bir daha II. Dünya Savaşı oyunu yapılmayacağını üzüntüyle bildiririm (yalan).

SÜIKAST BAŞARILI OLSAYDI?

Panzers'in yapımcılarından gelen RfB, konusu Müttefiklerin Alman başkentine girişin-

den alan bir taktik strateji. Oyunca Sovyet görevleriyle (Ocak 1944-Mayıs 1945) başlayarak tabiri caizse önünüze gikanı ezerek Berlin'e ilerliyoruz. Sonraki görevler Müttefikler ile son darbeyi indirmek için toparlanmak ve saldırmakla geçiyor. 3. bölüm olan Alman görevleri ise tarihte yapılan bir değişiklik ve muhtemel sonuçları üzerine hazırlanmış: Hitler muhaliflerinden Albay Stauffenberg'in 1944 Temmuz'unda yaptığı bombalı suikast başarılı olmuş ve Hitler ortadan kaldırılmıştır (gerçekte ise Hitler kurtulmuş, Stauffenberg ve yandaşları kısa sürede yakalanarak kurşuna dizilmiştir.) Alman görevleri suikasti bizzat düzenlediğimiz Commandos tadı veren bir görevle açılıyor ve ordunun Stauffenberg komutasındaki geri çekilme çarpışmalarıyla devam ediyor. Bence bu tür bir değişiklik gayet eğlenceli

olmuş (favorim hâlâ C&C:Red Alert'daki tarihi değişiklik.) Son bölüm ise bir mini bölüm şeklinde tasarlanan Fransız görevleri. Burada Paris'i Nazi artıklarından temizliyoruz. Bu ek bölüm Almanlar ile yaşayacağınız aksiyon dolu görevlerden sonra biraz sıkıcı gelebilir.

RfB'nin görevleri son dönemdeki Alman yapımı oyuncularla aynı çizgide: Bol yan görev, tattmin edici ödüller ve sürpriz değişiklikler. RfB bu haliyle yaklaşık 25-30 saatlik tek kişilik eğlence sunuyor. Oyundaki opsiyonel görevler geçiştirme olmaması, bilakis önemli sonuçlar doğurmasıyla beğenimi kazandı.

ZOR OYUN YOKTUR, AZ VOTKA VARDIR

RfB'nin klasik bir II. Dünya Savaşı GZS'sinden ana farkı kaynak yönetiminde yatıyor: Oyundaki yegane kaynak zaman. Oyun başladığında ekranın üst kenarında hareketli bir zaman çizelgesi göreceksiniz. Bu çizelge görevi zamanındaikerken tamamlamanıza (yeşil) veya geç kalmanızı (kırmızı) göre renk değiştiriyor. Eğer görevi erken tamamlarsanız artan zaman bir sonraki görevinize ekleniyor. İşin ilginç yanı birimlerini üretirken de zamandan yiyorsunuz. Tabii ya, ağır ve hafif zırhlı tanklar aynı sürede üretilmez. Bu da demek oluyor ki X sürede 1 süper tank veya 5 hafif tank üretmek size kalmış. Piyadeler içinse gerçek anlamda dengeli bölgeler kurmak şart. Gerçi yeterli sayıda sniper, medic, hafiflagsı tank ve bunları destekleyecek malzeme kamyonu olduktan sonra canınız pek sıkılmayacak.

Üretim dışında zaman akmaya devam ettiğ





icin devamlı bir telaş haliniz olacak. Bu heyecan da oyunu eğlenceli kılmıyor. RfB'de binalar hazır geldiğinden veya kısa sürede ele geçirdiğinizden inşaat yer almıyor.

RfB'nin akranlarından diğer farkı subaylarınında yatıyor. Subaylar belirli aralıklarla (cooldown) kullanabildikleri yetenekleri sayesinde oyunda anahtar konumdalar. Bunlar genellikle paraşüt birlikleri veya top atışı gibi destekلسaldırı yetenekleri. Favorilerim ise çevresindeki askerlere fazladan votka(!) vererek saldırılmasını arturan Rus komutan ve savaş sisini bir süre kaldırın Amerikan iletişim subayı oldu. Propaganda ile düşmanın moralini bozmak da güzel fikir. Subaylar dışında tüm birimleriniz de savaşıkça deneyim kazanıyorlar. Bu birimleri Panzers'deki gibi bir sonraki görevde aktardığınızdan bir tanesini bile kaybetmek istemeyeceksiniz.

"SPIELEN MACHT FREI"

Panzers'in grafik kalitesini, hem yemyeşil ovaların canlı renklerini, hem de savaşın kirli renklerini ne kadar iyi yansıttığını hatırlarsınız. RfB'de bu korunarak, detaylar günümüz bilgisayarlarına göre elden geçirilmiş. Ağır ateş altında oluşan enkazlar, yanan araçlar bulunduğuñuz yerin çocuk parkı olmadığını çok iyi anlıyor. Oyun motoru ekrandaki hemen her şeyin hasar görmesine izin veriyor. Yalnız savaşın içice kızışığı noktalarda 1 GB'dan az RAM'e ve GF 6600 altı bir ekran kartına sahipseniz ağlarsınız; özellikle de ağır kar yağışında yavaşlayan tanklar olmadığını farkettiğinizde.

Oyunun müzikleri tamtin edici, fakat bir noktadan sonra Winamp'ta gaz verici birşeyler açmanız bir mânî yok. Oyunun sesleriye gerçekten

bomba. Küçük bir keşif uçağı cılız bir patlamaya aleler içinde kalırken, dev bir tank şanına yakışır şekilde infilak ediyor. Keskin nişancıların kurşunu kulaginiñ yanından geçince Call of Duty oynadığınız düşünülebilirsiniz. Oyundaki her birim kendi ana diliyle konuşuyor. Bunların hemen hepsi nerede, ne yaptığınn farkındayken Almanların muhabbet eder tarzda konuşmaları dikkatimi çekti. Sanırım savaşın sonuna doğru "batti Fisch, yan gider" havasına girmişler.

RfB klasik çok oyunculu modlar (cooperative, deathmatch, domination vs) dışında adları F.E.A.R özentisi olan iki mod içeriyor. R.I.S.K'te her oyuncuya rasgele üçer farklı görevlerini ve görevlerini ilk tamamlayan oyunu kazanıyor. Bunlar ele geçirme, elde tutma ve yok etme görevlerinden oluşuyor. Yalnız tamamlanan görevler herkese duyurulduğundan birinin gelip önüne taş koyması kolaylaşıyor. "Hedefim sen değilisin, su binayı elinde tutmam lazım." diyen birine sakın güvenmeyin. Muhtemelen yeşil takıma da aynısını söyleyerek kuyunuza kazıydır. R.U.S.H'ta ise tarafalar verilen görevleri en kısa zamanda tamamlamaya çalışarak puan topluyor. Oyun sonunda kazanan puanlara göre belirleniyor. Bu iki eğlenceli modun tekrar oynanabilirlik üzerinde büyük etkisi var.

HATASIZ KUL OLMAZ

Şimdiden hep ufak tefek hatalar saydım ve büyük problemi sona sakladım. RfB'de ne yazık ki ciddi bir yol bulma (waypoint) problemi var. Askerler fi tarihinde yıkılmış bir binanın kenarına takılıp kalınca yıkıma bir başka üzülüyorsunuz. Başta bunun Rus votkasından kaynaklandığını düşündüm, ama yapay zekadan kaynaklanıyor.

Ayrıca günümüzde hemen her oyunda birmelerin yapıtlar arkasında kaybolması Transparency ile önlenirken RfB'de nasıl atlansız anlayamadım. RfB'deki şehir yıkıntılarını düşününce çocuk bakıcılığı sınır bozuyor.

Kapanışı savaşın içinden birinin sözüyle yapalım: "RfB zor olmayan yapısı ile türde yeni başlayanları çekerken, akıcı yenilikleriyle türün keşmekteşmiş oyuncu kitleşini memnun edecektir." –Binbaşı G. Nurbeyler, Berlin 1945.

Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Sürükleyici görevler.
- ✓ Zaman kaynaklı yönetim.
- ✓ Yüksek tekrar oynamabilirlik.
- ✓ Yenilikçi multiplayer modları.
- ✓ Harika grafik ve seslendirme
- ✗ Yol bulma sorunu.
- ✗ Transparency problemi var.
- ✗ Oyun sunucuları henüz tenha.

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

"VAKÍT NAKÍTTÍR" İLKESİNİ
STRATEJİ TÜRÜNE BAŞARILI
UYGULAYAN BİR OYUN.

81

CITY LIFE

Sınıfsız bir toplum,
her gün kazılmayan
bir İstiklal, iki
simit bir de çay
düşlüyorum.



■ Trafik, büyuyen şehirler için önemli bir problem.
Çözümü tabi ki toplu taşıma.

Tüm zamanlar için, farklı şekillere bürünse de "gündümüze dek bütün toplumlardan tarihi, sınıf savaşları tarihidir" sözünün geçerliliğini koruduğunu söylemek mümkün. City Life'in yapımcısı Monte Cristo da bu söyleyi haklıyor olmalı ki, SimCity'nin kopyası gibi duran oyunlarına çok farklı bir tat katan "sınıf" konseptini sokmuş.

GEREKTİĞİNDE BİR BELEDİYE BAŞKANI

Bir şehir kurmaca oyunu City Life. Amaç çok klasik: İnsanların mutlu olduğu, bol bol vergi toplanan, ihtiyaçların karşılandığı, güzel gözüken ve temiz, büyüğükçe daha iyiye gitmen bir şehir yaratmak. Gerçek hayat pratığımız böyle bir şehrin ancak "Varolmayan Ülke"de, bir ihtiyatlı de Avustralya'da olabileceğini bize öğrettiği için başarısızlığı kabul ederek başlıyoruz oyunu oynamaya.

Bu tip oyunların hemen hepsinde olduğu gibi, City Life'ta da görevler yaptığınız bir senaryo modu, bir de belli görevler tarafından sınırlanmadığımız "serbest takıl" modu bulunmaktadır. Yapı itibarıyle her türden sınıra karşı olduğumuz için (ben ve benden içeri' dakiler) "serbest takıl, hayatı yaşa"yı seçiyoruz başlamak için. Bir arazi tipi ve o arazi tipindeki farklı bölgelerden bir tanesini seçtikten sonra sıra geliyor bir

toprak parçası satın almaya. Bir harita genelde 4-5 parçaya bölünmüş oluyor, bazıları yerleşim için daha uygun (ve daha pahalı) olan bu arazilerden birini satın alarak oyuna başlıyoruz.

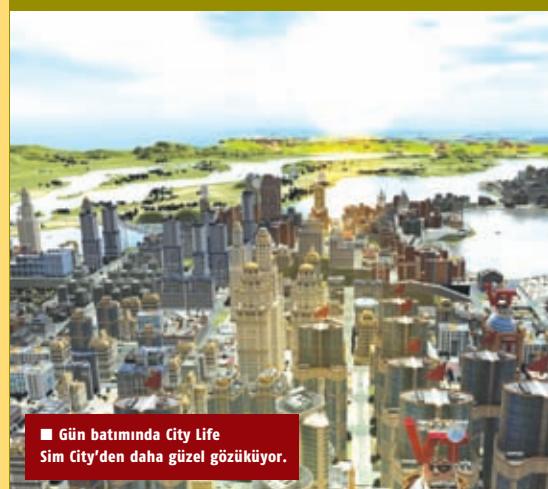
City Life'in mantığı SimCity'le aynı. İşkan alanları yaratıyoruz, işkan alanlarına gelip yerleşen insancılara çalışmak için iş veriyoruz. Ürettiklerini vergilendirerek kazandığımız parayı, hortumcu değilsek, yolu-su-elektrik olarak onlara geri veriyoruz. Zamanla işler karışıyor, problemler çetrefilesiyor. En başta yapmayı unuttugumuz uzun vadeli planların sakat çocukları şehrimizi ele geçirerek için mücadeleye girişen, kurtarıcı olarak kredilere başvuruyoruz. Krediler bir çare olmuyor, borç faizlerini ödemek için yeni krediler alıyoruz, şehrimiz hızla İstanbul'un Ayasofya'sız, Boğaz'sız, Haliç'siz haline dönüşürken, "Nerede yanlış yaptım?" isimli türküyü çığrmaya başlıyoruz.

GEREKTİĞİNDE BİR OYUNCU

Öhöm... Evet, çok başarılı bir oyuncu olduğum söylenemez, bu yüzden oyun anılarımı sizi daha fazla sıkmadan City Life'ın Sim City'den ayrıldığı noktaya geçelim: Sınıflar. Oyunda, ekonomik ve kültürel statülerine göre birbirinden ayrılmış 6 farklı sınıf var. Her sınıf için çalışacak ayrı işletmeler,

bos vakit geçirilecek farklı mekanlar, ihtiyaçların karşılanması için farklı araçlar düşünülmüş. Alt sınıflardan bir şehir sakını küçük bir işletmede çalışmaktan, ufak bir aile restoranında yemek yemekten, sağlık problemlerini bir semt kliniğinde çözmekten mutlu olurken, elit bir sakının bunlarla yetinmesi imkansız. Zaten yarattığımız işkan alanına hangi sınıfa mensup insanların yerleseceğini bu tip farklar belirliyor. Bir mahallede üst sınıfların çalışabilecekleri büyük bir şirket ve gidebilecekleri lüks bir restoran varsa, oraya yerleşen insanlar da üst sınıflardan oluyorlar.

Şehrin çarkı kazanılan vergilerle dönüyor. Doğal olarak üst sınıf yerleşimler ve işletmeler daha çok vergi veriyorlar. Doğal olarak sunu söyleyebilirsiniz: "Her kurdu-



■ Gün batımında City Life
Sim City'den daha güzel gözüküyor.



■ İşte size sosyal huzursuzluk.
Çaresi sosyal dayanışma binaları,
polis ve birbirinden uzak sınıflar.

güm mahalleyi Elite ya da Suit yapar, bol bol para kazanırı, diğer sınıflara ne gerek var?" Ama kazın ayağı öyle değil. Şehir ne kadar gelişirse gelişsin, her sınıfın insana ihtiyaç oluyor. Küçük işletmeler sadece kendi sınıflarıyla yetinseler de, büyük işletmeler hem yöneticiye, hem personel müdüründe, hem bilgisayarda solitaire oynayacak birisine, hem de kapıcıya ihtiyaç duyuyor.

HERKESE AYRI FONKSİYON

City Life'in mantığına göre, iyi bir şehir, farklı sınıfların birbirinden güzelce ayrııldığı, sosyal çatışmalar olmasın diye yerleşim yerlerinin olabildiğince ayrı tutulduğu, her sınıf mensubundan, işletmelerin ihtiyacını karşılayacak kadarının bulunduğu bir yer. Oyunun sunduğu bu model, toplumsal ayırtmaya ciddi anlamda mesralaştırıyor aslında. Sonuçta bir şehrin gelişmesi için her sınıfın insana ihtiyaç var, "sınıfsız bir toplum" hayalinin herhangi bir geçerliliği yok oyunda. Çöp toplayanla yönetenin illa ki farklı yerlerde oturması, farklı besinler alması, farklı giyinmesi gerekiyor. Elbette sınıflar arası geçiş, iş olanakları ve eğitime mümkün, ama sınıf kavramı hep orada ve hep alt sınıflara ihtiyaç var. Her bireyin başka bir rolünün ve yerinin olduğu, eşitliğin asla mümkün olmadığı bir model bu. Doğrusu bu modelin tek alternatif olduğuna inanmayanlar için de ratsız edici bir duruş City Life'inki.

Gerçi bu yapısıyla City Life'in oldukça demode bir toplum modelini benimsedigini de söyleyebiliriz. Artık şehirler birbirinden bu kadar ayrı bölgelerden oluşmuyorlar, Have'ler ve Have Not'lar yan yana yaşıyorlar, iki katlı "gecekondu"ların yanında yetmiş katlı gecekonular (Residence? Hadi canım!) yükseliyor. Ezen ve ezilenler hala var, ama artık "sınıf" ayrıştırıcı bir terim olarak geçerliliğini yitirmiştir.

GERÇEKTE SANALA

Neyse derin mevzulardan uzaklaşalım biraz, Si-nan'ın makasını ensemde hissedebiliyorum çünkü (kestim gitti - S.) Oyunun oldukça detaylı ve ilk başta karışık görünen bir arayüzü var. Ancak şehir kurma oyunlarının yabancı olmayanlar kısa sürede çözüktür, çünkü karışık görünmesine rağmen iyi hazırlanmış ve kullanışlı bir arayüz bu.

Arayüzün kolay çözürlür olması oyunun da kolay olduğu anlamına gelmiyor. İki hayatı problem, şehir bir seviyeye gelene kadar yakınızı bırakmacaktır. Birincisi finans yönetimi. Oyunda gelir gider dengesini tutturmak çok önemli, harcamalarımıza ve olası yeni sabit giderlere çok dikkat

edin. Kriz anlarında, paranızın yettiği kadar yeni işletme yapın ve o işletmelerde çalışacak insanları çekmek için iskan alanları yaratın. Kredi alacaksanız mutlaka çevirebileceğinizden emin olun. İkinci problemse, açıklıklara uygun insanları şehre çekebilmek. Bu daha önce de söylediğim gibi birçok faktöre dayanıyor, ama bazen bütün göstergeler, mahallede Have Not'ların yerleseceğini gösterirken, karşınıza Fringe'ler çıkabiliyor. Çıldırtan bu duruma karşı benim bulabildiğim bir çare yok, özellikle Have Not yaratma meselesi oldukça zorlu. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, sınıfların yerleşim yerlerinin diğer sınıfların cazibe merkezlerinden uzak olmaları gerektiği.

City Life bir üstyapı oyunu. Altyapı adına yaptığımız yegane şeyler, çöp dönüşüm üniteleri ve elektrik santralleri. Ancak elektrikin ya da suyun nasıl paylaşıldığı bizim ilgi alanımıza girmiyor. Detaylı bir şehir stratejisi için eksiksiz bir nokta elbette. Bu arada elektrik ve çöp içinde iyi para var, çünkü santralleriniz ne kadar çoksa sabit giderler o kadar azalıyor.

Sağ alttaki ekran, şehrin o sıradaki en mühim problemlerini ve olası çözümleri gösteren, oldukça işlevsel bir aparat. Bunun yanı sıra "deficiencies" menüsünden, şehrin tamamının nele-re ihtiyacı olduğunu görebilirsınız.

Bu tip oyunların en güzel ödülü, şehirde her şeyin tıklırında gittiğini hissettiğiniz zaman, en kalabalık caddeye zoom yapıp arkaniza yaslanmak ve o anın tadını çıkarmaktır. Bu an, detaylı grafikler ve iyi bir müzikle tamamlanırsa üst düzey bir zevke dönüşür. City Life'in grafikleri, bu hissi sağlamamıza imkan verecek kadar

Level Karnesi

- ✓ Detaylı ve kullanımı arayüz.
- ✓ Bir strateji için çok iyi grafikler.
- ✓ Çoklu zaman sorunsuz isleyen oyun dinamiği.
- ✗ Bazı sınıfları yaratmanın anlaşılması nedenlerle zor olması.
- ✗ Bir seviyeden sonra monotonlaşma kaçınılmaz.
- ✗ Müziklerin bir süre sonra çin işkencesi kıvamına ulaşması.

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

BEKLENMEDİK DERECEDE
İYİ BİR ŞEHİR KURMA
STRATEJİSİ.

80

güzel. Ancak müzikler birkaç iyi şarkının sürekli tekrar etmesinden ibaret.

CITY LIFE VE DAS KAPITAL ARASINDAKI FARKLAR

City Life şüphesiz iyi bir oyun. Detayı bir strateji ve asla katıksız bir SimCity kopyası değil. Güzel grafikleri ve oturmuş sistemiyle, uzun süre mesgul edebilir bünyeyi. Ama sorun, sınıf farklarını meşrulaştıran durusunda. Buna "olabilecek tek alternatif" olarak değil, eleştirel bir gözle bakmayı bekerebilenler için kesinlikle tavsiye ediyorum. Başka bir dünyanın mümkün olduğunu unutmamalarını dileye-rek.



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr



TITAN QUEST



LEVEL HIT

Aksiyon RYO





Yunan Mitolojisi'ne göre tanrılar yeryüzünde yürümeye başlamadan önce Titanlar hüküm sürerdi. Biz o zamanlar Çinliler'in başına bela idik. Tanrıya "Tengri" der, Orta Asya'da yaşaaaa dururduk. İşte tam bu zamanlarda tanrılar (tabii mitolojiye göre tanrılar) titanları yeryüzünden sürüp kendi hükümlerini ilan etmişler. Fakat titanlar bir yolunu bulup hapishanelerinden kaçarak yeryüzünde yeniden dehşet saçmaya başlamışlar. Üstelik tanrılar da ortada yokmuş. Yalnızca efsanelerden bildiğimiz bu zaman dilimizde üstümüzde bir paçavra, elimizde bir hançerle biz çıkışlıyoruz ve titanları kışkırtmaya başlıyoruz. "Biz" dediğime bakmayın, aslen kahramanımız Yunanlı.

Ne kadar inandırıcı veya değil bilemem ama bana bol malzemeli bir oyun sağladığı ve bir o kadar da kesecek yetenek verdiğince iyi bir Hack and Slash oyununa hayır demem. Üstelik bu oyunu Age of Empires'in eski yapımcılarından Brian Sullivan yapmışsa tadından da yemem.

NEREDEEN NEREYE

Oyunda, klasik bir Hack & Slash'te olduğu gibi hemen aksiyona dalıyoruz. İlk başta hiç bir sınıf seçimimiz yok. Yalnızca cinsiyetimi belirliyoruz o kadar. Onun atını bunun köyünü kurtar derken ilk seviye atlıyoruz ve oyun boyunca iki defa görevceğimiz sınıf seçim ekranıyla karşılaşıyoruz. İşte burada ne tip bir karakteri yöneteceğimizi ve nasıl savaşacağımıza görebiliriz. Baştan söyleyeyim, benim tavsiyem Warfare'dır. Çünkü bu oyunda bol bol göğüs göğüse çarpışma var ve vur kaçtan sıkılmamak için en

güzel bir savaşı olmak.

Warfare dışında seçebileceklerine gelince: Earth ile ateş, Storm ile hava temelli büyüler yapabilirsiniz. Hunter ile korkunç oklar yağıdır, Nature ile kendinizi iyileştirip bir de yanınızda arkadaş bir hayvan çağırabilirsiniz. Spirit ile necromancer olup enerji emer ve Rogue ile çok yüksek zarar veren yetenekler öğrenirsiniz. Son olarak Defence ile sağlam bir savunma yaratırsınız.

Oyun, ana görev yanında kasabaların alındığınız yan görevleri gerçekleştirmenize ve bol bol yaratık kesip, eşya toplayıp seviyenizi yükseltmeniz üzerine kurulu. Her seviyede hem genel yeteneklerinize hem de sınıfının altında bulunan yeteneklere dağıtılarınız puanları kazanıyorsunuz. Yeteneklere dağıtılarınız puanlar yaptığınız ana ve yan görevlerden ödül olarak da geliyor. Puanları dağıtırken rahat olun. Çünkü kasabalarda bulunan ve yeri haritada mor olarak gösterilen adamlara gidip belli bir para vererek puanları geri alıp gene dağıtabiliyorsunuz. Bu çok iyi bir özellik, Diablo 2'de seçtiğiniz yetenekten pişman olup puanlarınızı geri almadığınıza eminim siz de ağlışınızızdır.

İki tip yetenek var. Yuvarlak çerçevede olanlar pasif ve her zaman kullanımda olan yetenekler. Kare içinde olanları ise siz çalıştırıyorsunuz. Altta bulunan hızlı kullanım çubukundaki boş bir kareye sağ tıkladığınızda gikan listeden seçenek, bu yetenekleri farenizin bir tuşuna veya birden dokuzu kadar bir tuşu atayabilirsiniz.

Puanları dağıtırken tüm yetenek ağacını baştan sona inceleyerek oyun tarzınıza göre dağıtım yapmanızı ve gereksiz yere puan dağıtmamanızı tavsiye ederim. Bir yerden sonra bir yetenek sizin her vuruşu-

nuzda +10 zarar vermenizi sağlıyorsa ve karşınızdaki standart yaratıkların HP'si 1500 civarlarındaysa daha fazla puan vermeniz anlamsız olacaktır. Fakat %10 zarar vermenizi sağlarken bunu %15'e çıkartıyorsa hiç düşünmeden puanınızı yatırın. Zaten bir yerden sonra Köroğlu misali bir ona bir buna vurup, her yaratığı tek darbede alacağınızdan, bosslara ve daha çok sayıda yaratığa nasıl bir seferde daha fazla zarar vereceğinizi düşünmek daha akılî olacaktır. Ben 4-5 düşük seviyeli yaratık etrafımı sardıklarında tek yetenekle hepsine birden vurup ilerlemeyi tercih ediyorum. Yani topluca hasar veren yetenekler güzeldir, candır.

Belli bir seviyeden sonra oyunda ikinci bir sınıf daha seçiyorsunuz. Bu sınıf eşleşmeleriyle ilgili tavsiyelerimi grafikerimiz Oğuz'un bu sayfalarda estetik bulduğu bir yere yerleştirdiği kutucukta okuyabilirsiniz.

İkinci sınıfı seçerken çok dikkatli düşünün, çünkü bir defa seçiminizi yaptıktan sonra GERİ DÖNEMİYORSUNUZ. Sonra

İKİ SINIFI EŞLEŞTİRİRKEN

Warfare ile Rogue ikilisi sizin hem savunmada hem de saldırda çok güçlü olmanızı sağlar.

Warfare ile Nature ise hem yanınızda bir arkadaş verir, hem de kendinizi iyileştirip paçayı kurtarmanıza yardım eder.

Warfare ile Defence ideal bir seçim olabilir.

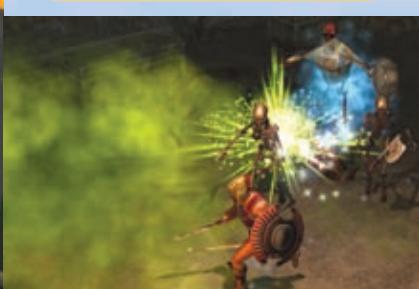
Nature ile Hunter sayesinde işinizi evcil hayvanınıza bırakıp uzaktan keşif çatarsınız.

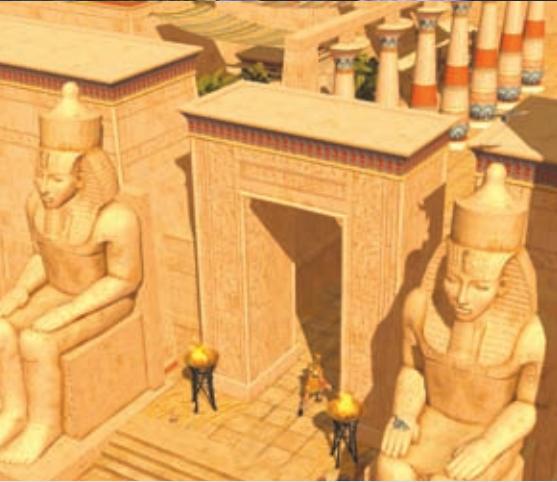
Nature ile Rogue tipki Warfare gibi iyi bir ikili olurken, Rogue ve Hunter da hızlı zarar verme konusunda rakipsiz olacaktır.

Storm veya Earth ile Rogue birleştirilebilir. Aynı şekilde Hunter ile Spirit bir araya gelebilir. Büyücü sınıfı ikinci sınıf olarak Defence seçerek zayıf savunmalarını güçlendirebilir. Sınıf eşleşmelerinde iki sınıfında mana kullanmaması önemlidir.

Benim favorim ise Warfare ile Rogue veya Warfare ile Nature'dur. Birincisi DPS Warrior ikincisi ise Paladin gibi çalışır.

Ne yaparsanız yapın ama asla benim gibi bir Warfare-Hunter ikilisi yaratmayın. İyice bakmadan yaptığım bu fantastik seçim hiç bir işime yaramadı. Ben hala puanlarımı Warfare'ye yatırıyorum.





benim gibi üzülmeyin.

RENGARENK EŞYALAR

Oyunu hafif açılı olarak ama tepeden bakarak oynarsanız, kameranın daha geniş bir alanı göstermesinden yararlanacağınızı eminim. Fakat sık sık savaş alanına zoom'lamak isteyeceksiniz. Çünkü oyunun grafikleri şahane ve karşınızdaki yaratığın ne kadar ayrıntılı çizildiğini ve eğlenceli animasyonlar içerdigini görmek isteyeceksiniz. Yaratık grafik ve animasyonlarına gösterilen özen, çevre grafiklerine de yansitılmış. Antik Yunan ve Mısır kentleri, harabeler bu grafiklerle gerçekten çok hoş gözüüyor.

İlk 8-10 seviye sonrasında para probleminiz tamamen ortadan kalkıyor. Parayı yalnızca bol bol harcadığınız mana ve sağlık iksirlerine veriyorsunuz. Şehirlerde bulunan ve görevler aldığınız NPC'ler dışında tüccarlara sattığınız eşyalar zaten sizi kolayca finanse edeceklerdir. Özellikle Mısır bölümünün sonuna doğru yaratıklardan düşen altınlar bile sizi oldukça kalkındıracaktır. Tüccarlardan iksirler dışında hiç silah almadım. Çünkü yaratıklardan düşen eşyaların daha üstün eşyalar satmıyorlar.

Oyunda dört renkte eşya düşüyor. Beyaz eşyaları baktıdan es geçebilirsiniz. Önem sırasına göre sarı, yeşil ve mavi eşyalarla donanacaksınız. Özellikle mavi eşyalar bir zırh setinin parçası olacaktır. Oyun boyunca yaratıklardan düşen madalyon parçalarını (Charm) birleştirerek daha güçlü efsunlar yaratıbilirsiniz. Bu efsunları silah veya zırhlarınızın üzerinde kullanarak da daha güçlü eşyalar elde edebilirsiniz. İşte bu yüzden bir haritada ne kadar yaratık varsa sonuna kadar kesmenizi öneririm. Çünkü kimin üzerinden ne düşeceği hiç belli olmuyor. Bu arada mavi eşyaları efsunlayamadığınızı da belirtiyim. Zaten yüksek özelliklerinden dolayı buna gerek kalmıyor.

Oyunda bir çok sandık var ve sandığın boyutu-

na göre içinden çıkacak eşya sayı- si ve kalitesi de belirleniyor. En büyük sandıklar genelde bossların bulunduğu yerlerde oluyor. Hari- taya dağılmış bir çok büyük veya küçük mağara ve zindan bulunmaktadır. Her biri akıllıca tasarlannmış bu zindanları mutlaka temizleyin. Bazıları haritanın bir başka yerine açılan bir geçit olabiliyor.

ÖLÜNCE

Her şehirde, yanına gittiginizde çalışan bir geçit bulunuyor. Kolayca satış yapabilmeniz için her ge- ciden yakınında, o şehrin tüccarı var. Ayrıca bölümler arasında ge- çiş yaparken yanından geçtiğiniz bir çeşme var. Her seviyede öldürügüünze ceza olarak o seviye için bir seferliğine deneyim puanı kaybediyorsunuz. Fakat öldüğü- nüz yere en yakın olan çeşmede otomatikman canlanıyorsunuz ve oyun boyunca silahlarınız ve zırh- larınız asla bozulmuyor veya eskisi- miyor. Çeşme dışında size geçici bonuslar veren taşlar da var. Bunlara bir seferliğine tıklayarak bonusları alabilirsiniz.

Dilediğiniz zaman bir geçit

açıp istediğiniz şehre gidebiliyorsunuz. Çantanızı kolayca boşaltmak için kurulan bu sistem oldukça yararlı. İşiniz bittiğinden sonra şehirdeki geçide girip haritadaki yerinize geri dönebiliyorsunuz. Oyunda belli LEVEL'larda ek çanta talar geliyor ve böyleslikle daha çok eşya taşıyabiliyorsunuz. Ama maalesef kafaniza göre çanta alamıyorsunuz ve çantaların düzenlenmesi bir felaket. Oyunda otomatik sıfırlama düğmesi yok. Bu da çantanızdaki eşyaları tek tek düzenlemeniz gerektiği anlamına geliyor. Oyunda bir banka veya eşyalarınızı bırakabileceğiniz bir sandık olmadığından yer fakirliği çekebilirsiniz.

GÖREV ALDIM, GİTTİM YAPTIM

Şehirlerde görev almak için bazen NPC'lerle bir kez konuşmak yetmiyor. Seslendirmesi ne kadar feci ve okuma ne kadar can sıkıcı olursa olsun bir NPC hep aynı seyleri söyleyinceye kadar onunla konuşun. Story Tel- ler'lar haricinde genelde hepsi size bir yan görev veriyor. Siz haritanın her bir kösesini didiklerken zaten bu görevleri de ister istemez yapıyorsunuz. Görevleri yaptıktan sonra görev listesinde yanına çizgi atıldığını görüp bitti diye düşünmeyin, görevi aldığınız NPC'ye geri dönmemi ihmal etmeyin. Yoksa bazı görevlerin ödülünü ve tecrübe puanını alamazsınız. Oldukça yükü bir tecrübe puanı alacağınıza bilmelisiniz.

Oyun boyunca görevler arasında koşuşturup binlerce yaratık keserken oldu ya yatırı uyumak isterken oyuna geri döndüğünüzde, bosslar dahil, temizlediğiniz tüm yaratıkların yeniden ortaya çıktığını göreceksiniz. Bu yüzden oyundan çıkışınca yeni bir çeşmeyi bulup aktive ettikten sonra oyundan çıkin.





YAMAYIN

Tam kendimi kaptırmış ve Mısır'ın ortasına kadar gelmiştim ki oyun çıktı. Üstelik de eşyalarımı satmak için bir geçit açmışken çıktı. Karakter ekranından seçim yapıp yeniden yüklemeye çalışırken ise yükleme ekranında takıldı kaldı ve ne yaptığım kar etmedi. Kaldığım yere geri döneniyordum. 0 kadar saat harcadıktan sonra en baştan başlayıp gene aynı yere kadar gelecek zamanında yoktu. Tam çıldırmak üzereyken yardımına Sinan yetti ve oyunun yamasının çıktığını söyledi. Yama sayesinde oyunun teknik problemleri çözüle de, çok eğlenceli bir hatyla karşılaştım. Bazen oyunu yüklediğimde veya geçmişten çıktığında karakterim yalnızca iki kol ve yerde bir çift silahla görünüyor. Hareket ettirmek istedimde ise kollar komik komik yürümeye çalışıyor. Tabii ayaklar ve vücut olmadığı için oldukları yerde sallanıp duruyorlar.

Yama ile bir yenilik daha geliyor. İksirleri satın alırsanız çantanızda artık yan yana değil alt alta diziliyorlar ki bu sizi onları tekrar yerleştirme derdinden de kurtarıyor. Fakat otomatik sığdırma butonu gelmiyor, yani işkence çekmeye devam ediyorsunuz. Gene de yamayı kurmadan sakin bu oyunu oynamayın.

NO NORD

Yunanistan'da başlayıp Mısır'a ve oradan da Asya'ya kadar uzanan oyun, kuzey ülkeleri haricinde tüm bilindik mitolojik öğeleri kullanıyor. Her bölümün kendi içerisinde silahlardan harita ve zırh-silah tasarımasına kadar hersey değişik. Yunanistan'daki zindanla Mısır'da girdi-



ğiniz zindan arasında farklar var. Ayrıca Allah'a şükürler olsun ki oyunda vazo, çömlek vs kırmakla uğraşmıyoruzsunuz. Savaşa odaklanmak dışında canınızı sıkacak hersey oyundan kaldırılmış. Yalnız, yeri bariz anlaşılan bosslar dışında oyun içerisinde rastlayacağınız mini bosslar var. Bir grup yaratığın içinde bulunan ve o yaratık türünün kahramanı olan bu bossları tanımak çok kolay değil. Genelde bir anda ölüp aynı yere geri döndüğünüzde isminin kahverengi olmasından karambolde bir boss'a kurban gittığınızı anlıyorsunuz. Büyük bossları ise genelde bir seferde almanız çok kolay olmuyor. Burada size bir ipucu vereyim. Boss'a dalıp biraz vurduktan sonra kaçın. Boss peşinizi bırakacaktır. Fakat enerjisi yeniden dolmayacaktır. Bu şekilde vurkaç yaparak oyundaki tüm boss'lari alabilirsiniz. Özellikle büyük kullanıyorsanız zırhınızın zayıflığından ötürü bu taktiği uygulamanızı tavsiye ederim. Bir de iksiri içtiğinizde sizi hooop diye bir anda iyileştirmek yerine biraz iyileştirip geriye ka-

lan faydasını HP çubuğuunu yavaş yavaş doldurarak gösteriyor. Bu hızın size yetmediğini erkenden fark ettiğiniz yerde kaçın. Bırakan yaratıklar arkanızdan koşsun. Siz arada bir iksir daha içip enerjinizi doldurmadan savaşa girmeyin. Oyunu normal seviyede bitirdikten sonra daha üst zorluk seviyelerinde oynayabilirsiniz.

Titan Quest yamandıktan sonra bence son derece keyifli bir oyun. Bilindik Diablo özelliklerini içerde de ve türe daha önce görülmemiş sınıf seçimi özelliği dışında bir yenilik getirmese de kimse bu oyuna kötü diyemez. Eğer hack & slash seviyorsanız temiz haritaları ve iyi tasarlanmış bölümleriyle bitirmeden başından kalkamayacaksınız.



Burak Akmenek akmenek@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Türe yenilik getiren sınıf seçimi.
- ✓ Grafikler çok güzel.
- ✓ Fizik motoru sayesinde eğlenceli durumlar oluyor.
- ✓ Diablo aggözlülüğünü hortlatıyor.
- ✗ Yamasız halinde teknik problemler var.
- ✗ Kes, eşya topla, kes oynanışı yavaş yavaş sıklıyor.
- ✗ Ah bir de şu grafiklere yakışan hikayesi olusuydu!

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

EGLENCELİ VE KALİTELİ BİR
DIABLO KLONU, AMA
MUTLAKA YAMASINI KURUN.

81



LEVEL HIT

Strateji

THE MOVIES STUNTS & EFFECTS

Sıra filmlerin gerçek kahramanlarında

Kim ne derse desin, Hollywood asılnda tüm o gösterişli dünyasını büyük produksiyonlara borçludur. Ne bir yıldızın gözyası, ne de bir yönetmenin adı, devasa setlerin, acayıp aksiyon sahnelerinin ve hiper gerçekçi efektlerin yerini tutamaz. Tabii 'arthouse' denilen sanat filmlerinden bahsetmiyorum; kastettığım doğrudan giseye oynayan, 'blockbuster'lar. Özellikle yazın peydahlanan bu hasılat canavarları izleyiciyi salona çekmek için elinden geleni ardına koymuyor. Ama bu sefer sıra bizde. Stunts & Effects eklenti paketiyle çekeceğimiz filmler bu yaz salonları tıkkım tıkkım dolduracak!

DUBLÖR DEDİĞİN KAPRİS YAPMAZ

Movies inanılmaz bir oyun dünyası sunmuştur sinema adına. Eksikleri vardı tabii ki. Özellikle film çekmekle stüdyoyu yönetmek arasında sıkışık kalyordunuz. Baştan söylemeye fayda var; Stunts & Effects maalesef bu derde deva olamıyor. Halen stüdyonuzu didik didik yönetmek ve oyuncularınızın altını bağlamak durumundasınız. Ama film çekme adına öyle imkanlar sunuyor, öyle yenilikler getiriyor ki artık hayalinizdeki filme çok yakın olduğunu söyleyebilirim.

Adından da anlaşılacağı üzere Stunts & Effects, oyuna dublörleri ve görsel efektleri ekliyor; tabii bu ekler de filmlerinizin ve doylayıyla stüdyonuzun başarısını artırıyor. Dublörler için önce bir dublör okulu açıyzorsunuz. Arkasından antrenman yapacakları yerler geliyor. Son olarak da yaralarını sarmak için

bir hastane inşa ediyorsunuz. Dublörler sayesinde zorlu aksiyon sahnelerini gerçekçi bir şekilde çekebiliyor ve böylece filminizi kendi dünyasında daha gerçek kılıyorsunuz. Ama dublör yeterince pişmemişse, aksiyonu iyi kıvırımayır ve sahne çuvallıyor. Dublör sahnelerini yazmayı ister senaryo ofisine bırakıyor, isterseniz de 'Custom Scriptwriting' ofisinde kendiniz yazıyorsunuz ki bu çok daha eğlenceli. Artık ardarda patlayan bombalarla mı yoksa uçan tekмелeri mi dublörlerinizi hazır neşir edersiniz, orasını bilemem. Yalnız çok fazla hırpalamayın; sonra uzun bir süre hastaneden çıkmıyorlar. Diğer önemli yenilik ise serbest kamera modu. Artık kameranızı istediğiniz yere koyp, istediğiniz açıdan çekebilirsiniz. Üstelik ikinci bir kamera daha koyp, birincisiyle bağlayabilir ve böylece görme açınızı değiştirebilirsiniz. Örneğin bir düello sahnesi çekiyorsunuz. İki kişi elleri silahlarında karşılıklı dikiliyorlar. Birinci kamerayla birinin gözlerini, ikinci kamerayla ise diğerinin her an silahına gitmeyi olan elini çerçeveliyin. Bu durumda iki kamera birleşip tek bir hareketli kamera oluşturuyor ve birinin gözünden diğerinin silahına uçan bir sahne ortaya çıkıyor. Bu şekilde acayıp kamera hareketlerine sahip acayıp sahneler çekmek mümkün, hatta daha fazla kamera eklenseymiş, kesinlikle daha da acayıp olurmuş.

MAKET DEYİP GEÇME

Görsel efektlere gelince, aklımızı muhtemelen CGI (Computer Generated Images) teknolojisi geliyor ama alakası yok; çünkü oyunumuzun kendisi CGI zaten. Stunts & Effects eklenti paketinin efekt ayağını, daha çok green/blue box setler ve minyatür dekorlar oluşturuyor; yaşlandırma ve şışmanlatma gibi makyaj efektleri ise arkadan geliyor. Aslında bu tür efektlere pek yabancısı değiliz artık. Oyuncular yeşil bir perdenin veya yüzeyin önünde rol keserler, daha sonra da yeşil olan her yere, bilgisayar desteğiyle başka bir gö-



rıntı dösenir. Oyunumuzda da durum aynen geçerli. Bir de minyatür dekorlarımız var. Hani su King Kong'un Godzilla ile kaptığı şehircikler. Tüm bunlar birlesince ortaya çıkacak kült (!) filmleri şimdiden görebiliyorum. Ekstra setler, aksesuarlar ve kostümlerin dışında bunları olduğu gibi başka bir sahneye kopayabilmeniz de yeni özelliklerden. Stunts & Effects, ana sorunları çözmez ama film çekmenin zevkin ikiye katlıyor. Hayırlı 'thrash'ler!



Güven Çatak guven@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Hareketli kamera sistemi.
- ✓ Dublörlü aksiyon sahneleri.
- ✓ Green Box/Minyatür setleri.
- ✗ Stüdyo yönetimi halen sancılı ve oyuncu takibiye halen baş belası.

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

DERDİNİZ FİLM ÇEKMEKSE
BU PAKET SİZE ÇOK İYİ
GELECEK.

81

EVERQUEST II KINGDOM OF SKY



Zindanlar, ejderhalar ve saçlarınızdaki yanık kokusu

Dedem Korkut der ki; vakti zamanının sürgün ejderhaları, Norrath'ın bilinen topraklarının çok üstünde bir hükümdarlık kurmuş ve meğer biz ölümlülerin bilmediği nice planlar, ejderhanın zekası ve türleriyle şu ölümlü Norrath'ı karıştırılmış yıllarca. Gel zaman git zaman, bir gün parçalanmış ay Luclin'e atalarımızı taşıyan işinanza kapılarına merak salmış Norrath'lıları. Ama büyük kanatlılar nedense rahatsız olmuş bundan, daha yapıldığı gibi yok etmeye çalışmışlar. Yapılan altı kapıda, altı ejderha belirmiş altmış bin ölümlünün üstüne. Altı ejderha yenik düşmüş, kemikleri yavaşça toprağa gömülmüş...

AMA, AMA... ÖNCEKİLERİ BİTİREBİLSEYDİK YA!

Everquest II'nin 2. eklenti paketi Kingdom of Sky, Şubatta piyasaya çıktığında bir senelik vakit içinde bitiremediğim yüzlerce quest vardı hala. Bir yandan yenileri görmek isterken, eskileri de bitirmeyi istemek biraz can sıkıyor doğrusu. Nitekim müdadımları için çıkan bu eklenti paketinde üst level sınırı 70'e yükseltilmekte kalmadı, bir de Alternate Advancement (AA) denilen yeni sistemle oyundaki karakteriniz sizin "seçiminize" göre bir çok yeni yetenekler kazanması imkanı sunuluyor.

Eklenti paketi 55 ila 70. seviye oyuncular için tasarlanmış, toplam 3 açık bölgesi, 10'dan fazla büyük zindanı var. Her bölge değişik havada asılı adacıklardan oluşuyor ve oyun-

cular adacıklar arasında -maalesef tanrılar kanat vermediği için- gizemli bulutlarda dolaşmak veya korkutucu da olsa eğer aşağıda bir su parçası varsa yukarıdan aşağıya atlamak zorundalar (İşte buna bayılıyorum). 100'den fazla yeni questlerin yanında, ana hikayeye bağlı ve yaklaşık 30 questten oluşan bir quest serisi ile bezenmiş (insallah bir sonraki eklenti paketinden önce bitirebilirim)

Eh, yeryüzünden bu kadar yüksekte yaşıyorsa bir top-lum muhakkak ki kanatlar en büyük yardımcıları olsa gerек, hemen her canının kanatlı olduğu mekanlarda baykuş, kartal ve akbabalar türlerindeki insanlırlara rastlayacaksınız. Öte yandan küçük ejderler ve Ejderha soyundan insanlırlar da en büyük düşmanlarınızdan. Ama asıl ejderhaları görmek istiyorsanız, 24 kişiden azsanız, bir esnemelik canının olduğunu belirtelim. Belki de bu paketin en ilginç yanlarından biriydi bu yaratıkların dillerini öğrenmek, keza eski dünyadan var olan çok uzun bir questle "Ejderce"yi öğrenmek, bir çok quest'e devam edebilmek için şart.

"Achievement Experience", bu paketle gelen yeni özelliklerden. Level 20'nin üzerindeki her karakter, yeni bir level sistemine bağlanıyor. Yaptığınız quest'lerden, öldürdü-



günüz "isimli" yaratıklardan, topladığınız koleksiyonlardan kazandığınız XP ile karakterinizi oynamak istediğiniz yöne doğru kaydırabilecek yetenekleri satın alabiliyorsunuz. Örneğin karakterinizin tank özelliğini sevseniz de, biraz daha fazla hasar vermesini istiyorsanız bunu yavaşça istediğiniz şekilde düzenlemeniz mümkün. Tabii bu sistem öylesine düzgün kurulmuş ki, sınıflar arası dengeleri de bozmadır... Sınıflar arası denge demişken, işte nefesimi zi kesecik özellik:

"GERÇEK" PVP ARTIK NORRATH'TA!

Gerçek diyorum keza "Benim canım sıkıldı, biraz PVE takılayım" deyip kaçamıyorsunuz. Bu eklenti ile açılan PVP sunucularında girebileceğiniz gerçek PVP aksiyonu ile, hiç durmayan bir maceraya girdiğinizi fark edekeksiniz. Tabii ki kuralları da var, örneğin; iyi ve kötüler ne birbiriley konuşabiliyor, ne de alışveriş yapabiliyor; düşmanına saldırmadan önce durumu zaten kötüye, PVP pu-anınız düşüyor. Bölgelere göre sizden 8 level düşük bir düşmana saldırıyorsunuz, taa ki o size saldır Maya karar verene kadar (ki aptallık olurdu değil mi?)

Everquest II, Lore bazlı ve her an değişimle hikayesiyle zaten üstünlüğü tartışılmayacak bir devasa online. Ama Kingdom of Sky eklentisi, kendini geliştirmek isteyen her EQ 2 oyuncusun için vazgeçilemeyecek bir eklenti paketi olarak çıktı. Yapay zeka ve getirdikleriyle artık attığınız her adıma dikkat etmelisiniz keza saçlarınızın ejder aleviyle yanması bir an meselesi.

Selçuk İslamoğlu
islamoglu@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ PVP sistemi
- ✓ 70. seviyeye gelebilme
- ✓ Alternatif Karakter geliştirme sistemi
- ✓ Hikaye Bütünlüğü
- ✗ Daha çok grup ağırlıklı oyun

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Oyuncu Topluluğu	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

EVERQUEST 2'Yİ
OYNAYAN AZINLIK
MUTLAKA ALMALI.

89

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

 LEVEL HIT



■ Outrun'da yarışken sürekli bir "Drifting" hali içindesiniz. Bu yarışçı olmasa da çok eğlenceli kılıyor.



■ Bir sonraki checkpoint'e ulaşmak için belli bir süreniz var.

Altında Ferrari, niye kasıyorsun hatunu etkilemek için?

Hayatımın en kötü girişini yazmak üzereyim, yazıyorum: Nerede o eski Outrun'lar? Alacaksın Faruk ağabey'den jetonu, atacaksın alete, oturacaksın koltugu-na, ayağını gaz pedalına, ellerini de direksiyona oturtacaksın ve basacaksın Start Pi'e. Arkanda çocukların sıraya girmiş, anneleri de bir an önce bitirmen için sana bakıyor. Annenden para alıp hepsini jetona yatarıktasın yaz boyunca ve OutRun'u oynaya oynaya o kadar ustalaşmışsin ki oyun bitmiyor. Gaza bastıkça basasın geliyor, sprite'tan rakiplerini geçtikçe yanındaki hatunun kafasından punanlar sağ üst köşeye akıyor. Yillardan 86, daha ben doğmamışım, bunları nereden bildiğim ise meçhul.

İlk OutRun 1986 yılında arcade oyunu olarak piyasaya çıkmıştı. Araba kokpit gibi bir makinesi olduğundan çok ilgi görmüştü. Bu da hem arcade severlerin, hem de yarış severlerin OutRun için kalbinde özel yer ayırmalarının nedenlerinden biridir. Bu yarış oyununun severleri, Coast 2 Coast'un, orjinali bozmadan daha da iyi hale getirildiğini öğrenmek mutlu edecektir sanırım.

KIZIN KAPRIS YAPMAYANI MAKULDÜR

Birkaç ay önce PS2'ye de çıkan oyunda, eski yapımlardan hatırlayacağımız bir çok mod var: Outrun (klasik mod), Time Attack ve Heart Attack (yan koltukta oturan kız arkadaşınızın isteklerini yerine getirmeye çalışıyoruz). Bunların yanı sıra eklenen Coast 2 Coast modu ise yeniliklerden birisi. Coast 2 Coast modunda iki farklı seçeneğimiz var. İlk

olarak klasik pist yarışlarını OutRun tadında oynayabiliyoruz. Amacımız diğer beş yarışçıyı geçmek. Diğer seçenekümüz ise yanımıza hatunu atıp onu etkilemek. Ne kadar ekmek o kadar köfte misali, kızı ne kadar etkilersek o kadar puan alıyoruz. Bir nevi Heart Attack modu bu. Ancak Coast 2 Coast modunda yaptıklarımız, oyunun başında aldığımız ehliyete yansıyor. Oyunu bitirme yüzdesi Coast 2 Coast moduna göre hesaplanıyor.

Klasik modlardan Outrun modunda ise, belli zaman aralığında bir sonraki checkpoint'e ulaşmayı arzuluyoruz. Ne kadar hızlı gidersek ve ne kadar araba geçersek yanımızdaki kız o kadar etkileniyor ve puanımız artıyor. Heart Attack modunda da kaprisli kız durmadan bir şeyler istiyor. Yok efendim şu arabaya çarp, yok şu konvoyu geç, yok şu topu sürükle. (Kim demiş kız tavlamak kolay bu devirde diye?)

Tavlarsak da kızı iyi oluyor, topladığımız puan ve kalpler, yarış sonundaki OutRun Miles'a yansıyor. OutRun Miles (OM) ise oyunun kilidi denebilir. OM'leri biriktirip Showroom'dan yeni arabalar satın alabiliriz, yeni pistler ve modlar açabilirim, eski OutRun şarkılarını açabilirim. Eski OutRun şarkılarının remix'leri de mevcut.

NOSTALJİNİN TADINA DOYUM OLMAZ

Eski OutRun şarkıları demişken, C2C'da iki eski klasik oyunu OutRun2 ve 2SP yer alıyor. Bunların grafikleri Coast



to Coast'un grafikleriyle aynı. Ama grafiklerin eskisi gibi kalması daha iyi olurdu, bizim gibi yaşlı dinazorlara nostalji yaşatabilirlerdi (yaşlı dinazor mu? Sen daha 18 yaşındasın be! – Sinan).

Coast 2 Coast'da, internetten bakiyeceğiniz bir dünya sıralaması da var. Üç saniye içinde alacağınız bir hesap ile tüm dünyadaki:C2C oyuncuların yer aldığı listeye girebilirsiniz.

SEGA eski havayı iyi bir şekilde yakalamayı başarmış olsa da tek bir beceriksizliği var; kontroller. Klavye kontrolleri o kadar kötü değil ancak çok da akıcı olduğu söylenemez. Ama alışıkta sonra sizı durdurabilecek aşık olsun! Ben iyice eskiye döneceğim, direksiyon ile oynamayağım diyeşanız da vazgeçin, yoksa çileden çıkabilirisiniz. Direksiyon, analog bir şekilde oyuna hakim olması gereken nedense dijital bir sisteme oturulmuş, şapkınız. Online modunda ise birkaç hata var, yamalanmasını arzu ediyoruz.

"Remake" klasmanına soktuğu-muz oyunlar pek parlak olmaz ama Outrun 2006 bu konuda şeytanı bacağıını kırıyor. Eski oyunu bilmesezsin dahil alıp oynamalısınız. Başka hangi yarış oyununda yanınızda sürekli dır dır eden bir kızvardı ki?

Berkant Akarcan berkant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ 30 lisanslı Ferrari.
- ✓ Eğlenceli modlar.
- ✓ Arcade havası korunmuş.
- ✓ Güzel tasarlanmış 15 bölge.
- ✓ OutRun Miles ile yeni şeyler açma isteği oyunu canlı tutuyor.
- ✗ Direksiyonla oynamak çok sorunlu.
- ✗ Online moddaki hatalar.

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

EN SONUNDA PC'DE SAF ARCADE EĞLENÇİ SUNAN BİR YARIS OYUNU.

81

MICROMACHINES V4

Trafik sorununa kesin çözüm



Saatim 13:00'ı gösteriyor... Yalnız bu uydunun saatı; sizi yanılmak istemem. Cep telefonumun saatı 13:05, radyomun saatı 13:09, bilgisayarımın saatı ise 13:15... İstikrarlı bir yükseliş söz konusu anlayacağınız. Birazdan bakacağım herhangi bir saatin gece yarısını göstermesi olası... Evimin farklı yerlerinde yer alan elektronik cihazların farklı saatleri nedeniyle kendimi hava alanında gibi hissetmem bir yana, asıl sorun, kız arkadaşım beni Kadıköy'de, saat 14:00'de bekliyor olması. Herkes gibi biz de Halduan Amca'nın önünde buluşacağız. Ne var ki evden çıkışım 13:30'u buldu. 13:45'te Mecidiye-köy'den otobüse bindim (affedin, betimleme yapacak kadar yerim yok; bu yüzden yazının buraya kadar olan kısmı küt bir anlatıma sahip). Ve 13:45'te çıkışım olduğum bu şehrlerarası-vari yolculüğüm cep telefonumun saatı 15:00'ı gösterirken son buldu. Neysse ki otobüste fazlasıyla düşünme, hayatı sorgulama fırsatı buldum ve şu sonuca vardım: Bu şehre sırmayacak kadar çokuz! Buradan yetkili kız arkadaşımı sesleniyorum: Küçük olmadığım için geç kaldım; kızmı!

YAZ KIZIM!

"Gün gelecek, bir oyun incelemesi yazacak ve saçma bir giriş yaparak konuyu bir şekilde oyuna getireceksin." deselerdi, inanırdım. Zira her zaman bunun hayaliyle yaşamışdım. Ama şimdi, yazının geri kalanına eşeklerle devam edeceğiz.

MicroMachines V4'ü merak etmemin iki nedeni vardı: Birincisi, tek sisteme de en çok oynadığım multiplayer oyundan biriydi. İkincisi, yeni MicroMachines, MicroMachines

2'nin ardından insanlar tarafından hazırlanıyordu. Oyunu açar açmaz karşılık eski MicroMachines'i buldum. Ama bu da biraz fazla mı eski ne?

Oyuncak arabaları yarıştırdığınız oyunda bu kez bir lig sistemi uygulanıyor; dört farklı liga sırasıyla oynuyorsunuz. Bir lige bitirdiğinizde diğer lige geçiş yapıyorsunuz. Bir yarışı bitirdiğinizde de diğer yarışa...

Her yarışın kuralı -tek kişilik

oyunda- bilgisayar tarafından belirleniyor. Aslında, MicroMachines V4 bir konsol uyarlaması olduğundan kollar konsol tarafından belirleniyor, ama yazının bu noktasına kadar bunu size söylemeye çekindim. Yazıyı yarıda bırakıp, kalkıp gidersiniz ve "yalnız kalırm" diye düşündüm. Açıkçası, birçok oyuncunun konsoldan

PC'ye çevrilmesine karşım. Bu bana baştan savma bir iş yapıldığı hissini veriyor. Oyunun "profil yaratma" bölümünde bile klavye kullanmanızın izin verilmeyen isminizi harfleri seçip Enter'a basarak yazmak zorunda kalırsınız.

Kural sistemi şu şekilde işliyor: Bir yarışta sadece zamanında checkpoint'lerden geçmeniz istenirken, diğer yarışta rakiplerinizi saf dışı bırakmanız gerekiyor. Bu standart ve birçok oyunda kullanılan bir sistem aslında; oyuna hareket kazandırdığı kesin.

Oynamış, hemen hemen eskisi gibi. Hatta oynamış sisteminin diğer MicroMachines oyularından hiçbir farkı olmadığını söyleyebilirim. Yapmanız gereken rakibinizi ardınızda bırakmak ya da yarış alanının dışına itmek. Bu sırada da birinden ilginç power-up'lar kullanabiliyorsunuz.

Zar, lazer, dev çekic, şok ve roket, bu power-up'lardan birkaçı.

Yarış pistleri, tabii ki MicroMachines'in en can alıcı kısımları; çatıda, müzede, mutfak masasının üstünde ve daha

birçok yerde yarışma fırsatı buluyorsunuz oyun boyunca.

Oynaması etkileyen yenilik ise, oyuna küçük çapta bir fizik motorunun eklenmiş olması; artık çarptığınız nesneler daha gerçekçi bir şekilde tepki veriyor. Bu tip bir oyun için gerekli bir özellik.

SANIĞIN BERAATİNE...

Aynı bilgisayarda birden fazla oyuncuya oynanabilmesi ve eğlenceli oynaması MicroMachines V4'ü alınamaz kılmıyor. Multiplayer oyundan her zamanki gibi eğlenceli. Eskisinden fazla farkı yok, ama gerçekten oyundan sırasında arkadaşınızla dalaşmak çok keyifli. Bunların dışında ise MicroMachines V4; eski moda grafikleri, çok az sayıda yenilik içermesi ve bir konsol uyarlaması olması nedeniyle vasatı aşamıyor. Son olarak sunu da eklemek isterim: PlayStation 2'ye varsa bu oyunu PC'de oynamayın. Bu tam PlayStation 2'ye göre bir iş...



Level Karnesi

- ✓ Eğlenceli oynamış.
- ✓ Eğlenceli multiplayer mod.
- ✓ Yenilenmiş fizik modellemesi.
- ✗ Konsol uyarlaması olması.
- ✗ Eski grafikler.
- ✗ Az sayıda yenilik.
- ✗ Tek kişilik oyundan bir noktadan sonra sıkıcı bir hal alması.

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

SADECE
MULTIPLAYER OYNAMAN
BU HALİYLE.

65

THE SECRETS OF DA VINCI THE FORBIDDEN MANUSCRIPT

Leonardo'nun atölyesine hoş geldiniz



Kitabının arkasından, filmi ve oyunuyla hayatımıza uzun bir süre ısgal eden Da Vinci Şifresi'ni en sonunda geride bıraktık. Tartışmalar, davalar, aforozlar derken, gereksiz yere bağı bir kafa patlattık. Neyse ki The Secrets of Da Vinci kiliseye falan hiç bulaşmadan, doğrudan Da Vinci ustادın kendisine ve eserlerine odaklanıyor. Oyuncuyu, bizzat Leonardo'nun atölyesine götürerek, bu üstün Rönesans adamını yakından tanıma fırsatı veriyor bu güzel adventure.

KAYIP EL YAZMALARI

16. yüzyılın başındayız. Leonardo vefat edeli birkaç yıl olmuş. Ustanın eserleriyle projeleri gözde öğrencilerinden

Francesco Melzi'ye kalmış durumda. Ama kişisel notlarının bulunduğu defter kayıp ve bu notlar çok gizli bir projenin anahtarı. Oyundaki karakterimiz Valdo, Melzi'nin eski bir öğrencisi ve Melzi bizimkini defetmiş bir şekilde. Derken gitzemli bir işveren Valdo'ya, kayıp defteri bulma görevini veriyor. Valdo da hem geometrimini sağlamak, hem de kendini ispatlamak için Leonardo'nun son yıllarını geçirdiği Clos Lucé şatosunun yolunu tutuyor. Artık kontrol bizde.

Satoya gece varyoruz. İlk işimiz Leonardo'nun atölyesini bulmak; günümüz not defterinin orada olabileceği düşündürüyoruz. Tabii söz konusu defter büyük bir dehanın olunca, sayfalar o kadar da kolay çevrilemiyor. Öncelikle ustayı iyice çalışmam gereklidir; projelerini kavramamı, hatta yarılmış olanları tamamlamam gereklidir. Bu da birçok eskiz ve mekanik aksamlı uğraşacağımız anlamına gelir; ustanın sanatçı yönüyle ilgili bulmacaları da ihmam etmemiz gereklidir. İşe Leonardo'nun el yazısını okumakla başlıyoruz. Tersten yazdığı için bir ayna bulmamız şart. Ancak bu şekilde eskizlerini okuyabilir ve icatlarını hayatı geçirebiliriz. Eskizlerin üzerinde canlanan bulmacalar oyunun en parlak fikirlerinden. Biz bunları çözüp Leonardo rüyamıza giriyor ve ustamın hayatına dair ipuçları elde ediyoruz. Bu arada koca satoda yalnız değiliz tabii



■ Madam Babou ile yakın teması olmak gereklidir.

ki. Güzel ev sahibemiz Madam Babou görevimizde anahtar pozisyonunda. Yani giremediğimiz yerlere girmek ve Leonardo'nun özel hayatını öğrenmek için onu baştan çıkarılmamız şart.

Oyun bu noktada ahlaki bir yol ayrimına geliyor. Bulmacaları iyi çocuk mu yoksa kötü çocuk mu olarak çözüceğiz? Verdığınız kararların etkisini envanterinizdeki melek-seytan sayaçlarında görebilirsiniz. Gardiyani selamlayarak mı gececeğiz yoksa kafasında şşe patlataktır mı? Oyunun geneline pek etkisi olmayan bu özellik, sorunları çözüm yöntemlerinizi belirliyor.

ESKİZDEN MODELE

Oyun görsel açıdan oldukça özenli. Clos Lucé şatosu, Leonardo'nun atölyesi ve icatları, karakterler ve kostümleri gayet sık modellenmiş. Gerçekçi dokularıyla ay ışığında farklı, mum ışığında farklılar. Sesler ve seslendirme de hiç fena değil; bulmacaların mekanik sesleri ve Madam Barbou'nun iç gıcıçlayıcı sesi oyun boyunca peşinizi bırakmıyor. Bulmacalar adventure seven bir bünyeyi kamçılıyor. Leonardo'nun atölyesinde olup yarılmış projelerle uğraşmanın gaza getirici bir etkisi var. The Secrets of Da Vinci, insanların tarihinin en büyük dehasını tanımak adına zevkli bir çalışma. Mona Lisa'dan öteye gitmenin zamanı gelmedi mi artık? Yazımı ustamın imzasıyla bitirmek istiyorum: "Io Leonardo" (Unutmadan, pek yakında Da Vinci icatları Koç Müzesi'nde olacak.)

* Ben Leonardo



Güven Çatak guven@level.com.tr



■ Kral, Leonardo'yu çok gizli bir proje için zorluyor.

Level Karnesi

- ✓ Leonardo'nun atölyesinde olmak.
- ✓ Artistik bulmacalar.
- ✓ Özneli grafikler.
- ✗ Kalabalık envanter.
- ✗ Kendini tekrar ediyor.

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

LEONARDO'YU ATÖLYESİNE
TANIMA FIRSATINI ADVENTURE
SEVENLER KAÇIRMAMALI.

84

BARROW HILL

Arkeoloji adventure ile buluşuyor

Arabamızı Britanya'nın pastoral ortamlarında sürenken, radyodaki spiker, Pagan ritüellerine layık çok özel ve uzun bir gece olacağını söylüyor. Derken hava iyice karıyor, baykuşun teki tekinsiz tekinsiz bakıyor ve birden tüm kadranlar sıfırlanıyor. Yer yer ay ışığının sızdığı bir ormanın ortasında kalıcıyoruz; arabada tık yok. Görünmeyen bir duvar geldiğimiz yoldan dönmemizi engelliyor. Ormanın içine dalmaktan başka yapacak bir şey



Bulmacalar envanter ağırlıklı.

yok. Biraz ilerleyince kendinizi aynı zamanda motel olan bir benzin istasyonunda buluyorsunuz. Ortalıkta kimsecikler yok. Artık iyice kılınabiliriz.

Bulunduğumuz yer, yani Barrow Hill, Stonehenge yakınılarında; hani şu halen gizemi çözülemeyen bin yıllık koca taşların ve anıt mezarların diyarı. Bölgenin tarihi arkeologları, söyleşileri ise turistleri çekmektedir. Bu yüzden adınızı attığınız her yer ya taşlarla kaplı ya da broşürlerle. Peki herkes nereye gitti? Tüm bunların taşlarla bir ilgisi var mı? Her şeyden önemlisi bu gece ne zaman bitecek?

TAŞ YOK MU TAŞ?

Barrow Hill, Dark Fall ile başlayan, genellikle küçük bir ekiple kotaşılan "bağımsız" adventure oyunlarının sonucusu. Dark Fall'un ardından isim Jonathan Boakes, Barrow Hill'in yaratıcısı Matt Clark'tan desteğini esirgememiş ve ortaya eli yüzü düzgün bir adventure çıkmış. Barrow Hill, slayt şov şeklinde oynanan atmosferik bir adventure. Kendi çıkışınızı ararken, bulduğunuz notlarla taşların esrarına kapılıyorsunuz. Bulmacalar, teknolojik aletleri arkeolojik durumlar için kullanmak bakımından ilginç ama belli bir süre sonra sıradanlaşıyor. Grafikler, en üst seviyede değil belki ama gerçek mekanların gerçekinden birebir uyarlanması bakımından ilgi çekiyor. Ayrıca bitki örtüsü de oldukça özenle hazırlanmış. Sesler atmosferi kurmakta başarılı. Özellikle gece yarısı tek başınıza oynayınca, tıknıtlara ve hisırılara kaptırmamak elde değil. Neyse ki bir süre sonra sesler de



■ Herkes nereye gitti acaba?

oyundaki diğer her şey gibi rutinleşiyor. Navigasyonun kırk derecen su getirmesi de tempoyu düşüren bir faktör.

Her şeye rağmen Barrow Hill, ışık-gölge oyunları ve tuhaf sesleriyle atmosfer kurabilen bir oyun. En önemlisi de ele aldığı konuya şimdiden bölgenin turist sayısını artırmış durumda. Bu tarz bağımsız yapımları keşke yurdumuzda da görebilsek.



Güven Çatak guven@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Stonehenge mitleri.
- ✓ Atmosferik sesler ve ışık-gölge oyunları.
- ✗ Navigasyon zorluyor.
- ✗ Bir süre sonra rutinleşiyor.

ARKEOLOJİK MİTLER
İLGİNİZİ ÇEKİYORSA BİR SÜRE
TAKILABİLİRSİNİZ.

64

■ Yapım Shadow Tor Studios ■ Dağıtım Shadow Tor Studios ■ Yas sınırı 7+ ■ Türkiye dağıtıçısı Yok ■ Minimum Sistem 450MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX ■ Önerilen Sistem 1.6GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Normal ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web www.barrow-hill.co.uk ■ Alternatif Dark Fall: Lights Out

Aksiyon

HARD TRUCK: APOCALYPSE

Babam sağ olsun

Açıçası Hard Truck: Apocalypse çok fazla takip ettiğim ve gelişiminden haberdar olduğum bir oyun değildi. Büyük olasılıkla ismini bir kez duymuş ve "şu tır simülasyonlarından biri daha" şeklinde yorumlayıp üstünden geçmemiştim. Zaten oyun ile aynı ismi taşıyan bu türde oyular olması da böyle düşünmem için ortam sağlıyor. Ancak biraz araştırma yaptıktan ve oyunu oynadıktan sonra fark ettim ki, HTA oldukça farklı ve eğlenceli bir oyun.

RAHMETLİ DE SOLLARDI

2234 yılında başlayan oyun konu itibarıyle olabildiğince klişe. Oyunda 18 yaşına basan bir karakteri kontrol ediyoruz. Babamız bizim artık olgun bir erkek olduğumuza karar vererek bizi karşısına alıyor, kısa bir tebrikten sonra da kendi kamyonetini bize hediye ediyor. Ancak ufak bir isteği var; arkadaşına götürmemiz gereken bir paket. Bu isteğini yerine getirdikten sonra bizi eve bekliyor. Dönüşümüz de ise bizi kötü bir sürpriz bekliyor.

Son sözleri ile bize bazı gerçekleri açıklayan babamızı geride bıraktıktan

■ Uyumsuz parçalar, silahın arkaya dönüsünü engelleyebiliyor.



sonra oyuna geçiyoruz. Oyunun devamında bir yandan kamyonetimiz ile para kazanacak, diğer yandan ise babamızın ölümünün ve bize anlatıldığı gerçeklerin izini sürecekiz.

Günümüzden oldukça ileri tarihlerde geçen bu oyunda kullandığımız araçlar çok gelişmiş olmasa da, tehlikeli uzun yollarda kendimizi korumamız için silah gücü ile donatılmış. Para kazanmak için şehirden şehre yük taşıırken yolumuzu kesmek isteyen bazı düşmanlar ile karşılaşıyoruz. Paramıza ve değerli yüklerimize göz koyan bu eşkiyaları alt etmek için aracımızın tepeinde bulunan silahı kullanıyoruz. Oyunun başında çok da etkili olmayan bir silahımız var ancak para kazandıkça daha güçlü ve etkili silahlar almamız mümkün. Ayrıca aracımızın bakımını yapmak ve boşalan benzin depomuzu doldurmak için para ya ihtiyacımız var. Eğer yeteri kadar birikim sağlarsak yepyeni bir kamyonet alabiliyoruz.

HATALI SOLLAMA, ACI HABER YOLLAMA

Görsel açıdan gayet başarılı olan oyun ses kalitesi ve yelpzesi açısından oldukça zayıf. Tüm yol boyunca aynı melodiyi dinliyor, sadece aksiyon sahnelerinde farklı bir mü-

zik duyabiliyoruz. Ayrıca diyaloglar sırasındaki animasyon süreleri ile seslendirme sürelerinin farklı oluşu rahatsız edici bir durum. Oyunun kontrolleri ise gayet basit. Aracımızı klavye ile, silahımızı ise mouse ile kontrole diyoruz.

HTA, sakin ve basit yol serüveni oyularından hoşlananlar için fazla hareketli olabilir. Sonuçta sadece direksiyon sallamıyor, düşmanlar ile kurşun yağmuruna tutusuyoruz. Ancak yine de klişe hikayesine kapılmak isteyenlerin eğlenebileceği bir oyun olmuş.



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

Level Karnesi

- ✓ Başarılı grafikler
- ✓ Eğlenceli oynanış
- ✗ Yapay zeka sorunları
- ✗ Hasar modellemesi
- ✗ Fizik motorundaki dengesizlikler

GÖZÜMÜZ YOLDA,
PARMAĞIMIZ TETİKTE OLAN
BİR YOL SERÜVENİ.

60

■ Yapım Targem ■ Dağıtım CDV ■ Yaş sınırı 13+ ■ Türkiye dağıtıçısı Yok ■ Minimum Sistem 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX, 700 MB HDD ■ Önerilen Sistem 3.0 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX ■ Zorluk Az ■ İngilizce gereksinimi Orta ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web http://www.nival.com/exmachina/ ■ Alternatif Hard Truck: 18 Wheels of Steel

Aksiyon

DEVIL MAY CRY 3

DANTE'S AWAKENING SPECIAL EDITION



Dante'yle tanışma sırası PC oyuncularında

Oyuncuları 'konsolcu ve PC'ci' olarak ikiye ayırmayı hoş bulmasam da bazen bu ayrimı yapmak zorunda kalyoruz. Örneğin; konsol oyuncuları Capcom adını duyunca nasıl ki hemen hazır ola geçiyorsa, PC oyuncuları orası bile olmayıabiliyor. Çünkü Capcom, efsane olduğu oyunlarını PC'ye doğru düzgün port etmemi bașaramıyor ve bu yüzden çoğu oyununu PC'ye çıkarmayı tercih ediyor. Ama görünün o ki, Capcom artık PC oyuncalarının da sevgisini kazanma

peşinde. Devil May Cry 3, her şeyin başlangıcı olabilir mi, beraber bakıyoruz.

ADIMLA DALGA GEÇENİ ÖRERİM

Dante's Awakening, Playstation 2'nin ünlü aksiyon serisi Devil May Cry'in (DMC) üçüncü oyunu. Konu olarak bir devam niteliği taşımayıp ilk oyunun daha öncesini, kahramanımız Dante'nin gençliğini konu alıyor.

Oyunda, Dante seytan avcılığı işine yeni girmiş, iş yerine "Devil May Cry" ismini henüz vermemiştir. İlk oyunda Dante gerçekten asıl bir avcısıydı. Ama görüyoruz ki, gençliğinde de gayet "cool", ama aynı derecede civik espriler yapan, tüyü bitmemiş bir çılgınmış (ne demek istediğimi oyunun açılış videosundan anlayabilirisiniz...)

Tabii buradaki "çılgınmış" biraz hafif kalyor. Dante aslında yarı iblis, yarı insan. İnanılmaz güçlü ve yapabildiği hareketlerin neredeyse sınır yok. Bildiğimiz kurşunlar, kılıçlar onu sadece yavaşlatmaya çalışıyor. Fizik kuralları onun için geçerli değil. Sözlüğünde "abartı" kelimesine yer yok... Date gibi süper bir karakteri kim durdurabilir ki?

Böyle bir çocuğuanca diğer eşi, ikiz kardeşi durdurabilir. Vergil, üçüncü oyunda sülalenin yüz karası rolünü üstleniyor ve Dante'nin bir numaralı düşmanı oluyor. "Peki niye? Bunlar kardeş değil miydi? Babaları bu işe ne diyor? Vergil mi döver Dan-

te'mi?" sorularının cevaplarını oyunda bulacaksınız.

Oyunun adının yanındaki Special Edition'i (SE) görmüşsunuzdur. Bu PC'ye özel bir durum değil aslında. Yaklaşık altı ay önce



ÖNCEKİ OYUNLARDA NELER OLDU?



Devil May Cry

Capcom ekipinin, masa başında geçip yeni bir Resident Evil oyunu yapmaya başlamasıyla doğdu Devil May Cry. Ve bize göre hala en iyi DMC, bu ilk oyun. Belki üçüncü oyundaki kadar çok hareketimiz yok ama, 2001'de aksiyon oyunlarına kazandırdıkları inkar edilemez. Kapıların üzerine sihirli bir engel koyulması ve çevredekiler tüm düşmanların öldürülme mecburiyeti, bu oyunla başladı. Bir motosikletle neler yapılabilir, ağızımız açık izledik. İlk oyunun en büyük özelliği babaşız Sparda'ya yakından tanıklık ediyor olusumuzdur. Oyunda bize eşlik eden bayansa Trish'tir. Beraber Mallet Adası'na gidiyor ve Yeraltı İmparatoru Mundus'u geldiği yere geri gönderiyorduk. Bu oyun da Dante'nin bedenine saplanan ufak(!) bir kılıç giriş sahnesi vardı ki, efsaneleşmiştir.



Devil May Cry 2

Kesinlikle kötü bir devam oyunuydu. Her ne kadar Dante'nin yanında bir diğer bayan karakterle (Lucia), farklı yerleri oynayabilecek de, ilk oyundaki DMC ruhundan eser yoktu. Dante'nin karizmasından eser kalmamıştı. Bayat diyaloglar, klişé espriler ve heyecansız karakterle "bitse de gitsek" dedirten bir oyun yapmayı başarmıştı Capcom. Çok kolaydı ve kısa sayılıydı. İlk oyuna göre daha çok haret imkânı vardı ama hepsi de heyecandan uzaktı. Aynı şekilde düşmanlar da bir garipti. Bir bakmışız helikoptere, bir bakmışız bir binaya karşı dövüşüyoruz. Neyse ki geride kaldı.



■ Vergil'le oynamak, en az Dante'yle oynamak kadar heyecan verici.

DMC 3'ün SE sürümü PS2'ye çıkmıştı ve DMC 3'te olmayan özellikler içeriyecekti. PC için çıkan DMC SE, iste bu versiyonun aynısı. Bu özel sürümün en güzel özelliğe Danteyle oynarken karşımıza çıkan Vergil'in oynanabilir bir karakter olarak oyun da bulunması. Gerçi Vergil'in dövüş yelpazesi geniş değil ama çok güçlü. Danteyle onlarda hit kombo yaptığımız yaratıkları, Vergil'le iki saniyede kesip atıyoruz. Ama ne yazık ki, Vergil'in kendine has hikâyесini oyunda göremiyor, oynayamıyoruz. Gerçi bunun eksikliği pek hissedilmiyor. Çünkü oyun müthiş bir hızda ilerliyor ve konu da kendi içinde bölünüyor. Örneğin bir anda Lady adlı dünyalar güzeli bir avcıyla tanışıyoruz (Dante ve Vergil'in de yarı iblis olduğunu düşünürsek...) veya oyunun başında tanıştığımız Arkham aslında kim, amacı ne? Bunların üstüne Japon fantazisiyle hazırlanmış, aksiyonun dibine vurulduğu ara videoları ekleyin, evet bildiniz, başından kalkması çok bir oyunla karşılaşıyoruz.

HIZLI, DAHA HIZLI, EN HIZLI...

İlk DMC 3'ün en büyük eksiklerinden biri, çok zor olmasındı. O kadar ki bir oturुsta iki bölüm geçmek ıskencyeydi. Capcom da çareyi SE sürümünde oyunu kolaylaştırmakta buldu. Artık tüm seviyeler bir kademe aşağı düşmüş bulunuyor yani Hard seviyesi Normal, Normal de Easy olmuş. Bunun yanında bir de Gold özelliği eklenmiş. Eğer bir boss'da ölüsek, bölümün başından değil, kaldığımız yerden dövüse devam edebiliyoruz. Böylece oyun, arzulanan zorluk seviyesine inmiş bulunuyor ama maalesef PC'ye çıkan oyunumuzun daha büyük bir eksikliği var: 0 da kontrolleri.

Kontrol sorununu anlatmadan önce oyunun nasıl oynandığı anlatmalıyım. Karakterimiz Dante, kılıç sallayabiliyor, silah kullanabiliyor, ziplayabiliyor, taklalar atabiliyor, kontra atak vurabiliyor ve Devil Trigger denilen özel şeytani gücünü kullanabiliyor. İşi kompleks yapan şeye, bunların hepsini çok kısa sürede pepsede yapmak zorunda olması. Altı, yedi vuruşlu bir kombodan sonra yaratığı havaya atın, birden silahınızı çıkarıp ateş edin, yaratığa doğru ziplayın, silahınızı değiştirip hava kombolarını yapın, yere inince de –eğer yaratık hala kıyma olmadıysa– ister silahınızı ister stilinizi değiştirerek kombolara devam edin... Gördüğünüz gibi, oyunda durmak yok, combo mekanizması maksimum düzeyde. Bir de, Dante'nin altı stile ve altı silaha sahip olduğunu, her stil içinde onlara farklı hareketlerin ve kombonun bulunduğu, birçok güçlendirilebilir özel gücün olduğunu görünce, iyi ki on parmagımız var diyoruz.

Tabii bu anlattıklarım sadece gamepad'le yapılabiliyor ve maalesef PC'de, klavye üzerinde bu hareketlerin yarısını bile yapamıyoruz. El becerisiyile pek ilgili değil bu. Tuş takımları çok karmaşık ve

oyunun ilerleyen kısımlarında dakikalarca dört, beş tuşlu kombinе hareketler yapılması zorluluğu düşünürsek, oyunun tadı tuzu kalıyor. Eğer bir gamepad'ınız yoksa parmaklarınıza zaten ilk üç bölümde kramp girecek ve oyundan kurtulmak isteyecəksiniz. PES 5 bile klavyeyle daha kolay oynanabiliyor desem, sorunu özetlemiş olurum.

SARTLI TAHLİYE

Aşında kontrol sorununun dışında, oyundan uzak durulmasını gerektiren başka bir problem yok. Yüksek sek donanımlı bir PC'ye ihtiyaç duymuyor, çünkü grafikler PS2 kalitesinin biraz aşağısında. Müzikler atmosferi destekler nitelikte. Metal ve gotik tarzı müzik severler, umduklarını bulacaktır. Oyunun uzun ömürlü olduğunu da belirtiyim. Toplamda 20 bölüm ve bir bu kadar da gizli görev bulunuyor. SE ile gelen Bloody Palace var ki, tam 9999 seviyeden oluşuyor. Vergil'le de oyunu en az bir kere bitireceğimizi unutmayalım. Oyunun yeterince zengin ve geliştirilebilir olduğunu hesaba katarsak, gamepad sahibi bir oyuncu bu oyunla tatiline nokta koyabilir. Her şeyden önemlidir, oyun dünyasının en karizmatik ve en çığırın karakterlerinden biri olan Dante'yle tanışma fırsatı kaçırılmamalı. Evet, şimdi rotamızı bir diğer

Capcom efsanesi, Resident Evil 4'e çevirebiliriz. Yelkenler fora!



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Dengelemiş zorluk seviyesi.
- ✓ Vergil'le oynayabilme.
- ✓ Aksiyonun bol olması ve sıkması.
- ✓ Enfes müzikler ve ara videolar.
- ✗ Grafik ve ara video kalitesi PS2'den düşük.
- ✗ Ekran kalabalıklaşınca yavaşlamalar oluyor.
- ✗ Bu oyunu klavyeyle oynamayı düşünmeyin bile!

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

EGER PS2'NIZ YOK AMA BIR GAMEPAD'INIZ VARSA, PC VERSİYONUNU KAÇIRMAYN.

80

AUTO ASSAULT

İnternette Mad Max'çılık oynamak isteyenlere

Devasa Online oyunlarının tarladaki çiçekler gibi çoğaldığı bir zamandayız. Bol bol elf ve orc içeren ve birbirine benzeyen oyunlardan farklılaşmak isteyenler, Auto Assault gibi daha önce düşünülmemiş fikirlerle aradan sıyrılıyor. İlk bakışta Eve Online'ı andıran Auto Assault (kısaca AA) Mel Gibson'in ace-miliyik yıllarda çektiği Mad Max filmini sevener için biçilmiş kaftan.

Lineage I ve II, Guild Wars, Tabula Rasa ve City of Heroes'un sahibi gibi özellikle Güney Kore'de.twigınlar gibi oynanan oyuları yapan NC Soft'un sahibi olduğu AA, arkasında Ultima Online'ı yaratın ve uzun yıllar yürüten Richard Garriot (Lord British)'in tecrübesini hissettiyor.

ATA GEREK YOK, BENDE DÖRT ÇEKER VAR

Eve Online gibi demistim ama Auto Assault uzay yerine dünya üzerinde geçen ve uzay gemileri yerine savaş arabalarını yönettiğimiz bir bilimkurgu oyunu.

Oyunun konusunu kısaca anlatmak gereklidir: insanlar ve Mutant'lar arasında bir savaş olmuşdur. İnsanlar bu savaşta Mutant'lara karşı kullanmak üzere Biomek'leri yaratmış ve cepheye sürekli büyük başarılar elde etmiştir. Fakat bilinmedik bir sebepten dolayı insanlar Biomek'leri terk ederek yer altına inmiş ve dünyayı büyük bir bombardıman altında bırakmıştır. Bu bombardımdan yıldızlar sonra yeryüzüne çikan insanlar karşısında Mutant'ları ve ihanetlerini affetmeyen Biomek'leri bulmuştur.

Oyuna her devasa online oyunda olduğu gibi bir karakter yaratarak başlıyoruz. Bu ekranada çok fazla ayrıntıya daலamıyoruz. Hazır ırklardan ve bu ırklar için hazırlanmış kalıplardan oluşan karakterlerden birini seçebiliyoruz o kadar. Oyunda 3 ırk ve 4 farklı sınıf bulunuyor. Karakter ekranında seçtiğimiz tipin görünüşü aslında çok önemli değil çünkü oyuncu boyunca bu tipten daha çok aracımızı yöneteceğiz. Bu ekranındaki seçimler tüm oyuncuya boyunca oyuncularımıza etkileyeceğinden çok önemlidir.

Irkların kendilerine has özellikler var. Mutantlar zaman içerisinde sağlıklarını geri kazanıyor, insanlar araçlarının etrafına bir koruma kal-

Level Karnesi

- ✓ Arabalı bir devasa online olarak, türünün tek örneği.
- ✓ Kendine has savaş sistemi.
- ✓ Fizik motoru.
- ✗ Crafting sistemi kötü.
- ✗ Görevler tekdüze.
- ✗ Sunucular henüz bos.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynamabilirlik	0	1	2	3	4	5
Oyuncu Topluluğu	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

FARKLI VE KEVİFLİ BİR DEVASA
ONLINE EĞER BİLİMKGURU
SEVİYORSANIZ DENEMELİSİNİZ.

76

kanı açabiliyor ve Biomek'lerin sağlık puanları daha yüksek.

Sınıf seçimi ise her ırkta farklı isimlerde olsa insanlara göre anlatığımızda Commando, Bounty Hunter, Engineer ve Lieutenant olarak dörde ayrılır. Her RYO sevenin bildiği savaşçı, hırsız, sıfacı, büyüğü sınıflarına denk gelen bu sınıflar arasında özellikle Commando kendi kendine yetebilen ve tek kişilik görevleri rahatlıkla yerine getirebilecek tek sınıf.

KENDİMİ OYUNA ATTIM

Bu sıkıcı ama gereklî ayrıntıları geçip kendinizi oyuna attığınızda ise ilk aracınızı kontrolünü ele alabiliyorsunuz. Oyunun başında sizi isındırmak ve biraz tecrübe puanı kazandırmak için hazırlanan bölümü oynamaya girişiyorsunuz. Dilerseniz Logout olup gene Login olarak bu bölümü es geçebilirsiniz. Ama oyuna alışmak için oynamanızı tavsiye ederim. Size görev vermek için etrafta so-pa gibi duran NPC'lere aracınızı yaklaştırp yalnızca konuşma balonlarından oluşan (seslendirme yok) görevleri okuyabilirsiniz. Görevi aldıktan sonra haritanızda çikan okları sırasıyla takip ederek görev yerini rahatlıkla bulabiliyorsunuz. Bu arada motor sesinin keyifli mirıldanmasına kulak vermenizi tavsiye ederim. Silahlarınızı da bol bol ateşleyebilirsiniz, nasilsa mermiler bedava. Başlangıçta iki silahınız var. Her ikisinin de menzilini aracınızı önünden bulunan yeşil konik çizgilerden anlayabilirsiniz. Silahlardan birisi taretli ve hedefe kilitlenebiliyorken öteki sabit ve yanlışca öne atış edebiliyor. Tabii ki sabit ve hedefi tutturması daha zor olan daha çok zarar veriyor.

Siz de benim gibi sabırsızsanız kendinizi hemen araziye atmak isteyeciksiniz. İlk araziye çıktığında karşımıda rakip olarak yalnızca arabaları bulacağımı düşünüyordum ama araçlar dışında bir sürü şeyle karşılaştım. Dost üsler, düşman bölgeleri, piyadeler, yaratıklar, engebeli bir arazi yapısı, su birikintileri, radyasyon, bitkiler, yıkıntılar vs vs. Üstelik hepsiyle bir şekilde etkileşime girmeniz ve bir seyler elde etmeniz mümkün.

ARABALI DEVASA ONLINE FPS

Auto Assault'u diğer oyunlardan konusu dışında ayıran bir özelliği daha var. Oyunuda savaşlar tipik bir FPS gibi sizin el becerinize dayanıyor. Aracınızı üzerinde bulunan üç silah slotundan iki tanesini, menzili içerisindeki düşmanlara bizzat siz nişan alarak ateş etmelisiniz. Eh, haliyle de yalnızca ileri ve geriye gidebilen ve yanlara kayamayan bir arabada bunu yapmak çok kolay değil. Hele hele rakipleriniz de yerlerinde sabit duruyorsa daha da zor oluyor. Allah'tan rakiplerinize çarparak da zarar verebiliyorsunuz. Özellikle piyadelerle ateş etmek yerine kafadan dalmanızı tavsiye ederim. Böylece hem hepsiniz daha hızlı ve kolayca temizleyebiliyorsunuz hem de kısa sürede çok düşman öldürdüğünüz oyunun size verdiği %5 fazladan bonus tecrübe puanını (Killing Spree) kazanabiliyorsunuz. Ayrıca artistik haraketler yaptığınızda, tipki yarış oyunlarında olduğu gibi, sizi tebrik eden mesajlarla karşılaşıyorsunuz. Bu tip ayrıntılar oyunu oldukça keyifli kılıyor.

Arazinin yapısı çatışmanıza bire bir etki ederek devrilmenize yada bir engele çarpmaya sebep olabiliyor. Eğer ölürseniz merak etmeyin. Ölümün hiç bir cezası yok. Bir uçak gelip sizi alır ve en yakın üsse götürüyor. Burada iyileşip yeniden oyuna girebiliyorsunuz.

Görevleri üslerde ve şehirlerde bulunan NPC'lerden aliyorsunuz. Görevler standart "Şu ka-

dar sayıda şu yaratıkta öldür veya şu yaratıkları kesersen içinden bu düşer" tarzı. Bir görevde gitmeden önce etraftaki görevlerin tümünü almanızı tavsiye ederim. Çünkü birbirleriyle örtüşebiliyorlar. Yani bir görev yaratıklardan belli bir sayıda kesmek olurken, bir diğeri o yaratıkta düşen hammaddeleri toplamak olabiliyor.

ÜRETİM

Auto Assault'ta bir seyler üretmek istiyorsanız, sabır küpü olmalısınız. Çünkü hersey öldürüldüğünüz düşmanlardan, yok ettiğiniz kutu veya arabalardan ve yıkığınız binalardan düşüyor. Bir İngiliz anahtarının bile NPC'lerde satılmaması çok gicik bir durum. Herşeyin illaki düşmanlarınızdan düşmesi gereği oyunda bir sey üretmek için önce elinizdeki bir eşyayı parçalarına ayıranız. Böylece bu eşyayı yapmak için gereken maddeleri görebiliyorsunuz. 0 maddeyi bulup üretim yaptıktan sonra da bunu tekrarlamalısınız. Aksi taktirde ürettiğiniz maddeyi nasıl ürettiğinizi öğrenip "ezberinize aldığıınız" üretim şeklini unutabiliyorsunuz! Yani tarif listeninden siliniyor. Bir sey üretmek için, onu üretebileceğiniz fabrikaya gitmeniz gereklidir. Fakat bu fabrikanın içine girmeniz gerekmeyecek. Yanında durmanız yetərli. Bu son derece mantıksız bir üretim şekli ama ne yapalım, Auto Assault'ta sistem böyle işliyor.

Büyük oyun haritasının tam ortasında bulunan alan PvP (Player vs. Player) alanı. Açıkçası pek deyemedim çünkü yüksek LEVEL'ilar beni gitir gitir yedi. Her ne kadar sürücülük yeteneğiniz işe yarasa da, sizden üstün olanlara bir çıkış dahil atamıyorsunuz.

GÖRSEK, DUYSAK

AA'nın grafikleri orta seviyede, sesleri ise çok parlak değil. NPC'lerin sizinle yalnızca yazıyla anlaşması çok monoton. Fakat savaşmak çok eğlenceli. Eh oyunun başında da savaştığınıza göre, önemli olan bu değil mi? Yine de görevler yaratıcılıktan uzak ve sizi havaya sokmuyor. Henüz oyunu oynayan az sayıda oyuncu bulunduğu için iş sunucu yazısı yazdım şu sıralarda birleş-

ti-
ıldı ve artık
dünyadaki tüm
oyuncular tek su-
nu üzerinde
oynamaya başla-
di. Artık oyuna
girince sase süre-
cek daha çok rakip bu-
luyorsunuz ki bu güzel bir
sey.

Auto Assault ortalamanın üs-
tünde ve eğlenceli bir oyun. Fakat
bir çok da eksiki var. Birisi çırıp "bu
oyun henüz Beta aşamasında" dese
inanabilirdim. Eğer eksikleri kapa-
tılırsa ve oyun daha kalabalık hale
gelirse, oyunun büyük boss'larını
indirmek için amaçlanan konvoylar
(yani gruplar) daha kolay oluştur-
lur ve oyun daha keyifli olabilir. Şu
anda ise WoW gibi, Guild Wars gibi
abilerin yanında biraz cereza niye-
tine oynanıyor.



Burak Akmenek akmenek@level.com.tr



DENEMEDEN ALMAYIN

Benzeri olma-
yan bir devasa
online oyun
Auto Assault
ve onu merak
ediyorsunuz.
Ama satın alıp
almamak konusunda şü-
hede kaldınız.
Daha fazla merak etmenize gerek
yok, çünkü NC Soft ile birlikte, önü-
müzdeki ay Auto Assault'un da 14
gündük deneme sürümünü sizlere
veriyoruz. World of Warcraft'tan
kendinizi kurtarabilirseniz, benzeri
olmayan bu DVO'yu gelecek ay LE-
VEL'1 aldiğinizda deneyebiliyorsunuz.



Şehir Kurma Stratejisi



GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

Ne olacak bu Roma'nın hali?

Zaman zaman şu soru takılıyor akıma: Çocukluğu 80'ler ve sonrasında geçmiş nesiller, tarihte nasıl bir iz bırakacaklar? Nesil edebiyatı yapmaktan hiç hoşlanmam aslında, ama Save/Load kültürüyle yoğunlaşmış olan bizler neleri farklı yapıyoruz ve neleri farklı yapacağız, bunu cidden çok merak ediyorum. 20-30 sene sonra uzman gözler geçmiş'e baktığında, 80'lerin yarattığı bir kırılma görebilecekler mi? Mesela savaşlardaki ölüm sayısı artmış olabilir mi, genç askerler, "nasıl olsa Quicksave yaptım..." diye düşünerek Rambo'culuk oynuyorlar mıdır acaba? Ya da tersine, Battlefield tarzı oyunlar sayesinde herkes savaş alanında nasıl davranışacağını öğrenmiş olabilir mi? Oyun, sadece oyun mu gerçeğten? Ekranlardan beyinlere pompalanan bu kadar çok ve çeşitli deneyim, insanlığı gerçek pratiklerden, yaşamın kendisinden soğutmayor mu? Bilgisayarlarımızdaki hayat simülasyonları, simüle edilmiş hayatlara dönüsecek mi?

Bunları düşünüyorum işte, başladığım noktadan uzaklaşan zihnim beni farklı noktalara savuruyor. Sonra, Word dokümanını açarken akıma takılan ilk soruya geliyorum tekrar: Bir şehir planlamacısı Glory Of The Roman Empire oynarsa, o kişinin planlayacağı şehirden bir hayır gelir mi?

İNTİHAL GÜNAHTIR

Glory hakkında tek bir resim görmüş olan herhangi birisi, bu yazda mutlaka gelecek olan bir isim olduğunu tahmin etmiştir: Caesar. Impressions Games'in harika serisinin (devam oyunları Pharaoh ve Zeus'u da正在说...) şehir kurma stratejilerinin arasında her zaman çok özel bir yeri vardı ve daha da iyisi çıkmadı su zamana kadar. Sene sonunda Caesar 4'ün çıkışının açıklanması, bu seride aşık olan bünyemi sevince boğmuştu ki, hiç beklemedigim bir sürprizle karşılaştım: Glory of The Roman Empire.

Oyun, Caesar'la tamamen aynı temel üstünde yükseliyor ve çok benzer bir gelişim yolu izliyor. Roma İmparatorluğu'nun bir valisi olarak, görevlendirildiğimiz şehrin yönetimi elimize alıyoruz, ve büyük küçük bütün problemleriyle ilgilenip, şehrimizi geliştirmeye, büyütmeye, vatandaşlarımızı

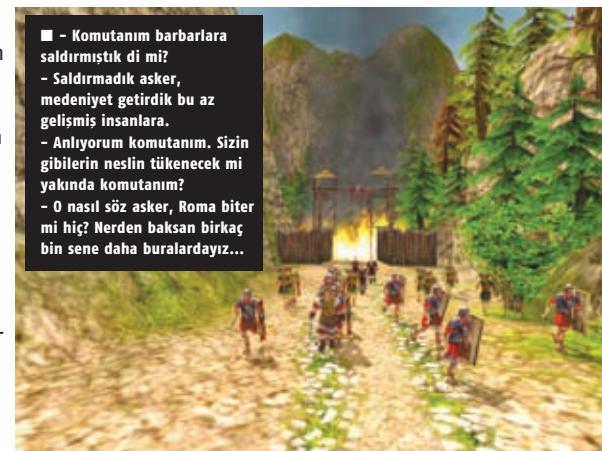
mutlu etmeye uğraşıyoruz. Kolay gözükmediginin farkındayım. İnsanoğlu, buldukça bunayan bir tür olduğu için, bir yöneticinin yapacağı hiçbir şey yeterli değildir.

Oyunun mantığı söyle işliyor: Henüz yeni kurulan köyünüze bir ev yapıyorsunuz. Ev, nüfus demek; nüfus ise aç ve işsiz insan... 0 insanların hem çalışırmalı, hem de doyurmalısınız. Bunun için yaptığınız üretim binaları nüfusla oranlı olmalı ki, şehrınız 'işçisizlik' sorunuyla karşı karşıya kalmasın –ki sizi temin ederim, be-

■ Şehrinizin bir dünya problemi var ama biz "barbar"lara saldırıyoruz.



- - Komutanım barbarlara saldırmışık mı?
- Saldırmadık asker, medeniyet getirdik bu az gelişmiş insanlara.
- Anlıyorum komutanım. Sizin gibililerin neslin tükenecək mi yakında komutanım?
- O nasıl asker, Roma biter mi hic? Nereden baksan birkaç bin sene daha buralardayız...



■ Ortada toplanmış kitle, isyan bayrağını çekmiş vatandaşlarınız. İsyancılar en büyük düşman, yangın...



bek ölüm oranlarının yüksek olduğu, ölümün erken uğradığı antik çağ insanı için, işsizlik, işsizlikten çok daha büyük bir problem-. Vatandaşlarınızın ekmek ve kıyafet gibi birincil ihtiyaçları yerine getirilince, temin etmesi daha zor isteklerle geliyorlar karşınıza. Ve her yeni istek, yeni planlalar gerektiriyor.

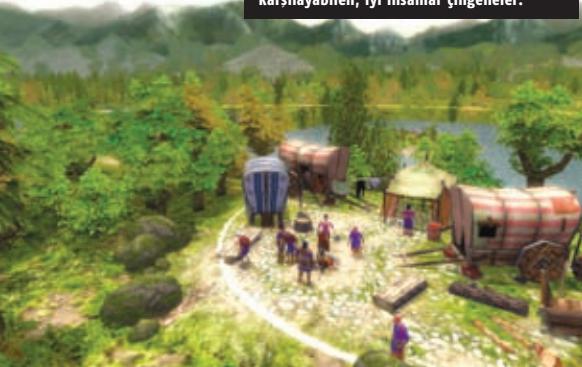
Caesar serisinden farklı olarak, Glory'de cinsiyetler arası işbölümü var. Bazı işleri sadece erkekler, bazılarını ise sadece kadınlar yapabiliyor. Town Hall'unuzdan aldığıınız işsiz kadın, işsiz erkek ve işsiz iş bilgilerini doğru yorumlamalı, şehrinizi bu bilgilerin işığında büyütmelisiniz.

Planlama yaparken dikkat edilmesi gereken bir diğer önemli konu da ulaşılabilirlik. Bir şehirde üretim ne kadar çok olursa olsun, üretilen mallar belli bölgelere götürülemiyorsa, insanlar mutsuz olacaktır. Malların transferi için en önemli aracınız Warehouse'lar. Warehouse'lar, üretilenlerin saklandığı depolar bildiğiniz gibi. Ama Glory'de yeni bir işlev kazanmışlar. Şöyled ki, bir Warehouse'da depolanan her ürün, şehrinizin diğer bütün Warehouse'larda da aynı anda ulaşılabilir hale geliyor. Bunun gerçekçilikle bir alakası yok elbette, ama oynanışı çeşitlendiren, biraz da kolaylaştıran bir fikir, doğrusu da iyi çalışıyor. Bunlar dışında, Marketplace'ler ve Tavern'lerin de, ürünlerin dağıtımlı konusunda hayatı rolleri var.

PASTİSİ İSE SEVERİZ

İş dönüp dolaşıp kaynak yönetimine geliyor. Şehrinizi kurarken hangi kaynaklara sahip olduğunuzu görmeli, buna göre önem sırası belirlemelisiniz. Düşünmeniz gereken bir konu da, şehrin uzun vadeli durumu. Şehrin nereye doğru gelişeceğini üç aşağı beş yukarı tahmin etmeli, altyapısı buna göre kurmalarınız. Glory'de farklı sınıflarda evler var. Bir mahallenin prestij seviyesi yükseldikçe, oradaki evler de sınıf atlıyorlar. Her sınıfın belli istekleri var, o istekler karşılanmazsa isyan ediyorlar. Bir

■ Haritada bulunması muhtemel bir grup da çingeneler. Yakın bölgelerin sarap ihtiyacını karşılayabilecek, iyi insanlar çingeneler.



mahallenin prestij seviyesini (anıtlar yaparak) yükseltmeden önce, o seviyenin gerektirdiği ihtiyaçları karşılayabildiğiniz konusunda emin olun. Uzmanlık alanları yaratın, bir bölge yiyecek ve giysi üretirken, bir bölgede tapınaklar, akademiler, tiyatrolar olsun. Ancak üretiminiz yüksek seviyeerdeyse ve ulaşım problemleriniz yoksa, esit bir şehir kurma imkanınız olabilir.

Glory'i Caesar serisinden ayıran bir önemli özellik de, köleler ve özgür vatandaşlar arasındaki farkın altının çizilmesi olmuş. Yaptığınız evlerde, özgür Roma vatandaşları oturuyor. Bütün işyerlerinde bu insanlar çalışıyor. Bir de o işyerlerini inşa eden, üretilen malları taşıyan köleler var. Kölelik Roma'da üretimin en önemli ayağıydı, Glory'de bu konuda oldukça gerçekçi. On tanesi 20 altına alınabilen köleler, Slave Hut'lar sayesinde şehrin farklı bölgelerinde görevlendirilebiliyorlar.

NEPTUNE TAPINAĞI'NDA BAYRAM SABAHİ

Glory'nin çok çok güzel gözükene bir oyun olduğunu söylememeliyim. Oyun tamamen 3D hazırlanmış, ama yine de Caesar serisinin sevimliliğini, hatta daha da fazlasını taşımayı beceriyor. Grafik konusunda eleştirilebileceğim tek nokta, bazı binaların fena halde birbirlerine benzemeleri, ama bu da şehirlerin verdiği canlılık hissini ortadan kaldırıramıyor. Eğer bir firna zoom in yaparsanız, ekmeğin yapımının bütün evrelerini, hamurun yoğunluşunu, şekil verilişini (Romalılar Ramazan pidesi yiyecekleri), firna atılışını, firndan çıkışlığını, bir müşterinin gelip onu alışını seyredebiliyorsunuz. Şehirde anlamsız hareket eden hiç kimse yok, herhangi birinin bütün günde yaptığı izleyebilirsiniz. Gün demişken, oyunda saatin ilerlediğini, güneşin doğduğunu ve battığını, renklerin birbir sekle girdiğini, suyun üstünde harika görüntüler yarattığını, kendi şehrinize bakarken güzellikten ağlayacağınızı da belirteyim. (Ben ağlıyorum. Ben Roger Waters'tan beri her seye ağlıyorum. "Bana her şey



seni, hatırlıyor!!!!")

Glory'de grafiğe gösterilen özen, maalesef ses ve müziğe gösterilmemiş. Vasat, hatta bazen cansızca hale gelen müzikerin yanında, oldukça zayıf seslendirmeleri var oyunun. Ben ki hala Caesar'in "There's work for everyone who wants some" lafını hatırlıyorum, Glory'nin sesi çıkmayan adamlarına sınır oldum.

CAESAR'IN HAKKI ROMA'YA

Sonuç olarak, oyunun en büyük avantajı da dezavantajı da Caesar'a çok benzemesi. Sanki ayrı bir oyun değilmiş de, bir serinin devamımı gibi bakıyar insan Glory'e, o zaman da, "daha önceki oyunlarda olup da bu oyunda olmayan" öğeleri sorguluyor. Diplomasının ve Roma'yla ilişkilerin olmaması, kendinizi büyük bir resmin parçası gibi hissetmenizi zorlaştırıyor biraz. Yine de, kendi çapında küçük bir resim olmak, Glory'nin çok iyi becerdiği bir şey, şehir kurmak ve yönetmek çok keyifli. Bunu akılda tutmalı ve Glory'i bузlu kola niyetine oynamalı Caesar 4 gelene kadar.



Mehmet Kentel
mehmet@level.com.tr



Level Karnesi

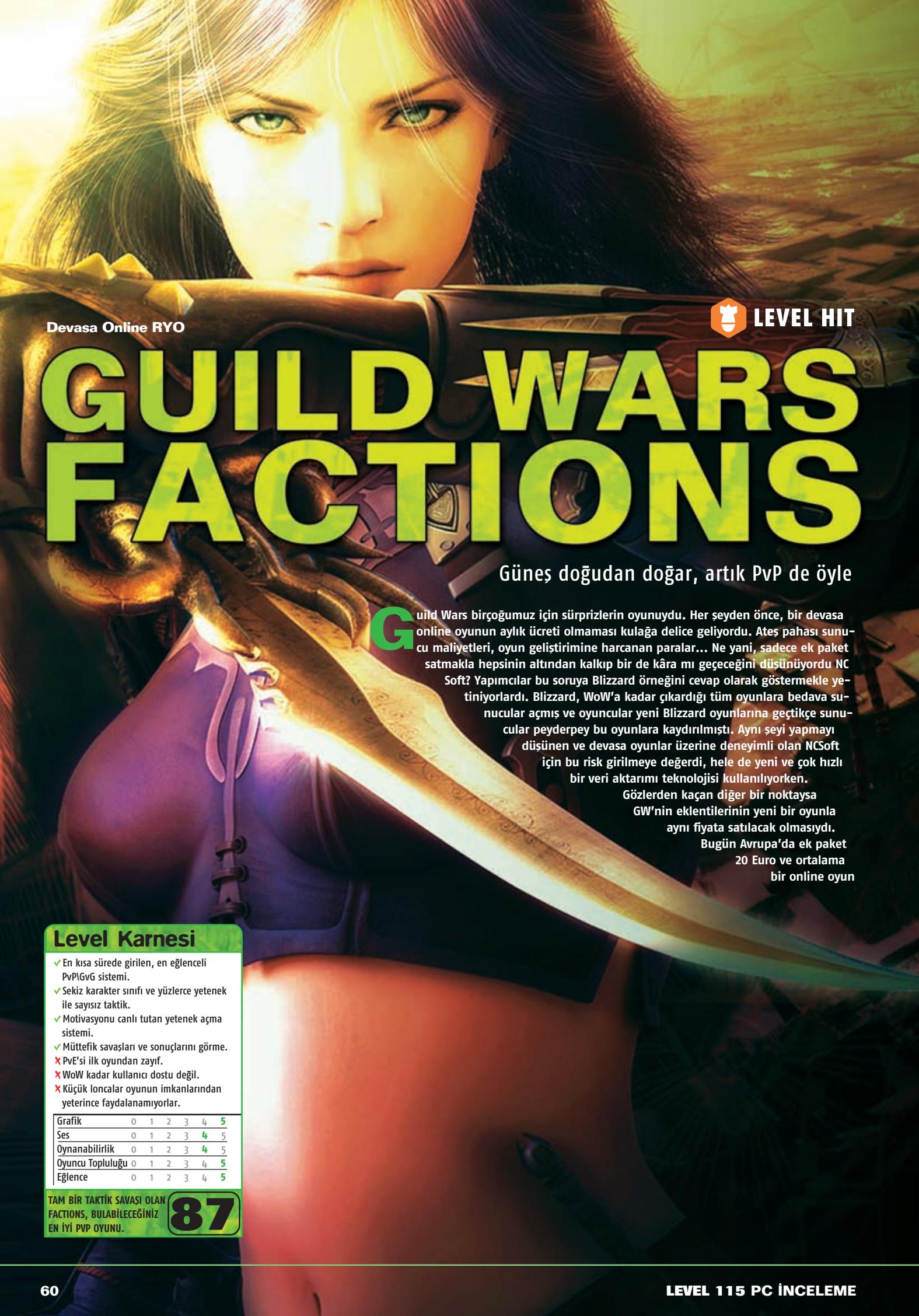
- ✓ Caesar ruhunu taşıyan bir oyun.
- ✓ Çok sevimli ve detaylı grafikler, canlı bir şehir atmosferi.
- ✓ Detaylı mikro yönetim.
- ✓ Çok kolay ve sade bir arayüz.
- ✗ Başka bir firmannın yaptığı, lisanssız bir devam oyunu gibi. Orijinal bir fikir tasımıyor
- ✗ Dışarıyla etkileşim yok denenecek kadar az.
- ✗ Bina tasarımları çok iyi değil.
- ✗ Ses ve müzik çok zayıf.

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

CAESAR 4 GELENE
KADAR OYNAMABİLİTESİ
SÜRECEK.

80



A large, dramatic photograph of a female character from the game. She has long, dark hair and intense green eyes. She is wearing a purple leather vest over a white shirt and a blue skirt. Her right hand is resting on a large, ornate sword hilt that spans most of the width of the page. The background is a bright, glowing landscape.

Devasa Online RYO



LEVEL HIT

GUILD WARS FACTIONS

Güneş doğudan doğar, artık PvP de öyle

Guild Wars birçoğumuz için sürprizlerin oyunuydu. Her şeyden önce, bir devasa online oyunun aylık ücreti olmaması kulağa delice geliyordu. Ateş pahası sunucu maliyetleri, oyun geliştirimine harcanan paralar... Ne yani, sadece ek paket satmakla hepsinin altından kalkıp bir de kâra mı geçeceğini düşünüyordu NC Soft? Yapımcılar bu soruya Blizzard örneğini cevap olarak göstermekle yetinmişlerdi. Blizzard, WoW'a kadar çıkardığı tüm oyunlara bedava sunucular açmış ve oyuncular yeni Blizzard oyunlarına geçtikçe sunucular peyderpey bu oyunlara kaydırılmıştı. Aynı şeyi yapmayı düşünen ve devasa oyunlar üzerine deneyimli olan NCSoft için bu risk girmeye değerdi, hele de yeni ve çok hızlı bir veri aktarımı teknolojisi kullanılıyordu.

Gözlerden kaçan diğer bir noktaya GW'nın eklentilerinin yeni bir oyunla aynı fiyatla satılacak olmasıydı. Bugün Avrupa'da ek paket 20 Euro ve ortalama bir online oyun

Level Karnesi

- ✓ En kısa sürede girilen, en eğlenceli PvP/GvG sistemi.
- ✓ Sekiz karakter sınıfı ve yüzlerce yetenek ile sizsiz taktik.
- ✓ Motivasyonu canlı tutan yetenek açma sistemi.
- ✓ Müttefik savaşları ve sonuçlarını görme.
- ✗ PvE'si ilk oyunдан zayıf.
- ✗ WoW kadar kullanıcı dostu değil.
- ✗ Küçük londalar oyunun imkanlarından yeterince faydalananıyorlar.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Dynamiklilik	0	1	2	3	4	5
Oyuncu Topluluğu	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

TAM BİR TAKTİK SAVAŞI OLAN
FACTIONS, BULABİLECEĞİNİZ
EN İYİ PVP OYUNU.

87



40 Euro'ya satılırken, Factions'un fiyatının 45 Euro olması, yapımcıların nereden para kazanacaklarını iyi bildiğini gösteriyor.

GW'nin başarısını yalnızca ücretsiz olmasına bağılsak günahını almış, yetim hakkı yemiş gibi oluruz. Oyun motoru son derece yetenekliydi ve en güzel haliyle bile hemen her PC'de çalışıyordu. Asıl güzelliği ise 6 farklı sınıf ve yüzlerce yetenekten oluşan kombinasyonlarla tam bir taktik ve PvP cenneti olmasydı. Tüm bunları yan yana koyduğumuzda WoW fırtınası 6 milyon satışa ulaşırken, 2 milyonluk Guild Wars, ona en sıkı rakip oldu. Aksi takdirde Guild Wars'un 2005'in en iyileri liste-sinde WoW'a aynı koltuğa (kanepe?) oturmasına izin verir miydik?

Yapımcı ArenaNet GW'ye başlarken, bol ek paket çıkartmayı ve her pakette farklı dünya kültürlerinden ve mitoslarından esinlenmeyi planlamış. Bu yüzden ilk Guild Wars'un Tyria kıtasının karanlık Orta Çağ Avrupa'sından sonra seri Cantha'da Uzak Doğu mitoslarıyla devam ediyor. Oyun karakterleri, mimaris ve müzükleriyle bir Uzak Doğu esanesinde olduğumuz hissini veriyor. Bu arada belirtmemde fayda var: Factions, Guild Wars: Prophecies (ana oyun artık bu isimle anılıyor) olmadan tek başına kurulup oynanabiliyor. Factions'in oyun mantığı birkaç ana farkı dışında GW ile tamamen aynı olduğundan kapsamlı bir GW özetiyle devam ediyorum.

BUILD'INI BELİRLE, ÖYLE GEL

GW'ye Role Playing veya PvP modlarından birini seçerek başlıyoruz. RP karakterini PvP'ye sokabilmemize rağmen PvP karakteri ile RP'ye giremiyoruz. RP'ye bir sınıf seçerek Level 1 olarak başlıyor, şehirler arasında dolaşarak aldığımız görevleri diğer oyuncularla beraber tamamlıyoruz. Şehirlerin dışına adınızı atar atmadan, bulunduğunuz bölgenin size özel bir kopyası (Instance) oluşturulduğundan, dış bölgelerde yabancıya rastlamıyoruz. Bunun kötü tarafı şu ki, GW'nin Invite (davet) sistemi WoW'daki gibi işlemmediğinden Instance'in ortalarında biri sizi bırakıp giderse yerine birini getiremiyorsunuz.

Bir sehere ilk gidişimizde haritada yerini alıyor ve bundan sonrası yolculuk için haritadan buraya

Factions'un yeni sınıflarında ve yaratıklarında bir Uzak Doğu havası hakim. Örneğin buradaki yaratığın altı gözü de çokik.



Factions'un 12 kişilik elit görevleri GW'ye göre daha zor ve uzun süreli oluyor. Fakat karşılığı da buna göre oluyor. Görevleri ne kadar kısa sürede tamamlaysanız o kadar fazla ödül ve XP kazanacaksınız.

tıklamak yeterli oluyor ve ulaşımı saçıma sapan zamanlar harcamıyoruz. Görevleri tamamladıkça alınan puanlar ile Trainer'lardan ilgili (her sınıfda 75 adet) yetenekleri satın alıyoruz. Bir kez açılan yetenek bundan sonra açacağımız tüm PvP sınıfları için de açılmış oluyor. Zira RP'nin asıl amacı gerekli yetenekleri açmak.

Oyun ilerledikçe karakterimiz ikinci bir meslek daha öğreniyor. Bu nedenle oyunu başlamadan önce oyun tarzımıza göre bir ikili düşünmemiz iyi olur. Her sınıf sadece birinci olarak seçildi mi aktif olan yetenekler içerdiginden, seçimde buna da dikkat ediyoruz.

Oyunda aksiyona girmeden önce Build'imizi belirliyoruz. Bir dakika, "Build" nedir? GW'de meslek başına farklı yetenek ağaçları bulunuyor, örneğin Necromancer'in kan veya ölüm büyülerini üzerine uzmanlaşabilmesi gibi. GW'de karakter başına 2 meslek seçildiğinden yete-

GÖKER İLE TEKE TÜK

S: Factions'u oynayabilmek için Guild Wars almak zorunda mıymış?

C: Hayır, Factions tek başına kurulup oynanabiliyor.

S: Peki GW'siz Factions ile ne yaparım, ne yapamam?

C: Ana oyundaki PvE bölgelerine gidemez, yalnızca Factions'un PvE topraklarına girebilirsin. Yenileri dahil tüm sınıflar ile karakter açabilirsin, her türlü PvP\GvG'ye girebilirsin.

S: Buna da aylık ücret ödemiyorum değil mi?

C: Evet, Factions'in da aylık ücreti yok.

S: Devasa online oyunlara ayıracak fazla zamanım yok. Factions'a bulaşayım mı?

C: Türü seviyorsan kaçırm别. İnternete bağlandıktan sonra Random Arena'ya girmen 30 saniye alıyor. Vaktin yoksa 2 el oynar, gidersin. Zamanla biriken Factions puanları bir Build kurar GvG'ye gidersin. Aylık ödeme olmadığı için yoğun bir dönemde oynamayıp, sonra devam edebilirsin. Zaten hesap açtırmak, doldurmak gibi seylerde de uğraşmayaçaksın.

S: Bende GW var. Ama Factions'ı dükkanlarda bulamadım. Factions'u nasıl ekleyebilirim?

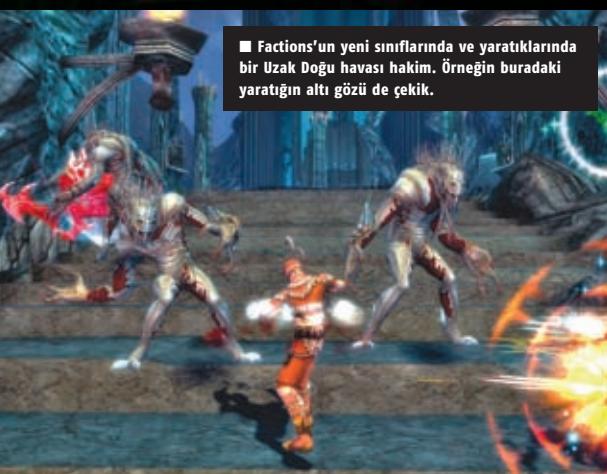
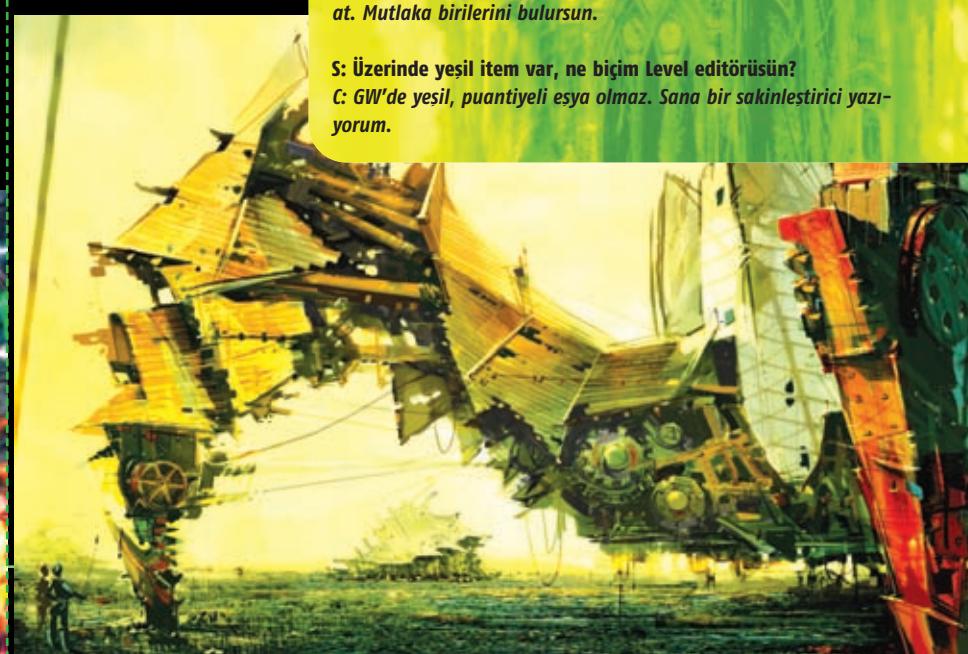
C: PlayNC'nin sitesine gir. Hesap ayarlarından yeni bir oyun eklemeye gel. Burada CD Key'ini girerek Factions'u GW hesabına ekle. Eklediğinde GW hesabına iki yeni karakter slotu da eklenecek.

S: Oyunu aldım. Beraber oynayacak Türk oyuncular arıyorum.

C: Level, Paticik gibi oyun forumlarında MMORPG başlıklarına göz at. Mutlaka birilerini bulursun.

S: Üzerinde yeşil item var, ne biçim Level editörüsün?

C: GW'de yeşil, puanlı esya olmaz. Sana bir sakinleştirici yazıyorum.





■ Assassin oynayacaksınız arkadan vurmaya hazır olacağınız. Hayır, bunun etik olduğunu söylemedik.



nek sayısı iki katına çıkıyor. İşin piş naktası şurada: Her Instance'a girişte yeteneklerimizden yalnızca 8'ini yanımıza alabiliyoruz. Şehirler dışında yetenek değişimi mümkün değil. Yeteneklerden oluşturululan bu 8'liye Build deniyor (Magic the Gathering desteleri gibi). Açıcağımız yeteneklere ve Build'imize takım arkadaşlarına ve oyunda alaçığınız role göre karar veriyoruz. Örneğin takımda 2 tane Monk varsa birisinin hasar veren büyülerle donanması iyi olacaktır. RP'deki eşyaların geliştirilmesi için başka eşyaları Salvage Tool yardımı ile parçalıyor ve çikan madenler ile NPC'lerde istedigimiz esyayı geliştirmiyoruz.

HİC YAPAY ZEKÂYLA PvP BİR OLUR MU?

PvP modunda başlangıçtan iki meslek seçerek üst sınır olan Level 20 bir karakter oluşturuyoruz. Karakteri oluştururken yetenek puanlarını gelişmek istediğimiz yetenek dalına veriyor, eşyalarımızı da buna göre seçiyoruz. GW'nın PvP bölümünde farming ve para olmadığından herkes eşit şartlarda çalışıyor. Tek farkla: RP'de ağızınız yetenekler dışındaki tüm yetenekler kapalı. PvP'de savaş alanlarına girdikçe ve başarılı oldukça puanlar kazanacak ve bu puanlar ile yeni yetenekler satın alacaksınız. Bu yetenekler tüm hesabınız için geçerli olduğundan bundan sonra hangi karakteri açarsanız açın, daha önce satın aldığınız yetenekler açık gelecek.

Oyundaki savaş alanları adalara (Battle Isle) dağılmış durumda. Bunlardan Random'da rastgele oluşturulan bir takımla maçlar yapılıyor ve oyuna girmek 20 saniye alıyor. Team'de istediğimiz oyuncularla dengeli bir takım kurup rastgele are-

nalarda karşılaşıyoruz. Burada başarılı oldukça kazanılan Faction puanları yeteneklere yatırılıyor. Oyun başına yaklaşık 150 Faction puanı aldığımda, bir yeteneğin 1000, Build'inize sadece bir tane katabileceğiniz elit yeteneğin 3000 Faction puanı olduğunu düşündüğümüzde, GW'yi aylarca oynadığınızda bile açacak birşeyler ve deneyecek farklı taktikler olacaktır.

Diğer savaş alanı Hall of Heroes'da kurduğunuz 8 kişilik bir takımla NPC'lerle bir örümcek oyuyor ve kazandığınız takdirde dünyanın her yerinden takımlara karşılaşorsunuz. Buradaki başarılarınızla Fame kazanıyor ve Rank atlıyorsunuz. Bu da sizin ne kadar iyi ve deneyimli bir oyuncu olduğunuzu gösteriyor. Hall of Heroes'a girdiğinizde "Ben Rank 5'im beni alın!", "Rank 4 takıma E-Surger" şeklinde bağırın oyuncular göreveksiniz. (E-Surger rakibin enerjisini sıfırlayan bir Mesmer Build'ıdır. Bu tür kısaltmalara oynadıkça alışacaksınız.)

Bundan sonrası loncanızı ve size kalmış. GvG'de loncanızın oynayacağı taktige göre ihtiyaç olan ikili meslekler ve Build'leri belirlenir, bu yetenekleri açmış olan ve görevini yerine getirebilecek oyuncular bir araya gelir. Unutmadan: Oyun sırasında en son oynanan GvG'leri istediginiz kamera açısından izleyebiliyorsunuz. Karşılaşmayı oynayan oyuncuların gözünden de izleyebildiğiniz için başarılı bir takımı iyi izleyerek taktiklerini öğrenmek mümkün.

TOTEMLER TATİLDE, SPIRIT'LER MESAİDE

Factions yukarıda yazdığım her şeyi içeriyor ve oyun modeli bunalardan oluşuyor. Gelelim Factions'un Prophecies'e eklediklerine.

Factions iki yeni sınıfı, Assassin ve Ritualist ile beraber ge-

liyor. Assassin birbirine bağlı zincir yetenekleriyle birkaç hareketle hızla öldüren, dikkat edilmemez aynı hızla ölen bir sınıf. RogueNinja karşıtı karakter güzel vurkaçlar ve bitirici hareketler yapabiliyor. Anahtar nokta tank olmadığını bilmeniz ve tam anlamıyla "hin" olmanız. Ritualist gerçek bir destek sınıfı. Samanızm büyüğüyle yardımına hareketsiz ruhlar çağrıbiliyor ve yandaşlarını iyileştirebiliyor. Savas alanında belli bir süre kalan ruhlar düşmana direkt hasar verebiliyor, hasarları kendi üstüne alabiliyor ve çeşitli buff/debuff'lar yapabiliyorlar. Aslında ruhlar için WoW totemlerinin muadili diyebiliriz. Bu haliyle işini iyi yapan bir Ritualist GvG'lerde göz bebeği olabilir. Factions'da bu iki sınıf dışında önceki 6 sınıf da (Mesmer, Monk, Elementalist, Necromancer, Ranger, Warrior ve Ranger) yer aldığından bu sınıflarla oluşturulabilecek karakter sayısı ve uygulanabilecek taktik sayısı katlanıyor. Yeni sınıflar Cantha bazı olduğuundan Prophecies'e sahipseniz Cantha'da bir karakter açarak gemiyle Tyria'ya geçirebilirsiniz.

TARAFSIZ NE MAÇ İZLENİR, NE DE OYUN OYNANIR

Yeni kitamız Cantha'da asırlardır savaş halinde olan iki ırk, Kurzick ve Luxon'lar bulunuyor. Factions'ın görevlerini tamamlarken bu iki milleti tanıyor ve loncanızın da seçimine göre bir tanesinin yanında yer alırsınız. Oyun bundan sonra daha da eğlenceli oluyor. Çünkü görevlerin bir kısmında rakip fraksiyonu sezen oyuncularla karşılaşıyoruz. Bu görevlerde rakibin kalesini veya elindeki madenleri ele geçirmeye çalışıyoruz. Ardı ardına yapılan çarpışmaların sonucuna göre kazanan taraf rakibin sınır karakolunu (outpost) ele geçiriyor. Toprak değişimleri oyun haritasından canlı olarak izlenebiliyor. Savaş kazanan taraf toprağın dışında bir miktar maden ve Facton puanı da ediniyor. Bu puanları kendiniz kullanabileceğiniz gibi loncanızın ortak havuzuna aktarabilirsiniz.

Factions'un bir diğer farkı ise lonclar arasında Alliance (müttefiklik) anlaşmalarının yapılabilmesi. Müttefikler tarafı oldukları fraksiyon (Kurzick/Luxon) için rakip müttefiklerle karşılaşıyorlar ve birinin aldığı sonuc diğerini de etkiliyor. Örneğin müttefik loncalardan A başarılı sonuçlarla düşman topraklarına doğru ilerlerken, B loncası başarısız oyuncular sonrasında kendini gerilemiş durumda, saldırısında bulabilir.

Savunma savaşları iki kademe halinde gerçekleştiriliyor. İki kademenin de kaybedilmesi halinde isgalci toprağı ele geçiriyorlar. 18 toprak parçasındaki muhabereler farklı müttefikler ve sayısız lonca arasında sürtüğünden bir fraksiyonun tamamen üstünük kurması mümkün değil.

BU OYUN ALINIR

Factions'un müzikleri yine Jeremy Soule imzası taşıyor. Guild Wars'un grafikleri, büyü efektleri ve özellikle karakter çizimleri harikaydı. Factions da haliyle bu sıfatlara sahip. Başarılı oyun motoru sayesinde baba bir PC ile, zayıf bir PC arasındaki fark yalnızca görüntü ve yükleme süresi oluyor.

Factions'da oyuncuya rahatsız edebilecek tek nokta RP kısmının Prophecies'e göre zayıf kalması olacaktır. PvP kısmı ise sonucun takım oyununa bağlı olmasıyla ve her saldırısının panzehiri bulunmasıyla gerçekten dengeli ve eğlenceli. Factions Solo-play'den çok takım savaşlarını ve PvP'yi sevenler için bulunmaz bir nimet.

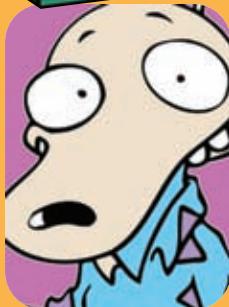
Not: Dark Saga'dan arkadaşlarım Egwene, Shavade Aurora ve Anıl Tuncer'e destekleri için teşekkür ederim.

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr



LEVEL FORTE

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Sıcağın etkisiyle bunalarak geçirdigim günler devam ediyor. Üstelik bu ayki World of Warcraft girişimimiz nedeniyle DVD'yi bir an önce hazırlamak durumunda kalmam da beni biraz zorladı. Ancak yine de DVD'mizi sizin için eğlenceli oyunlar, geniş kapsamlı modlar ve önemli videolar ile doldurmaya çalıştım.

Ağustos ayı DVD içeriğimizin bombası World of Warcraft elbette. Hatta bu sayfala-
ra geç bakmaniza bile neden olmuş ola-
bilir. Diğer tüm materyaller gölgelerde kal-
mış olsa da aralarında önemli bazı şeyle-
r de var. Örneğin Darkstar One demosu bo-
yutu ile ön plana çıkıyor. DVD'nin yaklaşık
dörtte birini kaplayan Darkstar One de-
mosu hakkında yarınlık bir yazısı
Forte sayfalarında bulabilirsiniz. Bir o ka-
dar sayfayı da Penumbra adlı tam sürüm
oyuna ayırdık; atlamanız gereken bir
yatırımlı. Grafikleri, içeriği ve oynanışı ile
dikkatimi çeken oyunlardan biri oldu.
Forte sayfalarında, verdığımız tam sürüm
diğer oyunların yanında birer Sensible
Soccer ve Doom modu hakkında tanıtım
yazları da yer alıyor.

Her ay modlarını ve tam sürüm oyunlarını
bizimle paylaşan amatör yapımcılara te-
şekkür ediyorum. Daha fazlasını da bekli-
yorum tabii. Yoğun tempo içerisinde bu
modları ve oyunları değerlendirmeye ala-
rak CD/DVD içeriğimizde yer vermeye ca-
şacak, bazlarını da bu sayfalarda tanıt-
acağım.

Son olarak düğününe gitmedigim için kö-
se-bucak saklandığım Tugbek Ölek'e bu-
radan mutluluklar diliyor ve telafi etmek
için bir şey bulduğum ilk gün görüşmek
üzeré selamlarımı iletiyorum ;) ■

BİZE NASIL ULAŞABİLİRSİNİZ?
DVD ile ilgili bütün soru ve sorun-
larıınızı levelcd@level.com.tr adres-
ine iletebilirisiniz

DEMO (DVD'DE)

DARKSTAR ONE



Yapım: Ascaron

Dağıtım: CDV

Tür: Aksiyon/Adventure

Çıkış Tarihi: 11 Ağustos

Minimum Sistem: 1.6 GHz işlemci, 512 MB

RAM, 128 MB ekran kartı

Önerilen Sistem: 2.6 GHz işlemci, 512 MB

RAM, 256 MB ekran kartı

DVD'nin bir yüzünde World of Warcraft bu-

lunması verdigimiz demoları biraz
olsun gölgelerde bırakıyor olabilir. An-
cak bu ayki demolar arasında dev boyutlu
(919 MB) Darkstar One var. Bize "Neden
CD'ye önemli demolar konulmuyor?" sek-
linde sorular yöneltenlere cevap olabilecek
Darkstar One demosu Ağustos içeriğimizin
en önemli materyali.

Oyunda (ve tabii ki demosunda da)
Kayron Jarvis adlı genç bir pilotu kontrol
ediyoruz. Amacımız tüm evrende gezinerek

babamızın kurban gittiği esrarengiz
komployu çözüme kavuşturmak. Demoda
sadece iki bölgede gezinmemize izin veri-
liyor. Nasıl bir davranış sergileyeceğimiz
tamamen bizim seçimimiz. Bir korsan, bir
avcı ya da bir tüccar olabiliriz. Bir başka
seçenek ise tercihlerimize göre dağınık bir
kariyer yapmak.

Darkstar One demosu 1-1.5 saatlik oynamama
süresi vaat ediyor. Boyutunu göz
önüne alduğumda daha kısa bir oynamama
süresi hayal kırıklığı yaratabilirdi. Demoda
zaman limiti olmaması bize istediğimiz
kadar gezimme şansı tanıyor.

Uzaya yol alan bir pilot olduğumuza
ve bir uzay gemisi kullandığımıza göre
kontrol sistemi de biraz yorucu. Çünkü
uçus simülasyonlarında olduğu gibi Dark-
star One'da da klavyenin hemen hemen
tüm tuşlarının ne işe yaradığını bilmeniz
gerekiyor.

Darkstar One oyununun tam sürümünde
bizi bekleyecek bazı özellikler ise şun-
lar:

- 50 dakikanın üzerinde video içeriği
- Özel görevler
- Gemimizi geliştirme imkanı
- Tüm güneş sistemlerinde gezimme im-
kanı
- Keşfedecek farklı yerler
- Farklı uzay istasyonları
- Etkileyici ses ve müzikler. ■

MOD (DVD'DE)

DUNGEONDOOM

Türü: Mod

Sürüm: 8.0

Gereksinim: Doom 3, Resurrection of Evil
ek paketi, 1.3 yaması

Hazırlayan: Leif Dehmelt

Web sitesi: <http://dungeondoom.d3fi-les.com/>

Uzun süreli projelerden biri olan Dunge-
onDoom, Windows ve Linux sistemleri
için hazırlandı. Zindanlar ve labirentler-
den oluşan bir ortamda geçen DD üç
farklı zorluk seviyesinde oynanabiliyor.
Farklı silahlar ve seçtiğimiz karakter sı-
nırına göre büyüler de kullanabiliyoruz.
Karşımıza çıkan düşmanları alt ettiğe
onlardan düşen altınları toplayarak yeni
silahlar edinmemiz ve mevcut silahları-
mızdı daha güçlü hale getirmemiz de
mükemm. Bir hikaye doğrultusunda 10
farklı görevi yerine getirmekle yükümlü
olduğumuz DD modu, daha birçok özel-

lığı ile eğlenceli ve başarılı bir yapılm.

DungeonDoom modunu oynayabil-
meniz için Doom 3 oyununa, Resurrecti-
on of Evil ek paketine ve 1.3 yamasına
ihtiyaç duyacaksınız. Resurrection of Evil
modu ile oyun 1.2 versiyonuna yükseli-
yor ancak mod için 1.3 yamasını da ayrı-
ca kurmanız gerekiyor. ■



MOD (DVD'DE)

Sensible Socks

Türü: Mod Paketi

Sürüm: 0.4

Gereksinim: Sensible Soccer 2006

Hazırlayan: Snader

Web sitesi: <http://www.snader.nl/sensiblesoccer/>

Yıllar sonra yeni bir Sensible Soccer oyununa kavuşabilmenin heyecanı ile herkes gibi Sensible Soccer 2006'yi beklemeye başlamıştım.

>> Oyunun ekran görüntüleri heyecanımı artırsa da oynanabilirlik ve "ruh" hakkında derin şüphelerim vardı. Oyun piyasaya çıkar çıkmaz edinip denedığımde ise şüphelerimde haklı olduğumu gördüm. SS2006 birçok yönden eski versiyonlarının gerisinde kalırken, oynamaya çabaladığında ise iki önemli problem ile karşılaştım. Burlardan ilk kamera açısı. Klasik bir "tepe kamerası" görünümünü amaçlayan yapımcıların tuttuğu kameramanlar hem yakın çekim yapı-

yor, hem de pozisyonları net bir şekilde izleyemiyordu. İkinci problem ise oyunun eskisine göre çok kolay olmasydı. En küçük takımla bile en büyük rakipleri yenmek mümkünüydü. Bu iki problem için bas bas bağırın oyuncuları henüz duymamış görünen Kuju'ya karşılık olarak, oyuncular kendi yamalarını hazırladılar. Son olarak da bu yamaların kolay bir şekilde kurulabileceği bir mod programı hazırlandı. Sensible Socks ve içindeki seçenekler ile istediğiniz kamera açısını seçebilir, farklı yapay zeka yamalarını deneyerek gücünü test edebilirsiniz. Programı açtığınızda sol tarafta yapak zeka seçeneklerini görebeksiniz. Bunların etkisini ancak deneyerek görebilirsiniz. Sağ taraftaki kamera açıları içinse örnek ekran görüntüleri mevcut. Ancak unutmayın ki, ne kadar uzak bir kamera seçerseniz bilgisayarınız da o kadar zorlanacaktır. ■

TAM SÜRÜM (DVD'DE)

Plasma Pong

Türü: Tam Sürüm

Hazırlayan: Steve Taylor

Web Sitesi: <http://www.plasmapong.com/>

>> Pong oyununu bilmeyen yoktur herhalde. Bilmeyenler içi ufak bir not: Pong "video game" tarihinin ilk oyunudur. Masa tenisi mantığı üzerine oturtulan Pong, iki kişinin karşılıklı olarak oynabildiği ve büyük bir eğlence aracı haline gelmiş bir oyundu. 1958 yılında fizikçi William A. Higinbotham tarafından hazırlanan ilk Pong, Tennis for Two adını taşıyordu. Yıllar geçtikçe bu oyun popüleritesini artırdı ve farklı versiyonları geliştirilmeye başlandı.

Günümüzde geldiğimizde ise Pong'un çok farklı bir versiyonu karşımıza çıktı; Plasma Pong. Steve Taylor tarafından hazırlanan oyunda artık sadece topu karşılaşmakla kalmıyor, oyun alanına plazma salgılayabiliyor ve vakum özelliği ile topu üstümüze çekerek hızla karşı tarafa yollayabiliyoruz. Oyunun kontrolleri kendisi kadar basit. Sol Mouse Tuşu'na basılı tuttuğumuzda plazma salgılayarak topu karşı tarafa itmeye çalışırken, Sağ Mouse Tuşu'na basılı tuttuğumuzda plazmayı emerek topu üzerimize çekmeye çalışıyoruz. Sağ Mouse Tuşu'nu bıraklığımızda ise şok dalgaları ile topu süratli bir şekilde fırlatabiliyoruz. ■



TAM SÜRÜM (DVD'DE)

Mummy's Curse

Türü: Tam Sürüm

Hazırlayan: Just Free Games

Web Sitesi: <http://www.justfreegames.com/>

>> Mummy's Curse, klasik oyunlardan biri olan Pac-Man'ın bir benzeri. Elbette bazı yenilikler ve üzerine uydurulan bir hikaye ile. Oyunun konusu kısaca söyle: Binlerce yıl önce Mısır'da yaşayan din adamları, tanrı Anubis'in asasının da bulunduğu büyük bir hazineyi piramitlerin içine saklamışlar. Bizim amacımız ise bu hazineyi bulmak. Ancak bu arayışımız piramitlerde bulunan mumyaları rahat-



sız ediyor ve uykularından uyandırıyor. Böylece koridorlar arasındaki yolculuğumuz sırasında onlardan da kaçmamız gerekiyor. Oynanış olarak Pac-Man'den hiçbir farkı bulunmayan oyunun grafikleri ise üç boyutlu olarak hazırlanmış. Konuya paralel olarak Mısır motifleriyle süslü koridorlarda yol alıyoruz. ■

TAM SÜRÜM (DVD'DE)

Clouds Kingdom 3

Türü: Tam Sürüm

Hazırlayan: Crobasoft

Web Sitesi: <http://www.crobasoft.com/>

>> Crobasoft hazırladığı minik oyunlar ile karşımıza çıkan bir firma. Hazırladıkları ilk oyunlardan biri de Clouds Kingdom 3. 2005 yılı Kasım ayında yılanladıları oyun, ekranın sağına doğru ilerleyerek düşmanları alt ettiğimiz klasik bir oynanış sahip. CK3'te JiKah adlı bir ninjayı kontrol ederek düşmanımız Sinith Majoo'yu bulmak ve ondan ö almak için çaba sarf ediyoruz. Oyun dört ayrı dünyada geçen 16 bölümden oluşuyor. Bir ninja olarak sahip olduğumuz iki silahımız var; kılıçımız ve atabildiğimiz yıldızlarımız. Oyun ilerledikçe yeni özellikler de kazanabileliyoruz. CK3 için bir de online skor tabelası bulunuyor. Bu sayede başarıınızı dünya üzerindeki diğer oyuncular ile kıyaslama şansı bulacaksınız. ■

TAM SÜRÜM (DVD'DE)

Stunt Hamsters

Türü: Tam Sürüm

Hazırlayan: Casey Muratori, Ryan Ellis, Michael Sweet, Daniel Neuberger

Web Sitesi: <http://www.indiegamejam.com/>

>> İlginç bir oyun olan Stunt Hamsters'da, devamlı olarak hamster fırlatan bir top bizi karşısına koymaktadır. Fırlatılan bu hamsterlerin gitmesi gereken bir nokta var. Amacımız hamsterleri canlı ve tek parça olarak o noktaya ulaştırmak. Ancak bu samanlığı kadar kolay değil. Oyunun yer aldığı platformda bu canlıları yakabilecek ve parçalayabilecek düzenekler yer alıyor. Zaman zaman bizim işimize de yarayabilecek bu düzenekleri aşarak istenilen sayıdaki hamsteri bitiş noktasına ulaştırmak takdirde bölüm bitirmiş oluyoruz. Stunt Hamsters için "Lemmings'in oldukça farklı bir versiyonu" tanımını da yapabiliyoruz. ■

TAM SÜRÜM (DVD'DE)

Ninja Loves Pirate

Türü: Tam Sürüm

Hazırlayan: Greasebeat Games

Web Sitesi: <http://www.greasebeat.com/>

>> Eski tarz oyunlardan biri olan Ninja Loves Pirate'da ekranın sağına doğru ilerleyerek karşımıza çıkan düşmanları alt etmeye çalışıyoruz. Oyunda kontrol ettigimiz iki karakter yer alıyor. Oldukça ilginç bir ikili olan karakterlerimizden biri ninja, diğeri ise korsan. Aralarında geçen sohbet sırasında dünyaya düşen bir cisim ikisini de meraklıdırıyor. Araştırmaya koyuldukları sırada da bu cisim ortaya çıkardığı sonuçlarla yüz yüze geliyorlar; zombiler, sevimli görünen ancak içinde bizi öldürmeye çalışan robotların bulunduğu canlılar. ■

WORLD OF WARCRAFT



Geçen ay önmüzdeki dört ay boyunca sürprizlerimizin olacağını söylemiştim. Bunlardan ilkı bildığınız gibi World Of Warcraft'ın 14 günlük deneme

sürümü. Bu ay verdigimiz DVD'nin bir yüzü tamamen WoW'un deneme sürümüne ayrılmış durumda. Büyüleyici Warcraft evrenine girmenize az kaldı.

DVD'nin WoW tarafını taktığınızda karşınıza çıkan Autorun'dan "Install World of Warcraft'a basarak oyunu yüklemeye başlayın. Başlan-

gıtaki anlaşmayı, ekranı aşağıya kaydırarak sonuna kadar okuyunca, kurulumu devam edebileceksiniz. Oyunun kurulumu tamamlandığında karşınıza bir ekran gelecek. Bu ekran Warcraft evrenine giriş için vizeniz. Oyuna girebilmeniz için kendinize ait yeni bir hesap yaratmanız gerekmekte. Bunu yapmak için kurulumdan sonra çıkan ekranda "Create Your Account" a tıklayarak World of Warcraft Avrupa sitesine yönlenderek hesap yaratma sayfasına ulaşacaksınız.

Çıkan sayfada "Create Account >" butonuna basın. "Terms of Use" bağlantısına basın ve kullanıcı sözleşmesini okuyun. Eğer kabul ediyorsanız iki kutucuğu da işaretleyin ve aşağıdaki "Continue >" butonuna basın.

Çıkan yeni ekranda bir kod anahtarları girmeniz gerekiyor.

Bu anahtarları DVD'nizin zarfının kulaklığında bulacaksınız. Ancak

hesabınızı yaratmadan kimseyle bu anahtarları paylaşmayın çünkü anahtarlar tek kullanımılık. Bu anahtarları girdikten

sonra alt tarafta harflerin ve numaraların olduğu bir resim göreceksiniz. O harfleri ve sayıları alttaki kutucuga yazın. Ama bir hatırlatma yapalım, bu şifreniz değil.

Bu işlemleri yapıp "Continue >" butonuna basın.

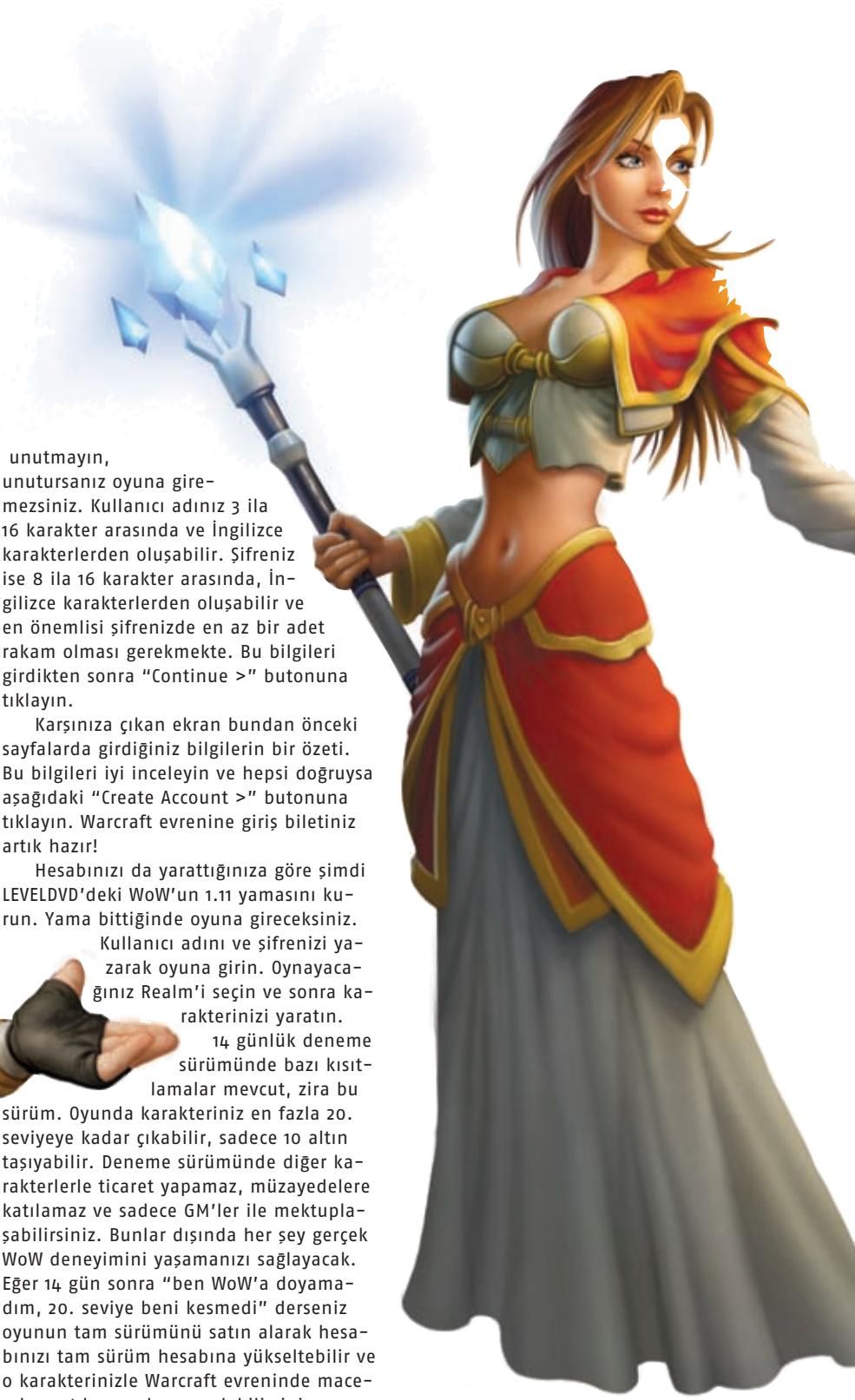
Çıkan yeni ekranda kişisel bilgilerinizi gireceksiniz. Başında yıldız olan boşlukları doldurmak zorundasınız. Title'da cinsiyetinizi, First

S Ü R Ü M Ü B A S L A N G İ Ç R E H B E R İ

Name'de isminizi, Last Name'de soyismini, Address 1'de adresinizi, City'de şehrinizi, ZIP/ Postal Code'da alan kodunuzu, Country'de ülkenizi, Birthdate'de doğum tarihınızı ve Email'de de e-posta adresinizi yazın. "Continue >" butonuna basın.

Çıkan yeni ekran kredi kartı bilgilerini girmeniz gerekiyor. Ama bir hatırlatma daha yapalım, kredi kartı bilgileriniz sadece formalite icabı gerekiyor. Kredi kartı bilgileri tek sefer kullanılabildiğinden sahte hesap açılması da önleniyor. LEVEL ile verilen deneme sürümünde kredi kartınızdan KESİNLİKLE bir ücret çekilmeyecektir. Kredi kartınız yoksa VISA Electron olan bankamatik kartı numaranızı da girebilirsınız. Ayrıca sanal kart da kullanmanız mümkün. Kafaniza göre bilgiler gireseniz kabul edilmeyecektir çünkü kontrol ediliyor. Abonelik cinsi, kredi kartı numarası, son kullanma tarihi ve kartın arkasındaki üç haneli numarayı girdikten sonra "Continue >" butonuna basın.

Karşınıza çıkan ekran Account Name'e kullanıcı adınız, Account Password ve Verify Password'e şifrenizi girin. Password Hint şifrenizi unuttığınızda size sorulacak soru, Answer'da sorunun cevabı. Bu sayfada girdiğiniz bilgileri sakın



unutmayın,
unutursanız oyuna giremezsiniz. Kullanıcı adınız 3 ila 16 karakter arasında ve İngilizce karakterlerden oluşabilir. Şifreniz ise 8 ila 16 karakter arasında, İngilizce karakterlerden oluşabilir ve en önemlisi şifrenizde en az bir adet rakam olması gerekmekte. Bu bilgileri girdikten sonra "Continue >" butonuna tıklayın.

Karşınıza çıkan ekran bundan önceki sayfalarda girdiğiniz bilgilerin bir özeti. Bu bilgileri iyi inceleyin ve hepsi doğruya aşağıdaki "Create Account >" butonuna tıklayın. Warcraft evrenine giriş biletiniz artık hazır!

Hesabınızı da yarattığınıza göre şimdi LEVELDVD'deki WoW'un 1.11 yamasını kurun. Yama bittiğinde oyuna gireceksiniz.

Kullanıcı adını ve şifrenizi yazarak oyuna girin. Oynayacağınız Realm'i seçin ve sonra karakterinizi yaratın.

14 günlük deneme sürümünde bazı kısıtlamalar mevcut, zira bu sürüm. Oyunda karakteriniz en fazla 20. seviyeye kadar çıkabilir, sadece 10 altın taşıyabilir. Deneme sürümünde diğer karakterlerle ticaret yapamaz, müzayedelere katılamaz ve sadece GM'ler ile mektuplaşabilirsiniz. Bunlar dışında her şey gerçek WoW deneyimini yaşamınızı sağlayacak. Eğer 14 gün sonra "ben WoW'a doyamadım, 20. seviye beni kesmedi" derseniz oyunun tam sürümünü satın alarak hesabınızı tam sürüm hesabına yükseltebilir ve o karakterinizle Warcraft evreninde maceşralara atılmaya devam edebilirsiniz.

Azeroth'da görüşmek üzere...

LEGAL LINES (TÜRKÇE):

Sadece size özel olan World of Warcraft oynanış kodunuz 14 günlüğü ve DVD zarfının üzerinde yer almaktadır. Oyunu oynamaya başlamak için kredi kartı bilgilerinizi kullanarak bir "deneme sürümlü" hesabı başlatmalısınız. 14 günlük oyun süresince kredi kartınızdan herhangi bir ödeme alınmamacaktır. Deneme sürümlü süresi bitince oynamaya devam etmek için, World of Warcraft'ı satın alabilir ve 30 günlük ek bedava kullanımına sahip olabilirsiniz. Sadece bu 30 günlük sürenin de sonunda aylık ücret kredi kartınızdan tahsil edilecektir. Oynamak için internet bağlantısı gerekmektedir.

©Blizzard Entertainment, Inc. her hakkı mahfuzdur. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft ve Warcraft, ABD ve diğer ülkelerde Blizzard Entertainment'in tescilli ve kayıtlı markalarıdır. Her hakkı mahfuzdur. Burada adı geçen tüm diğer markalar, kendi sahiplerinin mallardır.

LEGAL LINES (ENGLISH):

Your unique authentication code good for 14 days of World of Warcraft gameplay is located in the DVD envelope. In order to begin playing, you'll need to create a "Free Trial" account, including your credit card information. Your credit card will not be charged for this 14-day free trial period. To continue the adventure beyond the free trial, purchase a retail copy of World of Warcraft and play for an additional FREE 30 days. Only after this period end will monthly fees be applied to your credit card. An internet connection is required to play.



©Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

WOW'DAN SONRA HAYAT VAR MI?

O YÜZLERCE SAATİMİZİ ÇALDI,
PEKİ BİZİ ONDAN KİM ÇALACAK?

| Göker Nurbeyler - gnurbeyler@level.com.tr |

L evel'da yazdı-
ğım dört yılı aşkın süre bo-
yunca, geleceğin online oyunlarda
olduğu söyledim durdum. Single Player
kavramı, oyunlar varolduğu sürece olacaktı,
fakat bir gün insanlar tek başlarına oynamak
istemeyeceklerdi.

İşte o gün artık çok yakın. Online oyuncu
sayıları ve bu oyumlara harcanan vakit ciddi
boyutlara ulaştı. Bunun da birçok geçerli ne-
deni var: İnternet erişimi olan ev sayısı tüm
dünyada katlandı, internet hızlandı ve ucuz-
ladı. Dünya ile aynı oranda olmasa da Türkiye
de bundan payını aldı. Böylece oyun yapımcı-
larının ilgisi online oyunlara döndü. Oyunlar
giderek kullanıcı dostu olmaya başladı ve
ucuzladı. Sadık oyuncuların devamlı gelir ol-
duğunu bilen yapımcı da sonuctan memnun-
du, insanlarla oynamanın tadını alan oyuncu-
lar da.

Bu sektörde ilgi gösteren fir-
malarдан biri de Diablo, Warcraft ve
Starcraft'la efsane olmuş yapımcı Bliz-
zard'dı. Oyunlarını hem beklerken, hem de
oynarken (bir başlığı mı yakamızı bırakmaması
yüzünden) süründüren Blizzard, World of Warcraft
üzerinde 4 yıl uğraştıktan oyunu piyasaya sürdü. Sür-
rüş o sürüş, WoW "benim!" diyen devasa online
düşmanını bile kendine esir etti. Online oyun alış-
kanlıklarımızı değiştirdi. Devasa oyunlara Ultima ile
başlayan da, ilk göz ağrısı WoW olan da aynı keyifle
oynar hale geldi.

WoW bugün dünyanın en fazla oyuncuya sahip
ve birçok otoriteye (bize de) göre en iyi devasa onli-
ne oyunu. Fakat her şeyin olduğu gibi WoW'un da
bir ömrü var. Blizzard bu ömrü ek paketlerle beraber
5 yıl olarak planlıyor. Ama rakipleri altın yumurtla-

yan tavuğun farkında. Yapımcılar, hayat-
larının büyük bölümünü WoW'a kaptırmış
oyuncuları kurtarmak niyetindeler. Tabii ki
o hayatları kendi oyunlarına katmak için!

Bu yazında, bu hedefe ulaşması en ola-
sı oyunları okuyacaksınız. Blizzard'in for-
mülü büyülü olabilir, insanlar ondan ko-
pamıyor olabilir, ama bilin ki işler kızış-
mak üzere. Çünkü NC Soft gibi, Warham-
mer gibi, Lord British gibi isimlerin zamanı
geliyor. ■

TABULA RASA

ULTIMA ONLINE'IN FİKİR BABASI, BEMBEYAZ BİR SAYFA AÇACAK

T abula Rasa, insanın sıfır bilgiyle dün-
yaya geldiği, bilgiyi sonradan dene-
yimleriyle elde ettiğini savunan bir
görüş. Hintçede "boş sayfa" anlamına geliyor.
Bizim "boş sayfamız" ise bilim kurgu temali
bir online aksiyon. TR'nin dünyası ilk bakışta
devasa bir Unreal Starship Troopers izlenimi
uyandırıyor. Ama onu benim için ilgi çekici
kılan, Ultima'nın babası Richard Garriott'ın
elinden çıkyor olması.

İlk bakışta TR'nin standart bir FPS olduğu
zannedebilirsiniz. Atlayacak, ziplayacak ve ra-
kibi tam alnının ortasından vurmaya çalışma-
cağız. Fakat asıl olay mermi silahınızdan çik-
tiktan sonra başlıyor. Çünkü sizsiz silah, do-
nanım ve karakterlerin özellikleri o mermiinin
o kafaya ne kadar hasar verdigini belirliyor.

Ağır donanımlı, ağır abi havasındaki bir arkadaşa
roket yağırlıbilirsiniz. Ama son derece hızlı ama
kırılgan bir rakibe Chain Lightning atmayı tercih
edeceksiniz.

Tabula Rasa, altışar kişilik gruplarla girebilece-
ğiniz Instance'lar da içerecek. Instance görevleri
"temizle ve çıktı" türlerinden çok, kafa yorma ve
sağlam takım çalışması yapılması gereken bulma-
calar olacak. Yan görevlerin de bize birçok faydası
olacak. Örneğin işgalci ırk Bane'nin merkezine sız-
manız gerekiyorsa, bunu ön kapıdan dalarak ama
kapı vererek de yapabilirsiniz, opsiyonel bir dizi
görevi tamamladıktan sonra bir yan kapı bularak

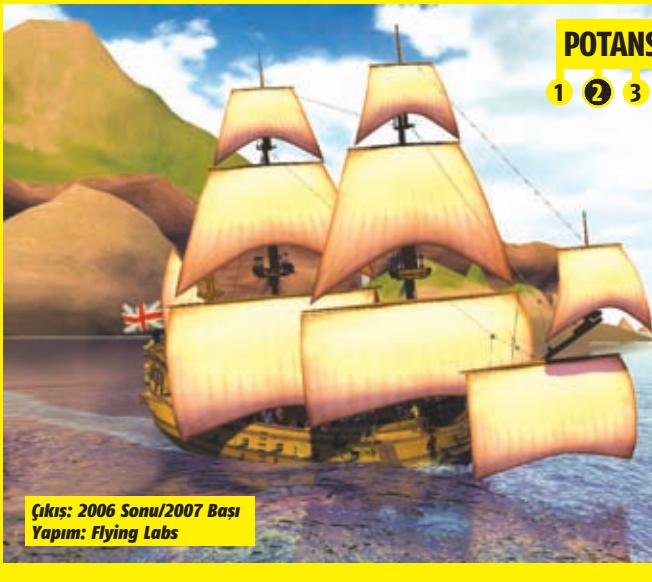
Oyunda karakter gelişimi PvE ile sağlanacak
olsa da, arka planda geniş bir PvP ve GvG yapısı
bulunacak. Savaş alanları savaşın kesilmemiği ka-



labilik ve sürekli sıcak çatışmanın olduğu
bölge olacak. Oyundaki sınıfınızı Level 10'a
kadarki seçimleriniz ve oyun tarzınız belirle-
yecek. Level 25'te ikinci bir sınıf daha se-
rek, iki sınıftan da kazandığınız yeteneklere
göre (Guild Wars?) kendinize özgü taktikler
oluşturabileceksiniz. Öldüğünüzde ise en ya-
kin sağlık çadırında kalkacak ve kısa süreli

PIRATES OF THE BURNING SEA

ARRR KAPTAN! İSKELE ALABANDA, AZEROTH KİYILARI GÖRÜNDÜ



Çıkış: 2006 Sonu/2007 Başı
Yapım: Flying Labs

POTANSİYEL

1 2 3 4 5

rında ise birkaç güçlü gemiden oluşan küçük bir filo veya küçük gemilerden oluşan kala-balık bir donanma kurmak bize kalmış. Oyun ekonomisi üretim, denizden çıkış ve kibarca almak(!) üzerine dönenek. Ticarette ise mesela gemi yapımı için önemli bir malzemeyi İspanya'da kapatıp Fransa'da fahiş fiyatla satmayı deneyebilirsiniz.

Eğer geminiz batırılırsa hasarının onarılması için limana çekilecek. PoBS'nin savaşları 50 kişiye kadar destek vereceğinden, sık sık Davy Jones'la denizin dibinde hasret giderebilirsiniz. Oyun çeşitli görevlerle sizi kalabalık savaş-

lara yönlendirecek. Örneğin Britanya'ya bağlı gemiler bir İspanyol liman şehrinin ele geçirilmesi (Conquest) için yola çıkabilirler. Tabii bu sırada İspanyol oyuncuların eli armut toplamayacak. Altı haftada bir en fazla liman sayısına sahip taraf kazanan ilan edilerek sunucu resetlenecek. Bu süre zarfında en başarılı takımın ve oyuncunun dev heykelleri dikilecek.

Geminizi geliştirmenizin yanında boyamanız, logolar ve amblemlerle süslemeniz ve kendi bayrağınızı çekmeniz mümkün olacak. Hatta yapımcıların kontrolünden geçen çizimlerinizi de kullanabileceksiniz. O kadar emek verip donattığınız geminizle yol alacağınız suların ne kadar güvenli olduğunu ise oyunun adından anlayabilirsiniz.

PoBS'de eskortluk, ticaret ve sabotaj dahil birçok görev çeşidi olacak. Canımız PvP istedi mi bir grup kuraarak tehlikeli sulara açılacağız. Altın-dan kalkabileceğimizden büyük bir derde girdik mi yardım çağrangibleceğiz, tabii belli bir XP cezası karşılığın-

WOW'A KARŞI

AVANTAJLARI

- Korsan/gemi/ticaret birlikteliği DVO'larda bir ilk olacak (Eve Online'ı saymazsa)
- Kendi armalarınızı, bayraklarınızı, hatta kendi 3D gemi modellerinizi bile oyunda kullanabileceksiniz. Ve diğer oyuncular da bunları görecekt.

DEZAVANTAJLARI

- WoW'un rahatlığına alışanlar için gemi kontrolleri çok karmaşık gelecek.
- Oyunun çok uzun zamandır yapılması ve çıkış tarihinin sürekli ertelenmesi, soru işaretleri doğuruyor.
- WoW gibi herkesi hedeflememiyor. Sadece çok ciddi oyunculara yönelik olacak.

da. Oyunda tüm ömrünüz denizde geçmeyeceğinden şehirlerdeki yapılar da ayrıntılı olarak hazırlanıyor. Bir meyhaneye girdiğinizde size gençliğinizdeki denizcilik anılarını anlatmaya hevesli birden fazla NPC bulunacaktır.

PoBS'nin devasa bir Sid Meier's Pirates! olacağını söyleyebiliriz. Görüdüğüm kadaryla Flying Lab ortaya çok farklı bir online oyun çıkartmak üzere ki, bu bile elf-orc-insan üçleşmesinden sıkılmış deniz sevdalılarını çekmeye yetebilir. Denizcilerin her limanda ayrı sevgilişi varmış derler. Bakalım, oyun çıktığında doğru mu, göreceğiz. ■



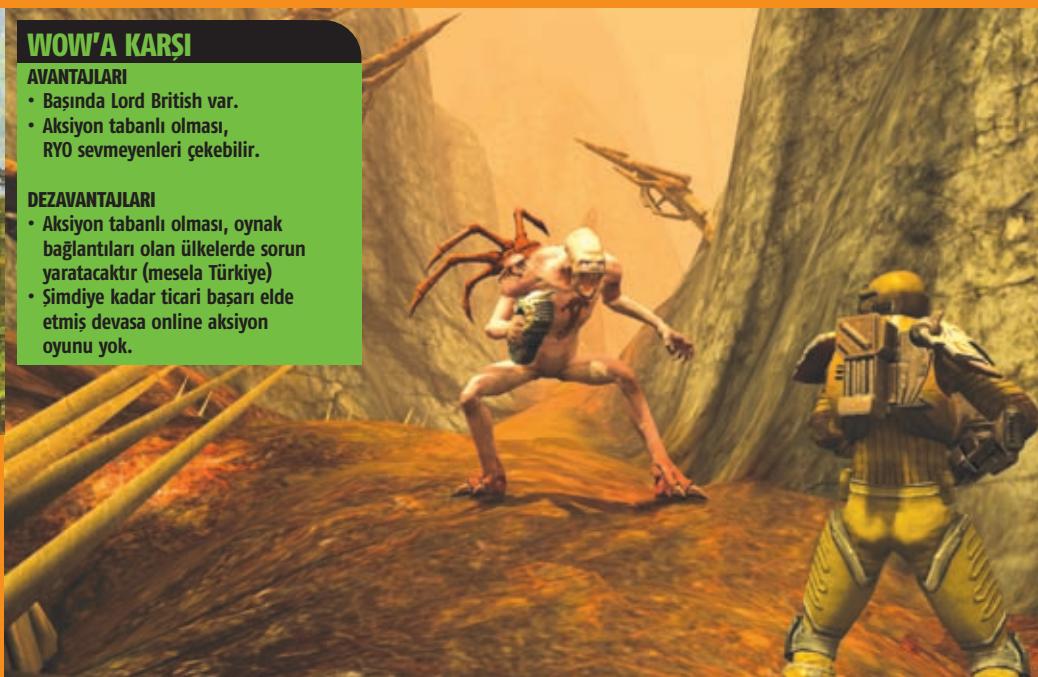
WOW'A KARŞI

AVANTAJLARI

- Basında Lord British var.
- Aksiyon tabanlı olması, RYO sevmeyenleri çekebilir.

DEZAVANTAJLARI

- Aksiyon tabanlı olması, oynak bağlantıları olan ülkelerde sorun yaratacaktır (mesela Türkiye)
- Şimdide kadar ticari başarı elde etmiş devasa online aksiyon oyunu yok.



Çıkış Tarihi: 2006 Sonu
Yapım: Destination Games

bir debuff ile oyuna devam edeceksiniz.

Tabula Rasa, RYO'ların sevilen özelliklerinden faydalanan devasa bir aksiyon oyunu olmayı hedefliyor. Arkasında Ultima gibi bir isim olduğundan, başarabileceğine inanmaktan çekinmiyorum. ■

AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

YILAN KIRALIN KAFASI GÖVDESİNDEN AYRILIRKEN CONAN HAYKIRDİ:
"YALNIZ KALMAK İSTİYORUM! (YAKLAŞIK 15 SAAT)"

POTANSİYEL

- 1 2 3 4 5

Çıkış: 2006 Sonu
Yapım: Funcom



Blizzard'ın çok dikkatli olması lazım, çünkü Barbar Conan'ın dünyasında geçen bu oyun WoW için ilk ciddi rakip. Üstelik online oyunlarda görmeye alışık olmadığımız pek çok parlak fikirle geliyor.

Bunlardan ilki karakter yaratım ekranı. Age of Conan, karakter yaratımında Oblivion kadar çeşitlilik sunacak (bir meyhane kavgasında kırılmış buruna sahip olmaya ne dersiniz?). Oyunda seçebileceğimiz iirkler Stygian (büyülü irk), Cimmerian (barbar irk) ve Aquilonian (Conan'ın kralından kurtarıp başına geçtiği millet). Seçebileceğimiz meslekler ise Soldier, Priest, Mage ve Rogue.

Oyun daha başladığımız anda diğer devasa online'lardan çok farklı bir şeyle karşılaşacağız: Tek kişilik senaryo! İlk 15 saatimizi (yani 20 Level) offline olarak geçirecek, bu sırada oyun sistemini ve Hyboria'nın hikayesini öğreneceğiz. Bunu bir kere tamamladıktan sonra diğer karakterlerimizde tekrar yapmak surunda da kalmayacağız.

AoC'in alışıldık online oyunlarından çok daha yoğun bir aksiyon yapısı var. Kılıcı altı farklı yöne sallayabiliyor, hareketleri artarda "sipariş edip" kombo'lar patlatıyorsunuz. Karakter yeteneklerini de göz önüne alıncı, değil RYO, günümüzün birçok aksiyon oyununu bile geride bırakacak gibi görünüyor Conan. Yapımcılar oyunun aksiyon yönünden God of War'dan da etkilendigini de altın çiziyor (bu ilgi uyandırıcı zekice cümleden "Online bir

God of War mu geliyor?!" sorusunu çıkarmayı, ümit edip bozum olmak istemiyorum.)

Conan'da karakter yetenekleri saldırıcı üzerine yoğunlaşğırdan, işleri karıştırmamak için savunma hareketleri otomatik olarak gerçekleşecek. Başarılı hamlelerin "acısının" görünüş ve his olarak iki tarafa da hissettilmesi üzerine çalışılıyor. Menzilli saldırılar, yakın dövüşe göre zayıf kalsa da, okunuza ateş verip rakibin kafasına atmak gibi ilginç seçenekleriniz var.

Diğer bir parlak fikir de at üzerinde savaşabilmeniz. Bu konudaki başarınız saldırı şeklinde de bağlı olacak (dört nala koşarken kılıcınızı sallarsanız, o kafanın kopacağı kesin). Atları çeşitli donanımlarla geliştirmeye ve paranzı yeterliye daha iyisini alma imkânına da sahip olacaksınız. Ne de olsa daha hızlı bir at, daha sert bir darbe demek.

Üçüncü bomba ise (bir türlü düzgün bir Türkçe karşılık bulamadığımız) formasyonlar. Yani oyuncuların savaş alanındaki dizilişleri. Bugüne dek stratejilerden alışık olduğumuz, Raid'lerde gelişmiş güzel uygulanan formasyonlar Conan'da her üç savaş stili için de farklı avantajlar sağlıyorlar (üstünüze gelen iki atlıya karşı grubunuzla savunma formasyonuna geçtiğiniz düşünün.) Sağlam formasyon alan bir grup, gelişmiş saldırın yüksek LEVEL'lı rakiplerinden avantajlı olabileceğ (Gladyatör filmindeki Kolezyum sahnesini hatırlarsanız, ne demek istedığımı daha iyi anlaysınız).

Conan'da yeni fikirler adeta akıyor. Oyunda hem mob'lar, hem de oyuncular küçük kasaba-

lar kurabiliyorlar. Kasaba kurmak yeterli miktarda süre, kaynak ve londaların ortak çalışmasını gerektiriyor. Müttefiki olduğunuz londalarla kendi kasabınızı kurma veya düşmanın kasabasına saldırma fikri beni heyecanlandırmıyor. Aynısını mob'lar (yapay zekâ döşmanlar) da yapabildiğinden, siz kasabınızı kurmaya başladıkten 2-3 hafta sonra kasabana akınlar olacak.

Age of Conan, daha geliştirme aşamasında ve bu parlak fikirlere yenilerinin eklenmesini tahmin ediyorum. Ama bu okuduklarınızın yarısının dahi hayatı geçirilmesi, Hyborian Adventure'in gerçek bir klasik olması ve WoW'dan hatırlı sayılır miktarda oyuncu çalması demek.■





Çıkış: Kasım 2006
Yapım: Turbine

WOW'A KARŞI

AVANTAJLARI

- Solo-play'e izin vermesi, ama kardeşlikleri ödüllendirmesi.
- İsminin içinde "Lord of the Rings" olduğunu farkında misiniz?

DEZAVANTAJLARI

- Oyuncuları WoW'dan kopartacak kadar yenilik içermiyor.
- Sizce de Lord of the Rings isminin suyu çıktı mı?

LORD OF THE RINGS ONLINE SHADOW OF ANGMAR

TEK BİR YÜZÜK, HEPSİNE HÜKMEDECEK... GERİSİNİ BİLİYORSUNUZ ZATEN

Dungeons & Dragons Online ve Asheron's Call serisinin yapımcısı Turbine'in, üzerinde dört yıldır çalıştığı proje Middle Earth Online adıyla duyurulmuş, maddi anlaşmazlıklar yüzünden iptal edildikten sonra gelişmiş bir yapı ve daha popüler bir isimle yeniden duyurulmuştur. Shadows of Angmar (SoA), temelini Tolkien'in kitaplarından alıyor ve Yüzük Kardeşliği'nin yola yeni çaktığı zamanlarda geçiyor. Zaten görevler de Kardeşlige yardım etmek üzerine ve aynı esnada arka plandaki olayları tamamlayacak şekilde tasarılanıyor.

Seçebileceğiniz 4 ırk (hobbit, cüce, elf, insan) ve 7 sınıf (Champion, Captain, Guardian, Hunter, Minstrel, Burglar ve Loremaster) içeriyor. Köüt ırkların oyuna bir ek paketle ekleneceğini tahmin ediyorum. Oyun 50 Level sınırı içerecek olmasına rağmen birçok alt rütbe ve sıfat bulunacak. Örneğin, belli sayıda ork öldürdüğünzde adınız "Orc Slayer" a çıkacak. Düşmanlarınızın tahmin edileceğiniz gibi Sauron'un buyruğundaki yaratıklar (Ork, Uruk-Hai, Nazgul, Balrog vs) olacak. Yapımcılar seriye sadık kalarak düşmanların öldürülmesini, fakat kahramanların sadece yenilmesini düşünmüştür. Oyunda sağlık durumunun yanı sıra karakterin moraline de dikkat edeceğiz. Biz başarılı oldukça karakterin motivasyonu artacak ve daha zor "yenilecek".

Yapımcılar inatla Lord of the Rings'deki görevlerin "git 10 tavşan kes" tarzında olma-

yacığını, her görevin atmosferde büyük katkısı olacağını belirtiyor (WoW'un "X tane Y kes" görevleri onlarda da takıntı olmuş.) Görevler boyunca kitaplardan tanıdığımız birçok karakterle diyaloga gireceğiz. Örneğin, Frodo ve Aragorn'un Sıçrayan Midilli'de buluştuğu gece yaşanan olaylara şahit ve hatta dâhil olacağız.

Oyun yalnız takılmak isteyen oyuncuları üzmemeyecek. Fakat oyuncular çaktırmadan kendi kardeşliklerini kurmaya yönlendirilecekler ve bu kardeş-

likler fazladan bonuslar alacak. Örneğin özel güçler kuvvetli bir düşmana karşı hep birlikte ve aynı zamanda kullanıldığında yeni ödüller yeteneekler edinilecek.

Her sey bir yana, Shadows of Angmar asıl gücünü geçtiği dünyadan alıyor ve Orta Dünya'nın atmosferini oyuncuya yansıtmak üzerinde duruyor. Arkasındaki tecrübeli kadro da Lord of the Rings'i gözden kaçırılmaması gereken bir oyun yapıyor. ■



VANGUARD SAGA OF HEROES

Cıktı: 2006 sonu
Yapım: Sigil Games

MICROSOFT YAN ÇİZİNCE, YOLA KATIRLARLA DEVAM EDEN OYUN

Vanguard'ın yapımcısı Sigil Games genç bir firma. Yeni oyunları Vanguard'da, başta Everquest olmak üzere birçok oyunun en iyi yönleri birleştirecek, oyuncuların istekleri doğrultusunda geliştirilmiş bir sistem üzerinde çalışıyorlar. Zaten eki- bin başında da eski bir Everquest GM'i olan Zack Karlsson var.

Vanguard'ın dünya tasarımindında Mı-sırArap ve MayaAztek mimarisinden esinleniliyor. Irklar ise klasik fantazya irkları (elf, ork vs) ve çeşitli hayvan-insan kirmalarından oluşuyor. Oyunun karakter yapma ekranı Sigil'in özellikle önem verdiği noktalardan biri. Zack Karlsson örnek vermek için City of Heroes karakter yaratım ekranındaki tüm seçeneklerin vücutundan tek bir bölgesinde yapılabileceğini söylüyor. Bunun ne kadar doğru bir karar olduğu ise tartışılsın.

DVO'larda bir yerden bir yere gitmekte kaybedilen vaktin ne kadar can sıktığını iyi bilen yapımcılar, bu konu üzerine birçok seçenek sunuyor. Oyundaki ilk bineği daha Level 10'da edineceğiz. Eşyalarımızın bir kısmını bu bineğe yükleyebileceğiz, tabii hayvanın taşıma gücüne göre. Her zevke göre bir binek çeşidi (canlıiskelet|hortlak gibi at çeşitleri, cehennem köpeği, kurt, tilki, geyik vs) bulunabilir.

40. LEVEL'da ise uçan bineklere kavuşacağız. Uçan binekler arasında Pegasi, doğan (görünümü şahin), Phoenix ve ejderha bulunuyor. Update'lerle beraber oyuna deniz savaşlarının da geleceği belirtiliyor.

Oyunda Unreal 2 motorunun iyice geliştirilmiş bir versiyonunun kullanılması, nereye bakarsak bakalım güzel şeyler göreceğimizin habercisi. Hava şartlarının da hem görsel, hem de oynanış etkisi olacak. Yalnız hava şartları yüzünden cesedimizi

WOW'A KARŞI

AVANTAJLARI

- 6 sene sonra bile hala ek görev paketi çıkan, tecrübeli bir Everquest'çi tarafından hazırlanıyor.

DEZAVANTAJLARI

- Yapımcılar obsesif bir şekilde oyunu karmaşık hale getirmeye uğraşıyor. Büyük hata.
- Grafikleri rakiplerine göre biraz geri kalmış gibi görünüyor.
- 3 ay önce Microsoft Vanguard'ın yayınılığını yapmaktan vazgeçti. İyiye işaret değil.

göremezsek canımız sıkılabilir. Çünkü Vanguard'da karakterimiz öldüğünde eşyalarının bir kısmı cesette kalacağından dirildiğimiz kasa-badan (bunu belirleyebileceğiz) hızla cesede koşmamız gerekecek ki yağmalanmayaşım.

Vanguard'da yeterli kaynağa sahip olduk mu kendi evimizi yapabileceğiz. (Sinan'a zamanında suradan iki dönüm kapatalım dedim, dinlemedi.) Evinize kimlerin girip kimlerin gitmeyeceğini seçebileceğiz. Mülklerimiz bununla da sınırlı değil. Alacağımız bot ile istediğimiz sularda yol alabileceğiz, tabii o sulardaki yaratıklar ve hava şartları izin verirse.

Vanguard Wo'W'un ulaşım, benzer karakterler, yerleşim ve (kimilerine göre) grafik gibi eksiklerinin üzerine giderek EverQuest tarzı bir oyun olmaya çalışıyor. Eğer her iki oyundan da oyuncu çalabilirse sağlam bir oyuncu kitlesına ulaşabileceğini düşünüyoruz. ■



WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

BLIZZARD ÇALIŞANLARININ ARTIK NEDEN DAHA AZ UYUDUKLARINI BİLİYOR MUSUNUZ?

Iste benim favorim! Dark Age of Camelot'un yapımcılarından gelen Warhammer Online, oyun yapısını RvR (Realm vs Realm) üzerine kuruyor. Bu da farklı sunucuların bir arada karşılaşacağı çok kalabalık savaşlar demek. WO'nun diğer avantajı muhtemel hikâyeler barındırın, savaşla iç içe geçmiş, kimin elinin kimin cebinde olduğu belirsiz Warhammer evreninde geçmesi. Hiçbir görevimiz 20 tavşan kesip, 12 deniz kabuğu toplamak olmayacağı. Başlangıçtan itibaren Warhammer evreninin karanlık ama esprili dünyasına yakışan görevlerle karşılaşacağız (məsela, savaş alanının ortasında "Açım!" diye bağıran bir Orc'a kendi kolunu kesip yedirmek, gibi).

Savaşa kullanacağımız en baba eşyaları oyuncuların üretecek olması ve bu konuda zirveye herkesin ulaşamayacak olması da bir başka avantaj. WO'da karakter gelişimini direkt karakterin vücudundan anlayacağız. Örneğin savaş tecrübesi artan ork oyuncular gitmekle heybetli görünürken, cücelerin sakalları uzayacak.

Yapımcı Mythic savaş alanlarını dörde (Battlefield, Scenario, Campaign ve Skirmish) ayırarak savaşın sonuçlarına katlanmamızı sağlayacak. Peki nedir bu sonuçlar? Aslında bunu bir zincirin halkaları gibi düşünebilirsiniz. Örneğin Scenario'da mücadele ederek puan kazanacağız, bu puanlardan belirli bir miktar biriktirebilen oyuncular Campaign'e girecekler. Campaign sonucunda kaybeden fraksiyonun şehri kuşatılacak. Kuşatma Instance'da değil oyun dünyasında geçeceğini den gerçekte büyük savaşlara ve yağmalarla neden olacak. Yağma neticesinde NPC'ler geleneksel şehri kurtaracak ve sunucu resetlenecektir. Şehri yerle bir edilen taraf ise bir sonraki



Çıksı: Belli değil
Yapımı: Mythic Entertainment

POTANSİYEL

1 2 3 4 5

WOW'A KARŞI

AVANTAJLARI

- Warhammer evreninde geçiyor!
- Hiçbir quest sıkıcı veya mantıklı olmayacağı.
- Bitmeyen bir savaş ortamındasınız.
- Grafik yapısı World of Warcraft gibi eğlenceli ve esprili.

DEVAZANTAJLARI

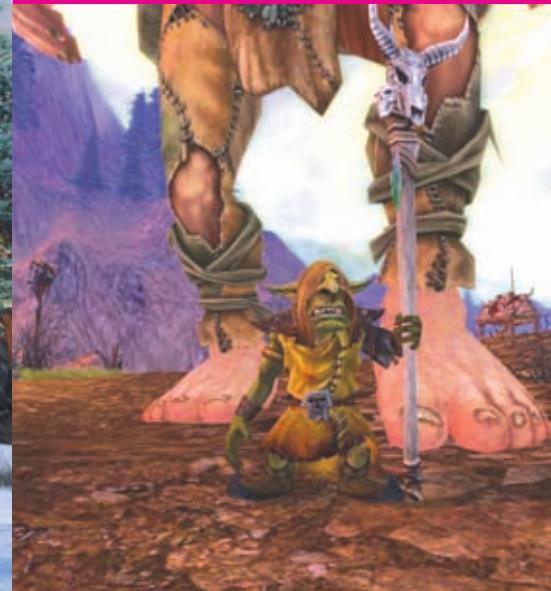
- Electronic Arts, Mythic'i satın aldı (bkz. Sims Online, NFS Online faciaları).

Campaign'e kadar çeşitli cezalar alacak. Savaşın herhangi bir anında denge büyük ölçüde bozulursa otomatik olarak NPC'ler gelecek. Bu savaşlara 30 saniye içinde gireceğimizden, sıramızı beklerken baygınlık geçirmeyeceğiz.

Tam da Warhammer'dan bekleyeceğimiz üzere, oyunda ölümün cezası delilik olacak. Oyuncu delirdikçe aldığı XP'ler azalacak. Karakterler sağlıklarını hızlı kazandığından canlanınca gereksiz beklemeler olmayacağı. Binekleri erkenden edineceğimizden

tüm günümüz yolda geçmeyecek. WO'nun görevleri karşı tarafa pişlik yapmak ve kendi fraksiyonuna avantaj sağlamak etrafında dönecek. Görevler genelde takım işi olacağını tek başına kalmayacaksınız. Görevleri tamamladıkça LEVEL atlama yerine puan kazanacağız, çünkü oyunda LEVEL sistemi yerine puanlardan oluşan kariyer ağaçları kullanılıyor. Bu ağaçlarda ilerleyerek kendinize özgü bir karakter oluşturabiliriz.

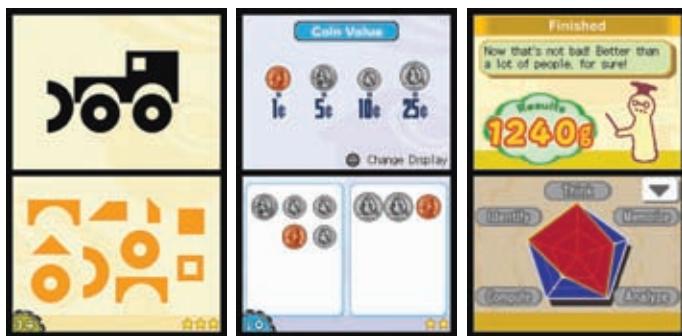
Özetle devasa online oyunlara WoW'a başlayan kitle bile Warhammer Online'a geçmemi düşünüyorsa, Blizzard gerçekten korkmali. ■



BIG BRAIN ACADEMY

BENİM BEYNİM SENİN BEYNİNİ DÖVER

PLATFORM: Nintendo DS YAPIM: Nintendo DAĞITIM: Nintendo FİYAT: 89YTL TÜR: Bulmaca



Cerezlik oyunlar el konsollarının olmazsa olmazlarındandır. İş yemeğinde, ders aralarında, banyoda, uyumadan önce, sahip olduğumuz o kısacık sürede bu çırır cerez oyunları tüketerek mutlu olur, "o kadar yoğun olmama rağmen oyun bile oynayabiliyorum" şeklinde dostlarımızı kışkırdırız.

HAYIR BEN APTAL DEĞİLİM!

Big Brain Academy, geçen ay incelediğimiz Brain Training (Age)'in yolunda ilerleyen, ama daha değişik tecrübeler sunan bir oyun. Oyunu oynamak basit, ama başarılı olmak hiç kolay sayılmaz.

Oyunlar beş kısımdan oluşuyor. Compute'ta hesap kabiliyetimiz ölçülüyor. Identify'da algılama gücümüz ön planda. Örneğin birçok harfin bulunduğu bir tablodan aynı iki harfi bulmamız gerekiyor. Think'te ise hızlı düşünmemiz gerekiyor. Ok işaretleriyle yönleri belirtilmiş bir köpeğin, nereye varacağını şıp şak bulmalıyız. Ya da üstteki hayvani alttaki esine getirecek olan yolu çizmemiz gerekiyor. Memorize'da hafızamızı sınıyoruz. Analyze

ise adı üstünde.

İşte günleriniz bu tip oyunlarla geçecek, hazır olun. Çünkü BBA, oyuncuyu "Acaba beyniniz kaç gram?" diye diye ablukaya alıyor ve yapılabilecek en yüksek puanı alıp egomuzu tatmin edene kadar da bırakmıyor. Tabii asla o en yüksek puanı yapamaiyorsunuz.

SENSİN O AVUKAT!

"Amaan, amma kolaymış, bebek işi bunlar!" diyebilirsiniz. Aslında bir yerde haklısınız çünkü ilk dört yıldızda (zorluk seviyesinde) oyun gayet basit ama ve beş, altı ve yedide oyun fevkalade zorlaşıyor; takip edilmesi zor bir oyuna dönüşüyor. Örneğin ekran kaç küp olduğunu hesapladığımız bir bölüm var. En zorunda şekil öyle bir hal alıyor ki, kilitlenmemek elde değil. İşte burada gerçekten "beynimiz" devreye giriyor. Beynimizin özelliklerine göre bazı bölümler çok kolay, bazısı gerçekten zor bir hal alıyor ve hırs yapıyoruz. "Bir zeka oyununda nasıl başarısız olurum uleyn!" diye hayıflanıyoruz ve işin daha komigi, oyunun beynimizin ağırlığına göre verdiği meslek grubunu da beğenmiyor. Örneğin yakın bir dostum oyunu oynarken "moda tasarımcısı"na layık görüldü. Tepkisiye görülmeye değerdi, "Ya ben bu oyunu yapan adamlardan daha zekiym, kimi kandırıyor bunlar, döverim!" dedi ve olay mahallini terk etti.

Bu yazı da bir inceleme olduğu gibi, bir uyarı niteliği de taşımaktadır sayın okuyucular: Big Brain Academy, basit bir oyundan ötedir ve akıllı olduğunuzu kendinize ispatlamaya çalışırken saçınıza ak düşürebilir. Benden söylemesi. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 85

SUPER PRINCESS PEACH

İŞTE BU AN, MARIO'NUN BİTTİĞİ ANDİR.

PLATFORM: Nintendo DS YAPIM: Nintendo DAĞITIM: Nintendo FİYAT: 89YTL TÜR: Platform



Hangımızın aklına gelirdi Mario'nun bir gün yenik duruma düşeceğini? Nasıl olur da muslukların dostu Mario kurtarılmayı bekleyen bir zavallı konumuna düşer? Ne yapıyor bu Nintendo? Aslında doğru olanı yapıyor Nintendo. Çünkü Mario'nun bile bir gün, her oyunda kurtardığı Prenses'e ihtiyacı olacağını gösterip, oyunculara büyük bir mesaj veriyor (güneşin altında fazla kalmamalısınız). Evet, artık Mario'yla Prenses'i değil, Prenses'le Mario'yu kurtarma zamanı.

BU ŞEMSİYEDEN HER EVE LAZIM

Nintendo, ana karakterimizi değiştirmiş ama kendine has olan platform mantığını değiştirmemiş. Mushroom Krallığı'nın prenzesi Peach, Mario gibi önüne çıkan kaplumbağaların üzerine basabiliyor, zıplayabiliyor ve bunlarla da kalmıyor. Prensesimiz, Perry adlı konuşan bir şemsiyede sahip ve bu şemsiyeye düşmanları (nesneleri)



dövebiliyor (kırabiliyor) veya kavrayıp fırlatabiliyor. Suda batmıyor ve satın alınabilen garip ataklar yapabiliyor. Bu puan kazanma faslıının ödüllendirilmiş olması güzel olmuş çünkü her bölüm didik didik edip, gizli saklı ne varsa bulmak için sebep oluyor.

Peach'in kendine has dört gücü daha bulunuyor. Alt ekran da gözükken bu güzeli, güç barımız dolu olduğu sürece kullanabiliyor. Bunlardan turuncu olan uçmaya yarıyor. Bu güçle ziplanılması zor olan yerbere hemen çıkıştır veya ekranın yukarısıındaki gözükmemen gizleri alabiliyor. Kırmızı olansa alev gücü. Bunu karşısına birçoğunu düşman çıktıığında kullanabiliriz veya bazı tahta köprüleri yakıp altına inebiliriz. Mavi gücü kullanlığımızdaysa prensemiz zır zır ağlamaya başlıyor ve gözyaşları sel gibi akıyor. Kuru kalmış bazı bitkileri canlanıracılar veya suya alerjisi olan düşmanlarımızı yenebiliriz (örneğin ilk boss). Yeşil olan güç de bize enerji veriyor. Bazı bölgelerde hiç enerji bulunmuyor ve bu gücümüz hatta kalmamızın tek çaresi olabiliyor.

Ama bunca özelliğini kullanacak yerlerin sayısı (oyunda sekiz bölüm olmasına rağmen) az ve çoğu heyecansız. Gönlüm isterdi ki bazı şeyleri mantar kafalar比賽 söylemeden bulalım, sevinelim ama maalesef oyun bizi kontrol altında tutuyor ve daha kötüsü, kendini bir süre sonra tekrar etmeye başlıyor. İki ekranı ve çubukumuzu kullanarak oynadığımız bölümlerin sayısı çok az ve oyun yetişkinler için fazlaıyla kolay. Yine de Mario olukları Peach'i denemeli ve hayatı bir de prensemizin gözünden bakmalı (ben bir acil servise kadar gideyim en iyisi). ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 75

GANGS OF LONDON

SONY, GTA'YA ÖYLE BİR CEVAP VERDİ Kİ, ŞOK OLDUK!

PLATFORM: PSP YAPIM: Sony DAĞITIM: Aral İthalat FİYAT: 119 YTL WEB: <http://www.us.playstation.com> TÜR: Aksiyon



PS2 sahipleri The Getaway adlı oyunu hatırlıyor mu temelen. Hani Sony'nin ilk oyunu çıkarmadan önce "GTA'yı tarihe gömeceğiz" diye iddialı demeçler verdiği oyun... Evet, işte bu oyun çıktıktan sonra yetkililer birkaç yıl ortalıkta gözükmemişi utançlarından. İkinci oyun Black Monday'e kadar. Artık akillanmışlardır, "GTA klonu değiliz" diye değiştirmişlerdi demeçlerini. Oyun çıkışına aynı yetkililer yine ortadan kayboldu nedense... Ta ki Gangs of London'a kadar. Peki neden şimdi ortaya çıktılar dersiniz?

PARA, PASTA, DİLİM

Tabii ki GTA: Liberty City Stories'a rakip olmak için döndüler. Gangs of London, The Getaway motorunu kullanıyor ve Londra sokaklarında geçiyor (hadi be). Beş büyük mafyanın aralarındaki acı, tatlı ilişkileri konu alıyor (tatlı?). Şehri serbest olarak gezmenin yanında oyunu görev tabası olarak da tanıyabiliyoruz. 60'dan fazla görevi belli bir sırada olmadan (görev geçtikçe açılıyorlar ve biz istedigimizi seçebiliyoruz) oynayabiliyoruz. Çoğu görevde birden fazla karakteri yönetme imkânına sahibiz. Yuvarlak tuşuna baslığımızda çetemizin diğer üyeleri arasında seçim yapabiliyoruz ve o karakterin yeteneklerine sahip oluyoruz (biri el bombası atıyor, biri uzak dileri yakın menzilli silah kullanabiliyor). Bölümlerle bir hayli çeşitli. Eskortluk yapıyor, taşımacı oluyor, mafya babalarına baskın düzenliyor, tuzaklar kuryüyor, hırsızlık yapıyoruz. Görevleri tamamlamaktan sonraki hedefimizse, mümkün olduğunda çok çete üyesini canlı tutmak çünkü bölüm geçtiğe

sağ kalan her üye seviye atlıyor ve kendi silahında ustalaşıyor. Bu ustalama özelliği sadece karakterlere özgü değil. Beş mafyadan her biri belirli bir kategorilerde usta. Örneğin eskortlukta EC2 Crew, baskın yapmadan Talwar Kardeşler işinin pırı.

Görevlerin çeşitli olması ve seçim bize ait olması güzel, ama bu görevleri tam verimle ve heyecanla oynayamadığımız için bu güzellikin hiçbir değeri yok. Oyundaki en büyük düşmanınız kontroller. Otomatik nişan alma, sadece karşınızda hedefe kilitleniyor. Normal hedef alma yok. Eğilmenin dışında düşmandan kaçmak için hareket de bulunmuyor (ki eğilmek de ne kadar işe yaranın bir kaçma hareketidir, değil mi). Öldürmek için düşmanla yüz yüze gelmeniz gerekiyor yani. Bu bazı bölümlerde pek rahatsızlık vermiyor çünkü hem yapay zekâ kötü, hem de birden fazla adamınız olduğu (ve seçili olmayan adamın enerjisi dolduğu) için bölgeler peş peşe bitiyor. Bitiyor ama bu görevlerin hiç birinden heyecan duymuyor, sadece bitirmiş olmak için bitiriyorsunuz. "E bitirmiyorum ben" diyorsanız da, benim yaptığım gibi, oyunun içinde bulunan Dart, Bilardo, Bowling, Snake gibi ufak oyunları oynayın; sınırlarınızı bozmayın. GTA: Vice City Stories'e kadar da bu yetkilileri görmeyecek oluyumuz, oyunun güzel yanlarından sayılabilir. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 70

FORMULA 1 2006

HER ŞEY BİR RÜYAYDI FARZEDİN

PLATFORM: PSP YAPIM: Sony DAĞITIM: Aral İthalat FİYAT: 119 YTL WEB: www.playstation-f1.com TÜR: Yarış



Formula 1 06 sezonu son sürat devam ederken, oyunu da PSP'de görmek, başlarda sevindirmiştir bizi. Ama oynadıkça gördük ki, Sony PS2'ye başarıyla yaptığı oyununu PSP'ye uyarırken ciddi hatalar yapıp Formula 1 serisini vasat bir seviyeye düşürmüştür.

Oyun, PS2'deki oyununun tüm özellikleri içeriyor. Üstünde fazlasıyla zaman harcanacak bir kariyer modunun yanında, "kariyerle uğraşamam" diyenler için Dünya Şampiyonası bulunuyor. Ama asıl bilmeniz gereken şey, oyunda hız duygusunun olmayı. Aracınız saatte 300 km bile yapsa, bunu asla hissedemiyorsunuz çünkü oyun

hem görsel hem de işitsel olarak çok zayıf. Sanki oyuncak bir aracı vinn vinn diye yönetiyormuş hissi peşimizi bırakmıyor ve bu duygu da bir F1 oyununa asla yaklaşmıyor. Uzun yükleme sürelerinden bahsetmeyeceğim bile. Koyu bir F1 hayranı olsanız bile, oyunu alırken iki kez düşünmeniz yararınıza olacaktır. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 60



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

PS2'DE DIVX KEYFI

İşte koca bir ay daha geride kaldı. PlayStation 3 heyecanı giderek artarken bir yandan da deli gibi PS2 oynamaya devam ediyorum. Bu ay Wario'dan arta kalan zamanında bol bol Street Fighter ve Naruto oynadım. Karayıp Korsanları, Hitman, Sensible Soccer ve Project Gotham Racing oynayan arkadaşlarım da oldu tabii, tüm izleme nimlerimi ilerleyen sayfalarla okuyacaksınız zaten.

Ama bu yaz sadece oyunlarla kısıtlamayalım kendimizi derim. Makinenizin DVD ve müzik CD'si desteği size yetmiyor olabilir ama millet PlayStation 2'leri ile çatır çatır DivX izliyor ve MP3 dinliyor. Sizin makineniz neden bu yeteneklere sahip olmasın? Bence de olsun. O zaman <http://tinyurl.com/eeddf> adresinden indirebileceğiniz RealityMP isimli imaj dosyasını alın (önümüzdeki ay Level DVD'de de yer alacak). Nero Burning Rom ile boş ve kaliteli bir CD'ye en yavaşta Disc-at-Once seçeneği ile yazın. Artık PlayStation 2'nizi bu diske açıp PS2 Reality Media Player Pro programını yükleyebilir ve istediğiniz DivX'i kolayca televizyonunuzda izleyebilirsiniz (makinenizin cipli olması gerekiyor).

Program video çözücü olarak olarak DivX 3, 4, 5, Xvid; video ses çözücü olarak MP3, OGG, PCM, AC3; müzik olarak MP3, Audio CD; resim olarak da JPG formatını destekliyor. İsterseniz sabit diskteki veya bağlı bulunduğu ağıdaki dosyaları da çalıştırabiliyorsunuz. PS2 Linux kullanıcılarına da hafızı kartından veya USB bellekten çalışma imkanı sunuyor. Video formatı olarak sadece AVI uzantılı dosyaları açabiliyorsunuz, yani Video CD çalıştmayı unutun. Altyazı olarak da SUB ve SRT açabiliyor. Filmleri gayet güzel kalitede çalıştırıyor, ancak arada sırada sorun çıkartabiliyor. Programı geliştiren İspanyol grup dağıldığı için daha güncellenmiş versiyonlara sahip olmak şu an için mümkün değil. Hali hazırda iş gören programın tadını çıkartmak lazım bence. Ama uyarmadı demeyin, bu tarz programların lens ömrünü azalttığı söylentileri de var. Şik ve kullanışlı bir menüye sahip olan programın özelliklerini kurcalayarak bulabilirsiniz. CD kompartmanını pad ile açıp kapatabilir ya da önceden CD'ye attığınız resimleri programın fonuna yerleştirebilirsiniz. İyi eğlenceler.

Unutmadan söyleyeyim, aynı işi yapan SMS adında bir program daha var ama çok karmaşık, benim sabrım yetmedi. Konu çok ilginizi çekerse sms.ps2-scene.org adresine göz atabilir. Eylül'e kadar mutlu kalın. ■

MegaEmin

PS3 WEB SITESİ AÇILDI

» PlayStation 2 ismini ilk duyduğumuzda bize bilim kurgu gibi gelen PS3'ün vücuda gelmesine az bir süre kala Sony, PlayStation 3 resmi web sitesini açtı. Yeni nesil konsolun çeşitli resimlerini görmek, makine ve oyunları ile ilgili en güncel bilgileri almak için siz de <http://eu.playstation.com/ps3> adresine göz atabilirsiniz. Çıkışına Genji 2, Heavenly Sword, Warhawk, Formula One 06, MotorStorm, Sonic The Hedgehog, Full Auto 2: Battlelines ve SingStar ile hazırlanan PlayStation 3, 17 Kasım 2006 tarihinde tüm dünyada piyasaya sunulmuş olacak. ■

YENİ PS3 DETAYLARI

» PlayStation 3 için geri sayılm sürdükçe yeni detaylar da ortaya çıkmaya devam ediyor. Makine ilk etapta sadece siyah renkte satışa sunulacak ve multitap gerekmeksiz dördüncü kablolu olmak üzere toplam sekiz kontrol kolu destekleyecek. Oyunlarda bölge sistemi bulunmayacak. Geri uyumluluk bakımından gereğinden fazlasını yapacak olan konsol hem tüm PS One ve PS2 oyunlarını çalıştırabilecek, hem de yeteneklerini kullanarak mümkün olduğu kadar kalitelerini artıracak. Microsoft'un konsol çıkışında söz vermesine rağmen pahaliya patlayan Xbox360 için geriye dönük uyumluluk uygulamasını her an durdurabileceğini açıklamasının ardından, Sony'nin tam uyumluluk garantisini oldukça memnuniyet verici.



Bu arada yeni jenerasyon oyunculuğun sorunu olan HD televizyonların farklı çözünürlüklerde gelen sinyalleri yeniden işlemesinden kaynaklanan görüntü gecikmesi sorununu da PS3 çözüyor. Alet görüntüyü televizyona göndermeden önce kendi içinde çevirip gönderdiği için yarı saniyeye varan gecikmelerle uğraşmak zorunda kalınmayacak. Linux işletim sistemi yüklü olarak satılacak konsolun çalışma gürültüsü seviyesi ince PS2'nin seviyesine çekilebilmiş (29 desibel). PSP'lerin de gamepad olarak kullanılabileceği PS3, maksimum 1080p çözünürlük ve 7.1 kanal surround ses desteği sunacak. Ayrıca sürekli olarak ağa bağlı kalabilecek ve eski DVD'leri de gösterebilecek. ■

SONY IRKÇILIK MI YAPIYOR?

» Sony'nin yeni seramik beyazı PSP modellerini tanıtmak için Hollanda'da kullandığı billboard reklam afişleri başına dert oldu. Kampanya için hazırlanan 100 çeşit afişten birisinde beyaz bir kadın siyah bir kadının çenesini tehditkar biçimde tutuyor ve alta da "Beyaz PSP geliyor!" sloganı yer alıyordu. Sony'nin bu davranışını çeşitli örgütler ve politikacılar tarafından kınanınca firma kampanyayı hemen durdurmak ve rahatsız olan herkesten özür dileğini açıklamak zorunda kaldı. Amacı sadece siyah ve yeni beyaz modeller arasındaki kontrasta yoğunlaşmak olduğunu, herhangi bir ırkçı bir mesajın verilmek istenmediği belirtildi.



Öte yandan PSP oyunu LocoRoco'nun da ırkçı öğeler barındırdığı iddia ediliyor. 1Up isimli sitede çıkan tartışmada oyundaki Moja düşmanları 20. yüzyılın başlarındaki ırkçı "kara surat" karikatürlerine benzetiliyor. Zenci gruplar oyundaki bu karakterlerin renklerinin değiştirilmesi gerektiğini savunuyorlar.

Kişisel fikrim öküzin altında buzağı aranlığı yönünde. Böyle bir fantezi dünyasından ırkçı mesaj çıkmak da ne ola; o zaman beyaz tiplerin de yuvarlak olması çok yanlış, delikanlıyı bozar. Ülkemi seviyorum valla, en azından renk ırkçılığının olmadığı nadir coğrafyalardan birisinde yaşıyoruz. ■



EVO DA YOLDA

» Envizions, ürettiği Evo: Phase One isimli PC/konsol melezi makinenin 26 Ekim 2006 tarihinde internet üzerinden satışa sunulacağını açıkladı. Bilgisayar, medya merkezi ve PC oyunlarını tek bir sisteme toplayan Evo, 80 GB sabit diske ve ABD'de 679.95\$ satış fiyatına sahip olacak. Satın alındığında hafızasında yüklü olan bir program ile Evo: Direct Store'daki 1600



oyuna online olarak ulaşılıp alışveriş yapılabilecek. Sistem Sapphire Radeon HDMI X1600 Pro grafik kartı sayesinde yeni nesil konsollarla mücadele etmeyi planlıyor. Cihazın ilginç özellikleri arasında suyla sogutma, parmak izi taryacı ve dijital video kayıt var. Cihaz bir adet kablosuz PC kolu ile beraber geliyor. ■

SNK ATAKTA

| Tür: Dövüş | Yapımcı: SNK Playmore USA
Platform: PS2 | Çıkış tarihi: 10 2006

» Ignition tarafından bu sonbahara elimize ulaşacak olan dev bir SNK oyunları paketi hazırlanıyor. NeoGeo Battle Coliseum adlı oyunda World Heroes, Art of Fighting, Fatal Fury, Samurai Showdown, Last Blade, Metal Slug ve Kizuna Encounter gibi klasik SNK oyunlarından ortaya karışık bir dövüş oyunu çıkmış. Kafa kafaya dövüşmenin yanı sıra iki kişilik takımlarla da maç yapılabilecek. Bir diğer oyun da King Of Fighters'in üç boyutlu versiyonu Maximum Impact 2. Bu iki oyundan başka King of Fighters XI, SNK vs Capcom Card Fighters ve Metal Slug Anthology oyunları da karşımızda olacak. Beklemek istemeyenler



için The King Of Fighters Neowave(PS2) ve KOF '94 Re-Bout(Xbox) da nostalji tadında geliştirilmiş grafikleri ile bu ay satışa olacak.

Merkezimize son anda ulaşan bir habere göre (Sinan sagolsun) on yıllık serideki ilk üç boyutlu Metal Slug oyunu da Japonya'da piyasaya çıktı. Metal Slug 3D'ye eklenen boyut dışında, oyun tüm temel özelliklerini koruyor. ■



PSP FILMLERİ

» Sony, 1GB ve 2GB Memory Stick Duo satmak için ilginç bir promosyon uygulamaya başladı. Bu ürünleri aldığınızda Hitch, SWAT, The Grudge veya XXX: State Of The Union filmlerinden birisini seçip PSP'nizde izleyebiliyorsunuz. Promosyonun bir diğer amacı da PSP'lerde film izlenmesini teşvik etmek ve UMD diskler gerek kalmadan da telafi haklı materyalleri nasıl pazarlayabileceğini göstermek. Bu karttaki PSP formatlı filmler Handycam kameralarda ve Sony Ericsson cep telefonlarında da izlenebilecek. Kartların fiyatları ise 60\$ ve 100\$. İşin kötü tarafı ise filmlerin PSP'nin gerçek çözünürlüğü olan 480 x 272 yerine 240 x 320 çözünürlükte izlenebilmesi. ■



MICROSOFT PORTABLE

» Microsoft'un Apple iPod'a rakip olarak tasarladığı "Argo" kod adlı taşınabilir müzik çaların daha başka amaçları da olabileceği tartışılmıyor. Microsoft'un geçen ay çitlatmasından, Argo'nun ekranının bir MP3 çalar için fazla büyük olmasından ve nedense Wi-Fi destegine sahip olmasından dolayı oyun oynatmak için de tasarlandığı ve Sony PSP ile Nintendo DS'e savaş açacağı düşünülüyor. Sonuçta ortaya ne çıkacağını bu yılbaşında göreceğiz. ■



PS ONE ÖLMEDİ

» İngiltere'de yayınlanan bir PSP dergisine göre Sony yaklaşık 7000 oyundan oluşan PS One arşivini PSP'ye uyarlayarak yeniden piyasaya sürmeyi planlıyor. Önümüzdeki yılın sonunda piyasaya sürülecek olan ilk dalgada Final Fantasy VII ve VIII, Castlevania: Symphony Of The Night ve orijinal Silent Hill oyunları yer alacak. ■

TEKKEN DARK RESURRECTION

| Tür: Dövüş | Yapımcı: Namco Bandai
Platform: PSP | Çıkış tarihi: 08 2006

» Bizi Lili ve Dragovnov adlı iki yeni karakterle tanıtırıacak olan Tekken: Dark Resurrection bu ay içinde PSP'lerimize geliyor. Namco Bandai tarafından hazırlanan oyunda 19 arena, 30 karakter, mini oyunlar, süper grafikler ve kablosuz oyun desteği var. İyi dövüşler. ■



PES6 ÖNCE 360'DA

| Tür: Futbol | Yaptımcı: Konami
| Platform: Xbox360 | Çıkış tarihi: 09 2006

» Herkesin merakla beklediği Pro Evolution Soccer 6'nın ilk satılığı yer eylül ayındaki Leipzig Game Convention olacak. Alman fuarında oyunun Xbox360 versiyonu satışa sunulacak. PES6'nın PS2, PSP, PC ve DS versiyonları da çıkacak ama bunlar için biraz daha fazla bekleyeceğiz. Nasıl, sık görünüyor değil mi? ■



SONY vs. MS (ROUND 15)

» Sony ve Microsoft arasındaki atışmalar bitmek bilmiyor. SCEA patronu Kaz Hirai OPM'ye verdiği bir rapörtajda Microsoft'un kendi fikirlerini çalmalarından bıktıklarını söyledi. Hirai: "ne zaman bir yola girsek hep Microsoft arkamızdan geliyor, onlardan bir türlü kurtulamıyoruz. Bir kere de kendi stratejileryle gelmiyorlar. Biz Blu-Ray açıkladık diye

HD-DVD uydurdular, onu da apar topar yapıp cihazdan harici satıyorlar, oyunları için kullanmıyorlar. Bu haliyle piyasadan pay kapmak için apar topar çıkarılan prematüre bir konso-la sahipler. Ücretsiz temel online servisleri de biz planladık ve açıkladık ama onlar ellerini çabuk tuttular. Bir de bizi Wii'den fikir çalmakla suçluyorlar, inanılmaz" dedi. ■

İNSAN SOYU TÜKENİYOR

» Üçüncü Resident Evil filmi olan 'Extinction'in detayları belli olmaya başladı. Senaryo yazarı Paul W. S. Anderson'un söylediğlerine göre filme Umbrella'nın kontrolden çıkan deneyleti yüzünden dünya iyice zombiler tarafından ele geçirilecektir. Ayakta kalan son insan direnişinin anlatılacağı filme ağır silahlı konvoylarla sürekli hareket halinde olan direniş mensuplarının arasında Alice haricinde Jill Valentine ve Claire Red-



field da bulunacak. Önümüzdeki sene izleyebileceğimiz film daha çok Nevada Çölü ve Las Vegas'da geçecek. ■

PS2 BİR KONSOLDUR!

» Neredeyse beş yıl süren davanın ardından, Amerikan mahkemeleri PlayStation2'nin bir bilgisayar olarak sınıflandırılamayacağına karar verdi. Sony'nin YiBasic ile program yazma, CD ve DVD oyuncular gibi fonksiyonları öne çıkartan çabalarına rağmen, mahkeme cihazın yoğun olarak video oyunları için kullanıldığından dolayı bir konsol olduğu hükmüne vardı. Sony, PS3 tanıtımlarında ise konsol kelimesinden kaçınarak israrla "bilgisayar sistemi" nitelmesini kullanmaya dikkat ediyor.

Bu saçma çabanın sebebi de, konsol-Iara Amerika'da ekstra vergi uygulanıyor olması. Eğer Sony davayı kazanmış olsaydı, ABD'de ödediği vergilerden 50 milyon dolarını geri alabilecekti. ■



SUDAN UCUZ N64 OYUNU

» Dünyada sadece sizde olan bir oyunu oynayabilmek için hemen EBay'e göz atabilirsiniz. Tamamlanmasına rağmen bir türlü yayınlanamamış olan "Echo Delta" isimli Nintendo 64 oyunun prototip kartuşuna sahip olmak için sadece "1520 dolarcık" ödemeniz yeterli. Oyun Ecco the Dolphin gibi okyanusun derinliklerinde geçiyor. ■



RIDGE RACER 2 PSP

| Tür: Yarış | Yaptımcı: Namco Bandai
| Platform: PSP | Çıkış tarihi: 12 2006



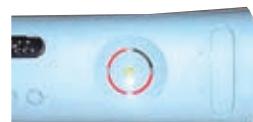
Namco Bandai, Ridge Racer 2'nin bu yılın sonunda PSP'ye geleceği açıkladı. Oyun PSP'de daha önce görülmemiş 18 pist ve sekiz kişiye kadar oynaması des- teği sunan kablosuz ağ desteği de bulunacak. ■

XBOX LIVE KAMERA

» Microsoft Xbox Live operasyon müdürü Major Nelson, 19 Eylül'de XBox Live Vision Camera'nın (XLV) piyasada olacağını duyurdu. XLV da PS2'nin EyeToy kamerası gibi çalışacak ve oyunculara fotoğraf çekme, oyun ve canlı muhabbet olanaklı sunacak. Uno ve Texas Hold'Em Poker isimli iki oyunu da şimdiden hazır. Kameranın üreticisi olan Gesture Tek'in aynı anda iki kamera kullanarak Wi-Fi'nin hareket sensörüne yakın sonuç alan bir projesi olduğu biliniyor. ■

ÖLÜMCÜL 360 ARIZASI

» Bu ay ortaya çıkan ve Xbox 360'ının bir da-ha açılmadan üzere kapanmasına sebep olan hata, oldukça yaygın. İnternette "Ölümün 3 kırmızı ışığı" denilen bu hata, 360'in Ring of Light'inin 3 parçasının yeşil yerine kırmızı olarak yanmasıyla ortaya çıktı. Sorun genellikle sistemin soğutma sisteminin bozulmasıyla ilgili ve Temmuz ayı içinde bu arızıyla birçok kişi karşılaşmış. Ülkemizde Microsoft'un resmi teknik servisi 360 için bulunmadığından, arızanın sebebi ve çözümü bulununcaya kadar Xbox 360 almayı ertelemenizi tavsiye ederiz. ■



RYO (XBOX 360)

MASS EFFECT

Gerçek buralarda bir yerde...



"İzleyeceğiniz "uzaylı ile buluşma" hikayesi tamamen gerçekdir. "Gerçek"ten kastım ise, aslında, "yalan". Hikayedeki her şey yalandan ibaret; ama eğlenceli yalanlar bunlar. Sonuçta bizi gerçek "doğru"ya götürüren şey değil midir bunlar? Cevap: Hayır. – The Simpsons, 8. sezon, 10. bölüm, The Springfield Files

Birtakım aforizmalar vardır en übereinden, eğlence dünyasında bir alt sektör haline gelmiş "nanık"ten bahsederler. Hani şu ilkokuldaki gibi, kandırmacı hikayelerden. "Ahha, evet şimdî hikayeyi tahmin ettim, aydınlanıyorum!" derken el burunda, parmaklar sallanarak o hayat bitiren ses duyulur: NANİK! Aydınlanma falan yoktur ortada; zira bildığınız tek şey, hiçbir şey bilmediğinizdir. Típkí Sokrates gibi, evet.

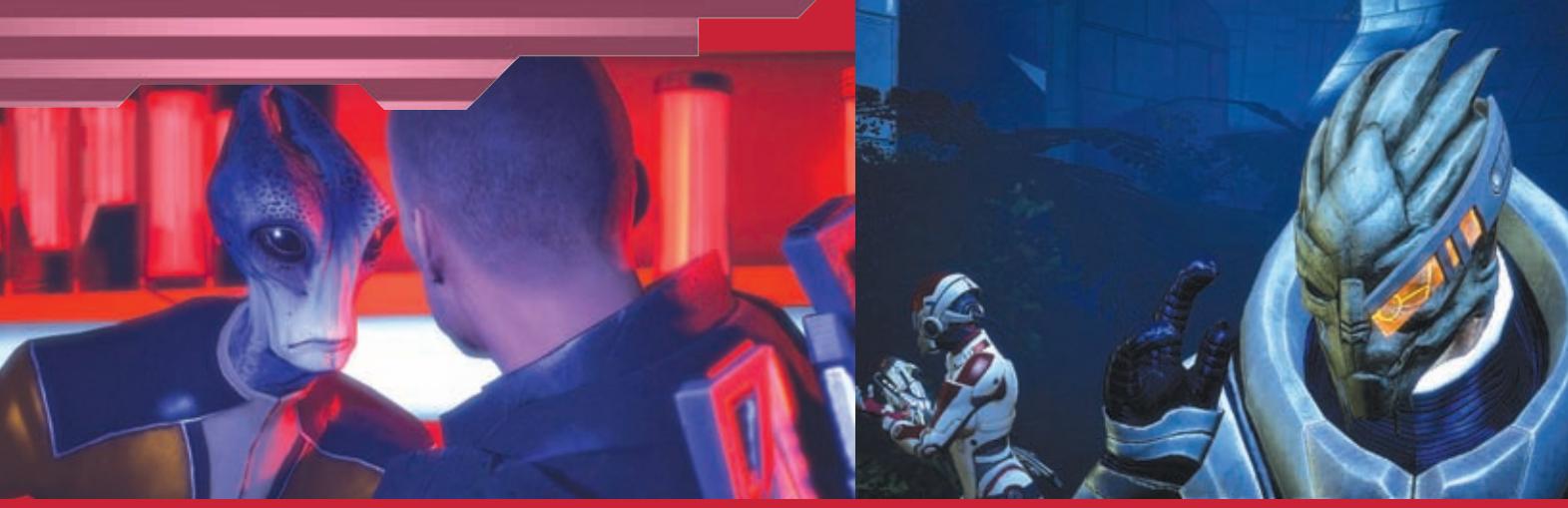
Yeri geldiğinde "aydınlanma sisteminde bir sorun var, aydınlanamıyorum lanet olsun" diye Yaratıcı'a haykırsınız da, genelde bu nanık kuramıdır aslında bir hikayeyi ilginç kılar. Zaten gördüğünüz bir köye dürbünle bakmanız gerekliliğinden, zaten görüşorsunuzdur. Bu nanık kuramının önemini farkında olan bir grup adamsa, her zaman çok iyi işler ortaya koymayı başarıyor; típkí Bioware gibi.

NANİK KURAMI VE GETİRİLERİ

Knights of the Old Republic, Baldur's Gate, Neverwinter Nights, ve de Jade Empire... Bu muhteşem rol yapma oyularının ortak özelliği nedir? Evet, Bioware yapmıştır bu oyuların hepsini, ama bizim için sıkıcı olmayan bilgi, bu oyuların hepsinin zeka dolu, oyuncunun ne istediğini bilecek, her zaman şaşırtacak ve nanık yapacak bir hikayeye sahip olmasıdır. Black Isle efsanesinin sulara gömülmesinin ardından bayrağı devralan Bioware şimdi ise ellerini burnuna getirip parmaklarını sallayarak, tükrük saçsa saça "nanikiğikk!" demek üzere bir kez daha iş başında. Evet, manyak bunlar.

Manyaklıla üstün zekalılık arasındaki ince çizgi üzerinde yaratılan şaheserlerin mimarı olan firma, aslında bakarsınız ilk etapta hikaye için söyle bir şey sunuyor: insanoğlu 23. yüzyılda





diğer üstün irkların varlığını keşfedip tüm galaksiyi tek bir güç haline getirmek adına bir zeytin dalı uzatır. Ne var ki üstün irkların bunda pek üstündür, dünyaları hiç sallamayacak kadar hem de... Öte yandan dünyalılar, gittikçe yükselen ve bir kangren haline gelen bir değerle baş etmelidir: Yapay zeka ve robotlar! Baştan beri ballandıra ballandıra bitiremediğim hikaye bu muydu peki? Hayır, elbette ki değil, hikayenin kilit noktalarını ve sizin esas şartı detayları söyleseydim işin bir eğlencesi kalmazdı zaten, değil mi?

NANIK SENSÖRLERİ DEVREDE EFENDİM

Tıpkı önceki Bioware oyunları gibi Mass Effect de oylara rol yaparak yaklaştığımız bir oyun. Açıkçası burada bir web site reklamı edasıyla "önceki RYO deneyimlerinizi unutun, bu oyunda hakikaten rol yapacaksınız! Ön siparişinizi verin çabuk!!" gibi klişe yumağı cümleler kurmayı istememiştim ancak; bu oyunda hakikaten rol yapacağız! İnsanlık adına gönderilmiş ve insanlığın kaderini değiştirmek üzere olan bir elçi olarak (klişe...derken?) "muz" bile deseniz galaksinin önemli katmanlarında hareketlenmeler olacak. Daha önce görmediğimiz kadar etkilenen bir dünyaya sahip olan Mass Effect'te kaba kuvvetle veya tatlı dille yılana deliğinden çıkartıp dans ettirmeniz dahi mümkün; yılana huyuna gitmezseniz onun sizi dans ettirmesinin de mümkün olduğu gibi. Half-Life 2'de karşımıza çıkan yüz animasyonları olayını da abartılı bir şekilde bu diyaloglar da görebileceğiz. Üstelik davranışlarınızın karakterlerin makyajlarını bile etkileyebileceğini söylüyor. (?) Trajik bir cümle ağzından dökülürken ağızındaki altın dişlerin parıldadığı anlar, göz yaşlarının sel olup aktığı bir sahne de parıltı parıltı parlayan yanaklar, allıklar, farlar hayal değil artık.

Yeni neslin getirdiği bu gerçekçi oynanışın

getirişi sadece bu da değil. Sayfanın her yanında görebileceğiniz üzere bu görüntüler, nasıl demsem, gerçekler! "Piyasadaki en başarılı grafikleri sunan oyunlardan biri" demeyeceğim ama, "piyasadaki en başarılı grafikleri sunan oyun" diyebilirim sanıyorum! Sadece grafiklerde sınırlı değil bu ziyafet; yüksek yüksek tepelerdeki bilumum kırılabilirliği yüksek objelere vurdugunda, onların düşüp düşmanların kafalarını birer birer yarma olasılığı mevcut. Birer birer diyorum, çünkü birden fazla kafalı uzaylılarla da karşılaşmamız mümkün. Çünkü gerçek, orada bir yerde... (!??)

GERÇEK ORADA BİR Yerde DEĞİL – BART SIMPSON

Düşmanlar demişken; 23. yüzyılda geçen bir oyundan söz ettigimizden dolayı, düşmanların ve dolayısıyla sizin de kullanacağınız "oyuncaklar" gayet bilim kurgusal olacak. Frizbi şeklinde havada uçuşan el bombası, ya da büyük niyetine geçen "biyotikler" gibi örneğin. Evet; silahlar, teknoloji ve biyotikler olmak üzere yetenekler kendi arasında 3'e ayrılıyor. Biraz önce de dediğim gibi, büyük olarak biyotik denen nesneleri kullanacağız. Bunlar düşmanlarınıza zarar verebiliyor, canınızı yükseltebiliyor, savaş alanının ortasından bir yılan çıkartıp nanık yaptırabiliyor (?!!!). Teknolojinin ise neler yapabildiğini tahmin etmek istemiyorum.

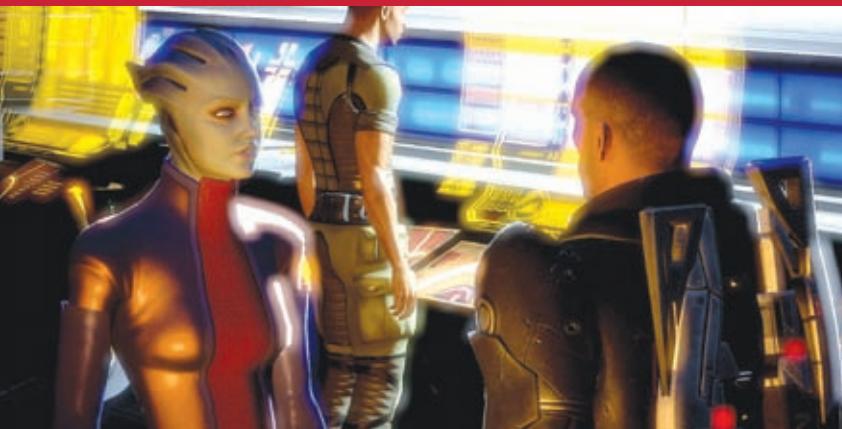
İşin aksiyon tarafında ise diğer pek çok konsol oyununun aksine otomatik hedef alma olayı farklı şekilde ele alınmış. KotOR'dan farklı olarak gerçek zamanlı gelişen oyunda, tíkta Resident Evil 4'te olduğu gibi kamera sizi kısmen arkadan göstererek çevrenizi daha iyi görmeneze olanak tanyor. Yakınınızdaki patlayabilir, çatlayabilir objeleri görmek, oyunu bitirebilmek adına sağlığınız açısından yararlı olacak. Eğer yüksek bir seviyeye kadar karakterinizi geliştirebilirseniz, otomatik hedef alma seçeneği de size bir opsion olarak sunulmuş. Yapımcılar, ekmek-köfte dengesini iyi oturtmus gibi görüyorlar.

Rol yapmadan bahsedip de karakter yaratmamak olur mu? Pek çok yapımcı (örneğin Oblivion'da) konuşmaları sessizlendirdiği için karakterin tipini daha çok süs amaçlı kullanırlar. Tam bu noktada ağzınızı açık bırakıp, sizi elinizdeki dergiyi düşürmeye, kahveyi üstünüzü dökmeye zorlayacak kadar saçılıcı bir şeyler söylemek ister-

dim ama; esasında Mass Effect de öyle. Ama bir noktada yandaşlarından ayrılıyor; seçtiğiniz karakterin tipi ne olursa olsun, gelişmiş dudak senkronizasyonu teknolojiyle gayet gerçekçi bir şekilde konuşacak, gülecek, üzülecek, kızacak, oha falan olacak. Ayrıca karakterin belirli bir soyadı (Shepard) var ancak, kendisine istedığınız bir isim seçmeniz de mümkün. Örneğin My Name Isn't diye bir isim verirseniz, gevrenizdeki NPC'ler size "My Name Isn't Shepard" olarak sesleneceklerdir; ne kadar eğlenceli değil mi?

KotOR'da çok fazla üzerine düşülmeli ancak, Mass Effect sürekli olarak bir takımla ilerleyeceğimiz bir oyun olacak. Yine KotOR'daki gibi bir seferde ancak 2 eleman sebebiliyor; KotOR'da olmayan sey ise bu 2 karakterin birer "karakter" olması. Hikayeyi heften kendinize yontup gelsin paralar mı diyorsunuz? O halde güzelliğin dikenine de yalnız kalarak katlanmalısınız. Takım arkadaşlarınızı tepenize bindirecek kadar pisirk mi kaldınız? Eh, EzikTM Seyahat hayatı yolculuklar diler...

Hani bazı filmler olur, giseyi alt üst ettikten sonra 3'leme haline getirilmeye karar verilir ve Matrix gibi garip örnekler ortaya çıkar. (Pirates of the Caribbean'i da bu örneklerle dahil edebiliriz diye düşünmekteyim) Mass Effect'in hikayesi ise direk 3'leme olarak hazırlanmış; kicasası herhangi bir oyununda yarıym yamaşık bir senaryo, akılda kalmış soru işaretleri, Neo'nun uğabildiğini sonradan fark etmesi gibi garip şeyle beklemeyin. Hani birtakım dizilerde alaya alınan, bazilarınca da yıllardır söylenen bir cümle vardır uzaylılarla ilgili: "gerçek orada bir yerde" ... Hayır efendim, bizzat gerçek, 2007'nin 2. çeyreğinde bizlerle buluşacak. O zaman bir Xbox 360 edinmekte fayda var.



Olcay Sonkurt



FPS (Wii)

RED STEEL

Kızıl Çelik ile gardınızı almaya hazırlanan!



Sizden arkanza yaslanmanızı ve derin bir nefes almanızı istiyorum. Çünkü Red Steel size şu ana kadar yaşamadığınız bir oyun tecrübesi sunacak. Nintendo Wii'nin yeni nesil, kablosuz ve harekete duyarlı kontrol sistemi sayesinde âdeten

oyunu yaşayacaksınız. Ama henüz Wii çıkmadı, siz elinize bir TV kumandası alıp gelin, ben burada bekliyorum.

Ubisoft'in Paris stüdyoları Red Steel'in Wii ile aynı anda piyasada olması için çalışıyor. Nintendo ve Ubisoft firmaları arasındaki bu sıkı fikti ilişki, Red Steel'e Wii'nin resmi olarak duyurulan ilk oyunu olma unvanını verdi. Wii için duyurulan ilk oyununun Nintendo'nun bizzat yaptığı bir oyun olmaması, firmanın dışarıda yapılan oyunlara bundan sonra daha fazla önem vereceğini de gösteriyor.

WII KONTROL CİHAZI: WIIMOTE

O bir bıçak, bir katana, bir tüfek, bir raket, bir baget, bir kay kay, bir araba... Evet, bahsettiğim sey tabii ki Wiimote. Nintendo Wii'nin kontrol cihazı oldukça basit bir sisteme ve mantık dayalı. İki parçadan oluşan kontrol cihazı, 2 adet AA pil ile aktiflik süresine bağlı olarak 30-60 saat süresince çalışacak. Wiimote'u sadece oyular için değil DVD Player ve Wii'yi açmak/kapamak için de kullanacağız. Wii'nin kontrol cihazını kullanabilmek için 20 santimetre uzunluğunda iki adet sensörü TV'nizin alt ve üst tarafında yerlestirmek zorundasınız. Wiimote bu sensörlerle sahip olduğu Bluetooth teknolojisi ile haberleşiyor. Sol elimizde tutacağımız Nunchuk kontrolleri üzerindeki D-Pad sayesinde hareket edeceğimiz yönün tayin ederken, sağ elimizde bulunan Wiimote kumandası ile de bakış açımızı yönetiyoruz. Elimizde bulunan katana veya silahı da sağ elimizdeki Wiimote ile yönlendiriyoruz.



YILAN HİKAYESİ

Red Steel'in Hollywood'un aksiyon filmlerini aratmayacak cinsten bir hikayesi var. Söyle ki; Miyu ismindeki Amerikan-Japon melezi sevgilimizin babası ile lüks bir restorantta tanışmak üzereyken, Miyu kaçırılıyor. Miyu'nun niçin kaçırıldığını öğrenmek isterken, Miyu'nun babası Sato'nun, Japon mafyası Yakuza'nın bir lideri olduğunu öğreniyoruz. Miyu'nun kaçırılmasının sebebi ise Tokai isimli genç Yakuza'nın, Sato'nun çok değerli katanasına göz dikmesi. Kılıcı ele geçirince Yakuza'nın yeni lideri olacaktır. Tokai, Miyu'yu kaçırmadan önce de Sato'yu öldürme girişiminde bulunmuş, ancak bunu başaramamış ve Sato ağır bir şekilde yaralanmıştır. Bu yüzden Sato'nun kızı Miyu'yu kaçırır ve katana ile değişim tokus etme planları yapar. Miyu'nun babası Sato, Katana'sını bize emanet eder ve kızını kurtarmamızı ister.

SEN, KAÇMASANA!

Red Steel, F.E.A.R'da kullanılan yapay zekâ motorunu kullanıyor. Bu yapay zekânin en önemli özelliği rakibin canını kurtarmak için olağan bir çaba göstermesi. Düşmanlar gayet hızlı ve agresif davranışları. Enselerine yapıştığımızda kaygılanması, çaresiz kaldıklarında teslim olmaya başlıyorlar. Çoğu zaman saklanıyor, etrafındaki nesneleri kullanarak kendile-

rini savunmaya çalışıyorlar. Örneğin, çatışma esnasında bir masayı devirip, arkasına saklanabiliyor veya çevredekî objelerin üstüne çöküp, altına girip çeşitli ayak oyunlarıyla işimizi bitirmeye uğraşıyorlar. Oyunun zorluk seviyesi hakkında bir şeyler söylemek için gerçekten erken. Ancak böylesine gelişmiş bir yapay zekâya karşı işimiz hiçte kolay olmayacağı gibi gözüküyor.

Wii'nin bugüne kadar en çok merak edilen konularından birisi de şüphesiz grafikleri. Red Steel'in, Wii'ye duyurulan ilk oyun olması sebebi ile oyunun grafikleri, biz oyuncular için ayrı bir önem taşıyordu... Red Steel'in grafiklerine bakarak şunu söyleyebilirim ki, oyun hiçte küfürsenmeyecek grafiklere sahip. Gördüğüm birçok görselde rastladığım "Küçük" ayrıntıların, Red Steel'e çok büyük yarar sağlayacağını düşünüyorum. İçerisinde bulunduğumuz her mekân, dış etkilerden direkt olarak etkilenenecek. Mesela duvara doğru sıktığımız her kurşun, duvarda iz bırakacak. Burada önemli olan nokta



ise; izin, kullandığımız silahın türüne, ateş ettiğimiz açıya ve uzaklığa göre değişecek olması.

Oyunda mükemmel bir atmosfer var. Grafikler, sesler, ışıklandırmaların çok başarılı olmasının yanı sıra tüm kontrolün (Wiimote sayesinde tabii ki) oyun boyunca sizde olacağını hesaba katarsak, çok iyi bir oyun deneyimi yaşayacağınızı garanti verebilirim. Red Steel'de çok oyunculu bir de deadmatch modu bulunacak. TV ekranını ikiye bölgerek (Split-Screen, Katana'lar ile TV'lerimizi ikiye bölmeyeceğiz yanı), karşı-ılıklı oyun oynayabileceğiz. Red Steel'in Nintendo Wi-Fi bağlantısını kullanıp, kullanmayacağı ise hâlen merak konusu.

WIIMOTE'LAR BURAYA, KATANALAR HAVAYA!

E3 fuarında, Nintendo'nun basın konferansında gösterilen Red Steel oynanış demosu tüm salonu büyülerken, ben de kilometrelerce uzaktan bu heyecanı yaşadım. Gösterilen ayrıntılı oynanış demosu kısa sürede, Red Steel'in güzelliğini tüm çıplaklığı ile ortaya koyuyordu.

Demo küçük bir apartman dairesine basıyor. Elimizde bulunan Uzi ile, apartmanın alt katına iniyor ve Japon kültürü kokan, klasik, dar Japonya sokaklarına giriyoruz. Sokakta biraz ilerledikten sonra karşımıza çıkan, silahlı Yakuza üyesi ile çatışıyoruz. Konferansı izlerken küçük bir ayrıntı gözüme çarptı. Wii oynayan (ya da oynar gibi yapan) kişi sokakta siper almak için sokağına sağ tarafına doğru sokuldı. Önünde bir çöp kutusu ve su borusu vardı. Düşman ateşi de

boruya isabet edince, tam önumüzde duran su borusunun içindeki sular boşalıverdi. Bu ayrıntı bir yana, su efektleri de büyüleyiciydi.

Demoya geri donecek olsak, sokakta biraz ilerleyip başka bir sokağa sapıyoruz. Ama bu sefer daha kalabalık bir Yakuza grubu ile karşılaşıyoruz. Yakuza'ları arabaları ile beraber havaya uçurduktan sonra, arabanın alev alev yanışını seyreden konferans salonunda alkışlar eksik olmadı. (Ancak bir Uzi ile, arabanın camına ateş ederek, arabayı nasıl havaya uçurduğumuz aklıma takıldı).

Yukarıda anlattığım bölümden sonra daha sıcak çatışmalar yaşayacağımız, kumarhane benzeri bir mekâna giriyoruz. Burada da birçok silahlı çatışmaya girdikten sonra, Katana'mızı kullanacağımız çatı katına çıkıyoruz ki oyunun en can alıcı noktalardan birisi de bu kılıç sahnelerini yaşayacağımız bu ikinci bölüm. Yüklemeler öylesine hızlı ki, yeni bölüme geçtiğimizi anlamam biraz zamanımı aldı. Bölümün hemen başında Katana kılıçına sahip oluyoruz. Daha sonra kılıçımız ile bir Yakuza'nın işini bitirmeye çalışıyoruz. Kelimeyle ile anlatılmayacak kadar güzel sahnelerle sahip olan bu demo, Yakuza'yı mefta etmemiz ile sona eriyor. Ubisoft'in açıklamasına göre oyunun %70'inde silah, %30'unda ise kılıç ile savaşacağız.

YANI?

Yani... Red Steel potansiyel olarak bir klasik. Kontrolleri, grafikleri, oynanışı ve müthiş atmosferi sayesinde, her Wii kullanıcısının vazgeçilmez oyunu olacak. Eğer benim gibi sabredemiyorsanz, elinizdeki TV kumandasını veya bir Vileda sapını kullanabilirsiniz. Ama dikkat edin, sağa sola zarar vermeyin :).

Sami "CyberIA" Eyidilli cyberia@btgonline.net



FORBIDDEN SIREN 2

Japonlar bu gidişle dünyayı korkudan öldürüp ele geçirecek.

FNe zaman bir korku oyunu oynasam geçmişe döndüp anı tazelerim. Eminim ki bazen siz de böyle bir durumla karşılaşmışsunuzdur. Geçip gitti dediğimiz oyunların, ruhumuzun bir yerlerinde attığı çentikleri hatırlamak, en az oyunlar kadar iç titretebiliyor. Örneğin Nemesis'in odamın çatısından girdiği rüyayı, Silent Hill'de Cybil'i öldürmek zorunda kalışımı, Dino Crisis'de T-Rex'in camdan fırlayıp doktoru yemesini, kesintisiz 14 saat Fatal Frame 1-2 oynadıktan sonra "Bir gölge gördüm sanki! Kim var orada?" paranoidasına kapılmam, Parasite Eve 2'de kafedeki kızın dibinde mutasyona uğraması, ağızının yırtılması... Hiç biri peşimi bırakmıyor ve ben de hiç uslanmadan Survival-Horror oynamaya devam ediyorum. Gerçi ele avuca gelebilen safkan korku oyunları azaldı ama (en son çıkan Fatal Frame 3 bu sınıfa girmiyor) işte arada bir Forbidden Siren gibi bir oyun çıka geliyor ve rahatsız geceler geri dönüyor. Şikayetçi miyim? Asla!

KAÇ KAÇABİLİRSEN

"Forbidden Siren 1 oyun dünyasında hakkettiği ilgiyi görmemiştir" hükmü, aslında pek de yanlış değildir. Sony, popüler 'hayatta kal-korku' türündeki oyunları taklit etmek yerine, bu türü geliştirmeye ve orijinal fikirlerle besleme çaba-

sına girmiştir. Bu çabaya karşılıksa pek sevindirici olmadı ama Sony baş koyduğu yoldan vazgeçmedi, ilk oyunun formatını korudu ve biraz daha geliştirek ikinci oyunla karşımıza çıktı. Forbidden Siren 2, ilk oyunun 29 yıl sonrasında, Yamijima adasında geçiyor. Oyuna garip bir videoyla başlıyoruz ve konu bir anda değişiyor (gibi oluyor), adada bir deprem, beraberinde bir Tsunami yaşanıyor. Tabii ilk başta kimiz, niye buradayız hiç bilmiyoruz. Daha sonra oyun yavaş yavaş kendini gözmeye başlıyor. İlk oyundaki gibi, farklı karakterlerle oynamaya başlıyoruz. Her birini adanın farklı yerlerinde ve farklı zaman dilimlerine yönetiyoruz. Böylece olaya tek bir açıdan bakmıyoruz. Zamanla görüp yöneteceğimiz 13 karakter var. Her birini sırasıyla oynamıyoruz tabii. Belirli bir zaman döngüsü yok ama söyle söyleyebilirim ki, hikayeler başta karışık verilse de daha sonra hepsi bir noktada kesişiyor ve zaten bu nokta da oyunun cehenneme döndüğü noktadan başka bir yer değil.

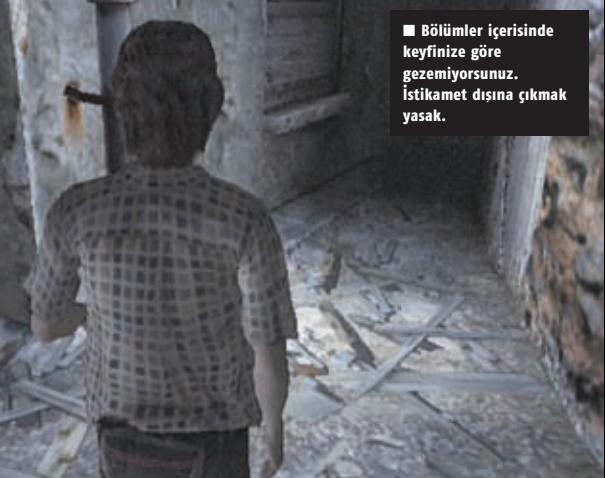
Oyunda bizi yok etmek isteyen düşmanlar yaşıyan ölülerden ve gölgelerden oluşuyor. Bu dumanımsı, gölgemsi seyler Yamibito'lar ve hızlarını kesebilen tek şey de ışık. Ama bunlar Obscure'daki gibi ışık gördüğü zaman toz olanlardan değil. Sadece bir sü-



■ Sözden anlamayanın hakkı kötekir demeştim sana! Çaturtt



■ Bölümler içerisinde keyfinize göre gezemiyorsunuz. İstikamet dışına çıkmak yasak.



Monter

■ Bir bölümde kamyonla zebanı eziyorsunuz ama bazıları tam kafanızdan vuruyor.



religīne etkisiz hale geliyorlar ve ışık gittikten sonra mesailerine tekrar başlıyorlar. Yaşayan ölülerse çok çeşitlili. Bunlar bir asker, eli kanlı bir seri katil, bir kadın ve daha kötüsü, keskin bir nişancı bile olabiliyor. Zaten içlerinden en çok çekimneniz gereken de bu sniper tüfeğini kullananlar olacak çünkü neredeyse attıklarını vuruyorlar. İşte oyun bu noktadan sonra korku oyunlarının biraz ayrıiyor. Çünkü bizim de bazı özel güçlerimiz var ve iyi kullanıldığında sniper'dan daha etkili.

BAK BAKABİLİRSEN

Bunların ikisi ve en eğlenceli Sight-Jacking. Bu özel güç bize çevremizdeki ucubelerin gözünden görmemizi sağlıyor. Böylece bölgenin neresinde dikkatli olmamız gerektiğini öğreniyor, ona göre davranışları. Sight-Jacking'in oyuna değişik bir ruh kattığı şüphesiz. Av olan taraf olduğumuz için, bu yetenek sayesinde dönenemeğeri daha rahat dönüyor, bize en yakın yaratık nerede, anlayabiliyoruz. Bazı bölümlerde şifreli kapıları kilitleyenin gözünden izleyip şifrenin ne olduğunu öğrenebiliyor, keskin nişancıların ne tarafa baktıklarını görüp doğru yöne kaçabiliyoruz. Bir diğer değişle Sam Fisher gibi kolay kolay dik yüryemiyoruz oyunda. Bir diğer özel gücümüz de geçmiş görebilmek. Undying oynamışlar bu özellīn insanı ne kadar tedirgin ettiğini çok iyi bilir. Aynı şey ne yazık ki FS 2 için kullanılmamış. İnsanı ürkütmek yerine konu hakkında bilgi verme

tercih edilmiş ve bu güzel özellik harcanmış diyebilirim. En son özellīğimizse bazı hayvanları, nesneleri hareket ettirebiliyor oluşumuz. Bu özellik genelde dikkat dağıtmaya ve casusluk yapmaya yarıyor diyebiliriz. Ama ben yine de 02:00 Shu Mikami görevini hiç bir şeye tercih etmem. Gözü on derece bozuk bir karakterle oynuyor ve nereye gittiğimizi görmek için yanımızdaki köpeğin gözlerinden bölümüm tamamlamak zorundayız, ama ne kadar zor olduğunu ne siz sorun ne ben söyleyeyim.

Bu Memento filmindeki gibi karışık zaman döngüsü ve özel güçlerin yanında, oyunu daha ürkük oynamamızı sağlayan diğer sey de iç kartan grafikler ve ruhu rahatsız eden ara videolar (oyunun neden 9 GB kadar olduğu belii). Oyunda ışık büyük bir önem taşıdığı için, ışıklandırma ve gölgelendirme dinamигine çok önem verilmiş. Düşmanlarımız en ufak ışığın kaynağını aramaya koymuyorlar ve bulana kadar da rahat etmiyorlar. Zaten bu yüzden oyna bir alarm sistemi koymuş. Eğer tehlikeli olabilecek bir mesafedeysek analog titremeye başlıyor ve fenerimizi kapatıp saklanmamız için bizi uyarıyor. Neyse, ara videolarda ise birçok görüntü teknigi kullanılmış. Bazen ekranın üstünden sanki kan akiyormuş gibi, bazen de sanki 60'lardan bir film izliyormuş gibi sinematikleri izliyoruz. Sinematik diyorum çünkü ben su ana kadar böyle surat çizimleri görmedim. Olaylar sırasında karakterlerin mikik değişimi mükemmel. İlk oyundaki berbat seslendirmelerse kısmen giderilmiş ama yine de yeterli değil. Dudak hareketleri Japonca'ya göre yapıldığından, İngilizce seslendirmeler bazen gözü rahatsız edebiliyor. Seslendirmelerin dışındaysa, fon müziğinin ve yaratıkların çıktıığı sesler atmosferi gergin tutmaya yetiyor.

Jacking'i kullanırken yaratıkların gözünden bakarken kendi yerimizi tam olarak anlayamıyoruz. Ekrana biraz daha yön duygusunu aşılabilen semboller koymalıydır. Oyunu bulmaca koyalım diye bazı zaman kaybı olan şeyler koymuşlar. Örneğin bir kilitli kapı arkadan kilitliyse ve camı varsa, ancak bir silahlı o camı kırabilir ve kapıyı açabilirsınız. Bunun dışında bazı teknik sorunlar da bulunuyor. İki kişiyle oynadığımız bölümlerde yapay zekâları olan (hakaret gibi) kapılar takılıp geçmemizi engelleyebiliyor. İşte bu tür ufak tefek sorunlara rağmen oyunun -tir tir olmasa da- korkuttuğu muhakkak. Eğer korku türüne ilgiliyiniz, oyunu kesinlikle öneririm.

Volkan Turan
volkan@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Farklı hikayesi ve zaman konsepti.
- ✓ Sinematikleri.
- ✓ 30 farklı silahın yanında özel güçlerin olması.
- ✓ Atmosferin kuvvetli olması.
- ✗ İkincil görevlerin zor ve ödüllüne yetersiz olması.
- ✗ Seslendirmeler.
- ✗ Bazı bölümlerde fazlasıyla saklanarak ilerlemek gerekiyor.

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

KENDİ TÜRÜNDE FARKLI OLMAJİ BASABİLEN ENDER OYUNLARDAN BİRİ.

80

■ Oynayacağınız karakterlerin hepsini asker sanmayın.

OYNA OYNAYABİLİRSEN

Ne yazık ki FS 2'de de bazı problemler söz konusu. Sight-



Yarış XBOX 360

PROJECT GOTHAM RACING 3

 LEVEL CLASSIC

Bütün rakiplerini asfalt hammaddesi haline sokan oyun!



Hepinize yepyeni ve capcanlı ve bir şekilde "merhabalar" demek istiyorum arkadaşlar. Ailenizin yazarı Göktuğ Yüksel olarak bundan böyle yepyeni bir camiadan, yepyeni bir ortamdan sizlere sesleniyor olacağım. Ağustos ayı itibarıyla LEVEL ailesine katılmış bulunmaktayım ve buradan sizlere seslenip aklımdan ve yüreğimden geçenleri sizlerle paylaşacağım.

Sizlere daha çok XBOX 360 oyunları hakkındaki yorumlarımı sunacağım. Günümüzün en gelişmiş konsolu XBOX 360 ve de neredeyse 360'in 3 tane Intel işlemcisinin toplam hızından bile daha hızlı olarak yayılmakta olan bu muhtemel aletin en son oyunlarını inceleyip kendi fikirlerimi sizlere aktaracağım.

Microsoft'un XBOX 360'in çıkışındaki en büyük kozlarından biri olan Project Gotham Racing 3, aslında zaten uzantsısından da anlayabileceğiniz üzere yeni bir oyun değil, XBOX platformunda daha önce kendini göstermiş, hatta göstermeye de kalmayıp res-

men kanıtlamış kaliteli bir yarış serisi Project Gotham Racing (PGR). İlk PGR'ı hatırlıyorum ancak PGR 2, XBOX'da en çok oynadığım "simülasyon" türü yarış oyunlarından bir tanesi idi. Onlarca çeşit arabayı seçebildiğimiz, gerçekçi grafikleri (o zamana göre) ve de çok gerçekçi kullanımı ile yarış oyunu müptelalarının ellerinden günde ortalamada 128 gram terin XBOX gamepad'ine akmasını sağlayan harika bir oyundu PGR 2. Bu terler bir yerde toplansaydı Gotham'a bir de baraj yapılabılırdı... Ancak PGR 2 tarihe karışıklı çok oluyor, günümüzde PGR 3 muhteşem bir şekilde piyasaya çıktı ve kanımcı gelmiş geçmiş en iyi yarış oyunu durumunda şu an.

ASTON MARTIN VE FERRARI, SEVERİM SELVİ BOYLU YARI

Şimdi öncelikle Bizarre Creations firmasını Honda Civic, Mitsubishi Eclipse gibi el kadar

motoru ile vizvız öten arabaları oyuna dahil etmediği için tebrik etmek istiyorum. Adamlar bu ufak tefek arabaları bir kenara bırakıp Ferrari, Lamborghini, Dodge Viper, Pagani gibi sadece cüzdanının kalınlığı 13 santim olan vatandaşların alabileceği arabaları oyuna koymuşlar. İyi de etmişler çünkü bana diğer oyunlardaki modifiye olayından ve o basit Japon arabalarının milletin gözünde devasalaştırılmasından gina gelmiştir.

Oyunun grafikleri muhteşem! Kameranın gerçekçiliğinden tutun da seyircilere yaklaşığınızda elemanların korkup kaçışmalarına, araba hâkimiyetinden tutun da arabanın camına yapışan tozların değişik güneş ışığı açıları altında görülmemesine kadar her şey şimdiden kadar gördüğümüz en iyisi arkadaşlar. İnanın bana, özellikle oyunu HDTV'de oynadığınız takdirde bundan daha gerçekçi bir yarış oyununun şu anda



■ İşte oyunu diğerlerinden farklı kıalan, inanılmaz kokpit kamerası.



■ Eski dostlaraar, eski dostlar...

piyasada olmadığını kendi gözlerinizle görebilirsiniz. PGR 3'ün gerçekçiliğini ve grafiksel başarısını anlatmaya burada kelimeler yetmez, La Fontaine bile hayvanlı bir hikaye falan bulup bu güzelliği tek hikayede özetleyemez.

BÖYLE GARAJ GÖRÜLMEDİ

Hıç şüphesiz PGR3'ün garaj sistemi de normal yarış ortamından aşağı kalır değil. Son 15 senede çıkan yarış oyunlarının hemen hemen yüzde doksanını oynamış biri olarak söyleyorum ki, şimdidiye dek hiçbir oyunda bu kadar gerçekçi bir garaj sistemi/ortamı görmedim. Adamlar öyle bir "garajın içinde dolaşma motoru" yapmışlar ki, diğer oyunlar bu motoru bile para ile alabilir yani. Hareket ederken hafif bir bulanıklıkma veriliyor, gerek doğal (yani güneş) gerekse yapay (spot fala) ışık kaynakları çok gerçekçi kullanılmış. Kendinizi hakikaten garajın içinde yürüyor gibi hissediyorsunuz. Yalnız tek bir eksik var, o da garaja girdiğinizdeki o lastik kokusu...

Oyunda elbette seslerin de grafiklerden pek arda kalır bir yönü yok arkadaşlar. Onlarca araç olmasına rağmen her aracın sesi farklı, rüzgâr sesinden tutun, etraftaki seyircilerin seslerine kadar her şey yerli yerinde, ortamı daha da gerçekçi kılacak şekilde kaydedilmiş.

Müziklere de degenmeden edemeyeceğim. Oyunda o kadar çok parça var ki ne ben sayısını biliyorum ne de duyduğum bir şeyi bir daha duyduğumu hatırlıyorum. Rock tarzı şeylerden tutun da klasik bestelere kadar her şey var oyunda. Helal olsun...

BU AKŞAM TV'DEYİM CAFER, KAYDEDİN BENİ

Gotham TV, PGR 3'ü diğer yarış oyunlarından farklı kılan özelliklerden bir diğeri. Bu canlı TV yayınında dünyanın en iyi PGR 3 oyuncuları birbirleri ile yarışıyorlar ve işte çeşitli kanallarda bu yarışlar canlı olarak gösteriliyor. İstediğiniz şekilde kamera değiştirebiliyorsunuz, dolayısı-

la bu adamlardan çok iyi dönüş teknikleri öğrenebilirsiniz.

İlk başlarda eminim sadece milleti izleyip "vay anasına, millet ne yarışıyor hocam be!" diyebileceksinizdir. Bunu derken çekirdek de yemenezi tavsiye ederim. Başka bir opsiyon da tabii ki pisti alıp evinize taşımak. Arkadaşlarınızla buluştuğunuzda ve herhangi bir yarışı izlemeye başladığınızda önceden arabalar seçip ve bunlara para koyup yarışın sonunu daha heyecanlı bir hale sokabiliyorsınız.

ZOR GÜZEL!

PGR 3'ün tek eksisi (arti olarak da nitelendirilebilir) oyunun zorluğu. Çünkü hakikaten belli bir noktadan sonra oyun inanılmaz zorlaşıyor ve sizde Ferrari Enzo bile olsa bazı bölümleri bitirmek insan ötesi bir el-göz koordinasyonu istiyor. Zaten bu yüzden olsa gerek, oyunda değişik bir madalya sistemi var. Herhangi bir yarışa başlamadan önce dört değişik zorluk seviyesinden birini seçiyorsunuz ve kazanabileceğiniz madalyayı önceden belirlemiş oluyorsunuz. Mesela bir parkuru 50 saniyede bitirebileceğinize inanıyorsanız onu seçip direkman Hardcore madalyasına hedeflenebiliyorsunuz. Ancak altınıza o kadar iyi bir araba yoksa veya siz o kadar iyi bir PGR 3'cü değilseniz "yok kardeşim, az olsun, bizim olsun" deyip 1:30'luk versiyonu seçebiliyor ve Bronz madalya alabiliyorsunuz. İşin can alıcı yanı ise şu; 1:30'luk versiyonu seçtiniz diyelim ve oyun esnasında celallendiniz, coşturnuz ve 45 saniyede parkuru bitirdiniz, yine de alabileceğiniz en iyi madalya Bronz oluyor. Yani ona göre önceden seçimini yapın.

BEKLENEN, ÖNCEDEN SEZİLEN SONUÇ...

Gerek yarış motoru olsun, gerek grafikler, gerek sesler, gerek Gotham TV olsun, kesinlikle her XBOX 360 sahibinin oyun kütüphanesinde olması gereken bir oyun. Zaten fiyatı da diğer XBOX 360 oyunlarından ucuz olan bu yapıtı kesinlikle alıp oynamanızı ve de "yarış oyunu nasıl yapılmış" görmenizi istiyorum... Şahsen ben hayatmda bu kadar iyi bir yarış oyunu görmedim...

Gökkuğ Yüksel
motorbreath@goktug.com



Level Karnesi

- ✓ Günümüzde oynayabileceğiniz en iyi yarış oyunu.
- ✓ Grafikler çağ atlamış, oyun motoru harika. Onlarca lüks araba.
- ✓ Oyun modları olsun, menü olsun yapısal olarak çok derin ve düzenli bir oyun.
- ✗ İlerledikçe biraz zorlaşması.
- ✗ XBOX Achievement'ları unlock etmek açısından biraz cimri olası.

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

GRAN TURISMO 4'Ü ÇEKİRDEK
GİBİ Yİyen, GÜNÜMÜZÜN EN
İYİ YARIŞ OYUNU.

94



■ İşte bu da oyun seçme ekranı



Level Karnesi

- ✓ Eski klasikler gibisi yok.
- ✓ Orijinallik bozulmamış.
- ✗ Tüm Street Fighter serisi yok

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

TAM BİR DÖVÜŞ
OYUNLARI ALTIN KLASİK
PAKETİ.

75

Dövüş (PS2)

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

Evet, hala! Kim hayır diyebilir ki?

—Bi dakka düğmelerle bakıcam sözleri ile başlayan dövüşler, kolları sıvanmış, hırsız tarafların bir tanesinin jetonlarının tüketmesi ile son bulurdu. Okuldan arta kalan zamanlarımın oyun salonlarında geçmesinin sebebi de yine bu oyun idi. Hatta 98'de Level'a başvururken Sinan'a gönderdiğim örnek yazı bile o dönemde yeni çıkan Street Fighter Zero 3 için yazılmıştı (serinin adı Japonya'da "Zero", geri kalan bölgelerde "Alpha" olarak geçiyor). Hey gidi günler, yine nostaljim geldi; tutamadım kendimi.

Hala mı Street Fighter diyebilirsiniz. Evet hala, video oyunları tarihindeki yeri yadsınamayacak bu çok eğlenceli oyuna kim hayır diyebilir ki? Capcom da benim gibi düşünmüştür olsa gerek, içerisinde Street Fighter Alpha 1, 2, 2 Gold, 3 ve Super Gem Fighter Mini Mix oyunlarının bulunduğu bir antoloji diski hazırlamayı uygun görmüş. Kimseye Street Fighter'in ne olduğunu anlatacak değilim, sadece bu beş oyunu özet geçeceğim.

Yenilik adına hiçbir şey vaat edilmeyişi söyleyeyim baştan, sadece klasik oyunları bir araya toplamışlar. Klasik Street Fighter oyunlarını daha yumuşatılmış ve sıcak olan "Alpha" kademesine taşıyan ilk oyunda evrendeki 13 karakter bir araya getirilmiş. Oyunda güç barınızı doldurarak süper kombolar da yapabiliyorsunuz. Alpha 2'de ise dövüşü sayısına

18'e çıkarılmış ve her karakterin kendisine has hareketleri artırılmış. Custom combo özelliği sayesinde güç barını bitene kadar değişik birçok komboyu ard arda yapabiliyorsunuz. Alpha 2 Gold ise eski oyunun biraz daha geliştirilmiş ve karakterlerin değişik versiyonlarını sunuyor. Serideki en sağlam oyun ise Street Fighter Alpha 3; seçilebilir 25 karakter var ve "ism" adında üç farklı dövüş sistemi sunuyor. Antoloji diskinde Alpha oyunlarından farklı olarak bonus tadında yer alan Super Gem Fighter Mini Mix'de ise Street Fighter ve DarkStalkers oyunlarının önemli karakterlerinin minyatür halleri var. Dövüşen karakterler, orijinallerinin küçük, şirin, komik ve yılanınca çekmiş halleri gibi. Amaç rakibi pataklağın sürekli ortaya saçılan mücevherleri teplamak ve bu sayede güç barını doldurarak süper kombolar yapabilmek. Oyunda sadece üç tuş kullanılmasına rağmen hareket çeşitliliği kendisinden beklenmeyecek kadar fazla.

HEM SOKAK DÖVÜŞÜSÜ, HEM MÜCEVHER AVCISI, HEM DE ÇOCUK

Dedigim gibi oyunlarda hiçbir yenilik yok, tamamen oyun salonlarındaki arcade versiyonlarının aynıları. Sadece fazlaıyla sade, posterlerin bulunduğu bir ekranдан oynamak istedığınız oyunu seçiyorsunuz ve bir daha da yükleme diye bir kavram ile karşılaşmıyorsunuz (eğer SF da yüklemesinさて). Oyunlarda arcade yanı sıra eğitim,

Dramatic Battle ve Survival modları da var. Ayrıca her oyun için hafıza kartına ayrı ayrı kayıtlar tutuluyor.

Çok kolay ve keyifli bir oynanışa sahip olan oyunların zorluk seviyeleri ayarlanabiliyor ve karakterlerin güçleri oldukça dengeyi. Oyunda ufak tefek modlar ve bazı gizli karakterler haricinde açabileceğiniz yeni materyal yok. Tanıdık bildik klasik ses ve müziklere dokunulmadığı gibi grafikler de elden geçmemiş. Oyunda sıkça pikselleşme görünüyor ve bu haliyle PS2'nin kapasitesini zorlamaktan çok uzak. Ama bu serinin geliştirilmeye ve elden geçirilmeye ihtiyacı yok bence, elleşmeyen klasik Street Fighter'ımı, ben ve benim gibiler oyuncunun bu haliyle mutluuzzuz. Yenilik isteyen için fazla-sıyla alternatif var zaten.

Sonuç olarak satılması için Street Fighter'in adı bile yeter. Serinin bu şekilde bir araya getirilmesi iyi olmuş. Fakat ben oyuncularından birisinde sadece Alpha'ların değil, çökmiş tüm Street Fighter oyunlarının tek makineye toplanmış halini gördüm. Yani Capcom eline üşenmeyip tüm oyuncuları PS2'ye getirememiş daha iyi olurmuş. Gerçi emülatörler sağolsun hepsi çögümüzde zaten var; çaktırmayan, aramızda kalsın. SFAA, iki boyutlu nostaljik dövüş oyunları isteyenleri bekliyor.



MegaEmin™ megaemin@level.com.tr

Aksiyon (PS2)

PIRATES OF THE CARIBBEAN THE LEGEND OF JACK SPARROW

Kaptan Jack Sparrow'un tüm kirli çamasırları ortaya çıktı



Bir sinema dergisi olmamamızı kabul etti, beni mazur görür, ama yaziya Ölü Adamın Sandığı'ni, mutlaka izlemeniz gerekiyor. Söylediğim gibi, Legend of Jack Sparrow (LoJS) filmlerinden bağımsız bir oyun. Daha çok ilk filme benzerlikleri içeriyor ama hep aynı çizgide gitmiyor. 7 Studios'un, "ikinci film piyasadayken, birinci film oyununu çkartalım" stratejisi zekice gözükmüyor, ama oyun aynı zekâ tomurcularından nasibini almıştı derseniz cevabımız...

HİÇ SANMIYORUZ

Oyunun en güzel ve tek özelliği, Jack Sparrow'u yönetiyor olmamız. Jack'le Will'in Barbossa tarafından yakalanıp idam edileceği sahnede, Jack kafayı çalıştırır ve zaman kazanmak için daha önceden basın-



dan geçenleri anlatmaya başlar. İşte biz de Jack'in bu anılarını oynuyoruz. Filmlerde göremedigimiz sahneleri geçiyor ve Kaptan Jack'in dünyasını biraz daha tanıma şansı yakalıyoruz. Film hayranları oyunun bu özelliğine bayılacaklar... Bu kadar!!! Evet, bundan sonrasında evlere şenlik bir durum söz konusu. Oyun, filme en yakın tür olan Hack'n'slash tarzında. Tahmin ettiğiniz gibi elde kılıç, önumüzde kim var kim yoksa yere seriyoruz.

İşte bu, Hack'n'Slash türündeki oyunların azalmasının ilk nedeni, çünkü oyunun başından sonuna kadar aynı işlemi sıkalmadan yapmak imkansız. 7 Studios da oyuncular sıkılaşın diye karakter değiştirme sistemi koymuş. Böylece istediğimiz zaman Jack, Will veya Elizabeth'le oynayabiliyoruz ama bu karakterlerin arasında stil olarak fark yok. Bulduğumuz paralarla silah güçlendirme ve yeni hareketlere ulaşma imkanı var, ama

zaten oyun yeterince kolay.

Asıl sorun kolay olması da değil; aksiyonun son kullanma tarihinin bir hayli geçmiş olması. Ortada bir dövüş var ama biz sanki izleyiciyiz. Araya ufak tefek tuşa zamanında basma oyunları eklenmiş olsa da, monotonluk giderilememiş. Oynamış süresi de kısa sayılır. Bazı boss diyebileceğimiz korsanlar biraz zamanımızı alıyor ama yeterli değil. Üstüne berbat grafikleri koyn, işte size bu oyun- dan uzak durmanız için son bir neden.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Jack'in anılarını görüyoruz.
- ✗ Aksiyon ve grafikler dâhil her şey demede.

ANA KARAKTER GÜZEL
AMA GERİ KALAN HERSEY
ÇOK KÖTÜ.



Aksiyon (PS2)

HITMAN BLOOD MONEY

Konsola kan geldi, can geldi!



Geçenlerde Hitman'in Hong Kong'a geri dönüp, Kırmızı Dragonlar'a katılması ve benim de olayları araştırmaya gönderilmemi konu alan bir rüya görmüştüm. Rüya, Çin mahallesindeki Ying-Shuan adındaki bir şifacının benden yardım istemesiyle başlıyordu. Sonra yağmurlu bir gecede şifa ortadan kayboluyor ve ardından ben de olayları çözmeye koymuyordum. Bundan sonrasında ise tek hatırladığım bir hamburgerde büyük seçim bir menü, yanına da yarı ekmek döner yediğim. Sonu ne kadar beklenildiği gibi bitmese de gayet sürükleyici bir rüya olmuştu. Yalnız bu Hitman efendinin benim rüyalarında ne işi vardı, onu pek anlayamamıştım... O kadar Blood Money oynadıktan sonra da olacağım buydu ama...

Düşünürüm da bunun çok oynamakla alakası yok. Öyle olsa Blood Money'i bilgisayar oynarken de görmem gerekiirdi. Peki bunun sebebi Playstation 2 versiyonundaki farklılıklar olabilir miydi? Keza menüsünden, envantere, seslendirmeden, görev tasarımlarına kadar her şeyin aynı olmasına rağmen.

KANLI PARA

İlk önce grafikler ve blur efekleri dikkatimi çekti. Playstation 2 versiyonunda diğer tüm versiyonlardan farklı olarak bolca blur kullanılmıştı, ayrıca grafikler de çok net değildi.

Contracts'ın en sevdigim yanlarından biri olan Post Filter başarıyla Blood Money'de devam ediyor. Ölüm anından evelki blur, gazete sayfalarındaki blur! Söylediğim bakalım diğer versiyonlarda gazetede blur var mı? Yok işte! Playstation 2 ayrıcalığı bul olsa gerek. Blur ve post filter ile yarı gerçek, yarı düş bir oyun...

Sonra diğer ilginç nokta ise kontroller. Sade ve basit kontrollerle rahat bir oynamış, sanki o an aklımdan ne geçerse ellerim banan hissettirmeden görevini yerine getiriyor. Oyunun ana menüsünde sembolik bir "Extra" bölüm var ama orası da pek ekstra sayılmaz. Diğer yandan oyunun kendisi! Bizi bir yere götürmeye çalışan ana videolar,ambaşa bir seyirde gibi giden ama sonunda varmak istenilen noktaya bizi taşıyan görevler, hele ki mekan tasarımları, geniş etkileşim...

GİZEMLİ SON

Bunların hepsini topladığımızda mükemmel kurgulanmış, düşle gerçek arasında kalmamızı neden olan mükemmel bir Hit-



LEVEL HIT

Level Karnesi

- ✓ Rahat kontroller ve akıcı oynamış.
- ✓ Başarılı görev tasarımları.
- ✓ Etkileyici müzikler.
- ✗ Grafikler blur efektinin abartılması sonucu göz bozabiliyor.
- ✗ Yapay zeka.
- ✗ Ekstra içerik sönükkalmış.

PC'DE
OYNAYAMAYANLAR
MUTLAKA EDİNİMLİ.



man çıkıyor. Her dakikasından en az diğer versiyonları kadar zevk aldım. Bir dahaki rüyada... Pardon oyunda görüşene dek şimdilik hoşça kalın...

Not: Bu arada Ying-Shuan rüyanın sonunda kurtuluyor ve benim o yarım ekmek dönerde yumuluyordu. Yoksas hepsi tek basına yiyeceğini mi sandınız?



OlgaY Ertez olgay@level.com.tr



Aksiyon (PS2)

SWORDS OF DESTINY

Son dakika golü yemeye hazır misiniz?

KASIM AYI YAKLAŞIKÇA, içimizi hem bir ürperti, hem de heyecan kaplıyor. Her geçen gün yeni PS3 oyuncuları açıklıyor ve inanılmaz ekran görüntüleri ağzımızın suyunu akitıyor. İçimizin ürpermesinin nedeni, PS3'e yaklaşıkça PS2'nin ömrünün sonuna da yaklaşıyor olmamız. Şu sıralar yeni çıkan her PS2 oyunu bizim için altın değerinde. Türkiye nüfusundan fazla hayran kitlesine sahip PS2'de, gelecek oyunların görmüş olduğumuz oyunlardan daha iyi olması en büyük dileğimiz. Ne kötü talihtır ki büyük umutlar beslediğimiz Swords of Destiny'yle bu dileğimiz gerçekleşiyor.

USTA MI ÇEKİRGE Mİ?

Swords of Destiny'nin beni dertli kılmasının en büyük nedeni, elindekinin değerini bilmediğim, popüler olmuş oyunlara benzeme çabasına girmesi ama bunu da eline yüzüne bulaştırması. Oyunun henüz ilk dakikalarını oynarken bile "ama bu tipki Devil May Cry'a ve Onimusha'ya benzıyor" dedim ve oyunun son saniyesine kadar da bu düşüncemi değiştirecek bir şey olmadı. Sorun DMC'a ve Onimusha'ya benzemesi değil. Her iki oyunu da harmanlayıp ortaya çok daha iyi bir oyun çıkacagina, üçüncü sınıfı makyajı bol ama içi boş bir aksiyon çıkması asıl sorun. Şöyledi ki; karakterimiz Lei Yun tam teşekküllü bir samuray. Kullanabileceği tek silah kılıç. Bunun yanında ziplayabiliyor, ileriye doğru çok hızlı

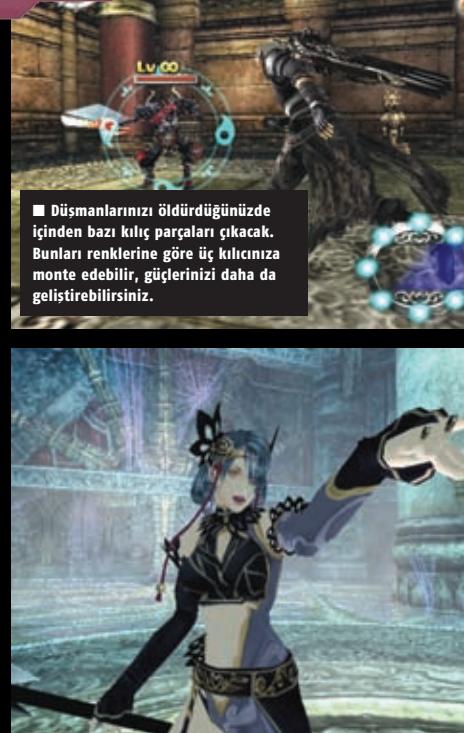
atağa kalkabiliyor ve istediği yöne, düşmanı saf dışı bırakabilecek taklalar atabiliyor. Bir adet özel gücü, bir adet de seçtiğimiz nesneyi kullanma hakkı var. Senaryo gereği üç adet, özel güçlere sahip, kılıç bulmalıyız. Her kılıç üç kısımdan birinin en iyisi. Örneğin ilk kılıçımız Blue Dragon çok hızlı ama gücü düşük. Raging Tiger oldukça iri, güçlü ve bir o kadar da yavaş. En son bulacağımız kılıç Flames Phoenix ise hava hâkimiyeti çok iyi ve hızlı sayılır. Her kılıçın kendine has bir combo mantığı var ama bu combo mantığı DMC veya Onimusha kadar eğlenceli ve keyifli değil. Sadece Kare tuşuna basıyor ve 20-30 hitlik kombolar izliyoruz.

Dövüşü daha renkli hale getirmek için bazı çabalar göze çarpıyor. Örneğin düşman size tam vuracakken ve eğer siz de o düşmana odaklanırsınız, kırmızı bir renk görüyorsunuz ve tam bu arada düşmana vurursanız, oyun yavaş çekime geçiyor (Sword Time). Çevrenizdeki bütün düşmanlar el ele verip havaya kalkıyorlar ve ağır çekimde her birini kesmeye devam ediyorsunuz. Bu bir nevi fatality gibi bir şey bu ama oyuna renk kattığını söyleyemem.

SAMANOSUKE'NİN LANETİ ÜZERİNE OLSUN!

Onimusha'nın adını andığımız yerlerse, oyunun gelişim sistemi. Blue Dragon kılıcını aldıktan sonra öldürüceğimiz her düşman, tecrübe puanı (Exp.) kazandırıyor. Bu puanlarla hız, güç ve hava hâkimiyeti özelliklerini geliştirmeye yarıyor. Ama oyunda karşınıza o kadar çok düşman çıkyor ki (bazı bölümlerde sınırı size bağlı) oyunun yanında tüm seviyeleriniz maksimum oluyor. Böylece oyunun diğer yarısında amacımız kalıyor. Amaçsız bir samurayı kim ne yapısın?

Tam da oyunda "aha, özenilerek bir şeyler yapılmış; şu farklı bölümlere bakın" derken her bölümün aynı doku



■ Düşmanlarınızı öldürdüğünüzde içinden bazı kılıç parçaları çıkaracak. Bunları renklerine göre üç kılıcmıza monte edebilir, güllerini daha da geliştirebilirsiniz.

Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

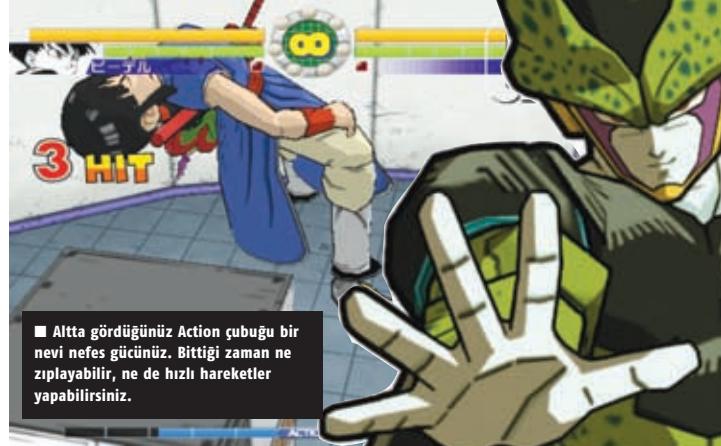
- ✓ Müzik ve seslendirmeler çok iyi.
- ✓ Ara videolar ve koreografiler gaza getirebiliyor.
- ✗ Gelişme sisteminin heba edilmesi.
- ✗ Berbat kamera açları.
- ✗ Güzel grafiklere rağmen atmosferin suni aksyon yüzüne baltalanmış olması.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Şes	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

SADECE KAREYE BASMAYI
OYUNDAN SAYABİLİRSEK,
GÜZEL BİR OYUN.

69

SUPER DRAGONBALL Z



LEVEL HIT

**Program: Pimp My Ride. Araba: Dragonball.
Ustalar: Street Fighter 2'nin yapımcıları.**

15 yılı aşkın bir süredir 300'e yakın bölümle yayın hayatını sürdürden bir anımedir Dragonball. Enfes dövüş sahnelerinin bulunduğu, helyanı ve macerası bol bu anime her halde klasmanında zirveye oynar. Şu ana kadar kaç oyunu çıktı, hiç sayamadım ama en son çıkan Dragon Ball oyunlarını, animesi kadar sevmemiştim. Çünkü hamdi, temposu ağırdı ve Dragonball ruhu yoktu. Ama bu kötü kader geçmişte kaldı çünkü bir diğer efsanenin, Street Fighter 2'nin yapımcıları Super DBZ için kolları sıvadı ve sonuç tam tahmin ettiğimiz gibi, harika!

SUPER MEGA ULTRA

"Süper" eklenisi alan Dragonball Z'ye, SF II'den Noritaka Funamizu'nun elinin değiştiği hemen belli oluyor. Street Fighter'I andıran koreografler ve animasyonlar eşliğinde cel-shade tarzı grafikler oyuncuya karşıyor. Oyun "dövüş, bırak" tarzından çok uzak. Oyna başlamadan önce ilk olarak Custom'dan bir karakter yaratıyoruz. Bu karaktere şimdilik verecek ekstra bir gücümüz yok, çünkü dövüş arenasında hiçbir tecrübe yaşamadık. Bu yüzden soluğu Original modunda alıyoruz. Bu bölümde karşımıza yedi rakip çıkıyor ve her rakip bize, eğer yenersek, hem tecrübe puanı hem de Dragonball'unu veriyor. En son rakibiz tabii ki Cell ve kendisini yenince oyunu bitirmiş oluyoruz.

Bir sonraki durağımız Dragon Summoning. Buraya girebilmek için en az yedi Dragonball'a sahip olmamız gerekiyor ve bunları Original modda aldığımız için, ejderhamız tüm heybetiyle karşımıza çıkıyor. Burada kendimize özel güçler, hareketler alabildiğimiz gibi gizli karakterleri de açabiliriz. Tabii yazması kolay; oyun bu kadar basit ve heye-

cansız ilerlemiyor.

Daha önce Dragonball oyunlarıyla haşır neşir olanlar bu yeni oyuna alışmakta biraz zorlanacaktır. Ama Street Fighter'cılar, Super DBZ'ye alışmakta hiç mi hiç zorlanmayacak gündük oynanış stili farklı gözükse de temel aynı. Bir yumruk, bir tekme, bir gard ve bir de zıplama tuşumuz var. R-L tuşlarındaki hareketlerin her birini yön ve bu dört tuşla yapabiliyoruz. Peki neler yapabiliyoruz Super DBZ'de? İlk söylemek istediğim, oyunda kullanılan 3 boyutlu ve çok geniş olan mekânlar, oyuncunun dinamigine çok iyi uyum sağlıyor. İki kere zıplama tuşuna basarak bir tapınağın tepesine fırlayabilir veya bulutların üzerindeken rakibinizin yere doğru vuracağı bir darbeyle gökyüzünden aşağı, bir meteor gibi düşebilirsiniz. Bu atraksiyonları kombolarla birleştirerekse apayrı bir zevk. Kombolar basitten zora doğru uzanıyor. Örneğin iki yumruk, bir tekme; iki ileri yumruk, geri yarımla daire tekme; iki ileri yarımla daire, yumruk, koştur vur... gibi kombolar yapmak kolay ama daha fazla hasar verebilen 10'luk kombolar yapmak el becerisi ve oyuna alışmayı gerektiriyor.

En zor seviyede oynadığınızda göreceksiniz ki, rakip dövüş dağarcığında ne varsa kullanıyor ve bunları birleştiriyor. Oturup alaklısanız geliyor bazen. Hem dövüş sahneleri öyle fitt, fitt, pitt, pitt diye geçmiyor. Gayet "Bam! Güm!" diye vuruyorsunuz ve bunu da gerek efektlerle, gerekse de seslerle çok iyi hissediyorsunuz. Grafikler zaten tam olması gerektiği gibi. Ne Şeker Kız Candy, ne de Batman; tam ortasını iyi yakalamışlar.

BU SEFER OLMUŞ

Oyun belki Capcom'dan çıkmıyor ama buna hiç aldırmayın. Son zamanlarda oynadığım en eğlenceli ve en derin dövüş oyunlarından Super DBZ. Hem tanındık 18 karakter var, hem de oynanış süresi gayet uzun. Oyun Street Fighter II gibi devrim yaratamayacak olsa da, adını şimdiden en iyi Dragonball oyunları arasına yazdırdı.

Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Karakter ve karakterin hareket zenginliği.
- ✓ Kendini ispatlaşmış bir dövüş sistemi kullanımı.
- ✓ Eğlenceli olması.
- ✓ Karakter gelişim sistemi olması.
- ✗ Original mod daha uzun olabilirdi.
- ✗ Dragonball dünyası oyunda anlatılmamış.
- ✗ Asağı, yukarı Dash hareketinin tepki süresi çok uzun.

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

DÖVÜŞ
OYUNU SEVERLER
KACIRMASIN.



86



Dövüş (PS2)

NARUTO THE ULTIMATE NINJA

Seni seçtim Narutoooo!



Pokemon, Digimon, Dragon Ball Z derken şimdi de Naruto çılgınlığı sarıyor dört bir yanı. 113 böülümlük çizgi filmi ile önce Japonya'yı, ardından da Cartoon Network sayesinde Amerika'yı kendine esir eden Naruto'nun 28 adet çizgi romanı ise sadece Japonya'da 50 milyon satma başarısını gösterdi. Birdenbire parlayan bu yeni çılgınlığın rengarenk dünyasını oyunculara taşımak için çok fazla girişim yapıldı. The Ultimate Ninja'dan önce iki oyun çıktı, onlarca ise halen yapım aşamasındadır.

Bizim elimizdeki oyun ise önce çıkanların aksine gerçekten iyi bir yapım. Kendisi alıştırlığımız çoklu roundlar yerine tek roundluk uzun maçlardan oluşan çok sık ve değişik bir Ninjutsu dövüş oyunu. Hikayenin ana kahramanı ise bebeğen köye saldırılan dokuz kuyruklu tilkinin ruhunu alan, şimdiden

lerde ise ülkenin en iyi ninjası olma yolunda emin adımlarla ilerleyen Naruto.

Oyunu açtığımızda mükemmel menüler karşılıyor bizi. Her ne yapacak olursak olalım, dövüşü tiplerden birisi bize her seçenekte ne gibi işlemler yapabileceğini konuşarak anlatıyor. Müziği ve on numara sunumu ile oyun tipki Samurai Shodown gibi Japon Japon kokuyor. Naruto(hikaye) modunu seçerseniz istediğiniz bir karakterin hikayesini takip ediyor ve çok da uzun sürmeye oyunu tamamlamaya uğraşırısunuz.

NINJALARIN USTASIYIM, GÖZLERİNİN HASTASIYIM

Değişik bir dövüş deneyimi vadeden bu oyunda Naruto, Sasuke, Sakura, Kakashi, Rock Lee gibi 14 karakterden birisini seçerek Ninja Akademisi'ndeki amacınıza ulaşmaya çalışacaksınız. İlk etapta insanı grafikler çarpıyor, gerçekten canlı ve rengarenk bir dünyanın içerisinde bulunuyorsunuz kendinizi. Anime serisinden uyarlandığı çok belli, karakterler dahil her öğe elle çizilmiş gibi duruyor. Sanki oyun oynamıyor, Pokemon izliyorsunuz. Rakibe yuvarlak tuşunu yön tuşları ile çeşitli kombinasyonlarda kullanarak vuruyorsunuz, başka vuruş tuşu yok. X zıplama, kare ise ninja yıldızı fırlatmak veya özel silahlarınızı kullanmanız için. Yakın dövüşleri sevmeyenler bu tuş sıkılıklı kullanacaktır. L ve R tuşları ise korunmak için kullanılıyor. Yani dövüş sistemi oldukça sade. Bunun sebebi dövüste çevre elemanlarının çok etkin olması. Geniş bir arenada mücadele ediliyor ve Fatal Fury'de olduğu gibi yer değiştirerek ekranın yakınında ve uzak ucunda dövüşebiliyorsunuz. Ayrıca arenadaki balkonlarda, ağaçların dallarının üzerinde (Kaplan ve Ejderha hesabası) hatta iplerin üzerinde bile karşılaşmak mümkün. O da yetmezse, bazen tamamen farklı bir arenaya geçebiliyorsunuz. Etrafta sürekli ortaya



enerji ve özel güçler bırakın bir izleyici topluluğu oluyor, yani maçı kazanmak için kendinizi çevreden soyutlamamanız gereklidir.

Önemli bir diğer nokta ise süper kombolar. Enerji barınızın hemen altında yer alan süper bari maça boyunca doluyor. Bunu kullanmak için üçgen tuşuna bastığınızda karakterinizden etrafa işin(basma sayınızı göre değişen renklerde) yayılmaya başlıyor. Bu birkaç saniye içerisinde rakibinize vurmayı başarabilirsiz süper kombo başlatıyorsunuz. Bu komboda ekran önceden hazırlanmış çok hoş dövüş sekansına geçiyor ve her iki taraf için de ekranın yanlarında tuş kombinasyonları çıkıyor. Doğru yaparsanız verdığınız hasar daha fazla oluyor, hatta ardarda süper kombolar yapabiliyorsunuz. Rakip de doğru yaparsa alacağı hasar azalıyor. Zaten oyunun keyfi de büyük ölçüde bu süper kombolarla çıkıyor. Öyle ki kontrollere alışmak için çektiğiniz sancıları bile bir anda unutturuyor.

Naruto: The Ultimate Ninja mükemmel olmasa da kesinlikle sıradan bir yapılmadır; yenisilikçi, ilginç, heyecanlı ve eğlenceli. Ben de nemenizi tavsiye ederim.



MegaEmin™ megaemin@level.com.tr

Level Karnesi

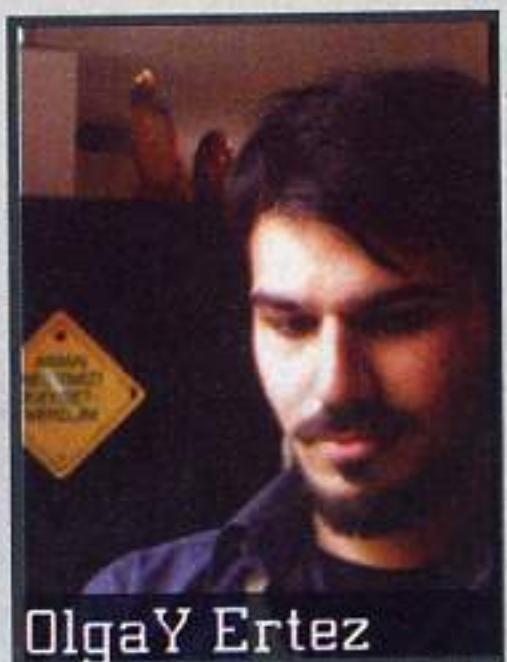
- ✓ Rengarenk ve problemsiz grafikler
- ✓ Mükemmel sunum ve atmosfer
- ✓ Yeni bir tarz sayılır
- ✗ Tek vuruş tuşu
- ✗ Öğrenmek zaman alıyor

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

İŞİL
ALTERNATİF BİR
DÖVÜŞ OYUNU

77

DONANIM



DARBE ANILARI

Yine de şahlanıyor aman...

Sevgili donanım okurları, komutam altındaki güçler tarafından Level Donanım sayfaları bil fiil işgâl edilmiş, tüm test bilgisayarlarına girilmiş ve tüm yıldız tornavidalarına el konulmuştur. İkinci bir emre kadar tüm yetki bendedir!

Eski iktidar sahiplerine buradan bir çift lafım olacak. Tuğbek bey, öyle onbir ayın sultani pozunu verip giriş yazısı yazmakla olmuyor bu işler! Donanım sayfalarında kalmak güç ister. Ayrıca sonunu düşünen kahraman olamaz, iki kişinin de bildiği sırrı değildir. Gelin sayfalarınızı kurtarın, durbemi yaptım, üstüne de işgal ettim, şimdi soğuk vişne suyumu içiyorum, gerisinde ne olur bilemem artık...

Bunun dışında bu ay sizler için bomba gibi bir Intel Conroe ve AMD 940 işlemci testi ve kâğıtması yapacaktır. Ama AMD ayın 15'ine kadar "bugün göndereyoruz" dediği test işlemcisini göndermeye "unutunca", bu büyük testi önmüzdeki sayıya kaydirmak ve bu ayki donanım bölümünden sonra 4 sayfa çıkartmak zorunda kaldık.

Neyse ki Nvidia'nın son amiral gemisi Geforce 7950 GTX'in tam sayfa inceleme sizleri bekliyor. Bu yeni hız canavarı, tüm PC'cilerin hayali olacak.

Her şey bir yana, bu ayı notebooklar ayı ilan ediyor. Hem fiyatların ciddi oranda ucuzlaşması, hem de göz kamaştırıcı modellerin peşi sıra çıkışlarıyla notebooklar cidden ilgi çekmeye başladı. Hazır sözü açılmışken ASUS'un yeni notebookları da göz kamaştırıyor.

İyi ki darbe yapmışım bakın can geldi, renk geldi, kan geldi sayfalara... Aaa Tuğbek geldi... Nasılsın Tuğbek? O elindeki meşe odunu benzeri şey nedir? Ne yapacaksın? Ya biz şaka yaptık sana, sen ciddiye mi aldın. Yok valla darbe yapmadıydum. Tuğbek? ■

Geçen ay yaptığımız 'Creative Ödüllü Okuyucu Anketi'nde
Cumhuriyet Alper Baykara - Creative Fataliti kulaklıklık,
Özgür Köse - Creative HQ 2300D kulaklıklık,
Anıl İşal - Creative HQ 1700 kulaklıklık kazanmıştır.
Hediyeyle ilgili olarak bizimle irtibata geçebilirler.

98 DONANIM HABER & İNCELEME

100 DONANIM ÖZEL

102 TEKNİK SERVİS

AMD ATI İLE ANLAŞMAK ÜZERE

İki dev bileşiyor

İşlemci üreticisi AMD ile çip üreticisi ATI bileşmek için müzakerelere başlandı. Reuters kaynaklı habere göre AMD, ATI ile 5.5 milyar dolara anlaşmak üzere. Eğer mutabakat sağlanırsa ATI, 5.5 milyar dolara hisselerini AMD'ye devredecek.

AMD ve ATI konu hakkında yorum yapmaktan kaçınırken bu birleşmenin Intel ve Nvidia cephelerini nasıl etkileyeceğini merak konusu. Öte yandan geçtiğimiz günlerde New York borsasında AMD hisselerinin yüzde 15 oranında değer kaybetmesi endişe ile karşılandı. Uzmanlar ATI-AMD birleşmesi ile AMD'nin pazar payını artıracagına ve bu kaybı telafi edeceğini işaret ediyor.

NOT: Dergimizin baskıya girdiği sıralarda AMD anlaşmaya varıldığını ve satının gerçekleşeceğini açıkladı. ■



EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

BenQ FP93GX



Samsung YP-Z5QB



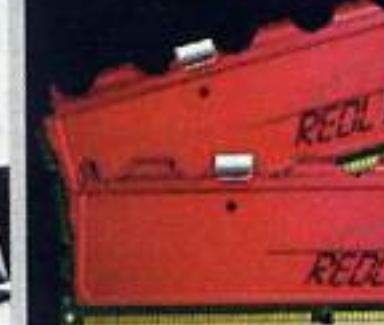
A4Tech X750F



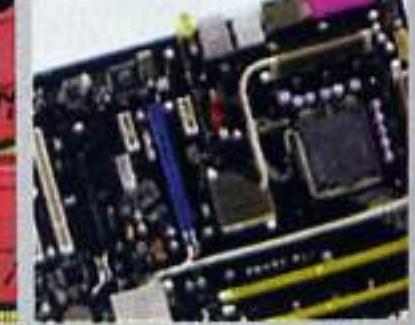
Logitech Z-5450



Muskin Redline P4000



Asus Allife



Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

Intel Pentium Extreme Edition 955

Intel D975BX Anakart

Kingston HyperX 667MHz 2GB DDR2-RAM

Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)

Tagan 500Watt Güç Kaynağı

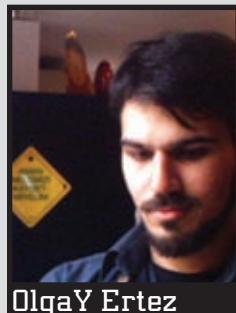
Zalman Fatal1ty FS-C77 CPU Fanı

Logitech G15 Klavye

Samsung SyncMaster 960BF



DONANIM



DARBE ANILARI

Yine de şahlanıyor aman...

Sevgili donanım okurları, komutam altındaki güçler tarafından Level Donanım sayfaları bilfiil işgal edilmiş, tüm test bilgisayarlarına girilmiş ve tüm yıldız tornavidalarına el konulmuş-

tur. İkinci bir emre kadar tüm yetki bendedir! Eski iktidar sahiplerine buradan bir çift lafım olacak. Tuğbek bey, öyle onbir ayın sultanı pozunu verip giriş yazısı yazmakla olmuyor bu işler! Donanım sayfalarında kalmak güç ister. Ayrıca sonunu düşünen kahraman olamaz, iki kişinin de bildiği sir değildir. Gelin sayfalarınızı kurtarın, darbemi yaptım, üstüne de işgal ettim, şimdi soğuk vişne suyumu içiyorum, gerisinde ne olur bilmem artık...

Bunun dışında bu ay sizler için bomba gibi bir Intel Conroe ve AMD 940 işlemci testi ve karışması yapacaktık. Ama AMD ayın 15'ine kadar "bugün gönderiyoruz" dediği test işlemcisi göndermeye "unutunca", bu büyük testi önmüzdeki sayıya kaydirmak ve bu ayki donanım bölümünden son anda 4 sayfa çıkartmak zorunda kaldık.

Neyse ki Nvidia'nın son amiral gemisi Geforce 7950 GTX'in tam sayfa incelemesi sizleri bekliyor. Bu yeni hız canavarı, tüm PC'cilerin hayali olacak.

Her şey bir yana, bu ayı notebooklar ayı ilan ediyorum. Hem fiyatların ciddi oranda ucuzlaması, hem de göz kamaştırıcı modellerin peşi sıra çıkışlarıyla notebooklar cidden ilgi çekmeye başladı. Hazır sözü açılmışken ASUS'un yeni notebookları da göz kamaştırıyor.

İyi ki darbe yapmışım bakın can geldi, renk geldi, kan geldi sayfalara... Aaa Tuğbek geldi... Nasılsın Tuğbek? O elindeki meşe odunu benzeri şey nedir? Ne yapacaksın? Ya biz şaka yaptıydık sana, sen ciddiye mi aldın. Yok valla darbe yapmıyorum. Tuğbek? ■

98 DONANIM HABER & İNCELEME

100 DONANIM ÖZEL

102 TEKNİK SERVİS

AMD ATI İLE ANLAŞMAK ÜZERE

İki dev bileşiyor

İşlemci üreticisi AMD ile çip üreticisi ATI bileşmek için müzakerelere başlandı. Reuters kaynaklı habere göre AMD, ATI ile 5.5 milyar dolara anlaşmak üzere. Eğer mutabakat sağlanırsa ATI, 5.5 milyar dolara hisselerini AMD'ye devredecek.

AMD ve ATI konu hakkında yorum yapmaktan kaçınırken bu birleşmenin Intel ve Nvidia cephelerini nasıl etkileyeceği merak konusu. Öte yandan geçtiğimiz günlerde New York borsasında AMD hisselerinin yüzde 15 oranında değer kaybetmesi endişe ile karşılandı. Uzmanlar ATI-AMD birleşmesi ile AMD'nin pazar payını artıracagına ve bu kaybı telafi edeceğini işaret ediyor.

NOT: Dergimizin baskıya girdiği sıralarda AMD anlaşmaya varıldığı ve satının gerçekleşeceğini açıkladı. ■



EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

BenQ FP93GX



Samsung YP-Z5QB



A4Tech X750F



Logitech Z-5450



Muskin Redline P4000



Asus A1life



Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

Intel Pentium Extreme Edition 955

Intel D975BX Anakart

Kingston HyperX 667MHz 2GB DDR2-RAM

Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)

Tagan 500Watt Güç Kaynağı

Zalman Fatal1ty FS-C77 CPU Fanı

Logitech G15 Klavye

Samsung SyncMaster 960BF

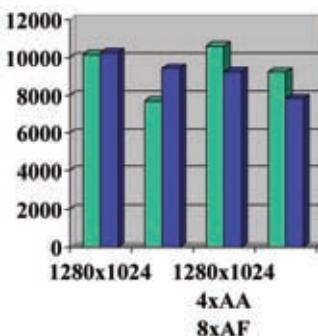


GEFORCE 7950 GX2

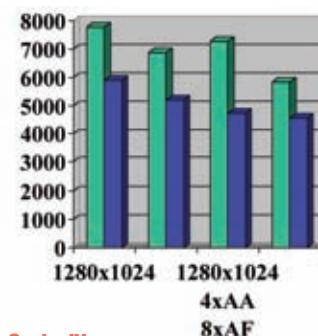
Nvidia ağır silahlarını çıkarttı



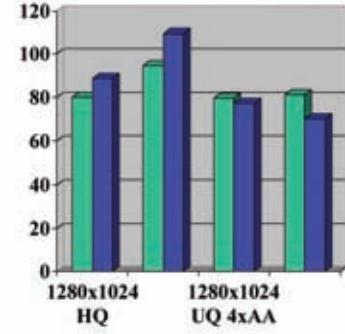
3D Mark 2005



3D Mark 2006



Quake IV



Uzun zamandır ekran kartı cephesinden ses-seda çıkmıyordu. Bu durumdan şikayetçi olduğunu söylenemez, zira piyasanın durulması, bazı taşların yerine oturması için gerekliydi ancak diğer yandan da sıradaki hamleleri merak etmiyor değildi. Çünkü ATI'nın X1900XTX ile üst seride saltanatını sürdürmesi ve buna Nvidia'nın uzun süre cevap vermemesi olacak

ış değildi. Herkes gözlerini Nvidia'ya çevirmiş, yeni kralı beklemeye başlamıştı ama Nvidia'dan uzun süre tek bir ses dahi çıkmamıştı. Bu sürede bazı dedikodular kulaklarımıza geldi tabii ki ama bunlar da elle tutulur şeyler değildi.

En sonunda Nvidia suskunluğunu bozdu ve yeni bombasını nihayet patlattı. GeForce 7950 GX2 adındaki bu bombayı da incelemek ve yeni tacın kime gideceğini ilân etmek bize düştü. Ama isterseniz ilk önce bu yeni kartımızın teknik özelliklerine bir göz atalım.

YENİ BİR EFSANE

Geforce 7950'deki "GX2" takısı, sahip olduğu iki adet GPU'yu sembolize ediyor. Kartı incelediğimizde, yapısının normal ekran kartlarından çok farklı olduğunu görüyoruz. İki ayrı katmandan oluşan bu canavarın her katmanında birer adet GPU bulunuyor ve bu haliyle SLI ile birleştirilmiş iki ekran kartını andırıyor. Aslında bakarsınız gerçekten de Nvidia 7950 GX2'nin çalışma prensibi de bu. Her katmandaki GPU'ya atanmış 512 MB bellek mevcut. Bu da toplamda tamı tamına 1 GB bellek yapıyor! Bu nutkumuzun tutulmasına, ağzımızın açık kalmasına neden olsa da buradaki küçük bir hileyi hatırlatmaka fayda var. Değidim gibi 1 GB tek bir GPU'ya bağlı değil, ayrıca ekran kartı iki katmandan; yani pratikte tek ekran kartı gibi gözüke de teoride iki ayrı ekran kartından oluşuyor. İki katmandan oluştuğu için hayli yer kaplıyor. Kasanın ortasında kabak çiçeği gibi duran bu ekran kartının GPU'larının saat frekansı 500 mhz olmasına rağmen, güç tüketimi hayli yüksek. En azından 480 Watt bir güç kaynağı şart gibi gözüüyor.

VE DÖVÜŞ BAŞLADI...

Arenadan yükselen tezahüratları duyar gibi-yim. Savaşçılarımız hazırla, dövüş başlasın. İlk testlerimiz, geleneksel 3D Mark testleri olacak. 3D Mark 2005 testlerinde nedense Nvidia, dişli rakibi karşısında hayli zorlandı. 1280x1024 çözünürlükte başa baş puanlar alsalar da ATI, 1600x1200 çözünürlükte ciddi bir fark attı. Ama durum kısa sürede değişecek çünkü sirada anti-aliasing testleri var! Bu testlerde Nvidia temiz bir galibiyet alıyor. Tüm 3D Mark 2005 testlerinin ortalamasında Nvidia, ATI'yi ancak yüzde 2 oranında geçebildi ama yine de testin galibi oldu.

Sıra geldi 3D Mark 2006 testlerine. Anti-aliasing olsun ya da olmasın tüm testlerde isitsız Nvidiya, ATI'yi ezip geçti. 3D Mark 2006'da, Nvidia 7950 GX2, ATI X1900XTX'i yüzde 27 farkla bozguna uğrattı

En nihayetinde gladyatörlerimizi gerçek bir arenada kapılarını vakti geldi. Temiz bir sonuç alabilmek için oyun olarak Quake IV'ü seçtik. Bakalım Nvidia 7950 GX2, ATI X1900XTX'e 3D Mark 2006'de attığı yüzde 27'lük farkı burada da atabilecek mi? Nefesler tutuldu ve ilk test başladı. Ama o da ne ATI, 1280x1024 çözünürlük ve yüksek kalitede (HQ) Nvidia'ya yüzde 10 fark attı, yetmedi 1600x1200 çözünürlükte farkı yüzde 15'e çıktı. Yoksa kral ölmeli mi? ATI, ayağa kalktı ve Nvidia'nın kalkanına üst üste darbeler indirmeye başladı! Tam da ümitler tükendi derken...

SON SAVAŞ

İkinci yarıda işler kızışıyor ve aslanları arenaya sürüyoruz. Artık işin içinde 4x anti-aliasing var ve kalite seçenekleri Ultra'da (UQ)! Nvidia yüzde 3 farkla ilk testten zor da olsa galip çıkıyor. Ama sırada çok daha çetin bir müsabaka var. Nvidia, son bir gayrette rakibini yere seriyor ve yüzde 14 performans farkını altın harfler tarihi kazıyor. Kanlar içinde de kalsa, zorlansa da yeni kral Nvidia 7950 GX2! Elindeki iki kılıç, kocaman zırhı ile seyircileri selamlıyor...

Gerçekten de çok çekimseli bir müsabaka oldu. ATI, gittiği yere kadar onuru ile savasti. İşin içine anti-aliasing girmediği sürece de sayısız zaferler kazandı. Ancak Nvidia bir defa daha zor işlerin adamı olduğunu kanıtladı ve ayarlar yükseldikçe dezavantajını, avantaja çevirmeyi bildi. Nvidia hakkıyla üst düzey kartların yeni kralıdır. Ama Quake IV testi bize gösterdi ki fark o kadar da fazla değil. Sadece Nvidia üst düzey seriden bekleneni yapıyor ve yüksek anti-aliasing ayarlarında bile büyük performans kaybı yaşamıyor. Bizim de aradığımız cevap buydu zaten. ■

Performans: 5/5

Fiyat: 3/5
Artılar: Yüksek performans, en yüksek ayarlarda bile düşük performans kaybı.

Eksiler: Aşırı güç ve yer tüketimi, yüksek fiyat.

ASUS'DAN KARİZMA SAHİBİ NOTEBOOKLAR

Zerafetin teknoloji ile buluşması



Geçtiğimiz ay ASUS, Lamborghini ortaklığının ürünü yeni ASUS Lamborghini VX1 dizüstü bilgisayarlarını tanıttı. Teknolojik özelliklerinden çok şıklığı ile ön plana çıkan bu dizüstü bilgisayarlardan sadece 5000 adet üretildi. Sınırlı sayıda oluşu biraz pahalı olmasına neden olacaktır kuşkusuz. Şık ve keskin çizgilere sahip LCD ekran tasarımını Gallardo'den alan Lamborghini, aynı şekilde LED göstergelerini.



İeri Murcielago Barchetta konseptini yansıtıyor. ASUS Lamborghini VX1, Intel Core Duo T2500 2.0 GHz işlemciye, 2 GB DDR2 667 mhz belleğe, Nvidia GeForceGo 7400VX ekran kartına, 160 GB sabit diske ve 15" Color Shine Glare ekrana sahip. ASUS Lamborghini VX1'nin kasa renk paletinde sarı ve siyah seçenekleri bulunuyor.

Ama ASUS'un asıl zerafet kokan serisi bana göre S6. Kadınların elbiselerine uygun ayakkabı, ona uygun çanta, ona uygun toka ve kemer endişelerini hepimiz biliriz. Kadınlar, şıklığın detaylarında olduğunu bilirler ve buna çok dikkat ederler. ASUS da bunun farkına varmış olacak ki deri kaplama dizüstü bilgisayar serisi S6'yi üretti. S6 deri kaplama olması dışında hayli minik bir alet. Deri kaplama kasa, 11" monitor, 1,3 kg ağırlıkla hem sık, hem de çok zarif bir notebook. Deri seçenekleri şimdilik kahverengi ile sınırlı olsa da yakın zamanda çeşitleneceğinden emin olabilirsiniz. Özellikle sık bay ve bayanların gözdesi olacak bu seriyi evlilik yıl dönümlerinde yakından takip edin derim. ■

TELEKOM'DAN YENİ İNCİLER

Kaşıkla verip, kepçe ile almak

Telekom'un geçen seneki fiyatlar komedisinde ikinci perde bu sene de oynanmaya devam ediyor. Telekom'dan yapılan açıklamaya göre 1 Ağustos 2006 tarihinden itibaren tüm limitli ADSL kullanıcılarının hızları 512 kilobit/saniyeden, 1 megabit/saniyeye çıkarılacak. Ancak kota ve fiyatlandırmada hiçbir değişiklik olmayacağı. Limitisiz kullanıcıların hızlarında bir değişim olmazken, fiyatlarında sembolik indirimler yapılacak.

Bu hız arttırmında, kotalı kullanıcıların bilgiye daha hızlı ulaşmasının hedeflendiği belirtilirken, dar bantlardaki dış erişim ve sorunlu iç ağ ile hangi bilgiye, kaç saatte ulaşılacağı sorusu yanıtızı bırakıldı. Yapılan kamuoyu yoklamasında ise hız arttırmı yerine insanlık dışı fiyatlandırma ve düşük kota uygulamasına acil çözümlerin bekleniği ortaya çıktı. Yetkililer ise "dünyanın en pahali akar yakıtından sonra, en pahali internetini kullanan Türk halkının bu hizmetten fazlasıyla memnun olduğu vurguladı.

Bazı yetkililerin "Bundan 3 sene evvel ADSL mi vardı, bu hızlar mı vardı?" sorusuna karşılık "Bundan 10-15 sene evvel Türk Telekom internetten bu kadar para kazanır mıydı? Bu sektörde tekel miydi?" sorusunu yinelemeyi bir borç biliyoruz. ADSL kullanımı ile adeta sektörde tekel-

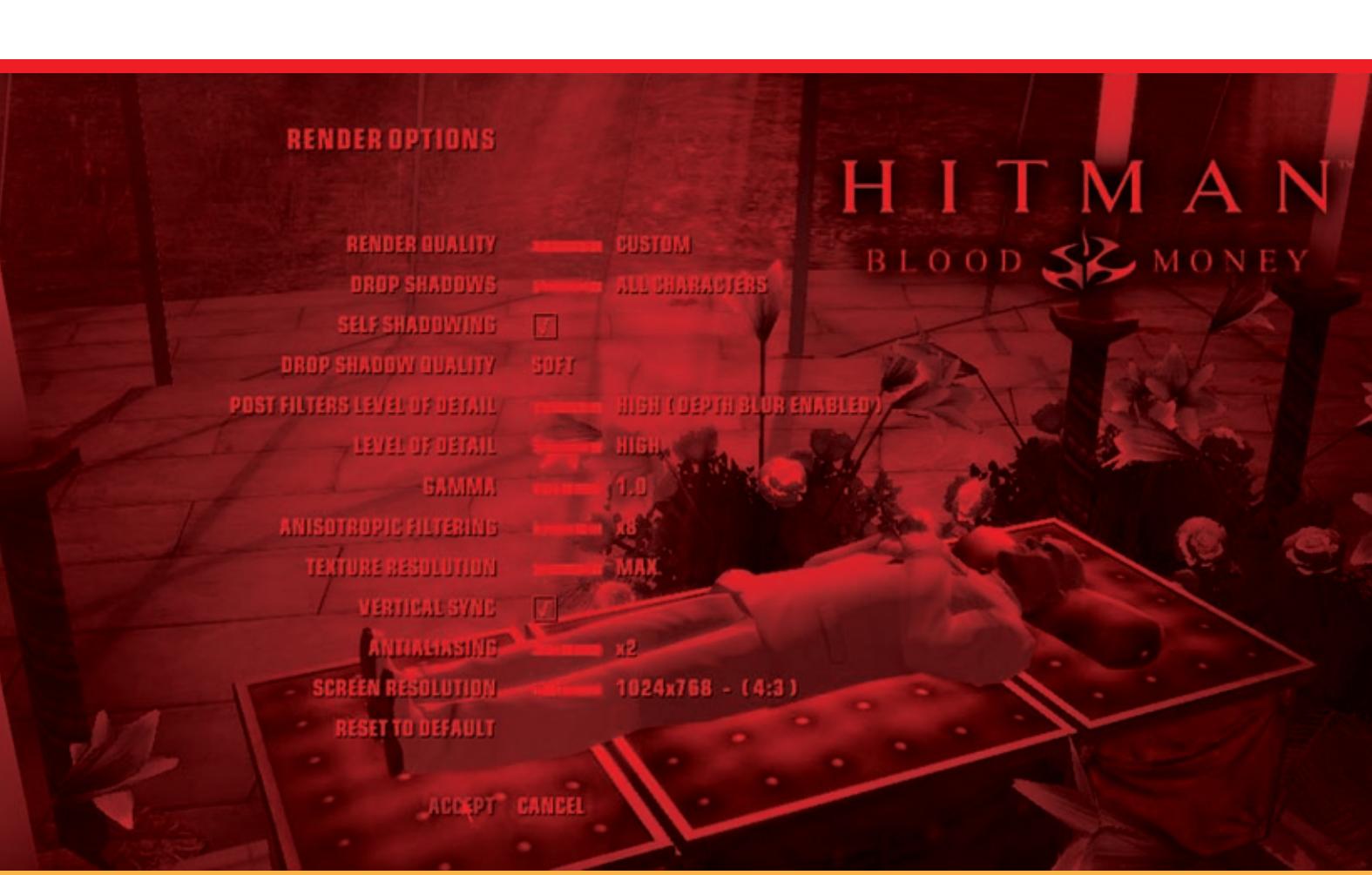
Limitli ADSL hız artımı ve fiyat tarifesi

Eski ADSL Erişim Hizi (Kbps'e kadar)	Kota (GB)	Yeni ADSL Erişim Hizi (Kbps'e kadar)	Aylık Ücret (YTL)	Kota Aşımı (YTL/megabyte)
512/128	3	1024/256	29	0,01
512/128	6	1024/256	49	0,01
512/128	9	1024/256	69	0,01

Sınırsız İnternet Erişimi Fiyatlandırımları

ADSL Erişim Hizi (Kbps'e kadar)	Eski Aylık Ücret (YTL)	Yeni Aylık Ücret (YTL)
512/128	99	89
1024/256	169	139
2048/512	269	229

leşen Telekom'un diğer şirketlere eşit haklar, kullanıcılar ise uygun hizmet sağlamasını bekliyoruz. ■



LEVEL DONANIM EL KİTABI

BÖLÜM 5.2:

OYUN İÇİ PERFORMANS AYARLARI

Bu ay PC oyuncularının kabusu dallı, budaklı oyun içi performans ayarlarından bahsetmek istiyorum. Hani şu neyin ne işe yaradığını anlayamadığımız, içimizden "Yok mu şunun

otomatığı?" dedigimiz ama default ayarları da beğenmediğimiz, kendi başımıza yapmaya çalıştığımızda da berbat ettiğimiz oyun içi performans ayarları...

internette aldığınız oyun için çıkışmış bir güncellemenin olup olmadığı araştırmak olmalı.

A. OYUNLARIN GÜNCELLENMESİ VE GÜNCELLEMENİN MANTIGI

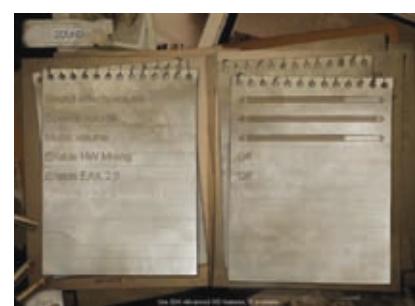
Oyunlar, belli bir hata (bug) payı göz önünde bulundurularak kodlanırlar ve bu payın altına düşündükten sonra piyasaya sürürlürler. Bu yüzden piyasaya sürüldüklerinde tam sürüm olsalar dahi yüzde yüz hatalar olmazlar. Ciddi bir soruna sebep olmadığı sürece de bu hatalar çok genelikle düzeltilemez. Çünkü bu hatalar son kullanıcı tarafından fark edilmezler bile.

Ancak bazen bu hatalar yüzünden Windows'a geri dönmeler, çökmeler, sisteme aşırı yüklenmeler, çeşitli grafik ve ses bozuklukları meydana gelebilir. Hal böyle olunca da oyunu yapan firmalar tarafından oyunu güncelleyen yamalar yayınlanır.

Oyunları güncellemenin performans ve stabiliteye katkısı olduğu gibi oyunun oynamasına yönelik ufak eklentiler içermesi de muhtemeldir. Kisaca her ne sebeple olursa olsun oyunları güncelleme alışkanlığını mutlaka kazanın. Bir oyunu kurduktan sonra ilk işiniz

B. OYUNLARDAKİ GENEL PERFORMANS AYARLARI

İşte geldik bu ayki dosyamızın can alıcı kısımlarına. Level Donanım Ekibi olarak her ay çeşitleri oyunların ince ayarlarını yapmamız üzerine pek çok mail alıyoruz. Ancak bunun için ne dergide yeterli yerimiz ve ne de zamanımız var. Bunun yerine genel kuralları size anlatarak, kendi başınıza ince ayar yapabilir duruma gelmenizi uygun bulduk. İşte oyunlardaki en can alıcı ayarlar.



Resolution: Ekranın genel çözünürlüğünü ayarlar. Texture Resolution ile tamamen farklı ayarlardır. Buradaki seçiminizi monitörünüzün büyülüğine göre yapmalısınız. 14 inç ve 15 inç bir monitörde 800x600 bir çözünürlük sırtmayabilir. Ancak 1024x768 çok daha iyi gözükecektir.

17 inç bir monitörde 1024x768 çözünürlük gayet tatmin edici olacaktır. Eğer ekran kartınız kaldırıysa 1280x1024 de zaman zaman tercih edilebilir. 19 inç ve üzeri için ise 1280x1024 standart olmalıdır. Kisaca çözünürlük görsellik bakımından monitörün büyülüği ile (monitör büyündüğü çözünürlük de artmalıdır), performans olarak da erken kart ile alakalıdır. Performans da diğer ayarlarla doğrudan alaklı olduğundan çarpan etkisi yapacaktır. Bu yüzden de ilk önce bu ayarın yapılması gereklidir.

FSAA (Anti-Aliasing): Bu özellik polygonlar arasındaki tırıtkaları yumusatarak daha düzgün görünmesini sağlar, ancak ciddi performans kayıplarına sebep olur. Sistemi zorlayan oyunlarda gözden çıkartılabilir. Çözünürlük ile dengeli olarak kullanılmalıdır. 2X, 4X, 4XQ ve 8X olmak üzere dört derecesi vardır.

Çözünürlüğün kırılma noktasına bağlı olarak her oyuna göre farklı bir tercihi kullanabilirsiniz. En çok tercih edilen ayarlar; 1024x768 çözünürlükte 4X FSAA, 1280x1024 çözünürlükte 2X FSAA şeklindedir. Dikkat ettiyseniz çözünürlük veya FSAA'dan biri yükseldikçe diğer düşüyor. Bu sayede performans dengelenmiş oluyor.

Texture Filtering: Kaplamaların filtrelerini belirler. Bu filtreler odakların ne kadar hızlı değiştirebileceğini ayarlar. Bilinear, Trilinear ve Anisotropic olmak üzere üç farklı filtre olabilir. Günümüzde Anisotropic filtreleme yöntemi tercih edildiği için bazen sadece bu adla ayarlanabilir. Siz de her daim Anisotropic filtreleme yöntemini tercih edin. Anisotropic filtre de FSAA gibi dört kademeden oluşur, 2X, 4X, 8X ve 16X. Performans kaybı FSAA'ya oranla çok daha düşüktür o yüzden genellikle 4X'den düşük seçmemeye gayret edin.

Texture Quality: Kaplamaların kalitesinin ayarlarıdır. Kaliteli kaplamalar ise oyuncunun atmosferini ciddi oranda etkiler. Kaplamaların kalitesinin düşük tutulması görselliği ciddi oranda baltalar o yüzden en az "Medium" yapmanızı öneririm.

Texture Resolution: Kaplamaların



cözünürlüklerinin ayarıdır. Kaplamaların, genel ekran çözünürlüğünden bağımsız kendi çözünürlükleri vardır. Tercihen gene yüksek tutulmalıdır ancak gene son karar ekran kartının performansına bağlıdır.

Shadow Detail: Gölgelendirmenin detaylarını ayarlar. Performans bakımından ilk feragat edilecek ayardır. Nitekim hem ciddi performans kaybı yaratır, hem de kaplama ve çözünürlük gibi ana hatlardan çok destekleyici bir unsurdur. "Low" yapılabilecek ayarlar dan biri.

Soft Shadows: Gölgelerin yumuşaklığını ayarlar. Gerçekçi gölgelerin olmasını sağlarken ekran kartına acımasızca yüklenir. Karar gene size kalmış.

Shader Detail: Shader efekleri görüntülere üç boyutlu, gerçekçi bir görsellik kazandırır. Mesela Age of Empires III oynarken bunu gerçekten fazla hissediyordunuz. Ancak gene ciddi performans kayıplarına neden olduğu için düşük tutulacakların arasında. Kesin konuşmamak lazım çünkü gördüğünüz gibi oyundan oyuna fark ediyor.

Vertical SYNC: Yüksek FPS oranlarından ekranındaki görüntünün kırılmaması için FPS'yi sabitler. Benchmark yapımı yorsanız açık tutun.

Model Quality: Modellerin kalitesini belirler. Bir oyunda odak noktası her zaman birimlerdir. Küfü görsellikteki birimlerde de kimse oynamak istemeyeceği için yüksek tutmakta fayda var.

Water Quality: Zurnanın son deliği diyebibileceğimiz ayarlardan biri. Su efeklerinin kalitesini belirler. Gölgelendirme gibi bu ayarı da performans düşütke kısmak lazımdır.

Effects Quality: Eşelerin kalitesi ayarlarıdır. Eşeler ne kadar gerçekçi ise atmosfer de o kadar gerçekçi olacağı için yüksek tutulmalı.

Terrain Detail: Çevre modellemelerinin kalite ve detayını belirler. Çevre sonuçta fon olduğundan asıl gözle çarpan birimler ve objelerdir. İlk önce bu ayarlara önem verin. Eğer çevre modellemeleri göze batıyorsa ya da çok güdüklük kalmışsa yavaş yavaş yükseltin.

Noise (Post Filter): Bu ayar da yeni çıktı

başımıza. Oyun yapımcıları iki eski video efekti atıp, ekranı sepiyaya boğdular mı Post Filter oluyor. Silent Hill gibi rahatsız bir oyunda iyi gidiyor, ama diğer oyunlarda bazen gereksiz kaçıbiliyor. Zaman zaman otomatik bazı özellikleri kirparak performans artırdığını gördüm, bazense ekran kartına yüklediğini. Kesin bir şey söylemek güç. Ama görürseniz de bu dediklerime dikkat edin.

EAX: Göz değil, kulaklar içindir bu ayar efendim. Creative'in sağlam bir ses kartı olmadıktan sonra, evi inleten, odanın dört bir yanına dağılmış bir ses sistemim olmadıktan sonra neyleyim ben bu özelliğim. Ancak bazen de zorunluluktan seçilebiliyor.

Hiç unutmadım BF: Vietnam oynarken tüm ses kodları ile oyundan çok tek EAX adam gibi ses vermişti.

Yukarıda verdigimiz ayarların, az çok ne işe yaradığını anladık. Anladık anlamasına da oyunlarda hangisini, hangi derece ayarlayacağımızı pek net öğrenemedik. Bunun nedeni herkesin ayrı ekran kartı kullanması ve her oyundan da aynı sonucu vermemesi. Ama simdi size hiç mi oyun içi ayarlar konusunda takrirler veremeyeceğim, kesinlikle hayır. Size yöntemi anlatacağım ve kendi kendinize en ideal ayarı yapabileceksiniz.

Şimdi ilk olarak internetten ya da Level DVD'sinden Fraps adlı programı kuralım. Bu program oyunda elde ettiğimiz FPS oranını eş zamanlı olarak ekranında yazacak hatta kaydedecek. Fraps'ı açın ve oyuna girin. Options menüsündeki tüm performans ayarlarını minimuma getirin, kaydedin ve oyundan çıkışın. Elinize kağıt ve kalemlerinizi ve oyuna tekrar girin. İlk önce monitörünüzü göre (yukarıda açıkladığım gibi) çözünürlüğü ayarlayın. Kaplama ayarlarını ve diğer kalite ayarlarının (model, efek ve su gibi) da hepsini birer kademeye yükseltin. Kaydedin ve oyunu tekrar açıp kapatın. Oyunu test etmek için bir bölüm açın ve başlayın. Fraps ekranının üzerinde ne kadar FPS değeri aldığımızı gösterecektir. Eğer rakam 30'dan yüksek ise ayarları yükseltmeye devam edebiliriz. Eğer bu kadar düşük ayarlarla bile 30'un altındaysa bilgisayarınızda oyunu keyifle oynayamayacağınız demektir. Çünkü 30 FPS minimum, oynanabilir tazeleme oranıdır. Sonrasında takımlar başlar.

Ayarları kademe kademe yükselttikçe kendinize en uygun ayarı yakalayacaksınız. Bu arada bir kenara, hangi ayarı ne kadar yükseltince ne kadar FPS kaybı yarattığını da not edin. Böylece sisteme neyin daha fazla sisteme yüklediğini görecek ve buna uygun bir yöntem geliştirebileceksiniz. Bunun haricinde her oyundan kendine has ince ayarları olacaktır. Yeri geldiğinde de biz bunlara zaten değineceğiz. ■

TEKNİK SERVİS

Ofisteki X-BOX'ı kim bozdu? Borsa neden düşüyor? Neden tatilé çıkamadım? Neden hala bir sevgilim yok? Neden saçlarım ahenkle dans etmiyor? Neden, neden? Ben biliyorum bütün bunların kimin başının altından çıktığını. Evet sen, bir de utanmadan bilmemezlikten geliyorsun... Doğduğumdan beri bunları sen yapıyorsun değil mi? Bana şasırılmış numarası yapma, bak elimde kanıtlar var!

-OlgaY Ertez

NOTERDEN TASDİKLİ EKRAN KARTI TAVSİYESİ

SORU Selam ben Serkan, size kısa bir sorum olacak. 150\$-180\$ civarında bir ekran kartı almayı düşünüyorum. Araştırdım ve bu fiyat aralığında Sapphire X1600 Pro almaya karar verdim, siz ne önerisiniz? Bu arada Oblivion'un tam çözümünü nerden bulabilirim.

iyi çalışmalar.

Serkan

CEVAP Merhabalar Serkan, senin yerinde olsam bütçeyi biraz zorlayıp

X1600XT alırdım. Piyasada bu kartı 170-180\$ civarında rahatlıkla bulabilirsin. Ancak bilgin gibi bu fiyatlar, net fiyatlar değil. Üzerine yüzde 18 KDV de ekleniyor. Yani Sapphire X1600XT'yi net 210\$'a alabilirsin. Benden sana tavsiye, bir yerlerden 30\$ daha bulup bu kartı alman. Ama eğer böyle bir şansın yoksa tabii ki X1600pro da iyi bir çözüm olacaktır. Güle güle kullan şimdiden.

Oblivion'un gizleriyle ilgili yazılarımız 4 aydır sürüyor. Hepsini derleyip PDF formatta gelecek ay DVD'mize koyacağız.

NE YAPTIM DEDİN?!

SORU Herkese selamlar, ben hemen soruma geçmek istiyorum. Ekran kartım HIS Excalibur Radeon 9700 Pro ve anakartım da Asus P4C800. Bilgisayar uzun süre açık kaldığında veya ekran kartını kasan bir oyun açtıǵımda, ekranда dikey renk değiştiren şeritler oluşuyor ve eğer Direct 3D kullanın bir oyun ise taklıyor. İşin garibi de bu sorun kasaya söyle okkalı bir tekme attığında geçici olarak düzeliyor. İkinci sorunum ise anakartım ve ekran kartım da 8x'i desteklemesine rağmen AGP slotunun maksimum 4x'te çalışması. BIOS'ta ne kadar uğraştıysam da ayarlamayı başaramadım. Şimdiden teşekkürler.

Boran YAVUZ (Endrin Blake)

CEVAP Merhabalar Boran, anlat bakalım neymiş senin şu bilgisayarımla alıp veremediğin? Neden vuruyorsun, yazık değil mi? Hem o sana ne yaptı? Arkadaşlar hikayeler yaz sıcaklarıyla beraber kasalara girişenlerin sayısı da arttı. Hoş bu konuda duyduğum en absürt örnek Windows'un bir sistem hatasına sınırlı monitöre, baba yadigarını çıkartıp sıkışan vatandaşımız oldu ama doğunuzun bu haddeye gelmediğini düşünüyorum.

Boran, belli ki AGP portunda ya da ekran kartının AGP bağlantısında bir arıza var. Sorunun nerede olduğunu deneme yanılma yoluyla anlayabilirisin. İlk önce ekran kartını

çıkar ve yeniden takmayı dene. Bazen gevseyip, yuvasından çıktıığı (ki o kadar tekme atmışsan) için bunlar olabilir. Bir sonuç alamazsan başka bir ekran kartını dene. Şimdi ha deyince de ekran kartı bulunmuyor haliyle ama arkadaşlar ne güne duruyor. Rica minnet beş dakikalığına istersin. Başka ekran kartı ile denedin ama aynı sorun devam ediyorsa belli ki anakartında bir problem var. Buna çok benzer bir sorun bende devardı ve sebebi AGP slotu idi. Dayanamadım, gittim kendime Playstation 2 aldım. Ama bu başka bir yazının konusu.

MAKİNEİZ KİREÇLENMİŞ

SORU Tüm Level okur ve çalışanlarına selamlar. Geçen ay bir hevesle kasanın içinde ne var, ne yoksa sökmüştüm. Ancak parçaları yeniden takamamışım. Level'in Mayıs 2006 sayısındaki donanım kurulumu dosyasına baktım fakat pek bir şey anlamadım. Neysse, bizim bilgisayarıyı çağırıp hepsini taktirdim. Fakat o günden sonra ara sıra kasanın sesler gelmeye, bilgisayar kendine reset atmaya başladı. Aslında ilk attığında pek şüphelenmedim fakat sonra restartlarda koku da gelmeye başlayınca olan oldu. Nedir bunun çaresi ve neden böyle bir şeyler oluyor?

CEVAP Merhabalar Onur, bir şeyi merak ettim. Sen hobi olarak belli aralıklarla bilgisayarını söker toplar misin, yoksa bizim özel dosyanın gazıyla mı böyle bir şey yapın? Dosyadansa İbrahim Müteferrika gelip de bizi kovalayana dek bir daha özel dosya hazırlamayacağın da, onun için sordum.

Neysse, hemen takım elbiselerimizi giyip, ciddileşelim ve senin soruna cevap verelim. Korkarım güç kaynağından ya da kasanın iç elektrik aksanından kaynaklanan ciddi bir sorunla karşı karşıyasin ve ciddi sorunlar ortaya çıkabilir. Eğer ki güç kaynağın marksız ve standartlara uygun değilse acilen markalı ve güvenilir bir güç kaynağı edin zi-ra anakartın her an yanma tehlikesi ile burun buruna (kokular buna işaret ediyor). Bunu dışında bilgisayarı fışten çekip içini açıp, bakmakta fayda var. Koku varsa büyük ihtimal yanık kablo veya parça da vardır. Yanığın kaynağını bulup, teyit etmek gerekebilir. Böylece hangi parça ya da parçaların etkilendiğini de görebilirisin. Büyük geçmiş olsun...

NOTEBOOK'A DA FORMAT ATILIR

SORU Merhaba Tugbek ve Olgay. Benim sorunum Notebook'a nasıl format at-

cağımı bilmemem. Haziran ayındaki Level'da SATA disklerin kullanımını gerektiği söylüştün ama benim notebookumda disket sürücüsü yok. Disketsiz nasıl format atabiliyim?

Yiğit YÜCEL

CEVAP Merhabalar Yiğit, yedi aydır olduğu gibi bu maile de ben cevap vereceğim. Tuğbek şu an tatilde keyfini sürdürmekte, Prag'ı gezmeyeceği resimleri netten gönderip nispet yapmaktadır. Sanıyorum ki dönsün. Hazır dönmüşken de beni alıp götürsün... Sinan bana bakiyor, Sinan ayağa kalkıyor... Yok Sinan'ım, şaka şaka... Tuğbek bakkala gitti donecek simdi. Elimdeki pasaportlar da benim değil zaten, amcamın teyzesine tapu götürüreceğim. Ahh, yemedin galiba. Neysse bir ara hatırlat da Burak'tan daha düzgün bahaneler öğreneyim. Yiğit'çığım bu notebook aletine format atmak için ille de diskete ihtiyacımız yok. Sen Windows CD'sini tak optik sürücüne ve yeniden başlat. Çikan ekranında CD'den başlatmayı seç ve özel dosyadaki disket olayını geçip, işlemle aynen devam et. Disket sağdece, SATA diskler RAID sürücüsüne bağlıyken gerekli. Sana gerekmiyor yani, dileğin gibi formatını at.

YAZMADIK MI BU SABİT DISK OLAYINI?!

SORU Merhabalar Level tarikati, beni büyük ustada bağlayın lütfen. Ben size hiç de doğal olmayan bir nedenden yüzünden mail atıyorum. Evet soru soracağım! Ben yeni bir bilgisayar topladım ama SP2'li bir Windows'um olmadığından sabit disk 130 GB olarak görünüyor. SP2'li bir Windows da alamam. Windows'u yeniden kurmadan ve format atmadan bu işi halledebilir miyim? Lütfen yardımcı olun. Şimdiden teşekkürler.

Burak ŞAHİN (The Nearoth)

CEVAP Merhabalar Burak, tarikati miza hoş geldin. Biz de tam "medyayı bu sıcaklarda nasıl üstümüze şekeriz" diye kara kara düşünüyorduk, buyur geç otur. Gördüğün gibi telefona bakan gariban sekreter de, postaları dağıtan ofisboy da, soruları cevaplayan da benim. Zor olmuyor mu



diyeceksin. Oluyor tabi, telefonlara bakarken uzun sarı perüğü takip, kadın sesi çıkarmak, mektupları dağıtmakken mavi tulumumu giyip Tuğbek'e "şurayı imzalayacaksınız" demek, sonra da gözlük, pipo ve fular üşüyle boğaza karşı mektupları cevaplamak zor oluyor. Yani dergi sırıf bu yüzden dergilikten çıktı, Benny Hill Show'a döndü.

Neyse Burak, senin sorunlarına yardımçı olalım biz. SP2'li Windows'un neden olmasın ki, SP2 internetten ayrıca indiriliyor. Internetten indirip, kurarsın. Yeni Windows neden alacaksın ki? Eğer ben netten SP2 indirmeden bu işi nasıl hallederim dersen, güncelleştirmeleri gene internetten indirip bu sefer tek tek kuracaksın. Kisaca bu işin tek oluru internet ve güncellemeden geçiyor. Ya toptan SP2 ile bir defada ya da Windows Update

ile tek tek, seçim senin. Format da gerekmeliyorum bu arada kim söylüyor bunları size, kim çikartıyor formати. Format da nerden çıktı? Ne formати? Neyse kolay gelsin.

YETKİLİLER UYUYOR MU!

SORU Merhaba sevgili Level ailesi. Bu size İlki mailim. En iyisi ben hemen sorularına geleceyim. Bilgisayarım kendi kendine kapandı. Power tuşuna bastım basmadı. Daha sonra Power kablosunu çıkarıp taktim. Ondan sonra çalıştı. Bu sorun neden kaynaklıyor olabilir?

Burak ÖLMEZ

CEVAP *Merhabalar Burak, sorunun büyük ihtimal bilgisayarın içinde biriken static elektrikten ve güç kaynağının buna tepki vermesinden kaynaklanıyor. Evinde toprak hat var mı? Eğer hattında topraklama varsa mutlaka kullan ve ona göre bir elektrik tesisatı kur. Fiş ve prizleri*

ona göre değiştir. Topraklama yoksa maalesef yapabileceğin pek fazla bir şey yok. Belli aralıklarda bilgisayarın fisini çek. Mesela her gece yatarken bilgisayarının fisini çek ve yakınlarında kalorifer peteği varsa petek vasisıyla statik elektriği at. Ama dediğin gibi fisı çekmeyi sakın unutma. Bir süre bilgisayarın (geceleri) elektriksiz kalsın, problem değil. Gördüğün gibi problemin donanımsız değil, tamamen elektrik hattından. Kolay gelsin...

Bir ay daha bitti. Ömründen bir ay daha... Şu aralar bütün gün, defalarca MGS 4'ün 15 dakikalık videosunu izliyorum, bir yandan da Orda Doğu'da yaşananları, insanların sürüklendiği buhranı anlamaya çalışıyorum. İçimde garip bir his var. Huzursuz, endişeli bir his. Her geçen günle beraber bu his, geleceğe dair umitlerimi de ölüyor. Kaderin bağlarından kurtulamıyorum. İcten içe Otacon ile aynı şeyi diliyorum. Bu son savaşımız olsun Snake...

DONANIM PAZARI

Yaz sezonunda yaşanan stok eksikliği ve doların bir yükselp bir düşmesi sebebiyle bilgisayar piyasasında fiyatlar oldukça arttı. Buna rağmen dizüstü bilgisayarlarda yaşanan hayli cazip kampanyaları kaçrmamak lazımdır. Eğer almayı düşünüyorsanız tam sırası. Bu arada AMD'nin ve Intel'in yeni işlemcileri de piyasaya girmeye başladı.

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

shop.arena.com.tr	www.kangurum.com
www.bogazici.com.tr	www.gold.com.tr
www.hepsiburada.com	www.vatanbilgisayar.com
www.eksenbilgisayar.com	www.hs.com.tr

	Ekonomin	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Athlon 64 3200+ (Venice) \$119	Pentium D 930 (Dual Core) \$214	AMD Athlon 64 FX-60 (939 Pin) \$1,239
Anakart	ASUS A8V-E SE (BIOS 1004) \$66	ASUS P5PL2 (BIOS 0503) \$105	ASUS A8N32-SLI Deluxe (BIOS 0806) \$219
Bellek	512MB DDR-400 Kingston (CL 2.5) \$59	1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack)\$99	Mushkin Redline P4000 2GB \$463
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$50	Samsung 160GB SATAII 7200RPM 8MB\$72	Seagate 750GB SATAII \$519
Ekran Kartı	Asus EAX1300Pro/TD/256MB \$109	Sapphire X1600 TX \$175	Leadtek 7950GX2 TDH \$779
Monitör	Samsung 797MB Flat 17" \$159	Samsung 797MB Flat 17" \$159	BenQ LCD FP93GX \$469
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$30	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$42	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$42
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$149	Sound Blaster X-Fi Fatalty \$286
Kasa	Asus TA-211 \$54	Thermaltake Shark \$145	Coolermaster Stacker \$165
Klavye	Logitech Internet Pro \$15	Logitech G15 \$86	Logitech G15 \$86
Mouse	A4Tech X-750F \$24	Razer Diamondback \$65	Logitech G5 \$94
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$692	\$1,318	\$4,368

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtlen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtlen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemiştir.

STRATEJİ USTASI



Eser Güven
eguven@level.com.tr

ZAMANIN KUMLARI TEKER TEKER DÖKÜLMEMEYE DEVAM EDİYOR

Zaman ne kadar da hızla geçip gitmekte, değil mi? Gabriel Knight 3'ün yayınlandığından 2000 yılındaydı. 6,5 yıldır yalnızca tek bir ayı yazısız geçirdim, o ay da Strateji Ustası Özel sayısı için çalışıyorduk. Şimdi ise geçici olarak da olsa aralık zamanı geldi, askerliğim yüzünden bir süre aranızda olamayacağım.

Sizlere kardeşim Erce'yi tanıtmıştım, değil mi? Erce, bunlar okurlarımız. Okurlar, bu da kardeşim Erce. Erce zaten arada sırada yazılarıyla köşemize yardımcı oluyordu, kendini şimdiden daha da zor bir görev bekliyor çünkü yokluğumu sizlere hissettirmemeye çalışacak (gidergenlik kendini beğenmişlik yapıyorum). Bunun altından çok rahatlıkla kalkacağımı eminim, gözüm arkada kalmayacak yani.

Bu ay yine sizler için dolu bir içerik hazırlamaya çalıştık. Hitman Blood Money – hızlı tam çözüm yazısı, oyuncunun tadını kaçırmadan sizi tek bir yoldan hızla amacınıza ulaştırmayı amaçlıyor. Ayrıca bu ay iki de okur yazımız var, biri yine sevgili İnanç Baral'dan, diğer ise sevgili Ögeday Karabulut'tan geldi. İkisine de hoş yazıları için teşekkür ediyor, yazılarının devamını bekliyoruz.

Bahsettiğim küçük çaplı görev değişikliği nedeniyle soru ve yazılarınızı eguven@level.com.tr adresinin yanı sıra, erceguven@gmail.com adresine de yollamanız çok daha garanti olur. Simdilik bu kadar, 6 ay sonra görüşmek üzere (umarım). Farewell. ■

THE ELDER SCROLLS IV - OBLIVION

DAEDRALAR'IN İSTATİSTİKLERİ VE DÖVÜŞME TAKTİKLERİ

Plane of Oblivion ve Ayleid harabelerinde karşılaşabileceğiniz yüksek Level'li yaratıklar olan Daedralar hakkında bu bilgiler sizinle yarayacaktır. Sıralamayı düşük seviyeli olanlardan, yüksek seviyeli olanlara doğru yapacağız.

SCAMP



Güç: 50 **Zeka:** 50 **İrade:** 50 **Çeviklik:** 30 **Hız:** 30 **Dayanma:** 50 **Kişilik:** 10 **Şans:** 50
Büyüleri: Fire Bolt (15-25 hasar), Reflect (10 saniye), Resistance (10 saniye.)

Taktik: Scamp en güdüsü Daedra olmasına karşın karakteriniz düşük seviyeliyken ölümçül olabilir. Fireball büyüsü yayar ve pençeleriyle saldırır. Yakın dövüşte daha kolay düşecektir, ayrıca Shock zayıflığına sahiptir. Hızlı biçimde Skill geliştirmek için iyi seçimdir.

Üzerinden Çıkanlar: Scamp Skin

FLAME ATRONACH



Güç: 50 **Zeka:** 60 **İrade:** 40 **Çeviklik:** 50 **Hız:** 24 **Dayanma:** 50 **Kişilik:** 10 **Şans:** 60
Büyüleri: Chaos Fire (60 hasar); Chaos Touch (100 hasar); Flame Shield (%50)

Özellikleri: Ateş %100 dayanıklı ve büyülerini alan etkili, soğuğa zaafı var.

Taktik: Karakteriniz ilerleme gösterdiğinde Elder Scrolls aleminin golemleri olan Atronach'larla karşılaşacak. Ateş kullanan Flame en güdüsü olsa da savaşması zor. Ateşten etkilenmiyor olsa da Frost büyüleri %25 fazla; Shock büyüleri %10 fazla hasar veriyor. Kendi büyüleri alan etkili olduğu için mesafenizi koruyup doğru zamanda yana çekilerek ateş büyülerinden kaçının. Savaşçısanız doğru zamanda blok koyarak yanına yaklaşın ve sürekli yana kayarak saldırın. Okçuya-sanız gizlilik durumuna geçin (eğilin) ve "3x extra" hasar verin; iki okta ölecektir. Çok yavaş olduğu için avantajlıyız.

Üzerinden Çıkanlar: Fire Salts

CLANNFEAR

Güç: 60 **Zeka:** 10 **İrade:** 70 **Çeviklik:** 80 **Hız:** 28
Dayanma: 50 **Kişilik:** 10 **Şans:** 50
Büyüleri: Büyüsü yok.



Özellikleri: Sneak Attack (arkadan yapılan saldırısı işlemeyen ama okla kullanılabilir).

Taktik: Özellikle hedeflenen saldırı tehlikeli olan bu yaratık okçular için çok kolay av ama yakın dövüşte zorlayıcıdır. Yüksek çevikliği sayesinde daima ayakta kalan bu yaratık yüksek hasar verebildiği için blok doğru zamanda konulmalı. Büyülerle de kolay av olan bu yaratık Shock büyülerinden %30 fazla hasar alıyor. Shock Enchanted silah veya büyüğü kullanmak hayatınızı kolaylaştıracaktır.

Üzerinden Çıkanlar: Clannfear Claws

FROST ATRONACH



Güç: 100 **Zeka:** 65 **İrade:** 70 **Çeviklik:** 60 **Hız:** 24 **Dayanma:** 50 **Kişilik:** 10 **Şans:** 60

Büyüler: Chaos Ice (80 hasar); Winter Touch (120 hasar); Heal Self (45)

Özellikleri: Soğuğa %100 dayanıklı, büyülerini alan etkili, ateşe dayanıksız.

Taktik: Tam anlamıyla goleme benzeyen Frost Atronach oldukça güçlü bir rakip. Savaşçı bile olsanız mesafeyi korumanızı öneririm. Belli aralıklarla kendini iyileştiren bu yaratık, büyülerle çok sıkı hasar veriyor. Frost Resistance değeriniz yüksek olmadan ya da sağlam bir Frost Shield büyüsü kullanmadan bulaşmayın. Sneak Attack yapmaya gayret edin ve Paralyse kullanın. Ateşten %50 daha fazla hasar aldığı için ateş kullanın.

Üzerinden Çıkanlar: Frost Salts

DAEDROTH

Güç: 60 **Zeka:** 10 **İrade:** 50 **Çeviklik:** 75 **Hız:** 27
Dayanma: 60 **Kişilik:** 10 **Şans:** 50
Büyüleri: Fire Breath (20 hasar, 3 saniye);



Shield (25)
Özellikleri: Power Attack ile sersemletebilir ama düşüremezsiniz (Knockback).
Taktik: Evet, yaratıklar gittikçe güçleniyor. Daedroth gerçekten çok zor bir rakip. Özellikle Power Attack'larına karşı dayanıklı olduğu ve yüksek çevikliği sayesinde

kolay kolay yere düşmeyen Daedroth ile dövüşürken blok çok önemli. Mesafeyi koruyup, gerektiğinde kaçarak ok atın veya ateş büyüsü kullanın. Ateşten %30 daha fazla hasar alıyor, yakın saldırılara karşı ise oldukça yüksek dirence sahip. Shield büyüsü kulanlığında çok dayanıklı hale geldiği için Dispel kullanarak bu korumasını kaldırımlısınız. Sneak Attack iyi bir seçim. Özellikle Invisibility büyüsüyle aniden kaybolup gizlice saldırmak kesinlikle etkili olacaktır.

Üzerinden Çıkanlar: Daedroth Teeth

SPIDER DAEDRA



Güç: 60 **Zeka:** 70 **İrade:** 75 **Çeviklik:** 75
Hız: 75 **Dayanma:** 75
Kişilik: 10 **Şans:** 60
Büyüler: Lightning (90 hasar); Spider Poison (25 hasar, 10 saniye.); Spiderling (süresiz)
Özellikleri: Yarı kadın, yarı örümcek olan bu yaratık sizin gördüğünde kendini kopyalıyor.
Taktik: İşte gerçekten zorlu bir rakip. Belki

de oyunun en zorlu rakibi, çünkü sürekli hareket halinde ve gerçekten çok hızlı. Sürekli sizin yıldırımlarıyla meşgul ediyor ve yaklaştığında zehirliyor. Ayrıca sizin görür görmez çağırıldığı minik örümcek sizin sürekli takip ediyor ve sizin bölgenizi aydınlatıp yeminizi belli ediyor. Bu nedenle bir kez görüldükten sonra gizli saldırılardan kullanamazsınız. Görünmez olsanız bile sizin görüyor. İmkانınız varsa kuvvetli bir Burden büyüsüyle onu yavaşlatmanız ve ardından sürekli saldırmanız gereklidir. Shock ve Frost haricindeki büyülere gayet dayanıklı olduğu için Damage Health büyüsüyle zehirleyin. Bunun dışında kendinize Shock Shield ve Magicka Shield yapıp saldırılabilirsiniz. Gerçekten çok zor.

Üzerinden Çıkanlar: Daedra Silk ve Daedra Venin

STORM ATRONACH



Güç: 50 **Zeka:** 70 **İrade:** 70 **Çeviklik:** 100
Hız: 20 **Dayanma:** 50 **Kişilik:** 10 **Şans:** 60
Büyüleri: Storm (100 hasar); Storm Touch (120 hasar); Paralyse (3saniye.)
Özellikleri: Hiç bir Power Attack saldırınızdan etkilenmez (hasarını alır).
Taktik: Havada uçuşan taşlardan oluşmuş bu yaratık atronachlar arasında en güclü. Bence imkanınız varsa bu yaratıklı karşılaşmaktan kaçının ama eğer ille de dövüseceğim diyorsanız kuvvetli bir Shock Shield büyüsü kullanmanız öneririm. Aksi halde büyülerileyi sizi çok kolay öldürecekтир. Yanılmıyorum yakın dövüşteyken her 15 saniyede bir Paralyse atıyor ve bu çok tehlikeli. 100 Çeviklik ile hiç

yıkılmayan yaratık ateşten %75 fazla hasar alıyor. Bu nedenle atesle ilgili ne varsa kullanın. Ayrıca Invisibility ile görünmez olup ani gizli saldırılarda ciddi hasarlar verebilirsınız. Okçuluk ise pek sökmüyor şimdiden söyleyeyim.

Üzerinden Çıkanlar: Void Salts

XIVILAI

Güç: 75 **Zeka:** 80 **İrade:** 50 **Çeviklik:** 50 **Hız:** 28

Dayanma: 50 **Kişilik:** 50 **Şans:** 50

Büyüler: Absorb Spell (%70); Resistance (%80); Summon Self (süresiz)

Özel: Görünmez olsanız da sizin görür.

Taktik: Tüm saldırılardan %80 az hasar alan ve ona yaptığınız büyüler %70 ihtiyamalle emen bir Daedra ve gerçekten de çok zor. Tavsiyem bulaşmadan geçip gitmenizdir. Sürekli kaçış doğru zamanda gizlenerek ok atarsanız çok fazla başınızı ağırmaz. Ayrıca önce Paralyse edip, ardından Dispel çekerlirsiniz; böylece daha kolay bir av olacaktır. Diğer hallerde çok zor bir rakip.



Üzerinden Çıkanlar: Daedra Hearth

DREMORA

Özel: Karşılaşacağınız Dremora'lar karakterinize göre seviyelendiriliyor.

Taktik: Temelde iki tür Dremora var: Savaşçı ve Büyücü. Savaşçı olanlar zaten ağır zırhlarıyla dikkat çekiyorlar. Bazı bunların mijfer giyenleriyle de karşılaşabilirsiniz. Bunlar daha güçlü oluyorlar. Savaşçı olan



Dremora'larla doğru zamanda blok, yerinde karşı saldırısı taktiğiyle başa çıkılabilir. Büyücüler içinse Frost büyüleri tavsiye ediyorum çünkü %25 daha çok hasar alıyorlar. Paralyse ve Burden hayatınızı kolaylaştıracak iki büyü ve ardından Shield ile kendinizi korursanız rahat edersiniz. Sneak Attack'a da yer verin elbette. Büyücü olanları kara cübbeli tipler ve sürekli Daedra çağırıyorlar. Fiziksel olarak zayıf olduklarıdan hızlı bir hücumla indirmeniz mümkün. Sneak Attack çoğu Dremora büyüğü anında öldürüyor. Büyü olarak Shock kullanımının %25 fazla hasar veriyor. Dremora'larla mesafe korumayı ve saldırın, çünkü saldırılara fazla karşı koymıyorlar.

Üzerinden Çıkanlar: Yüksek seviyeli eşyalar ama karakterinize göre değişiyor.

MEHRUNES DAGON

Tüm istatistikler 100, sa-dece Kişilik 50.

Özel: Bu yaratıkla senaryo gereği dövüsemezsiniz. Ama ister sen summon edip dövüsebilir ve ölebilirisiniz – bana inanımıyorsanız TES Construction Set ile deneyin ?



Taktik: Dövüsemediğiniz için kullanabileceğiniz bir taktik de yok. Zaten dövüşmek istemeziniz, çünkü sizin tek bir büyüyle öldürür.

Üzerinden Çıkanlar: The Destroyer (1000 Shock hasarı – 50 saniye!!!) ■

Hazırlayan İnanç Baral

HITMAN: BLOOD MONEY

SUİKASTÇİNİN EL REHBERİ



A Vintage Year

- Sağınızda kalan korumayı takip edin ve uçuruma doğru ilerleyin. Uçurumun kenarına geldiğinizde korumayı bayıltın ve kıyafetini alın.
- Arkanızda kalan ilk kapıdan içeri girin. Kutularla dolu bir holde olmanız lazım. Kimse yokken kutuların üzerinden atlayın ve bahçeye geçin.
- İleride, sol tarafta çömelmiş, uyuyan bir koruma olacak. Biraz beklediğinizde konağın içinden bir asker çıkacak. Onu gizlice takip edin ve arkasından konağa girin. Konağın içindeyken soldaki kapıdan geçin ve gene soldaki ilk odaya girin. Yataktaki bir asker uyuyor. Onu uyandırmadan hemen önünden duran asker elbiselerini giyin. Odadaki makineli tüfeği de alıp geldiğiniz kapıdan koridora çıkmak.
- Koridorun ortasına geldiğinizde sol tarafta merdivenleri görebilirsiniz. Merdivenlerden yukarı çıkmak. En sol uçtaki kapının önünde bekleyin. Koridordaki koruma sizden epeyce uzaklaştığında kilidi açın ve içeri girin. Sağ taraftaki odada hedeflerimizden biri cello çalışıyor. Arkasından sessizce yaklaşın, boğma teli ya da zehir ile sessizce öldürün ve cesedi uçurumdan aşağı atın.
- Dışarı çıkmak ve şarap mahzenlerine ulaşın. Hemen karşınızda bir makaraya bağlı halat olacak. Koruma gittikten sonra halatin bağlı olduğu yere bombayı yerleştirin. Alt kata inip hedefimizin tam halatin bağlı olduğu kutunun altına gelmesini bekleyin. Geldiğinde bombayı patlatın ve mahzende doğu yönüne doğru ilerleyin. En son uça odanın kenarlarında duran üç büyük şarap fışısı görebilirsiniz. Bunlardan ortadaki laboratuara açılan gizli bir kapı. Kapıdan girip laboratuara ulaşın. Asansör binmek için doğuya doğru ilerleyin. Asansörden aşağı inin ve uçağa binip görevi tamamlayın.

Curtains Down

- Hemen soldaki vestiyerdeki polis ile konuşun ve ceketten tabancayı alın. Vestiyerin sağındaki tuvalete girin ve görevli gelince iğne ile bayıltıp kıyafetini alın. Görevliyi de konteynırına saklamayı unutmayın.
- Dışarı çıkmak hemen tuvaletin kapısının önündeki alet çantasını alın ve içine tabancayı saklayın.
- Soldan bir kat aşağı inip soldaki polis kontrolünden geçin. Merdivenlerden aşağı inin ve kapıya açmadan alet kutusundan tabancayı alın. Artık alet kutusuyla işiniz kalmadığınıza göre bırakılarak. Kapıdan çıkar çıkmaz karşısındaki, üzerinde 'Exit' yazan kapının bir solundaki kapıdan girin. Ardından tam karşınızdaki "Sortie Exit" yazan kapıdan içeri girin. Yol boyunca ilerleyin ve merdivenlerden yukarı çıkmak. Karşınıza makyaj odası çıkacak. Makyaj odasından dışarı çıkmak ve sağdaki üçüncü kapıdan içeri girin. Üzerinde yıldız sembolü olacak. Ancak girmeden evvel koridorda oturan korumanın tuvalete gitmesini bekleyin.
- Odaya girer girmez dolaba saklanın ve oyuncunun gelmesini bekleyin.
- Oyuncuların biri odaya gelecek ve kuru sıkı tabancayı bırakacak.

cak. 0, odadan çıkışa kadar dolabın içinde bekleyin. Tuvalete gittiginde dolaptan çıkmak ve tabancayı gerceği ile değiştirebilir. Ardından hemen dolaba saklanın. Oyuncu tekrar odaya gelecek ve silahı alacak. Ortalıkta kimse kalmayınca dışarı çıkmak.

- Tam sol çaprazda duran ikili kapılardan içeri girin. Soldaki merdivenlerden yukarı çıkmak. En üst katta spotlar yer almaktadır. Karşıya geçen ve uygun yere bomba koymak. Silah patlar patlamaz ilk kurbanımız ölecek. İkinci kurbanımız ise telasla yanına gelecek. Onun da sahnenin altına gelmesini bekleyin ve bombayı patlatın.
- Tuvalete geri dönmek ve takım elbiseyi tekrar giyip bölümünü bitirin.

Flatline

- Yolu takip edin ve etrafı bakın ve içeri girmek isteyen sakallı kişiye ulaşın. Arkasında duran belgeleri alın. Klinike gidin ve hemşirenin önüne belgeleri bırakın. Hasta kıyafetlerini giyin ve güvenlikten geçtikten sonra içeri girin.
- Karşındaki merdivenlerden üst kata çıkmak. Soldaki kapısı açık olan odalardan birinde terapist kıyafeti var. Onu bulup giyin. Tekrar aşağı inin. Katın tam ortasında, kuzey yönünde bulunan merdivenlerden aşağı inin.
- Bu katta iki hademe ve bir polis var. Arada sırada da bir terapist geliyor. Sağda bulunan kahve odasına gelen hadememin kıyafetlerine ihtiyacımız var. Kimse yokken işini bitirin, hem anahtarları hem de kıyafetini alın. Onu da bir güzel konteynırına saklayın.
- Koridorun sonundaki merdivenlerden yukarı çıkmak ve ajanın olduğu bölüme ulaşın. Kapıdan geçin ve merdivenlerden hücrelerin olduğu yere gelin.
- Ajani bulduktan sonra onunla konuşun ve kimse ortalıkta yokken sahte ölüm iğnesini enjekte edin.
- Klinike geri dönmek ve dünya atlasının bulunduğu odaya girin. Kimse yokken atlası açın ve içindeki içkiye zehir enjekte edin. Ya da odanın bir üst katına çıkıp avizeye bomba bağlayın ve adamımız gelince patlatın.
- Ardından kondisyon odasına gelin. Diğer hedeften ister halter çalışırken boğarak, ister bahçedeki havuzun etrafında bulunan dört melek heykelinin önünde bulunan içki şişesine zehir koyarak kurtulun..
- Üst kata çıkmak ve en sağ uca doğru ilerleyin. Üzerinde A-B-C-D harfleri bulunan odalardan A yazanına gelin ve balkona çıkıp yandaki odaya ulaşın. Gazi açın ve dışarı çıkmak. Kurbanınız odasına gelip ocağı yakıldığına havaya uçacaktır.
- Hedeflerden kurtulur kurtulmaz klinikten dışarı çıkmak ve geldiğiniz yöne doğru yürüyün. Yolun sonunda sol tarafta bulunan morgu görebilirsiniz. Morga girin ve ajanı iğne yaparak uyandırın. Ardından sağ salım bir bölümün bitirmenin keyfini çıkartın.

A New Life

- Üzerinde sosisli resmi bulunana minibüsteki çöreklerle ıvırıvırı enjekte edin. Tam karşısındaki beyaz kamyonetin arkasında gidin ve çörekleri teslim edin. Ajanlar bayılır bayılmaz içeri girin ve üzerinizi değiştirin. Kaseti de almayı unutmayın.
- Kamyonetten çıkışın ve yan taraftaki evcil hayvan kliniğine girin (ev gibi duruyor ama orası klinik). İçeriden eter ve plastik kurşun alın. Kliniğin arkasındaki çöplükten sosis alın. Şimdi bekçi köpeğini etkisiz hale getirmemiz gerekiyor. Bunun için ya sosise bayıltıcı enjekte edip köpeğe atacağınız ya da yandaki çocuk evinden tüfekle hayvanağızı vuracağınız. Seçim sizin.
- Asıl hedefimizin olduğu evin yanındaki bahçe kapısından içeri girin ve dündüz yürümeye devam edin. Bahçeye girince karşısına küçük bir kulübe çıkacak. Kulübenin kilitli kapısını

- fark ettirmeden açın ve içерiden çakmak gazını alın.
- Aldığınız gazi havuzun kenarındaki mangala boca edin ve bekleyin. Mikrofilmin sahibi abla feci şekilde can verecek. Siz de hemen arkasından havuza atlayın ve kömürleşmiş cesetten mikrofilmi alın.
 - Şimdi sıra geldi asıl hedefimizin icabına bilmaya. Bunun için pek çok yöntem var. Ya üst katta bulunan bilgisayarlı odaya saklanır ve gelince kurbanınızı sessizce öldürürüz. Ya da alt kattaki televizyon odasında bulunan telefona bomba koyar, FBI minibüsünden telefon açar ve gelmez patlatırız. Ya da gene telefon açar ama bu sefer eski mafya usulü sokaktan tarar öldürürüz. Seçim sizin. Ardından sokağın sonuna gidin ve bölümün bitirin.

The Murder of Crows

- Kuş kıyafeti giymiş adam konuşmasını bitirince dışarı çıkip onu izlemeye başlayın, ara sokaga girdiğinizde şırınga ile uyuşturun ve kıyafetini ve çantasını alın.
- Kıyafeti giymiş halde kitapçıdan içeri girin ve merdivenlerden yukarı çıkin. Kapıdan girdiğinizde ilk hedefinizi bulacaksınız. Sizden istendiğinde çantayı masaya bırakın ve bekçinin ayrılmamasını bekleyin.
- İlk hedefiniz oturur durumda, onu boğarak veya zehirleyerek öldürün. Konumunu değiştirmediği için dikkat çekmeyecektir. Çantayı ve telsizi alarak kitapçıdan dışarı çıkin.
- Çantayı güvenli bir yere sakladıkten sonra telsizi kullanarak diğer hedeflerin yerlerini öğrenin.
- Kadın suikastçıyı siyah kuş kıyafeti içinde, sokakta turlarken bulacaksınız. Ara sokaga girmesini bekleyin ve telle boğarak öldürün. Cesedini çöp kutusuna atmayı unutmayın.
- Erkek olan suikastçı üçüncü kattaki dans salonlarından birinde bulunuyor. Ön kapıdan giremeyeceğiniz için arka tarafa dolasıın, garsonlardan veya konuklardan birini yalnız gördüğünüz anda uyuşturun ve kıyafetlerini alın. Artık içeri gitmeyebilirsınız.
- Mutfaktan geçin ve merdivenlerden yukarı çıkin. Suikastçının arkasına geçin ve sessizce öldürün. Üzerindeki keskin nişan tüfegini isterseniz alabilirsiniz.
- Baştaki kıyafetinizi ve sakladığınız çantayı alıp bölümü tamamlayın.

You Better Watch Out

- Asansöre gidin ve birinci kata çıkin, asansörden indiğinizde balkona geçin.
- Sağ taraftaki kapıdan çıkararak mutfağa doğru gidin. Burada bulacağınız sosisi zehirledikten sonra yanına alın ve doğu tarafındaki kapıdan ilerleyin.
- Bara ulaştığınızda barmenle konuşarak afrodisiyak alın, afrodisyagı hemen sağınızdaki içkide kullanın.
- Dışarı çıkin ve havuzun yanından geçin, ilerde oturan birini göreceksiniz. Arkasından yaklaşın ve şırınga ile uyuşturun. Bedeninin şelalenin altına sakladıkten sonra giysilerini alın.
- İçeri girin ve korunan kapıdan geçerek asansör yardımıyla stüdyoya çıkin. Burana önemli olan hedefinize kesinlikle görünmemeniz, dolayısıyla en güneydeki odada olmasına özen gösterin.
- Asansörden indiğinizde çift kapıdan geçin ve sağ taraftaki kapıyı açarak bekçiyi bayıltın.
- Balkona çıkin, öncelikle sosisi kullanarak köpekten kurtulun. Ardından hedefinizin arkasına geçip onu aşağı itin.
- Güvenlik odasına girin ve bekçiler o tarafa bakmıyorken video kasedi alın.
- İlaçlı içkimiz etkisini göstermiş olmalı. Şelalenin oradan sola dönün, eve girin ve merdivenlerden aşağı inin. Kapıyı kırınca kız kaçacak, Chad ise balkona doğru koşacak. Aşağı iterek ondan kurtulun.

Death on the Mississippi

- Geminin sağından kış taraflına geçin ve denizcilerden birinin gelmesini bekleyin. Uyuşturuktan sonra bedenini saklamayı unutmayın.
- Motor odasının kapısını maymuncukla açın ve bekleyin. Adamlardan biri gelip parmaklıklara yaslanacak, itin ve kurtulun.

- Motor odasının arka kapısından çıkin ve merdivenden tırmanın. Koridorun sonundan bir sonraki güverteye çıkin, biraz ilerleyince durdurulacak ve aranacaksınız.
- Odanın ortasındaki kapıdan geçin ve sonraki kapıdan sonra sağa dönün. Bu odada 1st Class Purser Suit bulacaksınız. Sağdan gidin ve mutfağa girin. Pastayı alın, kapıdan çıkin ve pastayı zehirleyin.
- Geminin ucuna doğru yürüyün, gelen çete üyesini boğarak öldürün. Üst güverteye çıknca kapının önünde tekrar aranacaksınız, arka odaya geçip pastayı verin.
- Bu güvertedeki üç kişiyi de öldürmeniz gerekiyor, üçünün de yalnız kaldığı anları bekleyin ve işlerini bitirin.
- Pasta simdiye kadar işe yaramış olmalı, odaya girin ve kasanın içinden fotoğrafları alın.
- Kalan son çete üyesini bulmaya geldi sıra. Yerini tespit ettiğinizde biraz bekleyin ki balkona çıksın. Balkonda yalnız kaldığı anda arkasından yaklaşarak bugün ve cesetten kurtulun.

Till Death Do Us Part

- Bir süre yürüyünce yanmış bir kulübeye geleceksiniz. Burada bekleyin ve sarhoş adam gelince onu bayıltarak giysisini alın. Böylece parteye girebileceksiniz.
- Haritanın ortasındaki eve gidin ve ön kapıdan girin, sağdaki ikinci kapıdan mutfağa geçin.
- Şimdi rahibi bulmanız gerekiyor, yerini tespit ettiğinizde onu bayıltın, giysilerini alın ve bedenini saklayın. Tekrar mutfağa dönün.
- Mutfağın penceresinden çıkin ve aile mezarlığına gidin. Öldürmeniz gereken baba burada, mezarlığın önüne geldiğinde onu iterek görevinizi yerine getirmiş olun.
- Tekrar eve dönün ve mutfaktaki pastayı zehirleyin. Damat gelecek ve zehrini etkisiyle öteki tarafı boylayacak.
- Bu kadar kısa olduğuna şaşırdınız mı? Gerçekten de ne yapacağınızı biliyorsanız bu bölüm çok kısa sürede bitirmeniz mümkün.

A House of Cards

- Göreve dışında başlayacaksınız, kumarhaneye girin ve merdivenlerden yukarı çıkin. Soldaki asansöre girin ve üst kapağı açarak yukarı tırmanın. Bir süre beklediğinizde ilk kurbanınız asansöre binecek, yukarıdan boğarak öldürün ve üzerinden 803 numaralı odanın kartını ve çantasını alın.
- İkinci asansöre geçin ve tekrar yukarı tırmanın. Bir süre sonra ikinci kurbanınız asansöre binecek, onu da öldürüp üzerinden kartını ve giysisini alın.
- 707 numaralı odaya gidin ve içerisindeki DNA çantasını alın. 8. kata çıkin, yangın alarmını çalıştırarak nöbetçilerin dağılmasını sağlayın. 803 numaralı odaya girin, telefonu alın ve tekrar arama düşmesine basın. Son hedefiniz telefonun daha iyi çekmesi için dışarı çıkacak, bu noktada onu keskin nişan tüfeği kullanarak öldürebilirsiniz.
- Eğer ben ateşli silah kullanmayı sevmeyiz asansöre dönüp kumarhane katına inin. Arka tarafta özel bir kısmı koruyan korumaları göreceksiniz, üzerinizi aramalarına izin verin ve kapıdan çıkin. Hedefiniz burada yalnız başına oturur halde bulacaksınız, artık öldürmeniz oldukça kolay.
- Tüm hedefleri öldürdüğünüze göre asansöre dönüp giysisini ve çantayı alıp dışarı çıkabilirisiniz.

A Dance with the Devil

- İçeri girin ve masaya yaklaşın. Korumayı arka odaya kadar izleyin ve uyuşturuktan sonra üniformasını alın.
- Dışarı çıkin ve güvenlik merkezinin yerini tespit edin. Buradaki görevliler farklı yere bakarken güvenlik kasetini araklayın.
- Garaja girin ve asansörleri geçin. Bir aracın arkasında Heaven Costume giysisi bulacaksınız, bunu giyn ve asansöre girin. Üzerinizi arattıktan sonra en üst kara çıkin, asansörün üst kapağını açıp tırmanın ve bekleyin. Bir süre sonra ilk hedefiniz asansöre binecek, boğarak öldürün. Üzerindeki çantayı ve giysisini aldıktan sonra parteye girebilirsiniz.
- Sağdaki kapıdan girin, ilerleyerek koridora çıkin. Burada genişçe bir ofise gireceksiniz, bilgisayarını inceleyince iki yeni hedefiniz daha olacak. Odanın köşesine saklanarak şarkıcının gelmesini bekleyin ve onu öldürün.

- Sıra parteye gitmekte, öncelikle yanınızda silah almayı unutmayın. Asansörle aşağı inmeye başlayın ve tekrar yukarı tırmanın. Asansör garaja indiğinde tepeden diğer asansörün üstüne geçebiliyorsunuz. Böylece güvenlik kontrolünü aşmiş ve silahlarınızı da parteye götürürebilmiştir olacaksınız.
- Şeytan kılığındaki barmene yaklaştığınızda demo girecek ve sizi düelloya davet edecek, onu takip edin. Kapılar kilitlendiğinde dilediğiniz gibi silah kullanabilirsiniz, çünkü sizi kimse duymaz. Hedefinizi ararken kursunlara hedef olmamak için sütunların arkasına saklanın. Onu öldürdüğünüzde üzerindeki kartı alıp dışarı çıkmak.
- Son hedefiniz sahnede bulunuyor. Arka tarafa dolaşın ve ateş efektlerini kontrol eden kutuyu bulun. Kutudaki kontrollerle oynadığınızda sahnede ufak çaplı bir yangın çıkaracaktır.
- Asansör ile tekrar garaja çıkarak bölümün bitirebilirsiniz.

Amendment XXV

- Beyaz Saray'a hoş geldiniz. Ana kapıdan girin ve çantanızı bantla bırakın, böylece detektörden geçtiğinizde kimse silahınız olduğunu anlamayacak. İlerleyi doğru gidin ve sol taraftaki tuvalette girin. Müze çalışanlarından birinin gelmesini bekleyin, bayılıp giysisini alın.
- İlerleyerek dışarı çıkmak, nöbetçiyi uyuşturup giysisini alın ve bedenini çalıların arasına saklayın. Bu giysi sayesinde tuvaletin dışındaki iki nöbetçiye geçebilecek ve güvenlik odasına girebilcesiniz.
- İyi bir zamanlama yaparak video kasedi, kartı ve yan taraftaki SLP .40'ı alarak saklayın.
- Koridorun sonuna kadar ilerleyin ve kartı kullanarak yola devam edin. Holün sonuna geldiğinizde sağ taraftaki kapıyı maymunçukla açmanız gerekecek. Burada zamanlamayı iyi yapmalısınız, başkan yardımcısını karısıyla buluşmadan önce temizle-



mek istiyoruz. Odaya girdiğinizde büyük ihtimalle onu yalnız başına dururken bulacaksınız, öldürün ve üzerinden West Wing kartını alın.

- Odadan çıkmak sola giden yolun sonundaki kahverengi kapıdan girip merdivenleri kullanarak aşağı inin, böylece dışarı çıkmak.
- Sarsımaktan faydalananak çatıya çıkmak ve diğer tarafa yürüyün. Gizli servis ajanı arkasını döndüğünde onu yakalayın ve bayıltın. Giysisini aldıktan sonra West Wing kartını kullanarak içeri girin.
- Haritanızı kullanarak Oval Ofisi bulun ve içeri girin. Gerçekleşen olaydan sonra hedefinizi çatıya kadar takip edin, ama mesafenizi koruyun.

Burada yapmanız gereken tek şey siper almak, keskin nişan tüfeginizi çıkarmak ve ondan önce davranışarak hedefinizi haklamak. Böylece geriye yalnızca dışarı çıkmak kalıyor. ■

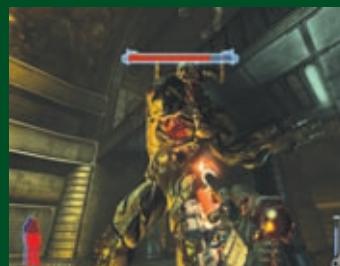
Eser Güven egüven@level.com.tr

PREY

KARANLIKTA BİZİ NE TÜR TEHLİKELER BEKLİYOR, ÖĞRENELİM.

BOSS 1: Centurion

Centurion her iki kolunda bulunan makineli tüfek taretlerini kullanmaktan hiç çekinmeyen, pek hareketli olmasa da (buna ihtiyacı da yok zaten), büyülü güzünüzü korkutmaya yetecek bir yaratık. Normal silahlar bu yaratık üzerinde işe yaramıyor, üzerinde ya Cherokee Bow kullanmalı, ya da bir diğer takımı denemelisiniz. Her ikisi için de Spirit Form gereklidir. Bedeninizi güvenli bir yere bırakıp Spiritwalk ile Bow kullanarak ona zarar verebilirsiniz. Diğer taktik ise Spirit Form'dayken geçeceğini bir hücre ile ilgili. Centurion bu hücreye gelecek ve sağ kolunu içeri sokarak size ateş etmeye başlayacak. Ateşlerinden sakının, kolunu çekmeye çalıştığında elini düşürüyor. Kapıyi kırdığında hemen elini alın ve onu kendi silahıyla öldürün.



hem de üzerinde enerji topları veya fizikal objeler atmak için kullanıyorlar) diğer özellikleri ortak. Saldırılardan çok fazla etkilenmese de hem yavaş, hem de ateşten pek kaçamıyor. Dolayısıyla üzerine yoğunlaşın ve cephaneniz azalırsa etraftaki Leech Gun istasyonlarını kullanın.



BOSS 2: ???

(Not: Oyunun bir sürprizini bozmamak için bu boss'un ismini ve resmini vermeyiz)

Bu yaratığa ilk başta zayıf silahlar kullanarak yavaş yavaş zarar verin. Bir süre sonra iki tane yenileme cihazı ortaya çıkacak ve iyileştirmeye başlayacaklar. Bu noktada cihazlardan birine odaklısanız ve yok edin. Tekrar üzerinde zayıf silahlar kullanın ve diğer cihaz ortaya çıktığında onu da yok edin. Artık ağır silahlar kullanmaya başlayabilir ve O'nun öldürülmesini.

BOSS 3: Keeper

Karşılaştığınız ilk Keeper, Jen'in benzeri bir yaratık dahil olmak üzere oyunda karşılaştığınız her tür yaratığı çağırabilme yeteneğine sahip. Daha sonra karşılaşacağınız Keeper'lar bu özelliği sahip olmasalar da telepati ve telekinez (bunu hem kalkan yapmak,

Oyunun sonunda çok eski bir tarihte uzaylılar tarafından kaçırılan, şimdi ise Sphere'e hükmeden kadın ile tanışacaksınız. Bu boss karşılaşması iki aşamadan oluşuyor.

İlk aşamada Mother bir prizmanın içinde. Prizmanın camlı yerlerine hasar vermeniz lazımdır. Önce ruh haline geçip camlara ok atın. Normal halinize dönüp, okladığınız ve daha parlak gözüklen camları silahınızla vurun. Bu sırada üstünüze saldıran ufak düşmanları da temizleyin. Prizmanın tüm camlarını indirdiğinizde, ikinci aşamaya geçeceksiniz.

Ona direkt olarak zarar vermeniz mümkün değil, yapmanız gereken etrafta dolaşıp metal yapılarının yanlarında bulunan düğmelerle basarak mayın kullanmak. Mayının yakınına geldiğinde mayını vurun, böylece birkaç saniyeliğine hareketsiz kalmasını sağlayacaksınız. İşte tam bu anda en güçlü silahlarınızı üzerine boşaltmalısınız. Mother'i yendiginizde Tommy'den görevi devralmasını isteyecek. Bundan sonraki gelişmeleri anlatıp oyunun keyfini kaçırmayalım. ■

Eser Güven egüven@level.com.tr



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

POLİSLER, TAKİP VE KAYBOLMA



Bir takip başlattığınızda etrafa verdığınız hasar ve takip süresi ile ilintili olarak haritanızın yanında yer alan alevli gösterge yavaş yavaş doluyor. Bu gösterge sonuna geldiğinde takibiniz derece atlamış, yani şehir için daha tehdit oluşturucu bir duruma gelmiş

oluyor. Tabii bu yüzden peşinize daha iyi polisler takılıyor, barikatlar kuruluyor, yola diken atılıyor (bu dikenlerden polisler etkilenmiyor), peşinize helikopter takılıyor; hatta oyunun başında karşılaşlığımız Komiser Cross bile peşimize düşüyor. Elbette bu seviyeleri oyuna başlar başlamaz sona dayayamıyoruz. Bu seviyeyenin artmasındaki etken Blacklist'teki yeriniz ve Bounty'niz. Esas kovalamacaya ise Rockport açıldıktan sonra başlıyor.

Öncelikle ekranın üstündeki radar göstergemize dikkat edelim. Bu gösterge sayesinde etrafındaki polis birimlerini, hız kameralarını görebiliyorsunuz. Yeşil renk polisi, turuncu renk hız kameralarını gösteriyor. Bu göstergeninlarındaki noktalar ne kadar hızlı yanıp söñüyorsa, tehlikeye o kadar yakınsınız demektir.

Bir takip başlatmak için isterseniz "B" tusıyla Blacklist menüsünden Bounty veya Milestone'daki (fotoğraf işaretleri hariç) bir yeri seçebilir yada bir bölgede sürekli etrafı dağıtıp hasar vererek polislerin o bölgeye gelmesini sağlayabilirsiniz. Ayrıca yarışa başlarken Cop Probability kısmını da kontrol edersiniz hazırlıklı olursunuz.

Polisler peşinize takıldığında alta bir gösterge ortaya çıkacak. Göstergenin hemen sol üstünde tek çizgili polis arabası hasar verdiklerinizin, sağdaki çarpı işaretli ise etkisiz hale getirdiğiniz polis arabalarının sayısıdır. Bu gösterge sola yaklaştıkça yakalanıyorsunuz demektir ve yakalanmamak için yapmanız gereken devamlı hareket halinde olmaktadır. Göstergen sağa doğru ilerlemeye başladığında polislerinizi kaybediyor demektir. Polisler sizi kaybettiginde Cooldown moduna geçersiniz, bu süre bittikten sonra takip bitecektir. Bu sürenin daha hızlı bitmesini sağlamak için haritada belirecek olan gizlenme yerlerine gidin. Göstergenin altında bazen gerisayarım belirecektir, bu süre desteklerin varis zamanıdır. Eğer desteklerle uğraşmak istemiyorsa,



ama bir yandan da takibe devam etmeyi tercih ediyorsanız kısa süreliğine Cooldown moduna girin; süreç en baştan başlayacaktır.

Takip sırasında haritanızı dikkat edin, çünkü burada "kırmızı üçgenlerle işaretli" peşinizdeki polislerden kurtulabileceğiniz yerleri ve polisleri görebilirsiniz (yanan kırmızı mavi oklar). Polislere sorun çkartabileceğiniz yerlerde yapmanız gereken peşinizdeki polislerin size yaklaşmasına izin vermek, sonra da gidip bu işaretli yerlerdeki objelere vurmak. Genelde polis sürülerine karşı çok işe yarıyor ve Bounty'nız mükemmel bir şekilde artıyor. Haritanızda göreceğiniz çok sayıda polis, barikatı temsil etmektedir. Gözünüzü dört ajan ve kesinlikle barikatlara rasgele girmeyin; aksi halde yakalanma ihtimaliniz çok yüksek olacaktır. İki aracı arasında veya kenarlardan geçebilirsiniz. Dikenli barikatlara ise hiç bulaşmamaya çalışın (eger Milestone için tamamlamanız gerekmiyorsa), çünkü dikenler aracınızı anında durduracaktır.

Polisler etrafını sardıysa biraz hızlanıp nitro kullanın, öünüze deki aracı biraz sürükledikten sonra kurtulabilirsiniz. Eğer bunu yapamıyorsanız son bir risk alarak aracınızı resetleyin ve hemen gaza yüklenin; kaçma ihtimali düşük olsa da en azından denemiş olursunuz.

Takipteki amacınıza göre gideceğiniz yollar da farklı demektir. Eğer takibi Milestone için yapıyorsanız geniş caddeler ve otobanlar iyi bir seçim olacaktır. Polislere kurtulma amacıyla sadece şehir içine girin ve sık sık gittiginiz güzergahı değiştirin. Keskin virajlarda Speedbreaker kullanın, başarılı olduğunuzu göreceniz.

Peki seviyelere göre değişenler neler?

Seviye 1: Standart polis kovalamacası. Çok bariz hatalar yapmadıktan sonra işiniz kolay.

Seviye 2: Peşinize gizli polisler takılıyor, biraz dikkat etmelisiniz. Özellikle barikatlar can sıkabiliyor.

Seviye 3: Sizi özel polis arabaları takip ediyor. Karşidan kamikaze dalışı yapan ciplere dikkat (bu seviyeden sonra Cooldown modunda saklanamıyorsunuz).

Seviye 4: Özel polis arabalarının siyah versiyonları ve helikopterler geliyor; ayrıca polisler bolca diken kullanıyorlar. Helikopterlerin yakıtı sınırlı, ancak kapalı bir yere girmezseniz başınızı ağıtıyorlar. Ayrıca hem polislerden, hem de onlardan kurtulmak zorundasınız.

Seviye 5: Peşinizde Corvette'ler ve Komiser Cross var, önceki seviyelerdeki tehditler de devam ediyor.

Blacklist'teki rakiplerinizi kazanacağınız "Hapisten Çıkış Kartı", yakalandığınız zaman sanki takip hiç yapılmamış gibi gösteriyor. Ceza öderseniz arabanızın sabıka kaydına bir çarşı atılıyor, bunu da rakiplerinizden kazanacağınız çekici sembolüyle en fazla beş taneye kadar olmak üzere artılabilsiniz. BOL TAKİPLİ GÜNLER. ■

Hazırlayan Ögeday Karabulut



Prey

İlk önce Ctrl + Alt + ~ tuşlarına basarak konsolu açın ve daha sonra aşağıdaki kodları yazarak hileleri aktif hale getirin.

God modu: god

Her şeyi alma: give all

Sağlık: givehealth

Cephane: giveammo

Düşman saldırız: notarget

**Rush For Berlin**

Hilelerin aktif olması için ilk önce Enter'a, hileyi yazdıktan sonra da tekrar Enter'a basmalısınız.

Bölümleri geçme: iamchucknorris

Seçilen üniteyi öldürme: chucknorrishim

Ünitelerin seviyesi artar: lethimbechucknorris

Sınırsız resource: gimmechucknorris

Yenilmezlik: tobechucknorris

Tüm görevler: openforchucknorris

**Rise And Fall: Civilizations At War**

Enter'a basarak konsolu açın ve hileleri yazın.

Gold, Wood, Glory ve ful Stamina için: olympus

İçinde bulunduğuuz bölümü geçme: ineedwin

Otomatik kazanma: win

Soldier Elite

Hileler yapmak için, aşağıdaki kodları oyun içerisinde PDA ekranında gözükürken yazmalısınız.

Tüm itemler: 7018

Tüm silahlar: 8700

Sağlık: 8745

Sınırsız sağlık: 3815

Görünmezlik: 2733

Sınırsız cephane: 8249

Daha fazla hasar verme: 7663

Rome: Total War Alexander

Oyun esnasında ~ tuşuna basıp konsolu açarak gerekli kodları yazın.

Altın ekler: add_money <1 - 40000>

Üniteler %10 daha ucuzlar: bestbuy

Sıradaki savaşı kazanma: auto_win <attacker/defender>

Sıradaki yapıları tamamlama: process_cq <settlement adı>

**Emergency 3**

Oyun esnasında hocus yazarak hile modunu aktifleştirin (Cheats activated mesajını görmelisiniz).

Tüm görevler ve madalyalar: Ctrl + Shift + F10.

10.000 kredi: Ctrl + Shift + F11.

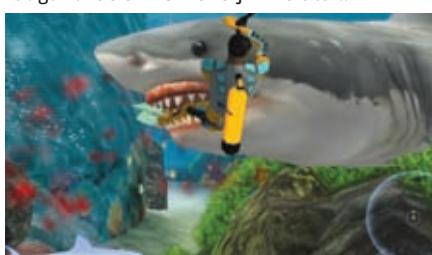
Görevi tamamlama: Ctrl + Shift + F7.

Jaws Unleashed

Yeni bir oyun başlatın ve hileyi profil adı olarak yazın.

Tüm bölümler ve 300.000 puan: shaaark
1 milyon puan: bloood

Sınırsız sağlık: Open Ocean West, Open Ocean South, Open Ocean East, Grand Occasus Canals, Underwater Caves ve Fisherman's Isle'da hikaye görevleri dışında 50 gizli sandığı bulun ve oyunu yükleyin. Oyunca geri dönmenizde sınırsız enerjiniz olacak.

**Heroes Of Might And Magic V**

\gamedir\profiles\ klasöründeki autoexec.cfg dosyasını Notepad ile açıp sonuna (önce bir kopyasını almanızı tavsiye ederiz) setvar dev_console_password = schwinge-des-to-des satırını ekleyin. Oyun esnasında ~ tuşuna basıp konsolu açın ve hileleri yazın.

Skill puanı ekler: add_skill <skill numarası veya adı>

Seçilen hero, tüm büyülere sahip olur: add_all_spells

Seçilen hero için luck ve morale ekler: set_hero_luck_morale <luck sayısı> <morale sayısı>

Seçilen hero'ya Exp ekler: add_exp <bir sayı>

Altın ekler: add_gold <bir sayı>

Görevi yenmek: @win()

Add_army town yazdıktan sonra şu şehir adlarını yazabilirsiniz.

Heaven ya da 0. Preserve ya da 1. Academy ya da 1. Dungeon ya da 3. Necro ya da 4. Inferno ya da 5.

Hearts Of Iron 2

F12'ye basarak konsolu açın ve hileleri yazın.

Ekstra dissent: dissent

Ekstra transport: transports

Nükleer bomba: nuke

Ekstra enerji: energy

Ekstra metal: metal

Ekstra para: Money

God mod: manpower

Manpower +30: event 1007

World War 3: ABD'ye karşı: event 70

Çekoslovakya'yı Almanya'dan önce alma: event 2011

İtalya ABD'ye teslim olur: event 37

**Hitman: Blood Money**

Hile modunu aktif hale getirmek için öncelikle oyunun yüklenmiş klasörü içinde hitmanblood-money.ini dosyasını bulun ve dosyanın sonuna EnableCheats1 ve EnableConsole 1 satırını yazarak kaydedin. Oyun esnasında C tuşuna basarak hile menüsüne gelin. Burada sıfır (0) hileyi kapatır, 1 hileyi açar.

God mod: Ölümsüzlük.

InfAmmo: Sınırsız cephane.

InfClip: Sarjördeki kurşunlar sınırsız olur.

Time Multiplier: Süreyi hızlandırır. 10 en hızlı olmalıdır.

İçinde bulunduğuuz bölümü geçme: Shift + C



Street Fighter Alpha Anthology

(SF Alpha)

Ekstra Option: Ana menüde Option'ı seçin ve Game Option seçenekleri üzerinde dururken R1'e basılı tutun.

Vega'yi seçebilme: Random karakter seçme kutusu üzerinde dururken Start'a basılı tutun ve Aşağı (2), Sol (2), Aşağı, Sol, Hafif yumruk + Ağır yumruk tuşlarına basın.

Akuma (Gouki)'yı seçebilme: Random karakter seçme kutusu üzerinde dururken Start'a basılı tutun ve Aşağı (3), Sol (3), Hafif yumruk + Ağır yumruk tuşlarına basın.

(SF Alpha 2)

Ex Dhalsim'ı seçebilme: Oyunu tamamlayın ve çıkışın. Oyun seçme ekranında Street Fighter Alpha 2 üzerine gelin. Select'e basılı tutarak X ile oyuna girin. Karakter seçme ekranında Zangief'in üzerine gelin ve Start'a basılı tutarak Aşağı, Sol (4), Yukarı (2), Sağ (4), Aşağı, X tuşlarına basın.

Evil Ryu'yu seçebilme: Karakter seçme ekranında Ryu'nun üzerine gelin ve Start tuşuna 1 saniye kadar basılı tutun. Daha sonra sırasıyla Adon'un, Akuma'nın, Adon'un ve Ryu'nun üzerine gelin. Start'a basılı tutarak X'e basın.

Super Akuma'ı (Shin Gouki) seçebilme: Karakter seçme ekranında Akuma'nın (Gouki) üzerine gelin ve Start tuşuna 5 saniye kadar basılı tutun.

(SF Alpha 3)

Shin Vega'yi seçebilme: Oyunu tamamlayın ve çıkışın. Oyun seçme ekranında Street Fighter Alpha 3 üzerine gelin. Select'e basılı tutarak X ile oyuna girin. Arrange Mode'da Vega'nın üzerine gelin ve Aşağı (4), X'e basın.

Super Akuma'yı seçebilme: Oyunu tamamlayın ve çıkışın. Oyun seçme ekranında Street Fighter Alpha 3 üzerine gelin. Select'e basılı tutarak X ile oyuna girin. Arrange Mode'da Akuma'nın üzerine gelin ve Start, X'e basın.

SF Alpha 3 Upper için: SF Alpha 3'ü bitirin ve kaydedin. Oyun seçme ekranında SF Alpha 3 üzerine gelin ve Select'e basılı tutarak X'e basın.



Hyper Street Fighter Alpha için: SF Alpha 1-2-2G-3-3U ve Super Gem Fighter MiniMix'i bitirin ve kaydedin. Oyun seçme ekranında SF Alpha oyunu üzerine gelin ve Select'e basılı tutarak X'e basın.

Naruto: Ultimate Ninja

Alternatif kostümler: Karakter seçerken L1 + R1'e basılı tutun.

Gaara'yla oynayabilme: Story modunu Zabuza Momochi'yle bitirin. Hinata Hyuuga'yla oynayabilme: Story modu Neji Hyuuga'ya bitirin (Neji içinse oyunu herhangi bir karakterle bitirmelisiniz).



Rogue Trooper

Tüm hileleri Extra menüsü üzerine gelerek yapmalısınız.

Sınırsız güçler: Select, R1, L1, Select, R3, L1. Sınırsız sağlık: Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, L3, Kare.

Ekstrem ragdoll: Yukarı (3), R2 (3), Yukarı. Hippi kani: L2, Sağ, Daire, Aşağı, R1, Select.



Urban Chaos: Riot Response

Ana menüde Yukarı (2), Aşağı (2), Daire, Aşağı, Yukarı, Daire tuşlarını basarak Cheat modunu açın ve buraya aşağıdaki hileleri yazın.



Tüm bölüm: KEYTOTHECITY

Uzun menzilli Shotgun: FRYINGTIME

Sınırsız bombalı MK3: ULTIMATEPOWER

MK4 Pistol: ZEROTOLERANCE

Düşmanı yakan kurşunlar: BURNINGBULLET

Kafalar yok: KEEPYOURHEAD

Disko modu: DANCINGFEET

Terror Modu: BURNERSREVENGE

Samurai Champloo: Sidetracked

Yeni bir artwork: Tate modda 100 kişi öldürmeyin!

Yeni silahlar: Tate modda, Mugen için bir seferde 100 kişi öldürün.

Jin'e Firebird'ü alabilmek için iki kere 100 kişi öldürün.

Worso için üç kere 100 kişi öldürün.

Mugen için dört kere 100 kişi öldürün.

Worso ile oynamak için: Oyunu Jin veya Mugen'le bitirin.



MLB SlugFest 2006

Bir fastball seçildiğinde;

Fireball: X(3)

Yükselen Fastball: Aşağı, yukarı, X.

Spazz: Sol, Sağ, Daire, Kare.

Cutter: Sol, Aşağı, Sağ, X.

Buzz: Aşağı, Sol, Yukarı, X, Daire, X.

Bir Slider seçildiğinde;

Mr. Snappy: Sol, Aşağı, X (2).

Screwball: Sağ, Yukarı, Sol, Kare, Üçgen.

Slurve: Yukarı, Sol, Aşağı, X.

Bir Sinker seçildiğinde;

Bouncer: Yukarı, X, Aşağı, X.

Gyroball: Dasire, X, Kare, X, Üçgen.

Bobber: Üçgen, Yukarı, X, Aşağı, Üçgen.



SANALDAN GERÇEĞE

Luc Besson geri dönüyor

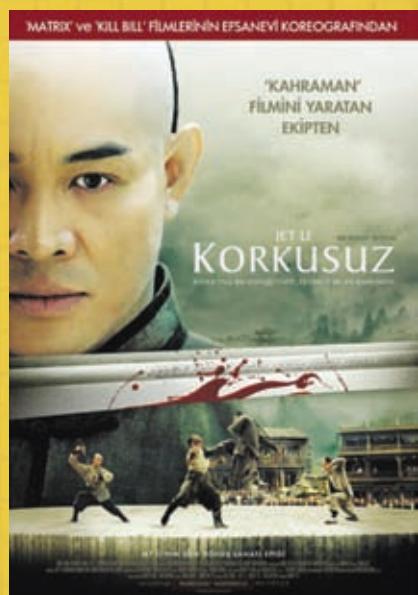
Nikita, Derinlik Sarhoşluğu ve Leon gibi filmleriyle tanıştığımız usta yönetmen Luc Besson uzun bir aradan sonra yönetmenlik koltuğuna tekrar oturuyor. Besson bir süredir senarist veya yapımcı olarak takılıyordu. Adını sadece Taxi, Yamağı gibi Fransız aksiyonlarının altında görebiliyoruz. En sonunda siyah-beyaz bir Paris masalı anlatmaya karar vermiş anlaşılan Angel-A, "bir adam bir kadına Paris'te rastlar..." şeklinde özetlenebilir belki ama en iyisi biraz daha açmak.

Şehrin yarısına on-binlerce dolar borcu olan Andre, yeteneksiz bir dolandırıcıdır. Teknik olarak kendisini bir Amerikalı olarak gören Andre, Amerikan elçiliğinden hiçbir yardım alamaz. Daha sonra kendi güvenliği için polisin kendini hapse atmasını istemekte de başarısız olur. Kaderi tesadüfi

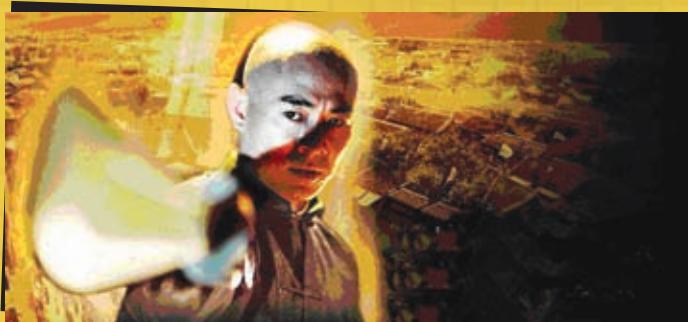


bir şekilde rastladığı uzun bacaklı Angela'nın, sorularının üstesinden gelmesine yardım etmesiyle yeni bir yol almaya başlar... Angel-A merak edilmesi gereken bir film. Paris, hiç bu kadar siyah ve hissiz bu kadar boş olmuş gibi gözüküyor film karelerindeki bomboş sokaklara bakınca; belki de öyledir gerçekten. Bir terstik olmazsa 28 Temmuz'da vizyonda. (www.angela-lefilm.com) ■

Jet Li son kez dövüşüyor



En azından kendisi böyle demişti 'Korkusuz'un çekimleri başlamadan. Tabii bu işler belli olmaz; iyi bir projeye hayır demek çok



zor olabilir. Korkusuz için Jet Li'nin Hollywood'dan Hong Kong'a dönüş filmi diyebiliriz aslında. Film, 1869-1910 yılları arasında yaşامış şampiyon dövüşü Huo Yuan Jia'nın gerçek yaşam öyküsünden uyarlama. Hakkında neredeyse hiç belge bulunmadığından Usta Hoe ile ilgili kurmaca öğeler de söz konusu. Korkusuz, Hong Kong dövüş filmlerine bir saygı duruşu

transfer. Konu biraz standart ama zaten beklediğimiz daha çok stilize dövüş sahneleri, öyle değil mi? Jet Li, ülkesinin onurunu kurtarmak adına uluslararası bir turnuvaya katılıyor ve dövüş estetiği ve felsefesi bir kez daha taçlandırılıyor. 'Kahraman' filmini sinemada izleyip büyülen diyiseniz, 'Korkusuz'a da korkmadan gidebilirsiniz. (www.fearlessthemovie.com) ■

İZ

Fotoğrafla ilgileniyor ve Geniş Açı dergisine bir alternatif arıyorsanz, iz dergisine bir göz atmalısınız derim. Ara Güler'in genel yayın yönetmenliğini yaptığı iz, belki içerik bakımından Geniş Açı kadar dolu değil ama görsel bakımından arşivlik bir dergi. Özel-

likle baskısı çok kaliteli; zaten bu konuda ödüller var. Ağırlıklı olarak yerli ve yabancı fotoğraf sanatçılarının işlerine yer veren dergi şu ara çok yaygın olan fotoğraf yarışmalarını da pas geçmiyor. Aslında çok fazla söyle de gerek yok. Alın, karıştırın. ■



Unuttum sandıklarımız

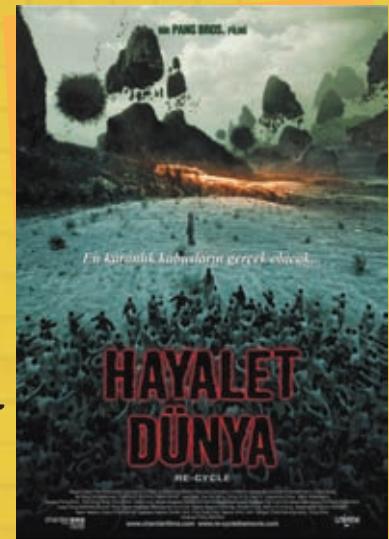


çünkü kurgusal olanla gerçek hayatı Chu'nun nasıl bir araya getireceği tam bir muammadır. "Hepimiz buradayız çünkü öbür tarafta terk edildik," diyen Hayalet

Yaz mevsiminde olmamıza rağmen beşinci sırada bir sürü iyi film geliyor. Sanırım gittikçe Amerikalıyoruz veya her şey bir tesadüf. Orjinal adı "Re-Cycle" olan Hayalet Dünya da izleyiciyi yazın sıcaklığında klimalı salonlara çekicek filmlerden biri. Yönetmenler Pang Brothers. Onları The Eye filminden hatırlıyoruz; hani şu gerim gerim izlediğimiz sonradan görme kizın filmi. Gerilmekten bu sefer de kaçış yok anlaşılan. Zira filmin sloganı: "En karanlık kabuslarınız gerçek olacak" (yaşasın!)

Konuya gelince, Ting-yin, Chu Xun takma adını kullanarak, yazdığı ilk romanıyla Güney Doğu Asya'da üne kavuşan genç bir kadın yazardır. İmza gününden Chu'nun menajeri 'Hayalet Dünya' isimli, doğaüstü güşler hakkındaki yeni romanın duyurusunu yapar. Hayranları bu romanı heyecanla beklemektedir

Dünya, görsel açıdan muazzam bir alem sunuyor. Bu alemde bastırılan duygular ve saklanan hatırlalar yaşıyor. Hayalet Dünya bilinçaltının yarattığı paralel bir gerçeklik adeta. Bir düşünün; atılmış oyuncaklar, unutulmuş ölüler, yokmuş gibi davranışları korkular... hepsi orada. Pang kardeşlerin The Eye hariç izlediğim birkaç filmi sinematografik açıdan olmasa bile öykü anlatımı bakımından oldukça zayıftı. Ama Hayalet Dünya gerek ele aldığı konu, gerek replikleri, gerekse de görsel gücü bakımından iddialı bir film. Gidilmeli, görülmeli kısacası. Son olarak aklınızı şelmek için bir replik daha: "Bu dünyayı yaratan senin. Bu yüzden burada olmaman gereklidir." (www.recyclethemovie.com) ■



Metal askına!

Geçtiğimiz İstanbul Film Festivalinde gösterilen "Metal: Bir Metalcinin Yolculuğu"nu kaçıranlar artık DVD formatında yakalayabilirler. Kanal D Home Video tarafından piyasaya sürülen "Metal: Bir Metalcinin Yolculuğu", festivalin talep gören belgesellerinden biriydi. Emek-Sinerop sokağı filmin gösterildiği günlerde metalcilerle dolup taşmıştı. O günlerden birinde, belki üstümde siyah tişört yaktı veya artık saçım kısındı, ama ben de oradaydım. Herkes konsere girecekmiş gibi heyecanlıydı. Alışlagelmiş festival entelleri metale gönü verenlerle kaynaşmıştı ister istemez. İki grubu bir arada görmek ildencti gerçekten. Gösterim sırasında da aynı coşku sürdürdü. Metalin babaları beyaz perdede yansıtıkça gaza gelip alkışlayanlar ve çığırınlar oldu. Neyse, geçelim filmin kenarına. Yönetmenlerden Sam Dunn on iki yaşından beri bu kültürün içinde olan ödüllü bir antropolog. Durum böyle olunca ortaya Metal



kültürüne özellikle toplumsal açıdan analiz eden sağlam bir sosyolojik belgesel olmuş. Iron Maiden, Slayer, Black Sabbath, Cannibal Corpse ve Motörhead gibi baba gruplarla yapılan röportajlar, konser görüntüleri, müzikolog, sosyolog ve hayran görüşleri ve sahne arkası olayları öyle güzel harmanlanmış ki izlerken sahip olduğunuz veya uzak durduğunuz bu kültürü çok daha yakından tanıyzsunuz; hem de nedenleri ve sonuçlarıyla birlikte. Bu yüksek sesli belgeselin yaydığı enerji de çok yüksek. Bitince gaza gelip bir konser olsa da eski günleri ansak, söyle bir güzel tepinsek diyorsunuz, ama nafile. Metal: Bir Metalcinin Yolculuğu aykırı olduğunu kadar kesinlikle yaratıcı da bir belgesel. Sadece eski günler hatırlarına bile izlenmeli. ■

İşgal

Geçen aylarda bu sayfalarda Raven Woods grubunun "...And Emotions Are Spilled" albümünü tanıtmıştım. Son zamanlarda çıkan Ekstrem Metal albümlerinden en sağlamı bana göre. Grubun vokalisti Aybars ile sohbet ettim.

Selam. Albümünüz yeni çıktı sayılır, dergide de daha önce incelemesini yapmıştım ve hoşuma gitmişti. İlk önce albüm hakkında biraz bilgi alalım.

Evet, albümümüz yeni sayılır. Uzun zaman harcanan çabalar sonucunda ortaya koyduğumuz çalışma bizim Raven Woods olarak... 1999'da piyasaya sürdüğümüz In Silent Agony EP'ımızden sonraki ilk albümümüz. Genelde Death - Black Metal ağırlıklı ve kendi kültürümüzden öğeler taşımakta agresif ve melankolik kısimlar mevcut. Bunun dışında, 2 parçada büyük ney üstadı Arkin Allen, namı diğer Mercan Dede bize ney'i ile eşik etti.

Kapak tasarımları ve fotoğraflar da oldukça sağlam görünüyor.

Kapak ve fotoğraflar için özel bir çaba sarfettik. Biz RW olarak imaj, artwork ve sunuma her zaman çok önem veririz. Neden derseniz bu bizim yaptığımız müziğe ve harcadığımız emeklere duyduğumuz saygıyı gösterir ve her zaman müzikten sonra sunum çok önemlidir bizde bu albüm için ülkemizin ileri gelen fotoğrafçılarından Mehmet Turgut ile çalıştık.

Biraz da grup hakkında bilgi alalım. Ne zaman kurulduğunuz, şu andaki kadro vs...

Raven Woods 1996 da Ankara'da Ozan Yıldırım ve Cihan Engin tarafından kuruldu... Bu güne kadar bir çok kez kadro değişikliği oldu şu an ben vokaller, Cihan gitar, Ozan bas gitar, Emre gitar, Semih davul şeklinde.

Sanırım albüm çıktıktan sonra kadroda değişiklik oldu. Yeni elemanlar hangi gruplardan geldiler?

Evet bazı nedenlerden dolayı albüm sonrası Raven Woods kadrosunda değişiklikler oldu iki yeni elemanımız var davulcu ve gitarist. Davula Semih geçti kendisi ayriyeten Cenotaph da çalışmaka ve yeni gitaristimiz Emre Decimation'dan.

Tarzınızda bir değişiklik oldu mu?

Evet tarzımızı şu andan itibaren biraz daha sertleştirmemi planlıyoruz tabii ki gene melankolik öğeler kullanacağız ama artık sert ve agresif parçalar hazırlamayı planlıyoruz.

Peki siz neler dinliyorsunuz genelde?

Genelde hepimiz farklı tarzlara ilgi duyuyoruz, tabii ortak



noktalarımızda var. Bunlar için Dissection, Opeth, Hypocrisy, Behemoth, Dimmu Borgir örnek olabilir.

Dinlediğiniz tarzla aynı tarzda müzik yapmak mı gerekiyor sen? Mesela Dimmu Borgir'in Melodic Black Metal yapmasına rağmen tur otobüsünde WASP, Twisted Sister gibi gruplar dinlediğini biliyoruz.

Kesinlikle hayır. Hayatımız yaptığımız tarza ait gruplar dinlemekle geçseydi Raven Woods sadece bunların bir kopyası olurdu.

Bizim de bu tarz dışında, hatta metal dışında dinlediğimiz bir sürü değişik tarzlar var; hatta ilgilendimiz.

Bu güzel işte. Bence de bir müzisyen birkaç tarz arasına takılıp kalmamalı.

Evet çok güzel söyledin, ben de sana katılıyorum :)

Bu seneki i-Can yarışmasının elektronik müzik dalında bir ödül aldığıni duydum. Yakışıyor mu metalci adama? :)

Hehe, evet öyle bir durum var. Apple her sene i-Can adı altında müzik, kısa film, fotoğraf ve tasarım alanında bir yarışma yapıyor. Bu sene ben de deneyimle elektronik müziki uğraştığım için bir parça hazırladım ve üçüncülük kazandım. Benim için iyi bir deneyim oldu; gene olsun, gene yaparım!

Peki biz yine dönelim gruba; gelecekteki planlarınız neler?

Geleceğe yönelik planlarımız var tabii ki... Mümkün olduğunda en iyi organizasyonlarda bulunmak istiyoruz. Yurt içi, yurt dışı ülkemizi dışarıda, bu piyasaya tanıtmak istiyoruz ve buna benzer bir çok şey...

Bazı yerli gruplarda fan kulüp olayı var. Siz de düşünüyor musunuz bir fan kulüp kurmayı?

Kesinlikle böyle birsey düşünmüyorum. Yerli grupların fan kulüp kurma oyununu hiç anlamıyorum. Fan kulüp adı üstünde fanların kurduğu bir kulüptür, bir grubun kendine fan kulüp kurması saçma sapan bir olaydır. Ne bizim ne de fanlarımızın bir kulübe ihtiyaçları olacağını zannetmiyorum.

Peki bağırmaya :) Türkiye'de bu tarz müziğin bu gidişatla ilerleyeceğini düşünüyor musun?

Arada bu tip şeyler düşünüyorum, ne olacak bu böyle diye soruyorum kendime; bazen kendi aramızda tartışıyoruz... Vardığımız sonuç ise pek parlak değil!

Ne yapmak lazımlı sence? Avrupa'dan veya Amerika'dan eksigimiz ne?

Eksigimiz şu: İnsanların bu müziğe bakış açısı yanlış... Ülkesinin gruplarıyla ilgilenmek yerine bu tarza destek vermek yerine serseri diyeşenler de var ama şu da bir gerçek ki dünyanın en yetenekli müzisyenleri bu müzik tarzından gelmektedir ve bu ülkede çok grup var ki Avrupa'da ünlenmiş bir çok grubu cebinden çıkarabilecek... Ama insanlar bosphorus para etmez mankenleri başımıza sanatçı yapmaya, bu tarz ile ilgilenenler de Avrupalı grupların sayfalarca yazılarını yazmaya devam ediyorlar; iki taraf da birbirinden beter!

Peki diğer yerli metal grupları hakkında neler düşünüyorsun? Şu sıralar teknoloji ve iletişim kolaylığı sayesinde ufak bir demo çıkararak eskisine nazaran kolaylaştı, birçok yeni grup çıktı. Bu gruplarda gelecek görüyor musun?

Evet geleceği olan bir çok grup var. Çok yetenekli bulduğum topluluklar ve müzisyenler var. Hepsine başarılar diliyorum. Sonuçta bu ülkede bu müziği yapmaya çalışmak büyük sabır ister.

Konserler hakkında konuşalım. Sanırım pek konser çıkmıyorsunuz... Yakın zamanda çıkışacığınız konserler var mı?

Evet albüm sonrası hiç konser vermedik, çünkü iyi bir fırsat hiç bir zaman çıkmadı. Bu konuda yapabileceğimiz birsey yoktu fakat önumzde daha tam kesinleşmemiş bir kaç iyi organizasyon var. Eylülde bi çok yerde boy göstereceğiz.

Bence de her mekanda çıkmak yerine, biraz daha seçici olmak lazımlı. Peki, yeni grup kurmak isteyen arkadaşlara bir tavsiyen var mı?

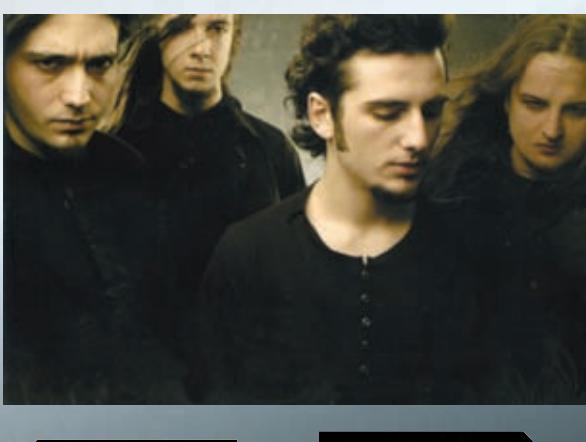
Onlara sabırlı olmalarını çabuk pes etmemelerini tavsiye ederim.

Teknik açıdan da söyleyeceğin şeyler var mı?

Yeni kurulmuş bir grup için özellikle kayıt konusunda demo albüm ya da EP için acele etmemeliler. Çünkü bu tarz müzikte yeni gruplar her zaman herseyi kendileri karşılaşmak sorunda kalırlar ve bir stüdyonun kayıt için saatlik ücreti çokacidir. 0 bakımından iyice çalışıp kaydedecekleri parçaları çatır çatır çalıyor hale gelmeli ve fazla uzatmadan çalıp çıkmalılar.

Yine her seyde olduğu gibi, çalışmak çalışmak...

Haftanın 3-4 günü belli saatlerde çalışıyoruz bu bazen günde 4-5 saat buluyor. Bunun dışında ev çalışmaları yapıyoruz, bizim için mükemmel olana kadar hiç bir şey bitmiş sayılmaz. Bu yüzden hersey için çok ince uğraşıyoruz. Bu da bizim başarımızı artırıyor.



Tekrar albümme dönersek; albümde memnun kaldığınız sölüyorsun. Önerebileceğin bir şarkı var mı?

Evet "...And Emotions Are Spilled" bizim için çok başarılı bir albüm oldu. Bütün parçaları önerebilirim, çünkü hepsi birbirinden farklı parçalar. Ama ille de içinden seçmek gerekirse, giriş parçamız Inward Massacre agresif ve teknik bir parça. Bunun yanında 4. parçamız Soulside Execution albümün en sert ve hızlı parçası. Ayrıca Mercan Dede'nin de bulunduğu Bone House Corporation'ı unutmamak lazım.

Ben albümdeki birkaç şarkıkta Opeth etkisi gördüm, buna katılıyor musun?

Opeth sevdigimiz bir gruptur. Etkisi görülebilir fakat bu albümde her şeyden önce kendi topraklarımın etkisi daha yoğun asılanmış durumda .

Albüm birkaç aydır piyasada ama bulamayan arkadaşlar varmış. Albümü nerelerden temin edebilirler, bir önerin var mı?

Evet ben de çok fazla mail alıyorum bu konu hakkında. Albümü ulaşamayanlar var, esasında Ankara'da çok kez bittiğini, yeniden geldiğini biliyorum. Ama ulaşılacak yerler Ankara'da Dost kitap evi, Metal Store Kızılay, Hayri Plak, D&R, Megavision, İstanbul Akmar Pasajı...

En sevdigin oyunu söyle bakalım :)

Tabii ki benim ve Ozan'ın yaklaşıkları bir buçuk yıldan beri bağımlısı olduğumuz WORLD OF WARCRAFT... Dunemaul ve Frostwhisper'daki tüm arkadaşlarla selamlar :) Bu arada eklemek istediğin birsey var mı diye sorsana :)

Söyle :)

Level ilk sayılarından beri takip ettiğim ve çok sevdigim bir dergi. Bize burada yer ayırdığın için sana çok teşekkür ederim ve bizi des-tekeyenlere de... ■

KONSERVAR

Orphaned Land 14-16 Eylül

Soilwork 30 Eylül - 1 Ekim

My Dying Bride 7 Ekim

Lord Belial 21 Ekim

Gorefest 2-4 Kasım

Vader 9-10 Aralık

WASP Blackie Lawless'in kalp rahatsızlığı sonucu ertelendi. Grubun Avrupa turnesinden bir gün önce yaşanan bu kötü durum turnenin tümüyle iptal olmasını sağladı. Konser ileri bir tarihe ertelendi. Geçmiş olsun Jonathan.



Fırat Akyıldız

SERBEST ÇAĞRISIM

O BİR UÇAK...

Video oyunlarının uzaylılar gibi dünyayı istila etmeye başladığı dönemler... Arcade salonlarından eve geçiş... Pasifik Okyanusu açıklarında bir-iki defa görüldüğü iddia edilen efsanevi uçan cisim Atari 2600, ulaşımaz. Doğa kanunları bu gizemli makineye sahip olmamıza izin verilmiyordu. Bizim için video oyunu icat edilmemişti, misketlerimizle oyalanıyordu. Bu içimizde bir huzursuzluk yaratıyordu; televizyon ekranına sıkışık kalan beyaz çizgileri hareket ettirmemiz gerekiyordu, ileride "joystick" adını vereceğimiz ve belirli aralıklarla kırıp yenisini alacağımız iki kontrol cihazımız olmalıydı. Canımız sıkılıyordu; misketleri kırıp içlerindeki renkli çizgileri özgürlüklerine kavuşturacak kadar çok hem de... Çizgilerin renkli boyalarдан ve ikinci boyuttan ibaret olduğunu fark etmemiz bizi hayal kırıklığına uğrattı elbette, ama çocukluk işte; hayal kırıklıklarını tamir etmemiz bir, ya da en fazla iki Clementine kadar sürerdi. Boyumuzdan daha uzun hayal kırıklıkları yaşamadık zaten. Ek olarak, hayatımızda, misket dışındaki teknolojileri yakından takip eden biri vardı: Zafer Amca'mız! Elektrik işiyle uğraşıyordu ve kısa boyuna, tombik yanaklarına karşın ondan uçmasını veya bizim için ismini zar zor telaffuz edebildiğimiz bir bilgisayar yaratmasını bekliyorduk. Bunu yapabildi ve belki de bunu yapacak tek insan o'ydı. İnsanlığını, ya da boş verin insanlığını, bizi ileriye taşıyacak yegane insandı o. Hayatlarımız, misketlerin içlerindeki renkli çizgiler gibi iki boyutluydu; yeni bir boyut

arayışı içindeydik bu yüzden. Ama dedim ya, Zafer Amca'mız vardı; her şey kontrol altın-daydı.

Periyodik aralıklarla, zorla misafirliğe götürülen gelişme çağındaki her çocuk gibi biz de

zin pesine takılıp yola düşmekten başka. Bu da hatırlı sayıları bir eylem değildi neyse ki.

Uzun bir yolculuktan sonra üsse vardık. Her şey yoldaydı ve kalplerimiz otobüsün sadece kırmızı çekicile kırılabilen camlarını yerle bir edecek kadar hızlı ve şiddetli çarpiyordu. Aslına bakarsanız, Origami'den yararlanarak tasarlandığına emin olduğum ve iç açıları toplamı

Televizyon ekranına sıkışık kalan beyaz çizgileri hareket ettirmemiz gerekiyordu, ileride "joystick" adını vereceğimiz ve belirli aralıklarla kırıp yenisini alacağımız iki kontrol cihazımız olmalıydı.

bu formaliteden nefret ediyorduk. Evet, "formalite"nin ne anlamına geldiğini bilmiyorduk, ama nefret ediyorduk işte. En az, Temel Reis'e rağmen ıspanaktan nefret ettiğimiz kadar... Ama o gün farklıydı: Zafer Amca'ya gidecektik! Bu misafirlik bile sayılmazdı; hiçbir zaman da sayılmadı. Diğer yandan, amacımıza ulaşmak adına her şeyi yapacak kadar hırslıydık. Aslında bizim gerçekeşireceğimiz bir eylem yoktu; annemizin ve babamı-

180'i dahi bulmayan o çekicilerle bir otobüsün camının kırılabileceğine veya o çekicin camı kırmak için oraya asıldığını inanmadım hiçbir zaman; sadece her otobüste bir tamircinin çekicini unuttuğunu düşünürdüm, ama değildi işte.

Kapıdan içeriye girer girmez; Zafer Amcam, kimya labaratarından geçmiş bilim adamı misali, elinde yeni icadiyla, punk saç modeliyle çalışma odasından çıktı. Ve ailemiz adına, video oyunu icat edildi. Salondaki siyah-beyaz televizyonu açık ve kabloları televizyona bağladık. Yükleme yoktu; olsaydı da bunu tanımlayamayacaktık zaten, aynı joystick gibi. Ekranı yarı yarıya paylaştı iki çizgi vardı. Çizgiler sadece yukarıya ve aşağıya hareket edebiliyordu.

Canları sıkılıyordu bu yüzden, ama yapacak bir şey yoktu, onlar öyle yaratılmıştı. Ortada ise bir kare vardı. Çizgilerin aksine o daha hareketliydi. Boş alanlara deplase oluyor, çapraz koşular yapıyordu. Bir kontrol cihazını abim aldı, diğerini ise ben. Tek yapabildiğimiz yukarı-yayaşaşa hareket etmek ve topun ardımıza geçmesini engellemekti. Tek yapabildiğimiz buydu, tek yapmamız gereken o kare topa vurmaktı. Top yuvarlak değildi, ama bu umurumuzda değildi. Önemli olan o an bembeyaz dişlerimizle gülümsememizdi. Ya da ekranındaki beyaz çizgilerin gözlerimin içinde parlaması... Zafer Amca'mız, kısa boyuna, tombik yanaklarına rağmen uçuyordu artık; o bir uçaktı. Hayır, o Süpermen'di... ■



Sinan Akkol

600 MİLYONUN ORTAK YANI

Bu yazıyı 20 Temmuz 2006 tarihinde yazıyorum. Yani "dünya ziplama günü"nde. Ne yapıyoruz biz dünyalılar bu günde? Tüm dünyada hep birlikte ve aynı anda zipliyoruz. Peki neyi amaçlıyoruz böyle yaparak? Yapılan araştırmalar(!), 600 milyon insanın aynı anda ziplarsa, dünyanın güneşin etrafındaki yörüngesinin değişeceğini, böylece "küresel ısınmanın duracağına, gün ışığından daha fazla yararlanılacağını ve iklimlerin daha iyi olacağını" ortaya çıksamış. Sayfadaki resimde bu müthiş bılımsel çalışmanın şemasını görebilirsiniz.

Böylesine derin(!) ve insanların gelişimine katkıda bulunacak(!) bir araştırmayı yapanlara çok teşekkürler, ama... İstersek 6 milyarımız birden zıplayalım, kendisine göre mikrop büyülüüğünde olan canlıların ziplamasıyla dünyanın yerinden 1 milim oynamayacağını bilmeyen onca insan bir yana; eğer oynarsa bile dünyayı güvensten uzaklaştırıp küresel ısınmaya "iyi geleceğine" inanacak kadar saf bu kadar insan olması bile, salaklık değil mi? Ne yani, yöründeden çıkışınca çok mu güzel olacak her şey? Güneşin etrafında bizim bilmediğimiz, gizli bir başka yörünge var da, yukarıda "yakını" olan "torpilli" bir başka gezegenin sakinleri için mi rezerve edilmiş zannediyoruz? 600 milyon insan hesapsızca zıplayınca, güneşe daha da yakınlaşmayacağımız ne malum?

Bizi Mars'tan izleyen uzaylılar da "eyvah eyvah!" demişlerdir bugün. "Heften keçileri kaçırıdı bunlar".

GÜLÜMSEHENİN SONU

Sizi yol yakının uyarağım, bu girişe rağmen, bu yazı alışığınız eğlencelik, suya sabuna dokunmayan yazılarından değil. Hoşunuza gitmeyebilir, sıklabilirsiniz. Büyük ihtimalle rahatsız olabilirsiniz.

Hepimiz biliyoruz, Ortadoğu'da yeniden ateş çıktı. Bu savaşın kaçırılan bir İsrail askeri yüzünden çıktığına inanmak, 1. Dünya Savaşı'nın Avusturya Arşidükü Franz Ferdinand öldürdü diye çıktığına inanmak kadar saflıktır. Ben size niye Lübnan'lı, Filistin'li masum sivillerin neden öldürdüğünü hem söyleyeyim isterseniz: Beş harf: PARRA.

Bunu ispatlamak için, dünyada hüküm süren sistemin grafiksel açıklamasını yapabileceğiniz bir araca ihtiyacınız var. Ve

borsa, bu konuda gerçekten çok iyi bir araç. Eğer elinizde yeteri kadar detaylı bir borsa analizi ve bu analizi değerlendirecek kadar da bilgi birikimi varsa, dünyadaki hiçbir olaydan haberiniz olmasın, son 100 sene içindeki en önemli olayların hangi tarihler arasında gerçekleştiğini tahmin edebilirsiniz. Mesela, hangi tarihler arasında savaş çıktığını, silah endüstrisinin değerlenmesinden anlayabilirsiniz. Özette, borsa kapitalizmin istatistiğini tutar.

Tüm ülkeler ve insanlar bir yerde toplansa, bankalardaki, kasalardaki ve ceplerdeki tüm para ve para değeri taşıyan madde bir alana yükselse görürüz ki, dünyada sınırlı mikarda para var. Ve bu para, dünyanın dikkati o dönem ne yöndeysse, oraya akar. Büyük ölçüde kapitalizm böyle işliyor. Borsa verilerinden, 1970'lerden beri yükselen bilgi şirketlerinin değeri çok dikkat çekiyor. Ekonomist tabiriyle "bir masa dört sandalye"den oluşan Microsoft, Google gibi bilgi şirketlerinin değeri (yani iki üç gencin müthiş fikirler ve sıfır maliyetle kurdukları şirketler) son 10 yılda o kadar arttı ki, dünyadaki paranın büyük kısmı uzun süre büt bilgi çağının şirketlerine aktı.

LÜTFEN SIKICI İSTATİSTİKLERİ GİRİNİZ...

Ringin diğer yanında ise, petrol çıkartmak için kuyulara, işlemek için rafinerilere milyarlarca dolar yatırılmış petrol ve enerji şirketleri var. Bu şirketler Kore savaşından beri o kadar da fazla değer kazanmadılar. Tabii ki yine de dünyanın en

büyük şirketleri onlardı, ama mesela Microsoft gibi son 20 yılda 10 bin kat artmamıştı değerleri. Üstelik, son zamanlarda dünya üzerinde "küresel ısınma" yüzünden "alternatif ve temiz enerji"ye kaymak gibi berbat bir düşünce dile getirilmeye başlanmıştı. Onlar ise on yillardır petrolün varlığını 5-15 dolar arasına malediyor, 30 dolara satıyorlardı. Yani az önce bahsettiğim "tüm dünyadaki toplam paradan" aldıkları pay azalıyordu. Bir şeyler yapılmalıydı.

Çok iyi hatırlıyorum, 11 Eylül günü Burak'la Ayvalık'taydım. Birisi "Amerika'ya uçaklar saldırmış!" diye haber verdi telefondan. Berker'i aradım, "ne yapıyorsun?" diye sordum. "Ne yapayım, 3. Dünya Savaşı'nın çıkışını seyrediyorum" dedi. Gören gözler için, 5 yıl önceden belliymiş hersey.

Saldırının arkasından Amerika Ortadoğu'ya kalıcı olarak girince, Ortadoğu'nun civisi Irak'tan başlayarak sökülmeye başladı. Ve ne oldu? 5 sene içinde petrol fiyatı 30 dolardan 75 dolara fırladı. Yani artık Ortadoğu karışık olduğu için, o mega-şirketler 5-15 dolara ürettikleri bir malı, 30 dolara değil 75 dolara satabiliyorlandı.

Ama borsada her mal ve şirketin değerinde bir psikolojik sınır vardır. Petrolü 75 doların üstüne taşımak için daha büyük bir karışıklık gerekiyordu.

İşte şu anda o karışıklık başladı. Eğer birisi İsrail'e rast demez ve Ortadoğu'nun ateşini düşürmezse, 2010 yılına kadar öngörülen petrolün değeri ne biliyor musunuz? 210 dolar! Yani 10 dolara mal olan, hepimizin kullanması zorunlu olduğu bir malı, petrolü, 21 katına alacağı! Ve bu paralar birilerinin kasasında birikecek. Bu dünya üzerine birileri çok, ama çok zengin olacak. Kazandıkları o parayı, örümcek ağlarını daha da genişletmek için daha çok silaha, daha çok acıya yatıracaklar...

Peki başlıkta ne demek istiyorum? 20 Temmuz'da zıplayan 600 milyonla bu anlattıklarımın ortak yanı ne? Varılı başına 200 dolar kar etmek için girişilen bu saldırısı, top yekün bir Ortadoğu savaşına dönüşürse, olegeli tahmin edilen insan sayısı. 600 milyon. Neredeysse dünya nüfusunun onda biri. Haydi şimdî hep birlikte ziplamaya devam edelim; Yani başımızda masum milyonlarca insanın başına şehirleri yıkılırken, biz yörünge değişikliği için, yaz eğlencesi için zıplayalım. Haydi hep birlikte! ■



Burak Akmenek

EJDERHANIN İNİ KONSERDEYİM, DÖNÜCEM

Tuğbek'le Serpil bu ay köse yazısı yazamayacakları için Sinan bu sayfayı bana verince nasıl sevindim bilemezsiniz. Çoğunuzun yanlışca oyun incelemelerini okuyup, köse yazılarını es geçtiğini biliyorum. Freelancer olunca ben de, haberler, ön incelemeler ve inceleme yazıları bölmülerine yoğunlaşıp diğer bölmeleri es geçmeye başladım. Ancak ilgimi çeken bir başlık varsa köse yazılarını okurum. Zaten gazetelerde de eğer spot çekici değilse bağımlıları hariç kimse köse yazılarını okumaz. Velakin benim gibi yaz döneminde konserlere gidiyorsanız bir anda eski konser anılarınız canlanabiliyor ve o zaman size eğlenceli geleceğini düşündüğüm şimdiki gibi köse yazıları ortaya çıkıyor.

GUNS'N ROSES

Tabii ki ilk konserden bahsediyorum. O zaman grup tam kadro gelmişti ve biz de arkadaşlarla Guns tişörtlerimizi ya da o zamanlar rock dinleyenlerin üniforması olan siyah kıyafetlerimizi giyip gitmiştık. İnönü Stadının önünde o biçim bir kuyruk vardı. Sabahlayanlar günün ilk ışıklarına kadar içmişti. İnanılmaz bir kalabalık vardı. Bizde iki arkadaş sıcktan pişe pişeye dolaşıyorduk. Etrafta tannıklara rastlıyor iki arada sohbet ediyorduk. Coğuluk sırada bekliyordu. Arkadaşımın canı sıktı ve bir anda elindeki su şişesini sırada bekleyenlerin üstünden arkaya doğru fırlattı. Kapağı açık olan yarı dolu şişe döküle ve tabii sıradakileri ıslatarak arkada bir yerde düştü ve patladı. Derken arkalardan öne doğru gene yarı açık bir kola kutusu bize doğru fırladı. Arkadaşım kutuyu alıp aynı yoldan geri yolladı. Derken arkadan içi sıvı dolu bir kaç şişe ve kutu geldi ve bir anda havada kutular ve şişeler uçuşmaya başladı. Ortadakiler vicik vicik ve sırlısklam olmuşlardı. Biz ise düşen kutuları geri atıp kaçtıyorduk ama herkes işin içindeydi. 5 - 10 dakika içerisinde müthiş bir savaş yaşanmış ve bitmişti, biz ise çok eğlenmiştim. Bir de aynı konserde çok fazla içip konsere

giremeden sızan ve arabanın kaputundan yüzüstü süzülerek yere yavaşça inen bir punk görmüştüm. Hali çok komikti çünkü çizgi filmlerdeki gibi kaputun şeklini alarak yere inmişti (siz sokakta alkol almayın, hatta hiç alkol kullanmayın. Yurtdışında kimse size karışmadır ama ülkemizde hele de belli mahallelerde sopa yiyebilirsiniz).

METALLICA

Konserlerin en iyisiydi. İki ya da üç kere bis yapmışlardı. Üstelik de ikincisinde One'ı müthiş bir sahne şovıyla patlatmışlardır. Performans süperdi ve en çok eğlendigim, gaza gelip durmaksızın headbang yapmaktan 3 gün boyunun ağırdığı bir konserdi ama James seyircilere dokunmuştu ya, bu bile bana yeterdi. (Siz headbang yapmayın. Boynunuza son derece zararlı ve arada dengeyi kaybedip etrafınızda kafa atabiliyor ya da kafa yibebiliyorsunuz)

MADONNA

Bedava biletim olmasa hayatı gitmezdim, ama merak ettiğim

**Çim evet çim, hayalimdeki İnönü Stadı'nın çimleri bunlar.
Üstünde kaplama olduğu için bir türlü basamadığım ama
böyle resmine baktığım çimler işte.**

için dayanamayıp gitmemiştüm. Madonna bir yerde seyircinin İngilizce bilmemesiyle dalga geçmişti. Seyirciye bir soru sormuş ve her sorusuna "yeee!" diye bağışan seyirciye "nasilsa ne desem yee diyorsunuz değil mi?" diye hitap edip ondan sonra bir kaç alayçı kelime kurmuştu. Sahne şovu süperdi ama bu ukalalığı beni sinir etmişti. (Size sorulan her İngilizce soruya "yee!" diye cevap vermeyin. Sonra böyle komik durumlara düşebiliyorsunuz.)

Komiklik yanlış yerlerde sağlığı son derece zararlı olabilir, haberiniz olsun)

WORLD OF WARCRAFT'A BULAŞMAZSAM OLMAZ

Biliyorum benim yazılarımı genelde Devasa Online oynayanlar okuyor. Bu yüzden buraya bir kaç kelime de WoW'la ilgili yazmak istedim. Bence oyun genişleme paketi gelinceye kadar bitmiş durumda. Naxxramas geldi ve hoş geldi ama oyun gittikçe zorlaşmaya başladı. Oyunu zor yapmakla eğlenceli yapmak farklı şeyleştir. Ek paketlerine rağmen şu anda oyuna 5 sene عمر biçiliyor. WoW bitmez demeyin. Bir zamanlar asla bitmez dediğimiz Everquest bile şu anda oyuncu sayısı sıralamasında ilk beşin içerisine ancak giriyor. Herkes daha fazla World PvP, daha fazla eşya hatta kale ve ev istiyor. Tüm bunların zaman içerisinde oyuna ekleneceğini tahmin ediyorum. Tek yapabileceğiniz ise bunlar gelinceye kadar sağlam bir lontcaya girip bol bol yüksek seviyeli (UBRS'den bahsetmiyorum, minimum MC olmalı) eşya toplamak yada ticaret yapmak. (Siz WoW oynayın ama abartmayın çocuklar. Sonra sosyal yaşam kalmıyor. Bir de üstüme göbek yapıyorsunuz.) ■

İnbox

Inbox'a ulaşmak için
inbox@level.com.tr
adresine posta atabilirsiniz. Donanımla ilgili konular danışacağınız,
donanim@level.com.tr
adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Dergisi – Inbox Mevüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

DERİN

 Merhaba. Emeklerinizle bugüne kadar taşıdığınız LEVEL dergisini dilerim uzun bir süre daha okumaya devam ederiz. Biz okuyucuları, hayatın yıkımında sürenlerin gösterdiğiniz içtenlik, yüzyılları aşık ahlak tabularının kırıldığı zamanada sergilediğiniz dürüstlük ve uygarlıkların çatışması tüm insaniyetszılığına sırerken, uzaklaşan duyguların arasında sahip olduğunuz yakınıyla etkilediniz. Umarım bu erdemlerinizi hiçbir zaman kaybetmezsiniz.

Uzun süreli meraklım bu postayla sonlandırmak istedim, bu yüzden uzunluğunun kusuruna bakmayın.
Buyurun sorularım:

Şairane sözlerin için çok teşekkür ederiz Gökhan. Ama bir konuda sana katılmıyorum, o da "yüzyılları aşık zamandır süren ahlak tabularının yıkılması" durumu. Bu dünyada herhangi bir konuda, yüzyıllar boyu süren bir ahlaklı davranıştı olmadı. Bir lider gelir, insanlığı düzeltmek için bütün hayatını, ruhunu ortaya koyar, ama o öldükten hemen bir nesil sonra insanoğlu yeniden bildiği yola, ahlak fakirliğine geri döner. "İnsanoğlu çığ sırt emmiştir" diye boşuna dememiş atalarımız.

1) T&L özelliği bulunmayan bir ekran kartına, bir sürücü ilavesiyle ya da başka bir yoldan bu özellik kazanırlabilirl mi?

1) Hayır.

2) KOTOR 3'ün resmi olarak hazırlanacağı açıklanımı? Eğer elinizde herhangi bir bilgi varsa paylaşabilir misiniz?

2) Hayır, henüz böyle bir resmi açıklama yok. Ama bu ayki Star Wars Next Generation ilk bakış yazısını oku-

duysan (sf 14) Lucas'ın yeni nesil oyun motorunun KOTOR 3'te kullanılabileceği yönündeki şüphelerimizi görmüşsündür. KOTOR 3 mutlaka çıkacak, çünkü altın yumurtlayan tavuk asla kesilmez.

3) "Tek yaptığımız oyun incelemek değil. Araştırma ve röportaj yapıyor, haber peşinde koşuyor, ürün testi yapıyor ve makaleler diziyoruz." Bunlar sizin Editörden bölümüğe geçen aylarda yazdıklarınız. Kendinizi bir oyun inceleyicisinden ibaret görmezken, neden derginin kapağında Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi olduğunu yazıyorsunuz? Bu yaptığınız, kendi insancıl kimlik arayışınız süresince ardına saklanacak birer maskenin varlığını size verdiği güvenden mi, yoksa her daim tutarsızlık ve iradesizliği öne çıkan insanlığın, kendileyle çelişmesinden mi kaynaklanıyor? Belki de reklam amacı güden düşüncelerin, sahip oldukları nihai ayrıcalığı kullanmalarının sonucudur.

3) İçinde bulunduğumuz zaman diliminde, müsteriler basit ve hemen algılayabilecekleri mesajlara odaklıdır. Mesela, XYZ ürününün kutsundaki ve reklamındaki cümle "XYZ kullanın, cildiniz genç kalsın" şeklinde olsun. Eğer o kuttunun üstüne, "XYZ kullanın, cildiniz genleşsin. Aynı zamanda derinizi nemlensin ve yumuşasın. Üstelik piyasadaki benzerlerinden daha ucuz..." diye sürüp giren bir mesaj yazarsa, her ne kadar birçok meziyeti içinde barındırsa da bu mesaj, ilk mesajın kısa vuruculuğuna sahip değildir.

Biz de aynı şeyi kapağa yapıp "Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi, aynı zamanda makale, röportaj ve ilk bakışlarımız da var. Hele içeriğe Inbox diye bir bölüm var, hastası olacaksınız. Hele bir alın..." yazarsak, potansiyel okuyucular köşe bucak kaçar. Dergi kapağı, manifesto haline gelir. Level'i sürekli takip edenler, içeriğinde ne olduğunu bilir, ama ilk kez alacak potansiyel Level hastaları için, kısa ve akılda kalıcı bir cümle olması lazım. Kisacası, evet haklısun, reklam amacı güden düşünceler bunlar :)

Hem ayrıca peşinde koştugumuz röportajlar, ürünler, makaleler hep oyunla ilgili olduğundan kapakta "oyun dergisi" yazabiliriz sanırım, öyle değil mi?

4) Hayatı boyunca bilgisayar veya konsol oyunu oynamamış birisinin çok şey kaybettigini söyleyebilir misiniz?

4) Eğer zamanını değerli işlere vermiş ise, hayır. Ama coğunlukla aksı geçerli olduğundan, evet.

5) Google'da Randall Winston ismini arayıp size ne kadar benzediğine bakabilir misiniz? Kendisi saçlı bir beyfendi olmasına rağmen, gençliğini andırdığınızı söyleyebilirim.

5) Hımm... Bu aralar okuyucular beni biri-

lerine benzetiyor hep ama dur bakanım.

6) Türkiye'de sizi okuyup büyüyen yaklaşık 500.000 gencin var olduğunu bilmek nasıl bir duyu?

6) Fazlaıyla sorumluluk yükleyen bir duyu. Aylık 18 bin okuyucumuz olduğu halde, şimdide kadar kaç kişi Level'a ucundan bulaşmıştır merak ettim bak simdi. Bir yazımızı okuyup "bu ne biçim dergi yaw!" dierek kenara atanı da, 8 yıl önce Dedektif Fırtına verdiğimiz ay bizimle tanışmış olanı da içeren bir çalışma yapabilsən keşke.

7) Ayrıyalı uzun zaman olmasına karşın okuyuculara Berker Bey'in durumu hakkında fazla bilgi verilmemi. Eğer kendisi gizli kalmasını istemiyorsa, su an ne yaptığı, nerede ve nasıl olduğunu açıklayabilir misiniz?

7) Hem sizden, hem bizden gelen israrlara dayanamayıp, serbest yazar olarak sevilen yazılarını yazmaya devam etmeye karar verdi Berker. Kendisi The Mother'la konuşmaya gidiyordu en son (sf 36)

8) Okuyucularla dergiyi yakınlaştırmak adına pek çok aktivite düzenliyorsunuz. Bu doğrultuda size bir önerim olacak: "Oyungezer", "Cesur Yeni Dünya" gibi kendi yazı köşeleriniz arasında bir de okuyuculardan gelecek yazıları yayınladığınız bir köşe açabilirsiniz. Bu sayede gerek bazı okuyucular yeteneklerini gösterme imkanı bulur, gerekse oyun severlerin medya gözünde tanıtıldığı vasıfların çok daha üstünde oldukları görünür.

8) Bu tür okuyucu katkıları inceleme, köşe yazısı, karikatür bölümü başlatma fikri belli aralıklarla gündemimize gelir. Ama bizim korkumuz şu ki, inceleme, köşe veya makale yazmak için uğraşan bir sürü okuyucumuz küsebilir yazıları yayınlanmayınca. Sonuçta, genel yazılarından bir, en fazla iki tanesi seçiliip yayınlanacak. Yayınlanmayan yazıların sahipleri ise "o kadar emek harcadım ben, adamlar okumamış бил!" deyip küsecek. "Olmaza söyleş" demeyin, Inbox'ta e-postası yayınlanmadı diye bize site sistem mesajları atan, çeşitli forumlarda bizi eleştiren o kadar çok insan var ki şasarsınız.

9) Serpil Hanım'ın yazılarını ve incelemelerini okumaktan büyük zevk aldığımı ve kösesi "Oyungezer"in dergi içerisinde düşünsün kalitesi bakımından en

derin bölüm olduğunu düşündüğümü kendisine söyler misiniz?

9) Serpil bazen beni korkutuyor. Belli dönemlerde belli bir konu üzerine odaklanır beynim, o konunun etrafında döner durur. Aynı ay, Serpil'in de aynı konu üstüne yazı yazması ve bu durumun üst üste tekrarlanması, Serpil'in zihin okubildiğini düşünmemeye yol açtı. Serpil, kompozisyonları calmasana!

10) Derginizin şu an bir geçiş döneminde olduğunu düşünüyorum. Geçen ay larda CryTek firmasıyla yaptığınız röportaj ve gelecek ay vereceğiniz Blizzard lisanslı ve LEVEL okuyucularına has deneme sürü mü, derginin uluslararası platformda ne kadar değer kazandığının birer göstergesi. Pek çok dergi bu fırsatlara erişemekten sizler okuyucularınıza global gelişimleri sunmaya çabalıyorsunuz. Ve bunda oldukça başarılısınız. Kanaatimce gelecek yıl, derginin büyük bir adım atıp süksə kazanacağı bir yıl olacak. Dilerim tahminlerim doğru çıkar.

10) Dilerim tahminlerin doğru çıkış :)
Eğer bir şeyler başarıyorsak, siz okuyucularımızın desteği ve bağlılığı sayesinde oluyor.

Eğer mümkünse, ekte gönderdiğim yazılarındaki düşüncelerinizi öğrenmek beni gerçekten mutlu eder. Bugüne kadar farkında olmadan ettiğiniz bütün yardım-
lar için teşekkürler. Ve iyi tatiller.

Gökhən Duman

NE OLACAK BU EA'NIN HALİ?

 Selamlar Sinan abi, umarım iyisindir
deyip hemen sorularıma geçmek istiyorum müsaade edersen

1) Abi, yazınızı söyle bir dönüş baktığım vakit EA'a karşı hafif bir sitem görüşorum. Firmaya "dengesiz" yakışırması yapan da oldu :P (smurf'e selamlar:))
Evet haklısınız kapitalizm dolu hamleleri hoş değil. Evet, ben de istemiyorum EA'ın piyasayı tekelleştirmesini ve tekdüzeleştirmesini. Bu konularda size tamamen katılıyorum fakat bazen EA'a gerektiği övgüyü vermediğinizi düşünüyorum. Mesela bugüne kadar benim aldığıم sayılarda oyun tarihinden pek çok kelerler bahsetmenize rağmen bir kere bile eğer bugün futbol/basketbol/hokey/golf simulasyonu diye bir tabir varsa onu EA'ın yaratıldığından ve futbol oyunlarını Arcade'den kurtardığından, yarış oyunlarında her daim gerek kendi ürettiği gerek alt firmalarının üretti-

KAPALI OTURUM

Bu ayki tartışma konumuz, "Türkiye'de oyun yapmak neden bu kadar zor? Sebebi sadece kopyanın yaygın olması mı, yoksa hayatımızın diğer yönlerini de etkileyen başka bazı özelliklerimiz mi engelliyor bizi?" idi. Oldukça fazla sayıda ve soruya farklı açılardan yaklaşan savırlarla geldiniz.

Gönderen: Zekeriya KOÇ (yazılım destek hedesi)

Türkiye'de ciddi oyun yapmanın zorluğu kanaatimce korsanın yaygını ile çok alaklı değil. Korsan tahminimce her ülkede vardır. Büyük emeklerle hazırlanan "eser"lerin en ciddi orijinal satış rakamlarına ulaşığı ülkelerde bile satışların ciddi bir kısmı korsan oyun sektörünün elindedir (sadece tahmin). Türkiye'de ciddi ve "gerçek" oyuncuların üretmemesinin sebebi olarak Türkiye'de bir "yazılım" sektörü olmaması da gösterilebilir ve bu bence korsandan çok daha önemli bir konu. Türkiye'de yazılım "üretilmiyor". Büyük yazılım firmalarımız dışarıda yapılmış işletim sistemlerini, veritabanı yönetim sistemlerini, işlemenin can alıcı kısmını onlarda katman "wrapper" larla gizleyen GUI oluşturma araçlarını kullanarak ortaya prefabrik yazılımlar çıkarıyorlar. Yani bu yazılımların temeli yok. Zubemin üzerine oturtulmuşlar sadece dengeyi durabilmek için.

Cok detayli bilgim yok ama bir "programcى" olarak tahnim edebiliyorum ki Havok motoru ya da Unreal motoru gibi grafik motorlarını yazmak , yazılım teorisi açısından, bir işletim sistemi ya da gelişmiş bir veri tabanı motoru yazmaktan çok da farklı değildir.

Türkiye'de programcılık "mouse marifetiley" yapılmıyor genellikle. Eh takdir edersiniz ki "mouse marifetiley" bir oyun yazmak pek mümkün değil. Türkiye'de bilgisayar mühendisleri programcı olarak çalışıyor bir çok büyük firma. Yazılım "üretmek" için yetiştiğimiz beyniler program kotarıyorlar sadece. Bir çok üniversitemizde C, C++ programlama dilleri yerine ağırlık Java diline veriliyor mezunlar iş bulabilsin diye ya da "moda" diye. Oysa ki bir oyun programcısı sistemin tüm kaynaklarının kontrolünü alabilgide elinde bulunduramazsa çok da verimli işleri çıkartamaz ortaya. Toparlaysak (ki fazla da dağıtmadık

Gönderen: Sevit Can Bahtiyar

Türkiye'de oyun yapmak zor değil, hatta oyun yapan diğer bazı ülkelere oranla çok daha kolay. Yapılamamasının sebebi kopyanın yayını olması değil, çünkü Rusya, Malezya, Çin, Ukrayna, Kazakistan, Singapur ve Hırvatistan'da kopya Türkiye'ye oranla daha yaygındır. Fakat bu ülkelere öncüllük Rusya'dan ve pek çok oyun çıktı. Hırvatların Serious Sam'i, Ukraynalıların S.T.A.L.K.E.R.'ı en önemli örneklerden... Yani korsanın yayını olması bu işin öndeğeri kapatmayı.

Oyun yapabilecek genç insanların sadece oyun yapmak "istiyor", yapmak için "cabalamıyor", "emek sarfetmiyor", internetten öğrenebileceği temel programlama bilgileri yerine, chat yapmayı veya yapılmış oyunları oynamayı tercih ediyor. Belki de bu onların sabırzsızlıklar veya üşençliklerini yüzünden...

Oyun yapabileyek ve hırslı kişiler ise, sadece öğrendikleri bilgiler kadar, basit oyunlar yapabiliyor. Tabii bu denli oyulara oyuncak gözüyle bakılan bir ülkede, bu basit oyunlar bence çok değerli. Ülkemiz bu sektörde ilk adımları oyunlar çünkü. Ve az önce de dediğim gibi, oyun yapıcılarına destek sağlayacak para babaları, bu işe oyuncak gözüyle baktığı için önemsemiyor ve hatta bazıları "Bırak artık bu çocuk işlerini" gibi cümleler söyleyerek, insanların sınırlarını zorluyor...

gi oyunlarla standartları belirlediğinden ve daha oyun tarihine yaptığı sayısız yenilikten bahsetmediniz. Bu da bende "Acaba EA'a karşı bir antipatileri mi var" düşüncesine yol açtı -ki eğer varsa bile ben hala bahsetmeniz gerektiği kanınsındayım.

1) EA'e hafif bir antipatimiz var. Ama çok da değil. EA'e önüne gelen herkesi

turabilecek gençlerin bu işe ilgi göstermesi ve oyun forumlarının, dergilerinin yavaş yavaş çoğalması, ülkemizin en azından emekleyebileceğinin habercisi olduğu için çok sevindirici...

Gönderen: Sami "CyberiA" Eyidilli

ılık başta bu soruya çok sert bir cevap vermeye düşündüm, aslında hiç aklımda bile yoktu bu yazımı yazmak. Ama dayanmadım, Türkiye'de oyun yapmak zor muydu? "Hadi canım" dedim, olur mu öyle şey? Her hevesli ve genç arkadaşımız, bu işe başlıyordu. Ve sundan eminim ki oyun oynayan herkesin, aklında bir oyun hayatı vardır. Mutlaka oyun yapmayı aklının ucundan da olsa geçirmiştir. Eh, bunu yurdum insanın bir hayatı fazla yaptığına görürüm zaten. Ortaya hiç fena fikirler, düşünceler gitmemiyor. Ancak bazlarının fikirleri ve düşünceleri boyalarını asar cinsten olunca, hayal kırıklığı oluyor. İş gene bu hevesli arkadaşlarında bitiyor tabii. "Hevesli arkadaşlarından" kastım da, tabii ki tek başına, "kasıntı" bir oyuncu editörü ile oyun yapıp, kendine oyun yapımı diyen arkadaşlar değil. Hani bazıları şirketleşme çabaları içerisinde daha küçük yaşına rağmen... Firma kurup, yükselseme, genişleme hayalleri var.

Tamam, kabul ediyorum, benim de böyle bir hayalim vardı. Ama çoğu kişinin de bildiği üzere oyunlar bir ekip tarafından hazırlanır, tek kişiden ortaya çıkan oyun sayısı çok azdır. 5 ile 150 kişi arasında ekpler tarafından hazırlanmış oyunları oynuyoruz, oyunları yazıyoruz ve okuyoruz. İş gene ekip olmakta, organize olmakta bitiyor. Fedakârlik istiyor. Bende bu konuda biraz hevesliydim. Nette gezerken bir harita tasarımcısı ile yapılan röportajı gördim attım. Önerileri arasında çeşitli editör programları ile harita yapıp kendini geliştirmenizi söylüyordu. Eh, bunun da verdienen gaza kendimi küçük-büyük birçoq farklı siteye Age of Mythology, Warcraft III haritaları göndermekten bulverdim. Sonra da bu işin gerçeğini çaba gerektirdiğini anlayıp, daha da ilerleyemeyeceğimi farkederek bu işi bıraktım ve "bu sevdadan" vazgeçtim. Çünkü ne ilerlenecek bir piyasaya, ne benle yarişacak bir kimse, ne de harita yapmak için bir oyun bulamamışım güzel yurdumda.

Sebebini kopya olduğunu da hiç mi hiç sanmıyorum. Ülkemizde bugüne kadar orijinal oyun satışı olsa, belki de daha tembel hareket edilecekti. Nasıl olsa biz "yemlesmesine" alışlığım bir dış pazar var. Kim uğraşacak oyun yapmaya? Tipki diğer sektörlerdeki gibi hazırlı alış, öünüme konanı yiyecetik. Şimdi zar zor olsa da "geliştiğini" gözle görebildiğimiz bir pazar var öümüzde ve gelecek vaat ediyor. Ubisoft, Bulgaristan'da bir oyun stüdyosu haberini duyduğumda LEVEL Online'da, birçok kişinin aksine durumu yadırgamıştım. Akgıçası Ubisoft'in gelip de Türkiye'ye bir stüdyo açmasını ve çok daha ucuz fiyatla oyun satmasını istemem. Zira görünümese de ortada bir Türk pazarı var. Eger yabancı bir firma (ki hangi firma olursa olsun. Übi örneği yüzünden ötürü, olay Fransa ile ilişkilendirmeye niyetim yok) bizim ülkemize gelip tekelleşirse, bizim "küçük esnafın" işi iyice zora girer, aralarından çıkışacak birkaç oyun yapımıstä da büyük kalan pazarda "uf" olur. Ve işi ki bu bir kapalı oturum, açık oturum olsa ve hevesli arkadaşlarımız burada olsa ister istemez kalplerini kırabilirdim. Eğer beni duyarlırsa, bana inat oyun yapmaya devam etsinler, belki bir gün onların oyunlarını da oynarız değil mi? Esen kahin

yuttuğu için değil, her yıl tekrar tekrar açılık makyajlanmış oyunları piyasaya sürüp durduğu için kızıyoruz. Yoksa bünyesine kattığı küçük ama yetenekli yapımcılara müthiş imkanlar sağlıyorlar. Yalnız bu yıl E3'te bize resme "sizi tanımıyoruz" diyip Spore, C&C gibi çok önemli oyunların özel gösterimlerine sokmadıkları için sitem duyduk. Ayrıca her Black, Spore gibi muh-

teşem oyunlara karşılık 5 tane spor oyunu klonu ve Sims 2 ek görev paketi çıkartmalarını da tercih ederiz. Ama paranın gözü kör olsun, satıyor meretler. Kim alıyor ki bu kadar Sims 2 ek paketini? Tuğbek? Serpil?

2) Ya bu yazıların arasına soktuğunuz parantez var ya, onu nasıl sokuşturuyorsunuz? Çünkü bildigim kadariyla bir sayfanın kaç karakter olacağı baştan bellidir değil mi? Siz yazarın yazısından karakter kırıp mı parantezle yazıyorsunuz yoksa karakteri az gelen yazıların karakterini artırmak için böyle bir yol mu izliyorsunuz?

2) Sayfanın kaç karakter olacağı belli dir, ama "tam 8000 karakter olsun" gibi bir kural da yoktur tabii. Resimlerle, sayfa düzeniyle oynayarak dengeyi kurmak grafikerin işidir. O parantezleri genellikle ben giriyorum, son hallerinin üstünden bir kez geçtiğim için yazıya son müdahale bende oluyor. Yani yazı içinde bir hata görürseniz, suçlusun benim.

3) Ya ben birşeyi merak ediyorum fazla özel kaçmazsa tabii, kadrolu yazarlar (Serpil Abla, sen, Fırat Abi, Tuğbek Abi vb.) devamlı ofiste olmak zorunda mı? Yani demem o ki evden yazı yollamak freelancerlara mı mahsus yoksa editörler de bu güzellikten faydalananbiliyor mu?

3) Bazıları faydalıyor tabii (su an ofiste yalnızım). Ama benim öyle bir lüksüm yok. Ben hep buradayım. Hep! Hiçbir yere gidemiyorum! Ühh...

4) Eski sayıları karıştırıyorumda geçen, bir yazıya rastladım, Destroy All Humans resmi altında sen matbaadaki problemlerden bahsedince "aa ne saçma şeylerle uğraşıyorsunuz" diyen adama sövüydun. Bu tür adamlar hala mevcut mu? Çünkü hala o adamin benimle yakın bir endüstride çalıştığını bilsem kolundan tutar adami bir ay LEVEL ofisine zincirlerdim. Herhalde anlardı o zaman.

4) Her ay o kadar çok kişi ve kuruluşu sövüyorum ki, neden bahsettiğini hatırlayamadım.

5) Bu arada ilginç bir noktaya parmak basmak istiyorum, Rocko falan derken EsteticA'yi da yazar yaptınız, ve bütün aktif admİnler LEVEL yazar oldu :) Benim sorum şu bunlar tesadüf mü yoksa siz forumlardaki bazı yazılarını görüp senden yazar olur gel bakayım sen mi dediniz? Hani forumlardan keşfedilme imkanımız var mı diye dedim :P

5) Hayır, hem Rocko hem de Este yıldır (forumlardan çok daha önce) gönül bağıyla hiçbir şey istemeden bize yardım eden insanlar. Güvenilirlikleri ve çalışkanlıklar onları sevmemizde ana sebeptir.

6) Yine eski sayılar, yine ben karıştırıyorum onları :P Bir yazı gözüme çarptı "Fırat FIFA'ları incelemeye başlamadan önceki son FIFA'da hit almış.

Biz de bu notları verirken hep 'bir yerde yanlışlık var ama' diyor fakat bulamıyorduk". Sonra anladığım kadariyla Fırat Abi FIFA incelemeye başlamış (2003'den sonra sanırım) ve 2003 - 2004 - 2005 hit bilealamamış. Sonra Fırat Abi'nin incelemediği bir FIFA, o6 ve şok edici bir şekilde Hit ve FIFA simgeleri aynı sayfada! İnsanın aklına acaba Fırat abi'nin FIFA'ya bir garezi mi vardı gibi düşünceler geliyor :P Yani şuraya getirmek istiyorum yazımı, bir Fırat abi o6 hakkında ne düşünüyor, iki bence o6'yı Fırat abi inceleseydi daha güzel olurdu.

6) PES'in mükemmelini gördükçe, yıllarca FIFA'yı yerden yere vurduk, ama o değişmedi. En sonunda EA de FIFA ile ilgili politikasını "gerçekçi olmayan, güzel grafikli ama balon gibi top sürüslü, resmi takım ve futbolcuları olan bir oyun" olarak belirleyince, FIFA'yı olduğu gibi kabul etmeye karar verdik. Bir futbol manyağı için PES'den gayri oyun olamaz, ama eğlenceli ve güzel animasyonlu bir futbol oyunu isteyenler için de FIFA'nın kalitesi tartışılmaz.

Ve evet, Fırat'ın FIFA serisine garezi var :)

Ace Wolf

KOD ADI P.S.P.

Tüm Level ekibine iyi çalışmalar dileyişip soruma geçiyorum:

Tony Hawk's Underground 2 remix ne zaman çıkacak(ya da çıktı mı?). PSP'nin fiyatı şu an ortalama kaç para? 650YT'L civarında olduğunu biliyorum ama bu fiyatı bir yerde gördüm, fiyatlar her yerde standart mı yoksa farklı mı?Sizce PSP'nin fiyatı zamanla azalacak mı yoksa çıkacak olan müthiş oyunlarla artacak mı? Alestin şarı sürekli oyun oynarsak ne kadar zamanda bitiyor?Sorularımı cevaplayabilerseniz çok yardımcı olmuş olacaksınız :)) Hepinize iyi çalışmalar...

Hox

Svgili Hox, THU2 Remix baygı oluyor çıktı. PSP'nin fiyatı şu an ortalama 650 YT'L. İnternette en ucuza satan yer koysepe-te.com. 522 YT'L gibi düşük bir fiyata satılıyor. Ama bazı sitelerde

de orantısız bir şekilde 750 YT'L'e kadar çıkıyor fiyatı. Koysepe'yı bir dene istersem.

PSP'nin fiyatı zamanla azalacak, konsolların fiyatı asla zamanla artmaz. Ama PSP'nin Nintendo DS gibi kendine özgü oyunlara ihtiyacı var. Sürekli oyun oynarsan PSP'nin şarı 5 saatte bitiyor. Yardımcı olabileceğim ne mutlu bana.

DUBLE V

Merhaba Sinan Abi. Bir süreden beri dergide yenilenme, güzelleşme ve hoşlaşma oldu. Acaba Berker abi gitti diye hepinizde çalışma isteğimi oldu (alınma Berker Abi, seni çok seviyoruz). Şaka bir yana derginiz super devam ediyor ve öyle kalacağını umuyorum. Hemen sorulara gelelim:

Berker abin bunu duyması, adamı zor ikna ettim tekrar yazmaya. Bir kúserse kafamı gözümü kírar (Berker'in farklı şekillerde kúsume potansiyeli vardır).

1) Acayıp GTA fanatığımdır. Sorum söyle: Liberty City Stories oyununun PS2'ye çıkma nedeni nedir? Yeni oyun yapıtları diyemeyeceğim. PSP'de kalmalıydı bence.

1) Çok karmaşık bir nedeni var Tunahan'cığım bunun: Daha çok para kazanmak. Bence de PSP'de kalmalıydı. San Andreas'tan sonra GTA 3'dan daha kötü grafikli bir GTA hiç çekilmiyor.

2) Intel 2.4 Ghz işlemci, 256 MB ram, GeForce4 MX 440 AGP 8X ekran kartı (64 MB) bir sistemim var. Şimdi görüşünüzün ki eskimiş denebilir. Kafamı karıştıransa şu: Ben sadece RAM ve ekran kartını değiştirerek oyun oynamaya devam etmek istiyorum. Zaten ailem yeni bir PC'ye sıcak bakmıyorlar. (Hak veriyorum, çok pahalı). Sence ne yapmalıyım?

2) Bence ekran kartına parını harcama. Her zaman dediğim gibi, öncümüzdeki yıl başında Windows Vista çıkacak ve hepimiz sistemleri değiştireceğiz. Bosuna 100-150 dolar harcama, anakartın da, işlemcin de yeni ekran kartından tam performans almanın engelleyecektir. Ama biraz RAM takviyesiyle bilgisayarın çok rahatlayacaktır. 256 MB RAM'ını götür bir bilgisayarcıya, üstüne 50-70 dolar verip 1 GB RAM al. Oyunlardaki ve sistem yükleme zamanlarındaki artış seni mutlu edecektir.

3) FIFA 2006 World Cup'a Hit verilmesini taktir ettiğimi söyleyeceğim. Artık EA biraz toparlamaya başladı diye düşünüyorum.

3) Aksini düşünenler var, ama haklısan.

4) Sizin test bilgisayarının özelliklerini yazabilir misin lütfen?

4) Donanım giriş sayfasının sağ alt köşesinde yazıyor (Bkz. sayfa 96).

Biraz uzattık ama merak ettiklerim bu kadardı. Herkes kolay gelsin, bu sıcaklıklarda durmak zor...

Tunahan Sener

RYO SEVMEK

Merhaba Sinan abi ve tüm Level çalışanları. 14 yaşında bir okurunuzum ve size birkaç sorum var:

1) Bundan sonra da www.level.com.tr'de gizli sayfa olacak mı?

1) Elbette.

2) Ben SW: KOTOR'u bitirdikten sonra RYO oyunlarını sevmeye başladım. Ama genellikle bu tür oyunlar biraz karışık. Bana söyle fazla kafa yormayan, eğlence faktörü

yüksek RYO oyunları önerebilir misiniz?

2) Tabii ki, derhal Bard's Tale'e gitmeliyorsun. Kainatta bulabileceğin en komik RYO oyunudur. Ondan sonra Elder Scrolls 4: Morrowind'e giriş ve bir daha bu dünyada seni gören olmasın. Bir yolunu bulur da Cyrodiil'den kurtulabilersen, Planescape Torment, Baldur's Gate ve Fallout gibi ağır toplara hazırlınsın demektir.

3) Ufukta yeni bir Star Wars oyunu var mı?

3) Bir iki ufak oyun var. PC için Empire at War'un ek görev paketi geliyor, Forces of Corruption. Bu pakette, Empire at War'da şamar oğlanına dönen korsanların intikamı alınacak. PSP ve DS için de Star Wars: Shadow Strike diye bir oyun geliyor. Ubisoft yapıyor oyunu ama şimdilik Eylül'de çıkacağı dışında bir bilgi yok.

Ama bu ikisinden çok, yeni Lucasarts grafik ve fizik teknolojisi Euphoria'yı kullanan Star Wars oyunlarını çok merak ediyoruz. Bu ayki Star Wars Next-Gen yazımızı okumuşsunuz, dergiyi hazırlarken YouTube'da da bu yeni teknolojiyle ilgili bir video yayınladı. Tabii sizdirilmiş bir video bu, eğer bunu okuduğun sırada Lucas amcanın avukatları tarafından kaldırılmışsa, şu adresten izleyebilirsin: <http://tinyurl.com/hc37e>

4) Başka bir dergide görmüştüm (oyun dergisi değil ama LEVEL'in üstünde gül koklamam :) derginin eski sayılarını satın alabiliyor muyuz?

4) Bizim de elimizde çok az sayıda dergi oluyor genellikle (satılmayan dergileri SEKA'ya bağışlıyoruz yeniden kağıt yapılması için). Eğer istedigin sayılar son 1 yıl içinde ise, abone bölümümüzü arayıp şansını deneyebilirsin.

Umarım sorularımla canınızı sıkmanızdır .bu arada OKS den kurtuldum sonunda. OKS,ÖSS gibi sınavlarla başı dertte olanlara da tavsiyem su: Her gün düzenli çalışınlar (ben bütün yıl yatıp hata ettim son 1.5 ay kala çalışmam ve 395 puan aldım OKS de). Hepiniz iyi çalışmalar...

Önder

BATIK GEMİ – YENİ NESİL PARADOKSU

 Selamlar sevgili LEVEL çalışanları ve Sinan abi. Sıradan bir cisme nasıl bu denli ruh katıyor, nasıl vazgeçilmezlerimiza artırıcı yükleyebiliyorsunuz anlamak güç, bu nedenle hepimizin önünde sapka çıkartıyor ve bu büyünün asla bozulmamasını diliyorum. Benim bir sorum, daha doğrusu soru-

num var. Nasıl oluyor da Playstation 2 yada Xbox gibi yadigar konsollarımız için artık ölü geyiği dönüyor anlayamıyorum. Son zamanlarını yaşadığı konusunda ben de hemfikirim, ama sadece teknik açıdan. Playstation 3 gibi yeni nesiller kapıdan baktığı için eski konsollarımızın pabucunun dama atılması doğaldır, ama bu her zaman böyle değil miydi yani? Yenisi çıkar ve eskisine burun kıvrılarak bakılır, baş tacımız yerden yere vurulan bir zavalıya dönüşüverir. Ama her şey grafik midir? Eski konsollar için bir Tekken 6, bir Metal Gear misali oyun çıksa sadece piyasada yeni nesiller olduğu için satmaz mı yani? Peki şayet Playstation 2 ölüyorsa, belirttiğiniz gibi nasıl Xbox 360 konsolundan daha fazla satabilir? Ben eski konsollarımızın ömrünü en az 3 yıl olarak biçiyorum. Playstation 3 yada Wii gökten indiğinde tüm eski konsolları toprağa mı gömemeceğiz yani? Hala etrafında PSOne ile mutlu mesut yaşıyan çocukların görüyorum, hatta hala Atari kasetleri satılıyor etrafımızda. Bu durumda eski konsollarımız için bu denli zamansız kefen biçmek doğru mu?

Peki Playstation 3 çıktı diyelim, kaçımızın mali durumu hemen almayı yetecek, kaçımız uzaktan izleyip belki bir chip'in çıkışması için bekleyecek ya da kaçımız eski konsollarını bir kenara atacak? Bence Playstation 3 çıktığında eski konsollar satmaya ve bu konsollara yeni oyunlar üretilmeye devam edecektir. Eski konsollarımız ölü peki, neden hala bir sürü hit oyun kapıda? Örneğin God Of War 2 neden Playstation 3 için değil de 2 için hazırlanıyor? Satmayan bir alete oyun yapacak kadar keriz mi Sony! Gemi batık madem, neden hala bilgisayar için yeni çıkan oyunlar konsollara port ediliyor? Ben bilgisayarında kasan Hitman: Blood Money oyununu son sürat Playstation 2'mde oynayabildiğime göre bu alete ölü diyemem! Konsolların ömrünü ancak oyun yapımcıları belirler, ne zaman es geçirilir ve kaliteli oyuncular boy göstermez olur o zaman biter bir aygit.

Peki sizce eski konsollarımızın ömrü nedir, yani ne kadar süre daha oyun üretimi devam edecektir? Hemen daha yeni bir limana hızla koşup eskiyi aleve verecek kadar gaddar yada yeni nesilleri satmak için eski dostlarımıza girtlaklayacak kadar canlı olabilirler mi oyun yapımcıları?

Bir diğer gariplik de bilgisayar oyunculuğu ölüyor geyiği. Kardeşim tamam, yeni nesil konsollar geliyor

hepimiz heyecanlıyız, hepimiz sarsılıcağız ama bilgisayar oyunculuğu nasıl ölebilir yahu! En azından o konsollarımızda oynayacağımız oyunlar bu bilgisayarlar yardımıyla ortaya çıkıyor, bunu düşünüp de konuşmalı! Bilgisayar dünyası kendini teknolojik açıdan o kadar hızlı geliştirilebiliyor ki bilgisayarların yeni nesil konsollara esdeger grafik kalitesinde çalışabilecek kapasiteye rahatlıkla ulaşabileceğini düşünüyorum.

O yüzden artık şu ölüyor bu bitiyor geyiklerine bir son verset, boşu bosuna kendimizi yemesek olmaz mı? Bu kadar sözün üstüne bir de izninizle soru sormak istiyorum. Normal tüplü televizyonlarımızda Playstation 3 çalışmıyor mı, çalışırsa da çok şey kaybedecek miyiz? Televizyon değiştirmek için şimdilik beklememizde fayda var mıdır? Bize bir rehber hazırlasa artık Tuğbek abi :) Bu yaz sığlığında bizleri yalnız bırakmamak adına canla başla savasın LEVEL askerlerine şimdiden teşekkürlerimi sunuyorum.

Ozan Mavi

Merhabalar Ozan,

Herkeste bir heyecan, herkeste bir merak. PS3 gelecek, Wii gelecek, dünya değişecek sanki. PS2'nin pabucu dama atılacak. Ama söyle olmaz bu işler işte. PS3 çıktıği yıl en fazla 6 milyon adet satış hedefliyor. O kadar pahalı bir alet için o da şüpheli bir rakam. Diğer yanda, PS2 için 110 milyon insan oyun bekliyor. Yani daha en az 2 sene, PS2 için iyi oyuncular çıkmaya devam edecek.

Ama düşüncelerinde atladığın bir nokta var: Çoklu olan bu oyunların "casual-gamer" denilen, akşam evine gelince rahatlamak için yarı saat oynayıp, daha sonra konsolunu kapatacak oyunculara yönelik olacağı. Buna karşın bizim gibi en son Kojima oyununu takip eden, cebindeki paranın büyük kısmını oyun teknolojisine ve oyunculara ayıran "power-gamer" denilen oyuncu ahalisini kesecék PS2 ve Xbox oyunlarının sayısı azalacak. Bu yüzünden evet, henüz PS2 ve Xbox'ı mefta ilan etmek için çok erken. Ama PS3 ve Wii için de heyecanlanmamak elde değil. Bütün oyun dünyasını takip ettiğimiz için biz çok rahat görüyoruz bunu: Bütün camia pusuya yattı aslan gibi bu yeni nesil makinaların ve Windows Vista'nın çıkışını bekliyor.

PC oyunculuğunun öldüğünü düşünenleri ise şöyle kenara ayıralım. Kendileriyle 2007 sonunda Crysis, Supreme Commander, Hellgate London, WoW: Burning Crusade ve Spore gibi her biri 2 milyon adet satma potansiyeli olan oyunlardan sonra tekrar konuşalım. Oyun sektörünü yıllara göre değerlendirencek, bence 2004 PC oyunculuğu için muhteşem bir yıldır (Half Life 2, Doom 3 ve World of Warcraft gibi yıllardır beklenen büyük hitler yüzünden). 2005 ve 2006 vasat geçti sayıları. Ama 2007 bambaşka bir hikaye olacak. Vista, Direct X 10, çift çekirdekli işlemciler ve fizik motorlarının gelişimiyle birlikte PC oyunculuğu bambaşka bir hal alacak 2007'de.

Son soruna gelince, Wii hariç yeni nesil konsol alıyorsan, bir HDTV veya çok iyi bir monitör şart. 360'ı tüplü televizyonda çalıştırırmak, çok iyi bir ekran kartını, 14 inç monitörü olan bir sisteme takmak gibi bir şey günkü. Tuğbek'i yeni nesillere TV ve monitör rehberi hazırlasın diye sıkıştırıyorum ne zamandır, ama inat etti, hazırlamıyor. Lütfen kendisine Tugbek@level.com.tr adresinden kafa atar misiniz? ■

Kafa ayarı

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



BİR LEVEL YAYINIDIR
SAYI-12, AĞUSTOS 2006
00 YTL

BİR ÖZÜR YAZISI

Her ne kadar halim selim bir öğrencilik geçirmiş olsam da, ortaokul-lise zamanlarında ben de her ergen kadar acımasız olabiliyordum. Bir üst sınıfтан Utku adlı bir arkadaşım vardı. Kendisi benden de iri olan cüssesine karşın (inanılmaz ama gerçek) pamuk gibi hassas bir kişiliğe sahipti. Utku'yla aramızdaki sohbetlerin ana maddeyi tabii ki bilgisayarlar ve oyunlarıydı. Benim CPC464'üme karşı, onun gözü gibi baktığı bir Spectrum'u vardı. Birbirimizin evine gidip saatlerce oyun oynardık, annelerimizin "şuna ayırdığımız yarısı kadar derslerinizde vakit ayırsanız!" endişeleri arasında.

Her insan normal bir insan olarak görülmek ister, ama bir sürü garip hıdu vardır gizlidenden gizliye sürdürdüğü. Utku ise bu "eksantrik" yanını gizlemeydi, içi duş birdi sizin anlayacağınız. Okula herkes sirt çantasıyla gelirken, o James Bond çantasıyla gelirdi. Servis otobüsünün çanta bölmesine sıçmayacak kadar büyük bir çanta taşıdı hem de, yarısı dışında kalındı. Soğuk havalarda pencerenin içi buğulanınca camı komple silmek yerine, parmak uçlarıyla iki delik açar, alını cama dayayarak o deliklerden seyrederdi akıp giden okul yolunu.

Artık nasıl bir şeytana uydum isem, günün birinde Utku'nun bu hareketlerinden birisiyle çok kötü bir şekilde alay etmiştim. Hem de tüm servisin önünde. Neden yaptım, niye böyle davrandım bilmiyorum. Muhtemelen "normallere" yaranmak gibi salakça bir düşünce vardı aklımda. Ama yıllardır beraber oyun oynadığımız, gariplikleriyle uğraşan hiç kimseyi takmayan Utku'nun benim sözlerim karşısında gözlerinden iki damla yaş boşlığındı. Görünce ise, dünyam başına yıkıldı. Ve bir daha benimle konuşmadı Utku. Bir sene sonra okulu bitirince, bir daha görmedim. Tek bir yanlış cümle, içimde derin bir iz bıraktı.

İşte sizlerin önünde şimdilik söyleyorum: Biliyorum, o gün büyük bir eşşeklik ettim. Hala da akıllanmadım, hala etmeye devam ediyorum muhtelif eşşeklikler. Ama sen o sözleri hak etmemiştir. Utku, affet beni! ■

icindekiler

LOAD# Sayfa.125

GİRİŞ

Sayfa.126

FOSİL ABİ

Sayfa.127

NEREDE O ESKİ OYUNLAR?

Sayfa.128

ALIŞVERİŞ REHBERİ

Sayfa.129

NAME KÖŞESİ





FOSİL ABI

ZX SPECTRUM 48

CENK TÜRKHAN

Bilgisayar dünyası hiç değişmiyor galiba...Günümüzde PC'ler ile Mac'leri karşılaştırıyoruz, 80'lerde de Commodore 64 ile ZX Spectrum'ları karşılaştırırdık.

Bir süredir Level'cilar tarafından bana verilen bu köşede eski bilgisayarlar, eski oyunlar ve üzeri toz tutmuş bilumum teknoloji hakkında yapışçıyıza. Bu ay günümüzde PC'ler ile Mac'ler arasında yaşanan rekabetin eskiden nasıl yaşanmış olduğuna bir bakış atmak istiyorum. Bizim zamanımızın iki baba bilgisayarı, Commodore 64 ile ZX Spectrum 48 arasında günümüzün PC - Mac çatışmasına çok benzer bir rekabet yaşanıyordu. 80'lerde yaz tatilinde karneyi babasının gözünün önüne dayayıp "bilgisayar istiyorum" diyenlerin düşük maliyetlerden dolayı karşılaşabilecekleri iki seçenek bulunuyordu: Birincisi, benim ilk göz ağrım Commodore 64, ikincisi ise gererek kullanım kolaylığı gereksiz de albenili görünümü itibarı ile ZX Spectrum 48 idi. Elbette bir de Amstrad bilgisayarlar vardı, ancak o zamanın Ferrari'si gibi bir şey olduklarından dolayı onların yanına çok fazla yaklaşamazdık. Birkaç tane zengin arkadaşımızda vardı sadecce (zengin değildim, ama karnem çok iyidi :) - Sinan).

ZX Spectrum ile karşılaşma olasılığımız ise daha yükseltti, zira fiyatı daha düşüktü ve o zamanın acar bilgisayacı dükkanlarından birine giren bir baba bilgisayarcının elinde ne varsa onu almak zorunda olduğundan o evde ZX Spectrum da olabildi. Bir ZX Spectrum ve bir Commodore 64 karşı karşıya geldiğinde hemen karşılıklı bir yarış başlırdı. O zamanlar şimdî olduğu gibi yer gök bilgisayar dergisi olmadığı için herkes kulaktan dolma bilgileri ile kendî bilgisayarı canıperane savunurdu ve bu tartışmalar genelde küsmeler, evi terk etmeler gibi ciddî sonuçlara varabilirdi. Eğer bu tür bir problem çıkmaz ise de, herhangi bir oyuncunun başına çöküp hava kararana kadar oynamak da mümkünüldü elbette.

ZX Spectrum, Sinclair firmasının kişisel bilgisayar kavramı ortaya ilk çıktığında hem düşük maliyetli hem de her işi görebilecek bir bilgisayar üretme hedefinin şahıksası olarak görülebilir. ZX Spectrum bilgisayarların ortaya çıkışmasına ön ayak olan ZX80 ve ZX81 modellerinden sonra çok büyük bir teknolojik atlama olarak kabul edilen bu bilgisayarı (sanırı o aralar Sinclair'ı uzayilar ziyaret etmiş olsa gerek) kompakt yapısından ve üzerinde bir ton simge olan lastik tuşlarından tanıyabilirsiniz. Aynen günümüz PC ve Mac'leri arasında olduğu gibi, ZX Spectrum'lar da Commodore 64'lere göre daha düşük performanslı donanımlar kullanıyordu amma velakin gerek kullanıcı arabirimini ve gereksiz de pratik kullanım seçenekleri ile gönülere fethetmeyordu. Örneğin geçtiğimiz aylardan burada deyindim

Sinclair ZX Spectrum



"kafa ayarı" problemi ZX Spectrum'larda her nedense hiç yaşanmadı. Üstelik ZX Spectrum'lar özel kasetçalarlara da sahip değildi. Doğru düzgün ses çıkışları olan herhangi bir teybi bir ZX Spectrum'a bağlamak ve veri depolama arabirimini olarak kullanılmak mümkünüldü. ZX Spectrum için program hazırlayan firmaların programcılardan daha iyi olmasından midir nedir, ZX Spectrum oyularını oynamak daha zevkli gibiydi (ki okullardaki C64 vs Spectrum kavgalarının ham maddesini bu konu oluştururdu). Üstüne üstlük ekran görüntüleri de başlarında Commodore 64'lere göre çok daha iyidi. Commodore 64 programcılardan yeteneklerini iletmesi ile bu ibre daha sonra her ne kadar Commodore 64 tarafına kaymış olsa da, bazı klasik ZX Spectrum oyuları hala değişik isimlerde PC ve konsol dünyasında yaşıyorlar, garip ama gerçek. Temeli sağlamış demek ki...

ZX Spectrum ile BASIC programlama dilini kullanarak minik programcıklar hazırlamak oldukça kolaydı. Program yazma modunda çalışırken uygun tuşlara bastığınızda tuşun üzerinde yazan ilgili komut otomatik olarak ekrana yazılırdu. Bizim gibi Commodore 64 ile program yazarken sayfalarda komutu tek tek elle yazan hamallar bu bilgisayarı çok kıskandırdı. Ekranı kullanmak, ekranı bir şeyler yazdırıp çizdirmek ve renkleri kullanmak da çok kolaydı, bu yüzden kıskançlığımız bir kat daha arttırdı. Yurtdışında ZX Spectrum'un en çok kullanıldığı alan eğitim programları imiş, hatta kompakt yapısından dolayı hala bazı okullarda, kütüphanelerde kullanılmıştır. Bizde böyle şeyler yoktu. Maze Mania, Maniac Mansion filan gibi oyuları oynamaktan eğitim programı ile uğraşacak zaman mı vardı Allah aşkına? Çift kasetçalarlı teybi olanlar birbirinden oyun kopyalıyordu, kafa ayarı çok büyük problem çıkartmadığı için bu oyuları kopyalayıp dağıtmak pek de kolaydı laf aramızda.

Buna ek olarak bu bilgisayarın genişleme seçenekleri de oldukça fazlaydı. Birkaç Almanca arkadaşımız yurtdışında tam pa-

TARAFSIZ BİR KARŞILAŞTIRMA - ZX Spectrum ve Commodore 64 karşı karşıya.

Karşılaştırma konusu	Commodore 64	ZX Spectrum
Fiyat	Daha pahalı	Daha ucuz
İşlemci gücü	6502 işlemci - 1.0MHz	Z80 işlemci - 3.5MHz
Ekran görüntüsü, grafikler	Sprite kullanımı sayesinde daha esnek ve daha güzel grafikler, 320x200 çözünürlük, 16 renk.	Simri grafik kullanımından ve grafik arabiriminin yapısından dolayı oyunlarda çok sorun yaşanındı, 256x192 çözünürlük, 16 renk.
Ses	Beep komutları, sınırlı ses seçenekleri	O zamana göre harika sesler elde etmenize imkan veren SID ses yongası
Oyunlar	Karşılaştırmak çok zor, iki bilgisayar için de zamanumsa göre harika oyular üretildi	Ama Commodore 64 oyuları sayı olarak çok daha fazlaydı bizim memlekette
BASIC Programlama	Simri komut seti, POKE ve PEEK komutlarını kullanmak için adresler ezberleme zorunluluğu, eğer makine kodu bilmiyorsanız doğru dürüst bir şeyler yapabilmeniz oldukça zordu.	Pratik ve kolay programcılık seçenekleri. Temel programcıklar yazmak ZX Spectrum ile çok kolaydı.
Klavye - ergonomi	Commodore 64 tam boyut klikli klavyesi ile çok daha rahat bir kullanım ortamı sunuyordu.	Plastik tuşlar ve kompakt yapısı nedeni ile pek kolay değildi.

KAZANAN: Yok işte kazanan mazanan, ikisi de muhteşem makinalardı. Babamıza aldrıra kadar canımız çıktı. 20 yıllık külü alevlendirmenin ne alemi var şimdi?



ket ZX Spectrum getirmītī de şaşırıp kalmıştık. Her şeyden önce bir yazıcı vardi. Yazıcı ne demek, siz biliyor musunuz? O aralar biz kağıda baskı yapan araçlardan sadece daktilyo biliyorduk, onu da devlet dairelerinde görünüyorduk. Hele hele, bazı arkadaşlarda modem vardı, Türkiye'de herhangi bir işe yaramasa da aramızda "bak işte bununla başka bilgisayarlara bağlanıyor, sen buraldayken adam İzmir'den yazıyo, senin ekranında görünüyor" gibi bilmiş bilmiş konuşuyorduk. Şaşırmanın öyle, bizim bu muhabbeti yaptığımız sırıldarda memleketin dört bir yanının Internet ile çevrilmesine daha temiz bir onbeş yıl vardi.

Uzun sözün kısası, gerek Commodore 64, gerekse de ZX Spectrum bizim zamanımızda bilgisayar ile ilgilenen kullanıcıların hayatımı dipten derinden değiştiren çok iyi iki tarihi eseridir. Hangisi daha iyidir diye tartışmak yersizdir, ikisi de tarihteki görevini çok iyi bir şekilde yerine getirmītir (Sinan ne derse desin, ben hala Commodore 64'ümü çok seviyorum) (bir şey demiyorum yahu! – Sinan). Eğer ZX Spectrum fanısanız ve bilgisayarınızın her şeyden iyi olduğunu düşünüyorsanız http://wayoftheroden.com/guests/bob_spectrum.htm adresine bir göz atın, sitede ZX Spectrum ile Commodore 64 karşılaşması yer alıyor, sanrısunuz ki ZX Spectrum olmasa uzaya gidemeyecektik :)

Sözlerime burada son verirken bir web adresi daha sunuyum, <http://www.worldofspectrum.org> şeklinde. Internet üzerinde ZX Spectrum ile ilgili bir ton kaynağı bu siteden erişebilir ve eğer bu konuda bir nostalji ihtiyacınız varsa bu siteden bu isteğinizin karşılayabilirsiniz netekim...

Not: Tam teşekkülǖ çalışan bir ZX Spectrum'unuz varsa ve satmak istiyorsanız bana cenk@cenktarhan.com adresinden ulaşım lütfen, eski bilgisayar arşivimde eksik bir makinendir, emin ellerde olacağından emin olabilirsiniz, gözüm gibi bakacağım. Vallahi... ■

NEREDE O ESKI Titan Quest vs. Diablo 2

Yeni bir Hack'nSlash oyununun Diablo 2 karşılaştırılması kaçınılmazdır. Yeni çıkan bu türde oyular, 6 yıl öncesinin bu muhteşem oyununun tüm kuralları taklit ettikçe de karşılaşılacaklar

tan kurtulamayacaklar. Yaşılı kurt Diablo, yeni teknolojinin tüm nimetleriyle donanmış Titan Quest karşısında ne kadar tutunabiliyor?

Herkes kola yapıyor ama hiçbir tam anlamıyla Coca-Cola'nın tadını vermiyor. Diablo'nun gizli formülü de böyle birşey. Sacred, Dungeon Siege ve daha niceleri Diablo formülünü asla tam olarak tutturmadı. Çeşitlilik, eşyalar ve bağımlılık yapma konusunda ise hala üstüne



LEVELDVD'DE

Özleyenler için, Diablo 2'nin klasikleşmiş Barbarian demosunu LevelDVD'de bulabilirsiniz.

ZX SPECTRUM'UN EN İYİ 10 OYNU

THE GREAT ESCAPE (1986 – Arcade Adventure)

Adı üstünde, bir esir kampından kaçmanız gerekītī. Ama bunu nasıl yapacağınız tamamen size bağlıydı. Zaman, gerçek zamanda akardı. Dikkat çekmemek için yapmanız gereken rutin işler vardı (spor saat, yemek saat, gece içtimasına katılmak gibi). Ama her günü boş zamanınızda adım adım, yavaş yavaş amacınıza ulaşmanıza yardımcı olacak eşyalan biriktirir, gardıyanlara rüşvet verir, geceleri odanızdan çıktıığınızda stresten gerilīdiriniz... MGS, Splinter Cell ve Commandos gibi oyunların gerçek ilham kaynağının, zamanının çok ötesinde bir oyundu The Great Escape ve bugün bile zevkle oynamır.

TREASURE ISLAND DIZZY (1988 – Arcade Adventure)

Bu yumurta kafalı... yumurta, günümüzün e eşya bulup kullanarak bilmede çözüldüğünüz tüm oyunların (point and click adventure'lar dahil) atasıdır. Platform oyunları ile bulmacaları birleştiren oynaması o kadar rahattır ki, o zamanın insanı delirten zorluktaki oyunları arasında bulunmaz bir evedherdir Dizzy.

JET SET WILLY (1984 – Platform)

Platform türünü ilk başlatan oyundur. Odaları belli bir sırayla geçmek zorunda olmamak, o zaman için devrimsel bir özelliktir. Yalnız oyun o kadar eski ki, ZX ekran görüntüsünü bulamadım. Buradaki MSX versiyonundan.

TARGET RENEGADE (1988 – Dövüş)

Bazlarına göre ilk Renegade'den bile daha iyiymīdi Target Renegade (uçan tekmeyle motosikletlileri indiriyorduk). Mr. Big kız arkadaşınızı kaçırılmıştı ve kardeşimizle birlikte peşine düşmüştük. İki kişi oynamak çok zevkliydi, özellikle kasılıt olarak kendi arkadaşımıza dalınca :)

ROBOCOP (1990 – Aksiyon)

Ocean'ın sonradan çıkarttığı tüm film oyunları gibi, Robocop da çok kaliteliydi. Birçok farklı oyun türüni içeriyecekti. Oyunun çoğu sağa doğru ilerlemeli aksiyon türü olsa da, arada bulmaca çözüldüğünüz ve hatta (sıkı durun) FPS bakış açısıyla kafasına silah dayanmış bir rehineyi kurtardığınız bölümler bile vardı!

THE SENTINEL (1987 – Bulmaca)

TURBO ESPRIT (1986 – Yarış/Aksiyon)

LITTLE COMPUTER PEOPLE (1985 – Yaşam simülasyonu)

BRUCE LEE (1984 – Dövüş/Platform)

ENDURO RACER (1987 – Yarış)

ODYUNLAR?

yok. Titan Quest de güzel tasarlanmış zindan ve şehirlerinin bedelini, rastgele harita oluşturamamasıyla ödüyor. Eşya ve yeteneğin ağaçları konusunda bariz bir eksiği olmasa da, Diablo'ya göre üstünlüğü de yok. Ama yeteneklere verilen puanların geri alınabilmesi, oyun sırasında sıkıldığını Skill'eri yenileriyle değiştirme olağlığı verdiğinde güzel düşünülmüş bir özellik.

Grafiksels olarak, Titan Quest'in üstünlüğü tartışılmaz. Işıklandırmalar, karakterlerin hareketleri falan sizi oyuna ilk görüşte isındırıyor. Fizik motorunun eğlenceli bir şekilde kullanılmış olması TQ'yu oynatıyor.

Teknik olarak Titan Quest üstün çıkışa, aksiyon RYO'nun özündeki oynanabilirlik ve eşya ağızlığlığı konusunda Diablo 2'nin eline su dökemiyor. Üstüne bir de Diablo 2'nin muhteşem hikayesini, harika müziklerini ve online oynamış eklerseniz, Diablo 2'nin bir 6 sene daha sevilecek oynamacağını anlaysınız. Bir kez daha oyunları muhteşem yapanın teknik özellikleri değil, ruhu olduğunu görmüş oluyoruz. ■



ALIŞVERİŞ REHBERİ



Boşuna inkar etmeyin, bizim de başımıza geldi. C64'ünüzü veya SNES'inizi, yeni bir PC, Playstation alıncaya satmıştık. Ama şimdi eski oyunlara yeniden merak duymaya başladınız ve o vefakar aleti, pamuklara sarıp annenizin dolabının en ücra köşesine kaldırmadığınız için kafanızı duvara vuruyorsunuz.

Evet, hemen her türlü eski bilgisayar ve konsolun mutlaka bir emulatörü var. Ama emulasyon, gerçek alete sahip olmak gibi değildir. WASD tuşlarıyla Commando oynamak, Quickshot joystickin çiturtusının verdiği hissi asla veremez. Ayrıca, 20 yıllık emektar elektronik devrelerin o güzelim kokusunu hiçbir PC emule edemez.

O zaman ne yapacaksınız? Aradığınız makineye sahip olan ve satmak isteyen birisiyle tanışmanın en kolay yolu, elinizin altında. Şimdi internete olan tüm güveninizi kuşanıp, açık artırmacı sitelerini gezmeye başlamalısınız.

Tabii bazi açık gözler, emektar makinelara olan merakı sömürmek için fahiş fiyatlar çekecektir. Ama sizler için hazırladığımız bu satın alma rehberi, internette iyi durumda kullanılan konsolların ne kadar ettiğini gösterecek. Böylece eski kasa bir Commodore 64 için 250 milyon isteyen açık gözlerle pazarlığa oturabilirsiniz.

Unutmayın ki aşağıdaki fiyatlar, sistemlerin çiplak fiyatlarından. Monitör, joystick ve oyunlar gibi ekstralar bu araştırmadaki fiyatlara dahil değil. Ve bir makine ne kadar eski ve ne kadar iyi durumdaysa, fiyatı da o kadar yüksek olacaktır. Yani 10 liraya Neo-Geo satan birisine şüphesle yaklaşmalısınız.

Gittigidiyor.com ve Ebay gibi açık artırmacı sitelerinde bu tarz bir alışverişe girecekseniz, ürün resmine güvenmeyin ve satın aldığınız paketin içinde ne olduğunu tam olarak öğrenin. Satıcının yazdığı açıklamayı okuyun, gereklirse çekinmeden mesaj atın ve merak ettiklerinizi sorun. Unutmayın, müsteri sizsiniz ve her zaman haklısunuz. ■



AMSTRAD

Amstrad CPC 464	30-60 YTL
Amstrad CPC 6128	60-75 YTL

ATARİ

Atari VCS 2600	90-100 YTL
Atari ST	100-120 YTL
Atari Lynx	40-45 YTL
Atari Jaguar	60-90 YTL

COMMODORE

Commodore Vic 20	35-50 YTL
Commodore 64	40-60 YTL

AMIGA

Amiga 500	50-100 YTL
Amiga 600	50-100 YTL
Amiga 1200	70-120 YTL
Amiga 4000	100-150 YTL
CD32	70-100 YTL

NINTENDO

Game & Watch	30-200 YTL (modele göre değişiyor)
NES	30-50 YTL
Gameboy	20-30 YTL
Gameboy Color	30-40 YTL
Super NES	50-100 YTL
Nintendo 64	50-75 YTL

SEGA

Master System	50-70 YTL
Mega Drive	50-75 YTL
Game Gear	10-40 YTL
Sega Saturn	50-100 YTL (modele göre değişiyor)
Dreamcast	50-110 YTL

SINCLAIR

ZX Spectrum 48K	90-120 YTL
ZX Spectrum 128K	70-100 YTL

SNK

Neo-Geo Arcade System	150-200 YTL
Neo-Geo AES Home System	300-450 YTL (evet, bizce de yuh!)
Neo-Geo Pocket Color	70-130 YTL



MAME Köşesi

SHOOT EM'UP'LAR

Düşündük, taşındık ve emülatör dünyasının en çok talep gören ve en çok destekçi olan MAME için ufak bir köşe hazırlamaya karar verdik. Bu sayımızda MAME'de mutlaka oynamanız gereken birkaç Shoot'em Up oyunundan söz edeceğiz. Oyunları verdığımız adresten temin edebilirsiniz. İndireceğiniz dosyayı, MAME emülatörünün ROMS dosyası altına RAR'lı bir biçimde atmanız yeterli olacaktır.

GRADIUS III

Konami'nin ilk klasik oyunlarından



Yapım: Konami
Yıl: 1989
Gradius bana hep Contra'nın uçaaklı versiyonu gibi gelmişmiştir. Bundan sonra Contra daha erken çıkmıştır diye anlamayın. Gradius 80'lerin ortasında çıkmış ve Konami ilk kez bu dönemde bilim kurgusal

bölümlerinin yaratıklarca istila edilmesi takiptini denemeye başlamıştır. Daha sonra (1987'de) Contra sahneye çıkmış ve assolist olmuştur. Neyse, şu ana kadar çıkmış olan Gradius oyunlarından kuşkusuz en iyi olan üçüncü oyundur (oyun PS2 ve PSP'ye yeniden yapıldı). Bunun ilk nedeni, önemli olan artık düşmanlardan kaçabilme değil, onları vurabilmek olmuştur. Eğer bir şerit düşmanı vurabilesen, bir Power-Up sahibi olurduk. Bu Power-Up'lar da, ekranın altındaki bulunan altı özelliğini aktif hale sokardı. Dikkat edilmesi gereken noktasya, örneğin üçüncü seçenek Double'a sahip olmak için hiç birini kullanmadan üç Power-Up toplamamızın gerekmESİDİ. Eğer son iki güç barını meral ediyorsanız söyleyeyim, "?" olan Shield, yani kalkan, "!" olan da Mega Crush (ekrandaki herkesi öldürür).

Oyunun en göze çarpan özelliği, gerçekten zor oluşuydu. Neyse ki size vereceğimiz linkteki ROM'da oyunun hileleri de aktif halde. Oyun içindeyken TAB'a, sonra da Cheats'e gelin, dilediğinizi seçin.

Adres: <http://www.romnation.net/srv/roms/23089/mame/Gradius-II-I-Japan.html>

AERO FIGHTERS 3



Ölüm göklerdedir
Yapımcı: SNK/ Neo Geo
Yıl: 1995
Bir diğer adı Sonic Wings 3'tür bu oyunun. Eğer bu oyunu oyun salonlarında tanımadanızsanız, buna üzülmeyebilirsiniz çünkü şu anki halinizden daha da fakir duruma düşmüş ve salon sahi-

bini zengin etmiş olabilirsiniz. Oyun gerçekten zordu. Hani Shoot'em Up'ların bazlarında böyle ekran bir anda jelibol sekerlere döner ya, hah işte bu oyun onlardan biri. Bir anda her bir açıdan kurşun gelir ve kaçmak için sıfır derece göze ihtiyacınız olurdu. Neyse ki emülatörle o kadar zor olmuyor. AF 3'ün en güzel yanlarından biri 10 kadar farklı karaktere ve uçağa sahip olmasıydı. Bir Japon'un kullandığı A6M Zero-Sen uçaktan tutun, Sovyet I-16'ya kadar değişik tarzda seçeneğimiz vardı. Tabii ki oyun 1995'te çıktıığı için rakiplerinden biraz daha güzeldi ama müzikler tam tersiydi. Aşağıdaki adresten oyunu indirip aksiyona siz de ortak olabilirsiniz (kulak tıkaçları bizden).

Adres: <http://www.romnation.net/srv/roms/25212/mame/Aero-Fighters-3-Sonic-Wings-3.html>

1942

Geri sayıma 1942'de başladık

Yapımcı: Capcom

Yıl: 1984

"Son 32 bölüm" diye damardan girerdi bu Capcom klasiği. Belki grafikleri o kadar iyi değildi ama uçağı elle-rimin arasında hissetirmeyi çok iyi başarıyordu. Diğer oyunlarda olan, ekran dolunca bomba at, ekran te-



mizlensin olayı bu oyunda yoktu. Onun yerine gökyüzüne doğru süzülüyor ve takla atıp kurşunlardan kaçıyorlardı. En başta alışması zor olsa da, ashında bombardan daha kullanmışlığı, sadece sağlam refleks gerektiriyor. 2. Dünya Savaşı temalı oyunlardan bıkmış olabilirsiniz ama şu ana kadar 1942 oynamadıysanız, geç kalmış sayılmasınız.

Adres: <http://www.romnation.net/srv/roms/21656/mame/1942-set-1.html>

PULSTAR

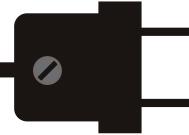
Biraz tü boyut, biraz anime, tek bir uçak

Yapımcı: AICON

Yıl: 1995

Pulstar'ın bu sayfaya girmesinin tek nedeni var: Anime ve shooter mantığını aynı potada eritmİŞ olması. Oyunu diğer shooter'lardan ayıran fazla bir şey yok. Klasik bir "tuşa basılı tut, daha güçlü vur" ve "ne kadar çok yaşarsan o kadar güçlü silahlarla karşılaşarsın, ama ölürsen hepsini kaybedersin, ayyayı yedin, bittin oğlum sen!" sistemi kullanılmıştı. Kendinizi ekranın başında bir sağa bir sola hareket ederken bulabiliyorsunuz. Özellikle boss'lardaki detay bünyeliyici. Karşımızda kümil kümil bir kurtçuk ve siz tuşa kirarcasına basıyorsunuz.

Adres: <http://www.romnation.net/srv/download/rom/24556/mame/Pulstar.html>





GELECEK SAYIDA...