



YILIN EN BOMBA OYUNLARI BU SAYIDA!



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

119

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL

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

VİYANA KAPILARINDAN
ÇOK DAHA ÖTESİNİ ZORLAYACAKSINIZ

MEDIEVAL TOTAL WAR

DOSYA KONUSU
ROL YAPMA OYUNLARININ
YENİDEN DOĞUŞU

STRATEJİ USTASI
FINAL FANTASY XII
NEVERWINTER
NIGHTS 2

PLAYSTATION 3
VE WII ÇIKTI!

CALL OF DUTY 3





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

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

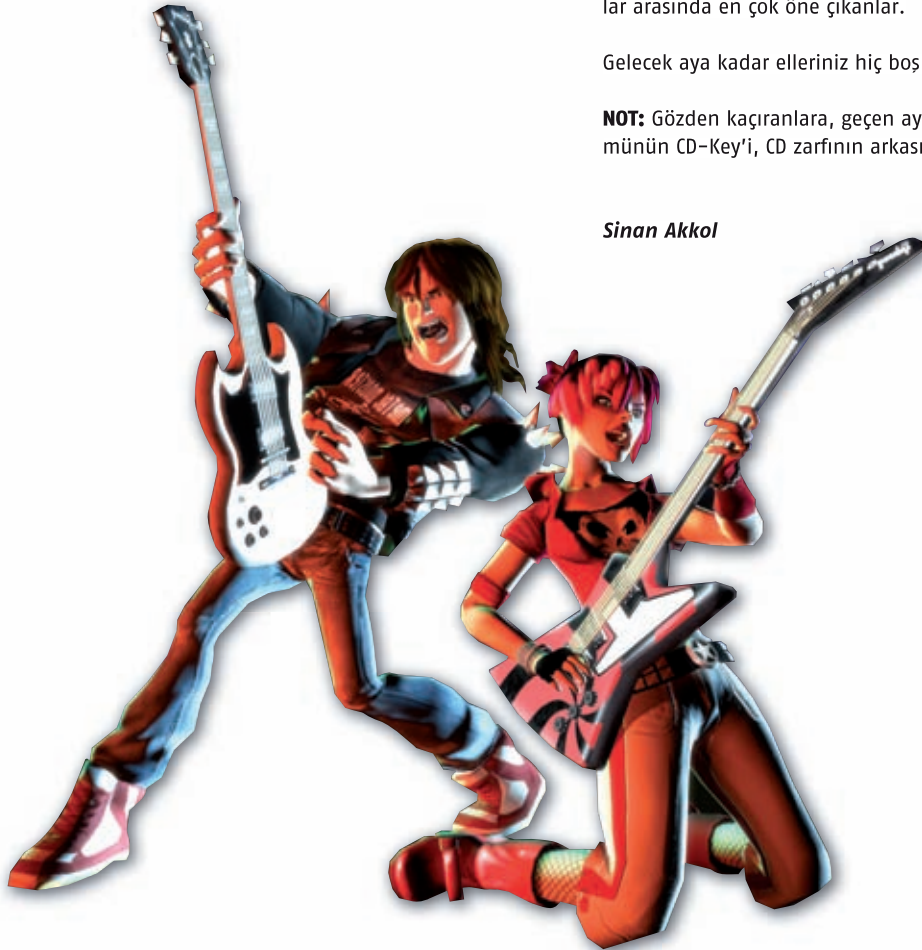
Bu sayıda, oyunların bu göz ardı edilmiş gücüne, müziklere ve seslere değinen bir dosya hazırlayalım istedik. Serpil'in yazısını severek okuyacağınıza inanıyorum.

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

Gelecek aya kadar elleriniz hiç boş kalmayacak.

NOT: Gözden kaçırarlara, geçen ay verdiğimiz Guild Wars deneme sürümünün CD-Key'i, CD zarfının arkasında yazılıydı.

Sinan Akkol



KEŞİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

İLK BAKIŞ

TATİL KÖYÜNDE YENİ ARKADAŞLIKLAR, SICAK DOSTLUKLAR



■ İki kişilik bazuka timlerini de artık yönetebiliyorsunuz.

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

Serinin üçüncü oyunu olan Brothers

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



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

KUTLULUKLAR!

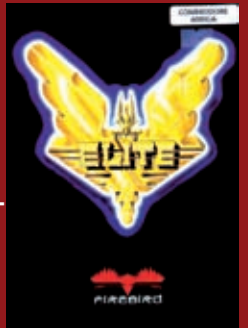
Bir yılın bitip yenisinin başlaması ve bunun da daima 31 Aralık gecesine tesadüf etmesi tümüyle sanal bir şey. Ben hiçbir 31 Aralık gecesinde bir şeyi tamamlamış, yeni bir şeye başlamış hissetmedim ama mesela bazı 28 Mayıs'lar, 19 Şubat'lar, 30 Haziran'lar vardır ki değil yılı, asrı bile kapatacak kadar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

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

ELITE 4, NİHAYET!

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

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



■ "Red" lakaplı Çavuş Hartsock birliğin en duygusal elemanı. İkinci oyunda sol yüzük parmağını kaybetmişti.



UNREAL ENGINE 3

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

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

ASKERLER ÖLÜM MAKİNESİ DEĞİLDİR

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

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

Tarihte gerçekten yaşanan bir olayı canlandırdığınızdan elbette önceden hazırlanmış sahneler

■ Vücudunuzun tüm hareketlerini detaylı bir şekilde görüyorsunuz.



olacak. Yani nerede köprüünün basılacağını, ne zaman tankların sizi saracağını bileceksiniz. GearBox'ın bunun aksine bir iddiası yok. Lakin bu saldırıların hiçbiri aynı olmayacak. Yapay zekâ sayesinde önceden hazırlanmış sahnelerde bile kendi arasında farklılık gösterecek, normal çatışmalarda ise gözünüze ve kulağınızı dört açmalısınız. Düşmanın şakası yok çünkü. Çoğu zaman çaktırmadan ve sessizce etrafınızı saracaklar.

Ama korkmanıza gerek yok, zira aynı şeyi siz de yapabileceksiniz. İster sessiz, ister bağırarak düşmana girişebileceksiniz. Oyunda kullanabileceğiniz birçok duruş var. Elinizdeki asker sayısı sınırlı ve görevinizi fark ettirmeden bitirmek istiyorsanız elbette sessiz sedasız, sabırla adım adım düşmana yaklaşabileceksiniz. "Yok arkadaş, ben öyle iki saat uğraşamam" diyor sanız da meydana çıkıp herkese sıkabilirsiniz, tercih meselesi tabii ki.

Oyunun çok oyunculu modu-

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

PC'DE II. DÜNYA SAVAŞI KRALI OLABİLİR Mİ?

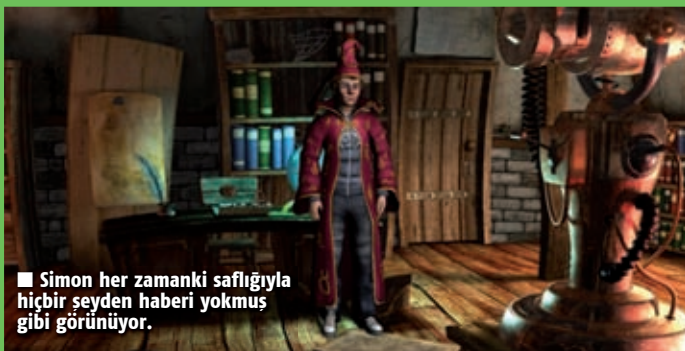
Unreal 3 motoru sayesinde görsel olarak rakiplerinden kolayca sıyrılacak olan Brothers in Arms: Hell's Highway, gerek oynanışı gerekse arkasındaki fikir ile çok iyi bir oyun olacağı benziyor. Özellikle Call of Duty 3'ün PC'ye çıkmaması ile PC'de II. Dünya Savaşı tahti boşalmışken, BiA3'ün adaylığı şimdiden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

-Berkant Akarcan

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

SIMON THE SORCERER 4

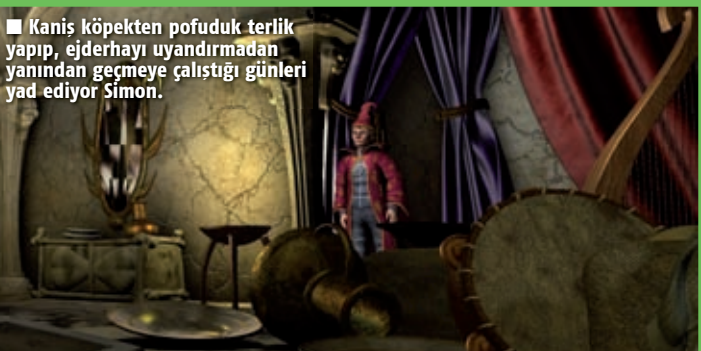
► Oyunun yapımını sürpriz bir şekilde üstlenen ve hiç adventure tecrübesi olmayan Alman Silver Style'a, Simon'un esas yaratıcıları olan Mike ve Simon Woodroffe'un da katılması önemli bir gelişme. Mike oyundaki bulmacaları hazırlarken Simon da diyalogların geliştirilmesi işinden sorumlu. Ayrıca oyunun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



■ Simon her zamanki saflığıyla hiçbir şeyden haberi yokmuş gibi görünüyor.

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

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



■ Kanış köpekten pofuduk terlik yapıp, ejderhayı uyandırmadan yanından geçmeye çalıştığı günleri ya da ediyor Simon.

CoD'DAN TAZE DEDİKODULAR

Call of Duty serisinin ikiye bölüneceği söylentisi aylarca ortalıkta dolaştıktan sonra Treyarch tarafından konsollar için tasarlanan CoD 3'ün ortaya çıkması ve bu arada Infinity Ward'un bir başka CoD için çalışmaya devam etmesiyle bu dedikodunun sağlanması yapılmış oldu. Sıradaki "doğru lanmamış haberler" ise dördüncü oyunla ilgili. Modern Warfare adıyla yayınlanacak olan sıradaki CoD, II. Dünya Savaşı cephelelerini bırakıp bugüne ve "terörle mücadele" konusuna el atıyor. Çok merak edilen bir başka konuda da haber getirdi kuşlar. Buna göre, Modern Warfare, CoD3'ten farklı olarak sadece konsollara değil, PC'ye de konuk olacak.

AHLAKSIZ TEKLİF!

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



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

VOGEL BURDA'DA GÖREV TESLİMİ

Şirketimiz VogelBurda Medya ve Yayımcılık'ın 7 yılı aşkın süredir genel müdürlüğünü yürüten W. Hermann Paul, görevi yardımcı Gökhan Sungurtekin'e devretti.



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

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

GRAY MATTER

ORTAÇAĞ SIRLARINDAN ZİHNİN YARATTIĞI BULMACALARA GEÇİŞ



■ Jane Jensen'in tarzı kendini belli ediyor

➤➤ Zamana ait sırlar ancak zamanla çözülebilirler. Kastedilen şey, geçmişin mi yoksa geleceğin mi sırrıdır bilmiyorum ama biriyle yetinmeyip ikisini birden çözmeye kalkarsanız, zamanın herhangi bir yardımını göreceğinizi sanmam. Allak bullak, kördüğüm bir akılla ortada kalabilirsiniz...

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

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

Madem ısrar ediyorsunuz... Devam edelim. Sonradan oyuna yayıncı olarak DTP Entertainment ve de geliştirici olarak Tonuzaba Entertainment (Macaristan) sahip çıktı ve Gray Matter'ın yapımı sessiz sedasız başladı. Saydığımız isimlerin kulağa aşına gelmemesi biraz terdih edici. Konusu harika olsa da, kötü görünen ya da oynanışıyla eziyet eden bir oyun hepimiz için ciddi bir hayal kırıklığı olur ama maalesef şimdiden aksi yönde bir garanti veremiyoruz.

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

sırlarını çözmek derdinde ve bu sırların Dread Hill'le ve Styles'ın ölmüş karısıyla sıkı bir bağı olma ihtimali çok kuvvetli. Özünde bir maceraperest olan Samantha ise kısa sürede asistanlıktan deli profesörün bozduklarını düzeltme görevine terfi ediyor (yoksa zaten "asistan"ın görev tanımı bu mudur?) ve her şeyin aydınlanmasında kilit bir rol üstleniyor. Oyunun doğrusal ilerlememesi için ilginç bir yöntemle başvurulmuş.

Bölümler halinde ilerleyen hikâyede her bölümün başında, bölüm boyunca yapmanız gerekenleri öğreniyor ve kurguyu kendiniz oluşturuyorsunuz. Ama tabii bazı olaylar halka halka birbirine bağlı ve birini halletmeden diğerine geçemiyorsunuz.

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

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

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

-Serpil Ulutürk

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



LEVEL 119 KEŞİF BİRLİĞİ

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

YAPAY ZEKA

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

JOHN ROMERO



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

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



Phantom, adı gibi bir hayaletle dönüştü.

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

DUKE NUKEM FOREVER

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

PHANTOM

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

ÇIKIŞ TARİHLERİ

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

YARIŞ SÜRÜYOR

WoW SİTENİZ HAZIR MI?



Kendi sitenizin kâhyası olun

Geçen ay AzbuZ.com ve Level'in başlattığı "En güzel WoW Fan Sitesi" yarışmasının duyurusunu yapmıştık. Ve belirtmiştik; yarışmanın ilk ayağı Burning Crusade ek paketinin açıklanan çıkış tarihine dek sürecekti. Ancak paketin çıkış tarihi 16 Ocak'a ertelenince yarışmaya son katılım tarihi de biraz ileriye kaymış oldu. "Geç kaldım, atık hayatta yetiştiremem" diye üzülenlere iyi haber; 15 Ocak 2007'ye kadar vaktiniz var artık. Ama çok da oyalanmayın çünkü şimdiden katılım sayısı 1000'e ulaştı...

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

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

<http://wowanddotaallstars.azbuZ.com>

<http://wowfansworld.azbuZ.com>

<http://wowita.azbuZ.com>

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

adreslerindeki sayfalar şimdilik yarışmayı önde götürüyor. Ama belirtmekte fayda var; 15 Ocak'a dek, kaydettirdiğiniz sitenizde her türlü değişikliği yapabilirsiniz, doğru hamlelerle öne geçebilirsiniz. Büyük günde görüşene dek, tüm katılımcılara iyi eğlenceler ve başarılar diliyoruz. Yarışmayla ilgili güncel haber ve bilgilere www.azbuZ.com/wow/news.htm adresinden ulaşabilirsiniz. ■

OYUN SEKTÖRÜNDEN

EMPIRE

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

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

PS3'ÜMÜ SEVİYORUM, PARÇALIYORUM

Büyük bir elektronik marketin önünde, çıktığı ilk günden PS3 satın almak için daha gün aydınlanmadan sıraya girmiş yüzlerce insan... Aralarından biri sıra kendine geldiğinde arkadaşlar arasında biriktirdiği zorla denkleştirdikleri parayı kasiyere veriyor ve PS3'üne kavuşuyor. Sonra saatlerdir sırada bekleyen diğer insanların gözleri önünde bir balyoz çıkartıp aleti paramparça ediyor (bu arada PS3 dayanıklı çıkıyor, epey direniyor).

PSP piyasaya çıktığında da aynen bunun gibi bir sahne yaşanmıştı, o yüzden fikir çok da orijinal değil ama sırada bekleyenler için hâlâ çok acı verici olduğu bir gerçek. Zaten cihazı parçalayan kafadarların amacı da bu. Bir süredir smashmysps3.com sitesinden duyurusu yapılan ve adım adım anlatılan eylem, 17 Kasım'da gerçekleştirildi ve bir sürü insanı fena halde kızdırdı. Bu tüketim telaşını sağma ve sinir bozucu bulanlar içinse inen her balyoz darbesi yüreğe serpilen serin sular gibiydi. Videoyu <http://tinyurl.com/ya4zfo> adresinden izleyebilirsiniz. ■



YÜKLENİYOR...

2006'nın son oyunları bunlar, yetişen alıyor!



PC

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
ARALIK '06		
1 Aralık	Tom Clancy's R6: Vegas	Taktik
5 Aralık	Star Trek: Legacy	Aksiyon
8 Aralık	Rayman: Raving Rabbids	Aksiyon
15 Aralık	IL2-Sturmovik: 1946	Simülasyon
OCAK '07		
16 Ocak	WoW: The Burning Crusade	Devasa Online
23 Ocak	Limbo of the Lost	Adventure
26 Ocak	Sabotage	FPS
26 Ocak	Charlotte's Web	Aksiyon

ŞUBAT '07

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



PLAYSTATION 2

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

OCAK '07

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

ŞUBAT '07

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



NINTENDO Wii

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

KARNE GÜNÜ

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

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

mesela henüz PS3'ü görememiş bizler için onun notu bir şey ifade etmiyor. Ama herkesin "hangi konsol, hangi oyun, ne yapmak lazım" diye paniklediği bugünlerde, bu analiz de karar vermekte küçük de olsa bir katkısı olabilir. Yine de bize GameDaily sınav kağıtları kadar kanaat notuna da ağırlık vermiş gibi geldi. İşte çalışkandan tembele doğru sıralanan notlar:

DS: A

Xbox 360: A

Wii: A-

PS2: B+

PS3: B+

PSP: B

GameCube: C

Xbox: D (Aah be Microsoft'um!...) ■

HARKER

DRACULA'NIN GÖLGESİNDEN ÇIKMA ZAMANI

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

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

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

18'inci yüzyıl geri planıyla, karanlık ve tehlikeli vampir hikayelerinin son derece hoş bir artistik dokunuşla buluşturulduğu Harker, ne zamandır ekrandan kan çekmemiş vampirsever(!) oyuncuların iştahını kabartacak bir oyun. Ama daha çıkmasına çok var... ■

■ "Usta, yanları al üstler kalsın."



■ "Al diyetini!..."



BÜYÜK FİNAL

BİR HAKEMİN GÖZÜNDEN WCG İTALYA



■ Dark Passage ilk gününde 12. maçı oynarken. Arkadaki hakemler uyumasınlar gaza gelsinler diye ışıkla "Eye of the Tiger" çalıyor.

>> Neresinden başlasam ki... İtalya'da her gün en az birimizin kaybolduğundan mı, turnuva alanında yağmur altında depar atmak zorunda kalmamdan mı, İtalyan organizasyonunun yetersiz olduğundan mı, yoksa karıştırmış şike olayla--- Ehm. Hala nereden başlayacağıma karar veremedim ama bir yerden başlamak zorundayım. 0 yüzden İtalya maceramızın ilk gününden başlıyorum...

INFORMAZIONE TOURISTO

Hava yavaş yavaş aydınlanmaya başlamıştı. Saatime baktığımda dokuzu gösteriyordu, ancak geri almayı unutmmuşum. Saat aslında sekizdi. Benim gözlerimden uyku akarken oyuncuların hepsinin gözünde uyku değil heyecan vardı. Yine de Tuğbek'le beraber, iki gün boyunca kaybolup durduk, uyanamadık herhalde... Aslında Milano'ya ilk inişimizden sonra Central Station'da başımıza gelenlerden belliydi önümüzdeki günlerdeki akıbetimiz.

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

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

Benim gideceğim yer ise turnuva alanına çok yakın olan, hakemlerin kalacağı Hotel Della Regione idi. Turnuva alanı ise İtalya'da Monza'da bulunan F1 pistinin ta kendisiydi, bilimsel adıyla Autodrome Nazionale di Monza. Monza ise Milan şehir merkezinden çok uzakta. Bu yüzden metro ile değil başka yollardan gitmem gerekiyordu. Ama bunları bilene aşk olsun. Bu sırada turist bilgilendirme merkezinin yeri hala muallaktaydı. Central Station'un altına üstüne getirirken o sırada Tuğbek bir polis memuru gördü ve koşup sormaya yeltendi. Aralarındaki talihsiz diyalog ise şöyle oldu: **Tuğbek Ölek:** Do you know where the Tourist Information is? [Turist Bilgilendirme nerede?]

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

Tuğbek Ölek: Informazyone Turisto! [Turist Bilgilendirmenin italyancası muhtemelen, çünkü sallıyor]

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

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



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

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

MONZA'DA NASIL KAYBOLUNUR, DERS BİR!

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

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

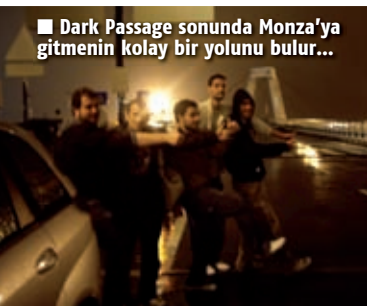
KAYBOLMAYA DOYMAYAN PEHLİVAN

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

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



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



kalabilirim Berkant" diye mesaj atıyordu bana.

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

ANNE! ANNECİM!

Turnuvarın ilk günü aslında hiç maç yok. Resmi olarak WCG başlamış olsa da sadece açılış töreni yapılıyor. Ama diğer tarafta maçlara hazırlıklar son şeklini alıyor. Hakemlere son brifing verildikten sonra yöneceğimiz maçların bölgelerine gittik. Yapılan tahlillerde NFS: Most Wanted sürümünün 1.3 olması gerekirken 1.2 olduğu ortaya çıktı. Bu sırada imdadımıza NFS baş hakemi Dragos'un annesi yetişti ve 1.3 yaması ile kayıt dosyasını yolladı. Daha sonra tüm bilgisayarlarda NFS'yi çalıştırınca ben iptal oldum, her tarafımda Josie Maran vardı! "Josieeeeeaaağğğ" diye böğürmüştüm!

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

TÜRK MİLLİ TAKIMI NE YAPTI?

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



İşte WCG Türk Milli Takımı:

Sol baştan ayaktakiler: Berkant (Hakem), Damla (Takım Kaptanı), Tuğbek (Kafile Ağası), Kerem (Warcraft III), Umut (CS), Timuçin (CS), Ertuğ
Oturanlar: Erman (CS), Emir (CS), Onur (NFS)
(Not: Fıfa temsilcimiz Okan resimde yok)

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

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

kezinde WCG'nin bir partisi düzenleniyordu. Tüm oyuncular, hakemler ve diğer kişiler oradaydı. Biz de hiç gitmemelik yapar mıyız... Yapmadık tabi. Neyse, parti bitti herkes otele döndü. Tam uyuyacağım, saat 23.30 gibi, telefonum çaldı. Arayan Tuğbek'ti. WCG'nin sitesinde, DP'nin de bulunduğu grubun beraberlik maçlarının bu gece oynanacağı ve gelmeyen takımların eleneceği yazıyordu. Hemen baş hakem Joe veya koordinatör Shiva'ya ulaşmam gerektiğini söyledi Tuğbek. Ben de büyük bir panikle otelin içinde kosturmaya başladım. Shiva'nın odasına çıktım, kapı duvar. Joe'nunki de aynı şekilde. Geceyi FIFA başhakemi olan ve en yaşlı hakem sevgili Claudio kurtardı. Shiva'nın telefon numarasını aldım ve kaptanımız Damla'ya yolladım. Onlar da otobanda servislerinden inip alelacele Autodrome'a gitti. Otellerine tekrar döndüklerinde saat 04.00'ü gösteriyordu ama değdi. Zira DP, düğüm çözen

maçlarının üçünü kazanıp birinde beraber kaldı ve gruptan çıktı.

Lakin sevinçleri kısa sürdü, ertesi sabah

turnuvarın favorilerinden Norveç ekibine farkla yenildiler. Tabi yorgunluk ve uykusuzluğa dayanamamışlardı.

Gruptan çıkıp da sevinci kısa süren bir başka temsilcimiz de FIFA'cı Okan oldu. Yaptığı üç grup maçının ikisini kazanan Okan, grubunda ikinci olarak bir üst tura çıkmayı başardı. Ancak bir üst turda İsviçre'li rakibi Janthana'yı her ne kadar zorlasa da elenmekten kurtulamadı.

Warcraft III: Frozen Throne'daki umudumuz Kerem ise sırasıyla Meksika'lı Rene, Hong Kong'lu SuperNick, ABD'li nilknarf ve Çin'li RABBIT'e yenilerek grubunda sonuncu oldu ve ilk günden turnuvaya veda etti. İlk günden turnuvaya veda eden bir diğer oyuncumuz ise bizi NFS: MW'de temsil eden Onur oldu. Onur, grubunda yaptığı beş maçtan birini kazanarak dördüncü olabildi.

Böylece turnuvarın ikinci gününde Türk Milli Takımı WCG2006'dan elenmiş oldu. Geri kalan iki günü ise çarpışan arabaya binerek, GoKart yaparak, Monza pistinde 200km/h basarak, Laser Gotcha! oynarak geçirdiler. Ben ise "hartkor" maç yönettim, başımı kaşıyamadım, kaşınıyorum hala.

ÇOK KOSTUM ÇOK YORULDUM

Turnuva alanı üst katta ve Autodrome'un diğer ucundaydı. Final ve grupların ilk maçları gibi önemli maçların olduğu özel oda CyberSpace benden sorulduğum için olur olmaz durumlarda tüm alanı deparla kat ediyordum. Çok kostum çok yoruldum açıkçası. İtanyan organizasyon eksikliğine, kaybolmamıza ve yorulmamıza rağmen yine de çok güzel bir WCG oldu. Beklenildiği gibi genel klasmanda birinciliği Koreliler aldı.

Umarım gelecek sene Seattle'daki de en az bunun kadar iyi olur. ■

-Berkant Akarcan

■ Bu sene WCG o kadar sıkıcıydı ki oyun karakterleri bile sonunda pes edip güneşlenmeye çıktılar.



■ Dark Passage Monza'ya kadar gelmişken oyunculara tahsis edilen süper arabalarla bir yarış yapmayı ihmal etmedi.

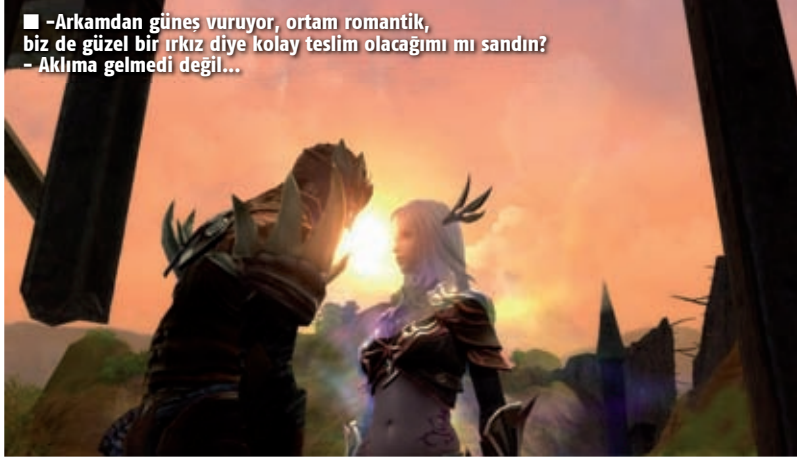


■ Damla yılın takım kaptanı ödülünü aklı kıt bir Koreli yöneticinin işgüzarlığı yüzünden kıl payıyla kaçırca da, İrlanda takımı onu bir leprikon şapkasıyla ödüllendirdi.

AION: THE TOWER OF ETERNITY

SONSUZLUĞUN KULESİNE DEVASA ADIMLAR

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



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

Geçen sayıdaki "2007'nin en iyi oyunları" dosya konumuzda, Warhammer Online'dan bahsederken şöyle bir laf ettim: "Doğrusu devasalara ayrılan kaynağın yanlış kullanıldığını ve oyunun sanat yanına zarar verdiğini düşünüyorum." Ne demek istediğim anlamadığı büyük ihtimalle, biraz açmak istiyorum hazır yeri gelmişken. Oyunlar için senaryonun işlenişi, sinematografi, sekansların vuruculuğu, duygusal yoğunluk, müzikle sahnelerin uyumu çok önemli bence... Ama devasalara dışardan bakınca, onları istatistik kağıdını doldurmaya çalışan bir grup oyuncuyla dolu olduğu hissi yaratıyor bende, az önce saydıkları

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

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

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

AION KONSERİ

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



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

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

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

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

AION RENKLERİ

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

İddiası olan bir devasa Aion. Etrafındakilere göre farkını ortaya koyabilecek mi, onu ilerleyen aylarda göreceğiz. Kötü olursa pek de üzölmeye gerek yok doğrusu, elinizi sallasanız elli tanesi sırada... ■

- Mehmet Kentel



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

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

HERO VE DARK PASSAGE'A BİRER KUPA DAHA

ASUS WORLD GAME MASTER TOURNAMENT SONUÇLANDI

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

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

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

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

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



■ Counter-Strike Birincisi Dark Passage.



■ Warcraft III: Frozen Throne birincisi hero.

İSTER İNAN İSTER İNANMA

1.75 MİLYON DOLARLIK OYUN



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

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

Wii'NİN HİKMETİ

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

LEVEL ARENA'DA BÜYÜK KARAMBOL!

LEVELCUP EPISODE 10 QUAKE 3 ARENA



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

Flashback - LEVEL Mart 2006 sayısı. Sayfa 22. Dördüncü paragraf:

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

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

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

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

iCON 2006

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

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

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

Kaybeden grubunun ikinci turunda ilk olarak Sinan ve Göker kapıştı. Sinan'ın railgun'ı nasıl ustalıklı kullanıldığı ise bu maçta ortaya çıktı, tabiri caizse Göker "Railroad Tycoon"a döndü ve maç 22 - 9 skoruyla son buldu. Diğer maçta ise Berkant ve Jesuskane birbirlerine üstünlük sağlamaya çalışmaktaydı. Bu maçtan sağ salım çıkan kişi 17 - 7 skoruyla galip gelen Jesuskane oldu. Diğer tarafta kazananlar finalinde Tuğbek ve OlgaY karşı karşıya geldi. OlgaY ustasına baş kaldırmayıp 14 - 8 yenildi. Böylece Tuğbek adını büyük finale yazdırdı; OlgaY, Sinan - Jesuskane karşılaşmasının galibini bekle-

mekteydi.

Kaybeden grubundan kim çıkacaktı ve OlgaY'ın rakibi olacaktı? İkiside eski Quake'çi. Biri her fırsatta Quake 3 oynuyor, diğeri aylardır Quake 3 yüzü görmemiş. Çok bilen değil çok gezen görür misali Sinan 16 - 8'lik bir skorla Jesuskane'yi yendi ve kaybedenler finalinde OlgaY'ın rakibi oldu. Bu sırada Tuğbek rakibini beklemekteydi.

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

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

- Berkant Akarcan ■



■ Geçen aydan cesaretini toplayan Volkan, Blaxus posterine biraz daha yaklaşıyor.

Aralık ayı puan tablosu

	SERİ BAŞI	OYUN SAYISI	TOPLAM
Tuğbek	1	10	72
Volkan	0	9	40
OlgaY	0	9	40
Sinan	0	10	34
Berkant	0	9	30
Mehmet	0	6	22
Serpil	1	3	12
Kaan	0	4	10
Göker	0	2	6
Jesus	0	2	4

FOTOFİLİ BÜYÜK RESİMLER KÜÇÜK İLK BAKIŞLAR



PS3 DEVIL MAY CRY 4

HEYECANMETRE



SASIRT BİZİ DANTE !

>> Devil May Cry serisi hiçbir zaman tekin olmadı ama doğrusu daha ekran görüntülerine bakarak ürkmeyi başardığımız görülmemişti. Yine oynadıkça çözülecek, tuhaf ve karışık bir hikayeye sahip olan Devil May Cry'nin son bölümü, tıpkı hikayesi gibi her şeyiyle kalın bir sır perdesinin arasında saklanıyor. Arada bir yüzünü gösterir gibi yapıyor, onda da Dante'nin suratında kan görüyoruz (ve oyunu ikinci Devil May Cry'i

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



XBOX360 HALO 3

HEYECANMETRE

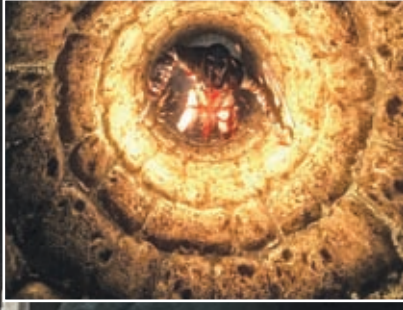


YANIYORUZ !

>> Çıkardı çıkmazdı derken Halo 3, tüm ihtişamıyla geri dönme-ye karar verdi. İhtişam büyük ölçüde Master Chief'ten geliyor elbette ama oyundaki yeniliklerin ve görsel geliştirmeler de azıcık pay sahibi bunda. Bungie'nin Xbox'la neler yapabildiğini zaten görmüştük, sırada 360 var. Belki elimizdeki bu tek karelik görün-tü çok şey anlatmaya yetiyor ama yine de belirtelim: Yeni neslin



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



PC, PS3, Xbox360

CLIVE BARKER'S JERICO

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

güçlerimizi tercih ediyoruz.

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

HEYECANMETRE



ÜMİT VAAD EDİYOR !



PC, PS3, Xbox360

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

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

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

HEYECANMETRE



İÇİMİZDE BİR ŞÜPHE VAR !

■ Yabancı gezegenlerden canlı kaçırmaya kalktığınız anlaşılırsa vay halinize.

■ Gezegen değil şeker topu sanki. Canım benim.

SPORE

Dağdan bir "Endoplazmik Retikulum" gelecek döne döne...

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

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

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

HER ŞEY BİR TOZ BULUTUYDU

Öyle miydi, değil miydi, bilmiyorum ama Will Wright'ın yeni oyunu

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

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

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

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

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

■ Yabancı bir gezegene geldiğinizde havai fişeklerle karşılanıyorsunuz. Tabii düşmanca bir hareketle bulunmazsanız.



Çıkış Tarihi

2007 sonu

Yapım Maxis

Platform PC



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



amma değişti be hocam!" diyerek yaratığının arkasından konuşmalarına neden olabilir.

Yaratığınıza yeni uzuvlar ekleyebildiğiniz gibi, beyin gücünü de geliştirebiliyorsunuz.

rengi hücreleri de yeşilleri yediği gibi yiyebiliyor.

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

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

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

diğiniz yerinden çekistirebilir, düzleştirebilir ve ona istediğiniz şekli verebilirsiniz. Böylelikle partide tüm gözler üzerinizde olacak (sanmam). Daha da önemlisi, yaratığınıza -oyunun başında olduğu gibi- kafa, göz, bacak, ayak ekleyebiliyorsunuz. Diğer yaratıklara karşı kendisini koruması için kuyruğuna bir pençe eklemek de seçenekler arasında.

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

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

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

GELECEK

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

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

-Fırat Akyıldız



■ Yaratığının seslenerek çiftleşeceği eşini arıyor. Ama buranın piyasasında rekabet oldukça fazla.



FANTAZYAYA GERİ DÖNÜŞ

Rol yapma oyunlarını neden seviyoruz?

| Erce Güven |

| eguven@level.com.tr |

Hmm, bu sorunun cevabına bir bakalım;
• Kendimizi hayali bir karakterin yerine koymanın keyfini yaşıyoruz.

- Yarattığımız karakterleri çocuklarımızımsi gibi seviyoruz.
- Acayip acayip yaratıklarla karşılaşılıyor.
- Sağa sola ateş topları fırlatabiliyoruz.
- Yerden bulduğumuz "epik" bir silah yüzünden çocuklar gibi sevi-nabiliyoruz.
- "Şu zindanı da temizleyip yatıyorum" diye kendimi kandırıyoruz.
- O iki metrelik kılıçların öldürdüğümüz küçücük yaratıkların nerele-rinden çıktığını merak ediyoruz.
- Her yeni oyunla farklı bir dünyaya gidiyoruz.

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

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

SILVERFALL

BİLGİ

Çıkış Tarihi: Mart 2006

Yapımcının Karnesi: Kiev Games (ilk oyunları)

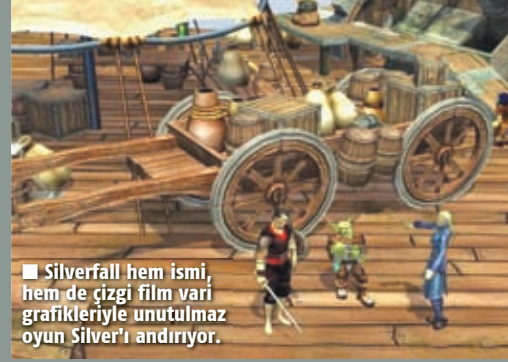
Neden Önemli: Görsel açıdan bir sıkıntı yaşamadığı açıkça belli olan Silverfall, vaat ettiği farklılıkları hayata geçirebi-lirse 2007'nin önemli aksiyon RYO'larından biri olabilir.

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

Silverfall'un piyasadaki Dungeon Siege gibi benzerlerinden ayrıldığı en önemli nokta, oyunun başından itibaren ilerleye-ceğiniz yolu seçme ve tüm gelişiminizi buna dayandırma zorunluluğunuz ola-cak. "Doğa" ve "Teknoloji" arasında seçeceğimiz bu yollar, birbirinden tamamen farklı oyun dene-yimleri

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

Oyunda yanınıza alabileceğiniz yol arkadaşla-rınız da seçtiğiniz yola bağlı olarak değişecek ve ruhsuz birer savaş makinesi olmak yerine, girdi-ğiniz diyaloglara tepki veren, onunla kurduğunuz



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

ilişki doğrultusunda size yardımcı olan ve güç kazanan karakterler olacak.

Karakter gelişiminde karşınıza çıkacak 121 yetenek çeşidi ve değişik gelişim siste-miyle Silverfall, sözünü ettiği birçok fark-lılığı hayata geçirme için gün sayıyor. Kiev Games'in ilk oyunu olmasının getireceği dezavantajı bir yana bırakırsak, vaatlerini yerine getirip getiremeyeceğini merakla beklediğimiz bir oyun Silverfall. ■

THE LORD OF THE RINGS THE WHITE COUNCIL

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

BİLGİ

Çıkış Tarihi: 2007'nin sonu

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

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

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

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

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

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

meslekleri ve yetenekleri de belirleyeceğiz.

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

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

Oyuna ilişkin neredeyse hiçbir şey görmemiş olmamıza rağmen White Council hakkında heyecanlanmak için fazlasıyla sebebe sahibmişiz gibi görünüyor. ■

BİRAZ DA DEDİKODU YAPALIM

Baldur's Gate 3

Interplay, Atari'yle D&D hakları konusunda hukuki bir savaşa girişince herkes bunun Baldur's Gate 3 ile ilgili olduğunu düşündü. Interplay'in daha önceki BG oyunlarında çalışan yetenekli Black Isle ekibini dağıtmış olması nedeniyle hepimiz D&D haklarının Atari'de kalması için dua ettik. Şu an hala ortada resmi bir açıklama yok. Ama Atari yetkililerinin de söylediği gibi "eninde sonunda bir BG3 olacak."

Diablo 3

Diablo kitapları yazarı Richard Knaak geçti-

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

KotOR 3

Her firma gibi yıllık bütçelerini yayınlayan

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

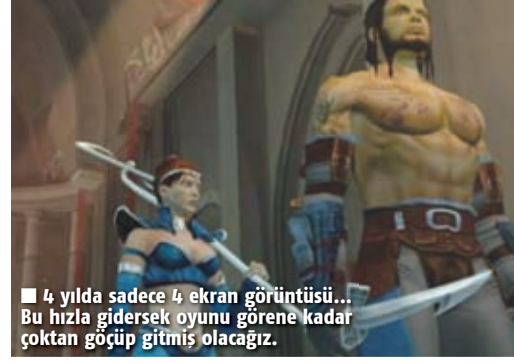
Fallout 3

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

DRAGON AGE



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



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

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

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

Oyunun multiplayer yetenekleri hakkında şu an için bildiğimiz tek şey, tek kişilik kampanya görevlerine benzer bir yapının multiplayer için de söz konusu olacağı ve ana hikayeyi farklı bir bakış açısıyla sunacağı. Neverwinter Nights ile kazanılan ve inanılmaz bir kullanıcı kitlesine ulaşan oyun editörüyle yaratılan modların Dragon Age için de kullanılıp kullanılmayacağı hala bir muamma. Ancak Bioware'in bu konuda elde edilen başarıyı bir çırpıda silip atamayacağı gerçeğini de göz önünde bulundurmak gerekiyor.

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

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

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

Neverwinter Nights'la yarattığı Aurora motorunun sonuna kadar faydalanmış olan Bioware,

BİLGİ

Çıkış Tarihi: 2007 sonu - 2008 başı

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

Neden Önemli: "Bu oyun Baldur's Gate'in manevi takipçisidir". Bu cümleden başka bir söze gerek var mı?

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

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

BLOOD MAGIC

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

BİLGİ

Çıkış Tarihi: 2007

Yapımcının Karnesi: Sky Fallen (ilk oyunları)

Neden Önemli: Bu kadar çok ertelendiğine göre mutlaka özel bir şeyler hazırlıyor olmalılar.



■ Kıyafet iyi olmuş hoş olmuş ama o kafadaki şey biraz palyaço havası katmış sanki...

THE WITCHER

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

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

BİLGİ

Çıkış Tarihi: Mayıs 2007

Yapımcının Karnesi: CDProjekt Red (ilk oyunları)

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

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

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



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

JADE EMPIRE

BİLGİ

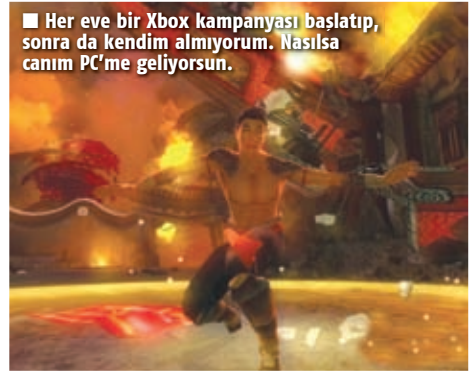
Çıkış Tarihi: Ocak 2007

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

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

Xbox'ta inanılmaz bir başarı yakalamış Jade Empire'in uzun zamandır beklenen PC versiyonuna bu kadarlık mı yer ayrılır diye düşünüyorum olabilirsiniz. Tüm PC RYO oyuncuları bu oyunu öyle bir hevesle bekliyor ki, zaten her bir yanını şimdiden ezbere biliyoruz. PC sürümüne özel yüksek çözünürlüklü dokular, Xbox sürümünden daha geniş içerik, yeni görevler, yeni eşyalar ve Bioware'in devrim yaratan yeni kontrol şemalarından biri. Kısacası Jade Empire için söyleyecek çok sözümüz var ve anlatacaklarımızı oyunun çıkışına saklıyoruz.

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



AGE OF CONAN

Çıkış Tarihi: 2007 baharı

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

■ Conan gelene kadar dinlenebildiğiniz kadar dinlenin. Sonra kelleler yuvarlanacak.



TWO WORLDS

Çıkış Tarihi: 7 Mart 2007

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



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

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

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Çıkış Tarihi: Ekim 2007

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



■ Karsınızda Seraphim. Bakmayın bu görüntüde çirkin görüldüğüne. Çok da seker bir kız kendileri.

Bilen Adam

SÖZ UÇAR, PUAN KALIR

Bu ayın oyun dünyası için en önemli olayı, yeni nesil konsollar üçgeninin tamamlanmasıydı. PlayStation 3 ve Wii'nin piyasaya çıkmasıyla, bu topraklar olmasa da, Amerika karıştı. Elektronik mağazalarının önlerindeki kuyruklarda, yeni nesile kavuşmak (ve aldığı PS3'ü eBay'den 2000 dolar karla satmak) isteyen binlerce kişi birbirini ezdi. Bir haftadır mağazaların önünde çadır kurdukları için beyinleri sünger haline gelen, hepsinin ceplerinde 600'er dolar PS3 parası olan bu kitle, soyguncuların doğal hedefi haline geldi. Birkaç kişi vuruldu, birkaç kişi soyuldu, birçok kişi dükkan kapıları açıldığında izdi-hamda ezilme tehlikesi atlattı.

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

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

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

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

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

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

NE OYNASAK ?

YENİ SAM & MAX ADVENTURE'LARIN ÖLMEDİĞİNİ GÖSTERDİ BİZE. AMA 3 SAATLİK OYNANIŞI SİZİ KEŞMEZSE, ŞU KLASİK ADVENTURE'LARA DA BİR GÖZ ATIN DERİZ.

NEVERHOOD / DREAMWORKS INT. / 1996

Yönetmen Tim Burton'un animasyon filmlerinde kullandığı Stop-Motion tekniği kullanılarak yapılmış tek oyundur. Plastik oyun hamurundan yapılmış grafikleriyle, türünün tek örneğidir. Komiktir, duygusaldır, insanı gülmekten öldürür. Müziklerinin eşi benzeri yoktur. Daha önce böyle bir oyun görmemiş olmanız kuvvetle mühtemeldir. Bu ay LEVELDVD'de Klasik Demo olmayı hak eden Neverhood'u mutlaka oynamalısınız.



SANITARIUM / DREAMFORGE / 1998

"Cevabı en sonunda buldum! Nasıl da görmemişim? Bunca zamandır gözümün önündeymiş! Neyse, bunları telefonda konuşamayız, çok önemli şeyler oldu... Şimdi arabadayım, oraya geliyorum." Ve uçurumdan uçarsınız. Gözlerinizi açtığınızda bir tımarhanedesinizdir. Başınız komple sargıda, hafızanız yitik, neyin gerçek neyin gerçek ötesi olduğunu anlamadığınız bir maceraya dalarsınız.



GRIM FANDANGO / LUCASARTS / 1998

Tim Schaefer'in sanatının zirvesine çıktığı bu oyun, hikayesi, karakterleri, bulmacaları, akışı, her şeyiyle adventure türünün ulaştığı zirvededir. Kimse, hiç kimse Manny Calavera'nın hüzünlü hikayesinden daha iyisini yapamadı bunca yıldır. Yaşama diğer hayat arasında kalmışların, rahat bir yolculuk yapmasını sağlamakla görevli olan Manny, "ölümden sonra da ölenler" olabileceğini anladığında kendisini müthiş bir maceranın içinde bulur. Her bölümün sonunda canını (ölümünü?) zor kurtaran, zavallı durumda olan Manny'nin, bir sonraki bölümün başında saklandığı her yerin patronu olması, hala aklımızdadır.



MONKEY ISLAND SERİSİ / LUCASARTS

1995 - 2001 Adventure'dan bahsediliyorsa bir yerde, Monkey Island'la kapamak gerekir konuyu. Konu şöyle: Guybrush Threepwood adlı genç, dünyada her şeyden çok korsan olmak istemektedir, ama şöyle bir sorun vardır ki, kendisi biraz aptaldır... Bu kadarlık bir konunun üstüne Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge gibi şaheserlerin yapılmış olmasının sırrı, tamamen LucasArts'ın ismindeki "sanat" ibaresini hak etmesindedir. Üçüncü oyun da oldukça iyiydi, son oyun ise serinin hatırına oynanmıştır.



ALTIN KLASİKLER

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

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

AKSİYON



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

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

RYO



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

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

FPS



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

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

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL KLASİK

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



LEVEL HIT

Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da vereceğiniz paraya değecektir.



LEVEL SHIT

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

DÜNYA'DA EN ÇOK SATANLAR

PC

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

KONSOL

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

★ yeni ✕ değişmedi ○ yükseldi ♥ düştü

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

HANGİSİ BANA GÖRE?

Tek bakışta bu ayki oyunlardan hangisini kendi sisteminizde oynayabileceğinizi görmek mi istiyorsunuz? 0 zaman aşağıdaki listeye bir göz atın.

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

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

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

ÇALIŞMAZ
YÜKSEK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

DÜŞÜK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR
OYUNDA BU ÇÖZÜNÜRLÜK YOK

SPOR



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

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

YARIŞ



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

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

STRATEJİ



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

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

DEVASA ONLINE



ADAY YOK

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

ADVENTURE



ADAY YOK

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

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR

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



■ Ya şimdi arkamdaydı, hepsi nereye kayboldular? Ya ühü ya, alem ne olmuş yaaa? İMDAT!

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

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

BEN BENİM YA SEN KİMSİN?

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



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





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



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



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



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

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

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

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

aklım başıma geldi. 0 yüzden, strateji haritasındaki yeniliklere şöyle bir göz atalım isterseniz.

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

kendinizi, söylemedi demeyin.

Bahtsız bedevi misali, hem doğudan cihadın, hem de batıdan haçlı seferlerinin hedefi olmak ise bambaşka bir tat elbette. Oyunun sonunu görmeyi unuttun bu durumda. Bunun yerine Papa ile iyi geçinmeyi tercih etmeli, ele geçirdiğiniz topraklardaki halkı dininize çekmeli, rahiplerinizi kullanarak ortaya çıkan cadıları ve sahte peygamberleri ortadan kaldırmalısınız. Papalıkta yeteri kadar koltuk sahibi olduğunuzda, bilin ki sıra sizin rahiplerinizden birinde. Papa olup Hıristiyan dünyasına hükmeden Medieval 2 Total War'da hayat çok daha kolay.

GELDİM PAPA! ALMANYA'DAN!

Papa'nın ıvır zıvır görevlerini yerine getirip desteğini aldınız mı işleriniz bir nebze olsun





için de hatırı sayılır ordular kurmanız gerekiyor. Taktik strateji anlamında ne kadar başarılı olursanız olun, birimleriniz neredeyse insanoğlunun kendisi kadar kırılğan. Savaşlar sırasında abartı bir sayı ve teknoloji üstünlüğünüz olmadığı sürece neredeyse öldürdüğünüz her birime karşılık bir tane de siz kaybediyorsunuz. Bu durumda halk arasında gayet iyi bildiğimiz ve sıkça kullandığımız “iki ucu sorunlu değnek” denklemi ile karşı karşıya kalıyoruz. İlk fırsatta tarla ve yolları geliştirerek gelirimizi biraz arttırmamız gerekiyor. Tabii bunları yapana kadar geçecek bilmem kaç turn’de ne yer, ne içeriz bilemiyoruz.

Diplomatlarımıza ve tüccarlarımıza bu noktada çok iş düşüyor. Oyuna başlar başlamaz diplomatlar ile haritayı açmakta ve karşımıza çıkan her milletle ticaret anlaşması imzalamakta fayda var. Liman şehirlerinizi geliştirirseniz deniz ticareti de çok çabuk hareketleniyor. Tüccarlar ile haritada dolaşır sağda solda duran kaynakları bulmak, bunların üstüne tezgâhı kurmak gerekiyor. Strateji haritasına dikkatli baktığınızda madenler, şarap, buğday vb kaynakların etrafa saçıldığını göreceksiniz. Yapmanız gereken tek şey tüccarınızı bu madenin üzerine getirip bırakmak. Tüccarımız bu noktada bulunduğu sürece ticaretini yapacak ve az da olsa gelir sağlayacaktır. Kendinize ait topraklarda bulunan kaynakların getirisi oldukça düşük oluyor ama ne sizde ne de komşu ülkelerde bulunmayan kaynaklara ulaşabilirsiniz ciddi miktarlarda para kazanabilirsiniz. Verebileceğim en basit örnek; İngiltere ile oynarken, doğudan baharat getirmek. Tüccarlarımız bu noktalarda evladiyelik değiller elbette. Zorla ya da yaşlılıktan emekliye ayrılabilirler, başka tüccarlar tarafından iflasa sürülüyor, hatta suikasta kurban gidebiliyorlar. Her tüccarın yanına bir ordu vermek, astarın yüzünden pahalıya gelmesi demek. Ayrıca toprağın geçeceğinizi her ülkeden ordunuz için izin almak ya da papaz olmak arasında seçim yapmak zorunda kalabilirsiniz. Ben tüccarların yanına birer suikastçi vermeyi tercih ettim. Yaklaşanı kestim ya da kesmeye çalıştım.

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



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

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

AVRO İCAT OLDU, MERTLİK BOZULDU

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

Daha hızlı para kazanmak için savaşmanız, yeni topraklar ele geçirmeniz, bunu yapabilmek

kolaylaşacaktır. Ancak iş bununla bitmiyor elbette. Oyuna yapılan başka hoş bir eklenti ise loncalar. Hırsızlar, Masonlar, Kâşifler gibi farklı loncalar, şehirleriniz geliştikçe kapınızı çalıp şehrinizde bir şube açmak istiyorlar. Bu insanları kabul ettiğiniz anda yeni görevlere kendinizi hazırlayın. Loncalar için içine girince ortalık biraz karışıyor. Daha çok ticari gelir, daha iyi zırh ve silahlar, daha uzak görüş mesafesi gibi pek çok yararları olsa da, sizden Papa’nın sakın ha dediği şehirlere saldırmazınız veya iyi ilişkiler içinde olduğunuz bir ülkeye sırtınızı dönmeyi isteyebilirler. Papa ile ters düştüğümüzde olduğu gibi, loncalarla ters düşüncede başlamış gelmedik şey kalmıyor. Size tavsiyem hırsızlar ve kaşifler gibi daha zararsız loncalarla takılmamız. Sevmediğiniz bir loncadan kurtulmanın yolu var elbette.





■ Daha haritanın onda biri açılmadan kalabalığa bak.

■ Şehirde panayır varmış didiler, ona geldiydik.



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

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

Strateji haritasında dolanan bu kadar çok birim varken bir yerden sonra ipin ucunu kaçırmanız fazlasıyla mümkün. Bu

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

KAZIKÇI AI (EYGGH-AYGGH)

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

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

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

BE CEREMEDİM

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



Jesuskane jesuskane@level.com.tr



Level Karnesi

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

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

KEŞİNLİKLE TOTAL WAR SERİSİNİN EN İYİ OYUNU.

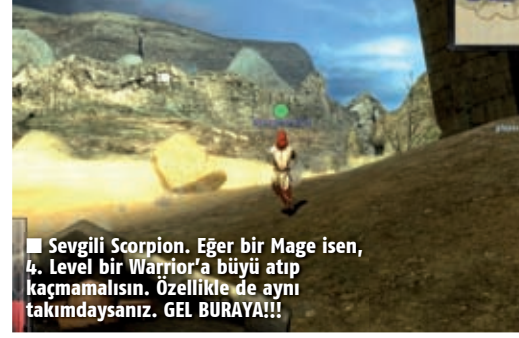
94



■ Korkunç göründüklerine bakmayın. Ateş tabanlı bir silahla zombileri çitir çitir öldürsünüz.



■ Arkadaşlık sitesindeki resmin çok daha farklı gözüküyordu Nalan.



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

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC



Delikanlı adam kılıç dövüşüne fireball getirmez!

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

ipin ucunda, zifiri karanlıkta sallanıyorum. Çünkü korkuyorum. Şu dünyada korktuğum pek az şeyden biri olan örümcekler, kocaman ve kıllı bacaklarını, bump-mapping'li kayalara sürte sürte etrafımda dolaniyorlar. Ve arada sırada üstüme sıçrayıp aşağı düşüyorlar. Onlar yaklaşıırken, ben irkilerek uzaklaşıyorum monitörden...

Birden, hemen sağımda, korkunç derecede yakınımda bir kütle beliriyor. Yapıştı bana! Gerçek, fiziksel bir korkuyla elimi kılıcıma atıyorum. Kuyunun dibi gayet sağlıklı bir hızla üzerine gelirken, gördüğüm kütlenin aslında kendi omzum olduğunu gülümseyerek fark ediyorum.

Evet, Dark Messiah insana böyle şeyler yapıyor.

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

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

KAÇ YIL GEÇTİ HEXEN'İN ÜSTÜNDEN?

Gerçekten de, çok uzun zaman- dır büyü ve kılıcın, FPS görüş açısında



■ "Şsst! Sareth! Gelsene bakayım şu odaya..."
"Ne oldu abla?"
"Bırak ablayı mablayı şimdi... Ne güzel çocuksun sen öyle? Kimin oğlusun sen?"
"Bilmek istemezsin abla..."



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



■ Zavallı goblinleri tekmeleyerek ateşe atmak çok kolay.



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

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

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

Kısa bir anstantane anlatayım oyundan. Orc'ların işgal ettiği Temple of Spider'a giriyorum. Üç tane Orc, gece yapılacak şölen hakkında sohbet ediyorlar (Ashan'ın Orc'ları alıştığımızın aksine, saf kötü değiller. Onurlu ve adetlerine bağlı savaşçılar kendileri). Bu sırada birisi beni görüp üstüme doğru koşuyor. Hemen "Freeze" büyümü hazırlıyorum ve koşan Orc'un koşu yoluna elimden buz fıskırıtıyorum. Buza basan Orc kayıp kafa üstü yere çakılıyor. Diğer ikisi de üstüme doğru gelirken, ayağımın dibinde kalkmaya çalışana bir tekme atıyor, sonra da kılıcımı Power Strike'la gög-

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

SON KILLANMA TARİHİ

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

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

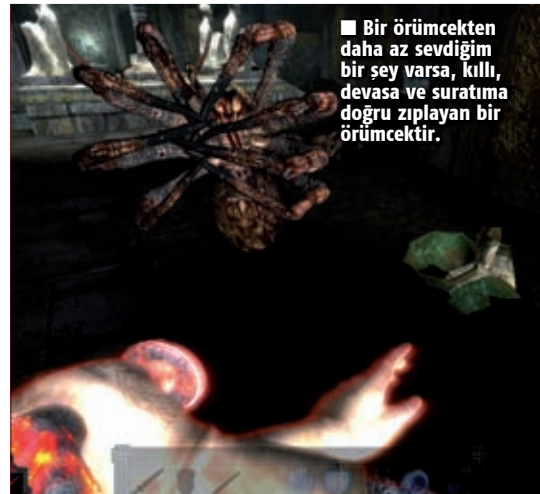
gün bir kahraman gelirse, bizi insanüstü süper güçlü tekmesiyle

bu duvardaki kazıklara atmaz mı, şu misinayla tutturduğumuz heykeli kafamıza düşürmez mi?

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

ÇOK SEVDİM

Dövüşlerde çok bir kontrolsüzlük var. Sol fare tuşuna basılı tutup bırakarak güçlü bir vuruş yaptır-



■ Bir örümekten daha az sevdiğim bir şey varsa, kullı, devasa ve suratına doğru zıplayan bir örümektir.



■ Bu demirci ocağında kendi kılıcınızı yapabiliyorsunuz.

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

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

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

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

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

uzun olsun diye uğraşmış sanki. Bu son bölümler "keşke hiç olmasaydı" dediyecek kadar sırtıyor.

ÇOK ÜZÜLDÜM

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

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

3 SAAT SÜREN MULTI SEANSLARI

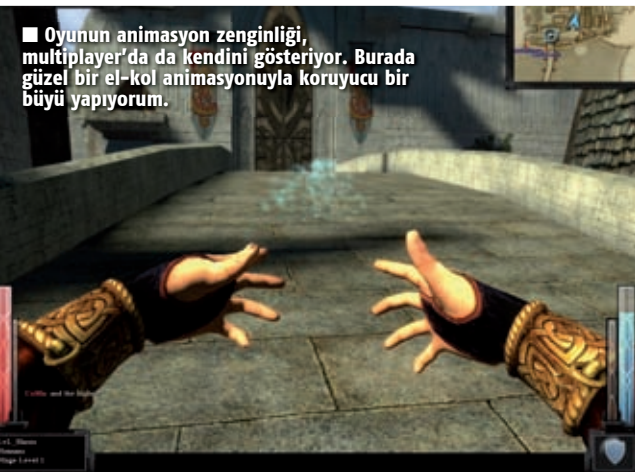
Dark Messiah'in aslında iki oyun içerdiğini söylemek yanlış olmaz, çünkü oyunun multiplayer tarafını tamamen başka bir ekip hazırlamış. Çok da iyi olmuş, çünkü pek çok yenilik içeriyor multiplayer modu. Bu yeniliklerin hemen hepsi, oyunun Crusade modunda topolanıyor. Valve'in Steam sistemi üzerinden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

moduna Warrior, Priestess, Assassin, Archer ve Mage mesleklerinden birisini seçerek başlıyorsunuz. Her mesleğin kendine has, bir yetenek ağacı var ve tecrübe puanı kazandıkça level atladıkça yeni yetenekler alıyorsunuz. Multiplayer'daki yetenek sayısı, tek kişilik oyundan kat kat fazla ve dengeli bir karakter oluşturmak için bazen yetenek ağacıyla dakikalarca bakışmanız gerekiyor.

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

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

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



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

Yakın Plan

Yakın dövüş dedikleri böyle birşey olsa gerek.



■ Source motorunun kabiliyetini en güzel gösteren yaratıklar Ghoul'lar. Üstünüze gelirken gözlerinizin içine baktıklarını zannedeceksiniz.

■ Siz dövüştükçe dolan adrenalin çubuğu tamamlandığında elinizdeki silah veya büyüye göre süper bir saldırı yapıyorsunuz.

■ Envanterinizdeki esya ve büyüleri bu alana sürükleyip bırakarak 1-9 ile hızla seçebilirsiniz. Vine de silah ve büyü değiştirmek hiç rahat değil.

■ Arkadan gelen düşmana sağlam bir tekme atabilirsiniz, bu boşluktan aşağıya uçmanız mümkün.

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

Tüm bu zenginliğine rağmen, Dark Messiah'ın multiplayer'ını yeteri kadar oynadığınızda, bazı önemli sorunlar gözünüze batmaya başlıyor. Her şeyden önce, bir karakteri saatler süren bir multi seansı boyunca geliştirmek güzel olsa da, yanında getirdiği bir dezavantajı var: Hep aynı karakteri oynamak zorunda kalmak. Görünmez olabilen Assasin'inizi bırakıp, sadece elinden uyduruk bir büyü atabilen, Level o bir Mage olmak istemiyorsunuz. Kazandığınız puanları istediğimiz zaman geri alıp, yeni bir mesleğin yetenek ağacına dağıtabilmemiz gerekirdi. Ayrıca, sadece rakibe hasar vererek tecrübe puanı alabiliyor olmak da çok büyük bir hata. Bayrak noktası ele geçirmeye veya savunma yapmaya veya dostları iyileştirmeye hiçbir puan vermiyor oyun ve bu da herkesin saldırıya yönelik oynamasına sebep oluyor.

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

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

Duyurulduğu günden beri beklediğim Dark Messiah'ın çok daha rafine, hatasız ve serbest bir oyun olmasını istedim. Çünkü her şeyiyle o potansiyele sahip bir oyundu. Oyunu bir kez dövüşçü olarak oynadıktan sonra, baştan itibaren bir kez büyücü, bir kez assasin olarak da bitirmek istedim. Ama oyunun çizgiselliği buna izin vermiyor. Teknik aksaklıklar ve oyunun son bölümlerindeki hatalar da oyunu bitiren bir kez daha oynama isteğinizi köreltiyor.

SONUÇ OLARAK

Tüm bu saydığım, korkunç hatalarına rağmen, Dark Messiah çok iyi bir aksiyon oyunu. Evet, yüklem süreleri çıldirtacak kadar uzun. Evet, aklınızı çıkartacak kadar iyi bir PC gerektiriyor (makineniz Half Life 2'yi çalıştırıyor diye, Dark Messiah'ı da çalıştıracağını sanmayın). Ama bunların hiçbirini Dark Messiah'ın aylardır oynadığım en eğlenceli oyunlardan birisi olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Düşmanlarınızla iç içe girerek, gırtlak gırtlığa dövüşmek, ahşap bir varil rakibin kafasında kırmak, devasa bir Tepegöz'den

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



Sinan Akkol sinan@level.com.tr

Level Karnesi

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

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

AKSİYON SEVENLER, HATALARINA GÖZ YUMABİLİRSEÑİZ ALIN.

82



CHAMPIONSHIP MANAGER 2007

Küçük bir kız çocuğu ve hayatın zorlu yolları

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

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

YOK MU ELİMDEN TUTAN?

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

İkinci en önemli konu ise maç motoru. Yıllardır metin anlatımıyla takip ettiğimiz maçlar bize yeterli gelmişti. Maç motorunun ilk gündeme geldiği dönemde birçok oyuncu buna karşı çıkmıştı ancak öyle

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

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

Level Karnesi

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

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

YETERLİ DÜZEYE GELMEŞİ
İÇİN HALA ZAMANA
İHTİYACI VAR.

65

BİRAZ DAHA BÜYÜMEME İZİN VERİN

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

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

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

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



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

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

FOOTBALL MANAGER 2007



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

Aslında her yıl Football Manager (FM) incelemesi yazarken farklı şeylerden bahsetmek zor oluyor. Çünkü serinin her yeni oyunu çok fazla yenilik içermeden piyasaya sürülüyor. Bu bir eleştiri değil. Seri birçok açıdan ulaşabileceği en üst seviyeye ulaştığı için biraz makyaj dışında yapılabilecek çok fazla şey de kalmadı. Ancak Sports Interactive bu yıl da ne yapıp edip bir şeyler bulmuş ve oyundan alacağımız zevki arttırmayı başarmış.

ÖNCE TARAFTARIN GÖNLÜNÜ ALALIM...

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

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

Son birkaç yıldır, çıkacak olan her FM oyununda medya ilişkileri ve kişisel diyaloglar konusunda büyük bir esneklik sağlanacağı söylenir dururdu, ancak oyunu her aldığımızda bunun şişirme bir vaat olduğunu görürdük. Bu yıl ise her iki konuda da büyük gelişmeler var.

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

...SONRA DA BAŞKANIN İSTEDİĞİ BAŞARIYI YAKALAYALIM

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

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

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

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

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



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

Level Karnesi

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

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

MENAJERLİK TÜRÜNÜN TARTIŞMASIZ LİDERİ.

93



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



SAM & MAX EPISODE 1 CULTURE SHOCK

Çıkarın beni buradan... Ben deli değilim!

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

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

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

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

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

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

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

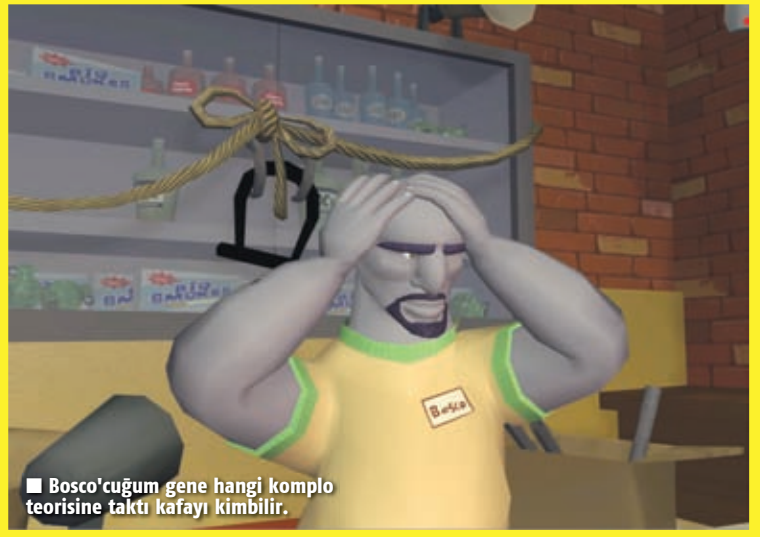
ŞOK ŞOK ŞOK!

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

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



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



■ Bosco'cuğum gene hangi komploteorisine taktı kafayı kimbilir.

Konuşma seçeneklerinde okuduğunuz cümleyle Sam'in ağzından çıkanlar arasında şaşırtıcı farklar olabiliyor. Açın ağızınızı yumun gözünüzü.

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

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

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

OYUN İÇİNDE OYUN

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

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

çıkanlar arasında şaşırtıcı farklar olabiliyor. O yüzden çok da kasmayın, açın ağızınızı yumun gözünüzü, söylebilecek ne varsa söyleyin... Hem oynama süresini uzatmış olursunuz, oyunu üç saatte bitirip hayata küsmezsiniz. Bir tek "lisanslı psikiyatr" komşunuz tarafından tabi tutulacağınız kişilik testi sırasında sözlerinize dikkat etmelisiniz ki zaten burası oyundaki en zorlu bölüm.

Oyunun, bütün ruhuyla Hit the Road'u referans aldığını başından beri söylüyorum. Şu ana dek bahsetme fırsatı bulamadığım envanter kullanımı, müzikler, point&click oynanışı ve büyük olasılıkla unuttuğum geri kalan özellikler de son derece yeni bir çizgiyle eski tadı koruyacak şekilde kotarılmış. Telltale Games'in oyundaki en büyük başarısı da bu zaten. Havada sürekli bir retro kokusu alıyorsunuz ama görünürde her şey gıcır gıcır, yepyeni. Bu denli iyi bir devam oyunu yapmanın hiç de kolay olmadığını sapır sapır dökülen başarısız örneklerden de biliyoruz. Telltale bu anlamda yapılabilecek olanın en iyisini yapmış ama bu Culture Shock'un kusursuz bir oyun haline getiriyor. Ne kadar eğlenceli olsa da Sam & Max'in de kusurları var. Peki siz onları kusurlarıyla sevmeyi becerebilecek misiniz?

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr



Level Karnesi

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

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

SON ZAMANLARIN EN EĞLENCELİ EN UÇUK KAÇIK OYUNU.

84



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

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Sahibinden satılık çifte ajan



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

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

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

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

■ Buzun altından birden fırlayıp hasminizi kündeğe getiriyorsunuz.



İçeriden bir tıkırtılar geliyor bey!



■ Oyunun PC versiyonunu Xbox 360'dan çevrilmiş. Haliyle grafik detayları muhteşem. Sam'in kazınmış kafasındaki saç köklerine kadar görebiliyorsunuz.

■ Bilgisayarları hacklemek bebek işi. Sadece dört sütundaki duran rakamları seçin yeter.

■ JBA karargahındaki gizli kapaklı işleri, bazen teröristlerin burnunun dibinde yapmanız gerekiyor. Bu sırada yakalanacağım diye üç buçuk atıyorsunuz tabii.

■ İşte Double Agent'in ünlü "Güven Çubukları". Su anda yapmakta olduğunuz iş, NSA'nin size olan güvenini biraz arttıracak (alttaki çubuktaki beyaz bölge kadar). Ama işinizi bitirip, terörist patronunuzun sizi beklediği yere gidene kadar sadece 9 buçuk dakikanız var.



dengeli bir şekilde gidebilme çabası oluşturuyor.

KONTROLSÜZ AJAN, AJAN DEĞİLDİR

Duble ajanlığın esas olayı, oyunun sonunu etkileyebilecek kadar önemli kararları verebiliyor olmamız. Oyuna eklenen güven sistemi atacağınız her adıma öncülük ediyor. Belli başlı, NSA ve JBA'ye ait görevleriniz var ve hangi tarafın görevini yaparsanız, o tarafın güven göstergesi de doluyor. Üst üste birkaç görev başarısızlıkla sonuçlanıp gösterge dibi boylarsa, işten atılıyorsunuz ve bölümü bastan oynamaktan başka seçeneğimiz kalmıyor. Oyunun sonunu etkileyebilecek kararlardan bahsetmişim; oyun esasında birkaç yerde cellât rolüne bürünüyoruz ve bu önemli ve bazıları tamamen masum şahısların hayatları hakkında, tetiği çekip çekmeme konusunda vereceğimiz, dramatik sahneler bunlar

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

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

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

DENGESİZ DENGİ

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

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

Evet, yerde son kullanma tarihi geçmiş bir kaplama görebilir ve



■ "Eyyyt! Sakaaa!" "Eh be Sam, sen adamı öldürsün vallahi!"



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



■ Bütün bu tırmanma yeteneğini ve atletik vücudu, Gebze-Naydarpaşa hattında bilecik almamak için geliştirdim. Çok zekiyim, kahretsin!

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

rın, kafana giren şarapnel iyileşsin " sistemi kullanılıyor.

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

FEAR'ı gördükten sonra Double Agent'taki düşmanların beyinlerinin içinde ne olduğunu merak ettim. Savaş esnasında aklı başına gelen yapay zekânın gizlendiğimiz anlarda pek sağlam olduğu söylenemez –ki bunda grafik hatalarının da payı var. Eski Splinter Cell'lerde bulunan gölge göstergesi Double Agent'ta kaldırılmış, onun yerine sırtınıza asılı bir "tehlike" göstergesi var. Bundan dolayı ne kadar gizlendiğinizi her zaman anlayamayabiliyorsunuz ve dengesiz yapay zekâ yeri geldiğinde Sam ışıktayken dahi "keditir kedi" deyip uzaklaşabiliyor. Çok yakınlarda iken ısıklıkla davet ettiğiniz bir düşman, ısığınızı beğenmeyip sigarasını içmeye devam edebiliyor. Yine de Splinter Cell'lerin o "teknolojü" havası sürüyor. Karşınızdakileri sinek gibi, değersiz görüyorsunuz önce ekipmanla. (Ufak bir tavsiye: Bölüm başlar başlamaz iki kere Z'ye basıp Op-Sat'ı çalıştırın. Bu Double Agent'ın yeniliklerinden ve düşmanların nerede olduğunu, sizi fark edip etmediklerini gösteriyor. – Sinan)

Aklıma gelmişken, bir gökdelenin 68. katında ajanlık peşinde koştururken etrafınızdaki duvarlara güvenmeyin, zira her an içerisinden geçip caddeye doğru serbest uçuş yapabilirsiniz. Evet, daha önceki oyunlarda olmayan irili ufaklı grafik hataları Double Agent'la hayatımıza giriyor. Bazı grafik hataları Sam'in yeri geldiğinde kukumav kuşu gibi olduğu yerde kalıp hareketsiz kalmasına da neden olabiliyor ve tek çözüm, maalesef F8 tuşu. Bunlar birer yamayla aşılabilecek sorunlar olduğundan fazla göze batmıyor ancak birer eksi oldukları kesin.

HAYDA BRE AJAN

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

oynuyorlar. Askerlerin bütün olayı, neredeyse bundan ibaret iken casusların esas görevi, askerlerin koruduğu bilgisayarların en az ikisinden bilgileri ele geçirip sağ salim üsse ulaştırmak. Oyunun her yanını bürüyen ödül sistemi burada da kendini göstermiş; düşmanı uyuz etmede ne kadar başarılı olursanız oyun da sizi yeni haritalar ile o kadar ödüllendiriyor. Ve hikâye kısmının aksine, çok daha karanlık olan bu haritalarda uzmanlaşmak hayli vakit istiyor.

Teknik arızaları ve affedilmez ekran kartı seçiciliğiyle, önceki Splinter Cell oyunlarının arasında forsu biraz sönük kalsa da, Double Agent, Splinter Cell'in ölüsünün bile iyi bir oyun olduğunu kanıtıyor. Terörist-hükümet arasındaki denge sistemi ve detaylı bölüm tasarımları sizi sürükleyecektir. Hele ki Splinter Cell serisinin sıkı bir takipçisiyseniz, ekran kartınız ve sisteminiz bu canavara yetiyorsa, oyundan alacağınız zevkin diğer Splinter Cell oyunlarından kesinlikle aşağı kalmayacağından emin olabilirsiniz.



Olca Sonkurt

Level Karnesi

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

AŞIRI SİSTEM GEREKSİNİMİ DARBE VURUYOR SAM'E.

82

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

AJANLIĞI ÖĞRENİYORUM

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

CAESAR IV



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

Size bir sır vereyim mi? Ben Roma'da yaşıyorum. Yoo hayır Level'in Reha Erus'u değilim, İtalya'dan bildirmiyorum size. Şöyle anlatayım: Bana son üç haftada Türkiye'de neler olduğunu sorun, politikada, kültürel hayatta, sporda ne olmuş deyin, cevap veremem. Gelir adaletsizliğini sorun, duraksarım. Tarımı, ticareti, şehirleşmeyi sorun, ne diyeceğimi bilemem. Sonra bütün bu soruların içindeki "Türkiye" kelimesini "Roma"yla değiştirin, size ansiklopedi yazayım. Böyle bir durumdayım işte. Dün gece ABD egemenliğiyle Roma İmparatorluğu arasında karşılaştırma yaptığım bir ödevi bitirdim, pazartesi Roma tarihi üzerine bir sınavla gireceğim ve şimdi de Caesar IV yazıyorum. "Hava nasıl oralarda" dersiniz, pek güzel derim, sizi de beklerim...

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

İLLE DE ROMAN OLSUN

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

Caesar serisi ve yan oyunları (Pharoah ve Zeus), ilk gençlik yıllarıma damga vurmuş muazzam bir oyunlar silsilesiydi. Şehir kurma oyunlarının büyüleyici atmosfere-

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

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

BU DÜZEN DEĞİŞMELİ!

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

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

SEZAR'IN HATASI SEZAR'A

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

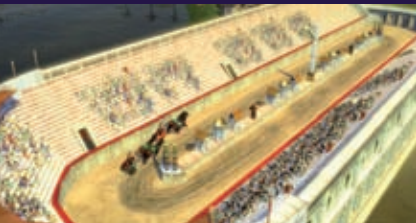


kontrol edebilmek büyük bir kontrol artışı getiriyor oyuna. Oynanabilirliği arttıran bir diğer faktör de, seri için pek mühim ikincil bir yenilik. Eski oyunlarda en çok başımızı ağrıtan konulardan biri, boş işlerin işsizlerle "buluşturulamama" sorunu. Mesafeler çok önemliydi ve özellikle büyük şehirlerde,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

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

ROMA CANDIR, ROMA KANDIR, ROMA KANLIDIR

Oynanabilirlikteki artışlar çok



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



■ 0 zamanlar Edison yokmuş. 0 yüzden şehri aydınlatmak için bazı fedakarlıklarda bulunmak lazımmış.

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

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

harita üstünde gösteren özellik), danışmanlarınızın söyledikleri arasında sık sık çelişkiler yaşanması. Şehir planlamanızı baltalayan bir sorunlar zinciri yaratıyor bu hatalar.

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

OMNIA VINCIT AMOR (SEVGİ HERKESİ FETHEDER)

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

Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr



Level Karnesi

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

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

EFSA NE DEVAM EDİYOR, HATALAR AFFEDİLİYOR.

84



■ Oyunu böyle görebiliyorsanız, "sniff, sniff", sizi gidi fabrikatör çocukları siziiii!





NEVERWINTER NIGHTS 2

Kırılacak (kuru)kafalar varmış diye duydum

“Bütün hafta sonu yatarsın artık” diyor ofisteki arkadaşım... Yapmak zorunda olduğum şeyleri bilmiyor olsa gerek. Hem, şimdi dikkatimi çekt; ne kadar da sivri kulakları var bu kızın? Hızlı adımlarla ofisimden çıkıyor ve kısa bir yürüyüşten sonra servisime ulaşıyorum. Sanki arkamdan bir şey geliyor, ama neyse... Her zaman bindiğim 1 numaralı servise değil de 2 numaralı servise yöneliyorum. Merch... Setbaşı'na o gidiyor çünkü. Koltuğuma kurulup gözlerimi kapatıyorum. Sol tarafımda bir pırlıtlı ilişiyor gözüme. Neden ters ters bakıyor ki bana o adam, hem elindeki de ne? Çok yorgunum. Boşverip gözlerimi kapatıyorum. Bir kükreme geliyor kulaklarıma ama aldırış etmiyorum. Yol çabucak geçi-

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

DOSTUM, ESKİ DOSTUM...

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

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

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

ÖZLETTİN KENDİNİ...

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



■ Öldürücü büyüler, bol renkli bir cümbüş içinde düşmanlarımızın üzerine çöküyor.

EN İYİ PERFORMANS İÇİN...

Öncelikle mutlaka en son yamayı kurun. Ben bu yazıyı yazarken 1.02 sürümü kullanıcılara sunulmuştu.

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

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

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

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

Oyundaki tüm savaşların gerçek zamanlı olması, bazen her hareketi ince ince hesaplamaya ihtiyaç duymanıza sebep oluyor. Böyle durumlarda Space tuşuna basarak oyunu durdurabilir ve bir sonraki adımda yapılması gerekenleri tüm karakterlerinize ayrı ayrı bildirebilirsiniz. Genelde yapay zekâ durumu oldukça iyi bir şekilde kotarsa da, bazen arkadaşlarınız bir güzel pataklanmanız için sizi düşmanlarınızla baş başa bırakıyorlar. Siz bir adama dalarken, birdenbire odanın diğer ucundaki düşmana kafa kol girişmeyi tercih eden arkadaşlarınız, sağlıklarını korusunlar diye ellerine tutuşturduğunuz iksirleri meşrubat zannedip lıkır lıkır içmeye başladıklarında, sol gözünüzün hafifçe seğirmesine sebep oluyorlar. Hele bir de arada sırada bir zindandaki odaya girmek ve içerideki dövüşe katılmak için yaldızlı davebeklemeleri var ki, ona hiç değinmiyorum bile. Ama bunlar çok nadir gerçekleşiyor ve Obsidian'ın yapay zekâ üzerinde çıktığı

bu durum oyuna ne kadar değer verdiğinizi gösterir ve emin olun, NWN2 bu konuda sizi çok zorlayacak. Karakter yaratım ekranını aşana kadar içinizde sürekli bir şüphe olacak. İlk Neverwinter'dan hatırlarım, oynamak istediğim karaktere karar verene kadar günlerce deneme yanılma hakkımı kullanmış, aynı quest'leri defalarca oynamak zorunda kalmıştım. İlk oyunu oynayanlar için bu bölüm çok da zorlayıcı olmayacaktır çünkü birkaç yenilik dışında karakter yaratımının ilk oyuna oldukça benzediğini söylemek yanlış olmaz. Hele karakterinizin sesini seçeceğinizi ekrana geldiğinizde, ilk oyundaki yol arkadaşınızın sesini aynen seçebildiğinizi görünce eminim çok mutlu olacaksınız. Açıkçası ben "Violent Fighter" ın "YIARRGHHH!" bağırışını duyduğum an, bir kez daha Neverwinter'a yolculuk etmek üzere olmanın heyecanını daha da çok hissettim. Tabii "bu heyecanımda dışı Warlock'un görünümünün de payı var" desem, sanırım karşılık olarak "yuh!" diyenler olacaktır. Ama önce Warlock'a bir göz atın sonra ne diyecekseniz deyin bence.

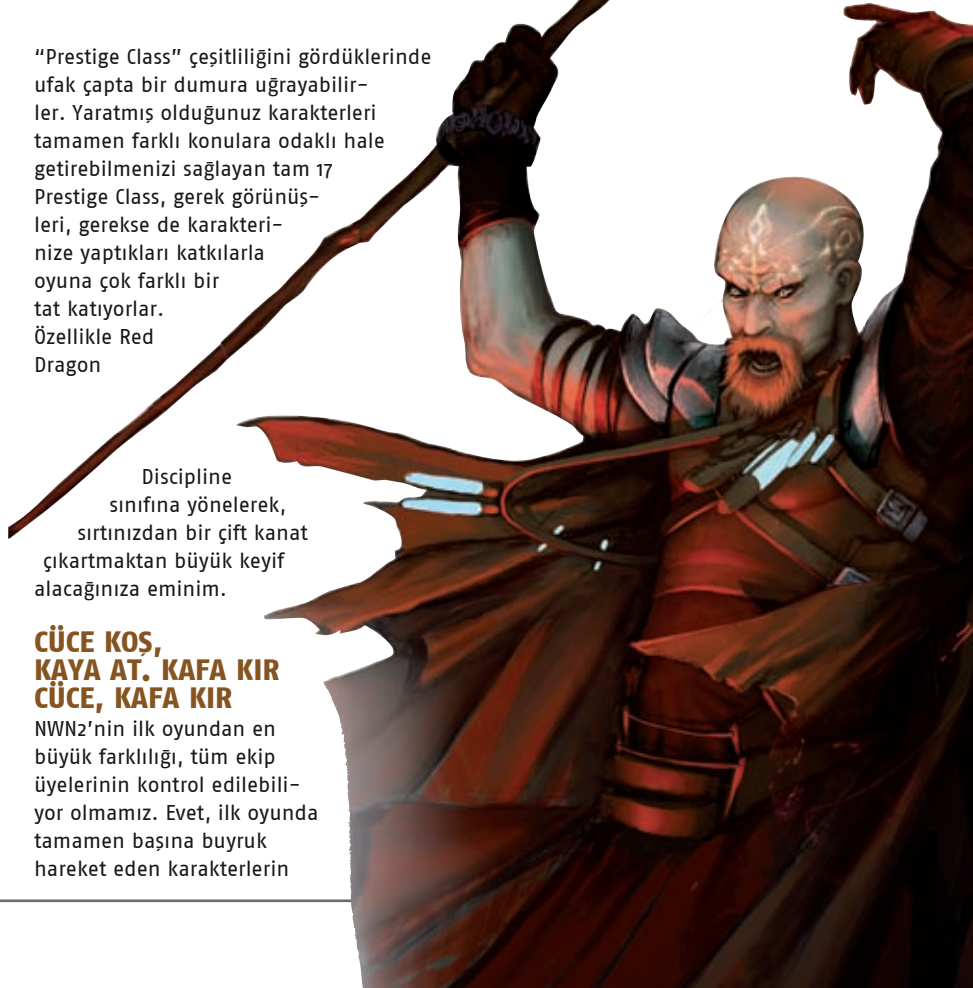
Oyundaki karakter seçenekleri o kadar fazla ki, farklı deneyimler yaşatarak tekrar tekrar oynanabilecek bir yapıda olduğunu hemen anlıyorsunuz. 12 ana karakter sınıfı arasından seçim yapmanın zor olduğunu düşünenler, 11. Level'dan itibaren seçebilecekleri

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

Discipline sınıfına yönelerek, sırtınızdan bir çift kanat çıkartmaktan büyük keyif alacağınıza eminim.

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

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





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



■ Hmm.. Kampa mı geldik, iş bitirmeye mi?



■ Daha oyunun ilk bölümlerinde bile oldukça hareketli dövümlere girmeniz gerekir.

başarılı işe gölge düşüremiyorlar.

OYNA OYNA BİTMEDİ!

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

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

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

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

HEPİMİZ BİRİMİZ, BİRİMİZ HEPİMİZ İÇİN

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

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

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

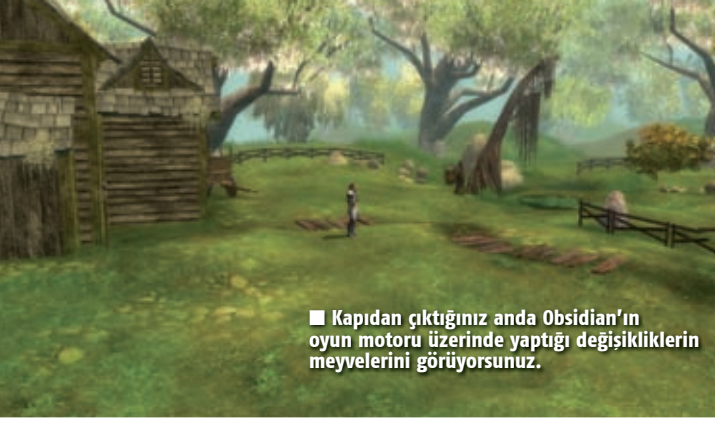
Ekip arkadaşlarınızla gireceğiniz diyaloglar da en az NPC'lerle olanlar kadar önem kazanıyor NWN 2'de. İlk oyundaki yardımcınızla gerçekten duygusal bir bağ kurabiliyor ve size hayat hikâyesini anlatmasını sağlayabiliyordunuz, ancak onunla ciddi bir inatlaşma içine girmeniz, anlaşmazlık yaşamamız gerçek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

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

DÜNYANIN TÜM ATEŞLERİ

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

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



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

meye değer. Fireball'ların, Magic Missile'lerin, Melf's Acid Arrow'ların görüntüsü tek kelimeyle muhteşem! Hele ki hem sizin ekibinizde hem de düşman grubu içinde birden fazla büyücü varsa değmeyin keyfinize. Bir düşünün; karşıdan çok sayıda düşman hızla üzerinize doğru geliyor. Kaçacak yeriniz yok. Savaşçılarınızı birkaç adım öne çıkıp değerli büyücülerinizi korumak için hamle yapıyorlar. Barbarınız grubun sol ön tarafındaki yerini alıp büyücünün önüne geçiyor. Bu sırada, kendini koruyamayacağı düşünüldüğü için sınırlanan büyücünüz ellerini havaya kaldırıyor ve bir şeyler mırıldanıyor. Dünyanın tüm ateşlerini avuçlarının içinde toplamaya başlıyor. Bir anda büyücünüzün her yanını alevler sarıyor. Bir an sonra ise o alevler artık avuçlarının içinde ve ölümcül yolculuğuna çıkmaya hazır... Tüm nefretleriyle üzerinize doğru koşmaya başlayan düşmanlarınızın gözlerinde ilk defa korku belirtileri görüyorsunuz. Bunun nedenini anlamak için arkanıza bakmanıza gerek yok. Yanınızdan geçen cehennem topu düşmanlarınıza doğru ilerliyor... Sadece bir saniye sonra geride ölümlü ve can çekişenler dışında bir şey kalmıyor. O andan itibaren savaş alanında kalan tek nefret dolu bakış büyücünüze ait oluyor. Size de bu görsel ziyafet içinde bir sonraki karşılaşmayı sabırsızlıkla beklemek kalıyor.

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

Bir oyunu gördüğünüz bakış açısı, yani kameranın, oynadığınız oyunun görselliğini doyum-suz hale getirebileceği gibi, her şeyi rezil etme ve oyunun oynanışını işkenceye çevirme olasılığı da vardır. NWN2'nin kameraları kesinlikle türünün en iyi örnekleri değil. Çoğu zaman iyi iş çıkarsalar da bazen sağma sapan yerlere takılıp kalmaları, savaş alanında zorlu saniyeler yaşamanıza sebep olabiliyor. Dört farklı kamera seçiminden hangisini seçerseniz seçin, kamera problemleriyle en az seviyede karşılaşmak için kamerayı oyun alanından mümkün olduğunca uzaklaştırmanızı tavsiye ederim. Böylece hem daha geniş bir alana hakim olabiliyorsunuz, hem de kameranın etraftaki nesnelere, binalara ya da ortalıkta dolaşan bir NPC'nin kafasına (!?) takılma ihtimalinin önüne geçmiş oluyorsunuz.

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

RYO'yu oynamaktan keyif almanızı, yapmak istediklerinizi sorunsuzca yapabilmeyi sağlayan muhteşem arayüzler hazırlamakta da ustadır. Obsidian, az önce bahsettiğim kullanışlı arayüzlerin son örneklerini NWN ve KotOR'da sergilemiş olan Bioware'in NWN'deki dairesel arayüzünü yok ederek daha basit bir sisteme geçmeyi uygun görmüş. Örneğin fighter'ınızın "Power Attack" gibi özel saldırı modlarını ekranın sağ alt köşesine yerleştirdiği "Modes" bölümünden tanımlamanızı, hızlıca büyü yapabilmek için "F" tuşuyla ulaşabileceğiniz "Quick Cast" hücrelerinizi kullanabilmeyi sağlamışlar. Ekranın alt kısmında bulunan ve değiştirilebilen 10 satırdan oluşan hızlı ulaşım tuşlarıyla da, bu hücrelere yerleştirebileceğiniz iksir ve benzeri eşyalara da kolayca erişmeniz sağlanmış. Oyun alanında etkileşime girmek istediğiniz nesne veya şahısların üzerine gelip sağ tıkladığınız zaman açılan kısa menüden, ilgili varlıkla ne şekilde etkileşime girebileceğinizi seçebilmemiz aklıma "neden dairesel sistemden vazgeçildi?" sorusunu getirdi. Ama açıkçası tüm bu anlattıklarım muhteşem bir sistemi, bir diğer çok kullanışlı sistemle karşılaştırmaktan başka bir şey değil aslında.

Arayüzle ilgili tek ciddi şikayetimsen envanter düzenlemesi konusunda. Oyunun genel bir envanter sistemine sahip olmaması, eşyaların belirli kriterlere göre sınıflandırılmaması NWN gibi "loot" delisi bir oyunda ciddi bir problem oluşturabiliyor. Bir de buna NWN2'nin yeni "Crafting" sistemi ve onlarca çeşit Crafting materyali eklenince envanter sorununuz ciddi bir hal alıyor. Bu yükten kurtulmak ve oyunun akıcılığının kaybolmasının önüne geçmek için, her büyük zindan aksiyonunun ardından sadece 1-2 dakikanızı ayırarak envanterinizin çekidüzen vermeniz yararınıza olabilir. Ancak bunu sadece 2 saat bile ihmal etmeniz, kaybetmekten kaçtığınız 1-2 dakikadan çok daha fazlasını harcamak zorunda kalabilirsiniz.

BİR ŞEYLER GELİYOR BU YANA DOĞRU

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



■ İyi ki bi ateş topu atabiliyorsun yani. Yaktın, yıktın ortalığı!

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

EŞKİ DOST... GİDİYOR MUYUZ?

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



Erce Güven erceguven@gmail.com

Level Karnesi

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

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

UZUN ZAMAN AKILLARDAN SİLİNMEYECEK BİR RYO OYUNU.

91

Asfaltları ağlatmaya hazır mısınız?

NEED 4 SPEED

carbon

■ Dikkatsiz yarışlar kanyonda uçurumun dibini boyluyor.

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

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

fırladı. İkinci yarışında yarım metre içinde devriliş yuvarlanmaya başladı ve yaklaşık 30 takla sonra bir farı kırık halde varış çizgisini sonuncu olarak geçti. Gün sonunda Bburago mahallenin gelmiş geçmiş en kötü yarış arabası seçildiğinde nasıl bir hayal kırıklığı yaşadığımı anlatamam. Ama oyunu bitirdikten sonra NFS Carbon'u kaldırıp, Most Wanted'ı geri kurarken az çok buna yakın bir şeyler hissettiğinizi söyleyebilirim.

AMAN HELO KAÇ, LEX YAKALAMASIN!

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

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

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

Şefim, şu boşları bir kald... Şefim?



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

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

MAHALLEMİZİN YARIŞI

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

Carbon'daki diğer bir yenilik, yeni Draft

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

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

MODİFİKASYON ÇILGINLIĞI

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

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



■ Amerikan Muscle arabaları drift yarışları için ideal.

■ Race Wars'da 11 arabaya karşı yarışyorsunuz.



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

ROT BALANS

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

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



Level Karnesi

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

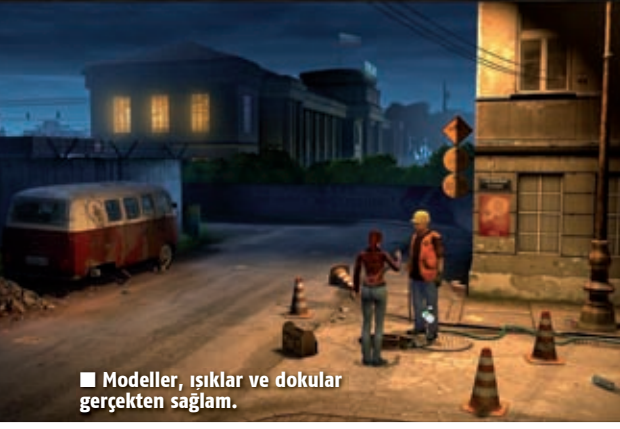
Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

EA'IN ARTIK İYİ OLAN ŞEYLERİ BOZMAKTAN VAZGEÇMESİ LAZIM

74

SECRET FILES TUNGUSKA

Gariban ama gerçek



■ Modeller, ışıklar ve dokular gerçekten sağlam.



■ Bir süre Max olmak zorunda kalıyoruz.



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

BUL VE TIKLA BEBEĞİM!

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

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

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

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

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

BERLİN-MOSKOVA HATTI

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

Guven Çatak guven@level.com.tr



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



Level Karnesi

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

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

ADVENTURE YENİDEN
CANLANIRKEN VASATLARI
ŞİMARTMAMALI.

63

LEVEL FORTE

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM

SAVAGE THE BATTLE FOR NEWERTH

Türü: Aksiyon/Strateji
Yapım: S2 Games
Çıkış Tarihi: Ekim 2003
Minimum Sistem: 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 600 MB HDD, internet bağlantısı
Önerilen Sistem: 1.0 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX
Web: <http://www.s2games.com/savage/>



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

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

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

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

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

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



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

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

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

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

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

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

INDEPENDENT GAME FESTIVAL 2007

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

Darkness over Daggerford

Oyun: Neverwinter Nights
Yapımcı: Ossian Studios (Kanada)
Yapım Süresi: 12 ay



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

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

Digital Paintball

Oyun: Half-Life 2
Yapımcı: Soulstrewn Studios (ABD)
Yapım Süresi: 2 yıl



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

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

Fairglen

Oyun: Warcraft III
Yapımcı: Enterfold (ABD)
Yapım Süresi: 7 Ay



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

Point of Existence 2

Oyun: Battlefield 2
Yapımcı: PoE Development Team (ABD)
Yapım Süresi: 14 ay



Battlefield 2'ye yepyeni bir içerik sağlayan PoE2 modu, Avrupa'daki Almanya - Ukrayna savaşıyla başlayan bir senaryoya sahip. Büyük beğeni toplayan PoE2'nin tek kişilik ve multiplayer versiyonları bulunuyor.

The Ancient Mediterranean

Oyun: Civilization IV
Yapımcı: TAM Development Team (İngiltere)
Yapım Süresi: 1 yıl



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

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

YAMALAR

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

1. Sid Meier's RailRoads!

www.sidmeiersrailroads.com



Oyunun piyasaya çıkmasından kısa bir süre sonra yayınlanan 1.01 versiyonlu yamada, oyundaki birçok yapay zeka, çökme, grafik,

ara yüz ve performans sorunu gideriliyor. Yamanın boyutu 17 MB.

2. Heroes of Might & Magic V

www.mightandmagic.com



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

3. Gothic 3

www.gothic3.com



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

4. FIFA 07

www.fifa07.ea.com



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

5. Defcon

www.everybody-dies.com



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

En güncel yamaları indirebileceğiniz siteler:

www.3dgamers.com
www.actiontrip.com
www.fileplanet.com
www.gamershell.com
www.patches-scrolls.de ■

AYIN MODLARI

Rafa kalkan oyunlara can veren yapımlar

THE SOULKEEPER

Gereksinim: UT 2004
Hazırlayan: The SoulKeeper Team
Web: <http://www.thesoulkeeper.com/>

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

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



yapımcı ekip, çevre tasarımını ola-bildiğince güzel ve detaylı hazırlamış.

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

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

EDEN ECLIPSE

Gereksinim: UT 2004
Hazırlayan: Renegade Gods Interactive
Web: <http://www.edeneclipse.com/>

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

Maceramız süresince kullanabileceğimiz beş farklı silah bulunuyor. Bunlardan ilki, düşmanlarımız ile burun buruna geldiğimiz anlarda kullanacağımız standart bir bıçak. Bir üst kademeye çıktığımızda, etkili sayılabilecek bir tabanca buluyoruz. Kalan üç silah ise tüfek kategorisinde. Tüfeklerden ilki olan Assault Rifle oyun-daki ana silahımız olacak. Uranyum içerikli kurşunlara sahip olan pompamız ve uzak mesafeden düşmanlarımızı avlayacağımız dürbünlü Centaur da diğer seçenekler.

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

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

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



PET/BUDDY MOD

Gereksinim: Doom III
Hazırlayan: Ultima669
Web: Yok

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

kendimiz de kontrol ederek pozisyon almaları, saldırmaları ve bizi takip etmeleri konusunda yönlendirebiliyoruz.

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

KARİKATÜRİZE OYUNLAR

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

CONCERNED

www.hlcomic.com

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



CTRL-ALT-DEL

www.ctrlaltdel-online.com

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



PENNY ARCADE

www.penny-arcade.com

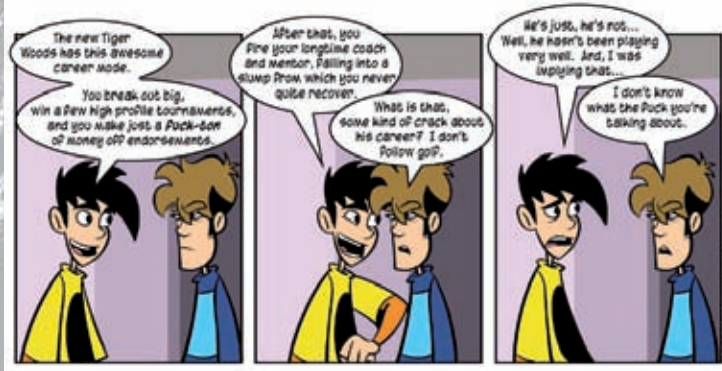
En uzun soluklu karikatür sitelerinden bir diğeri Penny Arcade. 18 Kasım 1998'den bu yana yayın hayatına devam eden sitede Mike Krahulik ve Jerry Holkins'in oyun dünyası üzerine hazırladıkları karikatürler yayınlıyor. ■



DUELING ANALOGS

www.duelinganalog.com

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





Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

GÜZEL BİR KIZLA RESTORANDA OYUN OYNAMAK

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



EVE ONLINE

SANAL HORTUMCULUK ÜZERİNE

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

UZAYIN SONSUZ KARANLIĞINDA TİCARET VE POLİTİKA

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

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

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



Eve'de uzay savaşlarının sonucu da tamamen karakter yeteneklerine bağlı. Adına yaraşır devasalıktaki Eve'nin özeti bu şekilde. Gelelim Eve'deki sayısız oyuncuyu üzen, dimağınızı durduracak olaya.

DOLANDIRICILAR HER YERDE

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

-Göker Nurbeyler



GUILD WARS FACTIONS

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

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

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

R/X

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

Yetenekler:

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



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



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

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

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

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

yaparak rakibin heal atmasını engelleyebilir ve zor duruma düşmesini sağlayabilirsiniz.

Call of Haste: Petin saldırı ve hareket hızını artıran bir yetenek. Doldukça kullanarak hasarınızı artıracak ve kaçan hedefleri kolayca yakalamanızı sağlayacaktır.

Predatory Bond: Acil durum yeteneği. Kullandığınızda 21 saniye boyunca petin her başarılı vuruşu için 33 Heal alırsınız. Tamam, rakam muhteşem değil ama Monk'unuza size ulaşması için gerekli zamanın sağlanması için yeterli.

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

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

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

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

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

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



■ Disrupting Lunge'yi her türlü Caster'a karşı güvenle kullanabilirsiniz. Meteor yapmaya çalışan Elementalist boşa kürek çekiyor.



WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE'E İLK ADIMLAR OUTLANDS'E GİRİYORUZ



■ Hellfire Cıttadel'deki bu cesur Paladin'in resmini "Neden devamlı kadın karakter resimleri koyuyorsun?" diyen arkadaşına ithaf ediyorum. Pozun için teşekkürler Kelemvor.

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

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

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

YEŞİLİ KORUYALIM

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

KIZGIN PENINSULA'DAN SERİN SULARA

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



■ Hellfire Peninsula'da dolaşırken bu Mech'vari arkadaşta rastlayacaksınız. Henüz onu indirmeye kasan bir grup görmediğimden değil değmeyeceği meşhul.



■ Mantar yaratıkları tek başlarına tehlike arz etmiyorlar. Zaten bu nedenle sporlanarak çoğalıyorlar.

kurak topraklardan ibaret sananları şaşırtacak devasa mantarların ev sahipliği yaptığı bir bataklık. Yoğun su tabakaları arasında ulaşım tahta köprülerle sağlanıyor. Zangarmarsh'daki tek yerleşim birimi Telredor, bina boyundaki mantarlardan birinin üzerine kurulmuş bir şehir. Yapımcıların yine tasarım yeteneklerini konuşturduğu şehirde, manzarayı daha iyi göreyim derken aşağı uçmanın ne kadar eğlenceli olduğunu dikkatimi çekti. Bölgedeki yaratıkları su ve mantar kaplı çevreye uyum sağlamış gözüküyorlar. Bu nedenle Zangarmarsh'da bol bol bataklık yaratığı ve mantar/spor canlılarından evrimleşmiş yaratık görüyoruz. Zangarmarsh'ın güneyinde yer alan Nagrand yemyesil tepeleriyle içinizi açacak, loncanızı alıp pikniğe gitmek isteyeceğiniz bir bölge. Buradaki iki metrelik keçileri dünyamıza getirebilsek dünyadaki açlığın önüne geçilebilir. Dev hayvanları bırakarak geçtiğimiz Terokkar Forest Outlands'in en büyük şehri Shattrath'a ev sahipliği yapıyor. Kutsal Temple of Light'in bulunduğu şehirle ilgili bilgileri yakında paylaşacağım. Hem bilgi paylaşılı paylaşılı artarmış, değil mi?

-Göker Nurbeyler



DS AŞKA GELDİ

ARTIK ŞARKI DA SÖYLEYECEK

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

MP3 player kartuşunu DS'e taktığınızda ekrana gelen arayüzden standart olarak şarkılarınızı seçip listeleyebiliyor ve kulaklıkla ya da DS hoparlöründen müziği dinleyebilirsiniz.

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

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



PSP 3.0 FIRMWARE

PSP, PS3'Ü RESMEN TANIDIĞINI AÇIKLADI(!)

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

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

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

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

10 MEGAPIKSEL TELEFON!

ANLADIK Kİ BU İŞİN SONU YOK

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

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

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

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



DAXTER

DAXTER EN SONUNDA BAŞROLÜ JAK'TEN KAPTI

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

CLASSIC
LEVEL



■ Daxter üç oyun boyunca Jak'ten çok şey öğrenmişe benziyor.

Sony Amerika gerçekten önemli bir iş başardı. Düşünün; toplam iki platform oyununda dört ayrı popüler karakter yaratılar! 0 kadar ki, her birinin ayrı ayrı başrol oynadığı oyunlar, seriler yapıldı. Racket, Clank, Jak ve Daxter. Şüphesiz ki okuyucularımızın önemli çoğunluğu bu karakterlerden en az birinin hastasıdır. Ben bunlardan en çok Daxter'ı seviyorum. Hatta Jak'i ünlü kılan da Daxter'dır bana göre. Büdü olmasaydı Edi'nin anlamı kalır mıydı yani?

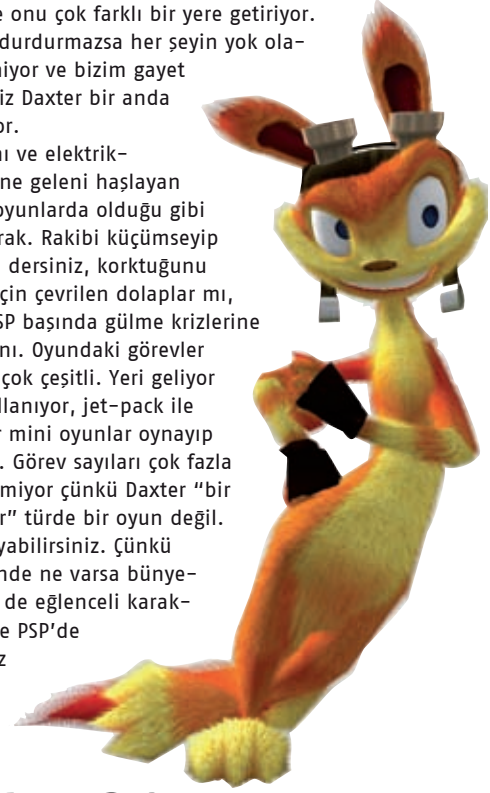
BİR DAXTER DÜNYAYA BEDEL

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

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

Bir alev silahı ve elektrikli sopasıyla önüne geleni haşlayan Daxter, önceki oyunlarda olduğu gibi son derece matrak. Rakibi küçümseyip ti'ye almalar mı dersiniz, korktuğunu belli etmemek için çevrilen dolaplar mı, yoksa... Oyun PSP başında gülme krizlerine sokabiliyor insanı. Oyundaki görevler Jak III'deki gibi çok çeşitli. Yeri geliyor uçan araçlar kullanıyor, jet-pack ile etrafı geziyor, yeri de geliyor mini oyunlar oynayıp yan görevlere katılabiliyoruz. Görev sayısı çok fazla değil. Zaten olması da gerekmiyor çünkü Daxter "bir kere oyna, tozlu rafına kaldır" türde bir oyun değil. Emin olun ki defalarca oynayabilirsiniz. Çünkü oyun, platform/aksiyon türünde ne varsa bünyesinde taşıyor. Bunun üstüne de eğlenceli karakterleri koydunuz mu, işte size PSP'de oynamak zorunda olduğunuz başka bir oyun. ■

Volkan Turan



LEVEL NOTU: 90

RIDGE RACER 2

ARABA YARIŞLARININ ESKİ KRALI ŞANSINI İKİNCİ KEZ PSP'DE DENİYOR

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

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

ALAN RAZI MI PEKİ?

Bir şekilde ilk oyunu oynama şansını bulanlar için söyleyeyim; RR2, ilk oyunun neredeyse kopyası. Render edilmiş eski araçlar, ışıklandırması değiştirilmiş pistler ve World Tour modu dışında yeni şeyler görmeniz imkânsız. İlk oyunu oynamayanlar için rahat tutsun çünkü karşılarında gayet eğlenceli ve zor bir yarış oyunu duruyor. Ridge Racer'ı zor yapan şey kesinlikle oynanışı değil. Kontroller gayet kolay ve fren tuşuna pek ihtiyaç yok. Hatta virajları 150 km hızla bile bariyerlere değmeden dönebiliyorsunuz. Ama bu aynı zamanda işin en zor kısmı. Çünkü drift yapmalısınız! Aracı her virajda tüm riskleri göze alarak drift yapmaya zorlamalı ve bunun karşılığı olan NOS gücünü almalısınız. Alamadınız mı? O halde maalesef rakiplerin arkasında bıraktığı egzoz dumanını yutmak zorundasınız!

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



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



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

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 70

TENCHU: DARK SECRET

HER ŞEY BİR RÜYAYDI FARZ EDELİM LÜTFEN

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



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

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

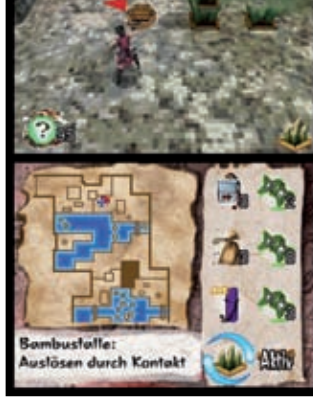
HATTA SOYKIRIM

Oyundaki yegâne amacınız öldürmek.

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

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

■ Düşmanların gezdigi yerlere bambu tuzakları koyabilirsiniz. Asla görmeyip üstüne düşeceklerdir.



■ Düşmanları nasıl öldürüyorsunuz alt ekranda daha kaliteli halini yakından görebiliyorsunuz (hep aynılar ama).



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

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 40

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

SAVAŞTAKİ SON CEPHE İÇİN DS'TE SAF TUTUYORUZ

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



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

Şimdiye kadar denediğim tüm türlerde olduğu gibi sıra tabanlı savaşta da DS'in oynanış üzerinde çok olumlu bir katkısı olduğunu söylemek istiyorum öncelikle. Grid sistem harita üzerinde birimlerimizi yön tuşlarıyla adım adım itirmek yerine doğrudan gideceği yere göndermek, menülerde kaybolmadan ve üst ekrandaki bilgilerden faydalana-

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

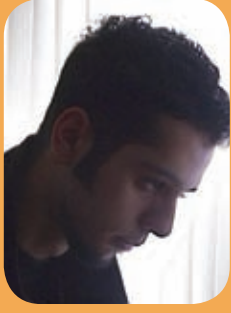
Oyunun campaign modunda, art arda ele geçirmeniz gereken bir dizi harita bekliyor sizi. Düşman birliğindeki tank, piyade, topçu birliği (uçuga kadar gidiyor bu liste) sayısına bakarak, araziye, köprüleri, sığınacak ya da ele geçirilecek küçük şehirleri göz önüne alarak (bunların hepsi tek bir ekranda),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

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

Serpil Ulutürk

LEVEL NOTU: 90





Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

GÖZÜMÜZ AYDIN

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

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

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

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

YÖNET, ELE GEÇİR, XBOX LIVE'DA ŞERĞİLE!

» "GDI - NOD kapışması PC ekranlarından fırlıyor ve sokaklara taşıyor", cümlesi nasıl gerçek bir savaşın habercisiyse, bu kapışmanın Xbox 360'a da taşınıyor olması da kıtalar arası bir mücadelenin adı olacaktır. Gelecek yıl PC'de çıkmasını beklediğimiz, ekran görüntülerinden büyük savaşların gerçekleştireceğini anladığımız

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



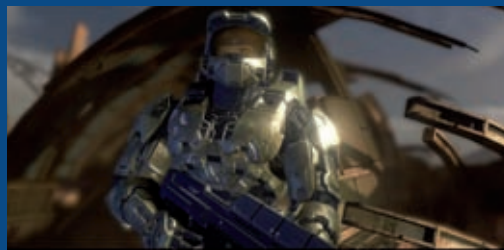
HAIL TO HALO!

» Ciddi ciddi Halo 3 hazırlanıyor yahu! İnsanın hiç inanası gelmiyor. Çok ilginç gerçekten. Şaşırma, bırak Halo 3'te bizi nelerin beklediği konusuna gelecek olursak, geçen ayki Bilen Adam'ın yazısı aklımıza gelmeli. Halo 3'ün ilk bilgileri ortaya çıktı ve bundan sonra artık her ay bir şeyler açıklanacaktır. Ondan sonra, deliller gibi beklediğimiz bu oyunla ilgili her şeyi biliyor olacağız. Eskiden (çok eskiden), bir oyun hakkında iki arkadaş konuşurken, "bak şu bölüme gelince şöyle bir silah alıyorsun, hatta çok da acayip bir Boss var!" gibi cümleler kurabiliyorduk. Şimdi o silahı da, o Boss'u da oyun çıkmadan aylar önce biliyor oluyorum. Halo 3'ü de bu şekilde sıradanlaştırmayacağım ve o yüzden bildiklerimi söylemiyorum. Haha haa! Ya da anlatayım, sonra isyan çıkmasın.

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



bir açıklama henüz yok. Multiplayer bölümünde üç yeni haritanın, yeniden tasarlanarak dönüş yaptığını görüyoruz. Valhalla (Blood Gulch), High Ground (Zanzibar) ve Snowbound (Frost Bite) açıklanan multiplayer haritaları arasında. Multiplayer modlarıyla ilgili de birkaç gelişme var. Ninjaball adı verilen modda, bir topun peşinden koşturacak, Elimination'da rakip takımı ortadan kaldırmaya uğraşacağız. TankFlag'de ise bildiğiniz "Capture the Flag" oyununu oynayacağız, fakat bir farkla: Başrolde tanklar oynayacak. Yeni envanterimize de göz atalım. Yoğun ateş gücüne sahip Spiker, tankları, jipleri ortadan ikiye bölen Spartan Laser ve duvara yapışıp etrafa iğne atan Nail Grenade kullanabileceğimiz silahlar arasında. Halo 2 için planlanan ATV tipi Mongoose adlı araç da Halo 3'de karşımıza çıkıyor. İki kişilik bu hızlı araç seri kullanımıyla çok işe yarayacak. Son olarak da Man Cannon isimli taşımacılık sistemi dikkat çekiyor. Çeşitli tüpler vasıtasıyla haritanın herhangi bir yerine sizi ulaştıran bu alet, araç ve cihazlarınızı da taşıyabilecek. ■



2007'DE SÜPER KAHRAMAN SIKINTISI ÇEKİLMEMEYECEK



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

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

ZARARINA SATIŞLAR

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

MECH OYUNU OYNAMAK İSTİYORUM!

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



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

EA BİLDİRİYOR

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

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



PLAYSTATION 3

Sonsuzluğa ve daha da ötesine...

TEKNİK ÖZELLİKLER

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

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

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

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

DİSK OKUYUCU

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

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



ÖN BAĞLANTI NOKTALARI

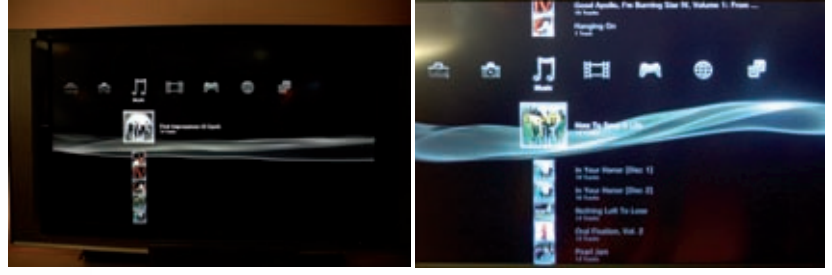
Kablosuz teknoloji dostu PS3 artık kablolu gamepad'ler kullanmıyor. Sixaxis adı verilen yeni gamepad'lerimiz kablolardan uzak, mutlu birer teknoloji formu. Onları sadece şarj etmek için, PS3'ün ön tarafında bulunan dört USB noktasından birine bağlıyoruz. Bu USB girişlerinin hemen sağında Wi-Fi ve HD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

ARKA BAĞLANTI NOKTALARI

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

HDTV sahipleri ise bambaşka bir açıdan bakacaklar duruma. PS3'ün 1.3 versiyonlu HDMI çıkışı, tüm oyunlarda ve BluRay filmlerde High-Def görüntü almanıza olanak tanıyor. Şu an dünyadaki en yüksek çözünürlük standardı 1080p'ye kadar destek veren PS3'ün görüntü kalitesini görünce yerlere yatacaksınız. Ancak bu kablo PS3 ile birlikte gelmiyor, ayrıca satın almanız lazım.

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



PS3 BEKLEYEN MADURUN BASIN AÇIKLAMASINI DINLIYORUZ

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

9 dakika sonra röportaj alanında

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

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

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

- Peki biz PS3'ün tüm gücünden faydalanabilecek miyiz?

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

- PS3'ün oyun dışı olanaklarından bahsedebilir misiniz?

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

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

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

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

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

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

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





ve sanki oyunun içindeymişsiniz gibi hissediyorsunuz. Fakat bu bence oyunculuğu başka bir yöne çekiyor. Artık oyunlar eğlenceden çok profesyonellik istiyor. Bunun yanında gerçekçi grafikler herkesin umurunda değil. Gerçek hayattan örnek vereyim. Yüz yıllardır evde birtakım oyunlar oynarım. Ev halkının hiçbir şekilde ilgisini çekmeyen bu aktivitem, PSOne zamanında bir direksiyon aparatı almamla değişti. Önce yaptığım şeyi algılayamadılar ama daha sonra Driver gibi o zamanın gerçekçi sayılabilecek bir oyununu direksiyonla kontrol ettiğimi görünce herkes etkilendi. Annem, babam, ablam, hepsi tek tek şoför koltuğuna oturdu ve saatlerce oyun oynadılar. Olanlara ben de inanamıyordum. Oyun gerçekçi diye mi ekranın başına kitlen-diler? Yoksa Driver çok iyi bir oyun diye mi? İkisi de değil. Onlar farklı bir biçimde oyuna dahil olmuşlardı. Belki PS3'ün Sixaxis gamepad'i de Wii'nin yapacaklarına yaklaşacak ama oyunlar bu yönde geliştirilmediği sürece değişen bir şey olmayacak. Bazı insanlar gerçekçilik, mükemmel planlanmış oyunlar arıyor; bazılarıysa sadece eğlenmek istiyor. Ekranda maymun mu varmış, son derece iyi modellenmiş bir robot mu varmış; bunları düşünmeden...

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

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

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

Ah, yine çok güzel bir soru, kendi kadar güzel olan muhabir hanımefendiden. Bir an önce bir PS3 almak ve hangi oyunlara hemen ulaşabileceğini öğrenmek isteyenler için hemen listeyi vereyim; zaten pek fazla oyun yok. Seçenekleriniz arasında Call of Duty 3, Fight Night: Round 3, f10w, Full Auto 2: Battlelines, Genji: Days of the Blade, Madden NFL 07, Marvel: Ultimate Alliance, Mobile Suit Gundam: Crossfire, NBA 07, NBA 2K7, NHL 2K7, Need for Speed: Carbon, Resistance: Fall of Man, Ridge Racer 7, Tiger Woods PGA Tour 2007, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, Tony Hawk's Project 8 ve Untold Legends: Dark Kingdom bulunuyor. Bu oyunlar arasından bir seçim yapmanız gerekiyorsa, Resistance: Fall of

Man'e öncelik vermeliyiz. Gayet kaliteli bir FPS olan Resistance, İkinci Dünya Savaşı hiç olmasaydı da, onun yerine garip yaratıklar dünyayı bassetdi fantezisi üzerine kurulu. Çevreden aldığım izlenimlere göre de Sixaxis ile gayet iyi kontrol edilebiliyor oyun. Bir sonraki tercihinizi, yarış tutkunuyunuz Ridge Racer 7'dan yana kullanabilirsiniz. Şahsen Ridge Racer'ı hiç çekici bulmuyorum ama NFS: Carbon'dan daha iyi olduğu ortada. Gerçekçi boks keyfi için (eğer başka bir sistemde oyunu sonuna kadar oynamadıysanız) Fight Night: Round 3, ucuz ve enteresan bir oyun için f10w listenizde olabilir. Son olarak da Rainbow Six: Vegas'a mutlaka göz atmanız gerektiğini vurguluyorum, altını çiziyorum. Hangi oyunda bir gökdelenin tepesinden sarkıp camdan içeri dalmanıza izin veriliyor! Üstelik koca Las Vegas aşağıda tüm ihtişamıyla sergilenirken... Maalesef Marvel: Ultimate Alliance ve Tony Hawk's Project 8 beklenen performansı sergileyemiyor. Sürpriz bir isimse Mobile Suit Gundam: Crossfire oldu. Anime ve Mecha'lara ilgi duyuyorsanız, bu oyuna da göz atın. Tabii oyunların 60\$'dan satılıyor olması her şeye kolayca el atmanıza da engel oluyor. Seçiminizi iyi yapmalısınız.

- Sorularımızı yanıtladığınız için teşekkürler.

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

5 saniye sonra...

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

Tuna Şentuna



NINTENDO Wii

Yerinizde duramayacaksınız...

TEKNİK ÖZELLİKLER

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

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

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

NERESİNDE, NE VAR?

Sade tasarımıyla salonunuzda güneş gibi parlayacak bir konsol Wii. Ön kısımdan başlayalım. Aynı PS3'teki gibi bir yarık görüyoruz. Buraya Wii ve GameCube oyunları yanında müzik CD'lerini de yuvarlayabilirsiniz. "Acaba şu bardak altlığı da sığar mı?" gibi düşünceler sizi geri dönüşü olmayan bir hataya itecektir. Disk girişinin hemen altında bir kapağa rastlıyoruz. Acaba bu kapağın altında ne var? SD Card girişi ve Wii'nin kontrolörlerle senkronize olmasını sağlayan bir düğme. Düğmeye bastığınız anda Wii, alış mesafesi içerisindeki kontrolörleri buluyor. "Vay, Hulusi abi gel takıl bana!" diyor Wii, "Ooo baba nasılsın ya? Okeye dönüyorum; bitsin oradayım." diyor Hulusi adını verdiğimiz Wii-Mote (Gerçekten Wii-Mote'unuza isim ve avatar ayarlayabiliyorsunuz. 4KB hafızalı Wii-Mote'lar kişiselleştirilebilir. Böylece Wii-Mote'unuzu alıp bir arkadaşınıza gittiğinizde, onun sisteminde kendi ayarlarınızla oynayabiliyorsunuz). Ön tarafta üç adet düğme (Açma/kapama, yeniden başlatma ve disk çıkarma) dışında başka bir şey yok.

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

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



KONSOL SABİTLEYİCİ

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



GERÇEKÇİ KONTROL

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



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



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

DENEY 01: YERÇEKİMİ

İlk testimizde Wii'yi havaya atık ve yere düştüğünde sağlam kalıp kalmadığına baktık. Wii her hassas alet gibi çalışmıyordu. İkinci bir Wii için Nintendo'ya yalvarmak üzere yola çıktık.

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

DENEY 02: DOSTLUK VE İLETİŞİM

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

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

DENEY 03: EV HANIMINA SORDUK

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

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

DENEY 04: HANGİSİ DAHA DERİN?

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

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

DENEY 05: KANAL OPERASYONU

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

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

DENEY 06: MASAJ İÇİN SEFERBERLİK

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



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

DENEY 07: OYUNLAR

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

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



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

SON DENEY: WII MÜCADELESİ

Ofisteki yegane Wii'yi o gece eve kimin götüreceği üzerine çıkan ateşli tartışma ve kavgalar sonucunda Sinan, herkesi pencereden aşağı yolladı. Elinde yazar kalmamasıysa umrunda bile değildi.

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

Tuna Şentuna

PS 3 VE WII (ALAMAMA) ÇILGINLIĞI

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

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

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

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



ne doğru bir karar vermiş olacağımı anladım.

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

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

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

Göktuğ Yüksel



■ Larsa ve güç manyağı ağabeyi Vaane. Vaane'in o saçlarla nasıl rahat edebildiğini hala anlayabilmiş değilim.

FINAL FANTASY XII

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



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

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

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

KÖKLÜ DEĞİŞİM

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



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



VOLTRAN'İ OLUŞTURUN

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

VAAN

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



FRAN

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

BALTHIER

Önce eline kılıç tutuşturduğum, daha sonra balta kullanmasını uygun gördüğüm Balthier, gerçekten de baltayla harikalar yarattı. FFXII'de baltaların söyle bir olayı var: Yapacağınız bir saldırı 3000'lik bir vuruş da olabiliyor, 10'luk da. Ama en yüksek hasar gücü de baltalarda. Onunla başka bir şey yapmanız gerek yok. Verin baltayı, kalkını takılsın.



BASCH

Aslında normal bir kılıç eline daha çok yakışır, ama ben Katana'yı tutuşturdum. Sarı saçlı ve son derece İskandinav bir görünüme sahip olmasına rağmen, Japon yapımı bir kılıçla da iş yapabildiğini gösterdi bana Basch. Büyü olarak da zarar büyülerinden ekledim. Böylece ne uçan ne de kaçan elinden kurtulabilir. Yere inince de ya Fran, ya da Ashe ayağa kaldırdı, güzel bir insan oldu Basch.



PENELO

Hızlı ve Riku'ya benzer görünüşüyle dikkat çeken Penelo, aynı zamanda büyü gücü açısından hayli coşmuş bir karakter. Dolayısıyla onun da Dagger kullanıp savaş alanında esmesi gerekirdi, ama ben onu Great Sword kullanan ve aynı zamanda şifacı biri yaptım. Bayağı enteresan bir deneydi. Hem vurduğunu yere indiriyor, hem de arkadaşlarına yardımcı oluyor. Güzel formül, deneyiniz.



ASHE

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



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

sessizce geçmek veya koşar adım kaçmak size kalmış. Eğer görüş alanlarına girerseniz, zaten onlar size otomatik saldırıyor. Siz saldırmak isterseniz de belirli bir mesafeye kadar yaklaşıyorsunuz ve istediğiniz komutu verip savaşı başlatıyorsunuz. Her karakterinin hareketini gerçekleştirmesi için bir zaman çizgisi var ve bu çizgi dolunca hareketini yapabiliyor. Hiçbir komut vermezseniz de orada dikilip duruyorlar.

Savaşlar artık daha hızlı gerçekleştiği için (yine de bir karakterin hareket menüsünü açtığımızda savaş duruyor), genelde tek bir karakterin ne yapacağıyla uğraşılıyor veya hiçbirleriyle uğraşmıyorsunuz, onlar kendileri savaşı götürüyorlar. Sistemin bu denli radikal bir değişime uğramış olması FF fanatiklerine ve elbette ki bana da başta biraz garip geldi, ama çok kısa bir sürede bu sisteme alışıp her şeyin daha keyifli olduğunu gördüm. Hatta eskiden nasıl sıra beklediğimi bile anlayamaz

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

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

SEN BÜYÜ YAP, SEN DE, SEN DE...

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

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

Gambit nedir, o konuya da açıklık getireyim. Bir karakterin, herhangi bir hareketi otomatik olarak yapmasını Gambit'ler sağlıyor. Hiçbir Gambit'i olmayan bir karakter, siz emir vermediğiniz sürece hareket etmez. Ancak, ona bir durum karşısında bir hareket bağlarsanız, ilgili hareketi gerçekleştirir. Diyelim ki karakterleriniz patır patır dökülüyor, kimse onları iyileştirmede için. Büyü gücü yüksek bir karakterinize Cure, Curaga büyülerinden birini alıyorsunuz lisans tablo-

GEÇMİŞ ZAMAN OLUR Kİ...



FINAL FANTASY VII

Çıkış Tarihi: 1997
Platform: PSOne
Puan: 95

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

FINAL FANTASY VIII

Çıkış Tarihi: 1999
Platform: PSOne
Puan: 92

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

FINAL FANTASY IX

Çıkış Tarihi: 2000
Platform: PSOne
Puan: 75

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

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

FFXII içinse Ivalice, Rozzaria ve Archadia ordularının üstünde dolacağı, Archadia İmparatorluğu tarafından ele geçirilen tampon bölge Dalmasca'nın yer aldığı bir alanı oluşturuyor. Tolkien'in Orta Dünya'sından iyi olmasın; Square-Enix sağlam bir dünya oluşturmayı başarmış.



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

FINAL FANTASY X

Çıkış Tarihi: 2002
Platform: PS2
Puan: 85

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

FINAL FANTASY X-2

Çıkış Tarihi: 2004
Platform: PS2
Puan: 80

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

FINAL FANTASY XII

Çıkış Tarihi: 2006
Platform: PS2
Puan: 81

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



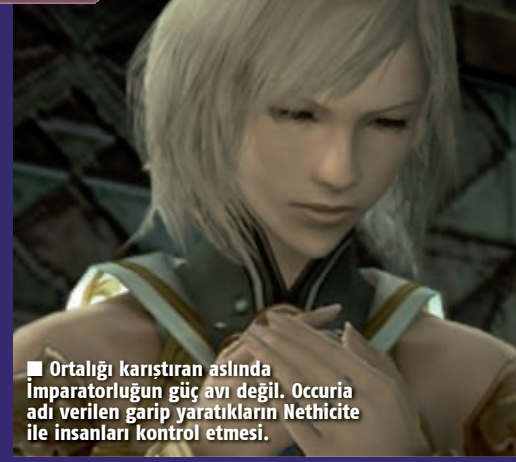
sundan. Ardından Gambit satıcısına gidip Ally: HP<50% özelliğini satın alıyorsunuz. Gambit bölümüne gelip bu karaktere, enerjisi %50'nin altına düşen takım arkadaşına otomatik olarak Cure büyüsü yap komutunu ayarlıyorsunuz ve artık bu karakteriniz bir iyileştirme makinesine dönüşmüş oluyor. Bu konu hakkında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

Gambit'ler de yine lisans tablosuyla alakalı. Her karakterin başta üç tane

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

İMPARATORLUĞUN GÜCÜ ADINA

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



■ Ortalığı karıştıran aslında İmparatorluğun güç avı değil. Occuria adı verilen garip yaratıkların Nethicite ile insanları kontrol etmesi.

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

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

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

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



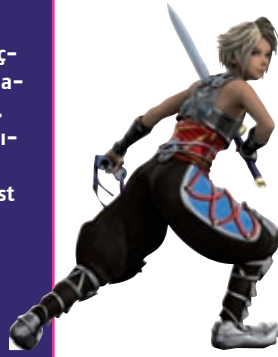
size özgürlük hissi vermeyi de başarmış. Bölgelerin birbirlerine bağlanması (çoğu RYO'daki gibi gideceğiniz yeri haritadan seçmek yerine), birçok farklı bölge teması olması da Ivalice'te gezme isteğinizi körüklüyor.

Güle oynaya Ivalice'te gezerken bir bakıyorum savaş başlamış. Bir bakıyorum savaş bitmiş. Sonra menüye bir göz atıyorum, Mist menüsünün altında benim Esper'larım var. Eh, peki ben niye onları hiç görmüyorum savaş alanında? İşte, FFXII'nin beklentilerimin gerisinde olmasının bir nedeni de Esper'lar (eski adıyla Guardian Force). Önceki oyunlarda bir hayli işe yarayan ve çağırdığınızda ortalığı darma duman eden Esper'lar, bu oyunda neredeyse hiçbir işe yaramıyor. Tüm oyunu tek bir Esper çağırma bile bitirebilirsiniz. Sistem şöyle işliyor: Oyunda ilerledikçe çeşitli Esper'lar karşınıza çıkıyor, bunları yeniyorsunuz ve bir büyü gibi komut listenize ekleniyorlar. Bir Esper'ı sadece bir karakter çağırıyor ve Esper savaş alanına indiğinde sadece Esper ve onu çağıran karakter savaşıyor. Sorun da tam bu noktada başlıyor. Karşınızda iki düşman olması bile o Esper'ın 15 saniye içerisinde ortadan kaldıracacağı anlamına geliyor. Esper'lar genel olarak çok güçsüz ve yavaşlar. Diğer karakterle destek verebiliyorsunuz ama yine de bir Boss'a karşı veya ikiden fazla düşmana karşı çok güçsüz kalıyorlar. Geliştirilebilme durumları da yok. Nasıl aldığınız, oyunun sonuna kadar öyle gidiyorlar.

DUALARIMIZ FINAL FANTASY XIII İÇİN

Her şey bir yana, grafik kalitesi olarak FFXII'ye laf ettirmem. Bu grafiklerin PS2'de gösterile-

FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS



Vaan ve Penelo'nun Ivalice'teki maceraları devam ediyor. Hem de mobil diyarda. Bir PSP oyunu olmasını beklerdik Revenant Wings'in, ama bu oyun Nintendo DS için hazırlanıyor ilginç bir şekilde. Zaten Square-Enix'in Final Fantasy oyunlarının "light" versiyonlarını DS'e veya Game Boy'a uyarlama gibi bir huyu var.

FFXII'deki olaylardan yaklaşık bir yıl sonrasında konu alan oyunda Vaan artık bir hava gemisi sahibi olmuştur ve Penelo'yla birlikte hava korsanlığı yapmaktadır. Ivalice'te hava korsanlığı sevimli bir iştir ve 18 yaşındaki gençlerin yapması da gayet doğaldır. Puruvama adındaki kıtada geçecek olaylarda kahramanlarımız yine düşmanlarla karşılaşacak ve DS'e uygun, daha farklı bir savaş sistemini kullanacaklar. Bu konuda yorum yapmayan Square-Enix, Esper'ların kullanımının daha farklı olacağını ve herhangi bir FF oyunundaki en fazla Esper'ın burada olacağını da vurguluyor. Aralık sonunda Japonya'da çıkıyor oyunumuz ve Avrupa'ya kim bilir ne zaman geliyor.

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

Bazı oyunlarda, konu sağlamdır, oynanış şahane-dir, ama tüm oyun boyunca sadece mekanik eylemlere imza atarsınız. Bazı oyunlarda atmosfer sizi anında kapar, başka diyarlara götürür, fakat bu sefer de ne oynadığınızı bilemezsiniz. Yeri gelir her şey çok iyi giderken, saçma bir zorluk seviyesiyle karşılaşsınız. Her şey dengeliyken, sadece milimetrik bir hesapla aşılabilen bir platform sahnesi gelir ekrana. Aşırı zor bir bulmaca çıkar, diyaloglar "klışeyiz bizi!" diye bağırır, bir noktadan sonra her şey tekrar etmeye başlar... Final Fantasy'yi özel yapan da, bu bahsettiklerimin hiçbirinin olmaması. Evet, belki FFXII ruh olarak zayıf, belki beni beklediğim kadar etkileyemedi. Ama yine de oyunu bitirdiğinizde Vaan'ın neler yaptığını, Fran ve Balthier'in Strahl ile hangi maceraya çıktığını, Ashe'in neler yaşadığını, Penelo'nun Vaan'la arkadaşlığını ve Basch'ın yeni düzendeki yerini merak eder olacaksınız. Çünkü bu oyun yine de Final Fantasy olduğunu oyunculara hissettiriyor.

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

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



Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Level Karnesi

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

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

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

90



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



CALL OF DUTY 3

Viva Liberty! Biz bıkmayız Avrupa haritası çizmekten

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

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

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



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

NEFES NEFESE

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





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

ile FPS oynamaya çalışmak, oyunun bana yaşattığı en zorlu deneyimlerden biriydi. İlk yarım saatin sonunda elim biraz alıştı da sıkıntım bir nebze olsun azaldı. Zıvaladığım bu ilk yarım saat içinde, oyundaki yeni yakın dövüş sistemini de öğrenmiş oldum. Karşımdaki düşman askerini bir türlü vuramayıp kurşunlarımı tükettim. Adam da vurdu vurdu ölmedim. Sanırım o benden daha çok daraldı ki bir anda tüfeği bırakıp sille tokat dalıverdi. Şu filmlerde sıkça rastladığımız "bu tüfek senin", "hayır senin!" sahnesini yaşarken çılgınlar gibi L1 - R1 tuşlarına basıp, üste çıkmayı başarınca da üçgen tuşuyla kaşını açiverdim. R2 ile bitirici vuruşu yaptıktan sonra, ekrana bakıp soluk soluğa "vay be!" dedim. Şu bir iki tuşa basıp bir iki saniyeliğine gerçekleştirdiğimiz basit aksiyonun, oyunun zaten sinematik olan atmosferine ne kadar büyük katkıda bulunduğunu sözlerle ifade etmeme imkan yok gerçekten.

DURUMSAL ANKSİYETE

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

Oyunun film edasıyla ilerlemesi sırasında canımı

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

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

FURAMIYOM GOMTANIM FARESİZ!

Atmosfere en büyük katkıyı yaparsa ses efektleri ve müzikler. Silah sesleri gayet doyurucu ve ateş ettiğiniz hissini veriyor. Namlu ve kurşun çaklaması tepenizden zaten hiç eksik olmuyor. Top ateşi de eğer 5+1 sistem kullanıyorsanız sizi yerinizden zıplatacak şiddet ve gerçekçiliği sahip. Tüm bunlar ve savaş alanındaki askerlerin bağırış çağırışlarının üstüne bir de gaz müzikler eklenince ortam bambaşka oluyor. Durmadan gelen düşman, top ateşi, kurşun bitti, silah gitti, tüh vurdular elemanı, dur surayı da ele geçirelim derken can ter içinde kalyorsunuz. Oyunun pek bir yenilik içermemesine rağmen büyük bir hazla kendini oynatması, yormasına karşın saatlerce sıkımadan başında tutması, yaşını almış PS2'de atmosferin hemen hiçbir eksiklik hissetmenize izin vermemesi, oyunu kendi serisinin en iyilerinden biri yapıyor. Kalitesini zaten ispatlamış olan Call of Duty serisinin şanını başarılı bir şekilde koruyan çok iyi bir oyun elimizdeki.

Level Karnesi

- ✓ Atmosfer muhteşem, bitmek bilmeyen aksiyon.
- ✗ Zaman zaman oyun yavaşlayabiliyor.
- ✗ Bir iki önemsiz bug.

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

AKSİYONU VE EĞLENCEYİ EN ÜST SEVİYEDE TUTMASINI BİLİYOR.

88

Jesuskane [jesuskane@level.com.tr](mailto:jeskane@level.com.tr)



PRO EVOLUTION SOCCER 6



Artık önümüzdeki maçlara bakacağız!



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

- Valla maç başlasa başımla beraber Sevgili Cantaner, değerlendiririm, ama hislerim beni yanıltmıyorsa maç henüz başlamadı.

- Evet, ben de Sevgili Rıd Van Nistelrooy'a katılıyorum; Akçaabat Sebatspor oyuna çok hızlı başladı ve adeta Kasımpaşa Spor'u sahadan sildi. Ancak Kasımpaşa Spor'un başarılı file bekçisi Ziya Aydın şu ana dek Sebatspor forvetlerine geçit vermedi. Bu arada, arkadaşlarım beni uyarıyorlar. Evet, sanırım maç başlamış. Akçaabat Sebatspor oyuna çok hızlı başladı ve adeta Kasımpaşa Spor'u sahadan sildi. Acaba Sayın Nistelrooy maçın ilk beş dakikalık bölümünü nasıl yorumluyor?

- Valla Sebatspor oyuna çok hızlı başladı Sevgili Cantaner.

- Evet, tabii ki, muhakkak. Sevgili Nistelrooy'a hak vermemek elde değil sayın seyirciler. Akçaabat Sebatspor saha ve seyirci avantajını da kullanarak dakikalar geçtikçe baskısını artırıyor. Bu arada,

arkadaşlarım beni uyarıyor ve şu anda, muhabirimiz Bahri Havadır Sudur'un orta yuvarlakta hazır halde beklediğini belirtiyorlar. Evet Bahri, şu anda sahada atmosfer nasıl, futbolcular Pro Evolution Soccer 6 hakkında ne düşünüyorlar?

- Eee, evet Sevgili Cantaner; şu anda size 2.907 kişilik kapasiteye sahip olan Fatih Stadı'ndan sesleniyorum. Sesleniyorum seslenmesine ama yarım saatir sesleniyorum, kimse iplemiyor. Seni çok severim Er'ciğim ama iş başka arkadaşlık başka. Bu bir daha tekrarlanmasın, yoksa çeker giderim.

- Sanırım link hatlarında bir arıza oluştu sevgili seyirciler ve Sevgili Bahri Havadır Sudur'un içine şeytan girdi. Teknik ekibimiz sorunu gidermeye çalışıyor. Evet, sorun giderilmiş. Tekrar Bahri'ye bağlanıyoruz; Bahri'yle bağlan hayata! Hahaha!

- Ehm, evet, şu anda Sebatspor'un tecrübeli orta saha oyuncusu Akın Sağlam'la birlikte sağ kanattan атаğa kalkıyoruz. Maç ekşiğim olduğu için Akın'a eşlik etmekte zorlanıyorum ama siz değerli izleyicilerimiz için elimden geleni yapacağım. Evet Akın, yeni oyun hakkındaki genel değerlendirmen nedir? Sence PES6 ile bir önceki PES arasında ne gibi farklar var?

- Hımpf! Hımpf! Valla Bahri Abi, geçen hafta hoca antrenmandan sonra bize izin verdi ve ben de eve

gidip sabaha kadar PES6 oynadım. Eğer hocam bana görev verirse, hımpf, ben her zaman PES6 oynamak isterim. Hiçbir futbolcu yedek kalmak, hımpf, istemez!

- Peki oyun nasıl yahu?

- İlk başta, hımpf, her versiyonda olduğu gibi bu versiyonda da oyun ağırlaştırılmış. Bu gidişle PES 7'de oyun duracak. Hahaha! Şaka bir yana, HİMPF, LAPADALUPADALAPADA! Ha, ne diyordum Bahri Abi, şaka bir yana, bu, oyunu daha gerçekçi bir hale getirmiş. PES 5'teki gibi bir anda durup kolayca rakibi geçemiyorsunuz. Aynı fark PES 4 ile PES 5 arasında da vardı ancak bu kez fizik modellemesi neredeyse, hımpf, eksiksiz. Artık küçük takım-büyük takım ayrımı yok; her takım her takımı doğru taktikle yenebilir.

- Evet sayın seyirciler, maç tüm hızıyla devam ediyor. Akın uzun bir pasla atağın yönünü değiştiriyor ve top şimdi genç oyuncu Necdet Kaba'da. Hemen Necdet'e doğru koşuyoruz ancak sahanın ortasından geçen mikrofon kablosu ayağımıza dolanıyor. Sevgili Cantaner, yönetimle konuşup kablosuz bir mikrofon almamız mümkün mü acaba? Hayır yani, ben bunu kendim için istemiyorum ki, işimi yapmak için istiyorum!

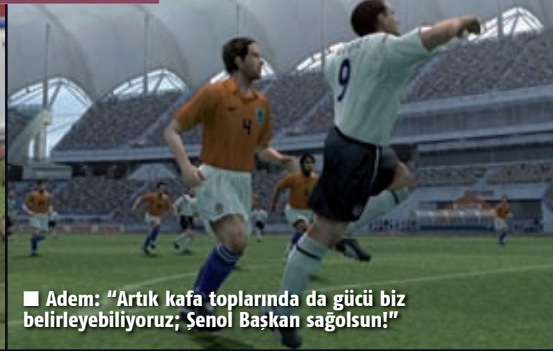
- Her şeyi yönetimden beklememek gerek Bahri'ciğim. Maaş farklarımız yatınca kendi aramızda para toplayıp kablosuz bir mikrofon alırız. Şimdi röportajlarımıza devam etsek...

- Anlayışın için teşekkür ediyorum Sevgili Cantaner. Evet Necdet, sen PES6'daki değişiklikleri nasıl yorumluyorsun?

- Hımpfff, hocam görev verirse ben seve seve oynarım, hiçbir futbolcu yedek kalmak istemez ve PES6'daki yeni futbolcu tepkileri, oyunu daha gerçekçi kılmış. Tek adamla birçok adamı kolayca geçmek mümkün olmadığından oyun sizi "oyun kurmaya" zorluyor. Bu da daha fazla paslaşma ve



■ Muhammet: "Valla kaleciler eskisinden çok daha iyi abi!"



■ Adem: "Artık kafa toplarında da gücü biz belirleyebiliriz; Şenol Başkan sağolsun!"



■ Metin: "Hakemler hakkında konuşmak istemiyorum ama hoca en ufak bir harekette bile bize kırmızı kart gösterdi!"

- Valla maç içinde bu tip tartışmalar oluyor elbette. Sonuçta biz profesyoneliz. Zaten maçtan sonra da barıştık; Mehmet Abi'yle aramızda bir şey yok.

daha fazla organizasyon gerekiyor. FUU, FUU, FUU, HARALAGÜRE LEHARALAGÜRELE, FU! Akın Abi'ye katılıyorum ancak topun hareketi konusunda da birkaç şey söylemek istiyorum: Top da futbolcular gibi eskisinden daha gerçekçi ve daha ağır hareket ediyor. Hatta yine eskiye oranla topun daha fazla sahada kaldığını ve bunun oyunu olumlu yönde etkilediğini söyleyebilirim. Özellikle ara paslarda bu kolaylıkla hissediliyor: PES 5'te, L1 ve Üçgen kombinasyonu ile defansın arkasına attığımız topların birçoğu direk olarak kaleciye giderken, PES 6'da bu toplar havada süzülüyor ve iyi bir zamanlamayla, HIMPFF, HARALAGÜREHARALA, pas attığımız adama ulaşıyor. Bu yenilik için buradan Şenol Başkan'a teşekkür etmek istiyorum. O olmasaydı buralara gelemezdim ben, sevmezdim bu şehri, anlamazdım dilinden! Hııııı! Fhııı!

- Evet sevgili seyirciler, hıııı, Akçaabat Sebatspor, Kasımpaşa Spor'u kendi yarı sahasına hapsetti ve her geçen dakika ataklarını sıklaştırıyor. Necdet topu ceza alanının dışındaki Ümit Ozan Kazmaz'a atıyor. Ümit'in karşısında Kasımpaşa Spor'un dinamosu Aydın Tabak var. Aydın, Ümit'i marke ediyor ve biz de hemen ceza sahası...na doğ...ru hare...

ket...le...niyoruz. Evet, bu iş en az sahada top koşturmak kadar yorucu sevgili seyirci...ler. Hııııı, hııı!

- Şu anda Ümit'in yanındayız: Ümit, eğer sakıncası yoksa sana birkaç soru sormak istiyorum.

- Önümüzdeki maçlara bakacağız!

- Ezbere konuşma Ümit! Ezbere konuşma!

- Hiçbir futbolcu yedek kalmak...

- Nereden kapanıyordu bunlar yahu? Hah, buldum düğmeyi! Çat! Evet Ümit, senin PES 6'da gördüğün yenilikler neler? Ve genel olarak oyun hakkında ne düşünüyorsun?

- Hmf, bence PES 5'le PES 6 arasında büyük farklılıklar var. PES 6'nın serinin en sağlam oyunu olduğunu söyleyebilirim. Çünkü bu kez Konami oyunun üstünden bir değil, iki kez geçti. İlk önce Winning Eleven 10 ile PES 5'i geçtiler, sonra da PES 6 ile Winning Eleven 10'dan daha iyisini yaptılar, HFFF, FUU, FUU, FUU, LAPADALUPADAVAN! En önemlisi, Winning Eleven 10'da kalede görev verdikleri Vedran Runje'nin yerine yeni ve ondan daha iyi bir kaleci transfer ettiler. Bunun dışında, oyun PES 5'ten daha serbest. Hatta PES 6'yı oynadıktan sonra PES 5'in biraz tutuk olduğunu fark ettim. Yeni oyunda attığınız paslar daha ağır ve falsolu gidiyor, her yerden şut çekebiliyorsunuz ve eskisi gibi yalnızca belirli noktalardan gol olmuyor. Aşırtmalar... Ah, abi çek şu kabloyu ayağımın altından yahu! Hoca bakıyor bak! Hırtırs!

- Saha içi röportajlarımız devam ediyor değerli izleyiciler. Hııııı! Hııııı! Ümit'in çok şahsi oynaması teknik direktör Reşit Sivrikaya'yı çileden çıkarmış olmalı ki Sivrikaya, yıldız oyuncuyu oyundan çıkardı. Boşverin, iyi oldu. Zaten Şenol Başkan'la yaptığımız görüşmede kendisi, Ümit'in gece hayatına hiç dikkat etmediğini, aksıncı Arif olduğunu ve ona hiçbir tarifi uymadığını ifade etmişti. Bu yüzden oyundan çıkarılması isabet oldu. Hoca çıkarmasaydı az kalsın ben çıkaracaktım. Hayır, adam bir de beni lafa tutuyor, işime engel oluyor. Vedran Runje'ymiş de, PES6 çok sağlam oyunmuş da, PES5 tutukmuş da, değişik şeyler. HIMPFF! LAPADALUGANAEDU! Neyse sevgili izleyiciler, sizi sorunlarımızla sıkamak istemiyorum. Şimdi maça devam edelim. Hafızam beni yanıltmıyorsa Ümit oyundan çıkmadan önce kesme bir vuruşla topu altıpastaki arkadaşı Emre Aygün'e ulaştırmak istemişti. Hemen durdurma tuşuna basıyoruz ve Emre havada asılı haldeyken yanına gidiyoruz. FUU, FUU, FUU! Evet Emre, neden futbol? Emre? Evet sevgili izleyiciler, oyunu durdurduğumuz için Emre biraz donuk ve hareketsiz. Hayır, yüzünde ifade yok ki adamın! "Emre" diyoruz, "Neden futbol?" diyorum!

- Valla maç içinde bu tip tartışmalar oluyor elbette. Sonuçta biz profesyoneliz. Zaten maçtan sonra da barıştık; Mehmet Abi'yle aramızda bir şey

■ Selim: "Hedefim bu Fransız Ağabey'im gibi Avrupa'da top koşturmak."



yok. Bunlar basının saptırması!

- Anlıyorum, tabii ki, filhakika... Hazır havadasın, topa kafa vurmadan önce PES6 hakkında neler söylemek istersin? Sence oyundaki en önemli yenilik nedir?

- Şimdi Bahri Abi, biz çok iyi bir çıkış yakaladık ve bu çıkışımızı sürdürmek istiyoruz. Bu arada, PES6 hakkındaki fikrimi de belirtmek isterim: Bence oyundaki her şeye "kat çıkmış". Şimdi sen diyeceksin ki, "Kaçak yapıya prim tanımaya utanmıyor musun?" Hayır abi, öyle demek istemedim. Demek istediğim şu: En basit anlatımla, Konami oyunu bize daha fazla oynatmak istemiş ve bunun için her şeyi yapmış. Mesela artık PES 5'teki gibi adamlarımız devamlı yere düşmüyor ve hakem devamlı faul çalmıyor. Bu oyunu hızlandıran önemli etkenlerden biri. Faullerden sonra L1 ve R1 tuşuna birlikte basarak kontratak şansı yakalama seçeneği de "hızlı oyun"un bir parçası. "Hızlı"dan kastım adamların ya da topun daha hızlı hareket etmesi değil tabii ki, oyunun ağırlaştırıldığını takımdaki diğer abilerim zaten ifade ettiler. Demek istediğim, oyun size daha fazla futbol oynama ve istediklerinizi gerçekleştirme şansı veriyor. Ebru Akel'le Hayaller Gerçek Oluyor gibi bir şey yani bu! Ehe, ehe!

- Sana da çok teşekkür ediyoruz Emre ve hemen Play tuşuna basarak maça devam ediyoruz. Çat!

- Ve top ağlarda gooooooooooooo!!!

- Geri alalım Uğur'cuğum, geri alalım.

Hızlı oynat, hızlı oynat!

- Şimdi Bahri Abi, biz çok iyi bir çıkış yakaladık ve bu çıkışımızı sürdürmek istiyoruz. Bu arada, PES6 hakkındaki fikrimi de belirtmek isterim...

Fırat Akyıldız fırat@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Geliştirilen grafikler.
- ✓ Daha gerçekçi ve daha serbest oynanış.
- ✓ PES5 ve WEO'daki tüm sorunların giderilmiş olması.
- ✓ Yeni ve işlevsel animasyonlar.
- ✓ Yeni şut / pas teknikleri.
- ✗ Sesler.

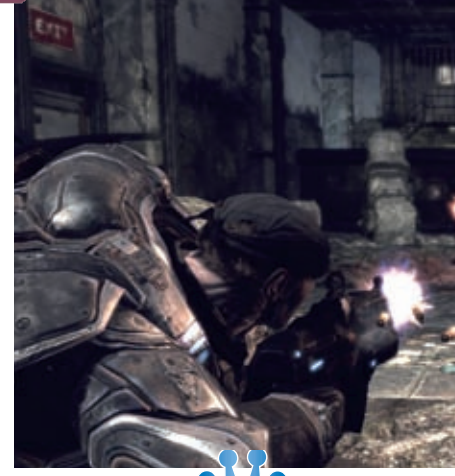
Grafik	0	1	2	3	4	5
Şes	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

ŞİMDİYE KADAR YAPILAN EN İYİ PES OYUNU BAHİRİ ABİ!

97



■ Gears of War'un oynanışı tıpkı Brothers in Arms'taki gibi siper alma mekaniği üzerine kurulu.



GEARS OF WAR

Xbox 360'ı beğenmeyenler ve Locust'lar... Siper alın, Gears Of War geliyor...



Merhaba sevgili 360'cular. Her ne kadar PS3 piyasaya çıkmış olsa da en az onun kadar konuşulan başka bir konu var, o da Gears Of War... Müdürüm Sinan'a bu muhteşem oyunun incelemesini bana verdiği için teşekkür ediyorum, zira son yıllarda oynadığım en iyi oyunlardan biri.

OLAY NEDİR HOCA

İnsanoğlu Locust denen ırkın saldırısı altındadır. Bu yaratıklar yeraltında karıncalar gibi çoğalmış ve insanoğlunu yok etmek istemektedirler. Marcus isimdeki dört köşe çeneli bir vatandaş (bu bizim hapiste yatmakta

iken birden kapı açılır. "Yetiş Marcus, yardımına ihtiyacımız var" diyen dostumuz Dominic (bu da Co-Op'da yanımızda olacak arkadaşımız) bizi hapisten çıkarır. Ne yazık ki oyunun başında ne bir video ne de açıklayıcı bir hikâye var. Yani bu Locust'lar nereden geldiler, derleri ne, Marcus esasında kimdir, kaç çocuk babasıdır falan hiçbir şey bilmeden direkman hapisten çıkıp oyuna başlıyoruz. Askerde nöbet tutmaya benzettim ben bu olayı. Mışıl mışıl uyurken biri gelir "hadi lan nöbete!" der. Hala uyuklarken, ne olduğunu anlamadan giyinir ve ayaz soğuğa çıkıp ayakta dikilmeye başlarsınız. Sonra yine ne olduğunu anlamadan iki saat geçer ve geri gelir yatarsınız. Oyun da böyle işte. Ama geri gelip yatamıyorsunuz. Askerliği hiç bitmiyor Marcus Fenix'in (ne yapalım ki askerliği uzun :)). Ama bu demek değil ki oyunda hikâye yok. Hikayeyi, tıpkı Half Life 2'de

olduğu gibi çevreden gördüklerimizle, takım arkadaşlarımız ve NPC'lerle geçen küçük konuşmalarımla yavaş yavaş Sera'nın dünyasına ve atmosferine giriyoruz.

DÜŞMANINI İYİ TANI

Evet, bu Locust denen ucubelerle ile karşı karşıyayız. Bunlar için kertenkelenin insanlaşmış hali betimlemesini yapabiliriz. Derileri kalın olduğundan olsa gerek, ölmek bilmiyorlar. Ne yazık ki karşımıza sadece 4-5 çeşit Locust çıkıyor. Bunlardan en sık karşılaştığımız model; normal insan gibi koşan, hareket eden ve makineli tüfek taşıyan Locustlar. Diğerleri Wretch denilen ve Half Life 2'deki hızlı zombilere benzeyen yaratıklar. Hiç sevmedim bunları. Boomer denen başka bir tür ise elinde oldukça büyük bir roketatar taşıyan ve öldürmesi hayli güç olan yaratıklar. Hepsinin üstesinden gelmenin yolları var ancak en çok işinize yarayacak olan şey "headshot" yapmak.

OYUNUN DÜNYAYI KASIP KAVURAN GRAFİKLER

Gears of War belki de şimdiye kadar çıkmış en iyi grafikli oyun arkadaşlar. Unreal 3 motorunun yapımcısı Epic, onu en verimli şekilde kendi oyunu için kullanmayı da başarmış. Eminim hepimiz oyunun videolarını bir yerlerde izlemiştinizdir, o yüzden yerimi grafiklerle harcamak istemiyorum. Tek kelime ile şaheser deyiş geçmek istiyorum. Harabeye dönmüş şehirlerin mimarisinden, düşman ve dostların modellemelerine, karanlığın yarattığı korku hissinden silah efektlerine kadar her şey mükemmel. Özellikle oyunun son bölümü olan beşinci bölümündeki tren sahnesi oyun oynamak yerine film izlediğinize inandıracak kalitede. İnanılmaz!

Gears Of War'un oyun dünyasına getirdiği (veya daha iyi sunduğu) birtakım yeniliklerden de bahsetmek istiyorum. Bunlardan ilki her bir şeyi yapmaya yarayan A tuşu. Tek tuş ile siper alıyor, siperden çıkıyor, bir siperden diğer siperde yuvarlanabiliyor, sağa-



■ Hem çirkin hem güçlü hem hızlı hem de silahlılar. Locust'lardan nefret edeceksiniz.

■ Marcus'un badisi Dom, oyun boyunca yanınızda. Eğer Coop olarak oynarsanız bir arkadaşınız onu yönetecek.



sola, ileri-geri yuvarlanabiliyoruz. Ayrıca makineli tüfegimizdeki testere ile düşmanları ortadan ikiye ayırmak ve ekrandaki o sanatsal kanlanmayı izlemek de ayrı bir güzellik. Silah doldurma konusunda da yine harika ve ufak bir yenilik var. Silahı doldururken çıkan çizgideki beyaz noktayı yakalar ve tam o sırada "Reload" tuşuna basarsak silahımızı daha çabuk doldurmuş oluyoruz. Ama kaçırırsak da aksilik çıkmış oluyor ve silahı doldurmak normalden daha çok zaman alıyor. Önemsiz gibi gelse de bu özellik, önemini ilerleyen bölümlerde arkanızı duvara vermiş, üstünüze gelen onlarca Locust ile savaşırken anlayacaksınız.

PATRON ADAMLAR

Ne yazık ki Gears Of War'da çok baba boss'lar yok. Zaten topu topu 3 tane boss karakteri var. İlk boss "Berserker" denen, kör ancak (hayır, gururlu demeyeceğim) burnu ve kulakları gayet iyi çalışan bir yaratık. Bunu geçmek pek de zor değil. Ama yaratık dozer gibi, bize çarptığı anda öldürüyor. Oyun boyunca karşımıza bunlardan 3-4 tane çıkıyor. İkincisi çok daha kolay bir boss, yerin altına indiğimizde karşımıza çıkan devasa örümcek-akrep bozması bir yaratık. Bunu yenmek de yine en fazla 3 dakika sürüyor. Son boss ise bütün bu yaratıkların kumandanı olan General RAAM. Bu vatandaş diğerlerinden çok daha zor, el bombası kullanmayı ve headshot yapmayı çok iyi bilmeniz lazım. Zaten bu eleman oyunun sonunda karşımıza çıkıyor, o



GEARS OF WAR PC'YE DE ÇIKACAK! (MI?)

Xbox 360'ın en iyi oyunu olarak görülen Gears Of War, bir ihtimal PC sahiplerini de sevindirecek!

Microsoft özellikle Vista ile beraber iyice yaymak istediği "Games For Windows" ibaresini mağazalarda da daha görünür hale getirmek için "Games For Windows" diye standlar hazırlamaya başladı. Bu standlar yakında tüm Amerika'daki elektronik mağazalarında bulunacak ve PC oyunları bu standlarda satılacak. Ben şimdiye kadar sadece bir mağazada bunun örneğini gördüm ancak PC oyunlarının kutuları değişmeye başladı ve her kutunun üzerinde "Games For Windows" ibaresi yer almaya başladı.

İşte internete sızan fotoğraflardan birinde bu platformların birinde Gears Of War'un kutuları gösteriliyordu. Gerçekliği şu an için tartışılır olsa da Microsoft'un Windows'u da bir oyun platformu olarak güçlü tutmak istediği ortada. Halo 2'den sonra yakın zamanda Gears Of War da PC'de çıkacağı benziyor.

Tabii ki oyunun sistem gereksinimlerinin de oldukça yüksek olacağına inanıyorum. Zira geçenlerde Unreal Tournament 2007'nin sistem gereksinimleri açıklandı ve Gears Of War'un da UT 2007'den arda kalır yönü olduğunu sanmıyorum.

Askerde nöbet tutmaya benziyor. Ama geri gelip yatamıyorsunuz. Askerliği hiç bitmiyor Marcus Fenix'in. Ne yazık ki askerliği uzun :)

zamana kadar bu ikisini öğrenmediyseniz ondan sonra da öğrenmenize gerek yok.

NEGATİF BİR ŞEY YOK MU PEKİ?

Bazen çok güzel bir şey gördüğümüzde onun etkisine kapılır gidiveririz... Örneğin eminim hiçbiriniz Victoria Silvstedt'in burnunun çirkinliğini görmemişsinizdir bile. Ancak benden kaçmaz hocam. Türk polisi yakalar. Gears Of Wars'un hiç hoş olmayan bazı yanları da yok değil...

Öncelikle demin bahsettiğim "her şeyi yapmaya yarayan" A tuşunun bazen bizi zor durumda bırakmasından bahsetmek istiyorum. İnce kolonların veya çemberimsi büyük taşların etrafında iken bu A tuşuna bastığımızda bazen amaçlağınun siper almak yerine düşmanların ortasına atladığını görüyoruz. Tabii ondan sonra kolaysa geri git, ölmeden tekrar siper almaya çalış. Her şeyi bir tuşa yüklemenin getirdiği daha bir sürü sorun var ancak yerimiz olmadığından en önemlisinden bahsettik.

Grafikler her ne kadar harika olsa da hala clipping ve benzeri türde hataları görüyoruz. Hatta oyunun dördüncü bölümünde o büyük binanın içindeyken ayağıma bir kere sandalye, bir kere de kalas yapıştı. Evet, ben nereye gidersem onlar da geldiler!!! Olmamalıydı CliffyB, üzdün beni.

Ayrıca oyunda bazen takılmalar yaşanıyor. Mesela dördüncü bölümde yukarıdaki Boomer'in aşağıya inmesi ve bir kapıyı açması gerekiyor. Ancak nasıl olduysa bunu yukarıdayken öldürdüm bir kere, dolayısıyla adam ölü ölü aşağıya gelemedi, kapıyı da açamadı, ben de bir saat dolandım durdum. Bunun dışında oyunda takılmanıza veya kaybolmanıza imkan yok. Gayet çizgisel bir şekilde ilerliyor.

Bildiğimiz üzere her Xbox 360 oyunu (en vasatları bile) Xbox Live desteği ile geliyor. Orijinal Xbox'ın bir numaralı oyunu Halo halen her gün binlerce kişi tarafından Xbox Live'da oynanmakta. Xbox 360'da ise henüz Halo 3'ü oynamak mümkün değil ancak Gears Of War bu açığı kapatmaya (geçici olarak) yetiyor. Tam bir taktik TPS oyunu ile karşılaşıyoruz. Her haritada en fazla 8 kişi oynayabiliyor. Yani diğer bazı oyunlardaki gibi ana-baba günü değil ortalık. Bu 8 kişi de dörderden iki gruba ayrılıyor ve eğer takımınızla beraber hareket etmezseniz hiçbir online maçı kazanmanızın imkanı yok. Kendimden biliyorum, ilk online deneyimimde devamlı yenildik!

ACI SON

Acı son yazmamın bir sürü sebebi var. Birincisi, yerimin bitmiş olması ve daha anlatacak çok şeyimin olması. İkincisi oyunun çok kısa sürmesi ve tadının damağımızda kalması.



Üçüncüsü Marcus'un oyunun sonunda belinin tutulması ve dördüncüsü ise bunca emeğin boşa gitmesi. Spoiler vermek istemiyorum ancak oyunu bitirdiğimde gördüğüm manzara karşısında "hadi lan oradan!" demekten başka bir şey yapamadım ve de Gears Of War 2'yi beklemeye başladım. Bu oyun muhteşem bir seriye dönüşecek, bundan hiçbir şüphem yok.



Göktuğ Yüksel motorbreath@goktug.com

Level Karnesi

- ✓ Grafikler ve oynanabilirlik,
- ✓ Grafikler ve sesler
- ✓ Grafikler ve yüklem sürelerinin kısalığı
- ✓ Grafikler (özür dilerim, gayik oldu ama gerçekten çok güzeller)
- ✗ Silah sayısının azlığı.
- ✗ Oyunun kısa sürmesi.
- ✗ A tuşunun bazen sorun yaratması.
- ✗ Oyunun Xbox 360 Achievement pintisi olması.

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

ŞİMDİYE KADAR OYNADIĞIM EN İYİ AKSIYON OYUNU DESEM?

95

THE KING OF FIGHTERS 2006

SNK, dövüş oyunları yarışından kopmaya niyetli değil

Uzun uzun düşündüm, arkadaşlarımı aradım, Google'a sordum ve artık huzurlarınızda şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki "2B'den 3B'ye geçen en iyi dövüş oyunu kesinlikle KOF"! Maximum Impact II (yani KOF 2006) ilk oyundaki kaliteyi bir seviye yukarı çıkarmış ve... Aslında bir mucizeyi gerçekleştirmiş yapımcı Falcoon. KOF ruhunu hiç bozmadan ama güncel üç boyutlu dövüş oyunları seviyesinde bir oyun yapabilmeyi başarmış (Ed Boon neredesin dostum?).

HERKES BURADA

Oyunda gizli olanlar dâhil 38 karakter bulunuyor. Bunların arasında Iori, Kyo, Terry, Ryo gibi eski dostların yanında, Nagase, Chac, Duke, Mignon gibi ne halta yaradığını çözemediğim ve görünce sevineceğiniz Billy Kane, Seth gibi karakterler de bulunuyor

(Eiji'yi görmek isteyenler KOF XI'e gitmeli). SNK'nin bu kült oyununu ta Art of Fighting'den beri takip eden biri olarak şunu belirteyim, dövüş sisteminin dinamiği kesinlikle harika ve asla yavaşlamıyor. Yavaşlamayı geçin, çoğu komboyu takip etmede zorlanıyorsunuz. KOF'un dünyasına biraz uzak ama Tekken, Virtua Fighter gibi

Level Karnesi

- ✓ Bol karakter.
- ✓ Akıcı kombo yapabile imkânı.
- ✓ Karakter başına düşen özel (hareket) sayısı yüksek.
- ✗ Yükleme süreleri.
- ✗ Bazı hantal animasyonlar.
- ✗ Her karaktere has oyun sonu yok.

DÖVÜŞ OYUNLARI

HASTASI MİSİNİZ?

E KOŞUN ALIN O ZAMAN!

80

HIT LEVEL



■ İki ezeli düşman Kyo ve Iori, 2006'da da etrafi ısıtıyorlar.

oyunlara yakın "iki yumruk, aşağı + tekme, ileri + yumruk, geri aşağı çapraz + tekme" şeklinde bitmek tükenmek bilmeyen kombolar KOF 2006'da yerini almış. Rakibe artık yerde de vurulabiliyor. Bloklama, arenanın yukarısına çekilme ve takla atma sistemleri çok iyi olmasa da işlevlerini yerine getiriyor. Eğer oyunun ustası olmak istiyorsanız KOF CV'niz bir hayli geniş olması gerekiyor kısacası.

Falcoon, dövüş sisteminde bir hayli gelişme kaydetmiş ama 3B'ye geçiş, animasyonlarda ve bazı ara videolarda hantallığa sebep olmuş. Bunu SNK'nin 3B'ye henüz tam anlamıyla hazır olmamasına verebilir ve geri kalan her şeyiyle KOF 2006'yı bağrınıza basar ve nasır tutan parmaklı gecelere geri dönebilirsiniz. Persil Supra, iyi akşamlar.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

■ Yapım Falcoon ■ Dağıtım SNK Playmore ■ Yaş sınırı 12+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ DualShock Var ■ 60Hz Modu Yok ■ Hoparlör desteği Dolby Pro Logic 2 ■ Zorluk Normal ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer 1-2 ■ Diğer sistemler Yok ■ Web http://www.snkplaymoreusa.com/ ■ Alternatif Tekken 5

TALES OF THE ABYSS

HIT LEVEL

Batan geminin son malları bunlar...

Tales of the Abyss, Tales of... serisinin altıncı oyunu ve geçen sene Japonya'da 10. yıldönümünde piyasaya çıktı. Ortalığı birbirine kattı, oyuncular oyunu satın almak için birbirini ezdi diyemeyiz ama kendi çapında gerçekten güzel fikirlere sahip Abyss. Başkahramanımız Luke (17) yedi yıl önce güvenlik nedeniyle kaçırılmış, hafızası yaşadığı şokun etkisiyle silinmiş ve o günden bugüne dünyayla bağı kopmuştur. Bu tür cümlelerin de gideceği yer aslında RYO'larda bellidir; Luke eğitim gördüğü ve hapishane benzetmesi yaptığı bu yerden "garip yollarla" çıkar. Sonrasında, gördüğü ilk böceğe saldırır! Kendisini amansız bir maceranın içinde bulur ve birçok yeni garip insanla tanışır. Yeri gelir güler, yeri gelir ağlar... Bu oyun Anadolu'da mı ne geçiyor, anlamadım ki.

KUPON YOK, SIRA BEKLEMEK YOK

Oyun sanıldığı gibi aksine sıra tabanlı değil. Yüzeyde gözükken yaratıkların yanına gelince Final Fantasy X tarzı bir şangır-dama sesiyle savaş alanına giriyorsunuz.

Meydanda her tür hareket imkânınız bulunuyor. Normal veya özel atak yapabilir, skill'lerinizi kullanabilirsiniz (çevreden bulduğunuz çoğu yiyeceği "pişirebilir", yeni malzemeler yaratabilirsiniz). Yetmediyse hepsini de birleştirilebilir 15 vuruşluk kombolar bile yapabilirsiniz. Savaşların bu denli dinamik geçmesi çok iyi olmuş çünkü sürekli yapacak bir şeyleriniz oluyor (ki "sıkılmak" RYO'lardaki kronik bir hastalıktır). Tek sorun yükleme sürelerinin uzun oluşu. Bazen savaşlardan bile uzun sürü-

■ Partiniz dört kişiye kadar çıkabiliyor ve gözüktüğü gibi tek kişiye hücum ederek düşmanı haşat edebiliyorsunuz.



yor desem abartmış olmam.

Oyunun bir diğer güzel yanı da seslendirilmiş diyalogları. Birçoğu özenle kaydedilmiş ve senaristler oyuncuyu rahatsız edecek saçma cümlelerle dolu baloncuklardan kaçınmış. Oyun yer yer Kingdom Hearts seviyesindeki espirili havaya, yer yer de Final Fantasy 8 ciddiyetine bürünebiliyor. Yeterli zamanı olan her -Tales of... hayranlarını geçtim- RYO severe Abyss'yi öneririm (Derby reklamı gibi oldu).



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Dinamik savaş sistemi.
- ✓ Eğlenceli ana ve yan görevler.
- ✓ Etkileyici seslendirmeler.
- ✗ Bir RYO'ya göre kısa sayılır.
- ✗ Çok fazla türde düşman yok.
- ✗ Az sayıda skill var.

FFXII GELDİ DİYE, BU OYUNA ÜVEY EVLAT MUAMELESİ YAPMAYIN.

81

■ Yapım Namco Bandai ■ Dağıtım Namco Bandai ■ Yaş sınırı 12+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ DualShock Var ■ 60Hz Modu Var ■ Hoparlör desteği Dolby Pro Logic 2 ■ Zorluk Normal ■ İngilizce gereksinimi Az ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web http://tales.namco.com/abys/ ■ Alternatif Dragon Quest VIII

OYUN MÜZİKLERİ VE ONLARI YAPANLAR

ALGININ KAPILARINI AÇAN,
SESSİZ KAHRAMANLAR

| Serpil Ulutürk |
| serpil@level.com.tr |

Imperial March'ın hiç çalmadığı bir Star Wars oyunu düşünün, mümkün mü? Ya da Tristram'sız bir Diablo aynı tadı verebilir miydi? Peki ya Red Alert'i açtığınızda Hell March'ı duyamasanız, "boşver" deyip oyuna devam mı ederdiniz yoksa önce hoparlörünüzü mü kurcalardınız? En düşük bütçelisinden en iddialısına, en romantikinden en kanlısına kadar her oyunda hiç fark ettirmeden oyuncuyu ele geçiren, oyunun atmosfer denen "anlatılmaz yaşanır" ögesinin en önemli unsurudur müzikler. Bunun tam tersi de geçerli. Bir oyunun müziklerine katlanamıyorsanız o oyuna üç vakte kadar emeklilik görünüyor demektir. Çoğu zaman sebebini bile tam çözemedi, "iyi, hoş ama bir şeyler eksik" diyerek oynamaktan vazgeçtiğimiz, garip bir tatminsizlik eşliğinde rafa kaldırdığımız oyunların sorunu genellikle aynıdır; başarısız atmosfer. Ve o kapı da genellikle aynı yere açılır; kötü müzikler.

Size grafiklerden, yapay zekâdan, oyun kontrollerinden ya da çevre etkileşiminden bahsedecek olsaydık yazının bir bölümünü zaman içinde bu işin ne kadar değiştiğine ve geliştiğine ayırmamız gerekirdi şüphesiz. Ama müzikler söz konusu olduğunda değişen ve gelişen sadece oyun müziklerinin depolandığı medyalar. Çünkü teknoloji, yeni bir işlemci mimarisini geliştirir gibi yeni bir nota icat edemiyor. Quake 2'den bahsederken "kendi zamanına göre aşmış grafikleri vardı" diyebilirsiniz. Müziklerinden bahsederken ise di'li geçmiş zamana başvurmaya gerek yoktur, Nine Inch Nails'in lideri Trent Reznor'un hazırladığı Quake 2'nin müzikleri hâlâ "aşmış" kalitededir...

Final Fantasy'nin müziklerini düşünün. Son iki yıldır Los Angeles Filarmoni Orkestrası tarafından Walt Disney Concert Hall'da verilen ve satışa çıktığı ilk gün biletleri tükenen 2500 kişilik Dear Friends: Music From Final Fantasy konserlerinde serinin 1987'de yayınlanan ilk oyununa ait müziklerin de çalınması, basit bir nostaljik eğlence olarak görülebilir mi?

Elbette yukarıda anlatılanlar Commodore 64'ten bugüne hep aynı şarkıyı dinlediğimiz anlamına gelmiyor. Oyunlara ait tüm ortak öğeler gibi müziklerin de zaman içinde yer edinmiş köşe taşları var. Geri planda müzik kullanan ilk oyun Carnivale'den (Sega, 1980) bu yana oyun dünyası giderek artan bir ilgiyle yer verdi müziklere. Müzik, her zaman oyunun ruhuna ait bir öğe oldu ve bu yüzden herhangi bir yan öğe tadında göstermedi gelişmesini ama oyunlara ait tüm teknik ayrıntılar gibi müziğin kullanım tekniği de zamanla değişti, gelişti. O yüzden yazının bundan sonraki paragrafı oyun müziklerine değil, onları bize taşıyan elçilere ait...

FIRTINA ÖNCESİ SESSİZLİK

1970'lerde, yani dijital oyunların ilk doğduğu yıllarda ses henüz dijitize edilemiyordu ve sadece kasetlere ve plaklara analog olarak kaydediliyordu. Bu da, "oyun içi müzik" yerine "oyun artı müzik" demektir ve kendi oyununu tasarlayan programcıların, oyuna uygun bir de beste yapıp





SESİME GEL

Yazı içinde seslendirme sanatçılarının oyunlara kattıklarından kısmen bahsettik. Her duyduğunuzda "bir yerden çıkaracağım ama nereden?" diye aklınıza taktığınız bu seslerden hangisi kime ait, biliyor musunuz? Tüm bir külliyyatı buraya aktarmamız imkânsız ama tanıdık seslerden küçük bir liste çıkartmadan da bu dosya eksik kalırdı. Ayrıca listeyi hazırlarken Hollywood'un seslendirme sanatçılarının her ip-te oynan cambazlar olduğunu, hiç beklemediğiniz rollerle karşımıza çıkabileceklerini gördük. En çarpıcı örneği verip listeye geçelim. Son derece ağır ve çarpıcı bir dizi olan Carnivale'deki şeytani rahibimizi canlandıran Clancy Brown'ın aynı zamanda Sünger Bob'un patronu Bay Yengeç'i seslendirebileceği aklınıza gelir miydi?

Samuel L. Jackson: GTA San Andreas'ın pis işlere bulaşmış polisi Frank Tenpenny'yi seslendiren Jackson'ın sinema kariyerinden bahsetmeye gerek var mı?



Michael Ironside: Kel, yakışıklı ve karizmatik görüntüsüyle Hollywood'un en sevdiği kötü adam profilini çizen Ironside, etkileyici sesini Splinter Cell'in kahramanı Sam Fisher'a vererek karakterin büyük sükse yapmasına katkıda bulundu.

Michael Rapaport: Genellikle asi ya da eski suçlu rollerini oynadığı 20 kadar Hollywood filminin yanı sıra Rapaport'u televizyondan, özellikle de Boston Public'te çizdiği alternatif öğretmen tiplmesiyle (Danny Hanson) tanıyoruz. Oyunlarda seslendirdiği karakterlerse sinemadakinden de arıza tipler; GTA3'ün Joey Leone'u, Scarface'in asabi uyuşturucu satıcısı Jimmy'yi, Saints Row'un teğmeni Troy'u seslerini Rapaport'tan alan karakterlerden bazıları.



Michelle Rodriguez: Lost'un Meksika kökenli sert polisi Anna Lucia'yı canlandıran Roriguez, oyun dünyasının da sevdiği bir isim. Resident Evil ve Bloodrayne filmlerinde rol alan aktrist, Halo 2'den ve Driver 3'teki Calita seslendirmesiyle hatırlanabilir.

James Earl Jones: Darth Vader'ı seslendiren adam olmak Jones'un tüm bir sinema kariyerini gölgede bıraktığı için olumsuz etkilenmesine neden olabilir ama eminim avantajları daha çoktur (herhangi birinden herhangi bir şey istediğinde "Yes master" dışında bir yanıt almıyordur mesela). Bu özel sesin Star Wars oyunlarında da Darth Vader'ı seslendirmesi şaşırtıcı değil elbette ama C&C: Tiberian Sun'da General Solomon olarak karşınıza çıktığında ne yapmıştınız? Kingdom Heart II ve The Lion King oyunlarına da sesiyle katkıda bulunan Jones'un tek handikapı According to Jim'in bir bölümünde bir tuvaleti (rolün ismi, Royale Flush XP Toilet) seslendirmiş olması!



Mark Hamill: Geldik gecenin sürprizine... Star Wars'un Luke'u Hamill, geçirdiği bir trafik kazasından beri (1977) yüzünü göstermemeyi tercih eden bir aktör. Ama biz onu Call of Duty 2'deki anlatıcı, Gabriel Knight'taki Yüzbaşı Mosely ve X2: Wolverine's Revenge'deki Wolverine olarak dinlemeye devam ediyoruz.

plağa doldurması, kullanıcıların da oyun esnasında kasetçalar ya da pikaptan bu müziği dinlemesi gibi saçma bir prosedürü gerektiriyordu. "Söz gümüşse sükut altındır" lafı işte bu dönemin programcıları tarafından ortaya atılmıştır... Ama programcıların bu soruna basit bir çözüm üretmesi uzun sürmedi. Henüz 80'ler gelmeden oyun yazılımlarına, kullanıldığı arcade cihazının elektrik akımını ani olarak değiştiren ve aletin ötmesini sağlayan kodlar eklenebiliyordu. Oyunlarda kullanılan ilk ses efekti bir "dit" idi ve sonra ne olduysa oldu, oyunlar dile geldi...

O ilk "dit"ten bu yana oyunlar için yapılan müziklerin evrimi gözlerimizi kamaştırarak (ya da daha doğrusu, kulaklarımıza inanamayacağımız) derecede etkileyici olsa da kronolojik tarihi şimdilik bir yana koyalım. Çoğumuzun gerçek hayattaki müzik zevkini doğrudan etkilemiş olan bazı oyun müziklerinin, bir geri plan ögesi olmaktan çıkıp kimi zaman oyununun bile önüne geçen ünü hakkında konuşalım. Örneğin, Türkiye'de yaşıyorsanız ve müzik özel ilgi alanınıza girmiyorsa tüm dünyada çok tanınan, öncü bir şarkıcı olmasına rağmen David Bowie'yi ve müziğini bilmiyor olmanız çok da şaşırtıcı değildir, ama sıkı bir oyuncuysanız Bowie'yi bilirsiniz. Çünkü Omikron'u oynamışsınızdır ve muhtemelen ilk David Bowie konserinizi bu oyunda izlemiştinizdir... Herhangi bir albümünün yaratacağından çok daha kalıcı bir etki bırakarak belki de sizi bir Bowie fanı haline getirmişti Omikron. Peki, bir de şuna yanıt verin; FIFA 98 dendiğinde aklınıza ne geliyor? Blur'un Song 2 şarkısı diyenler kazandı, yazıyı okumaya devam edebilirler.

MÜZİK Mİ OYUNDAN ÇIKAR, OYUN MU MÜZİKTEN?

Aynı konuya bir de tersten bakalım. Yani oyunlar üzerinden tanıyıp sevdiğimiz müzisyenler yerine bütün potansiyeli müziklerine gizlenmiş oyunları hatırlayalım. Türü "müzik" olan oyunları... PC'de pek rastlamadığımız bu tür, konsollar için altın madeni gibi bir şey. Çıkış noktası, görme engelliler için hazırlanan ve sadece sestem ibaret

"audio game" türüne dayanan müzik oyunları, 90'larda herkesin ilgisini çeken, alternatif bir grup eğlencesi olarak kendine önemli bir yer açtı. 2001'de yayınlanan Rez en dikkat çekici örneklerden biriydi. Oyun bir shooter'dı aslında ama silahınızı kulagınızla kullanıyordunuz! Yani müziği dinleyip, ritmi yakalayıp, doğru zamanda doğru hedefi vurdukça müzik de giderek "açılıyordu". Bir anda kendi besitenizi yaratmış oluyordunuz bu arada.

Sonra zaten karaoke furçası başladı, ev partilerinde Tabu'nun pabucu dama atıldı, yerine karaoke oyunları geldi. Bu arada Dance Dance Revolution gibi, dışarıdan nasıl görüldüğüne aldırmadan bir makineyle dans ettiren oyunlar da çıktı, Buzzer gibi müzik konusundaki genel kültürünüzü sınavan yarışma oyunları da, Guitar Hero gibi içinizdeki rock yıldızını uyandıran oyunlar da... Benim favorilerimden biri de, GameCube'da ve bir çift bongo eşliğinde oynadığımız Donkey Konga idi. Avuçlarınız patlayana kadar vurarak, el çırparak oynadı-

ÖLÜMSÜZ MÜZİKLER

Oyun tarihi sadece güzel oyunları değil, onlar için bestelenmiş birbirinden güzel eserleri ve bu eserlerin bestecilerini de kayıtlara alıyor. Yine hepsine yer vermemizin imkânsız olduğunu hatırlatarak, bu bestecilerden bazılarını seçtik:

Jeremy Soule (www.jeremysoule.com)

Dokunduğu her oyunda derin bir etki bırakan, atmosfer ustası Jeremy Soule, pek çok farklı türden oyun için orijinal müzikler besteledi. Bunların çoğu şimdi birer klasik. Birkaç tanesini sayalım; Baldur's Gate: Dark Alliance, Dungeon Siege serisi, Morrowind, Oblivion, Company of Heroes, Giants: Citizen Kabuto, Total Annihilation serisi, Icewind Dale, Unreal II...



Frank Klepacki

Westwood EA tarafından satın alınana kadar Command & Conquer'un tüm oyunlarında onun müzikleriyle coştuk. 17 yaşında Eye of the Beholder II'nin müziklerini hazırlayarak Westwood'un parlayan yıldızı haline gelen Klepacki, Hell March'ı aslında Covert Operations için bestelemişti ama direktörü bu müziğin Red Alert'teki tema parçası olması konusunda ısrar etti ve bu kararla Klepacki bir hayran ordusu edinmiş oldu. C&C'yle paralel giden oyun müzikleri kariyeri, tıpkı C&C gibi uzun süredir hareketsizdi. Klepacki bu durgunluğu bu yılın SW oyunu Empire at War ile bozdu.



Sonic Mayhem (www.sonicmayhem.com)

Piyasa haline gelmeden, kısa ve sert hamleler yapmayı tercih eden underground bir müzik grubuydu Sonic Mayhem. Tomorrow Never Dies'da çalıştıktan sonra açıldılar. Quake II soundtrack'inin yarısından fazlasını bestelen grup, çok taze işlerden Dark Messiah'ta ve Double Agent'ta, gelmesini beklediklerimizden ise Hellgate: London'da çalıyor.



Jason Hayes (www.musicbyjason.com)

Blizzard'ın kadrolu müzisyeni... StarCraft, Diablo, Warcraft diye sayarken hepsinin yanına bir Jason Hayes ekleyebilirsiniz. Gerçi Diablo'nun asıl müziği Tristram onun değil, kayıplara karışmış bir bestecinin (Matt Uelmen) yapıtı ama Hayes World of Warcraft dahil tüm Blizzard yapımlarının değişmez ismi olarak hâlâ iş başında.



Nobuo Uematsu

Ağır usta. Hem de çokook ağır bir usta. Çağdaş bir klasik haline gelen Uematsu'nun müziklerinin zirvesi tabii ki Final Fantasy serisi ama onun ismine Square'in diğer oyunlarında ve Super Smash Bros.'tan Phantasmagoria'ya kadar farklı oyunlarda da rastlayabilirsiniz. Her bestecinin (sanırım) hayali olan binlerce insanın doldurduğu bir konser salonunda senfoni orkestrası eşliğinde müziklerini çalmak da Uematsu'nun özellikleri arasında.



ğınız bu oyun da türün diğer oyunlarıyla aynı formülü kullanıyordu; olabildiğince basit ama bir o kadar da hızlı ve heyecanlı bir oynanış... Bir de 50 Cent'in yer aldığı kategoriler ötesi bir oyun vardı ki bugün hâlâ dünyanın geleceğine dair içimizde bir umut kıvılcığı varsa, sebebi bu oyunu hiç oynamamış olmamızdır.

ALLAHIM, BU SES..?

Syberia'dayız... Kate Walker karda yürüyor, karın sonsuzluğu karşısında adımları her zamankinden daha küçük. Attığı her adımda hoparlörlerden öyle doğal, o kadar o ana ait bir ses çıkıyor ki kendinizi orada, Syberia'nın içinde hissedebiliyorsunuz. Belki oyunun yapımcılarının çok da farkında olmadan seçtiği bu ses sayesinde, bir sürü şeyine gıcık olacağınız halde Syberia'yı oynamaya devam ediyorsunuz. Çünkü oyuna dışardan bakmakla oyunun içine girebilmek arasında büyük bir fark var ve ayağınızın altındaki karların çıkardığı ufak bir çıtırtı bu büyük farkı aşmanıza yetti.

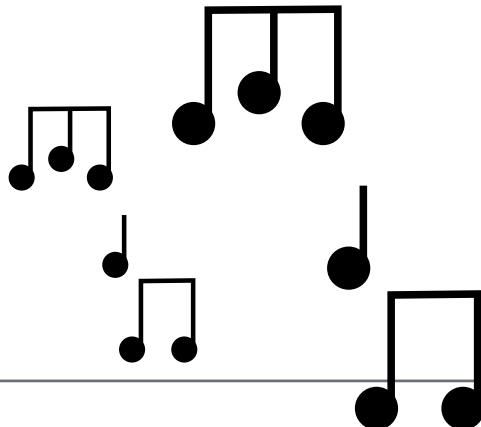
Kuş civıltıları, homurdanan makineler, sokak sesleri, patlamalar, kulağınızın yanından geçen bir kursunun vızıltısı ya da ete saplandığı andaki tok sessizliği... Bir oyunun ses efektleri ve çevre sesleri iyiyse o oyun iyidir. Bu, şu anlama gelmiyor: "Sesler, en kötü oyunu bile kurtarmaya muktedirdir". Hayır, oyunlara ait hiçbir öge tek başına o kadar güçlü değil. Ama şöyle bir gerçek var: Genellikle ikincil bir öge, bir "ona sıra gelirse ilgileniriz" muamelesi gören çevre sesleri ve efektler, sadece her ayrıntısı için özenilmiş oyunlarda yeterince ciddiye alınıp, oyuncuyu mest edecek hale getirilir. Bunun son örneği, Company of Heroes. Böyle bir oyunu hiç kimse "sesleri muhteşemmiş" motivasyonu edinmeyecektir ama sıcak çatışmanın ortasında, elinizin ayağınıza dolandığı bir noktada durun ve sesleri dinleyin; üssünüze yağın topçu ateşinin taşı toprağı birbirine katışını duyun, çok uzaklarda süren çatışmaların boğuk sesini dinleyin... Kafanızda bir miğfer olmadığınız için kendinizi çıplak hissedebilirsiniz.

Ve oyun endüstrisinin para harcamayı en çok sevdiği konu; seslendirme. Oyun karakterlerini cansız, bedensiz, ruhsuz birer karton kutu olmaktan kurtaran iki şeyden biri o karakterden çıkan seslerdir. (Konumuzla ilgisi olmayan diğer kurtarıcı ise pek tabii ki animasyondur.) Burada bahsettiğimiz şey Splinter Cell'in büyük kahramanı Sam Fisher'in bol burbon yutmuş çatallı sesi de olabilir, Quake 3 deathmatch'inde her dakikada ölen Zıplayan Göz'ün uyuz viklemesi de... Kendinizi hangi oyun karakteriyle niçin özdeşleştirdiğinizi sorgulamak bu yazının konusu değil ama çoğunuzun MGS'nin olay adamı Snake'i seçmesinin sebebi, Snake'e has o tuhaf karizma değil mi? Snake her ağzını açtığında karizmaya artı kaç veriyor dersiniz? (Bunun tersi de geçerli tabii, "I'm a mighty pirate" dese de Guybrush Threepwood'un asla karizmatik olamayacağını biliyoruz mesela.)

"YEŞ Mİ LORD?"

Tüm seslendirmeleri Bill Roper'ın yaptığı ilk Warcraft'tan bu yana çok şey değişti. Oyun karakterlerine can veren sesler artık neredeyse istisnasız bir şekilde profesyonel seslendirme sanatçılarına ait. Yaş, aksan, vurgu gibi temel belirleyicilerin yanında saç rengi gibi daha spesifik özellikler bile aranıyor artık seçim yapılırken. Örneğin yüzden fazla oyunda seslendirme yapan Jennifer Hale'in sesine yer verebilmek için bazı oyun karakterleri ona benzetilerek tasarlanıyor. Knights of the Old Republic'te Darth Malak'ın çırağı Bastila Shan, sadece sesini değil görüntüsünü de Hale'den alıyordu. Aynı şey değil belki ama aklımıza gelen diğer bir örnek de Vin Diesel'in Chronicles of Riddick'i. Vin Diesel bu oyunun hem prodüktörü ve

Metal Gear Solid Main Theme



yayıncısı, hem de başrol oyuncusu ve seslendiricisi idi.

Uzun yıllar sinema, müzik, televizyon üçgeninde varlığını sürdüren popüler eğlence kültürünün, sahneye sonradan çıkan temsilcisi bilgisayar oyunları, yarışa kendisinden çok önce başlayan rakipleriyle arasındaki farkı kapatmak için "mükemmelleşmeye" devam ediyor. Bunu sağlamanın en iyi yolunun da rakiplerinin avantajlarını kullanarak, oyunculara "oyunun bir parçası gibi hissetme" şansı vermek olduğunu biliyor. Etkileşim, oyunları diğer medyalarından üstün yapan özelliği. Müzikler ve sesler ise, söz konusu etkileşimi "gerçekten gerçek" hale gelmesini sağlayan, oyunun çok önemli bir parçası. ■



DİNLEYİN

Müzikler ve sesler hakkında konuşmak da biraz renkleri anlatmaya çalışmak gibi. Ne kadar anlatırsanız anlatın, doğrudan "temas" olmadıkça söyledikleriniz yetersiz kalır. Bu eksikliği kapatmak için sevgili internete bağlanıyoruz ve sıradaki şarkıyı bizim için dinlemenizi istiyoruz:

www.snesmusic.org/v2/

Super Nintendo'ya çıkmış nerdeyse tüm oyunların müziklerine ulaşmak için snesmusic.org'u kullanabilirsiniz.

www.hvsc.c64.org

Önce Links to Players başlığı altından Winamp 5 plug-in'ini sonra da her birinde yüzlerce oyun müziği olan sıkıştırılmış dosyalardan istediğinizi indirin. Paketten ne çıkacağını saptamak kolay değil ama hepsi de eski günlere dönme garantili.

www.music4games.net

LocoRoco'dan Final Fantasy'ye her platformdan ve her türden oyun müziği hakkında incelemelerin, haberlerin, röportajların, müzik demolarının yer aldığı download'dan ziyade okuma yapabileceğiniz kapsamlı bir kaynak.

www.zophar.net

10 yıllık bir emülatör ve müzik arşivi sitesi. Eski formatları kullanan müzik dosyalarını bilgisayarınıza indirip dinlemek için Zophar'dan faydalanabilirsiniz.

HITMAN'İ DANS ETTİREN ADAM: JESPER KYD

Oyun müziklerinin duayenlerinden biri de Danimarkalı genç usta, bol ödüllü müzisyen Jesper Kyd. Müziğini Hitman serisinin tüm bölümlerinden, Freedom Fighters'tan, Splinter Cell: Chaos Theory'den ve MDK2'den tanıyoruz. Çocukluğundan itibaren adım adım ilerlettiği kariyerinde şu anda zirveyi zorlamaya devam eden Kyd'le röportaj yaptık.

Serpil: Bize kariyer öykünüzden biraz bahseder misiniz?

Jesper: 13 yaşında European Demo Scene grubuna katıldığım zamanlardan beri oyunlara müzik yapıyorum. Bir ton C64 oyunu oynadıktan sonra, müzik yapmaya başladım ve müziğin oyunları ne kadar değiştirdiğini ve derinleştirdiğini fark ettim. Bir yerden sonra bazı oyunları sadece müziğini dinlemek için oynamaya başlamıştım. Öncelikle C64 demolarıyla ilgileniyordum çünkü en iyi oyun bestecilerine ait bir sürü müzik bulabiliyordum bunlarda. Bu için bir parçası olmak istediğimi o zamanlarda fark ettim. Amiga'yla birlikte C64 için bestelediğim yüzlerce parçadan sonra profesyonel olarak müziğe başlamaya hazır hissettim. İlk profesyonel soundtrack çalışmam 1998'de yayınlanan bir oyuna ait.

S: Siz aynı zamanda film müzikleri de yapıyorsunuz. Oyun ve film müziklerini yapım aşaması bakımından kıyaslayabilir misiniz? Benzerlik ve farklılıkları neler?

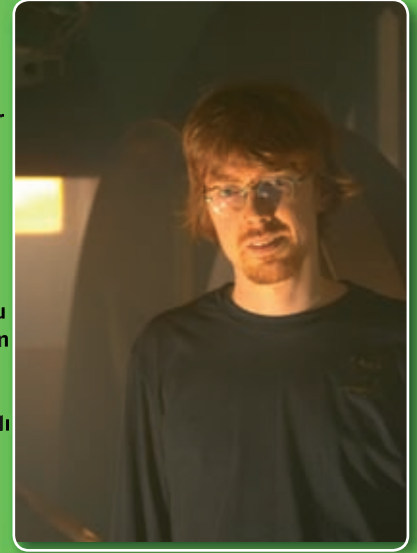
J: Oyun ve film müzikleri arasında çok büyük bir fark var. Filmlerde, sahnelerin kölesi durumundasınız ve yaptığınız o sahneler ve resimler belirliyor. Oyunlarda ise daha özgürsünüz ve sahne süresini oynanış belirliyor, sınırları yok. Bu yüzden oyun müziği yaparken genellikle geriye dönüp, müziği farklı atmosferler için en uygun hale getirecek oynamalar yapılabiliyorum. Bu çok önemli çünkü insanlar oyun boyunca o müziği defalarca dinliyor.

S: Hangi oyuna nasıl bir müzik yapacağını kim kararlaştırıyor? Atmosferi belirlerken özgür müsünüz yoksa size

nasıl bir tema yaratmanız gerektiği söylemiyor mu?

J: Hitman serisinde projenin başlangıcından piyasaya çıkışına dek IO Interactive'le çok yakın iletişim halinde oluyoruz ki bu oyun müziği yapmanın en ideal yolu. Ama firmadan firmaya ve teslim tarihlerine bağlı olarak her zaman böyle çalışmıyorsunuz.

Benim yaptığım şey, müziğini hazırlayacağım oyunu defalarca oynamak. Bunun çok faydası oluyor. Geliştiricinin oyuncuya ne vermek istediğini anlamaya ve buna uygun şekilde müziğin içine atmosferi derinleştirecek eklemeler yapmaya çalışıyorum. Çok sayıda deneme yapma şansım oluyor ve sonunda oyuna en uygun müzik tarzına ulaşıyorum.



S: Şu anda üzerinde çalıştığınız projeler var mı?

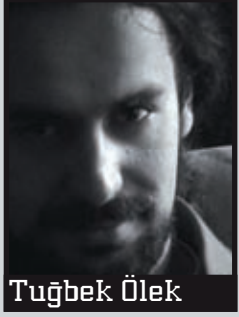
J: Ubisoft'un yeni bir oyunu üzerinde çalışıyorum. Bunun dışında, müziklerimin yer alacağı sıradaki oyun The Chronicles of Spellborn (www.tcos.com) olacak ki bu benim bir devasa online oyun için yaptığım ilk çalışma.

S: Oyun müziği yapmaya ilgi duyan insanlar için önerileriniz var mı?

J: Verebileceğim en iyi tavsiye, bol bol deneme yapmaları ve kendi sound'larına ulaşmaya çalışmaları olabilir.

DONANIM

FATİH'İN KONSOLLARI



Tuğbek Ölek

Kimi büyük olaylar tarihin akışını beklenmedik şekilde değiştirir. O olayların döneminde yaşayanlar ya da olayın şahitleri elbette ki yaşanacak büyük değişimlerin pek de farkında değildir. Mesela İstanbul'un fethini ele alalım. Kuşkusuz Fatih'in ordu-

sundakiler bu büyük zaferin önemini biliyordu. Bu fetih ile Osmanlı'nın dünyanın en büyük gücü haline geleceğini tahmin edememiş olmaları mümkün değil. Ama eminim Fatih'in kendisi bile olaylar zincirinin, yüzyıllar olsa da, Avrupa'yı içinde bulunduğu karanlıktan çıkarıp kolonileri ile birlikte dünyanın mutlak hâkimi haline getireceğini düşünemezdi. Kimse Rönesans'ı, endüstri ve teknoloji devrimlerini ön göremezdi. Ama aslında bu olayların hepsi dönüp dolaşır Osmanlı'nın fethine dayanıyor.

Bence benzer bir durum yeni nesil konsollar için de geçerli. Oyuncuların çoğu yeni nesil konsolların oyun dünyasını nasıl değiştireceğini çok iyi biliyor. Ama bunun ötesinde yaratacakları etkiyi, olaylar zincirinin bizi nereye götüreceğini görmekten uzağız. Belki de masaüstü PC'lerin sonunu getirecek yeni nesil konsollar ve bilişim sektörü çok farklı bir tekel yapısına dönüşecek. Belki ekonomik dengeleri değiştirecek ve bir gün petrol yerine çip savaşları yaşanacak. İçinizden "bu adam iyice kafayı yedi" diyenler olabilir. Ama Edirnekapı'da Fatih Sultan Mehmet'e gidip "Haşmetlim İstanbul'u aldık, iyi ettik de şimdi kim kıracak Da Vinci'nin kodunu?" deseniz acaba o sizin için neler hissederdi? ("Tuğbek, sen iyice kafayı yedin" derdi sanırsam – Sinan) ■

GENIUS ANKETİNDEN ÖDÜL KAZANANLAR

İşte Genius'dan ödül kazanan talihli okurlarımız: Batu Anlı / Antalya (Navigator 535), Burak Eren /İstanbul (Look 313 Media), Mehmet Özkasap /İstanbul (Ergo 525), Alper Maya /İzmir (Ergo Media R800), Bilal Yüksel /Konya (LuxeMate R3100), Mustafa Ersun /Adana (KB-29e Calculator), Fatih Özgen /Kırklareli (Slim 310NB), Altan Arıdıcı /İstanbul (Speed Wheel 3), Osman İpekman /İstanbul (MaxFighter F-23U).

Kazanan arkadaşlarımızı tebrik ediyoruz. Ödülleri yılbaşından önce ellerinde olacaktır. ■



EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

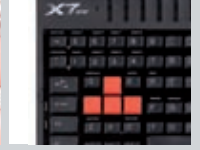
PHILIPS 190 G



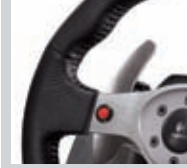
Zalman CNP s9500



A4Tech X7 G100



Logitech G25



Genius Navigator 535



Logitech G3



Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

Intel Pentium Extreme Edition 955
Intel D975XBX Anakart
Kingston HyperX 1000MHz 2GB DDR2-RAM
Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)
Tagan 500Watt Güç Kaynağı
Zalman CNP S9500
Logitech G15 Klavye
Samsung SyncMaster 960BF



98 DONANIM HABER & İNCELEME

108 DONANIM ÖZEL

110 TEKNİK SERVİS

BENQ FP92W

Hızlı, büyük, geniş ve hesaplı...



BenQ bu senenin yıldızı en fazla parlayan monitör üreticilerinden. Bunu büyük oranda LCD tepki sürelerinin sürekli düştüğü bir zamanda sürekli en hızlı monitörleri piyasaya sürmelerine borçlular. Geçen ay Works with Windows Vista logosu alan ilk monitör üreticisi olarak düşük tepki süreli monitörlerden fazlasına sahip olduklarını da gösterdiler. Microsoft bu sefer bu logo işini çok sıkı tutuyor ve bir monitörün logoyu kapabilmek için 34 maddelik bir gereklilik listesinden sağ çıkması gerekiyor.

Üretim : BenQ, www.benq.com.tr
İthalat : Koyuncu, www.koyuncu.com.tr,
 Penta, www.penta.com.tr
Fiyatı : 249\$ +KDV

LEVEL
 EDITÖRÜN
 SEÇİMİ

İNCELEME

Bu ay incelediğimiz FP92W modeli henüz bu logoyu almış değil. Zaten 19" geniş ekrana sahip bu monitör BenQ'nun üst modelleri arasında da değil. Ancak bu modeli çok özel yapan iki özelliği var. Birincisi düşük tepki süresi, diğeri ise çok uygun olan fiyatı.

FP92W'nun geniş ekran olduğunu söyledik, bu yüzden ekran çözünürlüğü 1440x900. Dizüstü bilgisayarlarda başlayan geniş ekran dalgası hızla masaüstü bilgisayarları da sarıyor. Biz normalde 17" LCD monitörleri yeterli görüyoruz ancak iş geniş ekran monitörlere gelince 19" seçmek zorundasınız. Aksi takdirde monitörün yüksekliği çok düşmüş oluyor. Ancak 19" geniş ekran monitörlerin iki kötü yanı var, hem tepki süreleri hem de fiyatları yüksek. Sanırım FP92W'yu neden özel bulduğumuz bu durumda daha çok ortaya çıkıyor. Bu monitör 5ms gibi çok iyi bir tepki süresine sahip ve üstelik fiyatı sadece 249\$. Bu çoğu 17" monitörden bile uygun, hatta neredeyse 19" CRT monitörlerle rekabet edebilecek seviyede.

FP92W'nun kontrast oranı 700:1, ekran parlaklığı ise 300cd/m2, yani ekran parlaklık ve kontrastı da oldukça iyi. Üründe bizim eksikliğini hissettiğimiz en önemli özellik BenQ

monitörlerde sıkça gördüğümüz AMA teknolojisinin olmaması. Ayrıca sade görüntüsü bir parça sıkıcı ve ergonomik özellikleri zayıf. Ama bu fiyata sahip bir monitörde kolayca görmezden gelebileceğimiz özellikler bunlar.

Özetlersek 19" geniş ekran monitörler bu ara çok gözde ve bizce de 17" normal monitörlerden daha mantıklı bir seçim. BenQ FP92W ise uygun fiyatı ve düşük tepki süresiyle oyuncular için ideal bir monitör. ■

Performans: 4/5

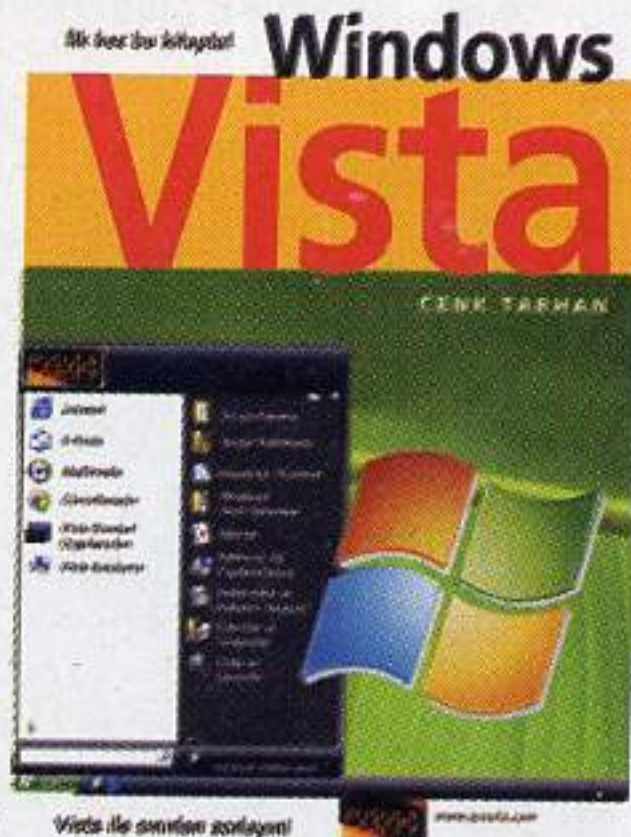
Fiyat: 5/5

Artılar: Düşük tepki süresi, uygun fiyat

Eksiler: Ergonomisi zayıf

VISTA'DAN ÖNCE KİTABI ÇIKTI

Microsoft bir türlü Vista'yı çıkarmayı beceremedi belki ama ilk Türkçe Windows Vista kitabı piyasaya çıktı bile. Vista'nın bütün detaylarını ve kullanım kolaylıklarını içeren kitap, kullanıcıların yeni işletim sistemi ne geçişte rehberi olacak. Kitabın yazarı, yani Microsoft'u hızıyla alt eden muhteşem kişi, Level'in kardeş dergilerinden Windows & .Net Magazine'in Genel Yayın Yönetmeni Cenk Tarhan. Kendisinin Level için birkaç adventure oyunu incelemişliği de vardır. Biz Cenk'in günde 6 adventure bitirme kapasitesine sahip olduğunu bildiğimizden, kitabının da Vista'dan önce çıkmasına şaşmadık zaten. Neyse bu önemli haberi de verdiğimizde göre ben bir üst kata uğrayıp profiterolumu tahsil edebilirim. ■



FIREFOX 2.0 ÇIKTI



Mozilla
Firefox

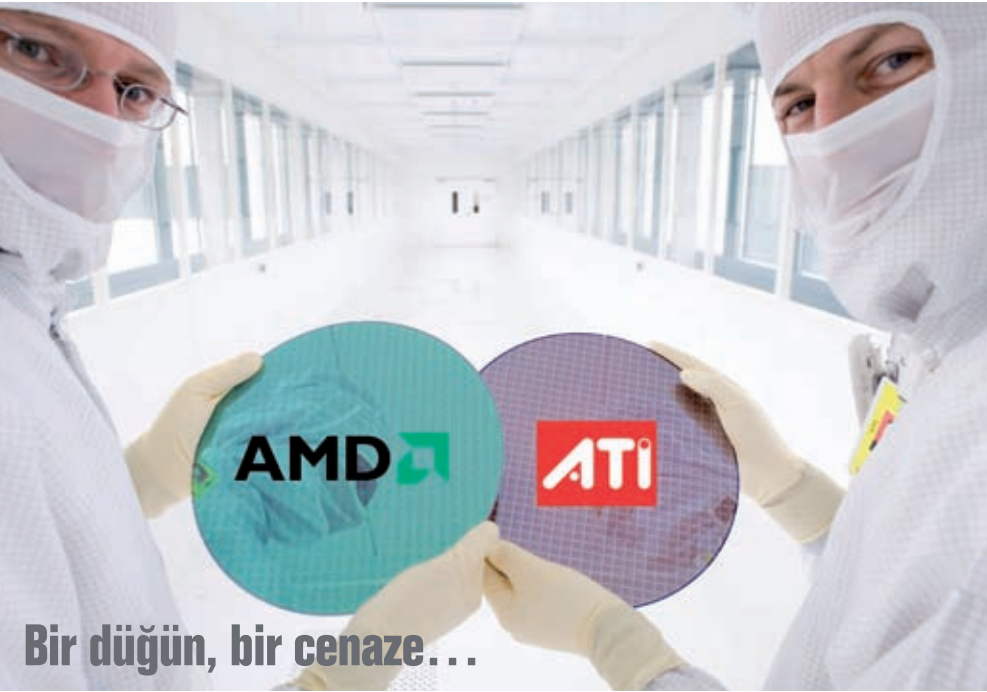
Ailemizin sadık web gezgini Firefox'un yeni sürümü tamamlandı ve indirilmeye başlandı. Yeni versiyon eskisinden çok farklı gözükmesine de daha gelişmiş sekme sisteminin yanı sıra daha fazla güvenlik özelliği içeriyor. Yeni özellikler içinde

blogseverler için imla kontrolü de bulunuyor. Halen Level editörlerinin %90'ı tarafından kullanılan Firefox'un yeni sürümüyle Maxthon kullanan tek hizipçimizi de doğru yola getirecek gibi. ■

HDTV FİYATLARI DİBE VURUYOR

Yaz boyunca LCD ve Plasma TV'lerde yaşanan ve %10'a yakın etki yapan fiyat düşüşü yılbaşı sezonuna girilmesiyle iyice hızlandı. ABD'de 1080i des tekli 32" TV'ler 600\$'ın altına düşerken 1000\$'ın altında 1080p destekli LCD TV bulunabiliyor. Bu fiyat düşüşleri bizde etkisini bir iki ay gecikmeyle gösterse de 2007 herkes için HDTV alınacak ideal zaman olacak gibi. ■

AMD İLE ATI BİRLEŞMESİNİN PERDE ARKASI



Bir düşün, bir cenaze...

5.4 milyar dolar... 4.2 milyar nakit, gerisi hisse olarak. Bundan 10 sene önce AMD'nin böylesine çılgın bir meblağı bastırıp da ATI'ı satın alacağını söyleseler herhalde gülmekten yerlere yatarım. Belki iki firmanın birleşmesi aklıma yatabilirdi ama parayı bastırıp ATI'ı satın almak, kulağa gerçekten çılgınca geliyor.

Ama gerçek bu ve PC oyuncularına için en önemli dört markadan ikisi artık aynı çatı altında. Geçen ay AMD birleşmenin tamamlandığını açıkladı ve ATI resmen AMD'ye katılmış oldu. Herkesi çok eden bu gelişmenin ardından en çok sorulan üç soru vardı. Şimdi ATI'a ne olacak? AMD ile NVIDIA, Intel ile ATI arasındaki çipset üretim anlaşmaları ne olacak? AMD, CPU ve GPU teknolojilerini aynı anda nasıl kullanacak? Birleşmenin tamamlanmasıyla birlikte bu sorular da cevap bulmaya başladı.

Bir yıldız daha kaydı

ATI'a ne olacağı sorusu için zaten ortak bir görüş vardı. AMD'nin böylesine büyük ve güçlü bir markayı öldürmek istemeyeceği ve ekran kartı işinin ATI markası altında devam edeceği söyleniyordu. Ama çoğunluk yanıldı ve AMD, ATI'ı yutup tamamen sindirecek diyenler haklı çıktı. Önce www.ati.com sitesi ati.amd.com haline geldi ve tasarımı ATI'nın çarpıcı kırmızısından, sıvı AMD yeşiline döndü. Sitede AMD&ATI ibaresi ara sıra geçse de ATI logosuna çok zor rastlıyorsunuz. Bunun ardından üzerinde sadece AMD logosu bulunan ekran kartı resimleri yayınlanmaya başladı ve basın bültenlerinde ATI yerine "AMD Grafik Ürün Grubu" denmeye başlandı. Kısacası AMD'nin beklentilerin çok ötesinde bir hızla ATI markasını unutturacağı açık. Yani ATI'a veda etmenin vakti geldi.

Karşılıklı çipset anlaşmaları konusunda ne yaşanacağı kesinleşmeye de Intel'in AMD marka çipsetler üretilmesine hiç sıcak bakmayacağı açık. Ayrıca NVIDIA da en büyük rakibinin işlemcileri için çipset üretmeyecektir, bunu istese bile AMD engel olacaktır. Ancak bu birleşme çok hızlı gerçekleşti ve hali hazırda yürürlükte olan anlaşmalar ve uzun süredir üzerinde çalışılan ürünler var. Bu yüzden firmalar birbirine sırtını dönmeyecek olsa da bu çok hızlı gerçekleşmeyecek. Zaten bu ay piyasaya çıkan yeni NVIDIA nForce 680 AMD işlemcileri destekliyor.

Fusion

AMD'nin CPU ve GPU teknolojilerini birleştirip birleştirmeyeceği sorusunun cevabı da çok kısa sürede direkt AMD'den geldi. Fusion isimli yeni bir platform altında GPU entegre edilmiş CPU'lar üreteceğini duyurdu AMD. Aslında işlemcinin içine ekran kartı entegre etmek yeni bir fikir değil ve Intel'in de bu konuda çalışmaları var. Ama Athlon'a Radeon enteg-

re etmek dediğinizde iş değişiyor elbette. Şimdiden pek çok basın mensubu ve oyuncular bu fikirden heyecanlanmış durumda. Ama işin gerçeği bu projenin şimdilik oyuncular için değil düzüstü bilgisayar kullanıcıları için geliştirildiği. Çünkü Fusion'un en büyük faydası aynı performansı daha az ısı ve güç tüketerek verecek olması. Bugün üst seviye GPU'ların CPU'lardan daha fazla transistör içerdiğini ve çok daha büyük olduğunu düşünürseniz güçlü bir GPU'yu işlemciye entegre etmek buzağıya dana entegre etmek gibi bir şey. Yine de 2010'a doğru oyuncular için tatmin edici performans veren CPU'lar görmek mümkün olabilir.

AMD'nin ATI'ı satın alması genel olarak piyasada olumlu bir hava doğursa da benim çok büyük kuşkuvarım var. Bu birleşme AMD'yi geleceğe taşıyıp sonunda Intel'in önüne geçmesini sağlayabilir. Ama diğer yandan AMD için sonun başlangıcı da olabilir. VIA, S3'ü aldığı anda neler oldu bir bakın; artık piyasada ne VIA var ne de S3. Üstelik AMD'nin durumu Intel'in Core 2 Duo atağı sonrası pek parlak değilken şimdi başına bir de GeForce

8800 sorunu çıktı. Bugün Intel/NVIDIA bileşenlerden oluşan bir sistem, AMD/ATI bileşenli bir sistemi performans olarak ikiye katlayabiliyor. Üstelik AMD'nin elinde fiyat ve güç tüketimi olarak da büyük bir avantaj yok. AMD'nin bir avantajı işlemci ve ekran kartını bir paket halinde daha ucuza satmak olabilir. Ama daha AMD bu hamlesini yapmadan Intel ve NVIDIA, OEM'ler için böyle bir çalışmayı başlattı bile.

Ya hep ya hiç

Şimdi AMD'nin önünde zorlu bir dönem var. Öncelikle işlemcilerden gelen gelişmiş silikon üretme teknolojisini ATI ürünlerinde de kullanıp NVIDIA'ya karşı avantaj sağlamalı. Ardından hem CPU hem de GPU'larda atağa geçiş yeni ve güçlü ürünlerle rakibini yakalamalı. Aksi takdirde bu birleşme donanım dünyasının en büyük fiyaskosu olarak tarihe geçebilir. O zaman AMD CEO'su Hector Ruiz'den dramatik Nick Cave cover'ı "Your Funeral... My Trial..." dinleriz.

Bu arada bu yazıyı hazırlarken enteresan bir şey hatırladım. Geçen kış Dresden'de AMD'nin yeni fabrikasını ziyaret ettiğimde bir basın toplantısı düzenlenmişti. Orada AMD bölge direktörü Jean Pierre Brunswick'e yeni fabrikaları açıp daha gelişmiş üretim teknolojisine geçtikçe eldeki eski fabrikaları nasıl değerlendireceklerini, bu fabrikalarda ne üretileceğini sormuştum. O da hafifçe gülümseyip mutlaka bir şeyler bulacaklarını söylemişti. Meğerse o gülümseme "ATI'ı satın alıp GPU üreteceğiz" demekmiş. ■



- ATI sipariş etmişsiniz. Bırakıyorum böyle.



BATTLESTAR GEFORCE 8800

NVIDIA'nın yeni amiral gemisi tahmin ettiğinizden daha güçlü

Öncelikle özür dileyerek başlayalım yazımıza. Çünkü geçen ay GeForce 8800 ile ilgili rivayetlere dayanarak yazdığımız haberde yeni GPU'nun DirectX 10 desteklese de birleşik shader mimarisine sahip olmayan bir geçiş ürünü olacağını söylemiştik. Genel olarak donanım dünyasındaki hava buydu çünkü. NVIDIA'nın ilk DirectX 10 destekli GPU'yu çıkarmak için acele ettiği düşünülüyordu. Ama NVIDIA bizi tam anlamıyla ters köşeye yatırdı. Çünkü GeForce 8800 ne bir geçiş ürünü ne de sadece ilk DirectX 10 destekli GPU, o ekran kartlarındaki yeni devrim.

İnanması zor ama NVIDIA, GeForce 8800 üzerinde tam dört senedir çalışıyormuş. Yeni bir GPU'nun geliştirme sürecinin bir yılı nadiren geçtiği günümüzde bu bir rekor. Üstelik GeForce 8800'un geliştirilmesi tam 457 milyon dolara mal olmuş ki bu da bir rekor. Kısacası Intel'in Core 2 Duo'su gibi GeForce 8800 da NVIDIA'nın yıllardır üzerinde çalıştığı gizli silahıymış da bizim haberimiz yokmuş. Bu uzun ve masraflı çabanın meyvesi neye benziyor birazdan uzun uzun anlatacağız. Ama önce gelin DirectX 10 ile birlikte neler geliyor buna bir bakalım.



Piyasaya çıkan ilk 8800GTX, ASUS EN8800GTX



DirectX 10

Yeni DirectX'in en büyük yeniliği Shader Model 4.0'a geçiyor olması kuşkusuz. Uzun uzun SM 3.0 ile SM 4.0 arasındaki detaylı farkları yazıp kafanızı ütülemeyeceğim. Değişim hep daha uzun ve karmaşık shader'lar, daha fazla komut, kısacası daha iyi oyun grafikleri anlamına geliyor. SM 3.0 sayesinde oyunlardaki grafiklerin nasıl değiştiğini, bu sene içinde çıkan oyunlarda nasıl bir grafik patlaması yaşandığını bir düşünün (Company of Heroes ve Oblivion iyi birer örnek olacaktır). SM 4.0 sayesinde PC oyunlarının grafikleri bunun da bir adım ötesine, muhtemelen yeni nesil konsolların bile ulaşamayacağı bir seviyeye gelecek.

Shader Model 4.0 ile çok temel iki değişim de geliyor. Bunların birincisi Geometry Shader'lar. Vertex Shader'lar tek tek çizgileri işlerken Gemotry Shader'lar bir geometriyi bütün olarak işleyebilecek. İkinci yenilik ise birleşik shader yapısı. Eskiden bir ekran kartında belli sayıda Vertex ve belli sayıda Pixel Shader bulunurdu. Bundan böyle kartlarda ortak bir shader havuzu bulunacak ve oyunlar bu havuzdan istedikleri kadar Vertex, Gemonetry ve Pixel Shader kullanabilecek.

Shader Model yapısındaki gelişim hem performansı hem de grafik kalitesini arttıracak yönde. Diğer yandan DirectX 10'da verilerin işleme sistemi kökten değişiyor ve bu sayede performans daha da artıyor. Bu değişimi de bir parça Core 2 Duo'daki değişimlere benzetebiliriz. Veriyi daha akılcı bir yolla işleyerek performansta çok büyük artış sağlayabileceğimizi göstermişti Core 2 Duo. DirectX 10'da da aynı mantıkla overhead'den kaynaklanan performans kaybı azaltılıp, benzer verileri tek dönümde işlemek gibi yenilikler var. Bu gelişmiş Shader yapısıyla birleşince DirectX 10 destekli oyunlarda çok ciddi performans artışı getirecektir.

Ayrı gayrı yok artık

DirectX 10'un öncekilerden bir farkı GPU üreticilerine daha az özgürlük tanıması. Eskiden DirectX gereksinimleri daha esnekti ve fazladan bir şeyler eklemek ya da eksiltmek daha kolaydı. ATI ve NVIDIA da bu özgürlüklerini sonuna kadar kullanıyorlardı. Ancak Microsoft artık ipleri daha sıkı tutuyor ve GPU'ların neyi nasıl destekleyeceğini kendisi söylüyor. Kulağa Microsoft'un



NVIDIA'nın yeni canavarını bu sanal güzel tanıtıyor.

alışlageldik tekel tavrı gibi gelse de aslında bu iyi bir gelişme. Çünkü ATI ve NVIDIA arasındaki farklılıklar oyun geliştiricilerin işini zorlaştırıyor, oyunlarda farklı GPU modellerine özel tonla hata ortaya çıkıyordu. Bundan sonra sistemler benzeştiği için oyun geliştiriciler hem daha rahat çalışacak hem de oyunlardaki bug sayısı azalacak.

DirectX 10'un diğer bir

yeniliği ekran kartlarına Sanal Hafıza (Virtual Memory) özelliği eklemesi. Böylece ekran kartının RAM'i yetersiz kaldığı durumlarda önce sistem hafızası, o da yeterli olmazsa sabit disk sanal hafıza olarak kullanılabilir. Bu elbette oyun performansını çok çok düşürecek ama oyunların RAM yetersizliğinden kilitletmesini önleyecek. Ayrıca bazı durumlarda TurboCache gibi çalışarak performansı artırma şansı da var.

DirectX 10'un son yeniliği ise Virtualization. Son dönemlerde CPU'lar için sıkça duyduğumuz bu özellik bir bilgisayarda aynı anda iki işletim sistemi çalışması anlamına geliyor. Şu an piyasada bunu yapabilen CPU'lar var ama sağlıklı kullanım için ekran kartının da Virtualization desteklemesi gerekiyor. DirectX 10 ile bu gerçekleşmiş olacak.

GeForce 8800

Sıkıcı ama faydalı DirectX 10 bilgilerini aşabildiğimize göre artık gelelim NVIDIA'nın yeni bombasına. Piyasaya GeForce 8800 GTX ve GTS olarak iki model halinde çıkan kartın fiyatı 559\$ ve 449\$ olacak. (Henüz Türkiye fiyatları belli olmadığından yurtdışında açıklanan fiyatları kullandık. Bu fiyatlar bizde yaklaşık 100\$ daha fazla olacaktır.) Her iki kart da DirectX 10'un tüm özelliklerine tam olarak sahip. İkisinde de birleşik shader mimarisi bulunuyor. GTX modelindeki toplam shader sayısı 128, GTS'de ise 96.

Yazımızın başlığında GeForce 8800'i Battlestar Galactica'ya benzetirken abarttığımız ya da sadece hızını kastettiğimizi düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Çünkü GeForce 8800'da her şey öylesine büyük ve hızlı ki bir yıldız gemisine benzetilmeyi hak ediyor. Mesela kartın boyutlarını ele alalım. Son yıllarda gördüğümüz en büyük ekran kartı olan GeForce 8800 GTX bir önceki 7900 GTX'den üç santim kadar daha uzun. Bu yüzden GeForce 8800 GTX almayı düşünürseniz kasanızın yeterince büyük olduğundan emin olmalısınız (GTS modeli 7900 GTX ile aynı boyutta).

Yeni ekran kartına güç veren GeForce 8800 GPU'su (FTL Drive mı desek yoks) ebat olarak kartın kendisinden de çarpıcı. GPU'nun üzerinde 681 milyon transistör bulunuyor ki bu 7900 GTX'in iki mislinden fazla. Hatta GeForce 8800'de Intel'in yeni dört çekirdekli Core 2 Duo'sundan bile daha fazla transistör bulunuyor. GPU hala 90nm teknolojiyle üretildiği için fiziksel olarak da piyasadaki tüm CPU ve GPU'lardan en az iki kat büyük.

Bu devasa GPU'yu besleyebilmek için GeForce 8800 GTX'e çift güç bağlantısı yapmanız ve mutlaka iyi bir güç kaynağına sahip olmanız lazım (GTS modelinde tek bağlantı var). NVIDIA 450 Watt önerse de işi garantiye alıp 600 Watt'lık bir güç kaynağı seçmek mantıklı olur. Buna rağmen GeForce 8800 GTX'in güç tüketimi beklenenden az. Radeon X1950 XTX'ten sadece 9 Watt daha fazla.

1,35 GHz'lik GPU!!!

İki kat daha fazla transistör içermesine rağmen kartın güç tüketiminin iki misline çıkmamasının sebebi iki ayrı çekirdek hızına sahip olması. GeForce 8800 GTX'in asıl işi yapan Shader birimleri 1,35 GHz gibi akıllı alman bir hızda çalışırken bu kadar hıza ihtiyaç duymayan diğer birimler sadece 575 MHz hızında çalışıyor. Böylece daha az önemli birimler boşuna güç tüketip ısı üretmiyor. Bu açıkçası yıllardır bir ekran kartında gördüğüm en akıllıca buluş. Bu hızlı CPU'ya yeterli veriyi aktarabilmek için 900MHz hızında 768MB GDDR3 kullanılmış. Daha eski kartlar için 900MHz'lik 768MB RAM fazla gelebilirdi. Ama bana sorarsanız GeForce 8800 GTX'de darboğaz oluşturabilecek kadar yavaş kalmıyorlar. Önümüzdeki aylarda 1GHz'in üzerinde

çalışan 1GB GDDR4'lü çok daha hızlı GeForce 8800'lar (belki 8900) görürseniz hiç şaşmayın.

GeForce 8800 GTX elbette ki SLI desteğine de sahip. Hatta üzerinde bir değil iki SLI bağlantı noktası var. Şu an için fazladan SLI bağlantısının bir faydası yok. Ama ileride 3 kartı SLI bağlayabilmemize olanak tanıyacak (böyle bir manyaklık yapmayacağız elbette).

Kartın üzerindeki dev soğutucuya değinmemek olmaz elbette. Kasa içinden aldığı havayı egzozdan dışarı veren soğutucunun üzerinde kenara yakın beş sıra mazgal bulunuyor. Bunlar fanın daha fazla hava üflemesini sağlıyor. Soğutucuyu ilk gördüğünüzde çılğın bir ses çıkaracağını tahmin ediyorsunuz. Ama hiç de öyle değil, GeForce 8800 GTX bu performanstaki bir kartın olabileceği kadar sessiz.

Benchmark'lar

Şimdi gelelim bu canavarın, bu yıldız gemisinin oyunlardaki performansına. Ancak rakamlardan bahsetmeden önce küçük bir hatırlatma, GeForce 8800 GTX elimize oldukça geç geldiği için detaylı bir karşılaştırmalı test yapacak vaktimiz olmadı. Biz de yazıyı bir ay geciktirmek yerine Chip dergisinin Almanya'daki test laboratuvarında yapılan testin skorlarını kullanıyoruz. Ve işte o skorlar bunlar...

	GeForce 8800 GTX	Radeon X1950 XTX	GeForce 7950 GX2
Doom 3	126 fps	80 fps	107 fps
Half-Life 2 Lost Coast	167 fps	121 fps	127 fps
F.E.A.R.	82 fps	58 fps	41 fps
X3 Reunion	78 fps	71 fps	68 fps
3DMark05 V1.2	16707 3DMarks	12948 3DMarks	14601 3DMarks
3DMark06 V1.0.2	10693 3DMarks	6638 3DMarks	8254 3DMarks
3DMark06 SM 2.0	4819 3DMarks	2535 3DMarks	3578 3DMarks
3DMark06 HDR/SM 3.0	4915 3DMarks	2811 3DMarks	3439 3DMarks

Skorlara baktınız mı? O zaman hep birlikte söylüyoruz.... "Only wanted to play a while, Then you thought met to fly like a bird, Baby - thought I died and gone to heaven, Such a night I never had before, Thought I'd died and gone to heaven". Bir gün gelip de NVIDIA'nın bana Bryan Adams şarkısı söyletecek kadar iyi bir ekran kartı yapabileceğini kim düşünürdü? Bunlar nasıl skor? Bu nasıl performans!!!

Daha geçen ay ağzımız açık bakakaldığımız X1950 XTX'e Doom III'de %57 fark atıyor GeForce 8800 GTX. Half-Life 2'de %38, F.E.A.R.'da %41 fark var. Hiçbir testte X1950 XTX yanına bile yavaşlamıyor yıldız gemimizin. Resmen FTL motorlarını çalıştırmış, testten teste space jump yapıyoruz. Şuna bakar mısınız iki 7900 GTX'den oluşan 7950 GX2'yi F.E.A.R.'da tam ikiye katlıyor. GeForce 8800 GTX bugüne kadar gördüğümüz tüm kartların çok ama çok ötesinde.

Ama skorlar içinde bence en çarpıcı olanı 3DMark06'da Shader Model 3.0 ve HDR açılken alınan skor. Çünkü bu skor bir anlamda Oblivion gibi günümüzün en üst seviye oyunlarını temsil ediyor ve fark %74. Zaten internette biraz dolaşip farklı benchmark'lara bakarsanız GeForce 8800 GTX'in X1950 XTX'i ikiye katladığını göreceksiniz.

Ama bunlar daha hiçbir şey değil. Çünkü GeForce 8800 GTX, DirectX 10 için tasarlanmış bir kart ve bu onun DirectX 9 performansını düşürüyor. Yani bu testte dezavantajlı durumda aslında. Bu kartın bir de DirectX 10 ile neler yapabileceğini bir düşünün. Crysis gelip de bu kartları tekrar karşılaştırdığımızda, GeForce 8800 GTX'in karşısına çıkanın vay haline...

Bu kadar yüksek bir teknoloji, böylesine muhteşem bir performans... NVIDIA bizi öylesine ters köşeye yatırdı ki o kale direğinin dibine çöküp sevinçten ağlamak istiyorum. Daha ne söyleyebilirim, bu kartı nasıl anlatabilirim ki... Eğer Hitler'in V1 roketleri GeForce 8800 kadar güçlü olsaydı, bugün Ural dağlarından Cebelitarık'a kadar uzanan kara parçasına Avrupa değil Almanya diyor olacaktık. ■

	X1950 XTX	7900 GTX	7950 GX2	8800 GTX	8800 GTS
Yonga Seti	R580+	G71	G71	G80	G80
Transistör	384 Mil.	278 Mil.	2x 278 Mil.	681 Mil.	681 Mil.
İşlemci Frekansı	650 MHz	650 MHz	500 MHz	1.350 MHz / 575 MHz	1.200 MHz /500 MHz
Pixel Shader	48	48	2x 48		
Vertex Shader	8	8	2x 8	128	96
Bellek tipi	GDDR4	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Bellek Miktarı	512 MB	512 MB	512 MB	768 MB	640 MB
Bellek Hızı	1.000 MHz	800 MHz	600 MHz	900 MHz	800 MHz
Bellek Veri Yolu	256-bit	256-bit	256-bit	384-bit	384-bit

SAMSUNG 770P

Akrobat ruhlu monitör

Samsung son beş senedir bizim en favori monitör markamız. Yıllardır World Cyber Games ile profesyonel oyunculuğa verdikleri destek, bunun en önemli sebeplerinden biri elbette. Ama beş senedir sürekli yükselen ürün kalitesi daha da önemli bir sebep. Samsung, ilk MagicBright CRT'lerle gönlümüzü çalıp sonrasında gelişmiş LCD modelleriyle mest etmişti. Dünyanın bir numaralı LCD panel üreticisi olduklarını düşününce buna şaşmamak gerek. Ama Samsung LCD'lerin görüntüden de önce çok iyi oldukları daha doğrusu rakipsiz oldukları bir konu var: Ergonomi.

Samsung'un 173P modeli ile tanıştığımız benzersiz pivot teknolojisi 960BF modeli ile gelişmiş ve her iki model de bizden Editörün Seçimi payesi almıştı. Bu ay ise akrobatik yetenekleri bunlardan da iyi olan bir model var karşımızda: Samsung 770P.

Öncelikle pivotun ne olduğunu anlatarak başlayalım işe. Basitçe monitörü kadesine bağlayan ve ona hareket özgürlüğü veren sisteme pivot diyoruz. 770P'de bu, ortaklaşa çalışan üç menteşe ile sağlanmış. Bu menteşeleri hareket ettirerek monitörü 18cm yukarı kalkacak şekilde yükseltebilir ya da geriye doğru bir tepsi gibi katlayabilirsiniz. Daha da güzeli menteşeler iki tarafta 180 derece dönebilen disklerle bağlı olduğu için monitörü her iki ekseninde 180 derece döndürebiliyorsunuz. Bunun anlamı monitörü yan yatırıp dikey olarak kullanabiliyor olmanız.

Bugüne dek gördüğümüz en başarılı pivot teknolojisinin yanı sıra 770P, 1500:1 kontrast oranıyla da göz dolduruyor. 280cd/m²'lik parlaklık oranı ve 6ms'lik tepki süresi biraz zayıf ama yine



de kötü değil. Monitör piyasada genelde piyano beyazı (iPod beyazı dersek daha tanıdık gelecektir) modeliyle bulunsa da siyah modeli de mevcut ki bize sorarsanız daha sık görünüyor.

770P ile ilgili tek şikayetimiz yüksek fiyatı. Bu ay incelediğimiz diğer monitör BenQ FP92W daha hızlı tepki süresi, daha büyük geniş ekranı olmasına rağmen 770P'den 92\$ daha ucuz. 770P, 2ms tepki süresine sahip olsa belki fiyatını daha makul görebilirdik. Ancak şu anki haliyle sadece çok akrobatik ve çok sık bir monitör-de ısrar edenlere tavsiye edebiliriz. ■

Üretim : Samsung www.samsung.com.tr
İthalat : Kont, www.kont.com.tr,
 Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı : 341\$+KDV

Performans: 4

Fiyat: 2

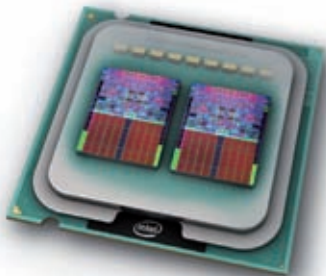
Artılar: Benzersiz pivot, 1500:1 kontrast, sık görünüm

Eksiler: Yüksek fiyat

INTEL VERİYOLUNA GELİYOR

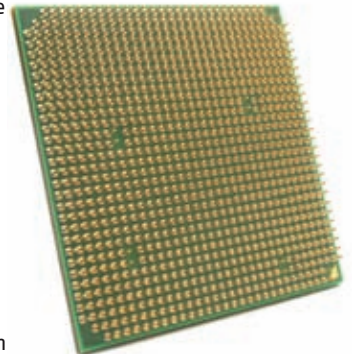
Bu ay Kentsfield kod adlı dört çekirdekli Core 2 Quad işlemcileri piyasaya süren Intel, gelecek iki nesil işlemcisinin detaylarını da açıklamaya başladı. Kentsfield'in ardından gelecek olan Yorkshir da dört çekirdekli olacak ama çekirdekler tek bir silikon içinde birleşecek. 2008 ortasında çıkması planlanan Bloomfield ile ise Intel ilk defa hafıza kontrolörü (Memory Controller) ile işlemciyi birleştiriyor.

AMD yıllar önce Athlon 64 işlemcilerinde hafıza kontrolörünü işlemcinin içine almış ve bu sayede önemli bir performans artışı sağlamıştı. Intel'in bu adımdan kaçınmasının sebebi olarak çipsetlerden elde ettiği gelirleri korumak istemesi olduğu söyleniyordu. ■



AMD SOKETİNİ BULAMIYOR

Daha bu yaz başında AM2 soket yapısına geçen AMD bir sene içinde iki kez daha soket değiştirecek. Barcelona kodlu Athlon'larla birlikte AM2+ soketine geçecek olan AMD yıl bitmeden AM3 soketini duyuracak. Bundan birkaç ay sonra da başka bir soket çıkarılması beklenen AMD'nin kafası bir hayli karışmış gözüküyor. Neyse ki AMD'nin önümüzdeki dönemde piyasaya süreceği bütün işlemciler AM serisi bütün soketlerde çalışacak. Bu yüzden yeni bir işlemci için anakart değiştirmemiz gerekmeyecek. Ancak yeni bir işlemciyi eski bir sokette kullanmak performans kaybına yol açacak. ■



LOGITECH Z-10

Hoparlör dünyasında yeni eğilimler

Şu aralar hoparlör piyasasında eğilimler ters yönde ilerliyor. Yıllarca bilgisayara daha çok hoparlör takmak modayken şimdi hoparlör sayıları azalır oldu. En son 2.1 hoparlör ve kulaklık ikilisini tavsiye ediyorduk. Ama Logitech son ürünü ile çıtayı daha da aşağı çekiyor.

Z-10 sadece iki iri hoparlörden oluşan ve subwoofer'ı olmayan özel bir ürün. Ancak oldukça iri olan hoparlörlerin üzerinde 2,5cm'lik tweeter ve 7,6cm'lik woofer'lar bulunuyor. Bu sayede subwoofer'ı olmasa da Z-10 en tizden en basa kadar sesleri gayet iyi çıkarabiliyor. Toplam 30 Watt gücünde olan Z-10 hem ses kalitesi hem de gücü olarak piyasadaki 2.1 Neodymium hoparlörlerden daha iyi.

Z-10'un ilginç yanı bilgisayara USB üzerinden bağladığınızda çıkıyor. Öncelikle hoparlör ses kartı olsun olmasın USB üzerinden aktarabiliyor sesleri. Elbette isterseniz ses kartınızdan da bağlayabiliyorsunuz. İlginç olan Z-10'un üzerindeki küçük LCD ekran ve dokunmatik tuşlar. Bu ekran Logitech G15 klavyenin üzerinde



bulunan LCD ekran ile aynı fonksiyonu görüyor. Yani saat ve tarihi, sistem yükünü, çalan müzik ya da videonun bilgilerini gösterebiliyor. Eğer oyununuz destekliyorsa Health ve cep hane bilginizi bile gösterebilir. Ama cihaz bir hoparlör olduğundan en çok müzik dinlerken işe yarıyor. Çünkü Z-10'un üzerindeki dokunmatik tuşlarla aynı zamanda Media Player'ı kontrol edebilirsiniz. Mesela oyun oynarken geri planda Media Player'dan istediğiniz bir MP3'ü açıp, Z-10 ile ses ayarı, şarkı geçişlerini yapabilirsiniz.

Özellikle LCD ekranı ile PC özelliklerini kullanabilen akıllı bir hoparlör Z-10. Ürünle ilgili tek şikayetimiz üzerindeki dokunmatik tuşların yeterince iyi tepki vermiyor olması. Bazen ses açıp kapamak için bile Z-10'u deli gibi gıdıkladıkten buluyorsunuz kendinizi.

Ayrıca hoparlörün büyük ebatları herkesin hoşuna gitmeyebilir. Hoparlörün fiyatı henüz belli değil ama Froogle'a bakılırsa 150\$'ın altında olmayacak. Ama bunun dışında Z-10 oyuncuların da seveceği çok iyi bir hoparlör. ■

Üretim : Logitech www.logitech.com
İthalat : Hızlı Sistem www.hs.com.tr,
Logosoft www.logosoft.com.tr
Fiyatı : Firmaya danışınız

Performans: 4/5

Fiyat: 3/5

Artılar: Media Player kontrol ediliyor, güçlü hoparlörler, LCD ekran

Eksiler: Tuşların tepkisi zayıf

S3 GERİ GELİYOR

Zamanında en popüler ekran kartı S3'ün Virge'üydü. Sonra 3D hızlandırıcılar patladığında S3, Trio adında tarihinin en kötü kartını üretip kendi sonunu hazırladı. Ama batmadan önce gelmiş geçmiş en iyi ekran kartı üreticisi Diamond'ı satın alıp mahvına sebep oldular. Ve sonunda VIA tarafından satın alınıp tarihe karıştılar.

VIA, S3 markası altında daha önce Chrome serisi ekran kartları çıkarmış ama başarısız olmuştu. Şimdi VIA bu ölü markaya bir şans daha tanımak istiyor. Önümüzdeki iki sene içinde önce DirectX 10 ve ardından DirectX 10.1 destekli pek çok GPU'yu piyasaya sürecekler.

Yeni S3 GPU'ları içinde en çarpıcı olan 8 çekirdekli devasa bir MultiGPU olan XE! Quad-channel 512-bit hafıza veriyoluna sahip kart aynı zamanda GDDR-5 de destekleyecek. Bu GPU bugüne dek duyduğumuz tüm ekran kartları içinde en güçlüsü kuşkusuz ancak ürünün 2008 sonundan önce piyasada olması beklenmiyor. ■

PC'LER İÇİN KARAR GÜNÜ GELDİ

PlayStation 3 ve Cell duyurulduğundan beri, herkesin aklında bu süper işlemciye PC'lerde sahip olmak var. Ancak şu ana dek PC'de kullanılabilir bir Cell işlemcisi duyurulmuş değil. Aslında buna gerek de yok çünkü Playstation 3'ün kendisini PC olarak kullanabilirsiniz. Sony hem kullanıcıların dileğini yerine getirmiş hem de Microsoft'a nanik yapmış olmak için Playstation 3'ün Linux yüklü olarak geleceğini duyurmuştu. Ancak piyasaya çıkan ilk PS3'lerden Linux falan çıkmadı. Derken müjdeli haber daha önce de PowerPC'ler için Linux geliştiren Terra Soft firmasından geldi.

Terra Soft'un piyasaya sunacağı Linux versiyonunun ismi Yellow Dog Linux 5.0 olacak ve Aralık ayında PS3'lere yüklenmeye başlayacak. Yellow Dog, PS3'e hazır yüklü olarak gelmesi de internette ücretsiz olarak indirilebilecek ve kurulumu kolay olacak. Yellow Dog sayesinde bir Windows PC'de yapabildiğimiz hemen her şeyi yapabiliyor, PC donanımlarını PS3'te kullanabiliyor olacağız. Yellow Dog'un tek eksiği OpenGL desteği olmadığı için oyun oynatamaması. Ama elinizin altında bir PS3 varken Linux oyunlarını ne yapasınız zaten. ■





BÖLÜM 9: GENEL SORUNLARI GİDERME

Yazı dizimizin onuncu ayında sizlere ufak bir sürpriz yapıp. Fark ettirmeden atladığımız altıncı bölümü, yani "Genel Sorunları Giderme" konusunu işliyoruz. İndeksimizde bu konuya çok daha önceden değinmeyi planladığımız halde hem sizlerden gelen yoğun istekler, hem de birbirinin peşi sıra gündeme düşen önemli konular nedeniyle genel sorunları sona bırakmaya karar verdik ve şimdi oradayız.

A.Sorunu doğru belirlemek

Bilgisayar sorunlarını iki ana başlıkta toplayabiliriz: Donanımsal ve yazılımsal sorunlar. Bu başlıklara altına toplayarak sorunlara, neye nasıl müdahale edeceğimizi (veya edemeyeceğimizi) daha rahat anlıyoruz. Bazen ne yapamayacağımızı bilmek hem zaman kazandırır, hem de boşuna uğraşıp sistemimizi daha da bozmamızı engeller. Zira bazı donanım hatalarını kendi evimizde çözmemiz imkânsız.

İNDEKS

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazıyı seri şekilde hazırlamayı uygun gördük.

Bölüm 1:
İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2:
Ekran kartı seçimi

Bölüm 3:
Donanım kurulumu

Bölüm 4:
Windows kurulumu

Bölüm 5:
Performans ayarları

Bölüm 6:
Benchmark sanatı

Bölüm 7:
Overlock

Bölüm 8:
Tüketici hakları

Bölüm 9:
Genel sorunları giderme

Çoğu zaman tüm sıkıntı sorunun kaynağını saptayamamaktan kaynaklanır. Bunun da nedeni bilgisayar sorunlarının bazen görüldüğünden çok daha karmaşık olmasıdır. Oysa biz çözümü genellikle ilk akla gelen yerlerde ararız. Mesela Windows açılırken bilgisayarın yeniden başlamasını ve Windows'un bir türlü düzgün açılmamasını örnek alalım. Görünürde yazılımsal bir hataya benzese de, bu tamamen belleklerden kaynaklanan, donanımsal bir hata da olabilir. Ya da özellikle modemlerden kaynaklandığını sandığımız bir hata yazılımsal olabilir. İsterseniz şimdi çok sık karşılaşılan bazı hatalara ve sebeplerine bakalım.

B.Donanım Sorunları

Donanım hataları, aldığımız ürünlerin üretim aşamasından, montajından ya da birbiriyle uyumsuzluğundan kaynaklanan, bazen müdahale imkânımızın olmadığı hatalardır. Bu yüzden öncelikle hatayı tespit edebiliyor olmamız gerekiyor. Zira yanlış bir teşhisle yetkili servise gitmemiz, sorunun devam etmesine neden olabilir. İsterseniz sıkça görülen donanım sorunlarına bir göz atalım.

Açılmayan bilgisayar: Belki de en sık karşılaşılan sorunlardan biridir. Eğer bu hatayla ilk kez karşılaşıyorsanız ve bilgisayarınızın toplanma aşamasında ise Donanım El Kitabı Bölüm 3'ü bir defa daha dikkatlice okumanızı tavsiye ederiz. Zira önemli bir adıma, farkında olmadan atlamış olabilirsiniz (bkz. Mayıs 2006 – Sayı:112, sayfa: 106).

Her şeyi yerli yerine takmanıza rağmen gene açılmıyorsa, güç kaynağınızın yeterliliğini de bir kontrol edin. Bu iş için gene Mayıs 2006 sayımızdaki sayfa 108'de bulunan tabloya bakmanız (ya da <http://tinyurl.com/fn3vk> adresine girip, sistem bileşenlerinizi eksiksiz şekilde yazmanız) yeterli. Aldığınız güç kaynağı, bu rakamı karşılıyorsa problem yok ama çok altında kalıyorsa açılmaması doğal.

Her şey yerli yerinde, güç kaynağı olması gere-

ken seviye ve kalitede ancak gene ses yok. Düğmeye basıyorsunuz ancak hiç bir tepki vermiyor, ses dahi çıkmıyor. Büyük bir ihtimalle ana kartınızda ya da güç kaynağınızda bir sorun var. Ancak düğmeye bastınız, görüntü yok ama kasanın ışığı yanıyor ve birtakım sesler geliyor (fan sesi ya da diğer sesler), o zaman hataları başka yerlerde aramaya başlıyoruz. Her şeyden önce fanlar ses çıkarıyor ama bilgisayardan başka hiçbir tepki alamıyorsanız sorun kısa devre olabilir. Ana kartın altına ya da bir kenarına bir vida sıkışmış ya da başka bir metal parça düşmüş olabilir.

Çıkan garip uyarı seslerinin anlamı:

Anakart ve güç kaynağı düzgün çalışsa bile, diğer parçalarda arıza olabilir ve bu yüzden sistemimiz düzgün açılmayabilir. Bu durumda kesin problemi belli etmek için BIOS bize sesli sinyaller gönderir. BIOS sürümlerine göre bu seslerin belli anlamları vardır problemi kolayca bulmamızı sağlarlar. Bu seslerin anlamlarını verdiğimiz tabloda bulabilirsiniz, ayrıca ana kartınızın kitapçığında benzer bir tablo olup olmadığına bakabilirsiniz. Ama alet anlamadığınız bir dilde ötüyorsa eski yöntemlere geri dönmek gerekiyor.

Ekrana gelmeyen görüntü: Eski yöntemlerden kastettiğim "deneme-yanılma" yöntemi tabii ki. "Ses var ama görüntü yok" sendromu yaşıyorsak hemen ekran kartını yerinden çıkarıp, bir daha yerine takmakta fayda var. Bazen tam oturmadığı için böyle olabiliyor. Diğer yandan ekstra güç gerektiriyorsa, ekran kartına güç kablosunu bağlayıp bağlamadığımızı, son olarak da monitör kablosunu ve monitörü de bir kontrol edelim.

Böyle durumlarda hemen göz atılacak bir diğer şüpheli ise belleklerdir. Hele ki iki veya daha fazla bellek kullananlar ilk önce tek bellekle ve olmazsa onu da farklı yuvalarda deneyerek sistemlerini açmayı denemelidir. Bundan sonra ekran kartı dışındaki tüm kartları ve sürücülerini sökme deneyin. Hala görüntü yoksa sorun bir ihtimal işlemcide olabilir. Bu arada bir şekilde (mesela komşuda ya da arkadaşın evinde) deneyerek ekran kartı ya da bellek gibi montajı kolay parçaların diğer sistemlerde sorunsuz çalışıp, çalışmadığına bakabilirsiniz.

Tüm parçalar tek başlarına normal ancak sizin ana kartınıza takınca çalışmıyorsa bu sefer gene anakartta sorun olabilir. Artık bu durumda size sadece kasayı sırtlanıp, yetkili servisin yolunu tutmak kalıyor.

Kendi kendine kapanan bilgisayar: Tüm hataları düzelttiniz ve sorunsuz bir şekilde bilgisayarınızı kullanmaya başladınız. Windows'u kurduunuz ve açılış ekranını gördünüz, tüm sürücülerini eksiksiz bir şekilde kurduunuz. Bir oyun açtınız, aradan birkaç dakika geçti ve pat! Bilgisayar kendi kendine kapandı. Bu durumda ilk akla gelen işlemcinin aşırı ısındığıdır ve gayet mantıklıdır. Emin olmak için Everest Ultimate Edition donanım monitörünü kurup (ya da anakart sürücünüzle gelen başka bir monitör programı), işlemci sıcaklığını öğrenebilirsiniz.

Eğer sıcaklık değerleri hiçbir şey yapmadan Windows'tayken 60-65 derece arasında ise



AMD İşlemciler	
Athlon 64 X2	65°C
Athlon 64, 64FX, Sempron	65°C-70°C
Athlon XP 2200+ ve üzeri	85°C

Intel İşlemciler	
Celeron 1.7GHz ve üzeri	67-77°C
Pentium 4	64°C-78°C
Pentium D	63°C-69°C

çalışması gereken sistemlerde, elektrik gidip gelse bile bu özellik sayesinde sistem otomatik olarak tekrar çalışır ve sistem kaldığı yerden çalışmaya devam eder.

Ekran da beliren garip görüntüler ve kırılganlar: Bu konu hakkında fazla söylenecek bir şey yok aslında. Ya çok ısınıyordur ya da gerçekten de ekran kartınızda üretim hatası vardır. Eğer overclock'lu ise frekansını düşürmeli, ayarlarını ellemediyseniz de hemen yetkili servise başvurmalısınız. Diğer yandan sürücülerini kaldırıp, yeniden yükleyerek de son bir defa deneyebilirsiniz.

Kilitlenen bilgisayar: İşlemci aşırı ısındığında ya da belleklerde uyumsuzluk olduğunda görülür. Genellikle bilgisayar açılken ve sadece Windows, rutin işler yaparken görülmeyebilir. Çoğunlukla da oyun oynarken olur. Düzgün giden bir sistemde durduk yere de görülebilir.

C.Yazılım Sorunları

Aslında bu konuda yazılacak pek çok soru ve cevap var. Ancak hepsini yazmaya ne sayfalar, ne de zaman dayanır. Onun yerine en çok karşılaşılan sorunlara değinmek istedik. Diğerlerini de zaten Teknik Servis'te cevaplama olanağımız var.

Sabit Disk Limiti: Windows XP, yüklendiği haliyle en fazla 120 GB sabit diskleri görüp kullanabilir. Bu da bazen sorunlara neden olur. Aslında çok basit ama pek de dikkat edilmeyen bir konu. Bu sorunla karşılaşmamak için Windows'u güncellemek yeterli.

USB 2.0 ve High-Speed USB olayı: USB bağlantısı aracılığıyla bir aygıt bağlarsınız ve bilgisayarın USB 2.0 desteği olmadığı ya da sürücülerini yüklenmediği için Windows bir uyarı mesajı verir. Çoğu zaman kullanıcılar bu mesajdan dolayı telaşa kapılabilir çünkü

mesaj içeriğinde sistemlerinin High-Speed USB desteklemediğinden ve bunun hataya neden olabileceğinden bahsediliyor. Aslında bu, o kadar büyütülecek bir şey değil. Arada sadece hız farkı var, o kadar. Kabul etmek gerekir ki piyasada iPod gibi sadece USB 2.0 bağlantısı isteyen az da olsa aygıtlar da var ama abartılacak bir durum yok. Zaten çözümü de çok basit.

SP2 yükleyince bu sorun ortadan kalkacaktır. Ya da Q312370 numaralı USB 2.0 için QFE düzeltici Windows güncelleştirmesini tek başına indirip, kurmanız ve ardından kendi ana kartınızda bulunan USB 2.0 sürücüsünü yüklemeniz yeterli olacaktır. Diğer yandan eğer USB hatlarının Hi-Speed sürücülerini yüklemesiz sadece hız ve vakit kaybı yaşarsınız. Örnek olarak 128 MB veriyi USB belleğine kopyalarken 35 saniye beklemek yerine 3 dakika beklersiniz.

CD-ROM ve kilitlenme sorunu: Bazen kullanıcılar optik sürücülerine disk taktıklarında bilgisayarın kilitlendiğinden ya da okuma güçlüğü çektiklerinden yakınır. Aslında ne kadar donanımsal bir hata olarak gözükse de bu tamamen yazılımla alakalı bir sorundur. Zamanla bir nedenden ötürü Windows içinde bulunan kontrol dosyaları saçmalayabilir. Zaten bu yüzden belli aralıklarla (en az altı ayda bir) format atılmasının iyi geleceğini vurguluyoruz. Ancak tabii ki bu süre sizin kullanım aralıklarınıza ve sisteminizi temiz tutup tutmadığınıza göre değişebilir. Her neyse bu durumdaki optik sürücülerden ümidi kesmiyoruz. Böyle durumlarda formattan daha kolay bir yöntem olarak anakart sürücülerini kaldırıp yeniden yükleyebiliriz. Ya da farklı yuvalara yerleştirip sürücüyü bilgisayarın yeniden tanınmasını sağlayabiliriz. Eğer yazılımsal bir sorundan kaynaklanıyorsa büyük oranda düzelecektir. Olmadı son bir şans olarak format attıktan sonra kesin kararınızı verin. Eğer gene sonuç vermiyorsa cidden sürücünüz bozulmuş demektir. ■ **OlgaY Ertez** olgay@level.com.tr

AMI BIOS

Sinyaller	Hata Mesajı	Açıklama
1 kısa	DRAM refresh failure	Programlanabilir zamanlayıcı ve kontrolörler arızalı ya da hatalı.
2 kısa	Memory parity error	İlk 64K birim bellekte hata var.
4 kısa	System timer failure	Sistem zamanlayıcılarında bir problem var ya da ilk yuvaya takılı belleklerde bir sorun var.
5 kısa	Processor error	İşlemci hatası, bozuk ya da yerine tam oturmamış.
6 kısa	Gate A20 failure	Klavye bağlantısı ya da A20 geçidinde bir sorun var.
7 kısa	Virtual mode processor exception error	Klavye kablosu kontrol edilmeli ya da başka bir klavye denenmeli.
8 kısa	Display memory read/write error	Anakart ile işlemci arasında uyumsuzluk var.
9 kısa	ROM checksum error	Ekran kartı yerine tam oturmamış ya da bozuk.
10 kısa	CMOS shutdown register read/write error	Sistem bileşenleri BIOS ROM değerleri ile uyumlu değil ya da BIOS ROM hasar görmüş.
11 kısa	Cache error	CMOS hatası.
1 uzun, 2 kısa	Failure in video system	L2 önbelleğinde hata var.
1 uzun, 3 kısa	Memory test failure	Ekran kartının video BIOS ROM'unda bir arıza var ya da kartın kendisi bozuk.
1 uzun, 8 kısa	Display test failure	Bir ihtimal yerine de tam oturmamış olabilir.
2 kısa	POST Failure	Belleğin 64KB üzerinde bir arıza var.
		Ekran kartı, bozuk, takılı değil ya da yerine tam oturmamış olabilir.
		Donanımlardan en az birinde arıza var.

Award BIOS

Sinyaller	Hata Mesajı	Açıklama
1 uzun, 2 kısa	Video adapter error	Ekran kartı bozuk ya da yuvasına tam oturmamış.
Tekrarlanan (kesik kesik, sürekli)	Memory error	Monitöre giden kabloyu kontrol etmekte de fayda var.
1 uzun, 3 kısa	No video card or bad video RAM	Bellek bozuk ya da yerine tam oturmamış. Bellekleri çıkartıp, tek tek, farklı yuvalarda denemekte fayda var.
Çalışırken uzun, şiddetli sinyal	Overheated CPU	Ekran kartını çıkarıp, tekrar yerine takarak, bir defa daha kontrol edilmeli.
Tekrarlanan (düşük ve şiddetli)	CPU	Yoksa ekran kartında arıza var.
		İşlemci aşırı ısınıyor belli ki. Fan ve işlemci ısısı kontrol edilmeli.
		İşlemci takılı olmayabilir, aşırı ısınıyor olabilir, BIOS tarafından doğru

TEKNİK SERVİS

Bu ay mümkün olduğunca çok soruya cevap verebilmek için hızla maillerimize geçiyoruz.

Bellek ile sistem kurtarılır mı?

SORU Selam Level çalışanları, elimde P4 3.2 GHz işlemci, 512 MB DDR2-400 MHz bellek, 256 MB Geforce 6200 ekran kartı var. Bilgisayarım yeni çıkan oyunlarda zorlanıyor. Grafiği düşürdüğümde ise görüntüler oynanmaz hale geliyor. 1 GB bellek almak istiyorum, yararı olur mu?
Ege AKINCI

CEVAP Merhabalar Ege, oyunlarda performans alamamanın asıl sebebi elindeki düşük seviye ekran kartı. Elindeki belleğin de az da olsa etkisi var ancak onu arttıran oyunlardan çok programlarda etkili olur. Oyunlarda performans arıyorsan ekran kartını en azından orta seviye bir karta terfi ettirmelisin. Donanım pazarındaki ideal sisteme bir göz atmanı tavsiye ederim, görüşmek üzere.

Guild Wars Code 058

SORU Guild Wars, code 058 hatası veriyor. Yani bağlantıyı bir program engelliyor. Guild Wars Support'dan baktım, modem ayarları ile ilgili bir sorunum olduğunu gördüm. Ama benim modemimde (E-Con) olmayan bazı ayarlar var ya da ben bulamadım. Yardım edebilir misiniz?
Cüneyt ŞAHİN

CEVAP Merhabalar Cüneyt, eğer sorunsuz bir şekilde internete bağlanabiliyorsan, siteleri gezebiliyorsan veya diğer işlerini görebiliyorsan ama sadece burada sorunla karşılaşmıyorsan, sorun modem ayarlarında olmayabilir. Mesela benim aklıma ilk gelen, oyunun güvenlik duvarına takılması ve bu hatayı vermesi. Özellikle SP2 kullanıyorsan ve güvenlik duvarı açıksa ya kapat ya da bu programa izin vermesini sağla. Eğer başka bir güvenlik duvarı kullanıyorsan onda da aynı işlemi uygula.

Overclock limiti

SORU Selam Olgay, ben de overclock yapmak istiyorum. Elimde Intel Core 2 Duo E6600 işlemci, Asus 7600 GT ekran kartı, Asus P5B anakart, 1 GB DDR2-533 MHz bellek var. İşlemci ve ekran kartımı overclock ile ne kadar arttırabilirim? Şimdiden teşekkür ederim.
Burak UZUN

CEVAP Öncelikle Burak ne işlemcilerde, ne de ekran kartlarında, hele ki overclock konusunda bir sınır yok. Elindeki parçaların üretim serilerine ve diğer bileşenlerine bağlı bu. Ama ilk gözüme çarpan, elindeki belleklerin frekansları. Overclock konusunda yüksek frekanslı ancak düşük zamanlama değerlerine sahip bellekleri tercih etmek gerekiyor. Ama bunlar da ciddi pahalı ürünler. İşlemcinin overclock potansiyelini bu noktada belleklerin kısıtlayabilir. Diğer yandan ekran kartının overclock durumunu da soğutmada kullandığın parçalar

belirler. Bu yüzden sana limitlerden çok, izleyeceğin yolu söyleyebilirim. O da yavaş yavaş, 3-5 frekanslık artırımlar ve takibinde benchmarklarla test edilerek olabilir. Sonuca göre de limiti kendin belirleyeceksin. Detaylı bilgi için Donanım El Kitabı Ekim 2006 bölümüne de bakabilirsin. Orda yazanlardan başka sana ekran kartı overclock'u için RivaTuner kullanmanı tavsiye edebilirim.

19" Widescreen Monitör

SORU Merhabalar, 19 inch bir LCD monitör almaya karar verdim ve Samsung'un 940BW modelini beğendim. Ancak size, bu konuda birkaç sorum olacak.

Bu monitör 1400x900 çözünürlüğü destekliyor. Mesela benim sistemim FEAR'ı 800x600 çözünürlükte kaldırıyor. Ben FEAR'da çözünürlüğü 800x600 yapsam ekranda görüntü kaybı veya basık bir görüntü oluşur mu? Peki, masaüstünde çözünürlüğü ne yapmam lazım? 1024x768 yaparsam yine basık görüntü meydana gelir mi?

Son olarak bu monitör sizce nasıl, yoksa başka bir LCD monitör alayım ya da düz ekran bir CRT mi alayım? Bütçem en fazla 500 YTL (bu monitör de 509 YTL civarı). Ayrıca bu monitörü tercih etme sebebim film izlemek ve oyun oynamak.
Tansu TEK

CEVAP Merhabalar Tansu, alacağın monitörde çözünürlüğü istediğin gibi ayarlayabilirsin. Bu da bir sorun yaratmaz. Ancak her LCD monitörün bir doğal çözünürlüğü vardır. Bu çözünürlüğü kullanmak görüntünün daha iyi olması anlamına gelir. Bu yüzden masaüstü çözünürlüğün 1400x900 olmalı. Oyun ve filmlerde daha düşük çözünürlük kullandığında yine bir parça kalite kaybı olabilir ama bu kayıp masaüstünde olduğu gibi hissedilir değildir.

Seçtiğin monitör Widescreen. Bu yüzden standart çözünürlüklerde daima basıklık olacaktır. Bunun önüne geçmek için Widescreen çözünürlükleri kullanmalısın. Mesela 1280x1024 yerine 1280x768 gibi. Bunu yaptığın zaman basıklık sorunu da olmaz.

Samsung 940BW bence gayet iyi bir seçim. Hem 19" Widescreen'ler bu ara çok popüler hem de 4ms tepki süresi gayet iyi.

Bir soru, bir cevap

SORU Selamlar Level ailesi, bir sorunum var ve çevremde bu işlerden anlayan birileri olmadığından güvenilir kimseler olarak size sormayı akıl ettim. Öncelikle ben bu bilgisayarı, müzik dinlemek ve oyun oynamak gibi standart amaçlar için kullanıyorum. Lakin yeni çıkan oyunlardan iyi performans aldığım söylenemez.

1- 1 GB DDR 400MHz yerine, 533MHz almayı düşünüyorum. Uyar mı bilgisayarına?

2- Ekran kartı olarak 256 MB bir şeyler düşünüyorum. En fazla 100\$ civarında bir canavar bula-

bilir miyiz?

- 3- Bu download olayını da abarttım, yeni bir sabit disk mi alsam?
- 4- Bir de bu Company of Heroes nasıl bir oyundur? Kalkamıyorum başından! (Güzel bir oyun ama bir süre sonra gayet de başından kalkılabiliyor, yaşadım bunu ben - OlgaY) (Sen oyundan ne anlarsın zaten, ben hala başındayım bak - TÖ)
- 5- Vizeler de yaklaştı, yeni ve güzel bir sürü oyun var. Oyundan kafayı kaldırıp ders çalışmayı sağlayacak bir ilaç ya da program var mıdır?
- 6- Bu soru değil. Seviyorum sizi, bilin istedim. (Eyvallah - OlgaY)

Kucak dolusu sevgiler (Bu arada "Kucak dolusu" sevgide bir ölçü birimi mi, çok duyduğum ama bir türlü anlam veremediğim bir ifadedir. - OlgaY), saygılar.
Saygın Kırılmaz

CEVAP Merhabalar Saygın, DDR belleklerde 533MHz frekansı bulman gayet zor, bulsan bile muhtemelen anakartın 533MHz çalıştırmayacaktır o RAM'leri. Hadi çalıştırdı diyelim, yine de performansta çok büyük bir fark olmaz.

100\$ civarında canavarı kim kaybetmiş ki biz bulalım, değil mi? İlahi Saygın... (110\$'a Radeon X1600 Pro alabilirsin. Hatta hazır RAM'lerden vazgeçmişken Radeon 1650 XTX'e bile gidebilir elimiz. -TÖ)

Yeni bir sabit disk alabilirsin, ciddi fiyatları çok ucuzladı ve malum günümüzde download hızları da bayağı bir arttı. Diğer yandan DVD yazıcı fiyatlarında da bir düşüş var, bunu da göz önünde bulundurmak lazım.

Ders çalışmak için süper bir çözümüm var (en azından bende işe yaradı). Hiç sektirmeden akşam haberlerini seyrediyorsun, için kararıyor, bunalıyorsun. Bir an evvel bu hayattan kaçıp kurtulmak için planlar yapmaya başlıyorsun ancak bir de bakıyorsun ki paran pulun yok. Anlıyorsun ki en yakın zamanda para biriktirmek lazım. Sonra ne iş yaparım diye düşünmeye başlıyorsun, aklına insanları üç kuruş için birbirleriyle ölümüne mücadele ettiği geliyor ve dört elle derslerine sarılıyorsun. TSE onaylı bir yöntemdir, haberin olsun.

Görüşmek üzere kendine iyi bak.

AMD kaç Intel ola ki?

SORU Merhaba Level ekibi, benim bir sorun olacak. AMD Athlon 3200+ (2.01 GHz) 64bit bir işlemcim var. Bu işlemci 2.01 GHz frekansındaki bir Intel (çift çekirdekli olmayan) işlemciye mi denk? Sorduğum zaman "Olur mu, AMD'nin frekansına bakma,

senin işlemcin 3.0 GHz Intel işlemcilere falan denktr" diyorlar ya da doğrudan Intel'in 2.01 GHz hızındaki bir işlemcisine denk olduğunu söylüyorlar. Hangisi doğru? Sorumu cevaplırsanız çok sevinirim, hepimize iyi çalışmalar.

Mustafa TAŞTEKİN

CEVAP Merhabalar Mustafa, işlemci konusunda frekans aralıklarının kıstas olmadığını pek çok defa dile getirmiştik. Zira eskiden AMD çeşitli nedenlerden performans düşük frekanslarda ararken, Intel aynı performansı yüksek frekanslardan sunardı. Ve evet o zamanlar da bize bu tarz sorular gelirdi. Bizim de cevabımız "AMD 3200+, karşılaştığı Intel işlemcilerden tahmini 3.0-3.2 GHz olanlarına tekabül eder" şeklinde olurdu. Burada gene dikkat etmen gereken nokta, karşılaştığı işlemci ailesi. Bunu da mimari yapısı ve performansına bakarak söyleyebiliriz. Piyasada tek çekirdekli bir sürü Intel 3.2 - 3.0 GHz işlemci varken hangisinin bizim bakmamız gereken olduğunu bulmamız uzun bir süreç. Aslında bunu o kadar kafaya takmak doğru mu, onu da tam bilemiyorum.

Beklenen AGP

SORU Merhabalar Olgay, benim sana ufak bir sorum var. Sapphire, ATI Radeon

X1650 Pro'yu AGP slotuna uygun olarak da çıkarıyorlarmış. Bu bizim o beklediğimiz fiyat/performans oranı gayet iyi olan kart mı yoksa biraz daha alt bir modeli mi? (Öyle bir kart mı bekliyorduk? - Olgay) Yani AGP olması PCI-e olması performansta bir değişim yaratıyor mu? Ben şu an nuh nebiden kalma bir ASUS ATI Radeon 9600 SE AGP kullanıyorum ve anladığım kadarıyla yeni nesil ekran kartları için öncelikle anakartımı (ASUS Ai P4P800 Hyperthread) değiştirmem gerekiyor. Bu bana çok pahalıya patlayacağı için bir iki yıl daha idare etmek adına AGP bir ekran kartı almak istiyorum. Bu Sapphire ATI Radeon X1650 Pro benim işimi görür mü? Yani bir sorun çıkartır mı ve alınmaya değer mi?

İşlemcim P4 2.8 GHz, bellek ise 1 GB. Bu ekran kartı ile bu sistem beni iki yıl daha idare eder mi? Oblivion'u rahatça oynayabilir miyim? Ayrıca bu 1GB bellek benim iki bellek yuvamı işgal ediyor. Kalan iki taneye de bir 1GB daha ekleyip toplam 2GB yapabilir miyim? Bunun bana bir yararı olur mu? Bir de galiba benim belleklerimiz DDR, gidip herhangi bir DDR bellek alsam olur mu?

Başını şişirdim biraz ama gerçekten de yardımına ihtiyacım var. Şimdiden teşekkürler.
İnanç BARAL

CEVAP Merhabalar İnanç, Sapphire X1650 Pro, AGP piyasasında fiyat/performans bakımından beklediğimiz ürünün ta kendisi. Hele ki elindeki 9600SE'nin üstüne ilaç gibi gelecek diyebilirim. AGP ile PCI-EX'in sadece veriyolları değişik ama performansı asıl sağlayan işlemcileri olduğundan büyük bir fark olduğunu söyleyemeyiz (Veriyolu ihtiyacı oyundan oyuna değişiyor. Bu da performansı etkiliyor -Tü). X1650 Pro şu an için işini görür ve sorun çıkartacağını da zannetmiyorum. Ancak iki yıl uzun bir süre. O kadar zaman dayanabileceği hakkında şüphelerim var. Oblivion konusunda ise sadece oyunu oynayabileceğini ancak performans konusunda fazla ümitlenmemeni söyleyebilirim. Kendileri biraz sistem canavarı da.

2 GB bellek sana çok fazla avantaj sağlamaz, 1 GB gayet yeterli. Hele ki 2x512 MB+1 GB gibi uygulamanın faydasından fazla zararını bile görebilirsin (uyumsuzluk açısından). Bellek konusuna hiç girme bence. Onun yerine paranı biriktirip, toptan işi çözmen daha mantıklı.

Evet, bir ayın daha sonuna gelmiş bile, umarım verdiğimiz bu bilgiler yararlı olmuştur. Görüşmek üzere, şimdilik hoşça kalın... ■
Olgay Ertöz olgay@level.com.tr

DONANIM PAZARI

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

Bu ay göze çarpan en önemli nokta, işlemci fiyatlarındaki hafif yükseliş. Çoğumuzun beklediği, fiyatlardaki dengelenmeyle gelecek indirimleri ne yazık ki yakın zamanda göremeyeceğiz. Diğer yandan üst frekanslardaki belleklerdeki kıtlık halen devam ediyor. Ancak bu ay asıl hareketlilik Geforce 8800 GTX ile ekran kartı cephesinde yaşandı. Ancak henüz piyasaya girmediğinden Donanım Pazarında yer almıyor. Ama siz şimdiden GeForce 8800 GTX'i Süper Sistem'imizin ekran kartı olarak düşünebilirsiniz.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

shop.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.hepsiburada.com
www.eksenbilgisayar.com

www.kangurum.com
www.gold.com.tr
www.vatanbilgisayar.com
www.hs.com.tr

	Ekonomik		İdeal		Süper	
İşlemci	Intel Core 2 Duo 6300	\$220	Intel Core 2 Duo 6600	\$369	Intel Core 2 Duo 6700	\$650
Anakart	ASUS P5B	\$135	ASUS P5B	\$135	ASUS P5W DH Deluxe	\$255
Bellek	512MB DDR2-800 Kingston	\$112	1GB DDR2-800 Kingston	\$183	1 GB DDR2-1000 Kingston	\$302
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB	\$51	Samsung 200GB SATAII 7200RPM 8MB	\$79	2xSamsung 300GB SATAII (Raid 0)	\$224
Ekran Kartı	Asus EAX1300Pro/TD/256MB	\$95	Sapphire X1650 Pro	\$160	Sapphire X1950 XTX 512 MB	\$559
Monitör	Samsung 794 MB Flat 17"	\$129	Samsung 997 MB Flat 19"	\$181	BenQ LCD FP93GX	\$429
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo	\$29	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$38	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$38
Ses Kartı	Entegre	\$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music	\$139	Sound Blaster X-Fi Fatality	\$309
Kasa	Asus TA-211	\$51	Thermaltake Shark	\$145	Coolermaster Stacker	\$203
Klavye	Logitech Internet Pro	\$13	Logitech G15	\$91	Logitech G15	\$91
Mouse	A4Tech X-750F	\$25	Razer Diamondback	\$65	Logitech G5	\$85
Floppy		\$6		\$6		\$6
Toplam		\$866		\$1,591		\$3,151

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılardan değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemiştir.

STRATEJİ USTASI

NEVERWINTER NIGHTS 2

YAPAY ZEKAYLA BAŞ ETMEK



■ Büyücülerinizi arka planda tutup Mage Armor gibi ekstra zırhlarla donatmanız, zaman zaman onları diğer karakterlerinizle korumak zorunda kalmayacağınız anlamına gelmez.

Neverwinter Nights 2'nin getirdiği en büyük yeniliklerden biri kuşkusuz, tamamen kontrol edilebilen ekip üyeleri oldu. Obsidian'ın, tek kişinin kontrolünü bir kenara bırakıp, 4 ekip üyesinin birden aynı anda kontrol edilmesini bir parça kolaylaştırmak için geliştirdiği "Behavior (Davranış)" sistemine bir göz atalım; hangi seçenek ne işe yarıyor görelim.

PUPPET MODE (KUKLA MODU)

İnceleme yazımda da belirttiğim gibi tamamen "hardcore" oyuncular için tasarlanmış bir yapay zeka modu Puppet Mode. Bu seçeneği aktif hale getirdiğiniz zaman tüm ekibinizin hareketlerini birebir kontrol etmek durumunda kalıyorsunuz. Savaş dışı durumlar hariç, yürümeyen, saldırmayan, kısacası hiçbir harekette bulunmayan ekip üyelerine sahip oluyorsunuz. Savaş sırasında sürekli olarak oyunu durdurarak adamlarınızın her birine ayrı emirler vermek durumunda kalıyorsunuz. En başta çok zor gibi görünse de, normal modda oynayan oyuncuların bile zorlu dövüşlerde bu modu kullanmalarını şiddetle tavsiye ediyorum. Genellikle yapay zeka durumu çok iyi idare etse de, kalabalık ve önemli dövüşlerde saldırı önceliğini belirlemek, her bir karakter için bir kaç saldırı hamlesi oluşturmak ve yapılacak uygun büyüleri seçmek işinizi bir hayli kolaylaştırabilir. Yoksa arka planda büyücünüze saldırın üç kişi varken, yardımcı fighter'ınızın alakasız adamlara daldığına şahit olabilirsiniz.

FOLLOW DISTANCE (TAKİP MESAFESİ)

Bu seçenek sayesinde adamlarınızın ana karakterinizi ne kadar uzaktan takip edebi-

leceğini belirleyebilirsiniz. Bu mesafe, göğüs göğüse savaşan ekip elemanları için yakın, menzilli silahlar kullanan ekip üyeleri ve büyücüler için orta ya da uzak şekilde ayarlanmalıdır. Bu sayede yakın dövüş adamlarınızın her zaman yakınınızda kalmasını, büyücülerinizinse savaş alanından mümkün olduğunca uzak kalmasını sağlayabilirsiniz.

DISARM TRAPS (TUZAKLARI ETKİSİZ HALE GETİRME)

Bu seçeneği sadece tuzakları etkisiz hale getirme yeteneğine sahip karakterler için aktif halde tutmalısınız. Yanlış karakterlere bu davranış biçimini tanımlayarak gereksiz yere zarar görmelerine sebep olabilirsiniz. "Disarm Traps" davranışına sahip bir rogue, tuzakların tespit edilmesinin hemen ardından otomatik olarak bu tuzakları etkisiz hale getirmeye çalışacaktır.

DEFEND MASTER (ANA KARAKTERİ KORUMA)

Bu seçimin aktif hale getirildiği karakterler savaş sırasında içinde buldukları durum ne olursa olsun, o an için seçili ana karakterin yardımına koşarlar. Bu yardım konuları içine, savaşılan düşmanlara doğrudan saldırının yanında, iyileştirme ve koruyucu "buff" büyüleri de dahildir. Ancak bu özelliği sürekli olarak açık bırakmak çok da akıllıca olmayabilir. Ana karakterinizden nispeten uzak bir mesafede başka düşmanlarla savaşmakta olan karakter, ana karaktere yardım edeceğim diye içinde bulunduğu savaş alanından uzaklaşmaya çalışırsa düşmanlarına "Attack of Opportunity" yani "Saldırı Fırsatı" tanır. Kötü bir şansla beraber gelebilecek ani bir



Erce Güven
erceguven@gmail.com

Özlemişim...

Eski dostlar kolay kolay unutulmuyor. Aradan uzun zaman geçse bile her zaman aklınızın bir köşesinde, kendilerine ait özel yerlerinde varlıklarını sürdürmeye devam ediyorlar. En sonunda gün gelip de karşınıza çıktıklarında o eski tadı arıyorsunuz; her şeyin bıraktığınız gibi, hatırladığınız gibi olmasını istiyorsunuz. Sanki aradan hiç zaman geçmemiş, sanki sadece bir gün önce ayrılmış gibi yolunuzu devam etmek istiyorsunuz.

Neverwinter Nights geri döndü ve ben de sanal ortamdaki en sevdiğim dostumla bir kez daha kucaklaşmanın heyecanını yaşıyorum (bir diğeri de Mafia'dır ama neden diye sormayın :)) Oyuna ilgili bilinmesi gereken birçok şeyi incelememde anlattım zaten. Neverwinter 2 o kadar kapsamlı bir oyun ki bırakın 4 sayfayı, 14 sayfada bile ancak ucundan kıyısından yakalayabiliriz onu. Bu ay, ekip arkadaşlarımızı en etkin şekilde kullanmak için davranışlarını nasıl düzenlememiz gerektiği ve küçük yapay zeka problemlerinin nasıl aşılacağı konularıyla başlıyoruz NWN2'ye. Bunun dışında oyunda seçebileceğimiz ve çok farklı oyun deneyimleri sunan 12 ayrı karakter sınıfının bize neler vaat ettiğine de bir göz atıyoruz.

Gelecek ay SU sayfaları içerisinde NWN 2'nin 17 Prestij Sınıfıyla ilgili birkaç şey bulabilirsiniz. Ama önümüzdeki günlerde bu sayfalara girmek için can atan o kadar çok misafirimiz olacak ki şimdiden hiçbir şeyi garanti edemiyorum.

Not: Artık gelenek haline getirdim abime laf atmayı. Bilin bakalım kimin tezkere tarihiyle WoW BC çıkışı aynı güne denk geliyor :) Yuh diyorum! ■



■ Karakterleriniz üzerine yapılmış olan negatif büyüler ortadan kaldırmaya çalışırken Buff'larınızı da yok etmemeye dikkat etmelisiniz.

kaç "Critical Hit", yardıma koşmaya çalışan karakterin ölümüne sebep olabilir. Size tavsiyem bu seçeneği sadece menzilli silah kullanan karakterler ve büyücüler için aktif hale getirmeniz olacaktır.

OPEN LOCKS (KİLİTLERİ AÇMA)

Bu seçeneği kilit açma yeteneğine sahip olan karakterleriniz için aktif hale getirebilirsiniz. Bu sayede ana karakterinizle kilitle bir kapı ya da sandığa ulaşmaya çalıştığınızda, bu özelliğin açık olduğu karakter zaman kaybetmeden ilgili kilidin bulunduğu yere koşacak ve bu konudaki yeteneği yettiği müddetçe kilidi açacaktır.

STEALTH MODE (GİZLİLİK MODU)

Gizlilik modu açık olan oyuncular çoğu zaman düşmanlarının gözüne görünmeden hareket edebiliyor olmalarına karşın, yarı hızla yürüdükleri için çoğu mücadeleyi kolaylaştırmaktan çok zorlaştırıyorlar. Genellikle rogue'ların "Sneak Attack" ları için kullanışlı olan bu modu, Davranış menüsünden tüm karakterleriniz için devre dışı bırakmanızı öneririm. Oyun sırasında illa bu moda ihtiyaç duyarsanız, ilgili karakter için ekranın sağ alt köşesinde bulunan Mod bölümünü kullanarak Stealth Modunu aktif hale getirebilirsiniz.

SPELLCASTING (BÜYÜ YAPMA)

Bu davranış biçimi büyücüleriniz için çok önemli bir ayrıntıyı kontrol edebilmenize imkan tanıyor. Davranış Menüsünün en önemli unsurlarından biri olan Spellcasting sayesinde, büyücülerinizin ellerindeki büyülerini ne şekilde kullanacaklarını belirleyebilirsiniz. Bu bölümde bulunan farklı seçenekleri kullanarak büyücülerinizin tüm otomatik büyü hareketlerini engelleyebileceğiniz gibi, savaş alanının durumunu değerlendirmelerini de sağlayabilirsiniz. "Overkill" modunda büyücüleriniz savaş alanının durumu ne olursa olsun ilk önce en güçlü büyülerini kullanırlar. "Power" modunu seçtiğinizde güçlü büyülerle birlikte orta seviye büyüler karışık olarak kullanılır. Bana göre en yararlı mod olan "Scaled" modundaya büyücünüz zekası yettiği kadarıyla (!?) durumun tehlike analizini yapar ve büyülerinin gücünü buna göre ayarlar.

DISPEL SPELLS (BÜYÜ ETKİLERİNİ KALDIRMA)

Bu seçenek aktif konumda olduğu zaman ilgili karakter (ki bunun bir büyücü olduğunu düşünmüyoruz), ana karakter üzerine yapılmış olan negatif etkili buff büyülerini otomatik olarak etkisiz hale getirmeye çalışacaktır. Yalnız bu özellikte öyle bir durum var ki, onu sürekli olarak kapalı konumda tutmanıza yetiyor da artıyor bile. Bu davranış biçimine sahip olan büyücünüz tek bir küçücük negatif büyüyü yok etmek için, bazı pozitif buffları da bir çırpıda tarihin tozlu sayfalarına gömmekte sakınca görmüyor. Bunun ne kadar kötü bir şey olabileceğini kendi gözlemlerinizle görme imkanını bulmadan önce bu özelliği tüm karakterleriniz için kapalı konuma getirmeniz çok daha iyi olacaktır.

ITEM USAGE (EŞYA KULLANIMI)

Bu seçenek sayesinde karakterlerinizin ellerinde bulunan, saldırı ve savunma amaçlı her türlü eşyayı otomatik olarak kullanmalarını sağ-

layabilirsiniz. İlk bakışta iyi bir özellik gibi dursa da, büyü kullanım davranışında olduğu gibi içinde bulunulan durumun tehlike analizi yapılmadan her türlü eşyanın kullanılabilmesine imkan tanıdığı için çok çok ender de olsa, gözünüz gibi baktığınız ve "oyun sonu canavarına" sakladığınız güçlü wand'larınız, scroll'larınız ve benzeri eşyalarınızın saçma bir sokak kavgasında harcandığını görmek pek de hoşunuza gitmeyebilir.

ABILITY USAGE (YETENEK KULLANIMI)

Bu seçenek açık konumda bulunduğunda ekip elemanlarınız için seçmiş olduğunuz "knockdown" gibi özel vuruşlar otomatik olarak kullanılacaktır. Açıkçası bu seçeneğin aktif olup olmaması tamamen istediğinize kalmış çünkü herhangi bir yararını ya da zararını gördüğümü söyleyemem.

COMBAT MODE USAGE (DÖVÜŞ MODU SEÇİMİ)

Bu bölümü aktif hale getirdiğinizde karakterinizin "Power Attack", "Rapid Shot", "Combat Expertise" gibi savaş modlarını otomatik olarak değiştirebilmesine imkan tanımış oluyorsunuz. Her bir dövüş modunun kendilerine has artı ve eksilerinin olduğu düşünülürse, savaşın gidişatına göre bu modları kendinizin belirlemesi daha uygun olacaktır. Bu yüzden yapay zeka davranış kontrolünün bu son parçasını devre dışı bırakmanız daha iyi olur.

YAPAY ZEKA PROBLEMLERİNİ NASIL AŞALIM?

Neverwinter Nights 2, genelde çok iyi işleyen bir yapay zeka sistemine sahip olsa da zaman zaman sizi şaşırtacak hatalar yapmaktan hiç çekinmiyor. Oyun sırasında karşılaşılabileceğiniz ve nispeten sinir bozucu bu durumların üstesinden gelmek için neler yapabileceğimize bir göz atalım.

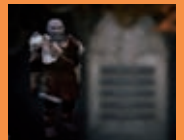
- Öncelikle ilk yapmanız gereken şey oyunun en güncel yamalarını sisteminize kurmak olmalıdır. Özellikle oyun çıkar çıkmaz yayınlanan 1.01 yaması bir çok yapay zeka probleminin önüne geçilmesini sağlar.
- Bir yandan sorunları çözen bir yandan da 1-2 küçük yeni problemin oluşmasına yol açan 1.02 yamasını kurduktan sonra yapay zekanın tepkisizliği sorunuyla karşılaşabilirsiniz. Bu durum gerçekleştiğinde ekip üyelerinizin hepsi ya da bir iki tanesi, hiç bir otomatik hareketi yerine getiremez duruma geleceklerdir. Şu ana kadar bu problemin iki türlü çözümü önerilmiş durumda: ekip üyelerinizi değiştirebildiğiniz hana gidip adamlarınıza "gir-çık" yaptırmak (ki başarı oranı biraz düşük) ya da yapay zekanın teklediği tüm durumlarda ekrana sağ tıklayarak açtığınız menüden "Broadcast Command" seçimini yapıp "Follow Me" komutunu vermek. Bu sayede ekranın bir köşesinde masum masum duran ekip elemanlarınızın savaş çılgınlıkları atarak peşinizden koşmaya başlamasını sağlayabilirsiniz.
- Ekip üyelerinizin kıymetli potion larınızı gazoz gibi içmesini istemiyorsanız, onları hiç bir zaman adamlarınıza teslim etmeyin. Savaşta genellikle birbirinize yakın konumda olacağınız için tehlikeli hissettiğiniz anda ana karakterinizden sağlık iksiri transferi gerçekleştirilebilir ve bunların kullanımını kendiniz ayarlayabilirsiniz.

HAYAT ARKADAŞINIZI SEÇMEK...

Neverwinter Nights 2, tam 12 farklı karakter sınıfı arasından seçim yapmanızı ve bu sınıfları geliştirerek asıl hedefiniz olan Prestij Sınıflarına ulaşmanıza imkan tanıyor. Prestij sınıflarını ileriki sayılarda ayrıntılı olarak inceleyeceğimizi belirtip, temel karakter sınıfları hakkında bilinmesi gerekenlere kısaca bir göz atalım.

BARBARIAN

Oyundaki en vahşi karakter sınıfı olarak görülen Barbarian artı ve eksileri göz önünde bulundurulduğunda saf göğüs göğüse çarpışma isteyen oyunlar için ideal bir karakter sınıfı haline geliyor.



Kimler Seçmeli

- Elinde tuttıkları kocaman silahlarla düşmanlarına korkusuzca meydan okumak isteyenler

Artıları

- Mükemmel bir savaşçı olmaları
- İnanılmaz bir güç kazandıran "Öfke" modu
- En sağlıklı karakter sınıfı olmaları
- Diğer sınıflara göre %10 daha hızlı hareket etmeleri
- Sneak Attack'lara karşı bağımsızlık sahibi olmaları
- Tuzaklara karşı ekstra duyarlılık kazanabilmeleri

Eksileri

- "Öfke" moduna geçmenin oldukça zor olması
- Ağır zırhları ve kalkanları kullanamamaları

BARD

Gerekliliğinden şüphe duyduğum karakter sınıflarından biri olan bard, karizmatik Red Dragon Disciple prestij sınıfına açılan bir kapı olarak dikkate alınabilir.



Kimler Seçmeli

- Özel bir Prestij sınıfına ulaşmak isteyen oyuncular multi-class olarak seçmeli

Artıları

- Sorcerer sınıfına benzer şekilde ezberlemeye ihtiyaç duymadan büyü yapabilmeleri
- Bazı ciddi kazanımlar sağlayan şarkılar söyleyebilmeleri

Eksileri

- Hiç bir konuda uzmanlaşmamış olmaları

CLERIC

RPG oyunlarının vazgeçilmesi olan Cleric sınıfı, kullanabildikleri silahlar ve zırhlar sayesinde 4 kişilik partide kendine rahatlıkla yer bulabilen bir karakter sınıfı olmayı başarıyor.



Kimler Seçmeli

- Hem göğüs göğüse mücadelelere girmek hem de sağlığını korumak için diğer karakterlere muhtaç olmak istemeyenler

Artıları

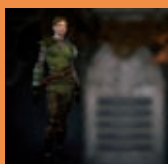
- Güçlü iyileştirme büyüleri
- "Turn Undead" yeteneğiyle yaşayan ölümlere karşı sağladıkları ciddi avantaj
- Büyü güçlerini engellemeden zırh giyebilmeleri
- Temel silahları kullanabilmeleri

Eksileri

- Ön saflarda savaşırken büyü yapımı sırasında ciddi hasar alabilmeleri

DRUID

WoW'daki karakter sınıfım olan druid, her zaman "biraz arada kalmış sınıf" portresi çiziyor ve NWN2'de de bu değişmiyor.



Kimler Seçmeli

- Özellikle böyle bir "Hybrid" karakterle oynamayı sevenler

Artıları

- İyileştirme büyüleri ve özellikle "Barkskin" büyüünün yapabilmeleri
- Çeşitli silahları kullanabilmeleri
- Şekil değiştirebilmeleri
- Çeşitli hayvan yol arkadaşları summon edebilmeleri
- Belirli bir seviyeden sonra tüm zehirlerle karşı bağımsızlık kazanmaları

Eksileri

- Zırh konusunda kısıtlamalara sahip olmaları

FIGHTER

Orijinal Neverwinter Nights'da da olduğu gibi serinin ikinci oyununda da favorim olan Fighter sınıfı, oyunun en dengeli karakter sınıfı olarak dikkat çekiyor.



Kimler Seçmeli

- Göğüs göğüse mücadeleyi uzaktan fırlatılan ateş toplarına tercih edenler.

Artıları

- Her seviyede ekstra bir adet Feat alabilmeleri
- Her türlü silahı kullanabilmeleri ve bu silahlar üzerinde uzmanlaşabilmeleri
- Farklı Prestij sınıflarına yönelmek isteyen ancak gereksinim duyulan karakter sınıfını kullanmak istemeyen oyuncular için harika bir temel karakter sınıfı.

Eksileri

- Yok

MONK

Hayatta kalmak için hiç bir silaha ve zırha ihtiyaç duymayan bu karakter sınıfı, multi-class severler için oldukça iyi bir seçim olarak gözükmüyor.



Kimler Seçmeli

- Hız ve çevikliğine güvenip, silah kullanmadan farklı bir oyun deneyimi yaşamak isteyenler

Artıları

- Silah kullanmadan ciddi hasarlar verebilmeleri
- Diğer sınıflara göre eşya bağımlılığının çok daha az olması
- Hızlı olmaları

Eksileri

- Hiç bir zırhı kullanamıyor olmaları
- Gelişimlerinin pek de hızlı olmaması

PALADIN

Cleric sınıfının bu kadar güçlü olduğu bir oyunda kendine yer edinmeye çalışan Paladin sınıfı, bu tarz bir "Hybrid" karakterle oynamak isteyen oyuncular için ikinci bir tercih şansı sunuyor.



Kimler Seçmeli

- Göğüs göğüse çarpışmak ve bunu yaparken de kendini iyileştirebilmek isteyenler

Artıları

- Efsanevi "Holy Avenger" kılıcını kullanabilen tek sınıf olmaları
- "Turn Undead" yeteneğini kullanabilmeleri
- "Lay On Hands" gibi kendine has güçlü büyüleri

Eksileri

- Aynı türde oyun deneyimi sunan Cleric'e göre bir artı sağlayamaması

RANGER

Oyunun bir diğer "Hybrid" karakteri olan Ranger, menzilli silahlar kullanmayı seven oyuncuların ilk tercihlerinden biri olmaya aday bir karakter sınıfı olarak dikkat çekiyor.

Kimler Seçmeli

- Menzilli silahlar kullanarak düşmanlarını uzaktan haklamak isteyenler



Artıları

- Menzilli silah kullanımındaki ustalıkları

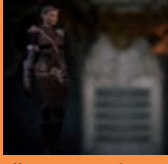
- Hayvan yol arkadaşları Summon edebilmeleri
- İlerleyen seviyelerde Barkskin büyüsü yapabilmeleri
- "Favored Enemy" özelliği sayesinde seçtikleri bir düşman türüne karşı avantaj sağlayabilmeleri

Eksileri

- Diğer sınıflara göre daha kırılğan olmaları

ROGUE

Olanların vazgeçemediği, olmayanların nefret ettiği belki de tek sınıf olan Rogue, bana göre 4 kişilik bir partinin "olmazsa olmaz" sınıflarından biri.



Kimler Seçmeli

- Gölgelerden, sessizlikten, tuzaklardan hoşlanan tüm oyuncular

Artıları

- İnanılmaz hasarlar veren "Sneak Attack" saldırısı
- Kilitleri açabilme, tuzakları etkisiz hale getirebilme ve ufak çapta hırsızlıklar yapabilme
- Farklı bir oyun deneyimi yaşatacak kadar çok yetenek

Eksileri

- Sınıfa özgü yetenekleri baltaladığı için sadece hafif zırhlarla yetinmek zorunda kalmaları

SORCERER

Oyundaki 3 büyücü sınıfından biri olan Sorcerer, Wizard sınıfıyla benzer özellikler taşısa da yaptığı büyüleri ezberlemek zorunda kalmamasıyla dikkat çekiyor.



Kimler Seçmeli

- Büyüden hoşlanan ve düşmanlarını yok edici büyüleriyle alt etmek isteyenler

Artıları

- Büyülerini ezberlemek zorunda olmamaları
- Wizard sınıfına göre gün içinde daha fazla büyü yapabiliyor olmaları
- Yardımcı Summon edebilmeleri

Eksileri

- Wizard sınıfından daha az büyüye sahip olmaları

WARLOCK

Oyundaki bir diğer büyücü sınıfı olan Warlock, Sorcerer ve Wizard sınıflarından çok daha değişik bir portre çizmeleriyle kendilerini farklı bir kate-goriye sokuyorlar.



Kimler Seçmeli

- Hem büyü gücüne sahip olup hem de "Fireball" atmakla sınırlı kalmak istemeyen, yeni bir oyun deneyimi yaşamak isteyenler

Artıları

- Büyüleri ezberlemek zorunda olmamaları
- Tekil hedeflere ciddi hasarlar verebilmeleri
- "Eldritch" gücünü geliştirdikçe daha çeşitli ve yüksek hasar veren saldırılarda bulunabilmeleri

Eksileri

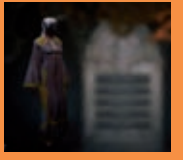
- "Büyücü" seçiyorum diye oyuna başlayanları hayal kırıklığına uğratma potansiyeli
- İyi bir oyun deneyimi için sıkı bir yönetime ihtiyaç duymaları

WIZARD

Sorcerer'a benzer nitelikteki büyücü sınıfı olan Wizard, geniş büyü yelpazesıyla Sorcerer'dan daha fazla çeşitlilik sunmasıyla kendine avantaj yaratıyor.

Kimler Seçmeli

- Büyü gücüyle iş bitirmek isteyen ve bunu yaparken de elinin altında geniş bir yelpazede büyü olmasını isteyenler



Artıları

- Sorcerer'dan daha geniş bir büyü seçeneğine sahip olmaları
- Büyü konusunda Sorcerer'dan daha hızlı gelişim göstermeleri
- Yardımcı Summon edebilmeleri

Eksileri

- Büyülerini ezberlemek zorunda olmaları
- Yeni büyüler öğrenmek için Scrolllara ihtiyaç duymaları
- Gün içinde Sorcerer kadar çok büyü yapamıyor olmaları

TEMEL SAVAŞ TEKNİKLERİ

Neverwinter Nights 2 ilk oyunda olduğu gibi çeşitli oyun tarzlarına uygun çeşitli savaş deneyimleri yaşatma potansiyeline sahip olsa da bazı noktalara dikkat etmek, hangi tür bir yaklaşımı tercih ediyor, ekibinizi ne şekilde kurmayı uygun görüyor olursanız onun işinizi kolaylaştıracaktır.

- Space tuşunu kullanmaktan çekinmeyin. Oyunu durdurmak heyecanı azaltıyor gibi görünse de savaşlarınızı çok daha eğlenceli ve kontrol edilebilir hale getirecektir.
- Ekibinizi doğru şekilde kurun. Tek kişilik senaryo da ilerledikçe karşınıza çıkacak karakterlerden oyun tarzınıza uygun ekibi yaratın.
- "Behavior" bölümünü etkin şekilde kullanın. Yanlış karakterlere yanlış davranış biçimleri tanımlayarak saçma hareketler yapmalarına engel olun.
- Büyücülerinizi arka planda tutun.
- Önemli savaşlara girmeden önce büyücülerinizin size sunduğu tüm "Buff"lardan mutlaka yararlanın.
- Mage Armor, Bear's Endurance, Bull's Strengh, Eagle's Splendor, Fox's Cunning, Owl's Wisdom ve Cat's Grace büyülerini yapmakla zaman kaybettiğinizi düşünmeyin. Gireceğiniz önemli savaşları tekrarlamak çok daha ciddi zaman kayıplarına sebep olacaktır.
- Barkskin, Stoneskin ve Greater Stoneskin büyülerini elinize geçirdiğiniz anda kullanmaya başlayın. Önemli savaşlarda bu büyülerin yaratacağı farkı ancak görerek anlayabilirsiniz.
- Haste büyüsünü sık sık kullanın.
- Uzun mesafeden başlayan karşılaşmalarda ilk hamleyi mutlaka kendiniz yapın. Space tuşuyla oyunu durdurduktan sonra önce büyücünüz daha sonra da menzilli silah kullanan ekip elemanlarınızın hedeflerini belirleyin. Büyücünüzle "Fireball" gibi alan sal etkili büyülerle açılış yapın. Bu sayede göğüs göğüse çarpışma gerçekleşmeden önce ciddi bir avantaj elde edebilirsiniz.
- Dar koridorlarda yapılan karşılaşmalarda tuzaklara dikkat edin. Adamlarınızın tuzaklara aldırış etmeden düşmanın üzerine koşmasına engel olmak için oyunu durdurun ve bireysel emirler verin.
- Düşmanın üzerine gitmeyin. Onların size gelmesini bekleyin. Bu şekilde kazanacağınız bir kaç değerli saniyeyi bireysel emirler vermekle, gerekli Buff'ları yapmakla ve büyülerinizi hazırlamakla geçirin.



FINAL FANTASY XII

PLAYSTATION 2'NİN EN İYİ OYUNLARINDAN BİRİSİ İÇİN UZMAN TAVSİYELERİ



■ Eğer bir Esper'i gizli bir yerde bulduysanız ve aşırı güçlü geldiyse, seviyenizi yükseltin ve geri dönün.



GAMBIT KULLANIMI

İnceleme yazısında Gambit'lerin ne olduğundan bahsetmiştik. Şimdi de en etkili biçimde Gambit kullanımını anlatıyoruz, kağıtlarınızı kalemlerinizi hazır edin. Gambit'leri kullanmak aslında şart değil ama kullanmazsanız, kendinizi üç bilinmeyenli denklem çözmüşçesine uğraşırken bulursunuz. Dolayısıyla, Gambit'leri en etkili biçimde kullanarak oyunu çok daha kolay ve eğlenceli hale getirebilirsiniz.

Toplamda altı karakterimiz var ve bunların hepsini farklı durumlar için, farklı hareketler yapacak şekilde geliştirebilirsiniz.

Destek Karakterleri için Gambit Ayarları

İyileştirme ve diğer karakterlerin düştüğü kötü durumları ortadan kaldıracak olan karakterlerinizin ilk Gambit sırasında Rise veya Arise büyülerini olmalı. Ölen bir takım arkadaşını diriltmek her zaman en önemli işlemdir. Alt sırada ise, Ally: HP<50% veya Ally: HP<30% - Cure, Cura veya Curaga olmalı. Daha güzel bir formülle, Ally: HP<50%'e Regen, Ally: HP<30%'e iyileştirme büyüsü de verebilirsiniz. Bir alt sırada, takım arkadaşınızı işe yaramaz hale getiren durum büyülerine çözümler getirmelisiniz. En kötüsü Disable. Hemen altında Petrify, Stone geliyor. Blind ve Poison'ı isterseniz Gambit'lerle kaldırın, dilerse- niz de kendiniz komut vererek. Bu durumların çözümü de Esuna veya Remedy'den geçiyor. Stop gibi büyülerinse büyüyle çözümü yok. Önce lisans tablosundan Remedy'lerin Stop'a çözüm getirmesini sağlayan kareyi açacaksınız, daha sonra satın alacağınız Remedy ile Stop büyü- süyle yerinde sayan arkadaşınızı eski haline getireceksiniz. Eğer Slow büyüsüne otomatik çözüm getirmek isterseniz, Ally: Status Slow - Cast: Haste Gambit'i ayarlayabilirsiniz. Durum çözücü Gambit'lerin ardından, destek karakterlerinin kendi büyü güçlerini yükseltmeleri amacıyla Self: Faith büyüsünü ayarlamalısınız. Boş boş dola- şırken de sürekli kendilerine Faith büyüsü yapacaklardır ama MP kazan- mak pek prob-



lem değil oyunda. En sonda ise parti lideri için saldırana saldır ve en yakındaki, görünen düşmana saldır seçenekleri olmalı. Böylece destek karakterleri boş boş dururken de bir işe yarayacaktır.

Tank Karakterler için Gambit Ayarları

Tank olsa bile, bu tip karakterlerin de ilk Gambit'i yine ölen arkadaşını diriltmek olmalı. Dolayısıyla, Ally Status: KO - Rise veya Arise ayarlıyoruz ilk sıraya. Hemen ardından destek karakterlerini çok yormamak için, Self HP: Critical veya HP<30% - Cure, Cura veya Curaga ekliyoruz. Tankımız artık daha da kullanışlı. Yakın dövüşçü olacağı için, Poison ve Blind büyülerıyla sık sık haşır neşir olacaktır. Bunlara çözümü de yine kendisi getirebilir. Yine Self Status: Poison ve Blind için Poisonsa, Blindna büyülerini ayarlayabilirsiniz. İnceleme yazısında da belirttiğim gibi, FFXII'de hiçbir karakterin tek bir rolü yok. Herkes, her türlü işe koşabiliyor. Düşmanlarla ilk karşı- laşacak kişiler de tanklar olacağı için, üstünde birçok destek büyü- sü olan düşmanların bu büyülerini ortadan kaldırma görevini de tanklara verebilirsiniz. Mesela, Foe Status: Protect - Dispel Gambit ayarı oyun boyunca benim çok işime yaradı. Dispel zaten düşmanın- ızdaki tüm iyi huylu büyülerini ortadan kaldırdığı için, diğer ne var, ne yok onlar da ortadan kalkmış oluyor. Tanklara son olarak parti liderinin hedefine saldır ve en yakındaki, görünen düşmana saldır Gambit'lerini eklemelisiniz.

Hasar Büyülerinde Uzman Karakterler için Gambit Ayarları

Aslında böyle bir şey yok; yani hasar büyüünde uzman diye bir ayırım. Ama yapacağınız Gambit ayarlarıyla, destek karakteri adını verdiğimiz karakter tüm büyü gücünü diğer karakterleri iyileştirme- ye kullanırken, hasar büyücülerimiz düşmanın kafasına Blizzard'ı çakacak. Tabii yine her zamanki gibi ölen arkadaşlarımızı kaldırmak için Rise veya Arise'ı ayarlıyoruz. Ardından kendimizi kurtarmak için Cure, Cura veya Curaga'yı ekliyoruz. Şimdi işin zor kısmına geldik çünkü ortada bir sorun var. Yapılması gereken ateş büyüsüne karşı zayıf olan düşmana ateşle karşılık vermektir değil mi? İşte bunu ayarlayan Gambit'leri neredeyse oyunun sonunda alabiliyoruz. Bu yüzden de, her düşmana aynı büyülerle saldırmak gerekiyor uzun bir süre. Kendi zevkinize göre bu büyü ayarlarının yanında, uçan düşmanlara karşı bir Gambit de ekleyin. Aero veya Aeroga çoğu zaman işe yarıyor. Daha sonra, Ice weak, Fire weak, Dark weak vb. Gambit'leri aldığınız zaman, birer birer bunları ayarlayın. Holy'ye dayanıksız düşmanlar genelde Dark büyülerini kullandığı için daha büyük sorun çıkarıyorlar. Buna uygun bir Gambit ayarlasanız iyi olur. MP'si biten karakterin saldırıya devam etmesi için de Ether içmelerini ayarlayabilir veya normal saldırılar yapmalarını sağlayabi- lirsiniz.



ÖNEMLİ MOB HUNT AVLARI

Mob Hunt'lara başlamadan önce veya başladıktan bir süre sonra mutlaka Rabanastre'nin kuzeyindeki Clan Centrio'ya üye olun. Böylece ilan panolarındaki dışında, üye olduğunuz bu klan'a özel Mob'lara da ulaşabileceksiniz. Klan Mob'ları, normal Mob'lardan daha zor ve genelde daha iyi hazinelere ulaşmanızı sağlıyorlar. Oyundaki çoğu Mob size para ve lüzumsuz eşya olarak geri dönüyor ama birkaçını yenerek hiçbir yerden elde edemeyeceğiniz silahlara ulaşabilirsiniz.

Ixion Rank: VI

Balfonheim hanında, barda duran kızdan alabileceğiniz bu görev, sizi Ridorna'daki Pharos'a yollayacak. Burada zemin kattaki çember alanda belirecek olan Ixion, eğer ilk uğradığınızda orada değilse ve ortalıkta başka yaratıklar varsa, asansörle yukarı çıkın ve tekrar geri gelin. Ixion ortaya çıkana kadar bunu yapabilirsiniz. Savaş başladığında, üstündeki büyüleri Dispel ile ortadan kaldırın. Karanlık büyülerle takımınıza saldırarak olan Ixion, Holy'ye karşı zayıf. Büyücüleriniz elinizin altında olsun. Büyücülerinizden biri mutlaka Silence'a karşı koruma sağlayan bir eşya giyiyor olmalı, yoksa her Silega büyüsünde acı çekersiniz. Tank ile Ixion'u oyarlarken Holy ile ona saldırmayı sürdürün ve Balfonheim'a geri dönüp Ragnarok isimli kılıca sahip olun.

Mysterious Man (Gilgamesh) Rank: VII

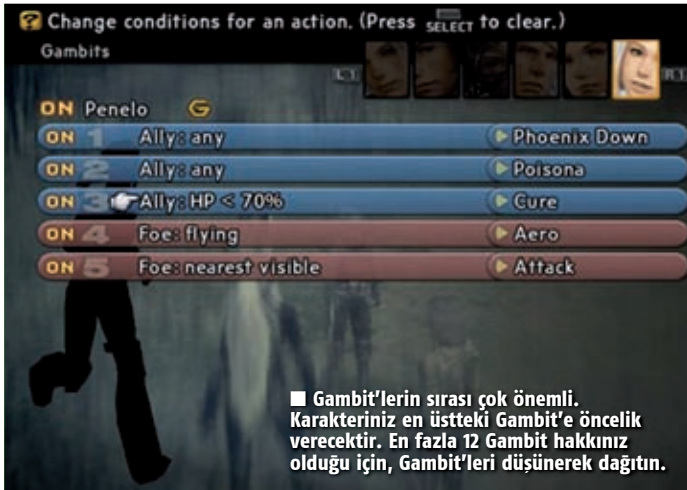
Clan Centrio'nun sahibi Mont Blanc'ın size sunduğu en zor Mob görevlerinden bir tanesi. Gilgamesh Lhusu Mines'da karşınıza çıkıyor. Görevi aldıktan sonra Gate Crystal ile Lhusu Mines'a ışınlanın. Eğer karakterleriniz 65-70. seviyelerdeyse, Phon Coast'tan Lhusu Mines 11. Level anaharını da almış olun. Gilgamesh'le ilk olarak Gate Crystal'in hemen batı çıkışında karşılaşacaksınız. İlk önce Enkindu adlı yaratığını pataklayın, ardından kendisini yenmek kolay olacaktır. Daha sonra kaçacak ve

güneybatı yönüne gidecek. Onunla yaklaşık dört veya beş kez karşılaşacaksınız ve her seferinde daha da güçlenecek. Karakterlerinizde Protect, Shell ve Haste büyüleri her zaman olsun. Onun kendine yaptığı büyüleri de Dispel ile ortadan kaldırın. Her karşılaşmanızda Thief's Chuffs adındaki eşyayı bir karakterinize takarak ondan bir şeyler çalmaya çalışın. Genji Gauntlets ve Genji Shield'ı bu şekilde çalabilirsiniz. Gilgamesh'i yendiğinizdeyse Masamune adlı kılıç sizin olacak.

Tuna Şentuna

GENEL TAVSİYELER

- Karakterlerinizden en az iki tanesi menzilli silahlara sahip olsun, yoksa her uçan yaratık gördüğünüzde kostura kostura kaçarsınız.
- Bir yerden bir yere gideceksiniz uzun yolu seçin. Karakterleriniz kolay kolay seviye atlamıyorlar ve hikayenin normal ilerleyişi karakterlerinizi yeterli seviyeye ulaştırmaya yetmiyor.
- Oyunun ömrünü uzatmak istiyorsanız, kendinizi Mob Hunt görevlerine verin. Her başarılı av size LP ve eşya olarak geri dönüyor.
- Limit Break sisteminin nasıl çalıştığını anlayamayabilirsiniz, o yüzden kısaca bahsedeyim. Her karakter limit hareketlerini lisans tablosundan alıyor. Diyelim ki, üç karakteriniz ilk Limit Break'lerini almayı başardı. Savaşırken Mist komutundan Quickening'i seçerek ilgili limit hareketini başlatıyorsunuz. Ekranın diğer Limit Break yapabilecek karakterlerin ismi yazıyor ve şanslıysanız karşılığında bir tuş şekli olacak. Eğer o tuşa basarsanız, o karakter kendi limit hareketini yapacak. Bu işlem tuşlar karşınıza çıkarsa kolayca ilerliyor ama çıkmazsa R2 tuşuyla "Shuffle" yapıyor ve o tuşların çıkmasını sağlıyorsunuz. Yeri geliyor beş kez Shuffle yapsanız bile bir şey çıkmıyor, yeri geliyor tek bir basışta herkese bir tuş atıyor. Boss'lara karşı çok etkili olan bu hareketi her zaman kullanmaya bakın.



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Elite Mod: Solo modu tamamlayın.

Alternatif Sonlar

Son A (İyi): NSA için %33 güvenilirliği geçin. Son üç hedefin de en az ikisini kurtarın (Yolcu gemisi, Hisham ve Lambert)

Son B (Normal): NSA için %33 güvenilirliğin altına kalın. Son üç hedefi de kurtarmalısınız.

Son C (Kötü): Tüm hedefleri yok edin. Ya da sondaki üç hedefin ikisini yok edip %33 güvenilirliğin altında kalın.

Bonus eyalar:

Explosive Sticky Camera: Iceland Assignment bölümünde alternatif görevi bitirin.

Hacking Device (Software güncelleme): Shanghai Assignment'da alternatif görevi tamamlayın.

Sonic Grenade: JBA HQ'nin başlıca görevlerini apın.

Ultrasonic Emitör: Ellsworth Assignment'da alternatif görevi tamamlayın.

**MEDIEVAL 2: TOTAL WAR**

Oyun içerisindeyken ~ tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları aynen girin

Şehrin nüfusunu arttırmak: add_population <yerleşim yeri adı> <bir sayı>

Genelle istenilen özellikleri vermek: give_trait <karakter> <özellik> <seviye numarası>

Şehirdeki yapılar otomatikman yapılır: process_cq <yerleşim yeri adı>

Altın ekler: add_money <bir sayı>

Otomatik savaşma: auto_win <attacker/defender>

**DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC**

Cheat Mode: Oyuna, komut satırına -console parametresini yazarak başlayın. Oyun sırasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve sv_cheats 1 yazın. Sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

God mod: god
Buddha mod: (1HP'nin altına düşemez) buddha

Clipping mod yok: noclip

İstedığınız eşya karşınızda: give <eşya adı>

İsteddiğiniz NPC karşınızda: mm_npc_create <npc name>

Büşman sizi iskalar: notarget

Belirlenen miktarda Skill puanı verir:

mm_player_add_sillpoints <bir sayı>

Ful adrenalin: mm_player_add_adrenaline 100

Belirlenen miktarda altın eklenir: mm_player_add_gold <bir sayı>

Sınırsız ok: arrows_unlimited 1

Haritayı yükle: map <harita adı>

Give komutunda işe yarayacak eşya komutları:

weapon_arx_long_sword
weapon_arx_orc_chief_cleaver
weapon_arxcrossbow
weapon_arxringstrength
weapon_mm_bow_freeze
weapon_mm_bow_holy
weapon_mm_daggers_kryss_1k
weapon_MMTelekinesis_physcannon
item_potion_life (Sağlık)
item_potion_mana (Mana)

NPC adları:

Arantir
aratrok
cyclope
Leanna
lich
Menelag
necromancer
orc_sword_shield
Phenrig
undead

THE SIMS 2: PETS

Oyun esnasında Ctrl + Shift + C tuşlarına basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları aynen girin.

Çitleri silme: DeleteAllFences

Yarı duvarları silme: DeleteAllHalfWalls

Evcil hayvanlar tamamen kontrol edilebilir: boolprop ControlPets <on/off>

Genç kedi ve köpeklerin yaşlanmasını durdurur: boolprop

DisablePuppyKittenAging <true/false>

1000 Simoleons: Kaching

50000 Simoleons: motherlode

Doğum sırasında ikizlere sahip olma:

twinzr2cute (veya twinsr2cute)

Simslerin boyutunu ayarlama (1.0 nor-



maldir): StretchSkeleton <bir sayı>

Grafikler üzerinden oyunun performansını artırma: Vsync <on veya off>

NEED FOR SPEED: CARBON

"Click to Continue" ekranında aşağıdaki şifreleri girebilirsiniz.

Autozone vinil: inthezoneskin

Castrol Syntec vinil: syntecskin

Krom araçlar: shyncarsarethebestcars

Quick Race modunda Corvette Zo6

Interceptor: chasingmobile

Quick Race modunda Rhino: trashtalking

Quick Race modunda itfaie aracı: bigredfirerdrive

Sınırsız ekip şarjı: friendlyheadlocksapplied

Sınırsız Nitro: nosforeverever

Sınırsız SpeedBreaker: slowitdownwhen-youwant

Mazda Speed3: speed3foryou

Mazda Dealership: chasingheadlocksappliedrashtalk

2005 Aston Martin DB9: givemethedb9

2006 Dodge Charger SRT8: givemethechargersrt8

Tüm pistler: canyonalltheway

**NEVERWINTER NIGHTS 2**

Oyun esnasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve DebugMode 1 yazın. Şimdi aşağıdaki kodları aktifleştirilirsiniz.

Karaktere tıkladıktan sonra, istediğiniz kadar altın verme: dm_givegold <bir sayı>

İsteddiğiniz büyüü alma: givespell <bir sayı>

İsteddiğiniz kadar tecrübe puanı (EXP): givexp <bir sayı>

Seçilen karaktere istediğiniz karada ustalık

ekler: givefeat <2-500>

Her bir parti üyesine uygulanmak koşuluyla

God mod: dm_god

Yetenek seviyelerini artırma: SetCON <bir

sayı> (CON kısmı yerine CHA, STR, WIS, DEX de yazabilirsiniz). ■

NEED FOR SPEED: CARBON

Ekstra para: Ana menüde Aşağı, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen yapın.

Sınırsız ekip şarjı: Ana menüde Aşağı, Yukarı (2), Sağ, Sol (2), Sağ, Kare yapın.

Sınırsız nitro: Ana menüde Sol, Yukarı, Sol, Aşağı, Sol, Aşağı, Sağ, Kare yapın.

Sınırsız SpeedBreaker: Ana menüde Aşağı, Sağ (2), Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Kare yapın.

NFS Carbon vinil: ana menüde Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare yapın.

Eğer hafıza kartınızda Nfs: Most Wanted'ın save dosyası duruyorsa oyunun Career moduna 10.000\$'dan başlayacaksınız.

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Aşağıdaki hileleri belirtilen yerde girin ve Start'a basın.

Tüm güçleri açma (Start veya Hero Manag. Menüsünde): Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Start.

Tüm kostümler (Start veya Hero M. Menüsünde): Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Start.

Tüm karakterler (Start veya Hero. M menüsünde): Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sol, Sol, Start.

Tüm Course'lar (Comic Book Mission'da): Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı.

Tüm çizgi romanlar (Review menüsünde): Sol, Sağ, Sağ, Sol, Yukarı, Yukarı, Sağ.

Tüm sinematikler (Review menüsünde): Yukarı, Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı.

God mod (oyun içinde): Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ.

Süper hız (oyun içinde): Yukarı, Sol, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sağ.

Level 99 (Team menüsünde): Yukarı, Sol, Yukarı, Sol, aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ.

Silver Surfer'i açmak: Aşağı, Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol, Start.

Dare Devil'i açmak: Sol, Sol, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Start.

**KING OF FIGHTERS 2006**

14 gizli karaktere ulaşmak istiyorsanız, oyunu 14 kez farklı karakterle bitirin.

Gizli olan 8 bölüme ulaşmak için Condition'ları geçmek zorundasınız. 1 kere Story, ilk ve son 50 görevi (easy ve hard olmak üzere), 60, 120 ve 200 görevi de survival'da bitirdiğinizde hepsine sahip olabilirsiniz.

Hard mod: Easy görevlerinin ilk 10 görevini bitirin.

**TONY HAWK'S PROJECT 8**

Aşağıdaki kodları Option'daki Cheats ekranında girin.

Travis Barker: plus44

Christian Hosoi: hohohosoi

Jason Lee: notmono

Kevin Staab: mixitup

Her zaman Special: jammypack

Mükemmel Rail: balancegalore:

Mükemmel Manual: frontandback

Sınırsız Focus: shellshock

Ful Stats: allthebest

Maskotu açar: manineedadate

Zombiyi açar: suckstobedeat

**SPONGEBOB & FRIENDS: UNITE!**

(Oyun Nicktoons Unite olarak da adlandırılmaktadır)

Tüm bölümleri açar: bölüm seçme ekranına gidin ve L2 ile X'e basılı tutarak Sağ, Sol, Aşağı, Üçgen yaptıktan sonra R1'e 10 saniye kadar basılı tutun.

**THE SIMS 2: PETS**

Gnome kodu: EA logosu ekranında L1, L1, R1, X, X, Yukarı yapın.

Aşağıdaki kodları Game Option'dan New Key'e girmelisiniz.

Siyah benekli kedi: EEGJ2YRZQ01I09QHA64

Siyah benekli köpek: EEGJ2YRQZ1I09QHA64

Mavi yıldızlı kedi: EEGJ2YRQZ1I09QHA64

Mavi yıldızlı köpek: EEGJ2YRQZ01I09QHA64

Pembe kedi: EEGJ2YRQZ1I09QHA64

Pembe köpek: EEGJ2YRQZ1R09QHA64

Panda: EEGJ2YRQZ01I09QHA64

Şehir meydanında Pet Emporium'u ful doldurmak için Sağ, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sağ, Aşağı yapın.

Gnome modu açtıktan sonra Pet puanı almak için, Gnome'da Üçgen, Daire, X, Kare, L1, R1 yapın.

POP'N MUSIC 13 CARNIVAL

Press Start Buton ekranında aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

AC PNM13 gizli parçaları ve ona bağlı karakterleri açar: 37373748

CS PNM13 gizli parçaları ve ona bağlı karakterleri açar: 31168631

ee'MALL gizli parçaları ve ona bağlı karakterleri açar: 48973642

Gizli Expert kurslarını ve EX konuşmaları açar: 19837643

(rakamlar oyunun kontrol mekanizmasına göre yazılmıştır, soldan sağa doğru)

**MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON**

Oyunla birlikte gelen Ultimate MK3 için:

Ağır yumruk/tekme, hafif yumruk/tekme ve blok tuşlarını kullanarak aşağıdaki kodları "Enter the Ultimate Kombat Kode" ekranında girebilirsiniz.

Mileena: 22264 - 22264

Ermac: 12344 - 44321

Klasik Sub-Zero: 81835 - 81835 ■

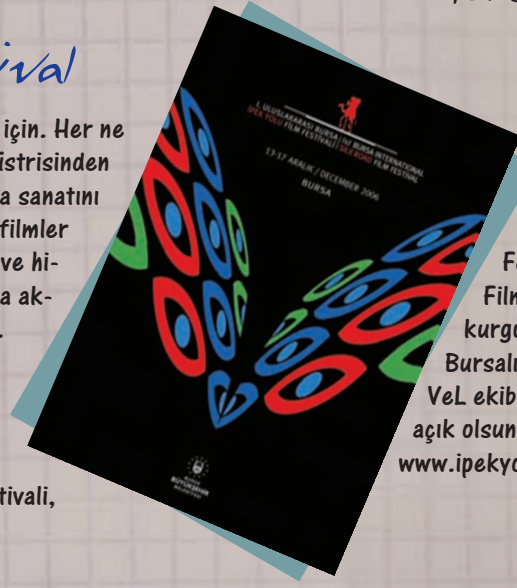


SANALDAN GERÇE E

Hep oyun hep oyun
nereye kadar?

Yeni bir festival

Film festivallerinin önemi büyük bizim için. Her ne kadar daha ülkemizde bir sinema endüstrisinden bahsedemeyecek olsak da, hem sinema sanatını yaymak ve cesaretlendirmek, hem de filmler sayesinde farklı kültürleri, durumları ve hikayeleri insanlarımıza ulaştırmak adına aktif roller üstlenmekte bu Don Kişotlar. Yeni bir festival de Bursa'da yeşermekte. 13-17 Aralık tarihleri arasında, Bursa Büyükşehir Belediyesi tarafından ilki gerçekleştirilecek olan, Uluslararası Bursa İpek Yolu Film Festivali,



ipek yolunun geçtiği ülkelerin sinemalarını davet ederek, farklı kültürleri yakınlaştırıyor ve aynı zamanda Bursa'yı uluslararası bir festivalle renklendiriyor. Festival programının ana eksenini Avrasya Filmleri Seçkisi oluştururken, oyunculuktan kurguya uzanan ücretsiz sinema kursları da Bursalıların festivale aktif katılımını sağlıyor. Le-VeL ekibi olarak festivale başarıyor diliyor, yolun açık olsun diyoruz (program hakkında bilgi için www.ipekyolufilmfest.com). ■

Tam zamanında

Michel Gondry'nin "Eternal Sunshine of the Spotless Mind" filmini hepimiz bir şekilde izlemiştir. Bir şekilde diyorum çünkü film dağıtımçı bulamadığı için çok (ama çok) geç vizyona girdiği için, biz de dvd, divx versiyonlarıyla sebezlenmiştik. Neyse ki on parmağında on marifet yönetmenin son filmi "Science of Sleep" tam zamanında (bir sakatlık olmazsa 12 Aralık'ta) vizyona giriyor ve biz de bu sefer fitik etmiyor. Film tabii ki fantastik ama aynı zamanda romantik ve komik. Film, devamlı rüya görme halinde olduğu için, günlük hayatı altüst olan Stephane'in eğlenceli hikayesi üstüne kurulu. Uyku halindeyken uyku bilimi üstüne yorumlar yaptığı 'Stephane TV'nin tek sunucusu, uyanıkkense sıkıcı bir işe sahip ve güzel karşı komşusu Stephanie'ye aşiktir. Gael García Bernal ve Charlotte Gainsbourg'un başrollerini paylaştığı Science of Sleep, uzun süredir merak ettiğim filmler arasında. Gerek senaryosu, gerekse de fantastik dekorları ve sinematografisiyle tam bir Gondry hayal ürünü. Bu film kaçmaz! (www.thescienceofsleep-movie.com) ■



Usta ayaımıza geldi

Büyük deha Leonardo Da Vinci, icatlarıyla İstanbul'da. Rahmi Koç Müzesinde ağırlanacak olan "Leonardo: Evrensel Deha" sergisi, ustanın mühendislik harikası olarak kabul edilen, orijinal çizimlerinden inşa edilmiş makinelerin replikalarını barındırıyor. Esas olay, bu 40 makinenin çoğunluğunun gerçek boyutlarda ve işlevsel olması. Yani aletleri kurcalayabilir ve harekete geçirebilirsiniz (makinelik tüfek neden kurşun olmadığı şimdi anlaşılıyor). Leonardo'nun mucit yönünü görmek için ideal bir sergi. Makine çağından yüzyıllar önce böyle aletler düşünüp tasarlayabilen bir zekâyı hayran kalmamak çok zor. İcatlarının yanı sıra sergi alanında, Leonardo Da Vinci'ye ait çizimler ve notların gösterildiği büyük bir ekran bulunmaktadır. Ayrıca eğitim amaçlı hazırlanmış özel bir alanda sanatçının hayatı ve çok yönlü çalışmaları üzerine kısa bir belgesel gösterilmekte. Sergi 31 Aralığa kadar açık (www.rmk-museum.org.tr). ■



Kısaların Festivali

Aralık geldi mi artık Akbank Kısa Film Festivalini arar olduk, en azından biz kısacılar. 9-19 Aralık tarihleri arasında üçüncüsü gerçekleşecek olan festival yine sağlam bir seçkiye sahip (434 film başvurmuş, gerisini siz düşünün artık). Gösterimler, Akbank Sanat dışında İtalyan Kültür Merkezi ve Goethe Institut'de gerçekleşiyor. Bu sene gösterimlerin bazılarında yönetmenler de katılacak ve gösterim sonrası soruları cevaplayacakmış. On gün süren festivalin programı yine çok yoğun. Yarışma kısalarının yanı sıra uluslararası kısalalar, animasyonlar, Serdar Akar'ın konuk olduğu 'kıسادan uzuna' bölümü ve ücretsiz atölye çalışmalarıyla Akbank Kısa Film Festivali, doludizgin bir programa sahip. Eğer kısa filmle bir şekilde uğraşıyorsanız veya uğraşmak istiyorsanız, bu festivalden çok fazla beslenebilirsiniz. (program hakkında bilgi için www.akbankkisafilm.com) ■



VJ'lik



VJ deyince birçoğumuzun aklına müzik kanallarında, video-klip öncesi ge-yik yapan tipler gelir ama aslında VJ'lik apayrı bir olay hatta bir sanat formu. VJ, yani video jockey, bir nevi DJ ama işi müzikle değil, videoyla. Özellikle elektronik müzik çalan ortamlarda artık çok daha sık rastladığımız VJ'ler, temel anlamda müziğin arkasına görsel yapıyorlar. Ellerindeki görüntüleri, müziğin ritmine, gecenin konseptine veya tamamen kafalarına göre harmanlayabiliyorlar. Tabii olay sadece miksaj değil. Görsel kavramlar söz konusu. VJ'liğin kökleri video sanatına kadar dayanıyor. İşte bu sanatı uygulamalı olarak tanımak istiyorsanız, Pi Artworks'deki "The Art of VJ'ing" atölyesine katılmalısınız. Artificial Eyes ekibinin (Michael Parenti ve Todd Thille) düzenlediği atölyede olayın tarihi, teorisi, yazılımı, donanımı, kısacası ne ararsanız var. Bizzat tanıştım bu iki arkadaşla. İşlerini çok iyi biliyorlar ve üstelik bilmenin ötesinde öğretebiliyorlar da. Eğer görüntüyle birtakım dertleriniz varsa ve kendinizi bu şekilde ifade etmek istiyorsanız, bu atölyeye bir bakım derim veya en azından adamların web sitesini (www.artificialeyes.tv) kurcalayın. Çok bilgilendirici ve neredeyse hergün güncelleniyor. (atölye bilgileri için www.piartworks.com) ■

Cep ● kısaları yarııyor

Ya şu N93'ten bir tane de ben istiyorum diyorsanız benim gibi Nokia'nın İKSV ile birlikte düzenlediği "Nseries Kısa Film Yarışması"na katılın ve ilk ona kalın. İlk on N93'leri alıyor ellerine ve yeni kısalara çekmek için koyuluyor yollara.

Ayrıca tahsis edilen multimedya bilgisayarlarla da montajlıyor. Sonra bu on film Uluslararası İstanbul Film Festivali'nde gösterime giriyor, yani gerisine de seyirci karar veriyor. N93 gerçekten sağlam bir alet. Sinemaya bir şekil bulaştıysanız, görüntü toplamak için çok ideal (640x480 çözünürlükte kayıt yapabiliyorsunuz). Hatta çektiklerinizi, MySpace, YouTube



gibi siteler üzerinden gösterime sokmayı düşünüyorsanız (ki artık kısa filmler böyle görücüye çıkıyor), düşünmeyin yapın derim; çünkü aletin görüntü kalitesi gayet iyi. Kendi gözlerinizle görmek istiyorsanız, Nokia'nın sayfasındaki test filmine bakabilirsiniz. Tabii N93 bir yere kadar işinizi görüyor. Reklamın da dediği gibi eğer elinizin altında bir Gary Oldman yoksa ne yaparsanız nafile. Şaka bir yana yarışma teknik beceri ve yetkinlikten çok, özgün ve yaratıcı fikirler arıyor. Çektiklerim bir şeye benzemiyor demeyin ve üşenmeden yollayın kısalarınızı. İyi şanslar! (başvuru koşulları için www.nserieskisafilm.com) ■

İşgal

Bu ay rekor kıracak kadar geç veriyorum yazıyı. Hatta ben şu anda yazıyı yazarken dergi bayide olabilir. Hatta sen bu yazıyı okumuyor bile olabilirsin. Ama bütün suç benim değil. On dakikada bir reset atan bilgisayarım yüzünden on kere yazıya yeniden başladım. Artık sonuncu resette yakayım mumlarımı, müzik setinden dinleyeyim albümleri son kez, normal kağıda yazayım dedim. Zira Stabilo süper bir kalem almıştım ve dergiden aşırıldığı yüzlerce birinci kuşe antetli kağıt vardı. Herşey mükemmeldi, Karapaks çalıyordu, onu dinleyerek yazayım dedim. İlginçtir, uzun süredir bu kadar huzurlu olmamıştım. Ama olan oldu, uyuyakalmışım elimde kalemle... Sinan'ın "RÖAAEH!" efektiyle süslediği mail ile kendime gelip hemen yazıya yazmaya başladım tabii!

KARAPAKS ikinci yol

İtiraf etmeliyim ki uzun süredir (ne kadar uzun?) sadece müzik dinlemiyordum. Ya yolda yürürken dinliyordum ya da bilgisayar başında... Şöyle müziğin başına oturup keyif yapmayı özlemişim. Karapaks'ın albümünü vitrinde görür görmez aldım, zira kapakta Kaan Altan'ı o beyaz çerçeveli gözlüklerinden bildim. İtiraf edeyim, ilk dinlediğimde ben bir şey anlamadım. Sonra bomba dün gece patladı işte... Karanlıkta, keyfime keyif kattı!

Kaan Altan dedim de hatırladınız mı bilemedim. Mavi Sakal'ın gitaristi, söz yazarı, müzik yapıncı; karapaks.com'da "Mavi Sakal'ın sanatsal yapıtaşı ve kurucusu" yazıyor. Ki İkinci Yol albümünün sonunda söz - müzik Kaan Altan yazıyor. Şarkıların altında değil, albümün altında! Dahasını bilmek için siteye girersiniz. Peki diğer elemanlar kim? Basta Mavi Sakal'dan Andy Wand var, ki beni sevindirdi, Mavi Sakal'ın yeni kadrosunu beğenmiyorum, Kan Kokusu albümünü Türkiye'den çıkan en sağlam albümlerden biridir bence ve o albümden sonra Kaan ve Andy gruptan ayrılmışlardı. Mavi Sakal'ın yeni halini de dinlemedim gerçi, dinleyen varsa ah desin.

Geldik diğer elemanlara... Davul ve perküsyonda iki kişi var, tanımıyorum, hoş çocuklar ama vokalistten bahsedesim var :) Erdiç Ünlü... Kramp'ta bir ara vokal yapmış, güzel bir abimizdir. Karapaks'ta dinlemek hoşuma gitti doğrusu.

Albüme gelirsek... Bu albüm Mavi Sakal adı altında çıksa kimse şaşırmasdı. Zaten Kaan Altan tek başına Mavi Sakal gibi bir şey. 0 yüzden yeni bir grup dinliyor gibi değil de devam eden bir grupmuş gibi geliyor insana; ben çok beğendim. Kraliçe Karınca ile başlıyor albüm, gayet sıkı bir şarkı, özellikle perküsyon desteği müziği zenginleştirmiş. Fakat albüm bu hızda gitmiyor, albümde yavaş şarkılar daha ağırlıkta. Özellikle Zararlı Hayatlar, Unutma ve Yarın Cennet Olacak beni benden alan ağır şarkılar. Tempolu şarkılara örnek de Böyle ve Gönülümde'yi vereyim. Gönülümde Mavi Sakal'ın Kana Kokusu albümünden bir şarkı, fakat Karapaks'ın bu albümünde daha değişik çalınmış, yeniden



dinlemeye değer...

Valla hep Anathema dinlemekle olmaz, Karapaks Türkçe rock adına mükemmel bir grup. Müzisyenleriyle olsun, müziğiyle-sözüyle olsun 10 numara bir grup. Edinin diyorum!

MANOWAR the sons of odin

Konserde en öndeydim be peheeee! Hem de insan biletiyle. Göğsümde demir izleri çıktı ama "Hail and Kill" de dedim, "Manowar kill" de... Bu sene de bekliyoruz bakalım, yine aynı tatta olacak mı konser...

Konser dedim de, geçen konserde bahsetmişti yeni albümden, DVD'den vs... Albüm beklerken önünden EP geldi. Adını iki tahminde her Manowar fanı bilir, bilemese de içinde King, Fight veya Odin geçeceğini tahmin ederdi ki



mal meydana zaten :) Evet, The Sons of Odin Manowar'ın yeni albümünden önceki mini albümü.

Albümün ismi şaşırtmadığı gibi şarkılar da pek şaşırtmıyor. Girişi de sayarsak 5 şarkı var. King of Kings (ya ne olacağıdı), Odin, Gods of War ve The Sons of Odin... King of Kings ve The Sons of Odin dışındaki iki şarkı tiyatro, opera ama, söyleyeyim peşin peşin. Pek bir numara yok yani, alınası da değil gibi sanki... Fan işi diyelim geçelim. Gelelim Nanowar'a, o en azından eğlenceli!

TWISTED SISTER a twisted christmas

Aaa Twisted Sister! Nereden çıktınız siz yahu? VH1'da izliyorduk sizi, ne arada stüdyoya girdiniz? Grubun vokalisti ve lideri Dee Snider TV çovlarından ne ara zaman buldu acaba? MTV'ye evini ve Hummer arabasını ve motosikletlerini gösteriyordu en son! Hayret, demek ki 20 yıl sonra gaza gelmişler. 1987 yılındaki Love is for Suckers albümüyle bu albüm arasında 10 tane CD var da ya konser, ya toplama.

Şimdi soru şu: Acaba Twisted Sister yeni albüm yapmalı mıydı? Yani çoğu arkadaşım pek sevindi başta ama albümü dinleyince anladılar ki pek de gerek yokmuş yeni albüme... Hem de bir yılbaşı albümüne...

White Christmas, Silver Bells, I'll be Hoem for Christmas gibi şarkılar var albümde işte ne olsun... Oh Come All Ye Faithful



şarkısı da We're not Gonna Take it şarkısının kopyası. İşte albüm böyle. Yani ben Twisted Sister arşivime kattım ama herkes benimser mi bilmiyorum. Yine de saygı sevgi çerçevesinde edinilesi albümlerden...

NANOWAR other bands play, nanowar gay

İki-üç yıl önce dalga geçerekten gruptan bahsetmişim; işte Manowar ile dalga geçen, sözleri değiştiren komik çocuklar deyu... Geçen dedim dur bi indireyim şu albümü dinleyeyim. Amanın o da ne! Ben böyle eğlenmedim arkadaş. Sözler süper zaten, ama müzik de mükemmel. Meğer müzik cover eğilmiş (birkaç istisna dışında), Adamlar ciddi ciddi metalciymiş kardeşim. Gitarından vokaline gümbür gümbür albüm yapmışlar. Kayıt filan tırt gerçi, büyük ihtimal hücum kayıt. Zaten albüm grubun web sitesi nanowar.it adresinden indirilebiliyor. Hatta daha önceki iki demolarını da indirmeniz mümkün. Ama albümü indirirken şarkı sözlerini indirmeyi unutmayın. Neden mi?

Albümde en sevdiğim şarkı olan True Metal of the World'ün sözlerine bir göz atalım mı?

Brothers of the power, true metal of the kings
Ride the king of metal, true power of the brothers
We're the power of the steel, to fight for the battle
The battle of the power, of the steel of the fight!!!

İşte bunu sevdim. Daha önceden bahsettiğim "Manowar şarkısı yazma programı" nı hatırladınız mı? Hani bir tuşla



Manowar şarkısı yazan program. Odin, fight, kill, battle, brother, sword yazıyorsun, hop çıkarıyor sana şarkı sözünü :) Ulen dalga geçiyorduk adamlar yapmış. Nanowar web sitesindeki linkler bölümünde mevcut bu program denedim, çok kullanışlı :)

Ciddiyim, şarkılar tırı vırı değil, "True Metal" hakketen de! Power Of The Power Of The Power Of The Power (Of The Great Sword) gibi kısa şarkılar da var gerçi ama (demek ki şarkının ismi uzun olunca şarkı kısa oluyor) Metal La La La şarkısını da tavsiye ediyorum arkadaşlar. Ayrıca Burger ve King şarkılarını arka arkaya dinlerseniz derin bir anlam kazanıyor!

Bu arada Nanowar'un ismine aldanmayın, sadece Manowar'cı degiller, albümde bir de Iron Maiden klasığı var: Number of the Bitch! Ölmeden dinlenilmesi gereken bir şarkı bu da...

Bitirmeden şunu da söylemeliyim ki grup elemanları oldukça zeki ve dolu adamlara benziyorlar. Yok efendim metalle dalga geçiyor, Manowar'u tiye alıyor, ben sert metalciyim trip-lerine girmeyin; adam gibi dinleyin, eğlenin! ■



Sinan Akkol

İşte yine başladılar! "Oyunlar küçük bir çocuğun canını aldı", "Bu oyun dünyada yasaklı, bizde niye serbest?", "bundan sonra çocuklarınız internet kafelerden, cepheden gelmiş gibi gelirlerse şaşırmayın" yazıları. Görünen o ki konu oyunlar olunca, Can Dündar gibi saygıdeğer gazeteciler bile düzenli bir şekilde salvo yapmayı kendisine görev addediyor.

Acı dolu aileyi kesinlikle incitmek istemiyorum. Ama bir tüfeği, bir çocuğun rahatlıkla erişebileceği bir yerde, hem de dolu olarak bulundurmamak, bir kazaya davetiye çıkartmak değil midir? O yavrucaklar değil de, tüfeğin sahibi olan dede, yarın dolu olduğunu unutup temizlemek için eline aldığı anda, ateş alma tehlikesi yok mudur? Körkütük cahilliğin hiç mi suçu yoktur bu acı ölümde?

Peki, ülkem insanının püsküllü belası olan cahilliği körükleyen medyamıza ne demeli? Yaptıklarımızın toplumun üstündeki etkilerini hiç mi düşünmezsiniz? Buna rağmen her fırsatta oyunlara çamur atmaktan vazgeçmeyecek misiniz? Sayın medya mensupları... İnsanın ve toplumun psikolojisini anlamak ve sonuca ulaşmak sizin sandığınız kadar kolay değil. Sandığınızın aksine, insanı şiddete iten bilgisayar oyunları gibi sanal unsurlar değil, gerçek hayattaki gerçek şiddeti toplumun gündeminden düşürmeyen haberlerdir.

Ne mi demek istiyorum? Gelin çok ilginç bir kitaptan bazı bölümleri özetleyeyim sizlere:

...**"Yapılan araştırmalar toplumdaki insanların sadece %5'inin teşvik edici rol oynarken, geri kalan %95'inin gördüklerini ve duyduklarını taklit eden davranış şeklini benimsediklerini ortaya koymuştur. Bu konuda çok önemli bir örnek var: Amerika'da gündemi çok işgal etmiş bir intihar haberinin hemen ardından, ticari uçak kazalarında ve otomobil kazalarında ölenlerin sayısının tam 10 kat arttığı saptanmış. Bu garip durumun sebebinin uzun süre araştıran bilim insanları şu sonuca varmış: Bazı insanların intihar etmeyi seçmesi, başka insanların kaza sonucu ölümlerine neden olmaktadır.**

Peki bu tuhaf durum nasıl olmaktadır? Bazı intihar eğilimli kişiler, stres yaratan toplumsal sorunlara (ekonomik sıkıntı, aile baskısı, artan suç oranı, hayata karşı ümitsizlik gibi), bu eğilimlerini aksiyona dönüştürerek tepki verirler. Yukarıda bahsettiğimiz, toplumun büyük çoğunluğunu oluşturan "taklit edenler" ise aynı olaylara bilinçsiz olarak daha değişik tepkiler verirler: Sürekli sinirli ve sabırsız olurlar, dikkatleri dağılır, sürekli depresif ruh hali içinde olurlar vs. Çünkü bu gibi kişilerin bilinçaltıları, basında gördükleri intihar vakalarını bilinçsizce kopyalamak

istemektedir. Bu da kullanılan araçları daha dikkatsiz ve daha güvensiz bir şekilde sürmeleri durumunu ortaya çıkarır.

Kısacası, artan otomobil ve uçak kazalarının nedeni, yayımlanmış olan intihar haberinin ta kendisidir.

Yapılan bir başka çalışma da, bu tür hızla artan ölümlü trafik kazası fenomenlerinin, daima intihar haberlerinin yazılı basında sıkça görüldüğü yerlerde ortaya çıktığını göstermiştir. Bu şaşkın ve zihinleri meşgul bireylerin bilinçaltıları, baş sayfalarda yer alan intihar haberlerini örnek alarak ölümlü kazalara yol açmakta ve böylece ölümcül kazalarda keskin bir yükseliş yaşamaktadır. Buna YAS TEORİSİ denilmekte ve bir haberin basında yayımlanma derecesiyle, onu izleyen kaza ölümleri arasındaki illiyete bir açıklama getirebilse de (intihar ne kadar çok kişi öğrenirse, o kadar çok kederli ve dikkatsiz kişi olacaktır) başka bir şaşırtıcı gerçeği açıklamakta yetersiz kalmaktadır: Tek başına ölen intihar kurbanlarının öyküsünü yayımlayan gazete haberleri yalnızca tek kişinin öldüğü kazaların sıklığında bir artış yaratırken, cinayetle birlikte görülen intihar öyküleri ise sürücülerle birlikte çok sayıda kişinin öldüğü kazaların sayısında bir artışa neden olmaktadır..." (1)

Burada anlatılan olaylar ve araştırmalar Amerika'da yapılmış olsa da, basılı ve TV medyasının insan psikolojisi üzerinde yaratma potansiyeli olan, korkunç derecede olumsuz etkilerini de gözler önüne getiriyor... Peki ne buyrulur? Acaba bizim medyamız, insanların bilinçaltı üzerindeki bu etkinliğinin sorumluluğunu ne kadar taşıyabiliyor? Tartışılabilir bir konu bence, çünkü hayatlarında böyle bir etki yarattıklarını düşünmediklerine adım gibi eminim. Düşünseler bile, 3-5 milyon dolarlık reklam gelirleri arasında, sadece zihinlerinin gerisindeki bir fıslıtlı gibi gelmiştir medya patronlarımıza.

Birkaç ay önce Ankara'da



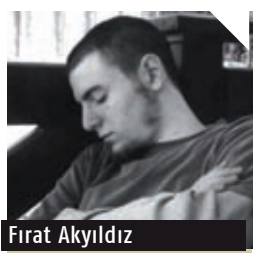
3 kişi bir makine mühendisini, arabasıyla birlikte kaçırmışlardı. Sonradan yakalandıklarında, yaptıkları korkunç şeyleri anlattılar: Adamcağızı diri diri gömmüşlerdi. İtiraflarında elebaşlarının "başını kesip bana bağlılığınızı ispatlayın" gibi insanlık dışı bir şey yapmalarını istediğini söylediler ... Yoksa bu insanlık dışı insanlar, Kurtlar Vadisi'nde kafa kesip sonra da hapisten kurtulan, "faideli" şebekelere özenmiş olmasınlar yoksa? Böyle olsa bile, suçlu Kurtlar Vadisi dizisi direkt suçlu mudur? Hayır, esas suçlu Kurtlar Vadisini ulusal bir değer, yüce bir varlık, Türk insanının "delikanlılığı ve medarı iftiharını" olarak, içindeki karakterleri ve onların hareket şablonlarını yücelten medyadır.

Toplum olarak ahlaki çöküşte olmamızın ve artan şiddetin sebebi ezberci eğitim sistemimiz, koca ülkenin nüfusunun %50'sininin üç şehire tıkış(tırıl)mış olmasıdır, işsizliktir, gelir dağılımındaki eşitsizliktir. Her gün, her kanalda en az birisini gördüğümüz "silahla delikanlılığı", "beyaz mafyacılığı" öve öve göklere çıkartan, her mahallede yakası açık beyaz gömlekli, çizgili takım elbiseli "mafya bozuntuları" oluşmasına sebep olan televizyon dizileridir. Ülkeler arasında teknoloji ve anlayış olarak geri kalmışlığımız, bunun yarattığı ve hepimizin içinde hissettiği eşitsizliktir.

Oyunlar mı bizi delirtiyor? Yoksa bizi yüzyıllardır adam etmiş, içimizdeki karanlık yanı dizginlemiş olan manevi değerlerimiz elimizden alınmış ve alınmaya devam ediyor olmasın sakın? Her fırsatta oyunlara çamur atmaya görev edinmiş rezil medyamıza, gerçek ana haber bültenleriyle ve mafyacıların yüceltildiği dizileriyle bu halimizi körükledikleri için, iğneyi başkalarına batırmak çok daha kolay geliyor. Ama durum. Aslında körükledikleri ve toplumumuzun her yanını sarmış olan bu ateş, kendi altlarında da farkında değiller. Elbet o ateş, onların da bir yerlerine dokunacak yakında. ■

(1) Robert B. Cialdini Ph.D, *Influence: The Psychology of Persuasion* (İknanın Psikolojisi - MediaCat Yayınları)

DÜNYANIN SONU



Firat Akyıldız

Sanki o gün babamın kolunun altında getirdiği beyaz kutu bir bilgisayar değil, uzay üssüydü. Evet, fiziksel olarak bir uzay üssünün babamın kolunun altına sığma ihtimali yoktu belki, ama oyuncak araba kurar gibi kurduğum hayaller de kendi eksenini etrafında tek dönüşle beyazı siyaha boyayan bu bozuk dünyaya sığmıyordu. Dünyayı noktalı yerlerinden katlayıp yapıştırmama rağmen... Bu yüzden o bir bilgisayar değil, uzay üssüydü. Öyle ki, bu konuda okulda "kendi aramda" devamlı tartışıyordum. Sadece bu konuyu değil, her konuyu kendimle tartışıyordum zaten. Hiçbir zaman, Türkçe kitabında, her hikayenin sonunda yer alan "Okuyunuz ve arkadaşlarınızla tartışınız." tahririne kapılmadım; kimseyle polemige girmeye gerek yoktu. Yukarısı "onlar"ı, aşağısı ise benim... Neyse ki, gelecekte olası bir yazı yazma ve yazı sırasında "konudan kopuş" ihtimaline karşı birçok kelime depolamıştım: Sonuçta, evimize Amerika tarafından gizemli, beyaz bir kutu sızdırıldı. Kutunun üzerinde tanımlanamayan ama aynı zamanda uçmayan bir cisim vardı. Cismin üzerinde ise Mr. Brown'ın çantasından düşürdüğü onlarca harf... Bu harflerin, üzerlerine; kola, gazoz, meyva suyu, kek ve benzeri içeceklerin ve yiyeceklerin dökülmesi için tasarlandığını fark etmem fazla zamanımı almadı. Ama bunu babama anlatmak, fazlasıyla aldı.

Kapıdan girer girmez kutuyu babamın elinden alarak kutunun altında kalmaya çalıştım. İlginçtir ki, bunu başardım. Zira kutunun iç açılarının toplamı benim benimle boyumun çarpımından daha büyüktü. Ama, kutuyu, TRT'de her Cuma izlediğim korku filmlerinden sonra her defasında korkarak geçtiğim uzun koridorda sürükleyerek odama taşımayı başardım. Ara odadan çıkan ve elinde ucundan kan damlayan bir bıçak olan maskeli katil bu soğukkanlılığımın bir anlam veremese de, ertesi Cuma onun ilk kurbanı yine ben oldum. Annem ve babam ise katilin varlığına inanmadı ve bu vahşete göz yumdu.

Plastik, turuncu basketbol topuyla penaltı atışırken buzlu camını

kırdığımız kapıdan girer girmez kutuyu açmaya başladım. Çizgi-filmlerdeki gibi hızlı hareket ediyordum; kollarımın arasında hızı belirten çizgiler vardı. Bir süre sonra abimle babam içeriye girdiler ve boyumun kısa olmasından faydalanarak beni saf dışı bıraktılar. İşin kötüsü, sağ kulvardan yaptığım ataklar da işe yaramadı. Üzerinde "64" yazdığı için içinden 64 adet bilgisayar çıkacağını sandığım o cihazın ilk günden bozulmasını istemiyorlardı. Daha doğrusu, babam istemiyordu. Abim de benden yalnızca bir yıl sonra piyasaya çıkan modelimdi sonuçta. Babam, mısırın ana maddesi olan ve patlamasını sağlayan; naylon, balonlu korumayı aşarak Commodore 64'e ulaştı. O anda dünyanın sonu



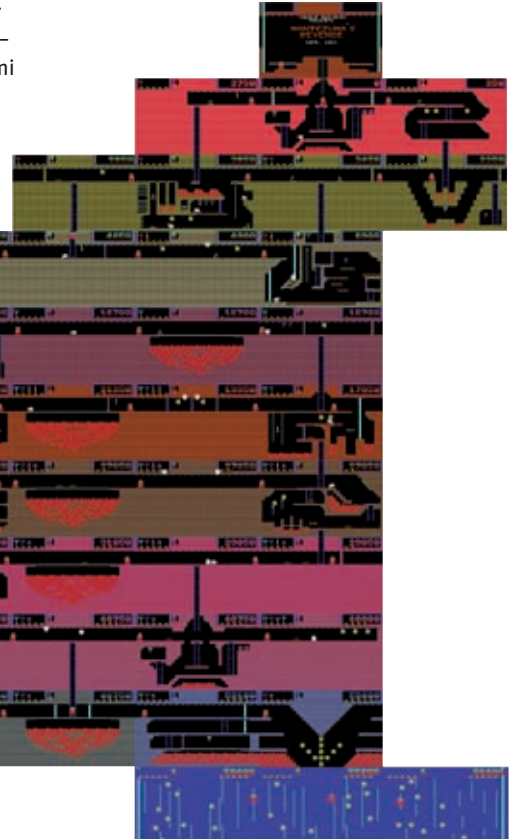
Dünyanın sonu gelecekse bunu yalnızca ve yalnızca Cüneyt Arkin gerçekleştirebilirdi. O da buzdolabına uçan tekme atarken bacağını kırdığı için korkmaya gerek yoktu.

gelmiş gibi hissettim; güçlü bir ışık gözümü aldı, nefesim kesildi... Sonra görüntü bir anda düzeldi. Dünyanın sonu falan gelmemişti. Bu sadece benim kuruntumdu. Zaten dünyanın sonu gelecekse bunu yalnızca ve yalnızca Cüneyt Arkin gerçekleştirebilirdi. O da buzdolabına uçan tekme atarken bacağını kırdığı için korkmaya gerek yoktu. Her şey yolundaydı; Commodore 64 karşımdaydı. Her ne kadar CV'mde Spectrum deneyimi yer alsada da, Commodore 64 benim adıma yeni bir şeydi. Evrensel dilde, "cihazla birlikte" kutudan bir de düzenli aralıklarla kırılmak için üretilen bir "şey" çıktı. İleride "coyistik" olarak adlandırarak "i" harfine gereksiz bir şekilde prim tanıdığımız bu kontrol cihazı beni Cüneyt

Arkin'in varlığından daha fazla tedirgin etmişti. Çünkü üstündeki kırmızı tuşa bastığım zaman evimiz havaya uçabilirdi. Babamla abime bunu anlatmaya çalıştım ama beni dinlemediler. Zaten bu saçma ve çocukça bir düşünceydi, ama ben de o dönemde kısıtlı imkanlara ve teknik kapasiteye sahiptim.

Bu gelişmeden sonra ben köşeme çekildim ve yorganımı üstüme çekerek olan biteni izlemeye koyuldu. Babam abimin yardımıyla önce kabloları bağladı, sonra da teybe bir kaset taktı. Ardından bilgisayarı açtı ve masmavi bir ışık gözümün içinde parladı. İlaç torbasından çıkardığı kasedi teybe taktı ve elindeki kağıttan

kopya çekerek ekrana bir şeyler yazdı. Sonra, joystick'i bilgisayara taktı ve ne yazık ki, tuşa bastı; onlara evin havaya uçabileceğini söylemeye çalışmıştım ama beni dinlemediler. Neyse ki yalnızca ara odadaki katil yaşamını yitirdi; başka kimseye bir şey olmadı. ■



Tuğbek Ölek

Bugüne dek bazı medya kuruluşlarının oyunlara yönelik saldırılarını ve bu konuda neler hissettiğimizi sizlere anlattım burada. Geçen ay başka, hatta bambaşka medyalar da katıldı bu "vur oyuna" kervanına. Kaçırılmış olanlar için hemen isim verelim, Flash TV, Kral TV ve Diyanet İşlerinin Dergisi. Tam da "Hah bir siz eksiktiniz" dedirtecek türden bir üçlü. Ne güzel ki ülkemizde oyunlar konusundaki bağnazlık tüm hızıyla sürerken, dünyada oyunlar adına gerçekten iyi şeyler de oluyor. Bunlardan biri belki hiçbir zaman işime yarayacak olmasa da beni gerçekten çok heyecanlandırdı.

Mimarlık okumuş olmamın da verdiği heyecanla hep bilgisayar oyunlarının mimarlık eğitiminde ve tasarımında nasıl kullanılabileceğini düşünmüştüm. Hatta bu konuda çok iyi bir fikrim, daha doğrusu bir hayalim de vardı. Hepiniz bilirsiniz mimarlıkta 3D çizimler çok önemlidir. Bir binayı inşa etmeden neye benzeyeceğini görebilmenin en iyi yoludur 3D çizimler. Hatta teknoloji geliştiğinden bu yana binaların çevresinde ve içinde dolaşmamızı sağlayan 3D videolar çok popülerleşti. Ama bu videolar binanın içinde özgürce dolaşmamızı sağlamaz. Videoyu kim hazırlamışsa onun önceden belirlediği rotada hareket edersiniz. Hâlbuki oyunların gerçek zamanlı 3D çizim yapabilen motorları kullanılsa binalarda özgürce dolaşabilir, günün farklı saatlerinde, farklı mevsimlerde binanın neye benzeyeceğini görebiliriz. Bu bize o binada yaşamak konusunda daha fazla fikir verebilir.

Bu fikirlerden yola çıkarak Half-Life 2 için harita yapan oyuncular, mimarlık öğrencileriyle bir araya getirip, mimarlık

tarihinin önemli binalarını canlandırmayı düşünmüştüm Half-Life 2'de. Mimarlık yapıtlarından oluşan bir Half-Life 2 kütüphanesiydi yani hayalim. Hatta bu eserlerin tamamından oluşan bir şehir yaratılabildi içinde dolaşabildiğimiz. İşe nereden başlanması gerektiğini düşündüğümde de aklıma ilk olarak hep Frank Lloyd Wright'ın Kaufmann konutu, daha yaygın bilinen adıyla Şelale Evi gelirdi.

DÜNYANIN EN GÜZEL EVİ

Ben bunları hayal ede durayım Kasperg nickli İspanyol bir Half-Life 2 öğrencisi bunu tek başına başlattı bile. Hem yıllardır Half-Life motorlarına harita yapan hem de mimarlık okuyan Kasperg yaklaşık bir ayını vererek Şelale Evi'nin oldukça detaylı ve hayranlık oluşturan kadar güzel bir haritasını hazırlamış. Evin yapısı ve ölçüleri %100 doğru değil Kasperg'in söylediğine göre. Ama temel olarak evin kitaplardaki planlarını ve fotoğraflarını kullandığı için gerçeğe çok yakın ve Şelale Evi'ne birkaç kere gitmemişseniz farkı hissetmeniz zormuş.

Şelale Evi'ni indirip yükleyen kimi oyuncular kapıların ardından üzerimize sıçrayan Headcrab'ler ya da zombiler olmadığı için biraz hayal kırıklığına kapılmışlar. Ancak bu haritanın önemini bilen herkes Kasperg'in çalışmasına hayran kaldıklarını söylüyor. Açıkçası ben de Source motorunun o harika grafikleriyle Şelale Evi'ne doğru yürümeye başladığımda büyülendim. Küçük bir şelalenin üzerine kurulmuş olan bu dünyanın en güzel evinin yüzlerce resmine bakmıştım bugüne kadar. Ama bir gün gelip de kapısını açabileceğim, koridorlarında

yürüyüp şöminesinin yanında Ctrl'a basabileceğim, pardon, oturabileceğim aklıma gelmemişti.

ŞELELE EVİNE HOŞ GELDİNİZ DR. FREEMAN

Belki de sırf bu iş için bir mod eklemek gerekir Half-Life 2'ye. Çünkü Kasperg'in şelale evinin benim hayalimden bir eksiği var. Benim hayalimde siz şelale evine geldiğinizde kapıda Frank Lloyd Wright sizi karşılıyor ve evin tarihçesini, nasıl inşa edildiğini, tasarım prensiplerini anlatıyordu. Dünyanın en büyük mimarlarının kendi yapıtlarını gençlere bu şekilde tek tek tanıttığını bir düşünsenize... Villa Savoy'un kapısında Le Corbusier'in, La Sagrada Familia'nın kapısında Gaudi'nin sizi beklediğini... Mimarlık eğitimi adına bundan daha heyecan verici bir şey düşünmüyorum. Eğer bir gün bütün fakülteler birer jumbo jet alıp mimarlık harikalarını öğrencilerine tek tek göstermeye karar vermezse, mimarlık eğitimi için bundan daha etkili bir yöntem de olmayacaktır.

Bugüne dek hep olmayacak bir hayal gibi gelen bir şeyin ucundan birilerinin tuttuğunu, bir adım olsun attığını görmek çok güzel. Üstelik bu ay Asus World Gamemaster Tournament'in finalini yaptığımız İTÜ Mimarlık Fakültesinde mimarlık öğrencilerinin oyunlara ne kadar meraklı olduğunu birebir görmüşken bu hayal bana çok daha gerçekçi görünmeye başladı. Eğer Şelale Evi'ni gezmek isterseniz www.cstrike-planet.com/maps/969 adresinden indirebilirsiniz. Kasperg'e ulaşmak isteyenler için e-mail adresi ise jm_ameyugo@yahoo.com. ■



■ Solda Şelale Evi'nin fotoğrafı, sağda ise Kasperg'in hazırladığı model.



Serpil Ulutürk

GEREKÇELİ DİLEKÇE

Yastığa yorgana sarılıp, dünyanın en rahatsız melodisini çalan alarmlı saat başta olmak üzere, her şeyden nefret ederek uyuyor numarası yapma mevsimi geldi. Kışın getirdikleri, hiçbir şeyle kıyaslanabilir gibi değil...

İlkbaharın insanlar üzerindeki denge bozucu etkileri çok konuşulur: Dünyanın en miskin adamı bile bahar geldiğinde içine enerji bombaları atılmış gibi oradan oraya zıplamaya başlar. Konuşmaya mecali olmayan arkadaşların dili çözülür. Fatura yatırmak için karşısına dikilme cüreti gösterdiğiniz kamu memurlarının bile dudagının kenarında gülümseyen bir kıvrım, gözünün içinde sizi fark ettiğine dair bir fer yakalama şansını vardır baharda. Öyle acayip bir mevsimdir bu. Ama kışın yıkıcı etkileri daha dokunaklı geliyor bana yine de. Kapalı havanın kapalı insanları oluyoruz topluca. Dışarıda olduğumuz saatleri, evde olma umuduyla tüketiyoruz. Herkesin gözlerinde bir sessizlik arzusu, herkes bir şeylerden dertli ama bir yandan da ortada anlatacak bir şey yok, olsa bile sessizliği bozmaya değer mi?

Parmağımın ucunun bile güvenli bölgeden (battaniye altı) çıkmamasına dikkat ederken bir yandan da düşünüyorum; aslında kış, atlatılması değil doya doya yaşanması gereken bir mevsim. Bir türlü terk edemediğiniz yatağınızda en uzun ve en rahatsız rüyalarınızı görüp sonra garip bir zevkle hatırlamaya başladığınız düş parçalarını birleştirmeye çalışabilirsiniz. Üçüncü sayfasından sonra ilginizin paramparça olacağını bildiğinizden bir türlü başlamaya cesaret edemediğiniz kitaplar için en uygun "an"dır kış. Yazın sütle, buzla, dondurma toplarıyla sersem ettiğiniz, ruhunu zedelediğiniz kahvenizi bu mevsimde en sıcak haliyle içebilirsiniz, "aman çok sıcakladım" demezsiniz yine de. Bir sabah kar tatiline uyanırsınız, bir başka sabah üç günlük grip molasına... Hiç dinlemediğiniz kadar Björk ve Sigur Ros dinler, başka dünyalara

gidip gelirsiniz. Fırtınanın saldırdığı ağaçlar dışarıda inlerken hayatın istikrarlı huzursuzluğu karşısında bir çeşit hayranlıkla eğilirsiniz... Hem ataletin enerjisi genelkurmay tarafından bile onaylandığına göre, artık kimse sizi tembellikle de suçlayamaz. Yıllık enerjinizin devridaimi için duruyorsunuzdur, kişisel erke dönergecinize güç sağlamaktasınızdır.

KIŞ İNSANI FORMATI

Kış insanı yalnızdır. Günün doğmakta nazlandığı o kış sabahlarından birinde, karın beyaz ışığı altında, kopkoyu ve kapkalin yünlü zirhiyla, film noir tadında bir yalnızlık sahnesinin kahramanıdır o. Paltosunun içinde bir cep konyağı şişesi taşıyor yorsa sahne biraz yapaylaşır ama kişinin hissedeceği şey, en azından ayakkabısının tabanını kaplayan kar eriyene dek, soğuk bir yalnızlık olmalıdır. Bir mevsimlik saygı duruşuyla selam duracağınız yalnızlığınıza en çok yaklaşılabildiğiniz, onunla neredeyse bütünleşebildiğiniz an, olsa olsa budur. Belki bir de 21 Aralık gecesi... Belki de yılın bu en uzun karanlığını bulmuşken sembolik bir kış uykusuna

yatmak daha anlamlıdır. Birileri sessizliğin altında kıvrılırken, siz rüya koleksiyonunuzu genişletiyor olursunuz, sabah kendinize anlatacak yeni hikâyeleriniz olur.

Kış insanı bitkindir. Sabahların geceye benzediği, akşamüstlerinin hiç olmadığı, akşam yemeğiyle uyku arasındaki mesafenin start bile verilmeden koşulup bitirildiği kış günlerinde hem her zamankinden fazla dinlenir hem de dinlenirken bile yorulmayı başarılırsınız. Çözduğünüz her ATP bağı ısırap demektir, açığa enerji falan çıkmaz.

Kışın insan izole olmak ister ya da izole edilmiş hisseder. Özellikle de kar yağdığında... Sınırları tanımlı sıcak evinizden çıkar, apartmanın karla kaplı bahçesinde yürümeye başlarsınız ve o anda fark edersiniz ki odanızdaki masada duran ve salladığınızda her tarafına beyaz parçaların düştüğü o cam fanusun içindesiniz. Kıştan kapsülünüzün içinde, her şeyi görerek ama hiçbir şeye sesinizi duyuramayacağınızı hissederken durumunuzu kabullenirsiniz. Ama bari evden çıkmamış olsaydınız, yapılmayacak o kadar çok şey var ki dışarıda...

SAYIN YETKİLİ, BURAYA BAK;

Lafı uzatmayayım, elimdeki bütün bu kanıtlara dayanarak yetkili mercilerden (artık Saatleri Ayarlama Enstitüsü mü yapar, Doğruluk Bakanlığı mı, orasını bilemem ama) kış mevsiminin ortak kullanımına kapatılmasını, resmi dilde bu uygulamaya "tatil" deniyorsa "tatil edilmesini" istihdam ediyorum. Gerekli görülürse uygulamaya "tatil bayramının hafta sonuyla birleştirilmesi" süsü verilebilir ya da takvimin ilgili sayfalarına illeştirilecek bir "bakım onarım çalışması" tabelası yardımıyla aykırı sesler susturulabilir. Cemrenin havaya düşmesiyle son verilecek olan bu uygulamanın, kısa vadede zaman kabı gibi görünse de yıllık kümülatif verimliliği yükselteceği takdir edilecektir (bkz. Ek1). Uygulama bununla kalmayıp AB ile ilişkilerimizin düzelmesinde, milli suçurun yerleşmesi ve yükselmesinde, 2016 Olimpiyatlarının İstanbul'da yapılmasının hemen hemen garantilenmesinde (Kış Olimpiyatları değil, o olmaz, müsait değiliz) fayda sağlayacaktır. Benim ve Hulk'ın görüşü bu yöndedir, bu böyledir. ■



inbox

Herkese merhaba, Sıkılmamıştınız biliyorum, ben de sıkılmamıştım onları okumaktan. Ama sanırım onlara "kal" geldi, "yeter" dediler artık. Bir telefon geldi dün (aylık bir dergi için "dün" ne ifade eder?). "Mehmet zor bir görev", dedi telefonda. "Mehmet zoru sever", dedim. "Inbox?" dedi telefonda. "Her zaman," dedim. Derken onlarca mektup kafama düştü. Böyle olacağını düşünmemiştim. Anlayacağınız, bundan sonra sizlerleyim. Umarım beğenirsiniz, zira ben havalarda uçuyorum.

SON FANTEZİLERİM

Merhaba, Ben hatırlayabildiğim kadarıyla 98'den beri derginizi takip ediyorum. Kimi zamanlar yazılarınızı birkaç defa okuduğum, kimi zaman içimi çektiğim oldu, ama hiçbir zaman paramın yabana gittiğini düşünmedim. Bu kısa -ve yetersiz- girişten sonra sorularımı/isteklerime geçiyorum.

Lütfen, önden buyurun.

1- Ben tam bir Final Fantasy hayranıyım. FF X-2'de saat tutmuşum, bitirdiğimde 208 saat 42 dakika 39 saniye 17 salise gösteriyordu (son movie devreye girmeden önce), hesabını siz tutun. (sen tutmuşsun zaten biz niye turalım bir daha? -MK) Neyse, tahmin edeceğimiz üzere ben bütün FF oyunlarının süyünü çıkar-dım ve kafama uyacak bir oyun arıyorum. Bir arkadaş Neverend diye bir oyun verdi ama hiç ısınmadım ona, siz ne tavsiye edersiniz?

Vallaha zor, ne yalan söyleyeyim. Grandia'ya bakmayı deneyebilirsin, ama FF kadar tatmin etmeyecektir seni.

2- Oyun satın almak

için Türkiye'ye hizmet veren online alışveriş sitelerinden güvenilir olanlarını söyleyebilir misiniz? Yurtiçinden olsa daha iyi olur tabii.

Yurtdışından Amazon'a, Türkiye'den de ideefixe, gittigidiyor ve weblebi'ye güvenebilirsin. (Detaylı bilgi için bkz. Mart 2006, "Online Alışveriş Rehberi"

3- Her zaman dikkatimi çekiyor, yazılarınızda kesinlikle "bunları biliyor muydunuz?" diye bir kutu oluyor. Siz bu kadar bilgiyi nereden buluyorsunuz? Özellikle efsanelere ve dini inançlara dair olanları. Lütfen yazının bir tarafında kaynak belirtin. Kaynağa dalmak istiyorum açıkçası.

Bu bilgilerin çoğu bize doğuştan geliyor, bir kısmını da Level'a girdikten sonra Sinan enjekte ediyor iğneyle... Şaka bir yana, hepimizin oyunların dışında bir sürü uğraşı, hobisi, ilgi alanı var. Eh, her yazı için de internetin ve kitapların en ücra köşesinden bir şeyler bulmaya çalışınca "bunları biliyor musunuz?" kutuları da bir şekilde çıkıyor. Spesifik kaynaklar söz konusu olduğunda belirtmeye özen gösteriyoruz aslında ama zaman zaman kaynıyor, haklısın. Özgür ansiklopedi wikipedia çoğu yerde deva, aklında bulunsun.

4- Yeni kapağınız gerçekten çok güzel. Mümkünse hep böyle kalsın.

Tsukuyomi no Mikoto

Vallaha her ay kapağa Okami'yi koysaydık isteğini gerçekleştirebilirdik ama, maalesef. Her ayın konseptine göre kapağımız farklı bir şekil alıyor.

PDF AŞKINA

Merhaba LEVEL ailesi,

1- Heralde çok kez sorulmuştur, gene de soracağım ben. Acaba eski sayılarınızı PDF formatında vermeniz mümkün mü? Mesela geçen ay kardeş derginiz CHIP yaptı, çok da güzel oldu. Hem LEVEL hem CHIP sayıları üst üste (sizinkiler üstte :P) dizile dizile dolabımda yer kalmadı. CHIP arşiv halinde tüm sayılarını verince dergileri başka yere kaldırdım, yer açıldı biraz ferahladı dolap. Ne güzel siz de verseniz böyle, hem o güzelim matbaalarda bastırduğunuz dergiler yıpranmaz, hem de bizim dolaplarımız :)

Buradayız ve çok yakında bu istediğini yapacağız. Bizi izlemeye devam edin.

2- Göker Abi'nin ("abi" diyorum kızmayın, 13 yaşındayım :D) Knight Online hakkındaki görüşünü almak istiyorum. Şahsen benim geçen bir yılını aldım, ve bana İngilizce dışında hiçbir katkı sağlamadı. Oyun güzel olsa bir şey demeyeceğim, ama oyunu oyun olarak görmeyip de gerçek yaşamı gibi algılananlar, afedersiniz "seviyesizler" ve de oyunu hakkıyla oynamayanlar yüzünden tadı çıkmıyordu, duyduğuma göre halen de çıkmıyor. Ben rahatım, bıraktım ve kurtuldum. Ama oyuna

resmen bağımlı olup da istese de bırakmayanlar var. World of Warcraft oynamaya çalışıyorum, ama kaçak sunucularda da tadı çıkmıyor be ya. Silk Road uygun gözüküyor, şimdilik.... Evet Göker Abi, görüşün nedir ?

Evet Göker, görüşün nedir?: "Abi hitabını samimi bulurum. Hele 'Şşş! Göker şunu cevapla bakalım hele' gibi fantastik hitaplardan sonra şiir gibi geliyor. Oyunun amacı işinden gücünden kalan zamanda sana iyi vakit geçirtmektir. Bu sırada da sana yabancı dil gibi birçok pozitif şey katabilir. Fakat her şeyin olduğu gibi oyunun fazlası da zarardır. Oyun hayatını kötü yönde etkiliyor, önceliklerini yerinden ediyorsa bir oturup düşünmekte fayda var. Tavsiyem kaçak sunucuda oyun iskencesi çekeceğine ya Guild Wars'a yönel ya da Silk, Cabal gibi aylık ücreti olmayan oyunları dene. Şimdi söz yine Mehmet'te. Evet Mehmet, seni dinliyoruz." Teşekkürler Göker. GökNur, İstanbul'dan bildirdi.

3- Hükümrân Senfoni'nin oynanabilir demosu ne zaman çıkacak, bir bilginiz var mı? İyi bir oyuna benziyor, ve en önemlisi Türk yapımı. Umarım gereken desteği bulur. En kısa zamanda en iyi şekilde çıksın. Hep beraber: "Amin !"

Hükümrân Senfoni umarım çok iyi olur, gerçekten hepimiz merakla bekliyoruz. Oyunun oynanabilir demosu çıkacak ancak ne zaman olduğu konusunda bilgi yok. Beta testi için çağlar'ın mektubuna bir bakiver.

4- Lord of The Rings Online: The Shadows of Angmar ne zaman çıkacak ? Bir Tolkien fanatığı olarak merakla bekliyorum da :)

Aaa ne tesadüf ben de Tolkien fanatığıyım :) 2007'nin ikinci çeyreği deniyor şu an ama, ne olacağı belli olmaz.

Yayın hayatınızda başarılar diliyor, saygılarımı sunuyor, kolay gelsin diyorum...

Alabanda

Ne çok şey demişsin öyle, yer kalmadı diğer mektuplara :)

360 KERE MAŞALLAH!

Merhaba Sinan Abi, Öncelikle bizler için her ay böyle mükemmel bir dergi çıkarttığınız için teşekkür ediyorum ve hemen soruma geçiyorum. Ekim sayısında Microsoft

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanım ile ilgili konular danışa-caksanız, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap alma-nızı sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Dergisi - Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

Türkiye'nin Xbox 360'ı Türkiye'ye getirmeyi planladığını yazmışsınız. Bu konuda elinize herhangi bir bilgi geçti mi diye sormak istedim. Hepinize kolay gelsin, başarılarınızın devamını diliyorum ve son olarak Göktuğ Abi'ye selamlar.

Met4llic4

360 Türkiye'ye gelecek, ancak 2008'den önce resmi yollardan gelmesi pek ihtimal dahilinde değil. Göktuğ Abi'nin canı can da bizimki ne? Al söyledik selamını. Hıh.

BİLGİSAYAR OYUNCULUĞUNA ÖLÜM!

☒ Selamlar Sinan Abi. Sizin derginizi maalesef sadece dört aydır alıyorum... Ama çok hoşuma gitti. Her akşam yatmadan önce okuyorum, okumadığım hiçbir yeri yok derginizin. OKS ye hazırladığım PC'lerden uzak şu dönemde benim oyun ihtiyacımı karşılıyor.

Merhabalar Barış.

Aradığınız Sinan'a ulaşamıyor, bir süre buralar bana emanet. Emin ol aynen ben de öyleydim, her satırını ezberleyene kadar okurdum Level'i. Hala da okuyorum aslında, ama okuyucuyken bambaşka kaydı tabi. Ayın 26'sından itibaren bayii gider Level sorardım. Hiçbir arkadaşı, hiçbir kız, hiçbir oyun, hiçbir maç... Hiçbiri Level okuduğum andaki kadar mutlu edemezdi beni. Özlüyorum o günleri, ne yalan söyleyeyim...

1- Siz çoğu zaman "Bilgisayar oyunculuğu ölemedi, ölmeyecek!" şeklinde yorumlar yapıyorsunuz. En başta bana da bu böyle gelmişti ama zaman ilerledikçe bu düşüncem değişmeye başladı. Bence bir noktada insanlar bilgisayarı oyun oynamak için kullanmayı bırakacak (birkaç online oyun hariç). Hatta bu ay Xbox 360, PS3 ve Wii trailer'larını izledim. Kendi kendime "Ah keşke şu oyunları oynayabilsem" dedim. Sonra bir de birkaç PC videosu seyrettim. Görüntü, oyun kalitesi ve oynanış bakımından PC 10 adım geriden geliyor. Şimdi nasıl ölmesin PC oyunculuğu?

Ölsün mü yani o zaman? Doğrusu bu konuda benim de kafam karışık. PC'lerin bitmek bilmeyen yazılım problemleri ve sömürü aracı ekran kartı ihtiyaçları yüzünden. Ama "PC oyunculuğu ölmeyecek" dosya konumuzun da belirttiği gibi, yakın zamanda, yani yeni nesil konsolların zamanında PC oyunculuğunun ölmesini engelleyecek çok unsur var. Gelecek

ne gösterir bilmiyorum.

2-Diablo 3'ün aşağı yukarı ne zaman çıkacağını söyleyebilir misiniz ?

Söyleyemem, kimse söyleyemez. Çıkıp çıkmayacağı bile belli değil. Tek bildiğimiz Blizzard'ın "eski ve çok popüler bir oyun serisinin devamı için" adam aldığı. Diablo mu? Ya Starcraft'sa?

3-Bana söyle kafa yormadan oynayabileceğim iyi bir fps önerebilir misiniz ?

Kafa yormadan? Hımm... Benim son yıllarda oynarken en çok keyif aldığım FPS, Call of Duty 2'ydı. Üstelik pek bir şey düşünmemize ihtiyaç duymayan, çizgisel bir oyundu. Sen de taklabilirsin üçüncüsü gelene kadar.

4-Level Cup'ları yazarken Berkant neden kendinden 3. şahıs olarak bahsediyor? :

Berkant'ta psikopatlık var Barış, sebep bu. Psikopatlığın megalomaniyle birleşmiş hali Berkant Akarcan olarak özetleniyor kitaplarda (yavrum yazık, bir de gaspa uğradı evinin önünde, geçmiş olsun diyelim hep beraber...). Benzer bir örnek için bkz. Julius Caesar. Bu arada "0" kişinin kim olduğunu hala bilmiyorsunuz değil mi CUP yazılarında? Ben biliyorum :)

5-Son olarak da şöyle bir keşifte buldum. Dün gece ağustos sayısını karıştırırken sayfa 11' de PC oyunlarının çıkış tarihinde bir hatanızı keşfettim. İki tane Eylül yazıyor. (Ağustos'06, Eylül'06, Eylül'06)... Olmuyor böyle :D...

Barış KAVAS

"Aradığınız hataya şu an ulaşamıyor. Yeni bir hata mesajı için..."

KLAS METAL GENÇLİĞİ

☒ Kasım 2006 sayısında Inbox'ta şu başlığı gördüm: HEPİMİZ METALCİ MİYİZ? İçerğini okuyunca Gorcan Abi'ye ve Level dergisinin şahsi özgürlüğüne topyekün bir haksızlık yapıldığını sezdim. Zira bir arkadaşımız İşgal bölümünde neden metalden başka müzik türlerine yer verilmediğinden bahsetmiş. Eh arkadaşım iyi hoş söylemişsin de şimdi Gorcan Abi bu saatten sonra tarz mı değiştirsin? Köşe onun köşesi, tarzını yansıtabilecek tabi ki de. Sen o tarzı istemiyorsan aç diğer köşeleri oku. Aksi takdirde ya Gorcan Abi bu dergiyi bırakır ya da sen (ki yeğlerim kimse bırakmaz, çok mu insaflıyım?). Kıssadan hisse bu tarz bölüm eleştirileri yanlış arkadaşım, gördüğüm kadarıyla bu dergiyi ağırlıklı metalciler alıyor. Karşılıklı klas olayı yani... Hayde bütün Level ailesine selam olsun.

Necati Akalın

Merhaba Necati,

Mektubunun ilk bölümüne katılıyorum. Bu dergiyi okuyan kişilerin yüzde kaçının metalcisi olduğu önemli değil, önemli olan Gorcan Abi'nin köşesi ve onun tarzı. Ben bahsettiği gruplardan her zaman hoşlanmasam da, severek okuyorum o köşeyi. Metalcisi olmaya gerek yok illa güzel yazıdan zevk almak için. Level okuyanların büyük bölümünün metalcisi olması ise bana pek inandırıcı gelmedi doğrusu. Nasıl biz yazarlar olarak metalcisi bir kitle değilsek eğer, sizin de öyle olmanız gibi bir mecburiyet yok. Elbette alternatif kültürle uğraşan insanların hepimiz, çizdiğimiz yollar toplumun genel-geçer'ine uymuyor belki, ama kimimiz trans müzikle coşarken kimimiz Opeth'le kavruluyor. Kimimiz Pink Floyd'la anlamı yeniden buluyor. Serdar Ortaç dışında herkese kapımız açık... (Bu arada Gorcan Abi hakkında çok mesaj geldi bu ay. Gorcan Abi'niz burada arkadaşlar merak etmeyin.)

VAROL LEVEL

☒ Merhabalar sevgili Level ahalisi, Level'la 7. yılıma koştuğum şu günlerde Level'in varoluşunun son derece güzel olduğunu tekrar tekrar düşünüyorum. Yoksa bilgisayar oyunlarının bir çoğundan mahrum kalacak, klavikler yerine kafamın dikine gidip abuk sabuk oyunlarla zamanımı çarçur edecektim. Ya da bir dergiyle ve içindeki insanlarla nasıl dost olunur, nasıl kişi o dergiyi en vefakar dostu olarak görür öğrenemeyecektim. Emeği geçen her arkadaşta tekrar tekrar teşekkürlerimi sunuyorum. Level olmasa belki de sıkıntılı anlarımda iki tebessüm edemeyecektim...

Şimdi bir kaç soruyla başını ağrıtabacağım Sinan Ağabey, izin olursa tabii:

Biz de size teşekkür ediyoruz... Aklında Madd'in inbaks'ı Sinan'dan ilk kez ele geçirdiği ay geldi şimdi. "Merhaba Sinan ağabey" diyen bir okuyucuya "Sinan ağabeyin yok, şu an askılık olarak ofisin girişinde hizmet veriyor." gibi bir cevap vermişti. Çok gülmüştüm. Nostalji güzel şey cidden. (Hala orada duruyorum ben, imdat! Çek padesünü kulağımdan ! - Sinan)

1- 100. sayınızda derginin gelmiş geçmiş tüm elemanlarını görmek çok hoştu. Sizleri yine böyle görebileceğimiz zamanlar olacak mı?

İçimizden birisinin düğününde, neden olmasın?

2- Online oyunların deneme sürümleriyle bence piyasada adım adım öne geçerek rekabetin "İlk biz inceledik" "7000 tane full oyun veriyoruz" "XYZ'nin ilk demosu bizden" sloganlarıyla yürütülmeyeceğini gösterdiniz. Benim kafama

takılan şu: Deneme süresi bittikten sonra ödeyeceğimiz meblağ, oyunun aylık aydatı ve hesap açma parası olarak mı yansıtılacak yoksa oyunu kutusuyla alır gibi para mı vereceğiz? Bir de ülkemizde oyun satan yerlerde önceden ödenmiş kartların da satılması gibi bir kültür yerleşmemiş galiba, yoksa ben mi fark edemiyorum böyle bir hizmetin varlığını?

Yay! Bir soru içine iki soru sıkıştırma taktiği demek (hep bu cümleyi kurmak istemişimdir). Bu sorduğum online oyuna göre değişiyor. Mesela, Ağustos'ta verdiğimiz World of Warcraft'ta önce oyunun orjinal kutulu versiyonunu almanız gerekiyordu. Ama ondan sonra verdiğimiz oyunlar (Auto Assault, Guild Wars Factions) için kutuya para ödemenize gerek yok. Hatta GWF için aylık ücret de yok, tek sefer para ödüyorsunuz, bitiyor. Önceden ödenmiş kartlar maalesef ülkemizde bulunmuyor. Olsa hayat bayram olurdu.

Sorularım şimdilik bu kadar. Cevapların için şimdiden teşekkürler. Kendinize iyi bakın, eminim ki ben dahil bir çok okurunuz daha uzun seneler lazım olacaksınız... Sürç-i lisan ettiyse, zülf-i yare dokunduy-sak affola. Saygılar, sevgiler.

Evrin Kılıç

Evrin kusura bakma, donanım hakkındaki sorularını kırmak zorunda kaldım, Olgay senden mektup bekler... Sevgiler.

Wii vs PS 3 vs PRINCE vs HÜKÜMRAN TELEKOM

Merhaba LEVEL ailesi. Ben Ardahan'dan Çağlar (nasıl büyük bir dergisiniz ki Ardahan'dan okuyucunuz var :) (sen de ne kadar büyük bir çağlar'sın ki İstanbul'dan dergin var -MK). Derginizi ikinci sınıftan beri takip ederim (gerçi o zamanlar demo oyunlar için alırdım ama neyse :). Hemen sorularına geçeyim.

1- Ben Nintendo Wii ve Playstation 3 arasında kaldım. Birinin kontrolleri güzel biri de şaheser niteliğinde. Sizce hangisini alayım?

Ben Wii'ye hayranım. Harika bir tasarım ve yaratıcılık örneği, nev-i şahsına münhasır bir konsol. Ama doğrusunu istersen PS3'ün performansı ve çıkacak oyunların çeşitliliği/kalitesi çok daha yüksek. Şöyle diyelim, Wii hep uzaktan hayranlık duyduğum ama senden çok farklı bir kız, beraber olmaktan korkuyorsun. PS3 ise beraber olsan çok mutlu olacağını bildiğin ama seni normal'in pek de dışına çıkartamayacak olan süper güzel bir kız. Her süper güzel kız gibi, cüzdanında devasa bir delik açmak için bekliyor.

2- Oyun gündemini takip edemiyorum.

Prince serisinin yeni oyunu çıkacak mı, çıkacaksa ne zaman?

Vallaha oyun gündemini biz de takip edemiyoruz iş güc yüzünden (iş güc derken?). Ufukta Prince'in bir oyunu yok, ama araştırmalarım sırasında, Prince'in "daha önceden 'daha önceden Prince olarak bilinen sanatçı' diye bilinen sanatçı" olduğunu öğrendim. (Bilemedim Mehmet, Ubisoft'un "sızdırılan" basın kitinde Prince of Persia 4'ün konsept çizimleri vardı - Sinan)

3- Bir Türk oyunu vardı. Hükümrhan Senfoni adında. Oyunun son durumu ne?

Hükümrhan Senfoni dolu dizgin gitmeye çalışıyor. NTV'de 24+'ya katılarak isimlerini daha da fazla duyurma şansı elde eden ekip, 19 Kasım'da beta testi için başvuruları almaya başladı. İlgilenen arkadaşlar <http://tinyurl.com/y3t79n> adresine bakabilir.

4- Ben bu Türk Telekom'a sınırlı oluyorum. Resmen soyuyorlar bizi abi.2 Mbit/s sınırsız internet Bulgaristan'da 15 YTL Türkiye'de 230 YTL. Biri buna dur demeli artık! Sorularım bu kadar. Yayınlarsan çok sevinirim Sinan abi. Hadi kolay gelsin.

Çağlar

İnşallah bir gün. Berkant'ın bu konuda radikal niyetleri var, istersen onla bir konuş. Bu arada Sinan abi mektubunu çöpe atmıştı, ben kurtardım. Kıymetimi bil. Sevgiler. (Nea?! - Sinan)

KAYIP ADAM BURAK

Sevgili Level ailesi, Derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum, bütün sayılar elimde. Hatta onlar için bir kitaplık bile yaptım. Neyse uzatmadan sorularına geçeyim.

Burak seni bütün dergi yazarları ve okurları olarak kıskandıktı doğrusu, helal olsun!

1- Ben bir Lost fanatığıyım Lost'u ilk bölümünden son bölüme kadar takip ettim ve 6-7 kere izledim. Acaba siz de Lost'u izliyor musunuz?

Lost konusunda Level ekibi ikiye ayrılışında. İzlemeye başlayıp, hastası olup, işi gücü bırakanlar (ben neden INBAKS'ı yazıyorum zannediyorsunuz?) ve henüz başlamamış olup der-

ginin yükünü üstlenmek zorunda kalanlar (bkz. bir önceki parantez).

2- "Bir Lost oyunu çıkacakmış" diye duydum, Ubisoft üretecekmış güya. Doğru mu bu? Bir yazıda 2007'nin başlarında çıkacağı haberini okudum ama bence UBISOFT oyunun grafiklerinin iyi olması için biraz daha bekler. Siz ne dersiniz?

Lost'un bir adet board oyunu çıkmış. Bir video oyunu da yolda, evet. Ama iyi olacağı konusunda pek ümitlenme. Olmayacaktır.

3- Benim Lost'ta favori karakterim Sawyer as Josh Olloway siz de izliyorsanız favori karakterinizi söyley misiniz?

Sinaaannnn... (Eheheh! Vermeyeceğim Lost DVD'lerimi sana Mehmet. Öl, kuru orada! Hemen bütün karakterler süper, geçmişleriyle etkilemeyi başarıyorlar. Ama ben John Locke'u daha bir tutuyorum sanki. "Survivalist" adam ne de olsa. Desmond da kafadan kırık olduğu halde iyidir. Gerçi Said de en has delikanlıdan bile iyidir ama. Sun da çok güzel bir kadın ama... HİAA HEPSİNİ SEVİYORUM ULAN! NEDEN YARIDA KESTİNİZ 3. SEZONU SANKİ?! - Bir Lost Manyağı)

Benim sorularım bu kadar. Bu yazıyı dergide yayınlarsanız çok sevinirim (Lost fanatikleri için) hapinize iyi çalışmalar.

Burak 'Ghost' Karaca

Teşekkür ederiz Burak.

PS2?

Merhaba Level ailesi. Bu ayki dergiyi almak üzere olmanın verdiği heyecan ile yıllardır süregelen güzel çalışmalarınızdan ötürü sizi tebrik etmek istiyorum. Size çeşitli sorularım var: (makas - MK)

-PS2 Slim ısınma sorunu yaratır mı ve PS3 çıkacakken PS2 almak ne kadar doğru?

Ramis Erten

Merhaba Ramis. Gördüğün gibi sorularının çoğunu kırdım yer darlığından ötürü. Ancak "PS3 bağlamında PS2" sorusunu son zamanlarda o kadar çok alıyorum ki, bir kez daha bahsetmek istedim bu konudan. Öncelikle, evet, PS2 Slim ısınma sorunu yaratıyor, 3-4 saatten fazla kullanımı tavsiye edilmiyor. Neyse asıl önemli kısma geçelim. Bence PS2 alınır şu an. PS3 Türkiye'ye resmi olarak gelene, Türkiye'de yaygınlaşana, oyunları bulunabilir hale gelinceye ve fiyatlar nispeten düşünceye kadar çok vakit geçecek (PS2'nin yaygınlaşması iki sene sürmüştü.). Eh bu vakitte PS2 oyunlarından mahrum kalmanın alemi yok, hele de fiyatlar ve ödeme koşulları bu kadar uygun, üstelik bir sene daha PS2 için yeni oyun yapılmaya devam edilecekken. Kendine iyi bak.

KONSOLLARDA SEMBOLİZM

Merhaba ben Caner, Öncelikle tüm Level ailesine selamlar. Derginizi üç buçuk yıldır takip ediyorum. Dergi git gide mükemmele yaklaşıyor. Merak ettiğim birkaç sorum var. Kısa kesip hemen onlara geçeyim.

Merhaba Caner, teşekkür ederiz, siz de git gide mükemmele yaklaşıyorsunuz gibi bir his var içimde. Neyse ben de kısa kesip cevaplara geçeyim.

1- PSP oyunlarını yarım sayfa inceleyerek bir sayfaya iki

oyun sığdırıyorsunuz. Bence bir oyun için yarım sayfa inceleme yeterli olmuyor.

Yanlış anlamayın yeterlilikten kasıtım inceleyen kişinin kötü incelemesiyle ilgili değil. Sadece kısa olmasıyla ilgili (inceleyen kişinin kısa olması mı? 0 zaman hep Sinan incelesin PSP oyunlarını -MK). Acaba her PSP oyunu için birer sayfa ayırmamız mümkün mü?

Sanırım değil, zira büyük patronlar bizim iki sayfalık yazıları bile bir sayfaya indirebilmek için kılı kırk yarıyorlar. Sayfa sınırının en çok koyduğu adamlardan biriyim, bu beni de üzüyor ama yapacak bir şey yok.

2- İncelemelerin olduğu sayfalardaki resimler oyunu inceleyen yazar mı yoksa grafiker mi seçiyor? Peki ya bu resimlerin altındaki esprili yazıları (genellikle çok komik oluyor) oyunu inceleyen yazar mı yazıyor?

Resimleri oyunu inceleyen yazarın oyundan alması icap ediyor, ancak çoğu zaman sayfaya konulacak görsel materyali grafik departmanımız buluyor. Resimaltları da normal olarak bizim elimizde, ama Sinan'ın müdahaleleriyle daha zengin hale geliyor.

3- Ps2 ve X-Box gamepadlerinin tuşlarındaki kare, çarpı, üçgen, A, B, Y gibi sembollerin seçilmesinde özel bir sebep var mı acaba? Sorularım bu kadar. Hepinize selamlarımı yolluyorum, kendinize iyi bakın.

Caner Çakır

Bilemiyorum. Olsa gerek. Bir bilene sormak lazım :) Kolay akılda kalıcı semboller olması dışında bir özellikleri var mı bilmiyorum ciddi, öğrenirsen bizle paylaş. Sen de iyi bak kendine...

LONCA SAVAŞLARI

Öncelikle derginizi bir iki yıldır takip ettiğimi (uzun mu??) ve sizi gerçekten çok sevdiğimi söylemek istiyorum. Umarım hep böyle devam edersiniz.

İki yıl oldukça uzun bir süre, sıkılmadın mı? Ben olsam sıkılırdım :) Aşkın ömrü kaç senedir bilmiyorum ama eğer hala bizi seviyorsan çok mutlu olduk (Su an mektubunu bütün ekip beraber okuyoruz ve yazdığın her kelime grupta bir dalgalanmaya yol açıyor, inanmazsın. İnanma.)

1- Ben bir Guild Wars oyuncusu ve hayranı olarak merak ettim, hala Nightfall'dan bahsetmediniz. Türkiye'ye gelmesini mi bekliyorsunuz yoksa başka bir şey mi var?

Başka bir şey var. Guild Wars'dan beş tane tiple kavga ettik. Forumlardan laf atmışlar, "Çıkışa gelin!" dedik. Geldiler. Biraz insan azmanı olduklarını-

dan ben masaya oturmayı teklif ettim, onlar da masaya "oturtular" bizi. Biz de Guild Wars'u protesto etmeye karar verdik. Artık dergimizde yer vermiyoruz Guild Wars'a! (Ocak'ta Göker ustanın elinden leziz bir Nightfall tarifi alacaksınız.)

2- Eğer aranızda Guild Wars oynayan varsa isminizi söyleyebilir misiniz? Oyun içinde karşılaşmak çok hoş olurdu bence...

Ben oynamıyorum ama ismim Mehmet. Dışarda karşılaşırız belki boşver Guild Wars'u.

3- Size GW ile ilgili bir konuda bir yazı yollasam yayınlanma şans olur mu?Nereye yollamam gerekir?

Olur. Göker'e yolla (gnurbeyler@level.com.tr), beğenirse ismi değiştirir kendi yazısı diye yayınlar :)

4- Kopya bir Guild Wars'u internetten oynayabiliyordum? Oynarsam ne olur? Arkadaşlar arasında bir FBI muhabbeti geçti de :)

Kopya oyunla bırak interneti, single-player bile oynayamazsın (zaten yok). Bırak FBI'ı, Level ajanları olarak basarız evini. Kola ve çipsin varsa biraz oturur sonra kaçarız.

5- Türkiye'de GW Factions'u bulabileceğim belli bir yer var mı? (Sanırım ailem internetten almama izin vermez de...)

Aileni internete ikna etmelisin bence, gerçekten sorunsuz işliyor çoğunlukla. Guild Wars, D&R tarzı mağazalarda var.

6- En sevdiğiniz oyun türü nedir? (Meraktan yani başka bir neden yok.) Son olarak, size bereketli ve eğlenceli aylar diliyorum. Yazacak oyununuz bol olsun.

Emre Tanırgan(E.T.)

Ben en çok "yazma" oyun türünü seviyorum. Hiçbir oyun bana o tür kadar zevk vermiyor. Sinan profiterol bazlı stratejilere, Olgay geç kalan zamanlı strateji ve kaybolan şahıs aksiyon oyunlarına, Serpil kaçış simülasyonlarına, Tuğbek ise Sims Campus'e bayılıyor. Senin de oynayacak oyunun bol olsun Emre, görüşürüz.

Ve işte, İnbaks'ta ilk ayımı bitirdim. Garip bir huzur, bir yarısı mutluluk bir yarısı hüznün çöktü başıma şimdi. Tanıdık bir hava esmiştir umarım burarlarda, yabancılık çekmemişsinizdir. Ben çok eğlendim. Bize yazın. Her konuda. Psikolojik durumunuzu paylaşmaksa mesele, en alasından yaparız, guncunmayız. Tek dileğim, imla kurallarına ve Türkçe karakter sorunsalına mümkün olduğunca özen göstermeniz. Sevgiler,
Mehmet Kentel

INBAKSCIK



Benim sizden bir isteğim olcak bilmem kabul eder misiniz yapmayı. "C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\data\lrmv"-- bu klasörün tamamını CD'nizde verebilir misiniz? Oyundaki ara videolarla ilgili bir dosya, ben de bir kaç eksik bölüm olduğundan sanırım bu videoların çoğunu oyun esnasında izleyemiyorum.

-Total_General

Elbette veririz. Zaten projelerimiz arasında taksit taksit oyun vermek var. Her ay bir klasörünü vereceğiz Medieval II'nin, 6 ay sonra da SEGA yetkilileri ofisi basıp hepimizi "attaaya" götürürler artık.

Bu arada neden özellikle c:\program files? Biz D'ye kurmuşuk oyunu oysa?

....LEVEL i satmayı düşünüyorsunuz mu :D ona göre harçlık biriktircem de :D

-ErEn

E biz zaten Level'ı her ay 6.5 YTL'ye satıyoruz?

Çinlilerin durumu ne kötü yahu. Adamlar binlerce yıl önce Çin Seddi'ni bize karşı yaparken, gömmüşler bütün kaynaklarını. Taşımışlar kayaları, çalıştırmışlar işçileri yıllarca. En sonunda bitince bir de bakmışlar ki, aa! Türkler gitmiş? E daha kuşatma olacaktık? "Neyse arkadaşlar, bugün bunu yaptık ama 2200 yıl sonra turist neyin gelir, torunlarımıza yarar bakın... Ahah! Vurmayın!" demiş olabilir Çinli bir laz müteahhit...

Bugün napiyor çekik gözlü dostlarımız peki? Sahte iPod satıyorlar bizim grafiker Oğuz'a. Vah vah, insan ne oldum dememeli Mehmet!

-Uzun boylu, yazı işleri müdürü bir dost.

Evet... Anlıyorum... Çin mi demistiniz? İlk uçak? Teşekkür ederim. Cam kenarı lütfen.

INBAKSCIK NOSTALJİ (AYIN OKUYUCU İNCİSİ)

Gelin geçmişe şöyle bir bakış atalım. Değişen ve değişmeyen ne var görelim...

....yani şunu söylemek istiyorum. Lütfen bana bir bilgisayar alabilir misiniz? Parasını büyüdüğüm zaman öderim. (Level Temmuz 7/99)

Yedi sene geçti, neredesin?

Yeni bir şey almaya karar verdim. Sizce bilgisayar mı alsam yoksa masaüstü kutu mu? (Temmuz 99)

Şimdi dönüp bakınca, masaüstü kutunun daha iyi bir seçim olduğuna görebiliyorum.

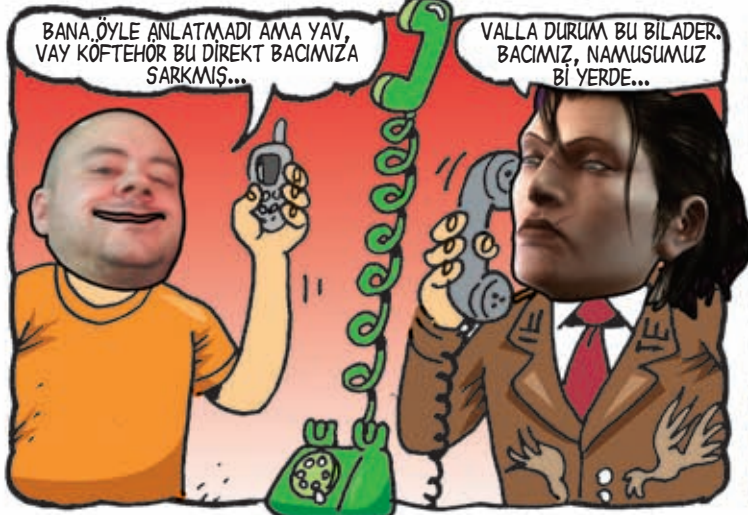
Derginizde 10 sayfadan fazla reklam var. Kendini beğenmişliği bırakın, daha az reklam alın. (Ekim 99)

Maalesef bu konuda pek bir ilerleme kaydedemedik.

Lütfen Gabriel Knight 2 isimli adventure'ın 4., 5 ve 6. CD'lerinin çözümünü 15 dakika içinde bana fakslayın. Bekliyorum. (Eylül 98)

Hala bekliyor mudur acaba...

ÖZETTO
neye niyet
neye rismet
ÇEŞME BAŞINDA GÖRDÜĞÜ
LİLİCAN'A CHATTE YAZAN
TOMİ, İKİNCİ BULUŞMADA
ACI BİR SÜRPRİZLE
KARŞILASIR. LİLİCAN'IN
ABİSİ İNDRAGON, TOMİ'Yİ
FEÇİ MARİZLER. TOMİ
İNTİKAM İÇİN HİSLANIR.





BİR ZAMANLAR GÜNLERİMİZ 90 DAKİKAYDI!

TV'nin başında durmaktan gözlerim kan çanağına dönmüş, üstüne üstlük başıma da ağrılar girmiş. Kimbilir kaç saattir oyun oynuyoruz. Oynuyoruz? Yok aslında oynuyorum. Arkadaşım Barbaros uyuyalı epey oldu, sanırım. E uyur tabii, o kadar golü ben de yesem kış uykusuna bile yatarım. Kaç kere dedim kendisine, benle futbol oyunu oynanmaz, hele ki Tecmo World Cup, dinletemedim. Ama benim de bir an önce uyuyamam lazım. Yarın sınav mı ne vardı? Şu ortaokul da amma zormuş. Hani çalışmadan bile başarılı olabiliyorduk? Evet, evet, en güzeli ben Barbaros'u uyandırırım, bana biraz matematik çalıştırsın.

-Barbiii, kalk len hadi gece oldu!? Kalk, bak söz yenilcem bu sefer. Şu birkaç soruyu çözmemde yardımcı ol, ondan sonra... Barbiii!

Durum aslında günümüzde de pek değişmedi benim açımdan. Gerçi artık Barbaros'u görmüyorum (o kadar golü ben de yesem galaksimi değiştirdim) ama yerini dolduran arkadaşlarıma, kanla dolduracak gözlerime ve ağrıtacak bir başa hala sahibim. Her ne kadar PES 6 bile o ufacık odamda hissettiklerimi veremese de günümüze ayak uydurmaya çalışıyorum. Farkettiğiniz gibi bu ay, bu köşeyi Sinan yazmıyor, ben de fırsattan istifade şöyle bir futbol oyunlarına değinelim istedim.

Bunların haricinde artık Kafa Ayarında retro haberlerimiz olacak. Fosil oldu, öldü, ölecek dediğimiz sistemlerle, oyunlarla ilgili ne var ne yok araştırıp buradan sizlere ulaştıracağız.

MAME köşemiz de aynı tempoda gitmeye devam ediyor. Eğer "MAME'de 'Şu' oyunu oynamadan ölmeyin" diyeceğiniz oyunlar varsa, bize iletin, köşemizde yer verelim... Daha fazla ne ben lafı fazla uzatayım, ne de siz Kafa Ayarı'ndan mahrum kalın. İşte karşınızda 2006'nun son Kafa Ayarı (giriş yazısı yazmaya alışmam zaman alacak sanırım:)) ... ■

icindekiler

LOAD# [Sayfa.133](#)

[Sayfa.134](#)

[Sayfa.135](#)

[Sayfa.136](#)

[GİRİS](#)

[C64 GERÇEKTEN ÖLDÜ MÜ?](#)

[FUTBOL OYUNLARI](#)

[MAME KÖSESİ](#)





COMMODORE 64 GERÇEKTEN ÖLDÜ MÜ?

1999 senesinde "Yeter; uğraşamayacağım, başka işlerim var ve vakit ayıramıyorum artık, zaten SCENE ölmek üzere" diyip 1989 senesinden beri kullanmış olduğum C64'ümü ve o zamana kadar toparlamış olduğum arşivimi tek harekette en yakın arkadaşşıma "belki zamanı gelince tekrar alırım" ön koşuluyla vermiştim. Tabii bu söylediğime ben de inanmamıştım o zaman. Fakat şimdi bakıyorum da "ah keşke vermeseydim" diyorum.

BEN COMMODORE'UMU ÖZLEDİM!

Yeni nesil oyuncular Commodore 64'ü, "nostaljik bilgisayar, oyun makinesi, ekmeğin kutusu, kafa ayarı, aaa bir joystick içine sıkıştırmışlar yine satıyorlar, Commodore mu? Öldü bitti gitti o bel.." şeklinde adlandırıyor. Daha fazlasını görmek için community sitelerine, forumlara uğramanız yeterli. Fakat bir başka kesim de (gerek yerli gerek yabancı) oyun oynamanın yanında; grup kurup, o platforma özgü hazırlanmış olan release'lerini (müzik koleksiyonları, oyunlar, introlar, demolar, dergiler, kırılan oyunlar ve dahası...) arkadaşlarıyla değiş-tokuş yaparak (swapping) grubunun ismini SCENE'de bir yerlere getirip, hem kendi hem de üyesi olduğu grubun saygınlığını arttırmak için kullanmıştır.

2006'nın sonlarına yaklaştığımız şu dönemde "Neler oluyor acaba, millet halen aktif mi, değil mi? Acaba yeni oyun projeleri var mı? Hangi grup ne yapmış? Dergiler halen eskisi gibi mi?" diye internette gezinirken gördüm ki, 1998 senesinde vermiş olduğum karar çok yanlışmış. Çünkü herkes hala karınca gibi çalışıyor, hatta her türlü parti, demo, dergi, koleksiyon ve oyuna rastlamak mümkün. 13-15 Ekim 2006'da Hollanda'da düzenlenen X'2006 partisine çeşitli ülkelerden toplam 127 kişi katıldı ve orada dağıtılan release'lere bakıp demoları seyredince insan heyecanlanmadan edemiyor (kaskanıyoruz da diyebiliriz).



Söz partiden açılmışken Türkiye'nin köklü gruplarından olan BRONX'un 2002 senesinden beri organizatörlüğünü yaptığı 7DX parti serisinin 2006 ayağı olan 7D6 da; 2-3 Aralık 2006 tarihleri arasında İstanbul'da yapılacak. Bunun yanında 2-3-4 Mart 2007'de de Nightshift 2007 partisi geçen sene olduğu gibi İstanbul Bilgi Üniversitesi'nde yapılacak. İlgilenenlere duyurulur.

Biraz da Commodore 64'ün oyun piyasasına bir göz atalım. Zamanında birçok baba oyunu ile bizleri saatlerce, hatta günlerce makina başına çivileyen (Myth, Lemmings, Lotus, Maniac Mansion, Zack McKracken, Turrican, vb...) 64'te, çok uzun zamandır oyun yapımı açısından pek fazla aktivite görememek üzücü. System 3, Ocean, LucasArts gibi baba firmalar ve türevleri maalesef C64 için artık yok. Askıya alınmış ve/veya devam eden oyun projeleri var (Pinball Dreams, Last Ninja 4) ama destekleyen, sponsor olabilecek firmalar yok denecek kadar az. Oyunlar ya scene üyeleri tarafından kurulan bir firma adı altında ya da bağımsız olarak çıkarılıyor.

C64'E DOPING

Almanya'da kendilerini "C64 için kurulan en büyük geliştirici ve dağıtıcı firma" olarak adlandıran Protovision'ın hem oyun, hem donanım, hem de projeleri açısından şimdilik başarılı bir çizgide ilerledikleri söylenebilir. Tüm bunların yanında Individual Computers firması ise C64 için hazırlayıp üretmiş olduğu iki donanım ile isminden çok söz ettireceği benziyor. Bunlardan ilki; Datel'in efsanevi Action Replay kartuşunun (Türkiye'de genelde Multi Ice olarak biliniyordu. Ufo, Sky Bilgisayar ve Biltek sağ olsun) tüm özelliklerinin neredeyse yeniden yazılarak Retro Replay adı altında tekrar çıkartılması. Ürün Action Replay'in tüm özelliklerine sahip ve bunun yanında programcılar için, içinde TASS (Turbo Assambler) ile gelmesi en büyük avantajı. İkinci ürün olarak da; C64'ünüz ile MMC ve SD kartları okuyabilmenize yarayan ve 4GB'a kadar da veri depolayabilmenizi mümkün kılan MMC64 dikkat çekiyor. Ürünün en büyük özelliği bu ama bunların yanında çeşitli plug-in'leri ile (Wav, RAW, TXT, SIW, MP3, D64, vb.) sizlere birçok konuda (özellikle C64-PC arası dosya transferlerinde) kolaylık sağlıyor.

Görüldüğü üzere, C64 denince insanlara çağrışım yapan ve yazının başında da vermiş olduğum yorumların çoğunun üzeri böyle çizilir: Jazzcat demiştir ki: "C64 bir tutkudur,

TOZLU FUTBOL OYUNLARI

Eskilerin tadını artık hiçbir mesin yuvarlak veremiyor

GOAL 3

Bu oyunun birçok adı var akıllarda ama ülkemizde en bilindik iki adı vardır. Biri Goal 3 diğeri de "Hani şu muz şut çektiğimiz futbol oyunu"dur. Technos'un yapımını üstlendiği bu şaheser oyunu her hatırladığımda onlarca yüz güldüren anımı hatırlarım. Sahaya çakılan yıldırımları, ağları delen şutları, süper voleleri, uçan kafaları, labut gibi dağılan kalecileri bir Goal 3 oyuncusu nasıl unutabilir?



SUPER SIDEKICKS 2

SNK sadece dövüş oyunu mu yapardı eskiden? Hayır. Arcade dünyasının en vazgeçilmez futbol oyunudur SK2. Oyun salonlarındaki versiyonlarında özel bir sistem kullanırdı Neo-Geo; makinenin fişi çekilse bile veriler kaybolmaz, saklanırdı. Böylece gol krallığı yarışı asla bitmezdi bizim burada. Oyun biraz zor sayılırdı. Şimdiki futbol oyunlarındaki gibi topa yapışık koşmazdı futbolcu. Kalecinin dibinden bile şut çekseniz gol olmazdı. Anca kaleciden seken topu tamamlarsanız golü bulurdunuz. Ceza sahası içerisine girmeden "Shoot" yazısı çıkardı. Ben bir sağ bir sol yapar topu hep 90'a çakardım. He, bir de her takımın en uçtaki forveti hep uzun saçlıydı (Türkiye dâhil:)). O yüzden ayrıca hastasıydık.



GOAL!GOAL!GOAL!

"E bir kere söyleseydin anlardık" dedirten adıyla bu oyun tam bir keyif pompası. Çok fantastik şeyler yoktur oyunda ama sahip olduğu dinamizm gerçekten görülmeye değerdir. Her türlü pas sistemi vardır oyunda. PES'in bulduğunu sandığımız şut barı da bu oyunda vardı. Bazı futbolcular inanılmaz sağlam vuruyordu (kaleciyi bile içeriye sokabiliyorlardı). Şöyle diyeyim; yapılan ortayı göğse alıp röveşata bile çekebiliyorsunuz (düşünün bir de fantastik olsa neler olacak!). Tek sorun hakemdi. Dütüğünü mü yuttu nedir, hiç sesi soluğu çıkmazdı.



ATARI SOCCER

Futbol oyunlarının atası mı desem, siyahla beyazın mükemmel uyumu mu desem, bilmiyorum. 1979'da çıkmış bu oyunu şimdi inceleseler tabii ki 0.1 puan verirler ama Atari2600 kokusunu almış biri için Atari Soccer (renkli olan International

Soccer'ı da anmadan geçmeyelim) derin anlamlar içeriyor. Pas ve şut çektiğimiz bildiğimiz pikselleri sayılabilen futbolcularla (ki biz öyle olduklarına inanırdık) ve gözbebeklerimiz kafamız kadar oluncaya denk oynanırdı bu oyun. Bir ara turnuvasını yapmak lazım ya, PES6 da neymiş (sniff).



PELE'S SOCCER

Yüzde yüz emin değilim ama sanırım bir futboleuya adanan ilk futbol oyunudur Pele's Soccer. 8 değil, 4-bit kalitesinde ama joystick destekli ve biraz da zor bir oyundu. Ben bu oyunla pek erken tanışmadım ama oynadığımda fark ettim ki Atari sahibi olup da oynamamak Pele'ye ayıp olmuş. Kaleciler dâhil her şey parmağımızın altındaydı oyunda ve gol atmak da top kapmak da kolay değildi. Böyle olunca eller bir hayli yoruluyordu. PlayStation 1'e çıkan Ronaldo V-Football oyunu yerine Pele's Soccer'ı tercih ederim (Pele'yi daha çok severim).



Gaelco Football

Gaelco Football eski bir oyun değil, dört yıllık ve 3D. Onu buraya taşıyan şeyse oynanış biçimi. Bir Level Cup'ta da oynama fırsatını bulmuştuk. Yan yana geçip önümüzdeki topu tekmeliyorduk. Şiddetini ve yönünü belirliyorduk. Gerçi ben pek beceremedim (kimse beceremedi aslında) ama ofise istiyoruz bundan. Sinan'a buradan duyurulur.

SİZLERİ DE UNUTMADIK!

Artık birer klasik oldukları için pek değinmedik ama bu onları görmezden geliyoruz anlamına gelmez. Sensible Soccer, Kick Off, Emlyn Hughes International Soccer, Microprose Soccer, FFA Soccer 94... "Ah o eski futbol oyunları" demeden edemiyor insan gerçekten.



RETRO

HABERLER

FINAL FANTASY III'E GERİ DÖNÜŞ



Şu sıralar Avrupalılar deliler gibi Final Fantasy XII oynarken, Nintendo da XI-I'nin ardından üçüncü oyunu yeniden derledi ve DS platformuna özel olarak çıkardı.

Bir Super NES klasiği olan oyunun DS'teki hali bir harika gözüküyor. Senaryo değiştirilmemiş. Bunun dışında grafikler, animasyonlar, ara sahneler, müzikler güzelce bir elden geçirilmiş. Tabii DS'e özel dokunmatik özellikler de oyunda bulunuyor. FF hayranlarına duyurulur.

SEGA GENESIS KOLEKSİYONU PİYASADA



PS2 ve PSP'ye gelen SEGA Classics Collections'ın ardından SEGA az oyun ve yüksek fiyat nedeniyle oldukça tepki görmüştü.

SEGA fiyatını düşürmedi ama 10 oyun yerine 40'a yakın Genesis klasiğiyle bu sefer piyasaya çıktı. Golden Axe, Phantasy Star, Ecco serilerinin yanında Sonic, Alex Kid, Virtua Fighter 2 gibi bir neslin büyümesine şahitlik etmiş oyunlar da listede bulunuyor.



METAL SLUG ANTHOLOGY GELİYOR

PSP'ye ve Wii'ye çıkacak olan MSA'nin en büyük özelliği, içerisinde yeni çıkan Metal Slug 6'yı da barındırması. Bilmeyenler için belirtelim, bu oyunda The King of Fighters'tan Clark ve Ralf de bulunuyor.

Geri kalan oyun listesi de şöyle: Metal

Slug 1, Metal Slug 2, Metal Slug X, Metal Slug 3, Metal Slug 4 and Metal Slug 5. Anlaşılan PSP'mizin bir tuşu oldukça gevşeyecek.

ACTIVISION'DAN 8-BITE DÖNÜŞ

SEGA yapar da Activision yapamaz mı? Yapar. Hem de daha eskilere, Atari2600 zamanlarına kadar iner. Activision, yapılan



sondaj çalışmalarından sonra Activision Hits Remix'e 2600 oyun seçti ve kendi geliştirdiği özel emülasyonla yükleme süresi olmadan bu oyunları PSP kullanıcılarıyla buluşturmayı planlıyor. Araya Twisted Sister, A-Ha, Blondie gibi ünlü gruplardan müzikler de eklenmiş durumda şimdiden. 2600'lü günlere dönmeyi sabırsızlıkla bekliyoruz.

DREAMCAST'E OYUN ÇIKTI!

Belki pek retro sayılmaz ama sonuçta üretimi durdurulmuş bir konsola oyun çıkması pek de alışılmış bir durum değil. SNK'ye bağlı bir yapım ekibinin tasarımı olan oyunun adı Last Hope (oyun ayrıca Neo-Geo CD'ye de çıktı). 90'ların popüler oyun türlerinden olan side-scrolling shooter (yani soldan sağa doğru git ve önüne geleni patlat) türünde. Oyunda altı bölüm bulunuyor; oynanış süresi az sayılmaz. Oyunu biraz farklı kılan şey de bazı taktiklere yer veriyor oluşu. Ülkemizde kaç kişinin Dreamcast'i var bilinmez ama ilgilenen okuyucularımız <http://www.lasthope.ngdevteam.com/> adresinden bilgi alabilir.



C64 SCENE YENİ BİR DISGMAG İLE BULUŞTU

Hiçbir oyuncu C64'ün oyuncularını gibi vefalı olmadı. Bunun da en basit örneğini işte böyle görüyoruz. C64 üzerinden DiskMag



yapan ekip ikinci sayısını Kasım ayına girerken çıkardı. 20'den fazla gönüllüsüyle yapılan e-dergi göz kamaştırıcı. Intro'sundan tasarımına kadar herşeyiyle, bir

C64 severi tatmin edecek kaliteye sahip. Dergiyi açabilmeniz için de Vice emülatörüne ship olmanız yeterli. Nostalji olsun bir okuyayım diyenleri şuraya alalım: <http://tinyurl.com/ykqsm7s>

SPACE BATTLE GERİ DÖNDÜ!

Galaksiler arası savaşın en güzel oyunlarından olan Space Battle'ı Alman firma Protovision yeniden yaptı ve C64 severler için tekrar piyasaya sürdü. 20 Euro karşılığında hem oyuna hem de 95 sayfalık İngilizce/Almanca yazılmış Space Battle kitapçığına sahip olabilirsiniz. Oyunun grafikleri, efekt ve sesleri tekrar düzenlendi.



İlgili adres: <http://www.protovision-online.de/games/asb.htm>

STAKES WINNERS 2

Kupon doldurma ve para kaybetme derdi olmadan yarışın

Türk insanı at yarışlarını sever. Görmüşsünüzdür mutlaka koşu sırasında nasıl tırnak yediklerini, son kulvara girerken "hadi oğlum, ayrıl da gel, hadii" diye kızarıp bozardıklarını. Bu ayki oyunumuzu bu kitleye hitaben seçtim. Çünkü çok seveceklerinden hiç şüphem yok.

DEHDEH DÜLDÜL

Stakes Winners 2 bir at yarışları simülasyonu değil Gallop Racer'da olduğu gibi. Yaptığımız şey çok basit aslında. Üç özelliğe sahip atlardan, kafamıza en uygun olanını seçiyor ve Avrupa veya Amerika kıtasında turnuvalara katılıyorsunuz.



1400 metre çimden tutun 2400 toprak piste kadar yarışacak birçok pistiniz bulunuyor. Atınızı ister biraz hızını yükselterek ama yormadan, isterseniz de kırbaça vurarak gücünün son damlasına kadar koşturabilirsiniz. Ama bu özelliği son düzlükte kullanmanızı öneririm. Eğer bitiş çizgisine gelmeden gücünüz bitirse atınızın sizi değil, sizin atı taşıdığımız bir kıvama geliyor yarış. Ayrıca yol üstünde Güç ve Hız artışı sağlayan yiyecekleri almayı ihmal etmeyin. Yarışın seyrini değiştirebilirsiniz.

Aynı klavyeden iki kişi oynanabiliyor olması da bir artı. Ama dikkatli olmak lazım çünkü bir süre sonra hırstan klavyenin tuşlarına kırarcasına basabiliyorsunuz, benimki kırıldı oradan biliyorum! Hipodromda gerçek atlar koşmadan önce MAME üzerinde birkaç yarış yapmak gayet eğlenceli oluyor. Deneyip görebilirsiniz.



MULTIPLE ARCADE MACHINE EMULATOR

MAME, dünyada en çok kullanıcısı bulunan multi-platform bir arcade emülatördür. Neo-Geo ve SNK başta olmak üzere 2500 kadar oyunu emüle etmiştir ve bu sayı gün geçtikçe artmaktadır. En son çıkan MAME versiyonlarını öğrenmek ve daha fazlası için www.mameworld.net 'i ziyaret edebilirsiniz.

Rom dosyasını indirmek için (10Mb):

<http://tinyurl.com/y9e2a4>



HA YATINIZDEKİ
SÜPER KAHRAMAN
OLMA ŞANSI
GELECEK SAYIMIZDA!

CITY OF VILLAINS VE CITY OF HEROES
DENEME SÜRÜMLERİ, YENİ YIL HEDİYEMİZ OLACAK.

LEVEL OCAK 2007 SAYISI, 1 OCAK'TA TÜM TÜRKİYE'DE!