

116

LEVEL DVD ARTIK 8 GB ! • Auto Assault Deneme Sürümü • Ve dahası
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ



EYLÜL 2006
6,50 YTL (KDV Dahil)
2006-9 | ISSN 1301-2134

HITMAN'İN YAPIMCILARINDAN
DUBLE AKŞİYON, DUBLE ŞİDDET

KANE & DEAD MEN LYNCH



LEVEL BU AY ÇİFT KAPAKLI !

Bu ay iki farklı kapakla piyasadayız. Diğer kapağımızda
2007'nin en önemli RYO'larından Hellgate London var.

PLAYSTATION 2 KLASİKLERİ

PS3'e geçmeden önce mutlaka
oynamanız gereken PS2 oyunları





World of Warcraft deneme sürümü verdiğimiz Ağustos sayımıza verdiğiniz güzel tepkiler için teşekkür ederiz. Biz de bir ay süresince boş durmadık, Ağustos sıcağında rehavete kapılmadık ve söz verdiğimiz gibi, her ay bir sürpriz yapmaya devam ediyoruz.

Varan 1: Bu aydan itibaren, Level DVD'si artık 8 GB. Uzun süredir planladığımız gibi DVD-9 vermeye başladık, üstelik CD'yi kesmeden. Eğer hala DVDrom'unuz yoksa, fiyatları 30 liraya kadar düşmüş durumda. Sırf Level DVD'si için bile bir DVDrom almanız değer inanın, içeriği çok özenle belirleniyor DVD'lerimizin çünkü.

Bu ayki ikinci sürprizimiz, kredi kartı gerektirmeden bağlanıp oynatabileceğiniz bir devasa online oyun olan Auto Assault'ın deneme sürümü. WoW'dan başka devasa online oyunları da denemelisiniz diye düşünüyoruz ve bu yüzden çok başarılı DVO'ların deneme sürümlerini gelecek aylarda da vermeye devam edeceğiz. Bizi takip etmeye devam edin ?

Ayrıca, bir süredir peşinde olduğumuz iki çok özel oyunun ilk bakışıyla karşınızdayız bu ay: Hellgate London ve Kane & Lynch. İkisinin de yapımcılarından özel olarak aldığımız görsellerle, şu anda başka hiçbir dergi veya internet sitesinde bulamayacağınız çok yeni bilgileri okuyacaksınız bu sayımızda. İşte bu yüzden, çok önemli bu iki oyununa layık olacak, Level koleksiyoncularına özel iki farklı kapakla piyasadayız.

Ağustos ayı yeni oyunlar açısından kurak geçti. Ama tüm oyuncular için değil, stratejistler için oldukça bereketli bir sayı var elinizde. Konsol bölümümüzde bir PS2 oyunu kılığı var, ama bu açığı kapatmak için PS2'sini yeni almış ve geçmişte neleri kaçırmış olabileceğini merak edenler için "Playstation 2 klasikleri" dosyası hazırladık. PS2 tarihinin en iyi oyunlarını bu dosyada görebilirsiniz. Esas oyun yağmuru da Eylül'den itibaren başlıyor ve yeni nesil konsolların da iyice yakınlaşmasıyla, yakın tarihte dincek gibi de görünmüyor.

Son olarak, Tuna askerden dönerken, nöbetini Eser'e devretti. Hoş geldin Tuna diyor, Eser'e hayırlı teskereler diliyoruz.

Şimdi, buyurun aylık dojanıza.

Sinan Akkol



KEŞİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

ES BE RÜZGÂR!

Ağustos her açıdan zor geçen bir ay bizim için. Yılın en sıcak günleri olması sebebiyle kavrulma tehlikesi geçirmemiz yetmiyormuş gibi bir de oynayacak adam gibi oyun bulamamak, defalarca hatmedilmiş oyunlar arasında bir kez daha turlamak yüreğimizi yakıyor. Yapacak tek bir şey var; bilgisayar başından kalkılacak, rüzgârın estiği tarafa doğru yön tayini yapılacak ve bir sonraki ay ortasına kadar o noktada oturulup buzlu kahve içilecek. Ha? Planda bir yanlışlık oldu bir dakika, dergiyi unuttuk...

Madem bu dediklerimizi yapamıyoruz, biz de eşşekler gibi çalışır unutturuz sığağı falan ("uykusuz her gece/bu soğuk kahvede..." hesabı). Öyle yapıyoruz... Keşif Birliği toplandı, çöpler çekildi, Mehmet'e Stronghold ve Fury (aaa, devasa online çıktı yine çocuğa, şansa bak!), Berkant'a Savage 2 ve Cell-Factor, Kaan'a Rainbow 6: Vegas çıktı. Bu arada Tuğbek de 2 sayfa Frigidolls yazdı, hem de çöp falan çekmeden. Dikkatimizden kaçmadı değil. Keşif Birliği'nde bu ay ayrıca E3'ün hazin sonucuyla ilgili haberimizi, Ragnar Tornquist ve Ron Gilbert'in yeni projelerini, İstanbul Speedpark'ı kapsayan bir yarış oyunu olan Race'i ve adını saymadığım diğer saygıdeğer haberlerimizi bulabilirsiniz.

Aylar sonra ilk kez YKLYR'u yaparken ağzım sulandı, gerçekten Eylül çılgin bir ay olacak, onu da belirtmeden geçmeyeyim. ■

KALE VE TOP SEÇİMİ YAPILSIN, SAVAŞ BAŞLIYOR...

STRONGHOLD LEGENDS

İLK BAKIŞ



» İnsanın dikili bir kalesi olması önemlidir. Yeri gelir "rok" yapar kendinizi korumaya alırsınız, yeri gelir iki kaleyi yan yana getirip "merdiven matı" yaparsınız. Bir kale muhafazakârdır çünkü var olanı korumak için yapılır. Ortaçağda ilk kale bir Lord'un Primus Nichtis zamanı rahatsız edilmemesi için yapılmış ve daha sonra oldukça popüler olmuş, kimi Lordlar kışlık ve yazlık kaleler yaparak inşaat sektörünü zenginleştirmişlerdir. Kalelerin muhafazakarlığının tek istisnası futbol kaleleridir. Futbol kaleleri oldukça ilerlemeci varlıklardır çünkü onlar olmasaydı çizgiyi geçen her top gol olurdu. Düşünün ne kadar anlamsız bir oyun olurdu

o zaman futbol. Futbola anlam verdiği, onu biçimlendirdiği için ilerlemecidir, modernisttir, çağdaştır futbol kaleleri.

Kale kültürü oyuncular için de önemlidir. Sims ve NFS serileri dışında neredeyse her oyunda karşımıza çıkar kaleler: PES'te topu kalenin içine sokmaya, Total War'da ise kaleyi ele geçirmeye çalışırız. Evet farkındayım, gecenin bu saatinde değişik bir ruh halinde yazdığım bu satırlarda hızla mevzi kaybediyorum (keşke sığınacak bir kalem olsaydı) ve o yüzden daha da sağlamamadan kesiyorum. Eğer biraz daha devam etseydim şunlar dökülebilirdi parmaklarımdan: Efsaneler de önemlidir, özellikle kaleler hakkın-

DÜNYA TERSİNE DÖNSE VAZGEÇMEM!

COLLAPSE

» Yıl 2096 ve 2096'da geçen hemen her senaryoda olduğu gibi sevgili gezegenimiz yerle bir olmuş durumda. Başka boyutlardan gelen birtakım sevimsiz yaratıkların leş avına çıktığı, Avrupa'yı ise çoktan ele geçirdiği bu yıllar, Collapse'in yüz yıl öncesine ait...

Buka Entertainment tarafından yayınlanacak olan Collapse iç mekânlarıyla Doom 3'ü dış mekânlarıyla Half-Life 2'yi anımsatan bir proje. Ama FPS değil, bir aksiyon-adventure. Konuya bakınca adventure kırıntılarını ancak kapı şifresi toplamak için mekân turlarına çıkma, en gizli köşedeki silahı alarak belli bir hedefi yok etme gibi gudik işlerde bulabileceğimiz şüphesine kapılmadık değil ama yine de şans vermek lâzım çünkü Collapse'in çılgin bir aksiyon tadı olacağı benziyor.

Oyunda bir taraftan siz insanlığın son üyelerinden biri olarak hayatta kalmaya çalışırken bir taraftan da farklı boyutlardan gelen farklı ırkların güç mücadelesi yaşanacak. Bu grupların kendi aralarındaki mücadeleden olabildiğince faydalanarak alt üst olmuş bir düzeni, insani tarzda yaşadığımız şimdiki b.ktan haline çevirmek için çalışacaksınız. Son derece gerçek görüneceği belirtilen ve hareket yakalama tekniğiyle canlandırılan karakterlerle oynayacağımız Collapse'in çok sayıda bölgeye ayrılmış geniş de bir dünyası olacak. Hem yumruklarınızı hem de silahlarınızı kullanarak yapacağınız combo'larla geleceğin akrobasi yıldızı tadında takılabileceğiniz Collapse, çevre etkileşimi sayesinde dokunduğunuz hemen her şeyi parçalayabileceğiniz bir ortam sunacak.

Yapımcı Creoteam'ın bu ilk projesi için belirlenen çıkış tarihi ise 2007 sonu. ■

► Yapım Creoteam ► Dağıtım Buka ► Tür Aksiyon/Adventure ► Çıkış Tarihi 2007 sonu



da olanlar. Mesela Metin Oktay'ın çektiği bir şutun kale ağlarını yırtarak gol olması değerli bir efsanedir ve futbol hafızamız için önemlidir.

TARİHTE BUGÜN

Stronghold oyun tarihinde kendine has yeri olan bir seri. Birçok farklı oyuna benzemesine rağmen, ona benzeyen bir oyun olduğunu söylemek çok zor. Ortaçağdaki ihtişamli kaleleri yani derebeylik sisteminin özünü konu edinen serinin dördüncü yapımı olan Legends, serinin özüne dokunmadan birçok yenilikle geliyor ve doğrusu (grafikler hariç) her şey pek güzel gözüküyor.

Aslında oyunun adından seriyeye gelen yeniliğin ne olduğu belli oluyor. Avrupa tarihi boyunca anlatılan ve popüler kültürün hem bilincine hem de bilinçaltına yerleşmiş efsaneleri, (tabirimi mazur görün lütfen) kalecilik oyununun içine taşıyor Firefly. Bu efsaneler: Kral Arthur, Kont Vlad Dracul ve Kuzeyli Siegfried. Haklarında yüzlerce roman yazılmış, film çekilmiş, onlarca oyun yapılmış bu hikâyeler, orijinallerine mümkün olduğunca sadık kalınarak oyuna aktarılıyor.

Üç efsanenin konu edildiği üç tane single-player senaryo olacak Legends'da. Toplam 24 görevin yer alacağı bu senaryolarda, Stronghold serisinin tüm orijinal birimlerine ilaveten birçok yeni ve yenilikçi ünite de olacak. Toplam birim sayısının son oyuna göre 2 katına çıktığı söyleniyor. Elbette en değişik birimler, efsanelerle beraber gelen fantastikler. Mesela ejderhalar, mesela Yuvarlak Masa Şövalyeleri, mesela Büyücü Merlin,

mesela devler... Bunlar elbette çok güçlü ve özel birimler, üretilmeleri de bir o kadar zor ve pahalı. Ayrıca efsanelerin bütünlüğünü bozmamak için bu tip özel birimlerden bazıları ölmeyecek, savaşta kaybettikleri zaman geri çekilecekler ve yeterli gücü kazandıklarında tekrar savaşa dönecekler. Yeni birimlerin yanında yeni silahlar ve yeni kale tipleri de bizi bekliyor olacak.

Klasik seriye fantastik öğelerin eklenmesinin sadece görünüşü ve temayı değiştiren, görsel bir yenilik olduğunu düşünmeyin. O kadar işlevsel birimler ve silahlar geliyor ki fantezinin işin içine girmesiyle, oyun çok derinleşiyor, stratejiler fazlalaşıyor... Mesela eskiden sadece merdivenler ve kuşatma kuleleriyle tırmanabildiğiniz kale duvarlarına artık uçarak erişimimiz var (ejderhalar çok yaşasın!)

SAĞLAM KALE SAĞLAM TOPRAKTA

Oyunun genel mantığında değişen pek bir şey yok. Asıl amaç hala sağlam bir kale inşa etmek ve onu güçlü ve doğru birimlerle koruyarak, kocaman orduları bile dize getirmek. Oyunda hızla aksiyona girebileceğimiz yeni bir skirmish modu da olacak. Ayrıca ekonomi binaları fazlaştırılmış ki, bu da oynanışın çeşitlendirilmesi açısından önemli.

Haritalar da önceki oyunlara göre çok daha büyük. Orta boy haritaların yaklaşık iki kat büyüdüğüne duyduk. Ancak bu kadar büyük haritalar boş kalmayacak elbette, arttırılan birim sayısıyla beraber gayet canlı ve kalabalık ortamlara tanık olacağız.

Stronghold 2 çıktığı zaman,



büyük bir hayal kırıklığı yaratmıştı serinin hayranları arasında. İki boyuttan üçüncü boyuta geçiş çok sancılı olmuş, bu arada oyunda ne denge ne de yapay zeka kalmıştı. Bunları yapımçı ekip de kabul etmiş gözüküyor ve vakitlerinin en büyük kısmını yapay zekaya ve oyuna rot balans ayarı çekmeye harcadıklarını söylüyor.

Tabii yapay zekaya ve dengeye verilen önem, grafiklere boş verildiği anlamına gelmiyor. Her ne kadar son zamanlarda çok daha etkileyici grafiklere sahip stratejiler gördüysek de Stronghold: Legends kötü gözükken bir oyun değil. Yine de oyunu oynamadan bakan gözler biraz daha iyisini bekliyor. Elbette oyun çıktığında vereceği zevke bağlı olarak kimsenin aklına bile gelmeyebilir grafiklerin sıradanlığı. Bunu bekleyip göreceğiz.

Yeni oyun elbette yeni multiplatform modlarıyla da geliyor. İlk oyundaki King of The Hill modu bu oyunla beraber geri dönüyor, bunun dışında Capture The Flag ve

Economic War modları da yenilikler arasında.

BULGARİSTAN TARAFINDAKİ KALEYİ İSTİYORUM*

Kaleler önemlidir. Kale kurma stratejileri de öyle. Orijinal bir fikir, orijinal bir oynanış ve dördüncü yapıma kadar bir şekilde gelmeyi becerebilmiş bir seri, elbette önemlidir. Stronghold: Legends, serinin sevilen özelliklerini aynen koruyup, işin içine fanteziyi sokuyor ve turnayı gözünden vuracakmış gibi duruyor. Yapımcılar Stronghold 2'de yaptıkları hatalara düşmezlerse -ki düşeceklerine ihtimal vermiyorum- bu sonbahar herkesin dikili bir kalesi olacak, muhafazakârlık had safhaya ulaşacak, ülkemizin refahı artacak, ahlaki çöküntü duracak, herkes Türk San'at Musikisi dinlemeye başlayacak. Yaşasın!

*İlker Tahsin - Türkiye-Çek Cumhuriyeti ■

- Mehmet Kentel

► Yapım Firefly Studios ► Platform PC ► Tür GZS
► Web http://www.fireflyworlds.com/shl_index.php ► Çıkış Tarihi 2006 Sonbahar



ÜÇ KITA, ON YARIŞ, BİR ŞAMPİYON, BİR DE İSTANBULPARK RACE

► FIA'nın Formula 1 ve WRC'yle birlikte üç resmi dünya şampiyonasından biri olan WTCC'nin (World Touring Car Championship) resmi yarış oyunu Race (bundan daha yaratıcı bir isim düşünemiyorum, öyleyse yokum) İstanbul Speedpark parkurunu da kapsayacak şekilde genişledi.

Yapımına SimBin tarafından devam edilen ve çıkış tarihi henüz belli olmayan Race, tüm resmi yapımlar gibi simülasyon tarafı ağır basan bir oyun olacak. Tüm yarışçıların, araçların ve parkurların orijinaline sadık kalınarak hazırlandığı oyunda bizim ilgimizi her şeyden çok İstanbul Speedpark çekiyor elbette. Az kullanılmış, gıcır gıcır bir piste sahip olduğu için kolay görünen ama zorlu bir etap olarak oyunda yerini alan Speedpark için "çelik gibi sınırlara sahip olanın kazanacağı" söyleniyor oyunun resmi sitesinde. Sert virajları sebebiyle hız ve güvenlik dengesini çok kritik hale getiren WTCC İstanbul ayağı yaklaşık bir ay sonra yarışılacak.

26 oyuncuya kadar online yarış seçeneği de olan Race'in partnerlerinden EuroSport, kendinizi gerçek anlamda yarışçı gibi hissetmeniz için WTCC'nin sanal TV yayınlarını yapacak. Zaferlerinizi tekrar tekrar bu televizyondan izleyebileceğiniz, annenizi arayıp "hemen bilgisayarı aç, ben çıktım" yapabileceksiniz. ■

► Yapım SimBin ► Dağıtım SimBin ► Tür Yarış simülasyonu ► Çıkış Tarihi Belli değil

KARAMBOLÜ EN İYİ YANSITAN OYUN!

İLK BAKIŞ

CELLFACTOR: REVOLUTION



➤ Çok merak ediyorum, banyodan çıkınca saçımın nasıl kurduğunu hesaplayan bir fizik olacak mı oyunlarda? Yaparlar herhalde. Daha Resident Evil 2 oynarken varili patlattığımızda "ohahaha nassi uçurdum kafasını!" diye naralar attığımızı hatırlıyorum. Artık böyle patlamalar, tepkimeler çok sıradan gelmeye başladı. Çok maymun iştahlı da olabiliriz oyuncular olarak, doymayıp hep daha fazlasını istiyoruz. Bu seneki Electronic Entertainment Expo'da (nam-ı diğer E3) Cellfactor: Revolution, üstün fiziğiyle dikkatleri üstüne çekerek diğer FPS'ler arasından sıyrılmayı bildi. Videoları görenlerin ağzı açık kaldı. "Bu kadarına da pes" dendi çünkü neredeyse hiçbir obje etkileşimsiz kalmıyordu. Oyunun yapımcısı Artificial Studios da bunu Aegia PhysX'e borçlu olduklarını söylüyor.

Aslında Cellfactor, bu senenin başında Aegia PhysX için bir teknoloji demosu olarak tasarlanmaya başlandı. Aegia PhysX'in tüm yeteneklerini sergileyebilecek bir proje olarak yola çıktı. Ancak oyun çevrelerinin oyuna pozitif bakışları, Artificial'in yoldan sapmasına ve Cellfactor: Revolution'ı geliştirmeye başlamasına yol açtı. Omurga konsepti ve teknolojiyi bozmayan Artificial, oyunu fizik ve metafizik öğeler üzerine kuruyor. Yani karşımızda sıradan bir multiplayer FPS yok. Metafizik öğeler dedim çünkü oyun sadece maddesel tepkimeler üzerine kurulu değil. Bunu en iyi şöyle açıklayabiliriz: Güç sizinle olacak Cellfactor'de. Bir elimizde etrafa ölüm saçan bir makineli tüfek varken, diğer elimizde de tüm çevreyi indirip kaldıracabileceğimiz, fırlatabileceğimiz, parçalayabileceğimiz, tüm varilleri bir kenara toplayip kendimizden geçeceğimiz bir güç var. Hatta force'un yanında bu olayı Half-Life 2'deki gravity gun'ın aşmış hali olarak görebiliriz. Tabii ki Aegia PhysX'in nimetleriyle beraber.

Peki bu nimetler nelerdir? Tüm çevre parçalanabilir. Kulağa çok "psikopat" geliyor. Her türlü flama, kumaş, plastik, ateş, su, toprak, tahta (tahta mı?) tepkimeleri, obje parçalanmalarını, esnemeleri, patlamaları ve aklınıza gelebilecek her türlü fizik hesaplaması Aegia PhysX sayesinde gerçek zamanlı olarak yapılıyor. E bunun da bir bedeli var, oyunun sistem gereksinimleri çok yüksek. Oyunun fiziğinden Aegia PhysX kartı olmadan yararlanabileceğimiz ama nereye kadar... Mazda RX8 alıp içine benzin koymamak gibi bir şey olur CF: R'yi Aegia PhysX kartı olmadan oynamak. Oyunu oynamak için en az GeForce 6800 ve ATI X800 seviyesinde bir ekran kartı ve 2GHz bir işlemci gerekli olacak. Grafiklerin etinden sütünden de tam olarak yararlanabilmek için bir GeForce 7900 veya ATI

X1900 gerekiyor. Ama en önemlisi bir Aegia PhysX kartı.

Kullanabileceğimiz karakter sınıfı sayısı üç. Bu karakterlerin asıl amacı, silahlı olan çatışmanın psişik güçlerle olan savaşla dengelenmesi. O yüzden tüm karakterlerin farklı özellikleri var. Bishop'lar silah kullanamaz, sadece psişik güçleri var. Sahip oldukları psi-wave yeteneği sayesinde tuttuklarını patlatabiliyorlar. Örneğin kafanıza tüm binayı yıkabilirler. Guardian'lar organik yapıya sahip olmadıklarından psişik güçlere de sahip değiller, o yüzden en ağır silahlarla donatılmışlar. Black Ops ise tek elinde silah taşıyıp, diğer eliyle psişik güçler kullanabiliyor. Psişik güçlerinin kapasitesini arttırmak için ise kendine bir sıvı enjekte ediyor ve Bishop kadar güçlü olabiliyor. Bu müthiş fiziklerle oynaması en zevkli sınıf muhtemelen Bishop olacak. Oyunda tüm karakterler uçabiliyor. Yani üzerimize gelen bir su borusundan rahatlıkla kaçabiliriz. Üzerimize kilitlenen bir roketten uçarak kaçamayacağımız için, psişik yeteneklerimizi kullanarak roketleri durdurabileceğiz. Uçabilen tek obje biz değiliz, oyunda çeşitli uçaklar, hoverboard'lar kullanılabiliyor. Ancak bunları kullanırken yerçekimine karşı geldiğimiz için baş dönmesi yaşayabiliyoruz.

Bu kış Cellfactor: Revolution, diğer online FPS'leri yutacağı benziyor. Yüksek sistem ihtiyacı dışında CF:R'nin şimdilik kötü bir yanı yok. Bir de çok karambol bir oyun, kimin nereden kafanıza bir şeyler yıkacağını tahmin edemiyorsunuz. Ama ben hala fizik motorlarının saçımın ne kadar sürede nasıl kuruyacağını hesaplamasını bekliyorum. ■

► Yapım Artificial Studios / Immersion ► Platform PC ► Tür FPS ► Çıkış Tarihi Aralık 2006

-Berkant Akarcan



ÖFKEYLE KALKANIN ZEVKLE OTURDUĞU OYUN

FURY

İLK BAKIŞ

» **Devasaaa, devasaa**
Ne yapsam boşuna
Ben senden kurtulmam
İş yüküm devasaaa

(Canısııı, canısıııı formunda söyle-necek)

Geçen ayı hiçbir devasa oyuna ilk bakış atmadan geçirdiğimin ve bunun bende yarattığı hasarın boyutunun farkında mısınız? Geceler boyu uykusuz uykularımda(?) elfleri kovaladığımı, loot peşine düştüğümü, lag'den belimin kırıldığını, topladığım experience'ları yeni devasa projeleri için sağa sola dağıttığımı biliyor musunuz? Peki ya Serpil'in -ki kendisi minyon bir kişi- telefonumda "Devasa Serpil" olarak kayıtlı olduğunu? Anlayın durumumu, yardıma ihtiyacım var.

ALÇAKGÖNÜLLÜLÜĞE ÇAĞRI

Fury, Huxley'e çok benzeyen bir oyun. Her ne kadar yapımcılar sitelerinde bas bas bağırıp "Biz benzersiz, çok muhteşemiz, aman Allahım bizi özene bezene yaratmış..." gibi çılgınlıklar atsalar da, durum bu. Kendisine "MMORPG" diyor Fury ama oynanış bir FPS'yle aynı. Karakter özelliklerinin yanında oyuncunun aksiyon yeteneklerinin de öne çıktığı

bu tarzı takdir ettiğimi Huxley yazımda belirtmişim.

Auran, Fury'yi kolay oynanan, hızlı ve esnek bir oyun haline getirmeye çalışıyor. Fury'nin istediği son şey, karmakarışık bir sisteme sahip, başında saatlerinizi harcama-nızı gerektiren ağır bir yapımla olmak. Tersine, oyun oynayabilecek sadece on dakikası olan bir kişiye bile devasa online keyfini yaşatmak amacındalar.

Oyunda özel yeteneklere dayanan bir sınıf sistemi yok. Oyuncular aynı anda birkaç farklı set özelliği sahip olabilecek ve bu setler arasında istedikleri zaman gidip gelebilecekler. Bir sette kazandığınız tecrübe puanları, o set için rütbe olarak geri dönecek. Ancak rütbelere de geri dönüşü olmayan şeyler değil, karakterinizin çizdiği gelişim yolunu beğenmediyseniz load edip eski hallerinize dönebilirsiniz.

İNSAN İNSANA BUNU YAPAR MI?

Fury tamamen PvP'ye dayanan bir oyun. PvE yok. Multiplayer FPS'lerde çoğu zaman gördüğümüz oyuncular arasındaki hiyerarşik gruplaşma ise Fury'de pek olmayacak gibi. Çünkü bu sorunu çözmek için bir eşleştirme sistemi getirilmiş. Böylece herkes kendi ayarındaki oyuncularla mücadele edecek, sürekli kaybeden ve sürekli kazananların sayısı mümkün olduğunca az olacak.

Artık bunu söylemenin pek de anlamı kalmadı ama Fury'nin grafikleri gerçekten dehşet derecede güzel görünüyor. Şu itirafı da yapayım, bana gerçek hayatın renklerinde bir problem varmış gibi gelmeye başladı, transfer mi olsam acaba sanal dünyaya?

Dinamik ve esnek yapısı, kolay oynanabilirliği, oyunu özellikle yeni oyuncular için çok cazip hale getiriyor. Eğer sorunsuz bir yapımla sürece geçirirse, Fury'nin gelecek yılların en çok oynanan devasalarından biri olacağını ve pastayı daha da fazla büyüteceğini tahmin edebiliriz. Ben ise Huxley'i ve Pirates of the Burning Sea'yi bekliyorum, yolum uzun... ■

- Mehmet Kentel

► Yapım Auran ► Tür Devasa FPS/RYO ► Platform PC
► Web www.unleashthefury.com ► Çıkış Tarihi 2007

YÜKLENİYOR...

Önümüz kış, erzakları toplayıp odaya kapanma vakti yavaş yavaş geliyor... Erzak derken?



PC

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
EYLÜL '06		
8 Eylül	TimeShift	FPS
7 Temmuz	World Tour Golf	Spor
8 Eylül	Jaws Unleashed	Aksiyon
13 Eylül	LEGO: Star Wars II	Aksiyon/Macera
15 Eylül	Joint Task Force	Strateji
15 Eylül	Paraworld	Strateji
15 Eylül	Broken Sword 4	Macera
29 Eylül	Caesar IV	Strateji

EKİM '06

6 Ekim	NBA Live 07	Spor
13 Ekim	Gothic 3	RYO
13 Ekim	Stronghold Legends	Strateji
20 Ekim	Neverwinter Nights 2	RYO
20 Ekim	Dark Messiah of M&M	FPS
20 Ekim	AoEIII: The Warchiefs	Strateji
20 Ekim	Sid Meier's Railroad!	Strateji
27 Ekim	TCSC: Double Agent	Taktik

KASIM '06

1 Kasım	Need for Speed: Carbon	Yarış
3 Kasım	Medieval II: Total War	Strateji
3 Kasım	Desparados 2: Conspiracy	Strateji
24 Kasım	TCR6: Vegas	Taktik
24 Kasım	Storm of War: Battle of Britain	Simülasyon



PLAYSTATION 2

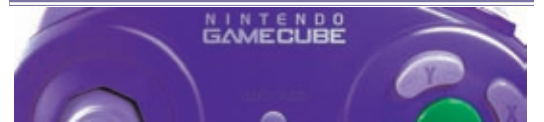
ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
EYLÜL '06		
1 Eylül	Dance Factory	Müzik
8 Eylül	America's Army: Rise of a Soldier	Taktik
22 Eylül	Suikoden V	RYO

EKİM '06

6 Ekim	NBA Live 07	Spor
17 Ekim	Bully	Aksiyon
20 Ekim	The Sims 2: Pets	Simülasyon

KASIM '06

17 Kasım	Test Drive Unlimited	Yarış
24 Kasım	Guitar Hero II	Müzik
24 Kasım	Dragon Ball Z	Dövüş



NINTENDO

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
EYLÜL '06		
13 Eylül	LEGO: Star Wars II	Aksiyon/Macera
22 Eylül	FIFA 07	Spor

EKİM '06

27 Ekim	Legend of Spyro: New Beginning	Aksiyon
---------	--------------------------------	---------

KASIM '06

17 Kasım	Flushed Away	Aksiyon
----------	--------------	---------

■ Dans yarışmasına daha sıkı çalışmalıyız Jale... Haydi hoop!

RAGNAR TORNQUIST İŞ BAŞINDA

LONGEST JOURNEY OLMAYAN BİR OYUN

► Bundan altı yedi yıl kadar önce The Longest Journey'i oynayan herkes gibi biz de Ragnar Tornquist ismini hafızalarımızın nadide bir köşesine yerleştirdik. Çünkü kolay kolay etkisinden kurtulamayacağımız derin bir öyküyü, altın bir kâse içinde (süper grafik ve oynanışın metaforu manasında bu) ellerimize tutuşturmuştu. Bu yıl oyunun devamı geldi, Dreamfall. Tornquist'e saygımız biraz daha arttı. Bunu da hemen oynayıp bitirdik ve üçlemenin son oyunu için iştahla beklemeye baş-

ladık. Ama usta, blog sayfası üzerinden üçüncü The Longest Journey yerine başka bir projenin detaylarından bahsetmeye başladı.

On yıldan beri üzerinde düşündüğünü, dört yıldır da tasarım ekibini oluşturmaya çalıştığını söylese de Ragnar Tornquist henüz oyunun bir ismi bile olmadığını, dolayısıyla henüz yolun çok başında olduklarını vurguluyor ısrarla. İsrarla belirttiği bir başka nokta ise bunun The Longest Journey ile tamamen

alakasız bir oyun olacağı. Nitekim oyun devasa online bir yapım olarak tasarlanıyor. Ancak en heyecan verici yanı, biz çoktan TLJ'i "başyapıt" olarak kabullenmişken Tornquist'in bu proje için "yıllardır hayalini kurduğum oyun" demesi. Tabii adventure sevenler için devasa online dünyalar çok da cazip mekânlar değil, birçok TLJ hayranı bu haberi serinin üçüncü oyununu getireceğini düşündükleri için endişeyle bile karşılayabilir. Öte yan-

dan, "Ragnar'dan babam çıksa yerim" diyenlerin nabzı şimdiden hızlanmıştır diye tahmin ediyoruz. Ayrıca Tornquist'i, hakkında sayfalarca yazı yazdığı halde hiçbir ipucu vermemeyi başardığı için tebrik ediyoruz ve son bir soru yöneliyor kendisine. Şimdi biz bu haberin yanına neyin ekran görüntüsünü koyacağız Ragnar abi? Burnumuzun mu? ■

► Yapım Funcom ► Tür Devasa Online ► Çıkış Tarihi 2007'den sonra

LEGEND: HAND OF GOD

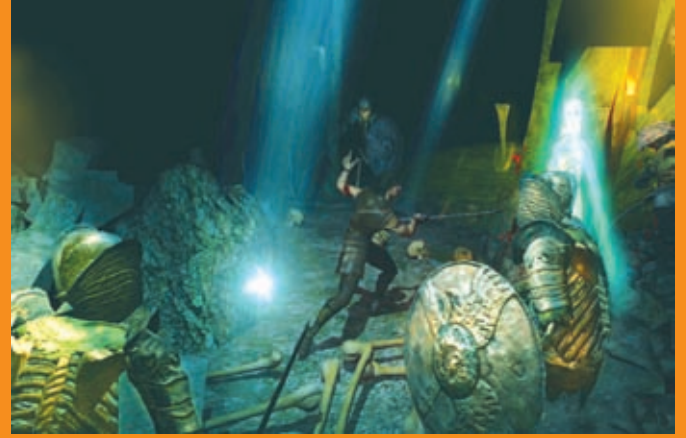
PRINCE BİR GÜN DIABLO OYNARKEN...

►► Almanya'nın adventure oyunları yayıncısı Anaconda, her şeyiyle sır gibi saklanan yeni oyunu Legend: Hand of God'ın birkaç ekran görüntüsünü yayınladı geçenlerde. Biz de merakımızı kıskırtan bu görüntüleri takip edip dipden biraz bilgi kazıyalım istedik. İşte öğrenebildiklerimiz:

Master Creating tarafından yapılmı sürdürülen Legend, Anaconda'ya sorarsanız, "Prince of Persia kadar güzel görünüp Diablo kadar bağımlılık yaratacak bir aksiyon-RYO." Yeni ve fantastik bir evrende geçen oyun, genç bir kahramanın yüzlerce farklı arenada kötülüğe karşı savaşını konu alıyor. Ancak oyunun konudan ziyade grafikleriyle göz dolduracağı kesin, tabii bu grafik kalitesinin son kullanma tarihi geçmeden yayınlanabilirse. Oyunun bol poligonlu karakterleri

ve üzerinde titizlikle çalışılan animasyonları sayesinde, girdiğimiz her aksiyonun izlemeye doyuamayacağımız birer video gibi görüneceği söyleniyor.

Hand of God'ın eğlenceli görünen yanlarından biri de dövüş sistemi. Karşınızdaki düşmanın ebatlarına ve hareket kabiliyetine göre belirleyeceğimiz her stratejinin uygulanabilir olacağını öğrendik mesela. Yani dev bir troll'e karşı savaşırken durduğunuz yerde kılıcı sallamakla yetinirseniz ancak cesedinizi serinletmiş olursunuz ama troll'ün sırtına atlamayı başararsanız kelle uçurma tekniğinizi konuşturarak yola devam edebilirsiniz. Legend bu anlamda yaratıcılığınızı özgür bırakacak ve oynadıkça daha özgün denemeler yapmanız için sizi cesaretlendirecek bir



yapım.

Son olarak yapım ekibi Master Creating'e dair bir dipnot: Hamburg'lu bu stüdyo, ilginç isimlerden oluşuyor; Amerika'nın çok satan öykü yazarlarından Susan

O'Connor, Hollywood'un görsel efekt ve illüstrasyon ustalarından Paul Champion ve nostaljik Gianna Sisters oyununun yaratıcısı Andreas Adamek. ■

► Yapım Master Creating ► Dağıtım Anaconda ► Tür Aksiyon/RYO ► Çıkış Tarihi Bahar 2007

SIMON THE SORCERER

BÜYÜ DE GEL SIMON, BÜYÜLE GEL!

►► Yıllar önce, gencecik bir büyücü yamağı olarak tanıdığımız zeki, komik, hınzır Simon 2002'deki çok kötü dönüşünün (Simon the Sorcerer 3D) ardından bu kez daha vaatkâr bir dönüşe hazırlanıyor. Alman Silver Style Entertainment tarafından tasarımına başlanan efsane adventure'ın yeni bölümünde Simon'ı yine üç boyutlu bir macerada izleyeceğiz. Ama bu kez Simon 3D'den farklı olarak, oynanış eski bölümlerdeki gibi ola-

cak. Ne aksiyon öğeleri, ne mayhoş bir platform tadı... Bildiğiniz 2 boyutlu Simon the Sorcerer'ın daha iyi görüneni olacak oyun.



Birkaç karakter çizimi ve iki ekran görüntüsünden çıkarabildiğimiz kadarıyla oyunun mekânları tam bir masala düşmüş hissi yaratmaya odaklanmış. Simon ise spor ayakkabıları ve sweatshirt'üyle lazer operasyonu geçirmiş bir Harry Potter'ı anımsattı bize.

Çıkmasına çok az bir vakit olmasına rağmen henüz oyunun bir web sitesi ya da ayrıntılı açıklaması yok. Umarız bu durum Simon'ın randevuya geç kalacağı anlamına gelmiyordur. Zira özledik kendisini. ■



► Yapım Silver Style Entertainment ► Dağıtım RTL Enterprises ► Tür Adventure ► Çıkış Tarihi Sonbahar 2006

SAVAGE 2: A TORTURED SOUL

2003 yılının Temmuz ayında S2 Games, uzun yıllardır üzerinde çalıştığı, her türden bir tutam kattığı yapıımı Savage: The Battle for Newerth'ü piyasaya sürmüştü. Oyun piyasaya sürüldüğü gün, S2 Games'in baş tasarımcısı Jesse Hayes, "Savage'ı bir kazanda yaptık. Önce bir tutam rol yapma ögesi, bir tutam gerçek zamanlı strateji ögesi ve bir tutam da aksiyon ögesi kattık. Bunları güzelce harmanladıktan sonra büyük bir evren yarattık ve oyuncularımıza bu evrende 32 kişiye kadar çoklu oyuncu desteği sunduk" şeklinde bir açıklama yapmıştı.

Beklenen haber Ağustos ayında geldi. S2 Games baş tasarımcısı Jesse Hayes, ekibin Savage 2 üzerinde çalıştığını duyurdu ve ekledi: "Biliyoruz ki ilk Savage, birçok kesim tarafından çok sevildi ve tutuldu. Yapıma devam etmemizdeki en büyük etken bu... Savage 2, yine rol yapma, GZS ve aksiyon öğelerini içerisinde barındıracak. Ancak bu kez, bu türleri oyuna çok daha iyi aktaracağız. İlk oyundaki problemler giderilecek. 32 kişilik online savaşlar, 64 kişiye yükseltilecek. Şimdiden çok heyecanlıyız."

S2 Games, Silverblack motorunu bırakıp K2 Engine ile yoluna devam etme kararı aldı. Jesse Hayes'in açıklamasına göre K2 Engine, uzunca bir süre yazılım departmanı tarafından geliştirilmiş ve Savage 2'ye uygun hale getirilmiş. Bu motorla birlikte ilk oyunda olmayan bazı teknolojiler de oyuna aktarılacak. Öncelikle

şunu diyebilirim ki, oyundaki animasyonlar kendini aşmış durumda. Oyun içerisinde bulunan her şey en ince detayı düşünülerek tasarlanmış. Her türlü yeni nesil grafik olayı oyunda mevcut.

Bunca gelişimin ardından birçok kişinin kafasına, "peki ya ilk oyundaki eğlence?" sorusu geliyor. Jesse Hayes, bu noktada Savage severleri uyarıyor: "Savage 2, 'her konuda' Savage 1'den kat ve kat üstün bir oyun olacak. Buna eğlence faktörünü de dahil ediyoruz. Çünkü bizim için eğlence, her şeyden önce gelir."

Savage kalitesini korumak isteyen S2 Games, ilk oyunda sevilen birçok özelliği, ikinci oyuna da dahil ediyor. Bunların başında, hiç kuşkusuz ki mükemmel Savage dünyası ve Savage atmosferi geliyor. Bunlara bağlı olarak, modern savaşlar, fantastik mekanlar, müthiş yakın dövüşler, dehşet verici büyüler ve çılgın son teknoloji ürünleri yeni oyunda da bulunacak.

İlk oyunda hastası olduğumuz yakın dövüş sistemi, ikinci oyunda biraz farklı olacak. S2 Games, yakın dövüş sistemi konusunda bazı yeni kararlar almış ve bu kararlar doğrultusunda da yakın dövüş sistemini yeniden elden geçirmiş. İlk oyundaki yakın dövüşler, çok komplike hareketler gerektiriyordu. Savage 2'de ise kasmamız gerekmeyecek. Bu önemli bir artı. Artık kasmak yerine, daha fazla savaş deneyimi kazanmamız gerekecek. Böylece yakın dövüşlerde daha başarılı olacağız. Her şeyin başında de-



neyim gelecek.

Gelelim ikinci oyunun savaş dünyasına. İlk oyunda olduğu gibi ikinci oyunda da iki taraf bulunacak. Bunlardan biri Legion of Man, diğeri de The Beast Horde. Oyunda tarafların seçebileceği 12 silah ve 8 eşya olacak. Bunun dışında her asker grubu, standart olarak 2 kuşatma ünitesi ve 1 ilk yardım ünitesi seçebilecektir. İlk oyunda olduğu gibi yine Legion of Man tarafından Savage'lar sessiz hareketlerle, Critical Strike ve Rage gibi saldırılarla düşmana yüksek hasarlar verebilecek. Lejyonerler savaşçı ruhlarını ortaya koyarak takımın tüm yükünü üzerlerine alabilecek. Builder'lar ünite inşa edip, hasar gören üniteleri tamir edebilecek. Scout'lar uzak mesafeden düşmanları avlayabilecek ve Chaplain'ler de takıma can ve özel güç dağıtabile-

cekler.

Savaşlar artık tek harita üzerinde, 64 kişiye kadar yapılabilecek. Grup liderleri, plan hazırlayabilecek ve bu planı diğer grup üyelerine iletilebilecek. Yani daha fazla takım çalışması yapmamız gerekecek.

Bize verilen bilgilerden ve Jesse Hayes'in açıklamalarından anlıyoruz ki Savage 2, ilk oyunun önemli artılarını içinde bulunduran, ancak gelişime ayak uyduran bir oyun olacak. Geliştirilmiş grafikleri, eskiyi aratacak atmosferi, 64 kişiyi destekleyen devasa savaşları ile Savage 2, Savage efsanesini sürdürmeye benziyor. Ayrıca belirtmekte fayda görüyorum: Şu anda S2'dan 3 kişi, Project Offset üzerinde çalışmakta. Savage 2'nin bu yıl sonunda piyasada olması bekleniyor. ■

► Yapım S2 Games ► Platform PC ► Tür Online FPS / GZS ► Çıkış Tarihi 2006 sonu

OYUN SEKTÖRÜNDEN

JAPON OYUN SEKTÖRÜ ÇÖKÜYOR MU? BU NE KARAMSARLIK?

Square Enix'in başkanı Yoichi Wada (bizim Vada'ları bir yerden gözüm ısırtıyordu zaten) Japon oyun endüstrisi ile ilgili hiç beklenmedik, son derece karamsar açıklamalar yaptı geçen ay. Wada'ya göre ülkedeki oyun sektörü bir kavşağa doğru ilerliyor ve "Japon oyun dünyası bir endüstri olabilecek mi yoksa olamayacak mı" sorusunun yanıtı bu kavşakta çözülecek.

Dahası var. Manga ve animelerle birlikte Japonya'nın en büyük eğlence ihracatı kalemini oluşturan oyun sektörü, istatistikî olarak herhangi bir geri adım atmadığı halde Wada, dünya standartlarının gerisinde kalmaya başladıklarını ve proje yönetimi, insan kaynakları yönetimi gibi konularda henüz olgunlaşmadıklarını söylüyor. Ayrıca Japonya'nın yetişmiş IT uzmanlarının oyun dünyasına yönelmemesinden şikayet eden Wada "ABD'de yetenekli teknik uzmanlar için oyun endüstrisi çok gözde bir kariyer alanı" diyor ama aynı şeyin Japonya'da geçerli olmadığını söylüyor. Wada'yı endişelendiren, Japon oyun dünyasındaki yaratıcılığın gelişen teknolojiyle beslenemez hale gelmesi ve zamanla yeni Japon oyunlarının hiç de yeni görünmeyecek

olması ihtimali. İsmi Wada olmasına bakmayın, Square'in başkanı böyle şeyler söylüyorsa bir bildiği vardır ama belki de sonu gelmez Final Fantasy üretiminden doğan bir travma sebebiyledir tüm sözleri. Belki de başka oyunlar yapmanın zamanı gelmiştir...

BAĞIMSIZLAR YETİM KALDI

2002'den bu yana düzenlenen ve bağımsız oyun tasarımcılarını desteklemek (ve tabii ilginç olanları ucuza düşürmek) amacını taşıyan IndieGamesCon'un 6-8 Ekim'de düzenlenecek 2006 buluşması iptal edildi. GarageGames tarafından düzenlenen organizasyonun iptali için gösterilen gerekçe, "vakit darlığı". Bunun kalıcı bir iptal kararı olmadığını ve önümüzdeki yıllarda IndieGamesCon sayesinde yetenekli ve hevesli genç yapımcıları sektörle buluşturmaya devam edeceklerini belirten GarageGames başkanı, "çok ciddi bir hayal kırıklığına sebep olduğumuzu biliyorum" diyor, "ama inanın biz de böyle olmasını istemiyorduk ama bazen her işi birden yürütemeyebiliyoruz." GarageGames şimdi harıl buluşma için yerini önceden ayırtan ve biletini satın alanlara birer özür mektubuyla birlikte para iadesi yapmakla meşgul. ■

FIFA 07

TURKCELL SUPER LİG DE İÇİNDE

» Ne zamandır hem EA forumlarını hem de Türkiye'nin spor ve oyun forumlarını kanıtlayan "Süper Lig FIFA 07'de yer alacak mı?" mevzuu, son FIFA 07 videosundan bir kare sayesinde tamamina erdi, hem de mutlu sonla. Evet, oyunun videosunda hangi liglerin dahil olacağını gösteren karede Turkcell Super Lig logosunu gören Türk FIFA severlerin içine serin sular serpildi. Oyun daha bir heyecanla beklenir oldu. Bakalım popülaritesini giderek kaybeden (daha spesifik söylemek gerekirse, kitlesini PES'e kaptıran) FIFA serisini Türkiye ligi kurtarabilecek mi?

Bu arada, her yıl ligler kadar hangi grup ve şarkıların da FIFA'da yer alacağı merakla beklenir, hazır oyundan konu açılmışken bu noktaya da parmağımızı dokundurup çekelim. Bu yılın dikkat çeken grupları (ve şarkıları) şöyle: Muse (Super Massive Black Hole), Keane (Nothing in My Way), Nightmare of You (Dear Scene, I Wish I Were Deaf) ve genç gruplardan The Feeling (Sewn). Tabii editörünün zevkleri sebebiyle bu biraz İngiliz ağırlıklı bir seçmece oldu, tüm listeyi görmek için siz oyunun sitesine uğrayabilirsiniz. ■

İşte, o an!



■ Eğer Show TV olsaydık şöyle gösterirdik size logoyu...

► Yapım EA Sports ► Dağıtım EA Games ► Tür Spor ► Çıkış Tarihi 29 Eylül 2006

WORLD CYBER GAMES 2006'DA SON DÜZLÜK



ASUS SİZİ TURNUVA ATEŞİNE ÇAĞIRIYOR

» Bir yandan WCG heyecanı sürenken diğer yandan bu sene ülkemizde ilk kez düzenlenen World Game Masters turnuvası heyecanı başlıyor. Ana sponsorluğunu Asus'un yaptığı organizasyon Ankara, Antalya, İstanbul ve İzmir'deki büyük internet kafelerde yapılacak olan elemelerin ardından İstanbul'da düzenlenecek finallerle

sona erecek. Henüz dünya finaleri olmayan turnuva Counter-Strike 1.6 ve Warcraft 3 Frozen Throne oyunlarında düzenlenecek ve turnuvayı kazanan oyuncular Asus ürünleriyle donatılmış muhteşem birer oyun bilgisayarını kazanacak. Turnuvayla ilgili gelişmeleri tr.worldgamemaster.org adresinden takip edebilirsiniz. ■

» Dünyanın en büyük oyun organizasyonu olan WCG heyecanı bu sene de nefes kesiyor. Geçen aydan bu yana süren Türkiye elemelerinde sona yaklaşırken final heyecanı başlıyor. Geçen aydan bu yana büyük alışveriş merkezlerinde yapılan halka açık elemelerde oyuncular NFS ve Fifa oyunlarında yarışırken daha profesyonel oyuncular antrenmanlarını sıklaştırdı.

Counter-Strike 1.6, Warcraft 3, Fifa ve NFS'de yapılacak kafe elemeleri ise geçen ay sonunda başladı ve hemen finaler öncesine yani 10 Eylül'e kadar sürecek. Bu

tarihe kadar turnuvaya www.siberlig.com adresinden kayıt yaptırarak bu heyecana ortak olabilirsiniz.

Bu sene finaler ise 16-17 Eylül tarihlerinde Ortaköy'de düzenleniyor. Ortaköy meydanına kurulacak dev çadırda Türkiye'nin en iyi oyuncuları birbirleriyle mücadele edecek. Turnuvaya katılmayan bütün oyuncular da Ortaköy'deki bu özel etkinliğe davetliler. Turnuvada başarılı olan oyuncular ülkemizi İtalya Monza'da düzenlenecek finalerde temsil edecek. ■

RAINBOW SIX: VEGAS



■ Yaklaşmayın bu makine benim, 1'e 7 veriyor. Aha yine 4 çilek yakalayamadım savulun...



■ -Vegas kentinin grafik simülasyonu oldukça mükemmel tasarlanmış değil mi Walter?
- Senin poligonların da oldukça şık olmuş Keller.
- O senin güzelliğin Walter.

BÜTÜN BUNLARA 'BEDAVA AÇIK BÜFE' İÇİN DEĞER Mİ?

Ben hiçbir zaman anlamadım, Amerikalılar o neon ışıklarının altında nasıl sevdalı ve hummalı bir haz yaşarlar. Her şeyin yapay olduğu, tüm eğlencenin para ve ihtişam üzerine kurulduğu, Allah'ın çölünün ortasında suni bir vahaya benzeyen ve siz onu kurutamazsınız (ki bunu yapamazsınız) onun sizi kuruttuğu bir yer Las Vegas. Kral, yani Elvis burada uzun yıllar hüküm sürdüğünden, kent ile Elvis öyle bir özdeşleşmiştir ki değme-yin gitsin.

Hemen her hafta Elvis kılığına girmiş bir yığın akrobatın bir uçaktan aşağı paraşütle kendisini bırakıp gösteriler yaptığı Vegas da sonunda ABD oyun endüstrisinin acımasız orağına takıldı. Ve bu kez uçaktan atlayanların Uçan Elvisler değil de Rainbow Takımı olması bilmem dikkatinizi çekiyor mu?

BU MASADA MİNİMUM BAHİS KABUL EDİLMEZ

Yüksek bütçeli Hollywood filmle-rini aratmayacak kadar gösterişli

ve büyük bir prodüksiyon olan R6:V çok ama çok yakında PC, 360 ve PS3 için piyasaya çıkıyor. Son Tom Clancy imzalı oyun olmasının imkânsız olduğunu düşündüğümüz oyun, serinin diğer oyunlarından her açıdan daha etkileyici olacak.

Son bir senedir Rainbow 6 oyunlarının artık iş yapması için grafikten, sestem, kan ve gürültüden daha çok sermayeye ihtiyacı olduğunu birbirine fı-sıldamayan kalmadı. Tam da böyle bir dönemde geçen yılın hiti Lockdown'un ardından Black Arrow ve Critical Hour gibi birbirini fazlasıyla tekrar eden ürünlerden sonra bir R6 bıknı-lığı yaşandığı da bir gerçek. Bu uyuşukluğun piyasadan kalkması için Ubisoft'un Kanadalı takımı, Lockdown'daki başarısını bir kez daha yenileyebilmek üzere Vegas projesini Rainbow Takımı zoruyla üstlenmek zorunda kaldı. Ancak şunu itiraf etmeliyim ki oyun, Kanadalı takımın ruhunda yatan tüm o Lockdown şatafatını taşıyor.

Vegas, içimizde yavaş yavaş sönen R6 ateşini yeniden canlandıracağı benziyor.

Pıril pıril neon ve spot ışıklarının altında mükemmel vücutlarını ağır ağır sallayarak, saten elbiselerinin üzerinde gezinen gözleri umursamadan dans eden şov kızlarının tam da ortasında birdenbire patlayan aksiyon, yepyeni bir görsel şölenle R6 severleri monitör başına çağırıyor. Bir kumarhanenin tüm ihtişamı ile şiddetin lirizminden doğan R6:Vegas, yepyeni taktik opsiyonları ve silah kombinasyonları ile hiç beklenmedik bir şekilde geri dönüyor.

BİNGO!!!

Aksiyonun dozu hakkında kısa bir enstantane aktarmadan duramayacağım. Dev bir kumarhane kompleksinin çatısından aşağı, yüzünüz yere bakacak şekilde belinizde ipe duvardan koşarak iniyorsunuz. Bunu yaparken silahınız elinizde ve geçtiğiniz odaların camından daha önceden yeri belirlenip onaylanmış noktalardeki teröristleri avlıyorsunuz. Ama hala

yürüyerek aşağı doğru kaymaya devam ediyorsunuz. Daha sonra birden bir hareketle ters dönüyor, kendinizi binadan ileri fırlatıyor ve karşınızdaki cama ateş ederek sallanırken, kurşunlarla çatlayan camdan içeri kendinizi bırakıyorsunuz. Tamam biraz fazla hızlı oldu ama Rainbow Takımı ekmek parasını böyle kazanıyor...

Elbette dağcılık atraksiyonları yaparak kumarhaneye girmek tek yöntem değil. Ancak oldukça enteresan olduğu da bir gerçek. Rainbow üyeleri her ne kadar bu konuda değme dağcılara taş çıkaracak kadar usta da olsalar binaya girmek için farklı stratejiler de izlenebiliyor. Ancak takım, her stratejik hareket için çok önemli hesaplar yapmadan hareket etme kabiliyetine sahip değil. Takıma fazlasıyla hakim olamazsanız hemen hepsini kaybe-

İSTER İNAN İSTER İNANMA

STARCRRAFT CHRONICLES DÜNYANIN BÜTÜN 3D TASARIMCILARI! BİRLEŞİN!

Gönüllü olarak yapabileceğiniz işler arasında neler var? Sahildeki çöpleri temizlemek? Eğitim Gönüllüleri'nde bilgisayar hocalığı? Deprem kurtarma timine katılmak? Starcraft CGI filmi için 3 boyutlu modelleme yapmak? Sonucusuyla ilgileniyorsanız Starcraft Chronicles adı verilen projeye dahil olabilir, belki de hiçbir zaman yayınlanma şansı bulamayacak bir işe adınızı ve gönlünüzü koyabilirsiniz. Tabii bu haber sadece 3D tasarımcılarını değil, Starcraft seven herkesi ilgilendiriyor. Eğer proje başarılı olursa yıllardır burnunuzda tüten bu efsane dünyayı, Starcraft Chronicles CGI'ı sayesinde tekrardan görebilme şansı bulacaksınız. Gerçi ne motor Starcraft motoru, ne konu Starcraft oyunuyla bağlantılı ama olsun, evren aynı evren.

Bakarsınız Blizzplanet'ten yapılan bu çağrıyla dünyanın en yetenekli ve Starcraft aşığı ekibi oluşur ve ekiptekiler "elimiz değmişken bir de Starcraft 2 attırverelim garibanlara" der. Fantezi bu ya...

Konuyla ilgilenenler için Chronicles'ın web sitesi, www.starcraftchronicles.com adresinde.

RON GILBERT VE RYO - İKİSİ BİR ARADA!

Ron Gilbert ismi tanıdık gelmediyse size sadece beş kelime söyleyeceğim (beş çok oldu): The Secret of Monkey Island. Daha kısası da var: Maniac Mansion. Grafik macera oyunlarına altın çağını yaşatan isimlerden biridir Ron Gilbert. Uzun zamandır kendi köşesinde çocuklar için küçük oyunlar tasarlamakla meşgul olan Gilbert, meğer biz hayranlarını tamamen unutmamış. Yeni bir projeye dönüş yapmaya hazırlanıyor.

Geçtiğimiz ay Gamasutra'ya konuşan Gilbert'in tek sürprizi bu değil. İkinci bomba haber oyunun türünün adventure değil RYO olacak olması. Ama ağır, kapsamlı bir RYO beklemeyin. Ron Gilbert, sürükleyici ve eğlenceli hikâye yaratmak konusundaki dehasını, birazcık Diablo tarzı aksiyonla birleştirmek istiyor sadece. Bildiğiniz puzzle'lı, eşya dene-meli, bol diyaloglu ve komik maceranız boyunca, laftan anlamayanları yola getirmek için kullanacağınız bir yöntem olacak aksiyon.

Saf adventure üretmenin cesaret istediği ve genellikle çuvalladığı bugünün oyun dünyasında Gilbert'in bu seçimini yargılamak (ne haddimize) bir yana, heyecan verici buluyoruz. Bir türlü korsanlık müessesinin kurallarını kavrayamayan Guybrush'tan sonra, işinde giderek kendini geliştiren bir yeni karaktere şimdiden selamlarımı yolluyoruz.■



■ Binaya iple sarkarak girmek tamamen tercih meselesi. Merdivenden de girebilirsiniz.

debilirsiniz. Bu durumu eleştirmek çok anlamsız çünkü bu gerçek hayatta da böyle değil mi? R6:Vegas'ın en önemli çıkış noktası ve diğerlerinden farkı bu, en ufak bir hatanız affedilmiyor. Bu da oyunu diğerlerinden daha "gerçek" kıyor.

İple aşağı inme, salınma ve savunma, cam kırarak binaya girme R6:V'nin yeni aksiyon hareketleri ancak silahlı dövüş sahnelerinde de bazı yenilikler var. Bunların en önemlisi üçüncü şahıs bakış açısı moduna geçebilme. Takım üyelerinden Keller, Walter ve Park üçüncü şahıs moduna geçebiliyor ki bu da oyuna yepyeni bir oynama biçimi getiriyor. Bu konumda kafanızı uzatıp saklandığınız yerden ilerisini gözetleme şansınız da oluyor. Kör koruma ateşi modu da önemli bir ek. Nişan almaksızın tehdidin bulunduğu bölgeye yayılım ateşi açarak bir arkadaşınızın bir yerden bir yere hareketini garantiye alabiliyorsunuz (tam manasıyla ateşinle beni kuru durumu). Bu-

nun için BCF (Blind Cover Fire) olarak tanımlanan bu sistem de oyuna eklenmiş.

GRAFİKTE VE YAPAY ZEKADA JACKPOT!

Rainbow Takımı kumarhanenin katlarında ilerlerken Vegas tarzı dekorasyon ve atmosferin oyuna ne kadar özenle işlenmiş olduğu da gözden kaçmıyor. Slot makinelerindeki en ufak bir detay bile atlanmazken kurşun yağmuru sırasında havada uçuşan kartların as mı papaz mı olduğunu bile görebiliyorsunuz. Tabii bunları seyrederken "papazı" bulmadıysanız.

Şehrin konumlandırılışının ve kumarhanenin mimarisinin gerçekten üstün bir çalışmanın ürünü olduğu da oyunda hemen kendini belli eden ilk şey. Daha sonra 7.1'lik ses kalitesi ve tabii aksiyonu da devreye aldığınızda oyunun bir bütün olarak şimdiye kadar yapılmış en "sıkı" R6 olduğuna kanaat getireceksiniz.

Peki böyle oyunların olmazsa olmazı yapay zekâ hakkında da bir şeyler söylememi ister misiniz? Bu oyunda da her zamanki

CLANCY VE KİTAPLARI

Tom Clancy eski bir CIA ajanı ve polisiye roman yazarı olarak tanınmaktadır. Kitaplarında genel olarak terörizm ve anti-terörizm gibi kavramlara yer verir. Gerçek dünyada olan birçok terörist saldırıyı önceden tahmin etmişliği vardır. Bu konuda kahindir denilebilir. Hatta, 11 Eylül sonrasında kendisinin bu saldırıyı Amerikan Hava Kuvvetleri generaline daha önceden ihbar ettiğini ancak kaale alınmamasının bedelini ABD'nin acı ödediğini söylemiş ve işin ilginç bu söylemi yaılanmamıştır.

Clancy, kitaplarında genelde tarafsızlık kaygısı taşımaz. İyi adam kötü adam temeli üzerine kurgulanmış klişe komplo teorileri içeren kitaplar yazar. Kitaplarındaki kötü karakterler Rus, Çinli, Arap veya İranlıdır. Yazmış olduğu birçok roman filmleştirilmiştir. Örnek verecek olursak; Patriot Games, Hunt for Red October, Sum of All Fears gibi yapımlar gişede Clancy ve Hollywood yapımcılarına milyonlar kazandırmıştır. Kalkın alkışlayın, oturmayın.

gibi silah arkadaşınızın zekası çok ama çok hayati bir önem taşıyor. Bu problemi R6 daha önceki oyunlarında aştı zaten. Ancak bir Vegas kumarhanesi gibi kalabalık bir ortamda düşmanın yapay zekası daha da önem kazanıyor. R6: Vegas, bu problemi de aşmış görünüyor. Şöyle ki; görev başlarken karşılaştığınız çapulcu tipli amatör ayakçı teröristler, görev devam ederken son

derece profesyonel ve zorlayıcı tiplere yerlerini bırakıyor. Özellikle elebaşları konumundaki takım çoğu zaman bizim R6 takımından bile daha iyi taktik kurarak bizimkilere kök söktürebiliyor. Bu acımasız kötü adamlarla yüzleşmek için hâlâ birkaç ayınız var, eğer R6 oyunlarını kaçırmayanlardansanız şimdiden antrenmana başlasanız iyi olur! ■



■ Vegas'ın grafikleri Rainbow Six serisinin gerçekten yeni nesile geçtiğinin kanıtı.

► Yapım Ubisoft Montreal ► Dağıtım Ubisoft
► Tür FPS ► Platform PC ► Çıkış Tarihi 2006

WEB'DE LEVEL'İN SEÇİMİ

www.anime-source.com

Ne olacak bu animelerin hali? Giderek yaygınlaşıyorlar, daha çok insan tarafından tutuldukları sayıları artıyor ve sayıları arttıkça damak zevkimize uygun olanı bulmakta zorlanıyoruz, tıpkı çok az animenin olduğu günlerdeki gibi. Anime Source, bu dertten muzdaripler için sağlam bir kaynak.



www.blistering.com

Heavy metal belki tarihinin en parlak günlerini yaşamıyor ama birçok müzik türünde göremeyeceğiniz bir "sadakat" ile sevenleri tarafından ayakta tutuluyor. Blistering'de bu sadakatin internetteki yansımalarından biri.

Hiçbir ücret ödemedi birçok mp3 ve videoya yasal yollardan sahip olabildiğiniz, düzenli olarak dağıtılan hediye albümlerden kazanabildiğiniz ve heavy metalle ilgili birçok haberi günü gününe takip edebildiğiniz bu siteyi isklamayın.



www.newgrounds.com

Çift çarşısı mı desem, aşure tadı mı desem?

"Herkes tarafından her şey" mottosuyla yola devam eden flash portalı Newgrounds'da hepsi kullanıcılar tarafından hazırlanmış binlerce malzeme saklı. Büyük bölümünü oyunların oluşturduğu bu malzemelerin içinde eğlenceli videolar, ses kayıtları, minik çizgiroman serileri de yer alıyor. Her gün büyüyen bu kolektif mekanın kullanıcıları, yaptıkları katkı oranında ödüllendiriliyor.



GÜLE GÜLE E3

HER OYUNCUNUN GİTMEK İSTEDİĞİ YER, ARTIK YOK



DAHA KARPUZ KESECEĞİDİK?

➤ Bir cennet düşünüyorum. Benim gibi binlerce oyuncu etrafımda; yıllardır oynadığım oyunların perde arkasındaki adamlarla şakalaşıyorlar, o adamların yepisyeni oyunlarıyla kalpleri pıtıdı pıtıdı atıyor. Kafamı çeviriyorum, o da nesî, huriler ellerinde oyunlarla bana el sallıyorlar. Henüz 20 yaş dışım çıkmadığından, 28 dışımle sırıttıyorum, o da bana el sallıyor. Şu huri mi, bu huri mi diye sayarken, yanı başımda bir adam beliriyor. Manzaramı bozduğu için kızamıyorum bu saçı dökük, koca gözlüklü adama. Tepeden tırnağa inceliyorum, henüz ilkokul çağındaki dişlerimin bile çıkmadığı bir zamanda oyunlarını oynadığım, o yaştaki bir çocuğa okuldan kaçmayı öğreten bir adam bu... Kızamıyorum...

Hiçbir zaman gidememiş ve muhtemelen gidemeyecek olsam da hayalini kurduğum cennet bu dünyada bir yerlerde vardı. Pembe dizi duygusallığını bir kenara bırakıp gerçekçi olursak... ama olamayız. Cennet gibi bir yerdî orası, hayallerimde öyleydi en azından. İçinde koskoca bir ukte kütlesini, E3 ismini büyümüş biri olarak gerçekçi bir şeyler mi yazayım yani? Hah.

Dİ'Li GEÇMİŞ ZAMAN

Di'li geçmiş zaman kullanıyorum, zira önceki paragrafın başında da dediğim gibi muhtemelen bu cennete hiçbir zaman gidemeyeceğim. Üstelik bu konuda yalnız da değilim, hatta

abartıp bu satırları okuyanların da gidemeyeceğini söyleyebilirim. Bu cennet o kadar büyüdü, o kadar kontrolden çıktı ki fuarın babası Electronic Software Association'ın buna artık bir dur demesi gerekti. E3 bildiğimiz, dergi sayfalarından, internetten takip ettiğimiz o şaşaalı, devasa E3 artık yok. Tamamen yokolmadı, oh hayır, E3 veda etmedi ama artık eski E3'ü hiçbir zaman göremeyeceğiz. Nasıl oldu bu? Oyun dünyasının en büyük yıllık olayının ipi nasıl çekildi? Durun anlatacım.

Geçtiğimiz ayın başlarında ESA, E3'teki büyük düzenlemeleri duyuran bir basın açıklaması yaptı. Resmi gazetelerin resmîyeti bir kenara bırakıp civıtarak kampanyalarını anons ettiği bir üslupla bu duyuruyu açıklayacak olursak:

Varan 1: 2006'da 70 binden fazla oyunseverin katıldığı fuara 2007'de sadece 5 bin kişi katılacak, o da davet usulü. Katılacaklar da sadece oyun yapımcıları, dağıtıcıları ve gazeteciler olacak. Ayrıca artık fuar mayıs ayında değil, temmuzda yapılacaktır.

Varan 2: Eski devasa fuar alanı Los Angeles Convention Center, pazar yeri olarak kullanılacak (ya da kullanılmayabilir) çünkü E3 artık bir otelde, küçük odalarda yapımcılarla görüşmeler düzenlenerek gerçekleştirilecek. Ve esas bomba; o booth babe'ler var ya, artık

yoklar!

"Ben E3'e E3 demem, E3 booth babe'li olmayınca" atasözü akıllara gelmeden önce söyle bir düşünelim. Neden biz? Niye sistemin çarkları böyle işliyor? Neden insanlar böyle, neden? Bilmiyorum. Öte yandan, E3 hakkında düşünecek olursak, eğer gerçekten düşünürsek başında "neden" bulunan soruların cevabını vermek çok da zor değil aslında. Evet, cennet gibi bir yer, huriler (booth babe), oyun yapımcıları, oyuncular... Hırsın, rekabetin, kıscası insanın girdiği her yer gibi cennetin de yozlaşabileceğinin canlı kanıtı olsa gerek E3.

GEL VATANDAŞ, YENİ NESİL KONSOLA GEL

"Pazar yeri olarak kullanılacak" dedim de, aslına bakarsanız son birkaç yıldır zaten ona benzer bir amaçla kullanılıyordu bu fuar. Microsoft, Sony ve Nintendo, oyun dünyasının 3 silahşörleri, en güzel domateslerini parlatıp, en öne koyan pazarcılar gibi, ballandıra ballandıra konsollarını fuar ziyaretçilerinin gözünün içine sokuyordu. Hatta öyle ki milyonlarca dolar harcayan devasa E3 alanının yarısından fazlasını kaplayacak kadar hırsıyla yapıyorlardı bunu. Neye uğradığını şaşırın oyuncular da tüm gün boyunca hipnoz olmuş şekilde bu üç standda zaman geçiriyordu, büyük dediğimiz diğer onlarca firmanın yüzüne bile bakmayarak hem de!

İronik olan şeyse E3'ün 1995

yılında, yine konsol duyurularıyla açılmış olması. N64 ve Sega Saturn'ün karpuzlukta olduğu bir dönemde, elde kalan CD sürücülerini oyun konsolu haline dönüştürme fikriyle doğacak bir efsane de o fuarda duyurulmuştu; Sony PlayStation! Şimdi ise üç büyükler, ellerinde duyuracak konsol kalmayınca, 2007'de o kadar büyük alanları da dolduramayacak. Veya doldursalar bile neyin ne olduğunu net bir şekilde göreceğimiz için bunu pek "ballandıra ballandıra" anlatamayacaklar.

Her yıl 50-70 milyon dolar arası para harcanan bir yer E3. Fuardaki bilgisayar sistemleri, görevliler, mekan dekoru, hatta özel efektler... Görevliler demişken, booth babe'lerin ne kadar para aldıklarını biliyor musunuz? Ben de bilmiyorum. Ama çok para aldıklarından eminim. Hal böyle olunca, oyun dünyasının kalbinin attığı yer olmaktan çok firmaların karınlarını ağrıtan 50 bin metre-karelik bir cennetimsi olmuştu E3. Peki bu düzenlemeler karşısında organizatörler mağdur duruma düşüyor mu? Her ne kadar kendilerinin E3'ün yanı sıra sürdürdükleri faaliyetlerle milyar dolarları bulan cirosu olsa da, evet. Ancak

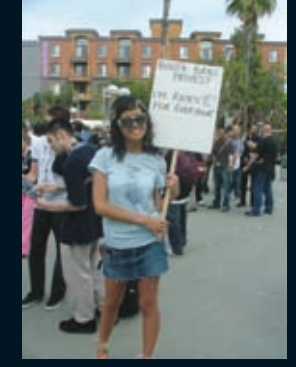
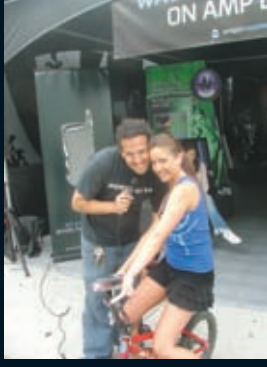
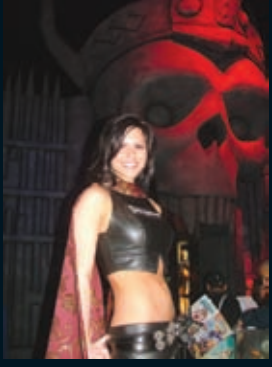
■ Artık sen yoksun...

■ Sen de yoksun
(yanındaki kim?)

■ Sizler de yoksunuz
(ortadaki hala var ne yazık ki)

■ Sen de yoksun...

■ Sen iyi ki yoksun.



birtakım oyun firmaları fuardan o kadar bezmiş ki ESA'ye, çok daha küçük bir E3 düzenlemesi karşılığında, her sene 5 milyon dolar ödemeyi kabul etmişler.

Gelelim fasulyenin faydalarını; E3 ufalıyor ve hiçbir zaman eskisi gibi olmayacak. Kim ne derse desin, oyun dünyasının bu kadar büyük bir etkinliğe ihtiyacı var. Ve E3'ün küçülmesinden doğan avantajla dünyanın dört bir yanındaki oyun fuarları, 2007'de kat kat büyümüş olarak karşımıza çıkacak. Belki de o cennetlerden önümüzdeki sene bir değil, beş tane görebileceğiz. Bu kadar da vefakarız yani, 11 yıllık efsanenin yerini hemencecik doldurabiliyoruz.

KALAN SAĞLAR BİZİMDİR

İlk olarak akıllara PAX geliyor;

Penny Arcade Expo. İlk olarak diyorum çünkü sadece oyun dünyasının değil, dünyanın başkenti haline gelmeye başlayan Amerika'daki tek fuar artık PAX. 2004'te Microsoft ve Ubisoft'un katılımlı 2 günlük bir fuar olarak düzenlenen organizasyon, 2005'te ikiye katlandı (kapladığı alan açısından). Omegathon adlı 25 bin dolarlık ödüllü yarışmalarından sahne alan müzik gruplarına kadar E3'ten farklı pek çok eğlenceli atraksiyona sahip olan PAX'ın 2007'de Amerika'daki en büyük oyun fuarı olduğunun bilincinde olarak daha fazla büyümesi bekleniyor.

Dünyanın en çok ziyaretçi alan fuarı deyince de akıllara Tokyo Game Show geliyor. E3 gibi içine kapalı değil, halka daha açık bir fuar TGS, dolay-

ısıyla ziyaretçi sayısı E3'ün iki katından da fazla. 160 bin kişinin birlikte nefes aldığı bir ortam... Daha da büyüyüp, E3'ün tahtına oturabilir mi? Orası tartışılır, zira bu fuar daha çok Japon oyun pazarına odaklanıyor. Ayrıca daha da büyürse fuar alanında nefes alma sorununun baş göstereceğinden eminim.

Hiçbir zaman gidemeyeceğim bir cenneti E3 ancak gidebileceğim, daha yakındaki oyun fuarları da var; Almanya'daki Leipzig oyun fuarı gibi. Ağustos ayında düzenlenen bu fuar, Avrupa'nın ortasında bulunmanın avantajıyla her yerden oyuncu çekiyor. TGS'den sonra gelen, ortalama 130 bin ziyaretçiye sahip olan Leipzig'nin TGS'nin aksine daha da büyümesi bekleniyor. Yeni E3 olabilir mi? İçimi olumlu veya olum-

suz yanıt vermektense takım tutar gibi bir fuar tutma heyecanı kaplıyor ve "inşallah" diyorum.

Ancak ben ne dersem diyeyim, E3 arkasında kalpleri booth babe'ler tarafından sökülmüş binlerce oyuncu bıraktı. Onlarca firma bıraktı, cepleri booth babe'ler tarafından delinmiş. Ve yüzlerce oyun bıraktı, booth babe'ler nedeniyle hiç sallanmamış, hatta görülmemiş... Velhasıl, kötü kadının kazandığı bu filmin sonu görünmeye başladı; ancak bu film bitince yeni filmler başlayacak gibi.

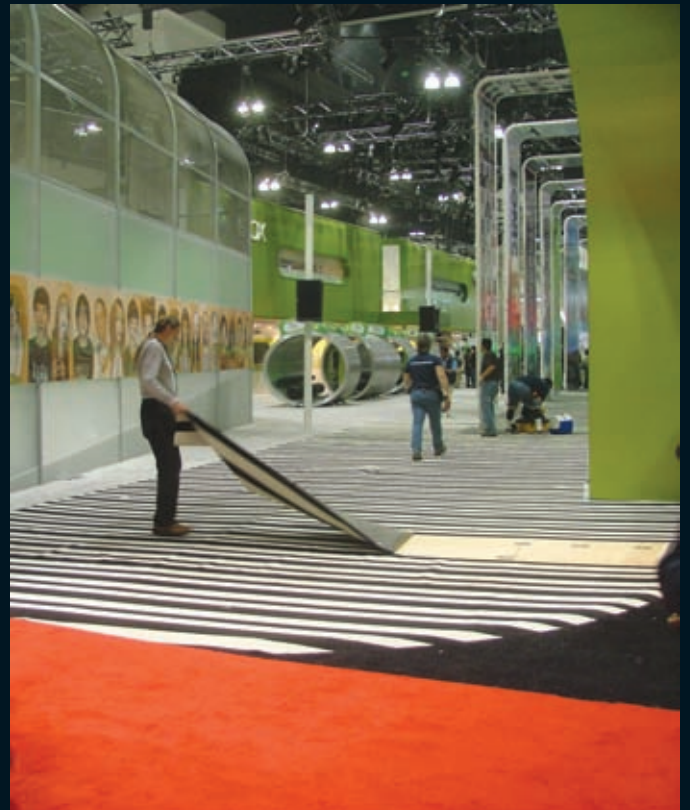
Güle güle E3. Seni özleyeceğiz. ■

-Olca Sonkurt

■ Bu yıl E3'te en çok ilgiyi Nintendo Wii standı gördü.



■ Tuğbek'in efsane oyun yapımcısı Richard Garriot'la kahvaltı yaptığı söyleniyor. Kahvaltının ise bir bardak kahve ve açmadan oluştuğu da söyleniyor.



Bu yıl E3 kapanırken, fuar alanından en son çıkanlar Tuğbek ve Sinan idi. Yerdeki halıları söken bu adamı çekerken, yeni ölmüş bir adamın eşyalarının toplanması gibi, hüznü bir anı yakalamak istemiştik. Tahmin ettiğimizden daha anlamlı olacağını bilemezdik. Elveda E3.



İSTANBUL'DA

DÜNYANIN EN SERT KIZLARI,
DÜNYANIN EN İYİ İŞLEMCİLERİNDE SİZE MEYDAN OKUYOR



>> Her şey bundan iki sene önce başladı. Ubisoft oyunlarının tanıtımını yapmak ve bayanları daha fazla oyun oynama konusunda cesaretlendirmek için bir kız takımı kuracağını duyurup, dünyanın en iyi kız oyuncularına çağrıda bulundu. Erkek oyuncular buna gülüp geçti haliyle, pek çoğu Ubisoft'un aslında E3 için booth babe topladığını düşündü. Ama ömrünü oyunlara adanmış kızlar için hayatlarının fırsatıydı ve onlar birer Frag Doll olabilmek için yarıştılar. Eğer erkekler sonunda nasıl bir takımla karşılaşacaklarını ve onları nasıl bir hezimetin beklediğini bilseler sanırım Frag Dolls'u baştan fazlasıyla ciddiye alırlardı.

En iyi yedi oyuncunun seçilmesi ve takımın kurulmasının

hemen ardından, Frag Dolls girdiği 32 takımlık Rainbow Six 3 turnuvasında önlerine geleni tepeleyince bir anda oyun dünyasının yıldızları haline geldiler. Dünyanın en büyük oyun dergilerinde ve G4, Spike TV gibi büyük oyun televizyonlarında boy göstermeye başladılar.

Frag Dolls'a ilk ciddi meydan okuma Rainbow Six 3'ün yapımcılarından geldi. Oyunun yapım ekibiyle kendi oyunlarında mücadele ettiler ve tek bir bile alamadıkları eziyet dolu bir saatin ardından yapımcılar pes etmek zorunda kaldı. Ubisoft Montreal stüdyosu kendi sahasında hezimete uğramıştı.

Bundan sonra Frag Dolls dünyayı dolanıp, en büyük oyun fuarlarında oyuncularla

mücadele etmeye başladı. E3, Penny Arcade Expo, Major League Gaming, World Series of Video Games gibi etkinliklerde oyunculara meydan okudular. Bu kızları hafife alan ve meydan okumayı kabul eden binlerce oyuncu boylarının ölçüsü aldı.

OYUNDAN FAZLASI

Her ne kadar takım olarak "en çok erkeğin kalbini kırma" rekorunu ellerinde tutsalar da Frag Dolls oyun dünyasının sadece en meşhur değil en sevilen oyuncuları. Gittikleri her etkinlikte oyuncular Frag Dolls'la oynayabilmek için can atıyorlar. Üstelik biz erkekler gibi yendikleri oyuncularla dalga geçmek yerine onlarla hoş sohbetler ettikleri, birlikte hatıra resimleri çektiyip iyi vakit geçirdikleri için bu kızlara yenilmek ayrı bir zevk.

Frag Dolls'u sadece turnuva ve etkinliklerde boy gösterip şov yapan bir takım olarak düşünmek hata olur. Çünkü her şeyden önce kızların da oyunları sevdiğini ispatladı Frag Dolls. Onların sayesinde saatlerce oturup oyun oynamanın ve sonrasında da saatlerce oynanan oyunu konuşmanın erkeklere has bir hastalık olmadığını anladık. Üstelik kızların bu işi erkeklerden daha iyi becerebileceğini de kanıtladılar. Takımın kurulma amacı da kızları oyun oynama konusunda cesaretlendirme değil miydi zaten? Bugüne dek bunu fazlasıyla başardılar.

Ancak Frag Dolls'un yaptıkları iyi oyun oynama-

DARK MESSIAH, DOUBLE AGENT, CORE 2 DUO... HEPSİ BİR ARADA

Intel standında şu aralar Level ekibinin de en heyecanla beklediği oyunlardan ikisini, Might & Magic: Dark Messiah ve Splinter Cell: Double Agent'ı ilk defa, piyasaya çıkmadan önce, oynama şansınız olacak. Özellikle Dark Messiah, Oblivion'dan hızını almayan oyuncular için benzer bir oynanış, daha gerçekçi dövüşler ve daha karanlık bir atmosfer sunuyor. Yeni nesil Half-Life 2 motoru kullanan oyun grafikleriyle de nefes kesiyor. Ama performans derdine düşmenize gerek yok çünkü fuar alanındaki tüm sistemler dünyanın en iyi işlemcisi olan Intel Core 2 Duo ile donanmış olacak. Böylece dünyanın en hızlı işlemcilerini de deneme şansınız olacak. Eğer gereksiz yere abarttığımızı düşünüyorsanız bu ay Donanım bölümündeki Core 2 Duo testlerine bir göz atın, sonuçları görünce gözleriniz yuvalarından fırlayacak.





nın ötesinde. Turnuva ve fuarlara katılmadıkları zamanlarda takım üyeleri Women's Game Conference ve Women in Games International gibi konferanslara konuşmacı olarak katılıp bayanları dışlamayan ve onları rahatsız etmeyen oyun çevrelerinin oluşturulması konusunda fikirlerini paylaşıyor. Sürekli olarak verdikleri dergi ve televizyon röportajlarıyla bu konuda bir hareket başlatmaya çalışıyor. Bu sayede daha fazla kız oyuncunun online oyun oynamasını istiyorlar.

LANDEVU INTEL STANDINDA

Şimdi Frag Dolls, Intel'in davetlisi olarak İstanbul'a Cebit Eurasia fuarına geliyor. Bu sene 5-10 Eylül tarihleri arasında düzenlenen Cebit'de bizim için en büyük bombanın ne olacağını tartışmaya gerek yok herhalde. Fuar boyunca Intel standında her gün bu kızları oynarken izleme hatta onlarla oynama ve hatta onlarla tanışıp sohbet etme şansımız olacak. Programları yoğun olduğu ve takımın bir kısmı başka bir etkinlikte olduğundan ekipten sadece Psyche ve Calyber burada

olacak. Biz şimdiden Level ekibi olarak maçımızı ayarladık. Hatta işi garantiye alıp 5 editöre, 2 Frag Doll şeklinde ayarladık ki maçı kariyerimiz fazla yara almasın (çok fark edeceğimiz gibi).

İşin daha da güzel yanı Frag Dolls elleri boş da gelmiyor. Yanlarında Splinter Cell: Double Agent ve Might & Magic: Dark Messiah oyunlarını getiriyorlar. Böylece bu oyunları daha piyasaya çıkmadan, üstelik çok oyunculu oynama şansınız olacak.

Piyasaya çıkmamış iki süper oyun, süper oyun oynayan iki güzel kız... bir oyuncu daha ne ister ki? Intel sizin bunlarla yetinmeyeceğinizi biliyor olmalı ki bu sene bütün standını oyunculara ayırmış. Bu yüzden stand kurulan oyun alanında gün boyu turnuva ve Lan Party'ler olacak. Double Agent ve Dark Messiah'a ek olarak, Battlefield 2, NFS Most Wanted ve Call of Duty 2'de gün boyu birbirinizle oynayabileceksiniz. Etkinlik programını hemen aşağıdaki kutuda bulabilirsiniz. ■



FRAG BEBEKLERİNİ TANIYALIM

Cebit fuarında tanışıp oyun oynayabileceğiniz Frag Doll'ları hem yakından tanıyalım hem de ayaküstü sohbet etme fırsatımız olsa ne konuşuruz öğrenelim.

Calyber

Sevdiği oyun türü : FPS ve RYO
Favori Oyunları : Halo, GRAW, Quake, Oblivion, Fable, Bomberman, Duke Nukem, Doom
İlk konsolu : NES
Kesintisiz en uzun oyunu : 10 saat
Ne konuşmalı : Calyber bir Indy Rock hayranı. Beck ve



Elliott Smith'den bahsetmeyi sever. Ayrıca web tasarımı ve araba modifikasyonu ilgisini çekiyor. Son zamanlarda Oblivion'a feci takmış durumda ve her Oblivionsever oyun hakkında saatlerce konuşabilir. Ama sa- kın Rene Zellweger'a benziyorsun demeyin, hoşuna gitmiyor.

Psyche

Sevdiği oyun türü : FPS
Favori Oyunları : Legend of Zelda, Tetris, Ghost Recon, Socom, Super Smash Bros, Tomb Raider
İlk konsolu : NES
Kesintisiz en uzun oyunu : 8 saat online
Ne konuşmalı : Psyche müziğe ve felsefeye meraklı



(adından belli). Her ne kadar bass çalsa da her türlü müziği seviyor. İlk konsolu NES olduğundan Zelda ve Mario üzerine de sohbet edilebilir. Hem yeni- k durumdayken sıkı dönüşler yapıp ka- zanmayı hem de Tomb Raider serisini seviyor. Demek ki Lara'nın son oyunuy- la yaptığı süper dönüşü konuşmak hoşuna gider.

Not: www.fragdolls.com adresinden Calyber ve Psyche ile ilgili daha detaylı bilgilere ve kişisel bloglarına ulaşabilirsiniz.

INTEL'İN CEBIT STANDINDA BİR GÜN

Intel standında gün boyunca etkinlikler hiç durmuyor. Hangi saatte ne var buradan görebilirsiniz. Ancak yine de fuar öncesi www.inteletkinlik.com adresini ziyaret ederek programda değişiklik olup olmadığını kontrol etmenizde fayda var.

10:30 - Frag Dolls Dark Messiah Şov Maçı
 10:40 - Frag or Out
 11:10 - NFS Most Wanted Turnuvası
 12:10 - Frag Dolls Double Agent Şov Maçı
 12:20 - Frag or Out
 13:30 - Battlefield 2 Turnuvası
 14:30 - Frag Dolls Dark Messiah Şov Maçı
 14:40 - Frag or Out
 15:10 - Call of Duty 2 Turnuvası
 16:10 - Frag Dolls Double Agent Şov Maçı
 16:50 - NFS Most Wanted Turnuvası
 17:35 - Battlefield 2 Turnuvası
 18:20 - Call of Duty 2 Turnuvası
 19:05 - Frag Dolls Dark Messiah Şov Maçı
 19:05 - Frag Dolls Gün Birincilerine Karşı

Not: Frag Dolls'a karşı Frag or Out etkinliklerinde oynayabilirsiniz.

LEVELCUP EPISODE #7

BURNOUT LEGENDS



■ Şekilde dört hödüğün görgüsüzce halka açık bir yerde PSP oynadığını görüyorsunuz. Ayrıca Tuğbek bu resim altı kutusunun buraya konmasını istedi ki köy ağası gibi oturup bağdaş kurduğu gözüksün.

İstanbul sıcak! Yanıyoruz! Ormanlarımız yanıyor, organlarımız yanıyor! Kimin fikriydi LevelCup'ı parkta yapmak? Ne güzel klima vardı ofiste! Ne, yalan mı?! Tamam, sustum. Sakinleştim (HÜEA!).

Neden bu ay LevelCup'ı parkta yaptık, sorumu tekrarlıyorum hatta cevaplıyorum da. PSP dediğin dışarıda oynanır, mobilite zaten budur. Evde, işte, sokakta yürürken, Dunkin' Donuts'ta otururken, Starbucks'ta kahvemizi yudumlarken PSP oynamaz mıyız? Oynarız, PSP'nin amacı da budur. Tinerçiler gelip kapmazsa tabii. İşte bu tinerçi korkusu yüzünden, bazı arkadaşlar PSP'lerini kaldırmamak için turnuva gelmeyeip hasta numarası yaptılar (OlgaY?). Nedenir bilinmez ama bu sefer katılım çok azdı, toplam 5 kişi. Dedik o kadar, bakın arkadaşlar lunaparka bile gidebiliriz çok isterseniz. Ama ne dediysek ikna edemedik. Bu sıcakta güzelim klimanın altından çıkıp Demokrasi Parkı'na gittik. Elde PSP'ler, oturduk armutlara, "dur la geçtim, la uşş, 5 saniye var aramızda" nidala-

ryla Burnout Legends oynadık. Çok ısrar ettik ya şu tenis oyunu vardı, onu oynayalım diye. Lobi faaliyetleri işe yaramadı. E parktaki insanlar da bize manyak gözüyle baktılar, hatta tam karşımızda Malcolm in the Middle dizisindeki Dewey'in yıllardır aradığı ikiz kardeşi vardı. O bile "Pes be kardeşim, bu ne görgüsüzlüktür!" diye isyan etti.

Beş kişinin katılımıyla gerçekleşen LevelCup #7'nin galibi tam da tahmin ettiğiniz kişi. Ama herkes ayrı tahmin yaptığından dolayı turnuva sonucunu sona saklıyorum. Kağıt kalem olmadığından yanımızda, parkın içindeki bir kafeteryadan aldığımız türlü kürdanları kırarak kura çektik. İlk turda üç kişi bay geçti, iki kişi yanfinal mücadelesi verdi. Bu kişiler Sinan ve Volkan'dı. Sinan çok istekliydi Burnout konusunda, hatta kendisi yoğun baskı yaptı bize Burnout olsun diye. Ama karşısına Volkan'ın çıkabileceğini tahmin etmemiş olacak ki az farkla yenildi (16 salise). Ama

çok çekişmeli bir yarış oldu, yığıdın hakkını vermek lazım. Yanfinalin isimleri Tuğbek, Volkan, Mehmet ve Berkant oldu. Yanfinalin ilk karşılaşması Tuğbek ile Berkant arasında yapıldı. Burnout düşkünü Tuğbek bile ilk harita-

Yüz Kişiye Sorduk: Fragdolls kızları da neyin nesini?

Fragdolls kızları kimdir diye Taksim ve Kadıköy'de çeşitli kamuoyu araştırmaları yaptık. Aldığımız cevaplar gayet ilginçti:

- Half-Life 2 motoruyla komik bir oyun vardı, o mu?
- RagDoll teknolojisini yaratan dahi adamdır.
- Bende bir nevi oyun oynayan taş ablalar izlenimi uyandırdı.
- Duymadım, takım ismi gibi duruyor. FPS mi?
- Bilmiyorum ama isminden genç kızlardan oluşan bir müzik grubuna benziyor.
- Pussycat Dolls'un en sıkı rakibi.
- Almanca "merhaba" demek.
- Yaaa, akşam vakti kanser etme beni, bir ton işim var yaaaa. Kimsin sen?
- Unutmadan, gelecek ayki Level Cup'ta bu kızlardan ikisi de bizimle birlikte olacak.



da zorlandı. Harita rasgele seçtiğinden "reverse" pist gelmesin mi. Berkant da başına sıcak geçince refleksleri yavaşladı, oyunda gelene koydu gidene koydu. Yine Sinan ve Volkan gibi aralarında az bir fark oluştu ama Tuğbek (yine) galip gelmesini bildi. İkinci kapışma ise... Evet bildiniz, Mehmet ve Volkan arasındaydı. Mehmet çok ısrar etmişti tenis oynayalım diye, olmadı. Volkan, Mehmet'i bir geçti pir geçti. Mehmet ise Volkan'ı yakaladı ve ecel terleri döktürmesini bildi. Volkan ise "eah, ben konsolcu adamım, PSP'de yenilmem ülen" diyerekten gaza geldi ve 18 saniye fark ile Mehmet'i asfalta yapıştırdı.

Final ise bahisçilerin tahminlerine uygun bir şekilde Volkan ile Tuğbek arasında oldu. Volkan en başta Tuğbek'i geçse de, Tuğbek gaza abandı da abandı, Volkan'a acı bir yenilgi tattırdı. Böylelikle birincilik koltuğundaki yerini sağlamlaştırmış oldu.

Bir LevelCup'un sonunda akılda bir çok soru işareti kaldı. Bir; neden bu kadar sıcak? İki; niye bu sefer kimse gelmedi? Üç; yenilen pehlivan güreşe doyar mı? Dört; oturduğumuz kafedestoların yanında neden maydonoz, salatalık ve havuç getirdiler? Beş; gerçekten kazanana Xbox360 mı alacak tüm yazarlar birleşip? Altı; Neden Xbox360? Yedi; Wii ve PlayStation 3 var daha, yok mu? Sekiz; Wii ve PS3 çıktığında onlarla da bir turnuva ayağı yapacak mıyız? Dokuz; WiiMote kimin kafasında kırılacak, kim belini sakatlayacak? On; olduk mu? Sanırım bu soruların yanıtını bulamayacağız, asla... Ama bildiğimiz şu ki gelecek ay müthiş bir LevelCup olacak. Bekleyin Fragdolls kızları!

- Berkant Akarcan ■

Ağustos ayı puan tablosu

	SERİ BAŞI	OYUN SAYISI	TOPLAM
Tuğbek	1	7	48
Volkan	0	7	36
Olgay	0	6	26
Sinan	0	7	22
Berkant	0	6	16
Mehmet	0	5	14
Serpil	1	3	12
Kaan	0	4	10
Rocko	0	3	6
Jesus	0	1	2
Fırat	0	0	0
Göker	0	0	0
Ant	0	0	0



■ Volkan'ın Sinan'la yarışından kopya çeken Tuğbek masum rakibini zorlanmadan geçti.

FOTOFİLİ

Büyük resimler, küçük ilk bakışlar.



PC, PS2, PSP, 360, PS3

ALONE IN THE DARK

» Bir oyun mu yoksa bir çeşit kardiyo testi mi? Alone in the Dark bu kez, doktor kontrolünde oynanması gereken, çocukların erişemeyeceği bir yerde saklanacak bir oyun olma yolunda. Ecnebi-lerin survival horror dediği türün doğuş noktası kabul edilen Alone in the Dark'ın bu bölümünde kahraman ama ölü karakterimiz Edward Carnby'nin New York Central Park'ta yeniden canlanmasıyla



HEYECANMETRE



YANIYORUZ !

başlıyor. Sonrası, ölümlü yaşamın yumruk yumruğa kavgası...

Bu oyunla baş edebilecek misiniz? Kendinizi bir yoklayın diye oyunun atmosferini yansıtan şu görüntüleri yayınlıyoruz. Ama oyunun karşısına geçtiğinizde o bisturinin, gözünüze dergi sayfasında görüldüğünden çok daha parlak geleceğini unutmamanızı da öneriyoruz. ■



360, PS3

ARMY OF TWO

» EA'nın genç Montreal ekibi, iki kişilik dev bir orduyla çıkacağı ve kara, deniz, hava demeden her tür askeri göreve soyunacağı bir oyun hazırlıyor bize. Oyunun iddiası bu iki kişilik orduyu oluşturmak için yetenekli bir arkadaşınız yoksa, oyunun yapay zekâ-sının size bu eksikliği hissettirmeyeceği yönünde. Ama Army of Two'nun tek parlak tarafı güçlü bir yapay zekâ sunması değil. Yeni nesil konsollar için tasarlanan bu takım-strateji oyunu, temizlemek zorunda olduğunuz her düşman üssünde size cehennemi yaşatacak bir aksiyon ve atmosfer vaat ediyor. Ekran görüntüsüne bakıp da "hava da güzel, ortaları sallasak, huzur içinde balık tutsak" gibi hayaller kurmayın. Birazdan tekne kevgire dönecek, o sırada siz ve arkadaşınız da "büyük balıklara" yem olmamak için ter döküyor olacaksınız. ■

HEYECANMETRE



ÜMİT VAR !



PC

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

HEYECANMETRE



BEKLEMİYORUZ !

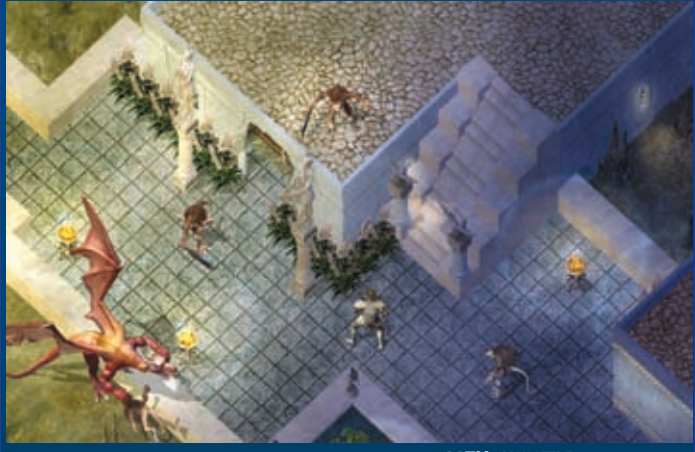
» Katil her zaman cinayet mahalline geri döner, derler. Total War serisinin Medieval'ı ikinci ziyaretini bu bağlamda değerlendirmek biraz zorlama bir yaklaşım olur muhakkak ama insan ister istemez soruyor: "Evet Creative Assembly, neden Medieval?" Aslında yanıtı basit, Medieval çok güzel bir oyundu ve çıktığı tarihten bu yana Creative Assembly seriyi kusursuz hale getiren çok önemli geliştirmeler yaptı, hem grafik hem oynanış açısından. Seri tam da tadından yenmez bir kıvama ulaşmışken Avrupa tarihinin ikinci en çileli dönemini (en çilelisi İkinci Dünya Savaşı tabii) anlatan bu oyuna bir cila çekmek çok anlamlıydı. Tabii Medieval II çıkınca, şimdi ortamı saran Roma oyunları gibi bu kez de her yer Ortaçağ olacak ama sorun değil. Yeter ki biz istediğimizi alalım...

Ayrıca Medieval II'nin "hepsi oyun içi" diye gururla belirtilen şu muhteşem görüntülerine bakınca sadece oyuncuların değil, History Channel'a Ortaçağ belgeseli hazırlayan tarihçilerin de avuçları kaşınıyor olmalı. Oyunun grafik motorunu herkesten çok onlar sömürecek, şimdiden bir kenara yazıyoruz. ■

COMMAND & CONQUER: TIBERIUM WARS

➤ Birkaç ay önce duyurusu yapılan ve tüm hayranlarını o günden beri telaşa salmış olan son C&C'nin yeni görüntüleri gelmeye devam ediyor. Yine olaylara tepeden baktığımız ve yine tiberium denen illet için var gücümüzle savaşa gireceğimiz Tiberium Wars'un merkez olarak oyuncuyu seçen ve sizin stratejilerinizin doğrultusunda genişleyen bir hikâyesi var (tabii Kane ayrı, siz ne yaparsanız yapın o yine bildiğini okuyacak). Birimlerinizin birleştirerek ordunuza size özel ve güçlü birimler katabileceğiniz, mobil üsleriniz sayesinde savaşın nerede süreceği dahil birçok unsuru kontrolünüz altında tutacağınız oyunun çıkış tarihi hâlâ açıklanmış değil.

Ekran görüntülerindeki birliklere dikkatli bakarak da anlayabileceğiniz gibi oyun özellikle birim çeşitliliği konusunda sınır tanımaya- cık gibi görünüyor. C&C: Tiberium Wars, online takım oyunlarını seven stratejicilerdeneniz, sizi geceler boyu uyanık tutacak ve mikrofonu- bağırp durmaktan ses tellerinizi laçka edecek. ■



SABOTAGE 1943



➤ İkinci bir Lara Croft vakası mı? Sadece donanımlı kadın kahra- man olarak bakarsanız, evet. Ama Sabotage 1943'ün kahrama- nı başka hiçbir açıdan Lara'ya benzemiyor. Bir kere mezar yağma- cılığında çok daha haysiyetli bir ünvana sahip; Nazilere karşı sa- vaşan "résistance" gücünde ajanlık yapıyor. Ayrıca Fransız. Bir de dünyaya onun gözünden bakıyorsunuz, arkasından değil. Yani oyun FPS.

Ajanımızın adını henüz bilmiyoruz ama kendisi bilgi kaçırmak- tan sabotaja, silahlı eylemlerden propagandaya kadar direnişe destek sağlayacak her tür eylemde yer alıyor. 22 bölümden oluşan tek kişilik senaryosu boyunca üstesinden geleceği imkansız görevler ve "tek adam" pozları aslında karakterimizin Lara Croft'tan çok da- ha fazla Jack Bauer'a benzediğini gösteren işaretler. Umarız çoluğu çocuğu yoktur da bir yandan Fransa'yı özgürlüğüne kavuşturmaya çalışırken bir yandan da kızının ergenlik dönemi saçmalamalarıyla uğraşmak zorunda kalmayız (aslında ilginç olabilir, hiçbir ergen Kim Bauer kadar sıkıcı olamaz). ■

ULTIMA ONLINE: KINGDOM REBORN



➤ Bu vatanın çocuklarını devasa online oyunlar dünyasıyla tanı- ştırmaları sebebiyle Ultima Online'ın gönlümüzdeki yeri baş- kadır. Ama bir yandan da herkese açık, kontrolü zayıf bu ortamda oluşan kötü gelenegın sonraki devasa RYO'lara sirayet etmesi yü- zünden acı da bir hatırası vardır Ultima'nın.

Şimdi geride kalan her şeyi unutup, yenilenen Ultima dünya- sıyla birlikte yeni bir sayfa açma zamanı (dostluk ve sevgi mesajı). Aslında sadece bir genişleme paketi olmasına rağmen Kingdom Re- born ile yenilenen grafik motoru, Ultima'ya "bugünün oyunu" gö- rüntüsü ve kimliği kazandıracak güçte. Tasarım ekibi EA Mythic'te şu sıralar yoğun bir görsel malzeme yaratma telaşı var; şu ana dek 9 binden fazla görsel, 14 milyondan fazla kare tasarlanmış duru- da.

Kingdom Reborn, Ultima'nın denge problemlerini, oynanışını ve kitesini çok değiştirmeyecek belki ama ekran görüntüsünden de anladığımız gibi oyunun imajını çok ciddi olarak değiştirecek. ■

KANE &

Bir hain, bir psikopat,
kan ve ölümlle dolu bir macera...
İşte gelecek yılın en sarsıcı oyunu!

| Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr |

ÖLÜ ADAMLAR DERNEĞİ

Birkaç yazım kalmıştı bitirmem gereken, işler yolunda sayılırdı. Yakıcı İstanbul güneşinin altında ve boğucu İstanbul neminin içinde, yürümeye çalışıyordum sokakta. O sırada telefonum çaldı, her öykünün başında olduğu gibi, acı acı. Tanımadığım bir numaraydı. Açıp açmamam gerektiğine karar veremedim önce, kötü zamanlarda yaşıyoruz. Sonra bir cesaretle açtım. Sinan'dı. Çok uzaktan ve soluk soluğa geliyordu sesi. Çok önemli bir yazı vermesi gerektiğini, dergideki her yazarın sapıkça cinayetlere kurban gittiğini ve yazıyı yazabilecek bir tek benim kaldığımı söyledi. Kabul ettim. Oyunun adı Kane & Lynch: Dead Men'di.

10 Interactive'i hepimiz tanıyoruz. Hitman: Codename 47'yle muhteşem bir giriş yaptıkları oyun piyasasında çok özel bir yerleri var. Hitman serisinin belki her oyunu klasik olmadı, zaman zaman hatalar yaptılar, ama her oyunlarında sanatsallığı ön plana çıkaran bir tutum sergilediler, ki bunu takdir etmemeye imkan yok. Agent 47'yle uğraşmadıkları tek oyun olan Freedom Fighters da, oyunlarda yaratıcılığı ve orjinalliği arayan bünyelerde çok hoş tatlar bıraktı. Ama maalesef hakkını veremedik Freedom Fighters'ın oyun dünyası olarak, ne hakkınca oynandı, ne de hakkınca konuşuldu üzerinde. Oysa özel ve özgün bir oyundu. Çok basit bir arayüze ve akıcı bir oynanışa, yaratıcı kontrollere, iyi görev tasarımlarına sahip bir taktik aksiyondu.

Fanatikleri Freedom Fighters 2'yi beklerken, 10 bizi oldukça şaşırtarak, bir nevi "Hitman esintileri taşıyan Freedom Fighters" sayılabilecek olan Kane & Lynch: Dead Men'i duyurdu. Peki Kane & Lynch nedir?

HESAPLAŞMALAR

Kane & Lynch, 10'nun şu ana kadar yaptıklarının bir özeti, kendi kısa tarihine bir saygı ve güzelleme gibi duruyor ilk bakışta. Ancak elbette bundan çok daha fazlası, çok çarpıcı bir oyun karşımızdaki. Kan ve kötülükle yoğrulmuş, karanlık, yoğun bir dünya oyunun geçtiği. Ama neyse, bunlara yeri gelince döneceğim. Önce farklı noktalardan başladığımız hikayelerimizi tek bir yerde, minibusün içinde buluşturalım.

Minibus cezaevine doğru yol alırken, aksiyon filmlerinde sık rastladığımız ama verdiği keyif hiç eskimeyen bir çarpışma sahnesi görüyoruz. Bir kaza değil elbette bu, The Seven'dan -meğerse- geriye kalan dört üyenin yaptığı bir kaçırma operasyonu. Kane'i yakalayan grup, onu -çok haklı sebeplerden ötürü- ihanetle suçluyor. Bir antlaşma yapıyorlar Kane'le. Eğer Venezüella'da "kaybettiği" ganimeti getirirse, kendisini öldürmekle yetinecekler. Getirmezse, hem kendisini hem de karısını ve kızını öldürecekler. Kane çaresizlik içinde kabul ediyor. Bir de bekçi diyorlar Kane'in başına. Az önceki kazada burnu kırılmış bir psikopatı, Lynch'i. Garip ikili böyle oluşuyor, büyük macera böyle başlıyor işte. Elbette bu bir "defineyi bul, al, getir" oyunu değil. Peşimizde hükümet var ve büyük ihtimalle senaryo çok farklı birkaç yere daha açılacak. İşlerin oldukça çetrefilleşeceği kesin...

Hain

Eviydi. İki güzel çocuğu vardı. Mutlu, normal bir yaşam sürüyor, yurtdışında iş yapan büyük şirketlere danışmanlık yaparak hayatını kazanıyordu. Her şey yolunda giderken, lanetli bir anda rüzgar yön değiştirdi. Patlayan bir el silah sesi, hayatını rayından çıkarttı. İki yaşındaki oğlu tabancasını bulmuş, bir oyunun acımasız masumiyetiyle tetiğe basmış ve kendini öldürmüştü. Yıkıldı. Karısı onu suçladı. Aynı anda hem katil, hem çocuğunu kaybetmiş bir baba oldu. Kaçtı.

Şirketinin işlerinden bildiği Venezüella'ya gitti. Yaşamak için bir şeyler yapması gerekiyordu. İki sene içinde eli kanlı bir paralı asker oldu. Dört sene sonra, The Seven adlı bir örgüte girdi. Sert kurallar, içine kapalı bir grup ve çok para vardı. Adam öldürmek günden güne kolaylaşırken, geçmiş puslu bir havanın arkasından seçilmez olmuştuk. Son bir iş için ABD'ye gittiler. Her şey ters gitti. Çete üyelerinden bir tek o kurtuldu, ganimetle birlikte Venezüella'ya kaçtı. Orada yakalandı ve mahkeme idama mahkum edildi. Bir minibus bindirildi. Yanında başka bir idam mahkumu vardı. O ne yaptı acaba?



LYNCH

DEAD MEN

Çıkış Tarihi

2007

Yapım IO Interactive
Platform PC, Xbox 360

Kane & Lynch: Dead Men son zamanlarda pek moda olan çift kahramanlı aksiyon oyunlarından. Yani birini bizim kontrol ettiğimiz iki kahraman maceralara beraber atılır, düşmanları beraber geçer, gerekirse beraber ölürlür. Pek merakla beklediğimiz Army of Two'dan sonra, Kane & Lynch de benzer bir formülle geliyor. Ancak bu ikili ekibi sürekli bir arada göreceğimiz olmamız, ikisini de yöneteceğimiz anlamına gelmiyor. Oyunda sadece üçüncü şahıs kameradan Kane'i kontrol edeceğiz. Lynch tamamen yapay zeka tarafından yönetilecek ve bu yapay zekanın oldukça kişilikli olduğunu belirtmekte fayda var. Lynch, en basit tabiriyle, klinik bir şizofren ve bir psikopat. Öldürdüğü adamların yüzüne bıçakla iz bırakmak, durup dururken sapıtıp sağa sola kurşun yağdırmak gibi özellikleri var mesela. Hatta zaman zaman (özellikle ona ilaçlarını vermeyi unuttuğunuzda) kontrolden çıkacak ve kendini kaybedecek, böyle durumlarda gidip bir tane tokat patlatmanız lazım Lynch'e. Gerçi oyunun şimdilik gözüken tek eksi noktası da bu, şizofreniye pek de bilimsel bir yaklaşım göstermemiş IO. Yani Allah aşkına tokat yiyince normale dönen bir şizofren olabilir mi? (Psikoloji 101 bilgilerim "olamaz" diyor.)

BİT PAZARINA NUR YAĞAR MI?

Freedom Fighters'ı hatırlayan şanslı azınlığa mensupsanız, oyunun muhteşem kontrol sistemini hatırlıyorsunuzdur. Sadece üç tuşla arkamızdaki bir grup "özgürlük savaşçısı"na emirler veriyor, onlar da yapay zekaları yettiği kadarıyla bu görevleri yapmaya çalışıyor (bu da Freedom Fighters'ın en büyük eksisiydi, yapay zeka pek iyi değildi.). Aynı sistem Kane & Lynch'te de uygulanmakta. Yapacağımız görevler için yanımıza paralı askerler alabiliyoruz ve emirler verebiliyoruz. Ancak bu emirlerin uygulanıp uygulanmayacağı garanti değil, özellikle oyunun başlarında, Kane'in "hain" imajı hüküm sürdüğünden, hoşlarına gitmeyen hiçbir emiri yerine getirmeyeceklerdir. Ayrıca yine aynı imaj yüzünden, kullandığımız ilk paralı askerler genelde pek de yetenekli olmayan tipler olacak, ustaları takıma toplamak bayağı zaman ve mücadele gerektirecek. Tabii yanımıza paralı askerlerden oluşan bir ordu alacağımızı düşünmeyin, bizi takip eden 4-5 kişi olacak. Ancak oyun ilerledikçe, bu "has" adamlarımız da kendi yanlarına aynı sayıda adam alabilecekler, böylece zaman zaman sayısı 25'e kadar çıkan bir ordu olacağız!

Oyunun beni (ve sanırım bizi) en heyecanlandıran özelliği, sinemayla yürüttüğü dirsek teması. Bakın bu genel bir tespitim. Bir oyunun yapay zekası kötü olabilir, ne bileyim, kontrollerini karışık ya da fizik motorunu yetersiz bulabiliriz ama eğer sanat yapmaya çalışıyorsa, ben o oyuna çok büyük saygı duyarım. 'Oyun' denen şeyi sadece bir 'ürün' olarak değil, bir sanat eseri olarak gö-

Katil

Hızla koşan insanlar gördüm. Etrafım şekilsiz şekillerle dolu, anlam veremedim. Müthiş bir rüzgar esti, rüzgarla beraber hayatımdaki her şey yanımdan uçup gitti. Ben kaldım. Rüzgar bana dokunmadı. Kanlar içindeki karım, geçmişimi ve geleceğimi de yanına alıp gitti.. Geriye hiçbir şey kalmadı. Yoksa uçan ben miyim? Ben artık "şimdi"yim.

Bir adam. Yatağında yatan ölü bir kadın. Karısı. Bilmiyor, hatırlamıyor neler olduğunu. Kendisi yapmış olabilir mi? Hiç peşini bırakmayan şizofrenisi mi bunu yapan? Polisleri görüyor. Gri, soğuk, keskin kelepçeler. Soğuk bir mahkeme. "Kasten adam öldürmekten..." idama mahkum ediliyor. Soğuk bir minibüste şimdi. Kafası karışık, çaresiz. Yanında başka bir idam mahkumu. O ne yaptı ki? Yaptı mı ki?

SADECE YETİŞKİNLER İÇİN

Hayır, oyuncular kocaman bir tarikata mensup değiller. Hayır, oyun oynamak kimseyi katil yapmaz. Hayır, oyunlar televizyondan daha zararlı değiller. Ancak doğru yer ve zamanda kullanıldıklarında... Oyunlar için yaş sınırlandırılmasının çok önemli olduğuna inanan biri olarak, Kane & Lynch'i Berkant'a bile tavsiye etmiyorum (ehh). Oyunun politik olarak doğru olmaması, Kane ve Lynch'in sadece kendi çıkarları için, "kötülük" yapmaları gibi gerçekler, Kane & Lynch'i zaten oyun tarihinde özel bir yere koyuyor. Hitman'de bile işlediğimiz suikastlerin hedefleri, topluma zararı olan kötü insanlardı. Evet Kane ailesini kurtarmak için savaşıyor ama ailesinin o duruma gelmesinin baş sorumlusu zaten kendisi. (Bu arada Kane'in gerçekten hain olup olmadığı, oyun boyunca cevabını arayacağımız bilmecelerden.) Lynch ise anı tutmayan bir şizofren, üstelik çok yaralı bir adam ve vahşilik için bir neden aramasına gerek yok. Şimdi, bu karakterleri alın ve karanlık, şiddet dolu ve kanlı bir atmosfere koyun. Hayır çocuklar, gerçekten oynamanıza gerek yok, birkaç sene daha yaşayabilirsiniz Kane & Lynch: Dead Men'i oynamadan. (Berkant'ın bir senesi kaldı sadece :)



■ Lobi sahnesiz bir aksiyon oyununa aksiyon oyunu demem.



■ Kane karısını ve hayatta kalan tek çocuğunu kurtarıp kurtaramayacağını düşünüyor.

ren, sanatın her kolunu kucaklayan ve o kolara oyunlarında yer açan yapımcıları seviyorum. Müziğiyle içimi titreten, görüntüleriyle hayran bırakan, kurgusuyla sersem eden, hikayesiyle çarpan oyunları görmek istiyorum. Gerçekçi ya da teknolojik olması şart ya da çok önemli değil, önemli olan hissettirmesi, düşündürmesi, heyecanlandırması... Hitman serisinin bu yüzden başarılı olduğunu unutmayalım. Jasper Kyd'in yaptığı müzikler ve bu müziklerin kullanımın, neredeyse bütün oyunları geride bırakacak kadar iyiydi. Aynı şekilde hikayenin gelişimi, bölüm tasarımları, her şey bir bütünlük içinde ele alınmıştı. Böyle olmalı oyunlar.



■ İkilinin aklı başında olan yarısı Kane'in bile en ufak bir merhamet duygusuna sahip olmadığını zannediyoruz.

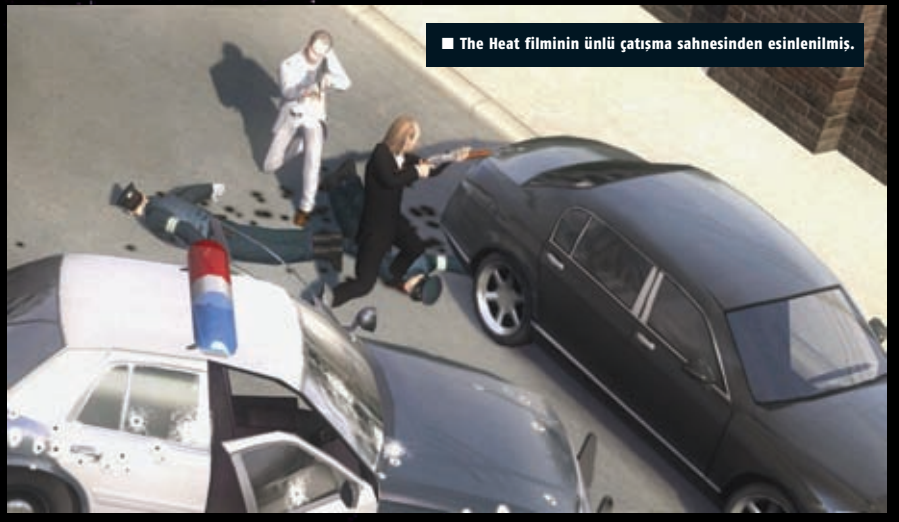
GEÇEN GÜN BİR OYUN İZLEDİM, FİLM OYNADIM, SEY ŞEETTİM...

Yeniden Kane & Lynch'e dönersek, bir oyun gibi değil de bir film gibi hazırlanan bir yapımdır. 10'unun Kane & Lynch için istediği aynen şu: Karanlık, kaotik, sarsıcı, oldukça kanlı, hızlı bir oyun. Öyle bir oyun ki, oyun olduğunu unutturmak için bir sürü numara çekiyor. Sırf atmosfer bozulmasın diye, çok minimalist bir HUD var elimizde, sağlık barını ise kim kaybetmiş ki biz buluyoruz? Oyunda yara aldıkça ekranımız kızarıyor, Hitman'deki ölüm sahnesini hatırlayın. Karakterlerimizin geçmişi konuşmalar ve flashbacklerle anlatılacak, bu tip ara sahnelerin oyunun akışını bozması için çok titiz davranılıyor.

Bir oyunun gerçekçi olmasının illa ki önemli olmadığını söyledim, ama elbette bir oyun gerçekçi olmaya baş koyduysa onu bu yoldan döndürmek için bir çabamız da olmaz. Nitekim Kane & Lynch: Dead Men, sanatsallığının yanına gerçekçiliği de koyma niyetinde. Örneğin karakterler, normal bir insanın taşıyabileceğinden daha fazla esya taşıyacak, etrafta gördüğünüz ço-



■ The Heat filminin ünlü çatışma sahnesinden esinlenilmiş.



■ Burası da Collateral'in gece kulübü sahnesinden.



ğu materyal parçalanabilir olacak, silahlar orjinal-leri gibi ateşlenecek ve geri tepecek, yapay zeka korkutucu biçimde insani davranacak...

Yapay zekadan söz açılmışken, 10 Freedom Fighters'da düştüğü hatayı yeniden yapmamaya kararlı. Lynch'in yapay zekasının ne kadar karakteristik olduğundan, diğer paralı askerlerin de ne kadar bilinçli ve kontrollü davranacağından zaten bahsetmiştim. Oyunda ekibinizdeki diğer askerlerin envanterine erişim hakkınız var ama, onların da istemezlerse size esya vermeme hakları var. Bunların dışında beni en çok etkileyen kalabalıkların davranışları oldu. Hitman: Blood Money'deki Mardi Gras bölümünü hatırlıyor musunuz? Yapımcıların kalabalık yaratmaktaki yeteneklerine zaten aşinayız. Hitman'den apartılan ama çok daha geliştirilen –özellikle yapay zeka konusunda– kalabalıklar, çok gerçekçi davranıyorlar. Bir el silah sesi giderek yayılan müthiş bir paniğe ve kaosa yol açıyor, ortalık ana baba gününe dönüyor. Gerek biz, gerek de düşmanlarımız kalabalıklara karışıp izlerimizi kaybettirebiliyoruz.

KADER MAHKUMLARI

Kane ve Lynch çok farklı karakterler, beraber yaptıkları yolculuğun gönüllü olduğunu ya da birbirlerinden hoşlandıkları pek söylenemez. Bu-

nu aralarında yaptıkları agresif, ve oldukça şiddet içeren diyaloglardan da anlamak mümkün. Zaten garip bir ilişki bu: Adamlardan biri klinik şizofren, ama nispeten daha normal olana göz kulak olmakla görevlendirilmiş. Birisi büyük şirketlerde çalışan bir danışmanken, diğeri depolarda çalışan bir işçi. Aralarında ciddi farklar olan bu iki anormal adamın davranışlarını da elbette karakteristik özellikleri

“İhanet insanın hoşuna gider ama hainler iğrençtir.” (Miguel de Cervantes)



■ Kane ve Lynch arasındaki diyalogların dostça olacağını hiç sanmıyoruz.



MICHAEL MANN'IN PARMAĞI

IO Interactive, Kane & Lynch'deki ölümcül sahneler için, Hollywood'un en önemli aksiyon yönetmenlerinden biri olan Michael Mann'in filmlerinden örnek alındığını gizlemiyor. Hatta oyunun Michael Mann onaylı olarak çıkma ihtimali bile konuşuluyor. Bir oyunda Michael Mann parmağı olması demek, hızlı ama gerçekçi aksiyon sahneleri, hiç düşmeyen bir tempo ve de filmlerindeki atmosferin yakalanmak isteneceğini düşünenlere, çok özgün bir görsel ve işitsel deneyim demek...

Oyunda göreceğimiz iki Michael Mann referanslı sahneyi biliyoruz şu an. Birincisi Japonya'da bir gökdelen çatıdan sarkarak başladığı "Highrise" adlı bölümün, gökdelenin lobisinde başlayan ve sokaklara taşan, polislerle müthiş bir çatışma. Bu çatışma sahnesi, Mann'in filmlerinden Heat'in ünlü sokak çatışması sahnesinden esinlenerek hazırlanıyor (ki kendisi tüm zamanların en iyi çatışma sahnesi ödülüne adaydır)

İkinci de, hınca hınç dolu bir gece kulübünde, yüzlerce "clubber" arasına daldığınız sahne. Night Club adlı bu bölümde hedefiniz bir kıızı kaçırmak. İlk silah ateşlendiğinde, 5 metre yakınızdaki dans edenler duyuyor müziğin sesinden. Ama paniğin klübe yavaş yavaş, dalga dalga yayıldığını görüyorsunuz. Tıpkı Michael Mann'in yeni filmlerinden Collateral'da soğuk kanlı katil Tom Cruise gibi.



olabilir grafik teknolojisi konusunda.

Tek kişilik hikayesi bu kadar yaratıcı, kurgusu bu kadar sağlam, sinema atmosferi bu kadar üst düzeyde bir oyunun çok oyunculu desteğinin olmamasını, ya da en azından vasat olmasını mazur görebilirim. Her şeyin zaten hızla devasallaştığı bu dönemde, oyuncularla bire bir ilgilenecek, hepsini ayrı ayrı sevecek oyunlara da ihtiyacımız var zaten. Ama yapımcılar, sadece muhteşem bir tek kişilik oyun yapmakla yetinmiyor ve multiplayer için de kafalarında devrimsel fikirleri olduğunu söylüyor. Bu devrimin ne olduğu henüz duyurulmadı çünkü IO fikirlerinin çalınmasından çok korkuyor ve "devrim"lerini sır gibi saklıyor. Ne olacağını bilmiyorum ama iyi, en azından çok yenilikçi bir şey olacağı konusunda kuşum olmadığına söyleyebilirim.

HAYAT (KANLI BİR) BAYRAM OLACAK

Geçmişini kaybeden iki adam... Biri sadece "şimdi"nin peşinde, diğeri ise "geleceği" kurtarmak derdinde. Ölümle örülmüş, kanla yıkanmış uzun bir yolculuk. Deliliğin sınırlarında, şiddetin kalbinde girilen bir macera. Harika bir hikaye, çok iyi yazılmış karakterler, kişilikli yapay zeka, yaratıcı çözümler, standart belirleyici grafikler, bütünlüklü bir sanat gösterisi, 20 saate varan tek kişilik oyun... Üstüne "devrimsel" olacağı söylenen bir multiplayer modu. Kane & Lynch: Dead Men'in bir klasik olmak için çok fazla sebebi var. Elbette hiçbir oyunu oynamadan anlayamazsınız gerçekten "ne kadar iyi" olduğunu. Ama şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, bu oyun vaat ettiklerinin yarısını bile gerçekleştirse çok önemli bir yapım olacak. Hararetle, aşkla, tutkuyla bekliyorum. Gözüm üstünde IO, beni mahcup etme...



■ Lynch'in Kane'e göz kulak olması için yanına verilmesi ironik bir durum. Ama oyunun sonunda bu ikilinin ölümüne bir çatışma yaşamalarına kesin gözüyle bakıyoruz.



belirliyor, bu davranışlar da oynanışı direkt etkiliyor. Yani vereceğiniz kararlarda göz önünde bulundurmanız gereken tek şey fiziksel imkansızlık değil, ruhsal durumlara da dikkat etmek gerek.

Daha önce söylediğim gibi sinematik atmosfer Kane & Lynch'in en önemli kozu ve elbette bu yüzden oyunun grafik performansına çok iş düşüyor. Ve elbette, Eidos'un bizi kırmayıp gönderdiği ekran görüntüleri (ki bunlardan birçoğunu ilk kez bu sayfalarda görüyorsunuz), oyunun görselliği hakkında yorum yapmamıza yetiyor. IO'nun referansları bu konuda zaten çok iyi, ekran görüntüleri de referansları destekler nitelikte. Oyunun karanlık atmosferi en üst düzeyde yansıtıyor grafiklerde, karakter çizimleri akıl almaz derecede gerçekçi. Oyun takvimimiz, grafikleri hakkında "muhteşem" ve türevi onlarca söz söylediğimiz oyunu bekliyor, doğru, ancak iddiam o ki Kane & Lynch standart belirleyici bir oyun



■ Gökdelenin tepesinden hedefimize doğru indiğimiz bu bölümde oyunun "büyük" bir şehri başarıyla ölçeklendirebildiğini görüyoruz.



DIABLO İLE HALF-LIFE'İN LONDRA RANDEVUSU

| Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr |

Çıkış Tarihi
2007
Yapım Flagship Studios
Platform PC

HELLGATE LONDON

David Brevik San Francisco'nun doğusunda, Diablo olarak anılan tepenin yakınlarında, orta büyüklükte bir evde doğdu. Süper bir öğrenci sayılmazdı. Üniversiteye kadar da dünya tarihini değiştirecek bir girişimi olmadı. Üniversitede Unix tabanlı bilgisayarının önüne geçmesiyle kıpırdanmalar başladı. Saatler süren çalışmalar neticesinde ilk göz ağrısına kavuştu. Oyun basit çizimlere sahip bir RYO olan Moria idi. Moria sonrasında kafasında izometrik grafiklerle gerçek zamanlı olarak yaratık avlanan bir RYO projesi vardı. Bu projeyi arkadaşları Bill Roper, Max ve Erich Schaefer'e açtı. Yeni oyunun isim babası, yıllarca Brevik'in komşusu olan Diablo Tepesi'ydi. Dört arkadaşın oyunu Diablo, kendi türünde tam bir reform başlattı ve günümüz için bile ciddi sayılan bir satışa ulaştı: 2,5 milyon. Bu oyundan birkaç yıl sonra geliştirilmiş versiyonu olan Diablo 2 geldi. Diablo 2 yapımcılar için bir rüyayı, 4 milyon satış gerçekleştirdi. Hikâyenin devamını biliyorsunuz.

Aslında daha sonrasını da tahmin etmek zor görünmüyordu. Normal şartlar altında Brevik ve ekibi Blizzard'daki rahat koltuklarında reformlarının taklitlerini utandıracak Diablo 3'ü geliştirmekle uğraşıyor olmalıydılar. Fakat evdeki hesap, bağlı oldukları Vivendi Universal'a uymadı. Bitmek tükenmek bilmeyen satış söylentileri ve buna bağlı sürüşmeler yeni bir oyun geliştirmelerini imkânsız hale getirdi. Sonuç olarak dörtlü, ekibiyle birlikte üç yıl önce Blizzard'dan ayrıldı ve oyun sektörünün yeni "amiral gemisi" olmaya aday Flagship Studios'u kurdu. 27 kişilik ekibin kafasında birçok oyun fikri vardı. Bill Roper çıkış oyunlarını nasıl seçtiklerini şöyle anlatıyor: "Blizzard'dan ayrılışımızın ertesi günü David'in (Brevik) evinde toplandık. Yeni bir şirket kurmuştuk. Yeni bir şeyler yapmalıydık. Peki, oyunumuz ne olacaktı? Birkaç saat konuştuktan sonra David'in aklına bir fikir geldi: Diablo ile Half-Life'i Londra'da buluşturursak? 40 dakika boyunca bunun neden kötü bir fikir olduğuna bulmaya çalıştık. Fakat hiç de kötü bir fikir değildi. Önümüzdeki üç gün boyunca bu oyunla ilgili planlar yaptık ve işe koyulduk."

İZOMETRİKTEN KENDİ GÖZÜMÜZE

Flagship'in çıkış projesi olan Hellgate: London, Diablo'nun bağımlılık yapan özelliklerini yepyeni bir 3D motoru ve reformlarını devam ettirecek fikirlerle geliştiriyor. Hellgate: London ilk bakışta bir FPS'den farksız gözüküyor. Karakterin gözünden gördüğümüz oyunu WASD tuşları ve fare ile kontrol ediyor, güneşin batmadığı ülkeye gelen cehennem ordusunu temizliyoruz. Aynı anda iki silah kullanabilen kahramanımız ister kendine özgü ateşli silahlara başvuruyor, isterse büyülerle kutsanmış kılıcını çekiyor. Yakın savaş silahlarını kullandığında kamera otomatik olarak üçüncü şahıs açısına geçiyor ve fare ile kamerayı istediğimiz şekilde yönlendirmemize izin veriliyor. Kulağa dolu dolu bir aksiyon oyunu gibi geliyor değil mi? Fakat Diablo'nun babalarının bir FPS'nin peşinde ol-



duklarını sanmayın. Hellgate: London, Diablo'yu Diablo yapan bütün öğelere sahip: Üzerimize akan sayısız yaratık, onları kestikçe kazanacağımız deneyim puanları ve modifiye edebileceğimiz göz alıcı silahlar, rastgele oluşturulan haritalar ve içimizi yakan "hep daha fazlası" arzusu. Zaten oynadığınız oyunun bir FPS olmadığını anlamamız için 10 dakika karşısında oturmanız yeterli. Üstünüze gelirken neşeye böğüren o iğrenç yaratığı haklayabilmeniz için tam alınının ortasından vurmanız gerekmiyor. Dolayısıyla anlık reflekslere ihtiyacınız yok. Silahınızı o uğursuz şeye çeviriyor ve tetiğe basıyorsunuz. Bundan sonra kalan her şeyi karakter değerleriniz, yetenekleriniz ve donanımınız belirliyor. Bill Roper bu konuyu şöyle açıklıyor: "Ofisteki en kötü FPS oyuncularından biri olmama rağmen Hellgate'de başarılı olmam tamamen karakter yeteneklerimin ve silahlarımın eseri."

BES ÇAYINA ÇİRKİN KONUKLARIMIZ VAR

Diablo'nun yolundan birçok oyun gitmesine rağmen çoğu taklit Orta Çağ fantezileri olmaktan kurtulamadı. Diablo'nun efsane kadrosu yine bir ilke imza atarak ortaya koydukları oyun türünü tamamen değiştiriyorlar. Buna da Tapınak Sövalyeleri'nin kehanetini gerçekleştirerek başlıyorlar: 2038 yılında, dünyanın en büyük metropollerinden Londra'nın tam göbeğine yeraltından cehennem kapıları açarak. Tabii cehennem yaratıkları ne kadar çirkin yardakçısı varsa toplayarak bir fincan acı kahvemizi içmeye geliyorlar. İstediklerinin de kafeinden fazlası olduğunu ölmeden önce fark eden bir grup insan, kutsanmış duvarlarıyla bir sığınak hale getirilen metro tünellerine kaçıyor. Tünelde, kafasında kılıcıyla aynı parlaklıkta bir soru işareti bul-

nan yeni nesil sövalyeyle tanışmamızla da eğlence başlıyor. Eğlencemiz beş çayımızı zehir eden cehennem kapılarını kapayacak tüm büyüü parçalar aktif hale gelene kadar sürecektir.

Önümüze gelen ilk yaratık gruplarını temizlerken sevimsiz arkadaşlar taşımaktan sıkıldıkları eşyaları düşürmeye başlıyorlar. Eşyalarla beraber modifikasyon parçaları da düşerek güzelim silahımızı istediğimiz gibi geliştirmemize izin veriyor. Örneğin yavaş ama etkili bir silaha asit püskürten seri bir başlık taktığımızda üzerimize yürüyen çürümüş et yığınlarıyla daha rahat mücadele ediyoruz. Oynamaya devam ettikçe odamıza asmak isteyeceğimiz göz alıcı bir kılıç düşüyor. Fakat stamina'mız ve silah için ihtiyacımız olan yetenekler henüz yetersiz kaldığından çantamızda kullanılacağı günü beklemek zorunda. Bu bekleyişi kısaltmak için yarım saatçik(!) daha oynamayı göze alıyoruz. Bu olay size de tanıdık geliyor mu?

KARANLIKTA TEK BAŞINA

Hellgate'in yapımcıları oyundaki görevler hakkında son derece iddialılar. Bunlar para, esya ve modifikasyon slotu gibi ödüller vermenin yanı sıra senaryoyu tamamlayarak atmosfere katkıda bulunacak görevler olacak. "Bu sözleri daha önce çok duyduk, artık yan görevsiz, hikâyesiz oyun kalmadı" demeyin. Çünkü Hellgate: London devamlı çalışan oyun içi saati sayesinde bunu tam anlamıyla yapacak. Örneğin bugün konuşacağım bir tüccar benden özel bir pili getirmemi isteyerek karşılık olarak bir miktar para önerecek. İki gün sonra gidersem bana bir koruma timi eşlik edecek. Belki de ben onunla konuşana kadar bir NPC işimi ve ödülümü elimden kapacak. Üç gün sonra gittiğimde ise o adamı orada bulamayacağım. Diablo'da da tesadüf olu-

DIABLO'YA KÜRDANLA SALDIRMAK

Siz de kabul edersiniz ki günümüzün modern silahları Londra'ya yerleşmeye karar veren cehennem yaratıklarını sadece gıcıklayacaktır. Bu nedenle Hellgate'in silahları onların canını yakacak şekilde kutsal semboller ve tılsımlarla donatılıyor. Oyundaki silahların gerçekçi ve inandırıcı olması için günümüz yüksek teknolojisine dokundurular yapıyor. Örneğin ses dalgaları ile oluşturulan harmonik rezonans teknolojisi Cabalistlerin silahı HARP Rifle için ilham kaynağı olmuş. Aynı şekilde Templar silahlarına gücünü veren palladium madeni, bugün bile tam anlamıyla tanımlanamayan bir enerji stoklama gücüne sahip olan bir element. Bunun dışında Zeus Rifle adındaki yıldırım tüfeği gibi eğlenceli silahlar da bulunacak.



REPUTATION MI DEDİNİZ?

Hellgate'in WoW'u andıran reputation sistemi oyunun gidisatını önemli ölçüde etkileyecek. Tamamladığımız görevler farklı fraksiyonlarla ilişkilerimizi geliştirecek. Oyuna başlarken yalnızca kendi sınıfımızın reputation'ına sahip olacağız. Bir fraksiyonla iyi ilişkilere sahip olmanın farklı avantajları olacak. Bazı satıcılar düşük reputation'da bizimle alışveriş etmeyi kabul etmezken sağlam ilişkiler sonucunda karşı fraksiyona ait silahları kullanmayı bile öğrenebileceğiz. Fraksiyonların yollarının kesişmesi bizi kişisel seçimlere zorlayacak. Örneğin Guy Fawks adlı görevde Cabal sınıfı Fawks adlı güçlü bir aleti Hellrift'ten geçerek almamızı isteyecek. Fakat Templar sınıfının planı aleti havaya uçurarak Hellrift'i kapatmak olacak. İki fraksiyon da aynı hedefe hizmet ediyor fakat birbirlerini hoşnut etmeyecek yöntemlerle. Oyun boyunca çıkarımıza göre buna benzer birçok seçimde bulunacağız.



şumlar vardı fakat bu durum her seferinde yeniden çizilen haritalar, yeri değişen düşmanlar ve eşyalardan ibaretti. Küçümser gibi söylediğime bakmayın, bu bile oyunlar adına bir devrimdi. Zaten bu yüzden bunca yıldan sonra bile yüz binlerce kişi Battle.net üzerinden Diablo oynuyor. Başka bir örnek verelim: Bill Roper'ın "Alone in the Dark" olarak adlandırdığı görevde zifiri karanlıktan sayısız yaratığın arasında küçük bir fenerle kalacağız. Karanlıktan kurtulduğumuzda kendimizi nerede bulacağımız tamamen tesadüfî bölüm oluşumuna kalmış durumda. Bölümlerdeki değişiklik sağa bakan koridorun sola çevrilmesi anlamında olmayacak, bilakis her seferinde yeni yapılarla karşılaşacağız. Kanalizasyondan çıktığımızda göreceğimiz şey Thames'in kurumuş nehir yatağı veya yıkılmış bir köprü'nün hasar verdiği binalar olabilir. Bu değişimlerin oyuncu üzerindeki etkisi FPS bakış açısı sayesinde son derece büyük olacak. Hele yolculuğumuz sırasında Hellrift denen portallar ile soluğu cehennemde alırsak... Hellrift'ten geçildiğinde zorlu mini zindanlara girilecek. Bunu yaparken bir taraftan zamanla yarışılacak. Cehennemde hava sıkıntısı çekeceğinizi söylememiştim değil mi? Yalnız recall büyüsü ile en yakın yerleşime ışınlanacağımızdan yaratıklar tepemize binmeden topluklama şansımız olacak.

Bill Roper her oynayışımızda nasıl farklı tatlar alacağımızı şöyle açıklıyor: "Size garanti ederim ki şu dakika Hellgate'i açsam daha önce hiç görmediğim olaylar görür ve hiç yaşamadığım bir macera yaşarım." Bu tekrar oynanabilirlik adına yeni bir devrim demek. Roper devam ediyor: "Bugün Diablo kopyaları yalnızca eşyaları tesadüfî biçimde oluşturuyorlar. Henüz tesadüfî haritaları bile oturtamadılar. Kamera açısını ayarlayıp sola sağlık, sağa mana barını koyunca da olup bitiyor. Biz her seferinde tamamen yeni dünyalardan bahsediyoruz. Bunu yapmak gerçekten zor. Benim de severek oynadığım Oblivion'un bile 80 saat

sonra biteceğini ve 3 yıl sonra oynamak istemeyeceğimi biliyorum."

Hellgate'de Diablo 2'den direkt gelen özellikler de bulunuyor. Örneğin savaş sırasında rastlayacağımız NPC'ler, üzerlerine gelen güruhu temizlersek bölüm boyunca bize yardım edecekler. Bunun dışında parayla muhafız tutabileceğiz. Eşyaların düşme ihtimalleri yaratıklara yüzdelerle paylaştırılmış durumda. Yani alelade bir yaratıktan rare veya set item bile düşebilir.

SİLAHIN TURŞUSUNU KURMAK

Yazının başlarında Hellgate'in modifikasyon sisteminden kısaca bahsetmiştik. Yalnız önemli bir noktasını buraya sakladım. Diablo 2'de şöyle bir an mutlaka yaşamışsınızdır: Elinize üzerinde 2-3 oyuk bulunan, neredeyse kullanmaya kıyamacağınız bir esya geçer. Fakat bilirsiniz ki bir kere yerleştirdiğiniz rune'u veya değerli taşı bir daha çıkarma imkânı yoktur. "Ya daha iyisi düşerse?" sorusu içinizi kemirir ve o oyuklar hep boş kalır. Tıpkı misafir gelmedikçe kullanılmayan misafir odaları gibi. Flagship ekibi modifikasyon parçalarının turşusunu kurmamızı istemediğinden bir modifikasyon aleti geliştirmiş. Bununla silahın üzerindeki parçaları değiştirme ve değişik kombinasyonlar deneme şansımız olacak. Bu değişiklikler silahın hasar türünü belirlemekle kalmayacak. Düşmanları tek tek avladığımız silahı bir toplu kıyım aletine dönüştürebileceğiz. Farklı hasarlar üzerine geliştirdiğimiz silahlar arasında tek tuşla geçiş yapacağız. Aksiyonun bölünmesi için Hellgate silahlarının cephane kullanmaması planlanıyor, tabii son anda planlar değişmezse.

Hellgate'de rakibe göre sıkça silah değiştirmeyi isteyeceğiz. Uçan bir yaratığa kılıçla dal-

mak istemeyiz değil mi? Bunun için önceden hazırladığımız silah gruplarını F kısayol tuşlarıyla (F1, F2...) sıradan görebileceğiz. Fare imlecini yaratığın üzerine getirdiğimizde eşyayı (WoW'da olduğu gibi) üzerimizdekilerle kıyaslayan bir pencere açılacak. Eğer üzerinizde bu eşyayı koyacağınız yer boşsa esya otomatik olarak buraya yerleşecek. Ayrıca sürüküle-bırak ile kısayollar oluşturulacak ve shift ile özel saldırılarla bulunabileceğiz. Tabii rakamlarla eriştiğimiz hotbar da emrimizle amade olacak.

Oyunun grafik motoru ve ekibin yaratıcılığı sayesinde silahların ve zırhların son derece göz alıcı acağını söyleyebilirim. Fakat RYO'larda farklı esya takımlarından parçalar giydiğimizde karışmayı çizen kreasyonlara imza attığımızı da hatırlarsınız. Hellgate'de bulunan Armor Themes sayesinde üzerimizdeki eşyalar ortak bir renge bürünerek istediğimiz de-fileye katılmamıza izin verecekler.

BİR ELİN NESİ VAR?

David Brevik'in Flagship'in kurucularından biri olmasının bizim için başka bir anlamı daha var: Brevik Blizzard'ın online oyun servisi Battle.net'in takım lideri ve beyniydi. Bu da Hellgate'in multiplayer modlarının simdiden avuçlarımızı kasındırması anlamına geliyor. Hellgate'de de tek kişilik ve çok kişilik oyun karakterleri güvenlik açısından tamamen ayrılmış olacak. Hellgate'in online sunucusuna bağlanınca kendinizi Londra'nın yeraltı duraklarından birinde bulacaksınız. Duraklar oyuncuları bir araya getirmek amacıyla oluşturulan lobiler şeklinde tasarlanmış. Sizinle aynı görev bölgeye gitmek isteyen bir grup bulduğunuzda oyun size özel bir instance oluşturacak. Instance'ın zorluğu ve düşecek eşyalar da grubun level ortalamasına göre ayarlanacak. Online görevler çoğunlukla 8 oyuncuya göre tasarlanıyor. Fakat Hellgate 12 kişilik raid'lerle katılacağınız devasa bölümler de içerecek. Online oyunun amacı oyuncuların



ışbirliği yapmalarını ve başarıya bu şekilde ulaşmalarını sağlamak. Bunun dışında farklı oyun modları da tasarım aşamasında. Örneğin online oyuna özel savunma görevlerinde grubun üzerine giderek güçlenen yaratık akınları olacak. Grup akınları dayandıkça gittikçe daha iyi eşyalar düşecek.

Ah tabii ki güç karşılaştırmaları, yani düellolar da olacak. Flagship bunun için isteyenlerin kozlarını paylaşacağı, tarafların ise tezahurat yapabileceği arenalar hazırlıyor. Oyuncular arası rekabet düellolar ile sınırlı kalmayacak. Oyuncular bir nesneyi ilk önce getirmek tarzındaki görevlerde de birbirleriyle yarışacaklar. Bu görevlerde en başarılı olanlar her gün güncellenen web sitesinde tanıtılacak ve ödül olarak da 1 level atlayacaklar. Yarış sırasında düşen eşyalar da kısa günün kânı olacak, tabii onları alıp zaman kaybetmeyi göze alırsanız. Gördüğünüz gibi bir aksiyon-RYO olan Hellgate'de burnumuzu kaşısak eşya düşecek. Bu eşyalara müşteri arasak zaman, NPC'ye satsak alacağımız para yetmez. Bu açığı gören Flagship zaman geçirmeyi pek sevdiği-



miz açık artırma evlerini (AH) Hellgate'e ekliyor.

Gördüğünüz gibi yapımcıların kafasında online deneyimimizi daha eğlenceli hale getirmek için birçok yaratıcı fikir dolaşiyor. Fakat bu fikirler oyuna harcanan emeği ve maliyeti katlıyor. Bunun üzerine henüz cevabı belli olmayan bir soru doğuyor: Flagship'in online hizmetleri ücretli mi olacak, yoksa Guild Wars modelindeki gibi maliyet ek paketlerle mi çıkarılacak? Roper paralı oyun için şu örneği veriyor: "Diablo 2'de oyuncular genişlemeye devam eden bir dünya ve yeni oyun modları için aylık bir ücret ödeyebile-

ceklerini belirtiyorlardı. Bu Hellgate'de neden olmasın?"

ANASINA BAK KIZINI, YAPIMCISINA BAK OYUNUNU AL

Flagship ekibi oyuncuyu bir oyuna bağımlı yapacak ne kadar detay varsa hepsini Hellgate'de bir araya getiriyor. Bu insanların bugüne dek yaptıklarını gördükçe Hellgate: London'un potansiyelinden ciddi anlamda korkuyorum. Oyun 2007'de çıktığında muhtemelen zamanı durduracak bir tılsıma sahip olmayı isteyeceğiz.

KARAKTER SINIFLARI

Hellgate: London'da karakter sınıfları görünüşü, donanım ve oynanış tarzlarıyla birbirlerinden epey farklı olacaklar. Her sınıf üç yetenek ağacı içerecek. Fakat yetenek ağaçlarıyla tanıştığımız oyunların aksine bir dalı seçtiğimizde diğerlerine sırtımızı dönmek zorunda kalmayacağız. Tam tersine level atladıkça alacağımız beşer puanı istediğimiz yeteneklere yatırarak, karakter değerlerinin (dürüstlük, yardımseverlik, misafirperverlik vs) izin verdiği ölçüde yeteneklerden bir ordövr tabağı oluşturabileceğiz. Yani 5 yetenekte uzman olmak veya 15 yetenek bilmek arasındaki seçim bize ait.

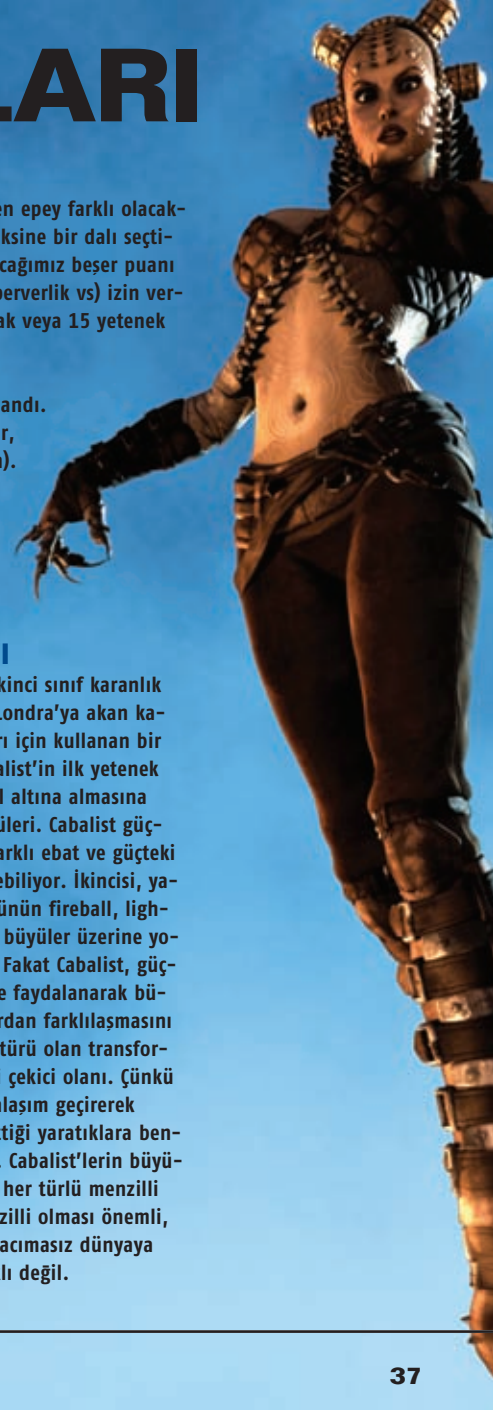
Şimdiye kadar Hellgate London karakter sınıflarının yalnızca ikisi (Templar ve Cabalist) açıklandı. Bunlar dışında en az iki sınıfın daha yolda olduğunu tahmin ediyorum. Diğer sınıflar Barbar, Ranger/Hunter veya Assassin tarzlarında olabilir (veya senin Diablo'n gelmiş olabilir - Sinan). Onlar hazırlanadursun, biz kesinleşmiş sınıflara göz atalım.

LANETİ İNANÇ TEMİZLER: TEMPLAR SINIFI

Hellgate sınıflarından ilki olan Templar, Tapınak Şövalyelerinin yolunu izleyen fanatik savaşçılardan oluşuyor. Yakın dövüş uzmanı Templar aynı zamanda yaratık akınlarına karşı direnişi başlatan sınıf. Bir son dakika değişikliği olmadıkça Templar saldırılarında "Vengeance" denilen bir enerji kullanacak. Vengeance yaratıkların yanına yaklaşıldığında kendiliğinden artmaya başlayacak. Zaten şövalyelerin ölümüne nefret ettikleri cehennem yaratıklarını görünce intikam (vengeance) ateşiyle tutuşmaları doğal olsa gerek. Templar'lar ruhani güçleriyle etraflarında auralar oluşturarak çevrelerindeki dostlarını ve düşmanlarını etkileyebilecekler. Bunun dışında challenge (bir nevi taunt) yeteneği ile çevresindeki yaratıkları kendi üzerine çekebilecek Templar'ın kullanabildiği silahlar arasında çeşitli yakın dövüş silahları ve kutsanmış ateşli silahlar bulunuyor.

ATEŞE ATEŞLE KARŞILIK VERMEK: CABALIST SINIFI

Haberdar olduğumuz ikinci sınıf karanlık sanat ustası Cabalist. Londra'ya akan karanlık gücü kendi çıkarı için kullanan bir büyücü sınıfı olan Cabalist'in ilk yetenek türü yaratıkları kontrol altına almasına sağlayan summon büyüleridir. Cabalist güçlendikçe summon ile farklı ebat ve güçteki yaratıklar kontrol edilebiliyor. İkincisi, yani evocation ise büyücünün fireball, lightning gibi klasikleşmiş büyüler üzerine yoğunlaşmasını sağlıyor. Fakat Cabalist, güçlerinde teknolojidenden faydalanarak büyülerinin klasik RYO'lardan farklılaşmasını sağlıyor. Üçüncü büyü türü olan transformation belki de en ilgi çekici olanı. Çünkü Cabalist bununla başkalaşım geçirerek uzuvlarını mücadele ettiği yaratıklara benzer hallere sokabiliyor. Cabalist'lerin büyülerine asanın yanı sıra her türlü menzilli silah eşlik ediyor. Menzilli olması önemli, ne de olsa Cabalist bu acımasız dünyaya Templar kadar dayanıklı değil.



LONDRA'YI YAKAN ADAM

FLAGSHIP'İN ÇIKIŞ OYUNUNU
BİR DE TAKIM LİDERİ
BILL ROPER'DAN DİNLEYİN

Blizzard'ın eski gözbebeği, Flagship Studios'un yeni CEO'su Bill Roper'ı yakalamışken elbette birkaç ayrıntıyla bırakamazdım. Ailenizin editörü olarak Hellgate: London'la ilgili soru bombardımanıma devam ederken oyun yapıcılığına gönül verenler için de önemli tüyolar aldım.

Göker: Hellgate: London'da Cabalist ve Templar dışında kaç karakter sınıfı yer alacak? Tüm cehennem kapılarını kapayacağımıza söz verirse diğer sınıflar hakkında birkaç ipucu verir misiniz?

Bill: Şu an diğer fraksiyonlar ve karakter sınıfları üzerine çalışıyoruz. Yıl sonunda bunlarla ilgili daha fazla bilgi vereceğiz. Bu nedenle şimdilik ağzımızı sıkı tutuyoruz. Fakat öğrendiğinizde oldukça şaşıracağınızı tahmin ediyorum.

GN: Bize Hellgate'deki eşya çeşitliliğinden ve görev türlerinden bahsedebilir misiniz?

BR: Hellgate: London'da 100 standart silah çeşidinin yanında farklı sıklıkta düşecek birçok set ve eşiz (unique) silahımız olacak. Örne-

ğin The Holy Negotiator standart bir kılıç türü. Fakat The Blade of Sumeris bunun özel yeteneklerle donatılmış "legendary" versiyonu olacak. Set eşyaları bir araya getirdiğinizde bu setlere özel yetenekleri aktif hale getireceksiniz. Buna benzer bir sistemi Diablo'da da kullandık fakat Hellgate'de buna ÇOK sayıda yeni kategori ve sonuç ekledik.

Hikayeyi ve oynanışı yönlendiren üç görev türümüz bulunuyor: Quest, Mission ve Chance Event:

Quest'ler oyunun senaryosunu ve karakterlerini etkiliyor, ayrıca oyuna bir başlangıç yapılmasını sağlıyor. Quest'ler uzun sürecek ve özellikle yüksek level'larda çok derin ve ilginç oyun deneyimleri yaşamanızı sağlayacak. Görev içi hedefler (mission) oyunculara 15-20 dk'lık hedefler sağlayacak. Bunlar genelde FedExyani bir nesne toplama olarak adlandırdığımız görevler. Tesadüfi oluşturulan Mission'lar "Şuraya gir ve şu sayıda yaratık kesip gel" şeklinde benzer bir formatta olacak. Görevlerin ayrıntıları ise her yeni görevde farklılaşacak. Görev içi hedefler farklı fraksiyonlarla ilişkilerinizi artırarak yeni Quest, satıcı ve yüksek level'lara ait yetenekleri açan kapılar olacak. Tesadüfi olaylar (chance event) dünyayı dolaşırken rastlayacağınız olaylardan oluşuyor. Bunlar genellikle belirli bölgelere bağlı fakat eğer gerçekleşecek olaylar. Örneğin defalarca girip çıktığınız birbirine bağlı odalardan birinde aniden PDA'inize bir mesaj gelecek. Mesajı cevapladığınızda yakınlarda sizden yardım isteyen

bir Templar olduğunu öğreneceksiniz. Onu auto-map sayesinde zifiri karanlıkta tek bir fenerle yardım beklerken bulacaksınız. Oyunda ayrıca yüksek-level içerikleri ve PvP arenası, raid bölümleri ve de hardcore modu gibi özellikler de bulunacak. Tabii ki canınız istediğinde oyuna girip özgürce yaratık biçme imkanı da var.

GN: Geleceğin yozlaşmış Londrasını nasıl oluşturuyorsunuz? Londra'daki her caddeyi birebir görme şansımız olacak mı?

BR: Siz ve (beraber oynuyorsanız arkadaşlarınız) dünyaya her girdiğinizde Londra'nın aynı bölgesinde olsanız bile farklı instance'lar sayesinde farklı yerler görüyor olacaksınız. Londra'yı oyuncuların kafasında canlandırabilmek için Covent Garden Market ve the British Museum gibi anahtar yapıları kullanacağız. Rastgele oluşturulan caddeler, ara sokaklar, lağımlar, metro istasyonları arasında gerçekten orada olduğunuzu düşündürecek birçok şey göreceksiniz. Bölgelerin fotoğraflarının alınarak oyun dokularına aktarılmasına çok zaman harcadık ve çok kapsamlı çalıştık. Londralılar oyunu gördüklerinde tepkileri çok iyi olacak.



GN: Hellgate: London'da üst level limitimiz nedir ve de bu limite ulaşmak için kaç uykusuz saat harcayacağız?

BR: Level atlamanın bir RYO'daki en önemli motivasyon faktörlerinden biri olduğunu biliyoruz. Henüz level için bir üst sınır koymadık fakat buraya varıncaya kadar oyuncuların uzun zaman harcamalarını ve zirveye çok çabuk varmamalarını istiyoruz. Bunun dışında oyuncuları devamlı meşgul ve oyuna bağlı tutacak yüksek-level içeriği hazırlıyoruz.

GN: Geleceğin karanlık dünyasını oluşturmak için nasıl Londra'da karar kıldınız? Gelecekte İstanbul'da geçen bir Hellgate görmek mümkün olabilir mi? Örneğin potansiyel ek paketlerde?

BR: Londra, karanlık hikayelerle dolu tarihi, yeraltı ve üstü alanlarıyla bir RYO için fantastik bir mekân. Şehir, Londinium olarak kurulduğu antik druid kenti zamanından Roma istilasına, Edward, Elizabeth ve Victoria dönemlerine kadar asırlar boyunca birçok felaket ve fiziksel değişim geçirdi ki buna yangın, veba ve dünya savaşlarını katmıyorum bile. Tüm bunlara rağmen zamanla tekrar tekrar yükselmesi, onu muazzam bir mimari çeşitliliğe kavuşturmanın yanı sıra oyunumuz için de doğru yer yaptı.

Şehrin yeraltı sistemi oyunun yeraltında geçecek dünyasına ve karakterlerine katkısıyla diğer bir seçim nedeni oldu. Londra metrosu sadece günümüzün modern "zindan" temasına uyumuyla değil tarihiyle de önemli yere sahip. Yeraltı, Romalıların su kemerlerine, Victoria dönemi hastanelerine, II. Dünya Savaşı zamanının sığınaklarına ve tarihin sakladığı gizemlere ev sahipliği yapıyor. Ayrıca insanların metruk yeryüzünü bırakıp yeraltına hareket etmeleri için bir nedenleri olmasını istedik. Londra'nın altındaki şehir modern zindanlar ve tesadüfî oluşturulan bölgeler için harika bir alan.

Hellgate: London'ın uzun ömürlü serilerin başlangıcı olabileceğini umuyoruz. Oyun dünyasını diğer medyalara uyum sağlayabilecek şekilde tasarlıyoruz. Oyunumuzun kitaplardan çizgi romanlara, sinemadan TV'ye birçok alanda yer almasını diliyoruz. Kim bilir? Yalnız şu anda tüm uzmanlığımızı ve enerjimizi yapabileceğimiz en iyi oyunu yapmak için harcıyoruz, dolayısıyla buradaki herkes Hellgate: London'ı yaşıyor, adeta soluyor. Oyuncular da bizimle aynı fikirde olduğu taktirde oyunumuzun devamı ve imtiyazları için (franchise) büyük şans olduğuna inanıyoruz.

GN: Hellgate'in online özellikleri onu neredeyse devasa online oyunlarla kapışacak hale getiriyor. Peki online sunucuların maliyetini nasıl karşılamayı planlıyorsunuz? Devasa online oyunlardaki gibi aylık ödemelerle mi, ek paketlerle mi?

BR: Hellgate'in online RYO oyuncularının beklentilerine cevap vereceğine inanıyoruz. Bunun için güvenli bir client/server veritabanı, 7/24 müşteri desteği ve sürekli güncellenen içerik

bulundurulacak.

Online modelimiz ve ödeme olup olmaması konusunda henüz bir şey kesinleşmedi. Yalnız kısıtlı destek oyuncular için kabul edilemez. Bu nedenle oyumuza ilk adımından itibaren düzenli, güvenli destek vermeyi amaçlıyoruz. Açıkçası sunucular, müşteri servisleri ve oyunun devamlı gelişimi bir maliyete sahiptirler. Fakat bunu nasıl karşılayacağımız henüz belli değil.

GN: Hellgate'in online seçenekleri de instance sistemiyle işleyecek. Peki Hellgate instance'larının rakiplerinden ne gibi bir üstünlüğü olacak?

BR: Oyuncular online oyuna başladıklarında kendilerini şehir merkezi olarak görebilecekleri bir yeraltı istasyonunda bulacaklar. Burada ticaret yapacak, açık artırma evlerine uğrayacak, grup arkadaşlarıyla görevlere gidecek ve hatta loncalar bulacaklar. Oyuncular tehlikeli topraklara adım atar atmaz kendilerine özgü instance'larda kendi maceralarına atılacaklar. Hellgate'in instance'larının Guild Wars ve WoW'dan farkı; açık ve dinamik ölçülü olması. Örneğin çoğu oyunda, bir süredir aynı bölgede olan 6 kişilik gruptan 2 kişinin ayrılması büyük problem olur. Çünkü instance belirli sayıda kişiye göre dengelenen bir zorlukla hazırlanmıştır. Hellgate'de oyuncu sayısı azaldıkça oyun dinamik olarak kolaylaşır: Yaratık sayısı azalır, güçleri düşer. Böylece Hellgate'de oyuncular istedikleri gibi oyuna dahil olabilecek veya çıkabilecekler. Bir bölgeye iki kişi girip sonradan grubunuza yeni kan bulabilirsiniz.

GN: Peki, Hellgate'de Diablo 2'den tanıdığımız hardcore (tek hayatı olan, öldü mü silinen) karakterler ve überboss'lar görecektir miyiz?

BR: Kesinlikle ikisi de oyunda yer alacak. Hardcore Diablo II ile inanılmaz derecede popüler oldu. Zaten bunu düzenli uygulayabilen başka bir oyun da görmedik. Oyuncular hardcore'da hayatta kalabilmek için yeterince ilgilenmedikleri yeteneklerinden ve tüm eşyalarından tam anlamıyla yararlanmaya çalışıyorlar. Oyunda kötü olduğu kadar büyük de olan özel yaratıklar bulunacak.

GN: Hellgate için bir açık artırma odası (auction house) planlıyorsunuz. Peki bu, Uzakdoğulu farmer'ların oyun zevkimizi katletmesine neden olmaz mı?

BR: Instance oyun bölgeleri oyuncu-

lardan çok hayır dua aldı desek yalan olmaz. Çünkü bu sistem onları ganimet hırsızlığı ve altınleşya farmer'larından koruyor. Aksiyonun bulunduğu yeraltı tünelleri instance'lardan oluşacağından Hellgate: London'da oyun zevkinizi bölecek farmer veya başka oyuncu tipleri görmeyeceksiniz. Bunun dışında oyundaki eşyalar tamamen rastgele olarak düşeceğinden WoW'u andıran bir eşya farm'ı olmayacak.

GN: Sağda solda Hellgate: London'un gecikmesinin oyun kodlarının çalınmasından kaynaklandığıyla ilgili söylentiler doluyor. Bu söylentilerin aslı var mı?

BR: Aynı söylentileri biz de duyduk. Açıkçası bu söylentileri kanıtlayacak ayrıntılı bilgi bulamadık. Oyunun gelişiminin ilk safhalarında olduğundan bu tür bir olay her halükarda planlarımızı ters şekilde etkilemezdi.

GN: Öyle görünüyor ki Hellgate'in yaratıkları Diablo ile aynı boyuttan geliyorlar. Yoksa ileride bizi ve bilgi-sayarımızı kötü bir şeylerin beklediğini mi ima ediyorsunuz? :)

BR: Biz bilgisayarlarımızı kötülükle savaşmak için kullanılacak en iyi silahlar olarak görüyoruz. Karanlık dışarıda bir yerde bekliyor. Onu yok etmek için kullanacağımız silahlar bize bağlı. Tanrıya şükür, elimizde büyü ile kutlanmış ekran kartları ve internetin korkunç gücü var!



Bilen Adam

SEN KİMİN OĞLUSUN BAKAYIM KÜÇÜK, E3??

Gelin size her sene E3'e oyunlarını sergilemek için milyonlar yatıran firmaların neden desteklerini çektiğini anlatayım. E3 adlı o ışık, ses ve Kaliforniyalı güzel bombardımanın altında, pek az firma oyunlarına ilgi çekebiliyordu. Fuara giren 60 bin kişiden taş çatlasa 3 bin tanesi gerçekten oyun sektöründe çalışıyordu. Kalan 57 bin kişi için ise E3, dünyanın en şaşıla atarı salonu haline gelmişti. Bu yüzden, fuar alanına milyonlarca dolar döken firmalar giderek gıcık olmaya başlamıştı E3'e. "Ben söylemiştim" diyemem, çünkü söylememiştim, ama E3'ün başına bir iş geleceğini tahmin ediyordum..

Ama daha da büyümek için oyun sektörünün böylesine büyük bir organizasyona gerçekten ihtiyacı var. Bütün dünyanın yılın belli dönemlerinde oyun sektörüne dikkat kesilmesi gerekiyor. E3 bu işi layıkıyla yerine getiriyordu. Değil ABD ve Avrupa'daki kanallar, NTV ve CNN Türk bile E3 üzerine haber yapmıştı bu yıl.

Oyun sektörünün gelişmesini neden istiyoruz peki? Daha fazla para, daha büyük bütçeli oyunlar demek. Bazıları "bu da yaratıcı oyunların ve serbest yapımcıların iyice boğulması anlamına geliyor" diyebilir. Ben buna katılmıyorum. İnsanların hobileri ve arzuları oldukça, bağımsız oyun yapımcıları ve yaratıcı oyunlar da daima olacaktır. Ve hiç kimsenin Half-Life 2, Oblivion, World of Warcraft gibi oyunların sayısının artmasından şikayet edeceğini tahmin etmiyorum.

O şaşıla ortam, o renk ve oyun cümbüşü, bizim CeBIT benzeri steril bir ortama bırakacak yerini. Küçük bir E3'ün aynı ilgiyi çekmeyeceği kesin. Tokyo Game Show ise tamamen Japonya pazarına hitap ettiği için E3 gibi global kulvarda değil. Ve CES, Game Convention, Game Developers Conference gibi fuarların E3'ten boşalan "mega fuar" alanını doldurması için daha çok fırın ekme yemesi gerek.

GİTSENE UWE BOLL!

Sinema filmlerinin, oyunlardan daha büyük bir kitleye ulaştığı gerçek. Ama Uwe Boll isimli komedi adamın, en güzel oyunların lisanslarını alıp birer birer rezil filmlere dönüştürmesi, oyunlarla bu filmler aracılığıyla tanışma ihtimali olan kitleleri bizden uzaklaştırıyor.

Uwe Boll hayatını oyunların filmlerini yapmaya adarken, "acaba ben film yapmaktan anlıyor muyum?" sorusunu kendisine sormamış herhalde. İlk üç oyun filmi: Blood Rayne, House of the Dead ve Alone in the Dark tüm dünyanın alay konusu oldu. İçine edeceği sıradaki oyunlar ise daha vahim: Far Cry, Dungeon Siege ve Postal. Özellikle Postal filmi, Postal oyununa benzer yapacak diye korkuyorum. İşte o zaman haftalık haber dergilerinin dilinden bizleri zor kurtarırlar. Hem Postal'ın filmi yapmak niye? Şiddetin günah keçisi olarak oyunlar yeterince eleştirilmemiş gibi...

Allahtan Metal Gear Solid filmi Boll yapıyor. Yoksa "genlerimizi bu dünyadan silmekten" başka çaremiz kalmazdı.

NOT: Geçen ay Bilen Adam yazısı tashihten geçmeden dergiye girmiş. Haliyle de yazıda bir sürü yazım kalmıştı vardı, bu yüzden sizlerden özür diliyorum. ■

NE OYNASAK ?

EN İYİ UZAY TEMALİ OYUNLAR

FREELANCER / 2003 / Simulasyon / Digital Anvil

Türünün son ve en iyi örneklerinden birisidir. İnanılmaz geniş ve yavaşlayan bir evrende olduğunuz hissini verir. Ticari yanı ve uzay savaşı çok iyidir ve uçuşta kendi taktiklerinizi oluşturmanıza izin verir. Kıscası Freelancer, "Büyük Siyah Vakum"u sevenlerin mutlaka arşivinde olması gereken bir oyun.

DESCENT FREESPACE 1 ve 2 / 1998, 1999 / Simulasyon / Volition

Hikayesini muhteşem işleyen iki oyunluk bir seridir. Serinin gücü, hikayenin her uçtuğunuz göreve dramatik bir şekilde yedirilmiş olmasından gelir. Böylece oyun bölümler arasında demolarla değil, siz uçarken gerçekleşen olaylarla gelişir. Her iki oyunun da son bölümleri bir efsanedir.

HOMEWORLD 1 / 1999 / Strateji / Relic

Bizi ağlatmayı başarmış iki stratejiden biridir (diğeri Starcraft). İlk oyunun başında, keşif görevinden geri geldiğimizde, tüm ırkımızın içinde uykuda olduğu 5 ana geminin yok edildiğini görmek, inanılmaz üzücü bir tecrübeydi. Strateji türüne gerçek 3D'yi kazandıran oyundur Homeworld.

EVE ONLINE / 2003 / Devasa Online / CCP

World of Warcraft gibi bir canavarın karşısında dimdik ayakta duran bir DVO Eve Online. 130 bin kişinin oynadığı oyun, normal insanlar için değil. Çünkü inanılmaz karışık, zor, acımasız ve koca uzayda bir hiç olduğunuz her fırsatta hissettiren bir yapısı var. Kesinlikle oynamayı hakediyor.

WING COMMANDER SERİSİ / 1990 - 1998 / Simulasyon / Origin

Birçoklarına göre PC'lerin oyun makinesi olarak görülmesini sağlayan esas oyun Doom değil, Wing Commander'dır. Amiga ve PC'ye aynı anda çıkan oyun, Amigacıları sürekli CD takip çıkarmakla delirtirken, sırf harddiskten oynanıyor diye PC'lere hücum edilmesini sağlamıştı. Serinin en iyisi ikinci oyundur ama seri olarak oyun tarihinin bir mihenk taşıdır ve oynanmalıdır.

X-WING & TIE FIGHTER / 1992 & 1994 / Simulasyon / LucasArts

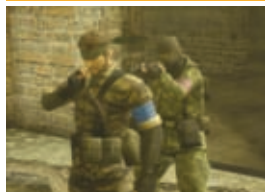
1997'de çıkan X-Wing vs. Tie Fighter'la sakın karıştırmayın, iki ayrı ve klasik oyundan bahsediyoruz. LucasArts'ın LucasArts olduğu zamanlarda çıkan bu iki simülasyon, hepimizi PC'lerin başına çivilemişti. Daha sonra birçok Collector's Edition'ı çıktı iki oyunun da.



ALTIN KLASİKLER

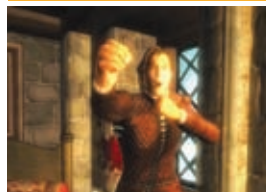
Hangi oyunlar zamanın aşımına karşı durabiliyor? 6 ay boyunca bu sayfadaki yerini kaptırmayan oyunlar, Level Altın Klasikler listesine girmeyi hak ediyor. Tam Altın Klasikler listesini LevelCD'sinde EXTRA bölümünde bulabilirsiniz.

AKSİYON



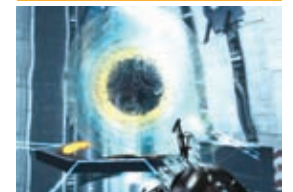
MGS 3 Subsistence (PS2 %95)
MGS serisinin üçüncüsü, 2 DVD'lik çok özel bir pakette, saatlerce izleyeceğiniz özel videolar, esas oyuna yeni birçok özellik ve multiplayer moduyla gerçek bir klasik.

RYO



TES4: Oblivion (PC %96)
Bu ay sıcağın süründük ve performans kaybettik. Oyun süresi 85 saat. Üstelik bir yandan Bethesda, bir yandan mod yapımcıları yeni içerik eklemeye devam ediyor.

FPS



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

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

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

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

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL CLASSIC

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



LEVEL HIT

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



LEVEL SHIT

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

DÜNYA'DA EN ÇOK SATANLAR

PC

1- The Sims 2	▲
2- LOTR: Battle for Middle Earth 2	★
3- The Sims 2: Open for Bus	▲
4- Darkstar One	★
5- Civilization 4	★
6- Civilization 4 Warlords	★
7- World of Warcraft	▼
8- Football Manager 2006	▲
9- C & C First Decade	★
10- The Sims 2: Nightlife	★

KONSOL

1- Cars (PS2, GC, Xbox, DS, PSP)	★
2- New Super Mario Bros (DS)	×
3- P.of the Carib.: D.M.C. (PSP, DS)	×
4- Over the Hedge (PS2, Xbox, GC, DS)	×
5- P.of the Carib.: J.Spar. (PS2, Xbox)	▲
6- LOTR: Battle for Mid. E. (Xbox 360)	×
7- Formula One 06 (PS2)	★
8- Animal Cros.: Wild Wrld. (DS)	▲
9- Monster House (PS2, DS, GC)	★
10- Hitman: B.M. (PS2, Xbox, Xbox 360)	▼

★ yeni × değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satı listelerinden derlenmiştir.

HANGİSİ BANA GÖRE?

Sisteminiz yerlerde mi sürünüyor? Bir bakışta bu ayki oyunlardan hangisini oynayabileceğinizi görmek mi istiyorsunuz? 0 zaman aşağıdaki listeye bir göz atın.

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Cars	62			
Civ City Rome	56			
Civilization 4 Warlords	50			
CSI 3	60			
Darkstar One	40			
Dungeon Siege 2: Broken World	52			
Flatout 2	48			
Panzer Elite Action	62			
Rome Total War: Alexander	54			
The Ship	44			
Warpath	58			

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Cars	62			
Civ City Rome	56			
Civilization 4 Warlords	50			
CSI 3	60			
Darkstar One	40			
Dungeon Siege 2: Broken World	52			
Flatout 2	48			
Panzer Elite Action	62			
Rome Total War: Alexander	54			
The Ship	44			
Warpath	58			

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Cars	62			
Civ City Rome	56			
Civilization 4 Warlords	50			
CSI 3	60			
Darkstar One	40			
Dungeon Siege 2: Broken World	52			
Flatout 2	48			
Panzer Elite Action	62			
Rome Total War: Alexander	54			
The Ship	44			
Warpath	58			

ÇALIŞMAZ

DÜŞÜK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

YÜKSEK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

OYUNDA BU ÇÖZÜNÜRLÜK YOK

SPOR



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

YARIŞ



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

STRATEJİ



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

DEVASA ONLINE



ADAY YOK

ADVENTURE



Call of Cthulhu (PC %90)
Oyunu bir kez bitirince her şeyi gördüğünüzü zannetmeyin. Tekrar oynayıp %100 ile bitirebilirsiniz, gerçek sonu göreceksiniz. Bu ay, CoC'u Altın Klasikler arasına gönderiyoruz.

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

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

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

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

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

Uzay-Sim

DARK STAR ONE

Kaçıp Gidiversem Uzak Yıldızlara...

Babanızdan size uzay gemisi miras kalsa ne yapardınız? Tüm sene boyunca birikir, birikir, birikir içimde o tuhaf his ve en sonunda senenin bir günü, ki hangisi olacağını ancak tanrı bilir, kafamın içinde bir yanardağ gibi patlayıverir o sıkışıp kalmış olmaktan mütevellit uzak diyarlara doğru tabanları yağlama arzusu. Ama iyi bilirim sıradan insanın keşifler yapabildiği, bilmediği topraklara ayak basabildiği o romantik ve fakat bir o kadar da tehlikeli çağların geride kaldığını. Benim çağımın sıradan insanı için "kaçıp gitmek", ucuz yollu bir tur ayarlayıp haff lağım kokulu bir su kenarında dikilen pes-paye, bitik, salaş bir pansiyona üç, bilemedin beş günlüğüne kapağı atabilmektir. Biraz daha macera sevenler motosiklet ya da yelkenli tekne türünden, "güvenli yaşam" fikrinden zerre kopamayan sigorta emekli aday kitlelerin bir türlü akıl erdemediği yöntemlerle vâsil olurlar şehir illetinden uzaktaki mevkiilere. Ama ne çare, gidilecek yerlerin detaylı haritaları çok zaman önce çizilmiştir zaten, hem GPS çağında yolunu zerre kaybetmeden neyin macerasına atılıyorsunuz allah aşkına?

İşte o kafamdaki yanardağ patladığında, eğer yapabiliyorsam, en azından motora atlayıp rahat kafesleri içinde saatlerce oturup hiçbir yere gidemeyen guruhların arasından süzülerek, en azından ince belliden sessiz sakın çay yudumlayabileceğim bir yerlere atarım kapağı, ta ki patlamanın şiddeti geçene, lavlar soğuyup ölümlü benliğimin üzerine er ya da geç kırılması kaçınılmaz ince bir katman "boşvermişlik" çekene dek. Ama olur ya, koşullar müsait değildir o pek konformist arkamı koltuktan kaldırmaya, o zaman da dalarım eski CD'lerin arasına, "kalk gidelim" türünden bir oyun ararım telaşla.

OYUN OYNAMANIN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ

Benim için iki türe ayrılır oyunlar, FPS, RTS, sıra tabanlı, düz tabanlı, tabansız ya da "of abi grafiklere bak" değildir bu türlerin adı. İlk türe "maymun terbiyecisi" derim çünkü gerçekte cinsi ne olursa olsun, bunlar sizi adım adım maymun gibi oynatırlar.

- Al şu tüfeği, cepheden Alman alayına saldırı İvan!
- Hay senin yoldaş gibi yoldaş komiser!
- Al şu bazukayı tankı uçur Tommy!
- Ulan en kazık işleri bana yıkıyorsun be çavuş!
- Berlin düşüyor, direnerek ölmemiz lazım Hans!
- Sana bir, Adolf'e iki sevgili Heinrich!

Böyle böyle gider çoğu oyun, sen içinden isyan bile etsen gideceğin koridorun boyutları bellidir, tabii dibinde seni bekleyen düşmanın niyeti de.

İkinci tür de pek farklı değildir aslında ama çok tatlı bir özelliği vardır ki o da

■ Grafikler abartı sayılmaz, peki sistem ihtiyacı neden abartı?



■ Tabii ki farklı ırklara farklı tasarımlar yakıştır!

her ne kadar içinde bir sürü görünmez ray döşeli olsa da, oyuncuya boş ve doldurulması gereken bir harita sunmasıdır. Mısal, en son çıkanlardan Oblivion. Doğru, binlerce yıldır orada olan bir krallık var ama utanmasalar haritada şehirleri bile göstermekten imtina edecekler. Ama zaten işin güzel yanı da o, haritayı benim doldurmam, boş kağıda benim bir şeyler çiziktirmem gerekiyor. Bir yerlerde bir programcı o haritanın imını cımını benden daha iyi biliyor çünkü oturup çizen o, ama işte onun yarattığı dünya benim için tam bir muamma! Eh, hayatın çok farkı var mı? Bir yerlerde tanrı kıs kıs gülmüyor mu ben yarattığı dünyadaki bir şehrin kanalizasyonlarında çıkışı bulmak için debelenirken? Ve önümde ufak tefek de olsa hazineler sallandırmıyor mu, erkenden bıkpı da "KAPAT CANINA YANDIĞIMIN İŞLETİM SİSTEMİNİ, AYAR OLDUM BEAH!" tuşuna tıklamayayım diye? Hah, işte bu yüzden "kalk gidelim" türüdür bu ikincisi çünkü önüm bilinmezliği sallandırır, aç eşek gibi kosturur beni saatlerce.

KARA YILDIZ HABBESİ

İşte Darkstar One bu türden bir oyun, en azından fikir olarak... Çünkü tıpkı Freelancer ya da Elite ya da Privateer gibi, sizi küçük şirin bir uzay gemisinin kokpitine oturtup, uzayın soğuk ve karanlık bilinmezliğine doğru sevecen bir biçimde pırpışıyor. Navigasyon ekranına bir giriyorsunuz ki orada kocaman bir uzaydan başka hiçbir şey yok. Eh be kardeşim, uzaya açılalı kimbilir kaç milenyum geçmiş, arada galaktik savaşlar yaşanmış, hali hazırda bir sürü uygarlık arasında süregelen zoraki de olsa bir barış var, danalar gibi ticaret yapılıyor, şu koca yıldız haritasının bu kadar da boş olması mümkün müdür? Demiyorsunuz, diyemiyorsunuz, deseniz bile kendi kulağınızın duyamayacağı kadar cılız bir sesle mırıldanmış oluyorsunuz. Atlıyorsunuz Kara Yıldız'ın kokpitine, uzaya yelken açılıyorsunuz.

DS1 tam anlamıyla X serileri ya da Freelancer türünden bir uzay simülasyonu. Dışarıda keşfedilmeyi bekleyen uzay, çözülmeyi bekleyen olaylar, patlatılmayı bekleyen düşmanlar var. Ve her ne kadar olaylar Kayron Jarvis adında, merhum babasından prototip bir uzay gemisi miras almış olan çaylak pilotun etrafında

geçiyor gibi görünse de, gerçekte

oyunda başrolü Darkstar One adındaki uzay gemisi oynuyor. Bu geminin evrende bir eşi daha yok, sebebi de tasarımında kayıp antik uygarlıklardan kalma bio-tek-nolojik sırlardan faydalanmış olması. Gemi başlangıçta öyle pek de sıradışı gibi gelmiyor ama zaman geçtikçe sizin isteklerinizin doğrultusunda büyüyor, geliyor. Oyunda geminizi bu şekilde geliştirebilmek aslında herhangi bir FRP'de karakterinizi geliştirmekten pek farklı değil ve bir noktada hayli ilginç de olabiliyor. Ama bu tür epik uzay oyunlarının en lezzetli yönlerinden biri olan pa-

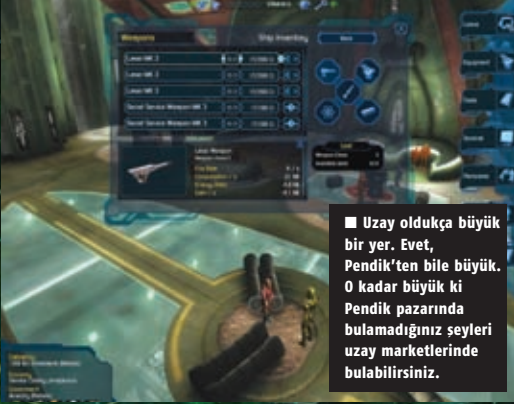
"DARKSTAR ONE" NE OLA KI?



Kayron Jarvis adlı çaylağı unutun, bu oyunda başrolü işte bu gemi oynuyor, başkası değil! Darkstar One, tıpkı Diablo'daki karakteriniz gibi seviye atladıkça gelişen ve yeni yetenekler kazanan bir gemi. Gemiye zaman içinde daha hızlı ve görünmez bir suikastçi, daha ağır zırhlı ve silahlarla donanmış bir kıyma makinesi ya da bir seferde dünyaları taşıyabilen bir yük katırına dönüştürebilmek mümkün. Hoş, yük katırını seçeneği bu oyunda kimin ne işine yarar, o da tartışılır ya, neyse. Ama gemiye seviye atlatmak öyle kolay değil, ancak uzaydaki asteroidlerin içine gizli antik kalıntıları bulduğunuz zaman bu mümkün olabiliyor. Tabii ayrıca para harcayıp silah ve donanımı da geliştirmeniz lazım ama ancak gemiyi geliştirdikten sonra yeni ıvr zıvr takabiliyorsunuz. Tabii senaryoda ilerlemeden bu antik kalıntıları bulmak pek mümkün olmadığından, gemiyi öyle kolayca geliştirmek de mümkün değil.

PLASMA PLASMA BACAKSIZ

Darkstar One'in gövdesinde bir plasma silahı var ki, bu nesne zaman içinde modifiye edildikçe pilota çok farklı özel güçler kazandırıyor. Düşmanı zamanda dondurmaktan tutun da, kalkanlarınızı kısa süreliğine aşılmaz yapmaya dek pek çok ilginç gücü var. Tıpkı Diablo 2'deki yetenek geliştirme modelinde olduğu gibi geliştiriyorsunuz bu silahın özelliklerini ve bilin bakalım bunun için ne kullanmak gerekiyor? "Cukka" diye atılan genç kaplanlar oyunu bırakıp köşede tek ayak beklesinler bir zahmet, getirmeyin çocuğum beni oraya!



■ Uzay oldukça büyük bir yer. Evet, Pendik'ten bile büyük. O kadar büyük ki Pendik pazarında bulamadığımız şeyleri uzay marketlerinde bulabilirsiniz.

ra kazandıkça başka gemiler edinmek ve kullanmak seçeneğinden de mahrum kalmış oluyorsunuz.

PARA, PARA, PARA!

Tabii dışarıda keşfedilmeyi bekleyen uzay boş değil, bir sürü farklı uygarlığın mesken tuttuğu yıldız sistemleri, uzay istasyonları, dev boyutlu savaş gemileri, ağgözlü korsan sürüleri gibi detaylarla dolu. Bu noktada oyunun ticaret kısmının son derece basit tasarlandığını söylemek gerekli. X serisi oyunlarda ticaret ne denli karmaşık bir sisteme sahip ise, burada da o denli uğraşması kolay bir iş. Ortada arz-talep değişimleri gibi fiyatları devamlı etkileyen bir sürü unsur yok, arada güzel fiyat farkı olan iki sistem arasında birkaç sefer yapmak iyi para kazanmaya yetiyor. Ama gerçekte buna da ihtiyacınız olmayacaktır çünkü etraf korsan dolu ve aldığınız kelle başına da hayli güzel cukka ödeniyor.

Bu noktada yazının gidışatından bir şeyi farketmiş olmanız lazım, o da DS1'in gerçekte hayli yüzeysel ve aksiyona dayalı bir oyun yapısına sahip olduğudur. Bir sürü menüyle boğuşup neyi nasıl yapacağınızı öğrenerek saatler harcamak yerine, birkaç basit görevi geçip kısa sürede oyuna hakim olmak mümkün. Ama tabii burada başka bir unsur göze çarpıyor, DS1 bu tür epik bir oyunun vaad etmesi gereken serbestliğe kesinlikle sahip değil. Her şeyden önce ancak senaryoyu takip ederek oyun evreninde daha uzaklara gidebiliyorsunuz, kafanıza göre galaksinin öte yanına atlamanıza imkan tanınmıyor. Daha uzaklara gitmek için hikayeyi takip etmeniz lazım. Eğer hikayeyi bitirip sonra da

oyunu silen türden bir oyuncuysanız, zaten pek sorun yok demektir. Ama öyle çok aşmış, çene düşürecek türden bir hikaye de beklemeyin de-
rim.

Fakat eğer büyük ve serbest bir evren istiyorsanız, o vakit DS1 sizi biraz hayalkırıklığına uğratacak demektir. Neden? Uzayda daha da ötelere gidebilmek için ille de senaryoyu takip etmeniz gerektiği gerçeğini bir kenara bırakalım. Peki gittiğiniz yerler görmeye değecek mi dersiniz? Bence hayır, çünkü kısa sürede tüm yıldız sistemlerinin birbirine benzediğini farkedeceksiniz. Birkaç gezegen, birkaç istasyon, ortada dolaşan birkaç gemi, kenarda bir yerde bir meteor kuşağı. Arada bir epik savaşlara da denk gelmeseniz devamlı aynı sistemin içinde dolaşıp durduğunuz düşünmek isten bile değil.

İşin daha da kötü yanı, gezegenlere inmek gibi bir şansınızın olmaması. Hoş, arada bir dev bir göktaşının ya da gezegendeki tünellerin içinde uçmanız gerekebiliyor ama hepsi o. Üstelik indiginiz istasyonların iç görüntüleri bile neredeyse birbirinin kopyası. Daha da beteri, sistem içi gemi trafiği ve benzeri canlılık göstergesi aktiviteler de yerlerde sürünüyor. Tüm bunlara bir de uzayın her nedense pek uzay hissi veremediğini ekleyin. Evet, bazen manzara gerçekten de çok hoş görünebiliyor ama nedense çoğu zaman kendinizi sanki iki boyutlu bir resimde sürüklenmiş gibi hissetmekten kurtaramıyorsunuz. Freelancer neredeyse üç seneden daha yaşlı bir oyun olduğu halde, yukarıda bahsettiğim tüm bu konularda DS1'den çok daha başarılıydı.

BIRAKIN GÜNEŞE UÇALIM

Oyunun bazı ciddi yazılımsal problemleri de yok değil. Nadiren de olsa yaşanan çökmeleri bir kenara bırakalım, daha çökmeyen bir yazılım görmedik zaten. Ama hiç sebep yokken oyunun birdenbire danalar gibi yavaşlaması hayli sinir bozucu. Üstelik grafik açıdan öyle çok aşmış bir oyun sayılmaz ama deli gibi güçlü bir sisteminiz yoksa grafikleri iyice kısmanız gerekecek ki o zaman da ekrandaki görüntü zaten pek olmayan derinliğini iyice yitiriyor. Oyunu joystick ile



■ Güzel gözlüküyör ama aşağı yukarı hep aynı manzara var.

oyunmak fareyle oynamaktan daha ehven çünkü fare hassasiyetini ayarlamak gibi bir şansınız yok ve gemi en ufak harekette kafayı gezdirmeye başlıyor. Ama öte yandan büyük ihtimalle fareyle oynamaya mecbur kalacaksınız çünkü bu oyuna joystick tanıtmak tam bir karın ağrısı olabiliyor. Ses efektleri ve müzikler için fena değil denebilir ama Liverpool aksanlı heriflerin yarım yamalak seslendirme çabalarını dinlemek kulakları yoruyor. Yapay zeka pilotlar için ise genellikle vasat uçtuklarını söylemek mümkün. Ama özellikle kalabalık filolar halinde uçmayı ve dövüşmeyi hiç beceremiyorlar ki bu da onları kolay hedefler yapıyor.

Uzun lafın kısası, Darkstar One aslında büyük bir evrende geçen, kısıtlı bir aksiyon oyunu. Öğrenmesi ve oynaması kolay ama epik olduğunu söylemek pek mümkün değil. Bu türe meraklıysanız bir bakmakta fayda olabilir ama mesela Oblivion ya da Freelancer gibi delicesine sarđırıp uzun süre kopamayacağınız bir yapıya da değil. Gerçekten serbest ve epik bir oyun istiyorsanız, siz de benim yaptığımı yapıp David Braben'in Elite 4'ünü beklemeye devam edeceksiniz demektir. Tabii o arada Oblivion teknolojisiyle donanmış bir Fallout 3 ya da Stalker filan çıkarsa ne âlâ! Ama bana sorarsanız Darkstar One hedefini hayli ıskalamış bir yapıya.

Madd



Level Karnesi

- ✓ Epik uzay oyunu olması
- ✓ Sesler
- ✓ Yüksek oynanabilirlik
- ✗ Grafikler zayıf
- ✗ Oyun evreni pek inandırıcı değil
- ✗ Pek çok teknik sorun mevcut

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

FİKİR FENA DEĞİL AMA UYGULAMADA CİDDİ HATALAR VAR.

70

■ Ve Şekil 1A'da arkasına bakmadan topuklayan Darkstar One'i görüyorsunuz.



■ Yapım Ascaron ■ Dağıtım CDV ■ Yaş sınırı 17+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 1,6 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX ■ Önerilen Sistem 3 Ghz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Orta ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemlerde Yok ■ Web <http://www.darkstar-one.com/> ■ Alternatif Freelancer, X serisi.

THE SHIP

HIT
LEVEL

İmdat! Bütün manyakları bu gemiye toplamışlar!

Ben bir Titanic'i bilirim, bir de Mary Celeste'yi. Antonio Graza'yı da tek geçerim. Küçükken bu gemiler yüzünden vapura bile binemezdim. Zorla bindirildiğimde de en ufak sallantıda şehadet getirirdim, cama yapışırdım. Bu yüzden filikaların yerini de ezber bilirim, hem vapurlarda hem deniz otobüslerinde. Ama artık geçti, korkmuyorum. Çünkü biliyorum ki tüm gemi felaketleri insan hatalarından dolayı oluyor (Antonia Graza olayı hariç, orada şeytan vardı).

Gemiye batırabilecek iki insani tehlike vardı: Birincisi kaptanın uyuyması, diğeri de yolcuların sapıtması. The Ship ikinci olasılık üzerine kurulu bir oyun (Kaptan'ın Rüyası adlı ek görev paketi de yolda... değil). Tüm yolcular yoldan çıkmış, birbirlerini öldürmeye çalışıyor. Ama The Ship'in Counter-Strike'in gemide geçen versiyonu olduğunu düşünmeyin. Tam aksine The Ship, yepyeni ve gerçekten orijinal bir fikrin ürünü. Orijinal fikirlerin nasıl çarçur edildiğini en son Prey'le gördük. The Ship'te bu hataya düşülmemiş.

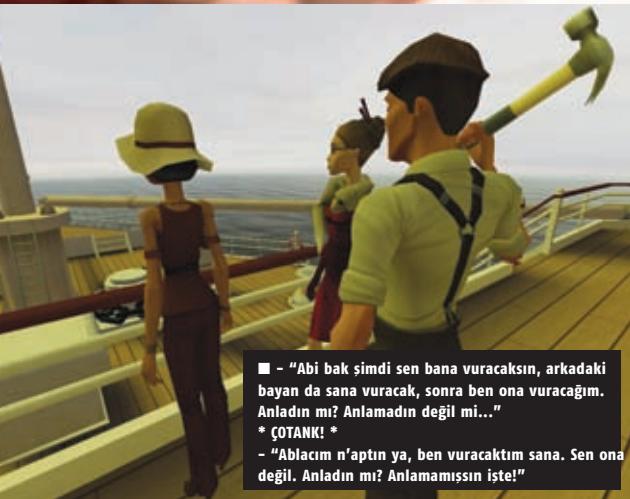
The Ship aslında bundan birkaç sene önce ilk Half-Life'a bir modifikasyon olarak piyasaya çıkmıştı. Çok kişi tarafından oynanmasa da müthiş bir modifikasyondur. The Ship'in başlı başına oyun haline getirilmesinin temel nedeni de bu. Ancak oyun yine Half-Life 2 ile bağlantılı, yani Source motorunu kullanıyor ve Steam'den öncelikli olarak dağıtılıyor.

TİTANIC'İN SU KAPAKLARI ÖNDE OLSAYDI BATMAZDI

The Ship'in teması, hepimizin çocukluğunda oynadığı hırsız-polis oyununun temasına benziyor. Aynı temalı bir program da televizyonda vardı ama adını unuttum. Ondaki amaç şöyleydi; izleyiciler her gün verilen ipuçlarını takip edecek ve koca şehrin içinde o şahsı bulacaktı. Fiziksel temas kesinlikle yasaktı. The Ship'te ise asıl amaç fiziksel temas, hatta direk "cinayet" diyelim bitsin bu iş.

The Ship'te dört farklı oyun modu var. Duel modu dışında hepsinde hiç beklemediğiniz bir anda "çat" diye kafanıza bir tava yiyebilirsiniz. Hunt modunda size belirtilen avı, verilen süre içinde bulup ortadan kaldırmak zorundasınız. Maç sonunda en fazla parası olan oyunu kazanır. Elimination modunda yine avınızın peşine düşüyorsunuz, ancak bu sefer belli bir zaman sınırlaması yok. Hedefinizi yok ettiğinizde otomatik olarak yeni bir hedef belirliyor ve canlı olarak kurtulan son oyuncu galip geliyor o round. Deathmatch modunda ise herhangi bir yolcuyu gördüğünüzde kafasına patlatabilirsiniz. Bu modda herkesi peşinize takın ve meydana gidin, sonra vur patlasın çal oynasın.

Her meslek gibi gemiciliğin de kuralları var, canınız istediği yerde istediğiniz gibi düşmanı öldüremezsiniz, öyle yağma yok. Birincisi; çoğu koridorda ve



■ - "Abi bak şimdi sen bana vuracaksın, arkadaki bayan da sana vuracak, sonra ben ona vuracağım. Anladın mı? Anlamadın değil mi..."

* ÇOTANK! *

- "Ablacım n'aptın ya, ben vuracaktım sana. Sen ona değil. Anladın mı? Anlamamışsın işte!"



Yakın Plan

Cumartesi gecesi 1:15'te neredeydiniz?



avlu da olmak üzere ellerini bağlamış ve sıkılmakta olan birçok güvenlik görevlisi var. Aksiyon olsa da birilerini pataklasak diye bekliyorlar, bu arkadaşlara dikkat edin. Yoksa kendinizi geminin kodesinde silahsız bir şekilde bulabilirsiniz. Güvenlik görevlilerin görüş açılarıdaysanız sağ taraftaki göz kırmızı olacaktır, böyle durumlarda silahınızı çekseniz bile yakalanıyorsunuz. Ancak bu arkadaşlara biraz rüşvet vererek bizi görmezlikten gelmelerini sağlayabiliriz.

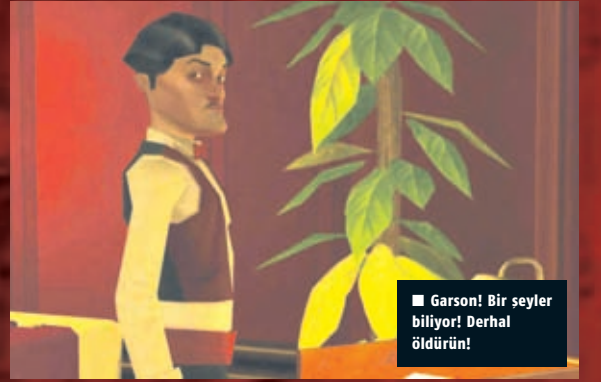
Güvenlik görevlilerinin yanı sıra, yakalanmamamız gereken başka bir düşman da güvenlik kameraları. Az çekmedim bunlardan. Gemideki çoğu mağazada, restoranda, bankada ve avluda bu kameralardan var. Yakalanmamaya gayret gösterin, zira yakalandığınız zaman gemide kurulan bir mahkemeye çıkıyorsunuz ve ceza ödüyorsunuz. Ceza olarak üzerinizdeki silahların sayısına ve şiddet oranına bakıp, para alıyorlar. Bu da yetmezmiş gibi sizi kodese atıyorlar. Ve kodesten çıkarken de para ödüyorsunuz. Ölme eşeğim ölme. Elinizden geldiğince yakalanmamaya çalışın. Zira ne kadar para kaybederseniz o kadar kötü, skor sıralaması elinizdeki paraya göre oluyor.

BU GEMİDE ALTIN NOKTA SİSTEMİ KULLANILMAKTADIR

Para konusuna girmişken; üzerinizde pek fazla para taşımamaya dikkat edin. Çünkü düşman sizi öldürdüğünde cüzdanınızdaki tüm parayı alabiliyor. Aynı şekilde siz de kurbanın parasını

cebe atabilirsiniz. Size tavsiyem, cebinizdeki para 250 doları geçmesin. "Peki parayı nereye koyacağım ben" dersanız, her gemide bir adet banka var. Veznesinden yatırabilirsiniz. İhtiyaçınız olduğunda da paranızı gemideki ATM'lerden çekebilirsiniz.

"Böyle bir oyunda neden paraya ihtiyaç duyalım ki, silah mı satın alıyoruz?" sorusuna takılıyorsanız şöyle yanıtlayayım. The Ship'te, gerçek hayattaki gibi temel ihtiyaçlarımızı karşılamak veya yemeyiz, içmeyiz, uyumayız, temizlik, tuvalet ve eğlence gibi ihtiyaçlarımız var. Bu ihtiyaçları ekranın solunda görebilirsiniz. Çok koşarsanız yorulursunuz ve uyumanız gerekir, yiyecek ve içecek ihtiyacınız da gittikçe artıyor. Bu ihtiyaçları restoranlardan veya kafelerden karşılayabilirsiniz, para da burada devreye giriyor. Tuvaletiniz geldiğinde kesinlikle gidin (gitmeyip de ne yapacağız) ama dikkatli olun çünkü kabinlerde kamera yok ve gafil avlanabilirsiniz. İşiniz bitince elinizi yıkamayı da unutmayın tabii. Pasaklı bir insan olursanız kimse sizinle konuşmaz, ki sosyalleşmek



TARİH BOYUNCA HAYALET GEMİLER

Dünya tarihinde battığı veya kaybolduğu varsayılan birçok esrarengiz gemi vardır. Hayalet gemiler. Bu ne idüğü belirsiz gemilerin en ünlüsü hiç şüphesiz Mary Celeste'dir. 1882 yılında Portekiz açıklarında terk edilmiş bir şekilde bulunmuştur. İçinde hiçbir yaşam belirtisi yok, ne mürettebatın ne kaptanın ne de yolculardan bir iz... 1955 yılında ise MN Joyita adlı gemi Pasifik'in ortasında 25 kişiyle beraber kaybolmuştur. Bu yıl mart ayında da Jian Seng adlı bir gemi Avusturalya kıyısına vurmuştur, neye orada olduğu bilinmiyor. Durang Medan ise başka bir hayalet gemidir, tüm mürettebatı durup dururken ölmüştür. Baychimo adlı gemi ise 1931 yılında bir buzdağına çarpıp batmıştır. Ama sonraki 38 yıl boyunca bu gemi birçok kez suyun üstünde görülmüştür, hem de bir çok yolcusu ve mürettebatı ile...

(Bir tane de benden: Google'da "Philadelphia Incident" diye aratın bakayım. Sonuçlar ilginizi çekebilir - Sinan)

- - "Abi bu hatunu da avlayabilir miyiz?"
- "Manken oğlum o sapıttın mı?"
- "E kolunu söktüp silah yapalım, olmaz mı?"
- "O olur bak. Bir daha da soruma soruyla karşılık verme!"

Senza Fine şarkısı eşliğinde koşuşturmayı çok isterdim. Veya Titanic tam batarken biz avımızın peşine düşsek nasıl olurdu? Hırısız - polis oyununa ev sahipliği yapan gemilerin hepsi 1920'li yılların gemileri. Ortaçağdaki Viking gemilerinde barbarca koşuşturmayı da dilerdim.

BATAN GEMİNİN MALLARI BUNLAR

Peki oyunun hiç mi eksi yönü yok? Elbette var. Öncelikle kontrollerde hafif bir kütüklük göze çarpıyor. Yani nedense bir türlü rahat oynamadım oyunu. Aslında bunun nedeni kontrollerin yanı sıra temanın da oyuncuyu strese sokması. Avımızın peşindeyken arkayı da kollamak lazım. Hem saldırı hem de savunma yaptığımızdan diken üstünde oturuyoruz anlayacağınız. Adeta bir yusuflama söz konusu. Bu stresi dağıtan en önemli faktör ise oyunun görüntülerinin ve atmosferinin biraz çizgi film havasında oluşu. Uzun suratlar, geniş alınlar, İspanyol paçalar... Oyunun sakinleştirici olduğu bile söylenebilir. Herhangi bir oyunda ölünce -Mario dahil- bilgisayara saldıran ben, The Ship'te o kadar ölme me rahden bir kere bile "rage" durumuna geçemedim.

Başka bir can sıkıcı taraf ise oyunun tek kişilik modunun, online mod kadar zevkli olmaması. Tamam, oyun modları, silahlar, gemiler her şey aynı ama yapay zekayı istediğimiz kadar hafife alabiliriz çünkü pek iyi değiller. Oyundaki en önemli konu olan, ava çıkartmadan yaklaşıma kısmını hiç beceremiyorlar. Biz de böylece avımızın kafaya "çotank" diye bir bilardo istakası indirebiliyoruz. Ayrıca avımız da bizi farketmememe konusunda ısrarcı. Ancak tek kişilik modu, yani arcade modu (veya Story Mode, daha sonra oyuna eklenecek) oynamalısınız çünkü oyuna alışması biraz uzun sürüyor. Envanterde gezinme, kutuların hepsine çabucak bakabilme konusunda ustalaşmak ve oyuna tam olarak hakim olmak biraz zaman alıyor. Tavsiyem, online moda geçmeden önce bir iki saat Arcade Mode'da oyalanın. Hem gemilerin içini öğrenin çünkü öyle gemiler var ki avınızı bulmak samanlıkta iğne bulmakla eşdeğer bir başarı. Hangar mübarek. Önce küçük gemilerden olan Batavia ile başlamanızda yarar var. Derli toplu bir gemi. Derli toplu olan başka bir özellik ise oyunun arayüzü.

GEMİYİ EN SON KAPTAN TERK EDER, SALAK KAPTAN!

Sonuç olarak The Ship'e genel bir bakış attığımızda, son zamanlardaki en eğlenceli fikre ve oyun yapısına sahip olduğunu görüyoruz. Öldürülmemek veya yakalanmamak için yaşadığımız stres ve düşmanı ararken "ha buldum ha bulacağım" olayı sayesinde adrenalimiz yükseliyor. Daha fazla puan kazanmak için düşmanı değişik yollarla öldürme isteği ise oyuncuyu yaratıcılığa itiyor. The Ship, bu senenin 'en'leri için yerini şimdiden garantilemiş gibi gözüküyor.



Berkant Akarcan
berkant@level.com.tr



■ "Allah belanı versin! Allah seni kahretsin! Bana gelen sana gelsin yar, yaaaaa, yaaaaaandım ulan!"

de başka bir temel ihtiyaç. Bu ihtiyaçlarınızı yerine getirmemeniz kötü sonuçlar doğurabilir. Koşuş hızınız düşer, silahı savururken çevik olamazsınız. Dinlenmezseniz "çat" diye yolun ortasına yığılıp kalabilir, tuvalete gitmezseniz yine yolun ortasına çocuğu bırakabilirsiniz.

SNIPER OLACAĞIDIM BEN, KÜREK VERDİLER?

Silahlar parayla alınmıyor, ki silahlar zaten silahlar M4A1, uzi, bazuka gibi şeyler değil. Düşmanı ortadan kaldırırken tamamen doğal yollara başvuruyorsunuz. Örneğin restorandan alabileceğiniz bir çatal, berberden alabileceğiniz bir ustura, yangın dolabından alabileceğiniz bir balta, revirden alabileceğiniz bir sınınga, kaptan köşkünden alabileceğiniz bir işaret fişegi, şemsiye, beyzbol sopası bu silahlardan bazıları. Favori silahım katana ama gemide katananın işi ne derseniiz, e o kadar da olacak. Ölümümün de işaret fişeginden olmasını seviyorum, ölmeden önce bir süre yandığımız için bu süre boyunca İsmail YK'dan "Allah Belanı Versin"i söyleyebiliyoruz.

Silahların yanı sıra gemide her türlü tehlike bizi bekliyor. Bu tehlikeleri de kuranlar yine diğer oyuncular. Özellikle bubi tuzaklarına dikkat. Örneğin yere cüzdan şeklinde bombalar bırakabiliyorlar. Ayrıca dikkat edin birileri sizi o koca etlerin yanına, buzdolabına kilitlemesin,. Veya güvertede kafanızı filika da düşebilir, aman diyeyim. Bir diğer tehlikeli durum ise zehirli silahlar, zehirlendiğiniz an hemen geminin revirine (sickbay) gidin ve doktora bir görünün.

The Ship'teki toplam gemi sayısı maalesef altıyı geçmiyor. Ancak gemilerin tasarımları sayesinde bu sayının azlığına biraz olsun göz yumulabiliyor. Yine de daha fazla gemi olması çok daha iyi olurdu. Mesela Ghost Ship filminin geçtiği Antonio Graza'nın içinde

■ Yapım Outerlight ■ Dağıtım Mindscape ■ Yaş sınırı 17+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 1.8Ghz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX, 1,3GB HDD ■ Önerilen Sistem 2.4Ghz CPU, 1GB RAM, 256MB GFX, 1,5GB HDD ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Az ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler - ■ Web http://www.theshiponline.com ■ Alternatif Sokağa çıkup hırısız - polis oynamak

Level Karnesi

- ✓ Eğlenceli oyun yapısı.
- ✓ Yaratıcı oyun fikri.
- ✓ Adrenalin pompalattırması.
- ✓ Çizgi film havasındaki grafikleri.
- ✓ Sınırlıykeniz yatıştırması.
- ✗ Gemi sayısının azlığı.
- ✗ Bazı gemilerin labirentten beter olması.
- ✗ Katıksız aksiyon isteyenlere göre olmaması.

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

DÜŞMANA PATA KÜTE
DALDĞINIZ FPS'LERDEN
SIKILDIYSANIZ MUTLAKA ALIN.

86



Yarış

FLATOUT 2

Etrafi ikinci kere dümdüz etmenin zamanı geldi

Merhaba arkadaşlar, bir başka yarış oyunuyla daha karşınızdayım. En sevdiğim tür yarış oyunları olduğundan her ay elimden geldiğince bir tane yarış oyunu incelemeye çalışıyorum. Flatout'u oynamayanların sayısının çok az olduğu kanaatindeyim, zira oyun geçtiğimiz sene piyasaya çıkmış ve PC sahiplerini sevindirmişti. Çünkü bu tür oyunlar genelde konsol ortamında kök salıyor ve PC'ye pek aktarılmıyor. Sağolsun, Flatout bu gidişata bir dur demişti ve PC oyuncularının da kırmalı, dökümlü, uçmalı yarış oyunları oynamasını sağlamıştı. İşte kısa bir aradan sonra oyunun ikincisiyle beraberiz. Neler değişmiş, neler eklenmiş, oyun daha güzelleşmiş mi, biraz sonra göreceğiz.

KLİŞE İÇERİK

Yarış oyunlarının çoğunda bilindik bir içerik vardır. Nedir bu? İlk olarak basit bir araba alırsınız, yavaş yavaş gidip kolay yarışları kazanırsınız ve para biriktirmeye başlarsınız. Sonra yeni yeni yarışlar ve arabalar açarsınız, sonra da paranızı harcıyıp yeni arabalar alır ve daha hızlı yarışlara geçersiniz. İşte Flatout da tam olarak bu klişenin destekçisi olsa gerek ki

her şey demin dediğim gibi gelişiyor. Hatta bu geyik o kadar ilerliyor ki eğer para kazanınca o basit arabanıza upgrade yapmazsanız, yarışları kazanmak çok zor hale gelebiliyor. Yani öyle "paramı biriktireyim, upgrade ayaklarına girmeden direkman yeni araba alırım" dersiniz yarışlarda zorlanabiliyorsunuz. Bu olay aslında çekirdek yerken teker teker yemeyip de ağzınızda 40 tane çekirdeği biriktirmeye ve hepsini birden yeme kuntuzluğuna benziyor. Dilinizin her yanına çekirdek kabukları batıyor. Sakin yiğin çekirdekleri, bir yere kaçmıyorlar.

Oyunumuz üç ana araç ve dolaşısıyla parkur kategorisine sahip. Bunlar Derby, Race ve de Street. Derby, adı üstünde ilk oyunda da en çok gördüğümüz arabaları, yani etrafi darma duman etmek için tasarlanmış arabaları içeriyor. Dolayısıyla yarışlarda da parkurun etrafında dağılan, dökülen bir sürü şey var. Race için Street ve Derby'nin arası gibi diyebiliriz. Street ise çok daha hızlı arabalar ile kumda, top rakta gitmekten ziyade şehir içine kurulmuş parkurlarda yarıştığımız parkurları içeriyor. Eğer Xbox 360 için Full Auto oyununu oynadıysanız, Street'in neye benzediği hakkında daha iyi bir fikre sahip olabilirsiniz. Ne yazık ki Street modunda kontroller hiç iyi değil.

MİNİK STUNTÇIKLAR

Hiç şüphesiz, ilk oyunu diğer yarış oyunlarından farklı kılan ve de en çok sempati toplayan bölüm, arabanın sürücüsünü (yani kendimizi)

■ Kumarda kazanıp böyle kendini sağdan soldan yere bırakmanın lüzumu yok Hüseyin.

ön camdan fırlatarak "top" modunda havalarda uçtuğumuz Stunt moduydu. Gerek "gülle" olduk, gerek "bowling topu" olduk, gerek "dart" olduk, sürücüyü oradan oraya fırlatıp bir şeyler yapmaya çalıştık. Siz de benim gibi en çok bu bölümden hoşlanarlarsanız Flatout 2'de tam 12 tane Stunt oyunu olduğunu duyunca sevineceksiniz. Yerimiz kısıtlı olduğundan her birini teker teker açıklayamayacağım ama isimlerini söylemek istiyorum, artık herkes hayal gücünü veya genel kültürünü kullanarak bunların ne olduğunu anlansın: High Jump, Bowling, Ski Jump, Curling, Stone Skipping, Ring of Fire, Field Goal, Royal Flush, Basketball, Darts, Baseball ve Soccer.

Yeni oyunlar içinden en çok Soccer'ı sevdim. Bir yokuştan aşağıya tüm hızımızla iniyoruz ve yolun bittiği yerde camdan dışarı fırlıyoruz. Frikik kullanıyormuş gibi bir durum söz konusu burada. Kalenin önünde dev gibi defans oyuncuları ve de sağa sola hareket eden bir kaleci var. Direklere ve çatala ne kadar yakın bir şekilde gol olursak (her iş bitti, bir de gol oluyor!) o kadar yüksek puan alıyoruz. Bu oyunlardan Royal Flush da zevkli ancak çok zor. Bana açık olarak poker destesi versen Royal Flush yapamam, adamı karta çarpıtıracak nasıl yapayım balader? Diyeceğim odur ki normal yarışlardan daha çok bu bölümde zaman





■ Trafikte uçan egzozlara dikkat etmek lazımdır.

harcayacaksınız. Özellikle arkadaşlarınızla turnuva usulü oynuyorsanız zevk de katlanıyor.

RAG DOLL OLAYLARI

Gerek normal yarışlar, gerek Destruction Derby'ler, gerekse demin bahsettiğim ufak oyunlar olsun, oyunun fizik motorunun farklı olduğunu ancak "iyi" olmadığını belirtmek istiyorum. İlk oyunda sürücüyü böyle et yığını gibi sağa sola fırlatınca hepimiz zevk almıştık ancak bu oyunda artık bu da alışılmış bir şey olduğu için gözümün güzel yanlarından öte çirkin yanları çarpmaya başladı. Oyunun motorunda bir takım hatalar / mantıksızlıklar var. Örneğin bazen ufak bir ağaca çarpınca araba haşat oluyor. Bazen daha büyük bir ağaca çarptığınız halde bu kez ağaç kökten kopuyor. Hadi onu da geçtik, bazen huniye çarpıyorsunuz ve huni azıcık ileri uçuyor ama dikkat ettim her defasında o inşaat alanındaki el arabasına çarptığımda koca el arabası sanki sapanla fırlatılmış gibi onlarca metre ileriye uçtu. Ben kendimden biliyorum (kullanmışlığım vardır bitirme projesini yaparken) o el arabası denen aletin boşu bile en az 50 kilo vardır. Koca demir yığınının öyle uçmaması gerekiyor. Ayrıca bazen nesnelere arabanın önüne mknatıslıymış gibi yapılıyor.

Oyunun derin olduğunu zaten söylemişim ama adamlar akıllarına gelen her malzemeyi oyuna eklemişler. Örneğin oyun içinde uydurma karakterler/yarışçılar var. Bunların pek bir işe yaradıkları yok ama işte ortaya karışık meze moduna girip bunları da dâhil etmişler. Ayrıca oyunda nitro özelliği de var. Herhangi bir şekilde arabayı havalandırığımızda nitro dolmaya başlıyor ve nitroyu kullandığımızda Burnout'dakine benzer (bkz. araklamak) bir blur efek-

tiyle karşılaşıyoruz.

SYMPHONY OF DESTRUCTION

Kısa yazılarımda oyunların müziklerinden pek bahsetmiyorum ancak bu oyundakileri es geçmek olmaz. Adamlar harbiden çok kaliteli bir soundtrack hazırlamışlar. Rob Zombie'den tutun Nickelback'e, Megadeth'ten tutun Audioslave'e kadar bir sürü rock/metal grubunun parçaları var oyunda. Megadeth'in en sevdiğim (ve de solosunu çalmaya çalışırken hala

bocaladığım) şarkısı olan Symphony of Destruction oyundaki en iyi parça bence. Çok iyi bir seçim olmuş...

Eğer konsol dünyasından hoşlanmıyorsanız ve konsol sahibi arkadaşlarınızın "olm Burnout acayip bir şey lan", "ya baba geçen Full Auto'da bir binayı yıktım, görecektin" laflarından bunaldıysanız bu oyunu alabilir ve de "ya abi bende de Flatout 2 var, Burnout serisi veya Full Auto kadar iyi değil ama idare ediyoruz işte" diyebilirsiniz. Buna güzel Türkçemizde "koyunun olmadığı yerde keçiye Abdurrahman Çelebi denir" diyoruz. Siz benim ne demek istediğimi anladınız, oyun Burnout kadar iyi değil ama PC'de o zevkin bir gömlek altını yaşatacak kadar iyi. O yüzden PC sahiplerine Flatout 2'yi mutlaka öneriyorum. Ayrıca oyunun Xbox ve PS2'de de çıktığını hatırlatalım. Bir sonraki yazıda görüşene kadar hepinize hoşça kalın diyor ve sevgi dolu saygılarımı sunuyorum...



Göktug Yüksel motorbreath@goktug.com



■ Blur efekti de ihmal edilmemiş hani.



■ Yarışmak senin neyine Sally...



■ Çarpışma efektlerinin normalin üstünde olduğunu söyleyebiliriz.

Level Karnesi

- ✓ Bir sürü oyun modu ve de eğlenceli ufak oyunlar
- ✓ Etrafın parçalanabilir olması, nesnelere sağa sola uçmaları
- ✓ Orijinal müzikler
- ✗ Fizik motorunun bazen sapıtması
- ✗ Race klasmanındaki arabaların sürüşlerinin çok alakasız olması
- ✗ Markalı arabaların eksikliği

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

DERİN İÇERİĞİ VE DE ÇOK ZEVLİ UFAK OYUNLARI İLE HOŞ BİR ARCADE YARIŞ

77



Sıra tabanlı strateji

CIVILIZATION IV WARLORDS



Televizyonda, gazetede, bilgisayarda, aklımda ve her yerdeler; savaşın kurbanları

Dünya savaşın acımasızlığı altında inim inim inerken tarihin önemli savaşlarıyla dolu bir Civilization paketi, doğrusu benim için (bile?) çok da iştah kabartıcı değil. Civilization IV'ün önemli kavramları arasında yer alan din savaşları, Birleşmiş Milletler, kaynak üstünlüğü mücadelesi, diplomatik ayak oyunları halihazırda hayatımızı o denli etkiliyor ve insani duygularımızı öylesine yaralıyor ki zaten içinde yaşadığımız bu oyunu bir de bilgisayar başında oynamak itici geliyor. Bana, bir Civ hastasına,

bu sözleri söyletebildiği için kızgınlım dünyaya... Neyse, belki de Çin'den Fransa'ya, Amerika'dan İskandinavya'ya kadar tüm dünyayı talan etmek sinirlerimi yatıştırır, deneyelim bakalım.

HERKES SAVAŞA KARŞI

Warlords, adı üstünde bir savaş senaryoları paketi. Bu da değişmez "ünite bas, düşmana yolla" taktiğine bağlı kalmadan oynayabildiğiniz nadir stratejilerden biri olan Civ'in kaçınılmaz olarak bu kısır döngüye girmek zorunda kalması anlamına geliyor. Ama muhterem Firaxisliler çok doğru bir şey yapıp,

birbirinden son derece farklı coğrafi, askeri ve politik dönemleri ve özel liderleri kullanarak her defasında başka türlü strateji kurduğunuz senaryolar tasarlamayı başarmış. Sadece kampınızı hayatta tutmakla yükümlü olduğunuz Barbar senaryosuyla Pers Krallığının altından girip üstünden çıktığınız Büyük İskender senaryosunu aynı taktikle oynamak gibi bir şansınız olabilir mi? Vikinglerle Çin Hanedanlarının ortak bir kaderi paylaştığı iddia edilebilir mi? Cengiz Han olup Asya'yı alırken Roma'nın Akdeniz'deki taktiklerini kullanmak işe yarar mı? Yoktur böyle şeyler... Nitekim Warlords'da da yok ve dolayısıyla her ne kadar oyunu büyük ölçüde savaşa indirgese de bütün senaryolar Civ dünyasının zenginliğini yansıtacak kalitede. Bu altı senaryoyu daha kapsamlı konuşma işini biraz erteleyip oyundaki yeniliklere bakalım önce.

HERKES SAVAŞIN İÇİNDE

Warlords sadece senaryolarıyla değil, oyuncu ekleyeceği yenilikleri sebebiyle de merakla bekleniyordu. Öncelikle belirteyim; her Civilization'dan sonra patlayan "Türkler niye yok" krizi, tam da beklediğimiz gibi Warlords sayesinde çözüldü. Gayet yeni bir Türkçeyle konuşan Osmanlılar ve lider olarak da Fatih Sultan Mehmet, Civ'deki yeni





favorilerimiz olarak oyuna eklenmiş durumda. Osmanlılarla birlikte Zulu, Kartaca, Viking, Kore ve Kelt uygarlıkları da dünyanın yeni ortakları arasındadır. Yeni liderler ve uygarlığınızın gelişimini etkileyen lider özelliklerine yapılan eklemeler, ciddi değişiklikler yaratmasa da oyuna can katıyor (örneğin Ruslara yeni bir lider olarak Stalin'in eklenmiş olması şu sıralar Civ forumlarında en çok tartışılan konulardan biri). Ama senaryo oynamayı değil MÖ 4000 yılından başlayarak oynadığınız standart Civ'ünüzü tercih edenlerdenseniz pakette Osmanlılarla oynamak dışında cazibesinden etkileneneğiniz tek şey sanırım Çin Seddi olacak. Oyuna yeni bir dünya harikası olarak eklenen Çin Seddi, uygarlığın ilk birkaç bin yılı boyunca kâbusumuz olan barbarları ülke sınırlarımızın dışında tutmaya yarıyor. Böylece zar zor yaptığınız altın madenlerinizi yıkıp kaçan, hiçbir günahı olmayan işçilerinizi kesen, daha ilk okçusunu yapmaya fırsat bulamamış şehirlerinizi basan barbarları dünyanın geri kalan kısmına havale edip ciddi bir gelişim üstünlüğü sağlayabiliyorsunuz.

İlgi çekebilecek bir diğer yenilik de oyuna ismini veren ve Great Person kadrosundan Civilizati-ons'a dahil olan Warlord'lar. Bu ürkünç kahkahalı abiler ordunuz savaşçı yeni başarılar kazandıkça kendiliğinden ortaya çıkıyor ve katıldığı birliğe belirli avantajlar sağlıyor. Warlord'u farklı birimlerden oluşan bir birliğe lider olarak değil, tek bir biriminizle birleştirerek kullanıyorsunuz ama o birimle aynı karede bulunan diğerleri de bu durumdan nasiplenebiliyor. Söyle ki Warlord'unuzun cebindeki +20 experience puanı o karedeki diğer birimler arasında rasgele paylaşılıyor. Bu arada War-

lord'lanan biriminiz de kaybetmeyi göze alamayacağınız bir güce kavuşuyor (ölürse, tek yol load!). Bazı senaryolarda (Büyük İskender ve Cengiz Han gibi) oyuna başladığınız noktada sahip olduğunuz bu komutanlar, ölürlerse 20 turn sonunda kendiliğinden geri dönmüyorlar. Ama o arada bütün tecrübelerini unutmış olduklarından komutandan çok sudan çıkmış balık gibi görünüyorlar gözünüze ve yine load ediyorsunuz.

HERKES SAVAŞTA KURBAN

Bahsedilebilecek son yenilik "vassal state". Diplomatik anlaşmalardan Defense Pact'in bir üst düzeyi gibi algılanabilecek bu sistemde, bir uygarlık sizin vassal'ınız (bir nevi sömürge) olduğunda otomatikman her isteğinizi yerine getiriyor. Ama zaten gerek toprak, gerek asker, gerekse de teknoloji olarak sefil durumda olmadıkça kimse sömürge olmayı kabul etmediğinden vassal'larınızı çok da ciddiye almamalısınız. Birisiyle savaşmaya başladığınızda siz top tüfekle ortamı terörize ederken gayretkes vassal'ınızın da destek için gelip her turn bir axeman'ini düşman topraklarında kurda kuşa yem ettiğini görmek sadece içinizi parçalamaya yarıyor.

Bunlar dışında CivIV büyük ölçüde bildiğiniz gibi. Ama "baba yetu yetu" sözleriyle neşemize neşe katan tema müziğinin yerine yine bir doğu ezgisinin gelmesi, her uygarlığın kendine özel bir

birimi olması-nın yanında şehirlere yapabildiği özel bir binasının da olması (Osmanlılarda aquaduct yerine hamam var örneğin; sadece sağlığı değil mutluluğu da olumlu etkiliyor), bazı sinir seslerin listeden çıkartılması gibi ufak değişiklikler de var.

HERKES SAVAŞIN KENDİSİ

Son olarak hangi senaryodan daha çok hoşlanacağınızın tamamen Civilization'ı nasıl bir oyun olarak gördüğünüze bağlı olduğunu belirtmek istiyorum. Tüm askerleriyle tek tek ilgilenen, her turn bütün cephelerden bilgi toplayıp, destek birlikleri kuran detaycı bir komutan gibi oynuyorsanız İskender'i ve Cengiz Han'ı, şehirlerinizdeki güçle ve gelişmişlikle mutlu oluyorsanız Çin'i, yayılmacılığı ve din birliğini benimsiyorsanız Omens'i seveceksiniz. Yıllardır bir türlü başımızdan atamadığımız barbar belasını ise bizzat barbarları oynayarak yerinde görme şansınız var. Ama tümünü birden isteyen Civilization oyuncuları için hâlâ en iyi seçenek dünya haritasında, tarihin başlangıcında...

"DEATH" ADINDAKİ CIV BİRİMİ

Warlords senaryolarının en hoş yanı yukarıda her senaryonun farklı stratejilere ihtiyaç duyması. Hatta siz inat edip bildiğiniz yoldan gitmeye kalksanız da senaryo kuralları gereği aklınızdakini uygulama şansınız genellikle olmayacak. Örneğin İskender'i oynuyorsunuz ve içinden tarihi değiştirmek geldi; "ben bu Mısır'ı, Hindistan'ı diplomasi ve bilimle de ele geçiririm" dediniz. Ve çok yanıldınız. Oyunun dinamiği "herhalde İskender'in de bir bildiği vardı" prensibini kullanıyor. Yani bu fetihler tarihte nasıl yapıldıysa siz de öyle yapmak zorundasınız. Belli bir turn sayısı boyunca haritadaki üç ülkeyi ele geçirmelisiniz. Bu noktada teknolojinize güvenmek, "o kadar zamanda ben tankı bulurum, n'olacak ki" demek de cehaletten başka bir şey değil. Çünkü bağlı kalmak zorunda olduğunuz teknoloji ağacının dallarında, çoğunluğu savaş taktiklerine ve ordu düzenine bağlı basamaklar var. Bunlar oyunun başında üretilmediğinden daha gelişmiş askeri birimler yapmanıza izin vermiyor. İskender savaşa kılıçlıları, Atılları ve Phalanx'laryla mı gitti? Siz de öyle yapacaksınız. Çevresindeki uygarlıklarla yapabildiği tek alışveriş kan mıydı? Öyleyse sizin de herhangi bir diplomatik, ticari, kültürel yaptırımınız olmayacak. Bu mantık oyunundaki tüm senaryolara tüm detaylar için yedirilmiş durumda. Çin'de aile bağları ve kültürü, Vikinglerde deniz kontrolünü, donanmanızı, Omens'de din ve nüfusu asıl silah olarak kullanmak zorundasınız. Hatta oyun sizden askerle değil dinle güçlenmenizi istiyor ve siz hâlâ orduya yatırım yapıyorsanız "death" adında ilahi güce sahip bir birimin gazabıyla da karşılaşabilirsiniz. Birimler, olaylar, sürpriz düşmanlar ve teknolojiler... Karşınıza çıkacak olan her şey o coğrafyaya, o dönemin koşullarına özel. Bu bağlamda beni tek düşündüren Civ'in zaten ancak zamanla uzmanlaşabildiğiniz detaylarla dolu bir oyun olması ve her senaryoda bu detayları sıfırdan keşfetmenin cidden zaman istemesi. Ama bir dakika ya... Neler diyoruz ben? Bir Civ oyuncusu için "zaman" sadece turn'lerle ölçülen bir kavramdır ve Civ oynuyorsak "uyku" ancak yüzüncü şehrimize verebileceğimiz bir isim olabilir.

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Çok detaylı kurgulanmış senaryolar.
- ✓ CivIV'teki bazı hatalar düzeltilmiş
- ✓ Ve nihayet Türkler!
- ✗ Oyunun kötü yanları (bazı sesler ve müzikler) değişmemiş.
- ✗ Warlord'lar adları kadar şaşalı bir etkiye sahip değil.

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

TARİHTEKİ EN BİLİNDİK SAVAŞÇILARIN ELİNDEN CIV OYNAMA ŞANSI VERİYOR

83



Aksiyon RYO

DUNGEON SIEGE 2 BROKEN WORLD

Kısa ama zor bir maceraya hazırlanın

Bilgisayarınızın başından kalkmadan saatlerce uğraştığınız ve en sonunda Valdis gibi bir baş belasından kurtardığınız Aranna dünyası gene karışıklık içinde. Fakat savaşın ardından yaralarımız sarılırken arada bir büyücüyi yok etmeyi atladığımızı ve bu büyücünün de kötü lordları yeniden dünyaya getirmeye çalıştığını hatırlıyoruz. Bu önemli mesele hemen her fantezi oyununda olduğu gibi kılıçla çözülecek ve çözecek olan kim, tahmin edin?

KÜÇÜK PALADINLER

Oyuna başlarken sizi bir sürpriz karşılıyor. Eğer Dungeon Siege 2'yi bitirmişseniz eski oyundaki kahramanınızı bu oyuna aktarabiliyorsunuz. Fakat bitirmemişseniz hazır kahramanlardan birisini seçmek zorundasınız. Yeni bir kahraman da yaratamıyorsunuz. Eğer siz de benim gibi yarattığınız karakterle özdeşleşmeyi seviyorsanız bu hoşunuza gitmeyecektir.

Oyuna bir Dryad köyünde başlıyorsunuz. Herkes dünyayı kurtaranın siz olduğunuzu biliyor. Köyde neler olduğunu öğrenmeye çalışırken eski oyundan bir sürü tanıdık karakterle karşılaşılıyorsunuz. Bu karakterler tahmin ettiğiniz gibi size katılmak istiyorlar. Eğer önceki oyunu ileri seviyelerde bitirmemişseniz grubunuza en fazla 4 kişi alabiliyorsunuz. Önceki oyunda da en hoşlanmadığım özelliklerden birisi olan bu sınırlama maalesef burada da

devam ediyor. Her zorluk seviyesinde oyunu bitirdiğinizde bir karakter penceresi daha açılıyor.

Broken World, konusunun yanında eski oyuna göre iki temel yenilikle geliyor. Dwarf ırkı ve iki yeni meslek.

Oyunda artık bir dwarf karakteri de yönetebileceğiz. Irksal özellikleri farklı olmasına karşın oynanış olarak çok büyük bir yenilik getirmeyen dwarf'lar tam tersine bazen zorluk bir çıkartabiliyor. Küçük boylarıyla savaş alanında bazen onları kaybedebiliyorsunuz! Dwarf'lar hikayeye dahil edilmişler edilmelerine ama ilk oyunda esamesi okunmayan bir ırk olarak biraz sırtmışlar. Dilerseniz Dungeon Siege 2'ye baştan başlayıp ana karakter olarak bir dwarf seçmeniz mümkün. Fakat senaryoda bulunmayan bir ırkın tek temsilcisi olarak ortada koşturmanız biraz garip kaçıyor. Eğer oyuna bir rol yapma oyunu olarak bakmıyor ve senaryoya pek ilgilenmiyorsanız bu sizin için bir önem taşımayacaktır.

Dwarf'larla birlikte gelen en büyük yenilik ise tam onlara uygun bir sınıfın oyuna dahil edilmiş olması. Fist of stone, nature ve savaşçı özelliklerinin birleştirildiği bir sınıf. Yani hem dövüşebiliyor hem de kendini zi ve arkadaşlarınızı iyileştirebiliyorsunuz.

KANLI SUİKASTÇILAR

Fist of Stone'un yanında bir de Blood Assassin sınıfı yaratılmış. Bu sınıf da büyücü ve okçu sınıflarının birleştirilmiş hali. Düşmanın kanını ateşe dönüştürmek gibi ilginç özellikleri var. Her iki sınıf da normal mesleklerin bir üstü gibi görünüyor. Her ikisini de seçebilmek için önce alt sınıflarda biraz ilerlemelisiniz. Oyunun

grafikleri geliştirilmiş ve daha da renklendirilmiş. Artık journal'daki yaratıklar bile renkli olarak tanıtılıyor. Oyunun en büyük özelliklerinden olan ara filmler ve seslendirmeler gene oyunun atmosferine uygun olarak yapılmış. Özellikle oyudaki dwarf'ların seslendirmelerine bayılacaksınız. Hikaye her ne kadar kısa ve basit olsa da sunumu oldukça iyi.

Broken World öyle ağızınızı açık bırakacak bir ek paket değil. Oyundaki kamera açısı hataları hala devam ediyor ve oyunun motorunda çok büyük bir iyileştirme yapılmamış. Fakat Dungeon Siege 2'yi tekrar oynamanız için size bir bahane sunuyor.



Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Level Karnesi

✓ Gelişen grafikler ve görsel efektler.

✓ Seslendirmeler.

✗ 10 saatlik kısa oyun süresi.

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

DUNGEON SIEGE SEVİYORSANIZ
DWARF'LAR İÇİN OYNAMAYA
DEĞER.

78

ROME TOTAL WAR ALEXANDER

Yine de şahlanıyor aman Bukefalos, yine de Total War, yine de hey hey...

Siz bu satırları okuduğunuzda bir yıl ve birkaç hafta geçmiş olacak üstünden. Bunalıcı derecede sıcak bir Ağustos günü "Bir işle meşgul olmuyum" diye düşünürken kendi kendime, ne zamandır uğramadığım www.level.com.tr adresine düştü yolum. Kocaman yazmışlardı kolay anlayayım diye, dedim ya sıcaklar çok fazlaydı, küçük yazsalar da kaçırırdım belki de: "Yazar Aranıyor"... Bu ilahi bir mesaj mıydı yoksa? Ben uğraşacak bir şeyler ararken kaç yıllık dergim Level da yazar arıyordu. "İlginç" dedim. Bir süre düşündüm. Bir süre ihmal ettim. Sonunda yazdım deneme yazımı. Ne zamandır kendimi en çok vererek oynadığım, başında aylarımı geçirdiğim oyuna başvurduğum elbette bu yazı için: Rome: Total War. 4000 karakter yazmam gerekirken 13000 karakter yazdım, bunu fark edince "Kesin kafadan eleyecekler beni" dedim...

Ve şimdi burdayım. Aradan bir sene geçti. Elimde Rome: Total War'un son genişleme pakedi Alexander var. Yine bunalıcı bir Ağustos günü... Ekranda "Level Eylül" adında bir klasör açık. Sanırım küçükken bana yol gösteren, oyunlardan çok yazmayı sevdiiren yazarlarla yan yana çalıştığım, sayfa komşusu olduğum şu bir seneyi kutlamak için daha uygun bir an olamazdı, lütfen gözümünden süzülen bir damla yaş silmek için birkaç saniye süre verin bana... Sniff...

BİR YIL GEÇTİ ARADAN, AYRI AYRI

Total War çok istikrarlı bir seridir. Sadece oyun kalitesi olarak söylemiyorum -ki söyleyebilirdim- adının yanında Total War ibaresi olan oyunlar iki ayda bir mutlaka ya bir haber ya da ilk bakış için dergimize konuk olduğu için, senede bir kez de bir yolunu bulup kendilerini incelettikleri için...

Level Karnesi

- ✓ Savaşlarda bildiğimiz Total War tadı.
- ✓ Historical Battles'taki iyi işlenmiş campaign ve History Channel havası.
- ✓ Savaşlarda İskender'i kullanmanın yarattığı atmosfer.
- ✓ Lig usulü karşılaşmalara izin veren multiplayer modu.
- ✗ Seriyeye yeni hiçbir şey katmıyor.
- ✗ Senaryo modu, çeşitli sebeplerden eski tadında değil.
- ✗ Senaryoda "Alexander gibi yapmak" neredeyse imkansız.

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

TOTAL WAR'U DELİ FİŞEK OYNAYANLAR İÇİN İDEAL BİR GENİŞLEME PAKEDİ.

77

■ Kendisi Büyük İskender olur. Bir zamanlar bütün buralar onundu... üstündeki fındık bahçeleriyle beraber.

■ İşte bittiğimiz an.

Heroic Death

Alexander



Thrasyllos has died & a heroic death is now available to all players.

Rome: Total War'u en son Barbarian Invasion'da bırakmıştık. Creative Assembly bu kez istikrarını birazcık bozdu ve ilk kez bir Total War oyununa ikinci genişleme pakedi olarak Alexander'ı çıkarttı. Alexander sadece internetten satılan ve indirilen bir paket. 7.25 paunda alınabilen paketi oynayabilmek için bilgisayarınızda Rome'un 1.5 yamasının kurulu olması gerektiğini, 1.5'in de 1.3 olmadan çalışmayacağını hatırlatıyorum ve hiç sevmediğim bu paragrafı arkamda bırakarak kaçıyorum.

Barbarian Invasion'ı hatırlayacağınız üzere Jesuskane incelemiş ve bakın ne demişti: "...yeni milletler, birimler, din, gece savaşları.... Bir genişleme pakedinden bekleyebileceğiniz her şey ve çok daha fazlası oyunda mevcut." Baştan söyleyeyim, Alexander için bu tip şeyler söylemeye imkan yok. Genelde oyunları genişleten -adı üstünde- paketler olan genişleme paketlerinin aksine, Alexander Rome'u oldukça küçültüyor. Ancak bu illa kötü bir şey demek değil.

TARİH NE İŞE YARAR?

Çoğunuzun bildiği gibi Büyük İskender, tarihin yazdığı en büyük komutan ve imparatorlardan biriydi. Milattan önce 4. yüzyılda sadece 12 senelik bir sürede orduları Hindistan'a kadar varan, Makedonya ve Yunanistan'ı birleştiren, Pers İmparatorluğu'nu yıkarak bütün topraklarını alan, Mısır'ı ele geçiren Büyük İskender, tarihteki ilk önemli doğu/batı sentezini de gerçekleştirmesine ve Hellenistik dönemin başlamasına sebep olmuştu. Tüm halkların, ırkları ayırt edilmeden tek bir devlet altında yaşamaları için uğraştığını söyleyen Büyük İskender'in bu sözleri ne ifade eder bize bilmiyorum, o kadar çok duyduk ki "medeniyet ve demokrasi için savaşın" katilleri... Zaten manasız ve önemsiz bir karşılaştırma bu, biz bu büyük strateji dehasının asker yönünü öne çıkaran oyunumuza bakalım.

Alexander'ın tek kişilik senaryosunda Büyük İskender'in Makedonya'dan başlayıp Hindistan'da son bulan seferini 100 turn'de gerçekleştirmemiz gerekiyor. Bu 100 turn'de 30 tane bölgeyi ele geçirmemiz isteniyor ki bu 30 bölgenin bazılarının hangileri olacağı da

belli. Doğrusunu isterseniz senaryo modu Rome'un oldukça damıtılmış bir hali gibi. Orjinal oyunun üstüne birkaç birim, birkaç yeni melodi ve haritanın doğuya genişlemesi (batıdan kırılarak) dışında hiçbir şey eklemiyor. Üstüne üstlük diplomasi tamamen kaldırılmış, ajanlardan sadece Spy ve Assasin kalmış. Ayrıca aile politikalarının da pek bir önemi yok, kız alma/kız verme yok, varis belirlemenin bir manası yok ("İskender ölünce biz de ölmüş sayıldık"). Ne senato var bize karışan ne de Barbarian Invasion'daki gibi din unsuru. Ayrıca zaten vaktiniz o kadar az ki, çok az bina ve birimi görme şansınız oluyor oyun boyunca. Tarihsel gerçekliğe uygun olarak Makedonların savaş alanında güçlü olduğu doğru ancak bu oyunun senaryo modunun kolay olduğunu asla göstermiyor çünkü yapılacak çok şey varken vakit çok az. İskender'in hem Barbarlarla uğraşması hem güçlü Persleri alt etmesi hem de dünyanın diğer ucundaki Hindistan'ı ele geçirmesi gerekiyor. Gerçek hayattaki İskender bu seferini yeni şehirler kurarak, yerli halka ve yenilmiş düşmana iyi davranarak gerçekleştirmişti. O bunu kaç turn'de becerdi bilinmez ama siz oyunda böyle davranırsanız 100 turn'de pek bir yere varamazsınız. 100 turn'de oyunu bitirebilmek için medeniyeti falan boşverip barbarlaşmak gerekiyor. Şehirleri pek önem vermemeli, isyan çıkmasını diye yerli halkı yok etmeli, olabildiğince mobilize olmalısınız. Bu da gerçekçilik yönünden eksi bir not. Sene başına düşen turn sayısını daha da arttırmak tek çıkış yolu; gerçi CA da bunu yapmış ama biraz daha ileri gitmek daha iyi olabilirdi.

TARİHİ İSKENDER Mİ YAZAR, TARİHÇİ Mİ?

Senaryo modunun bu zorluğu, kısıtlılığı ve darlığını düşününce insan "nedir yani?" diyor doğal olarak. Olan şu, Alexander'ın asıl keyifli yanı pek de alışık olmadığımız biçimde Historical Battles bölümü. Daha önceki oyunlarda da olan, tarihte gerçekten yaşanmış savaşları yeniden yaşamamıza imkan veren bu mod, bu sefer daha farklı kurgulanmış. Alexander'ın seferi boyunca yaşadığı altı büyük savaş sırasıyla oynayabildiğimiz bu modda her savaş öncesi Brian Blessed adlı ünlü aktör ve ses sanatçısı savaş anlatıyor

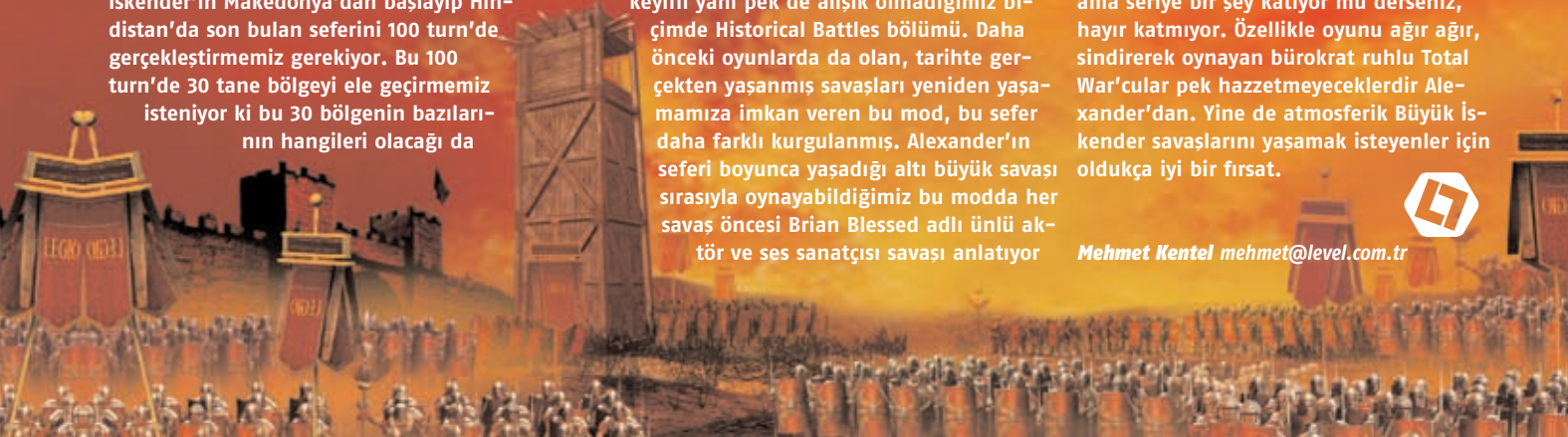
bizlere. Aslında bu modu strateji haritası olmayan bir senaryo olarak nitelendirmek mümkün. Doğrusu asıl senaryo Rome'un oldukça kırılmış halinden başka bir şey değilken, hele de 100 turn'lük zaman sınırı varken ve zaten savaşmaktan başka bir şey yapmıyorken, daha derli toplu duran ve hafif History Channel belgesellerini andıran Historical Battles'ı oynamak çok daha eğlenceli. Ancak söylemeliyim ki ilk savaş dışındakiler çok zorlu ve oldukça tecrübeli Total War oyuncularına için hazırlanmış. Aslında pakedin tamamı bu özel oyuncular için hazırlanmış desek doğru olur, ne de olsa senaryo modu da aslında bir tür meydan okuma...

İSKENDER HOÇADAN 13 SENEDEN DÜNYA HAKİMİ OLMANIN SIRLARI

Şunu da söylemeye izin verin. Elinizdeki orduyla Amerika'yı yeniden keşfetmeye gitmiyorsanız, yukarıda sık sık ismini zikrettiğim şahsın stratejilerini kullanarak başarılı olabilirsiniz. Büyük İskender'in "modern" ordusunun iki önemli yapı taşı var. Savaş alanında 10 buldozere bedel olan mızraklı Phalanx'lar -ki karışık aldıkları saldırılarda yenilmelerine imkan yok- ve ağır süvariler. Bu iki birime dayanan bir ordu hem çok sağlam duracaktır hem de gerekli hareketliliği bünyesinde taşıyacaktır. Özellikle Büyük İskender'in süvari birliğini iyi kullanırsanız başarı şansınız artar. Nitekim kendisi de, atı Bukefalos'la beraber ordusunun en önünde savaşmış hep.

Uzun lafın kısıası, Total War ihtiyacını gidermesi gerekenler için eli yüzü düzgün bir yapım Alexander. Aslında genişleme pakedi değil de profesyonelce hazırlanmış bir mod olarak görmek lazım onu. Hiç kötü değil, ucuz fiyatının hakkını da veriyor ama seriye bir şey katıyor mu dersiniz, hayır katmıyor. Özellikle oyunu ağır ağır, sindirerek oynayan bürokrat ruhlu Total War'cular pek hazzetmeyeceklerdir Alexander'dan. Yine de atmosferik Büyük İskender savaşlarını yaşamak isteyenler için oldukça iyi bir fırsat.

Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr



■ LPhalanx'lar çok güçlü demistik, inanmayan ellerindeki mızrak olacak kazıklara sorsun.

Macedonia
Phalangists (Spearmen) (1)
Ready
Eager (Safe in the knowledge that the flanks are secure)
Fresh



■ Laurel ile Hardy, Perslere karşı...

CIV CITY ROME

Roma'nın bir günde kurulduğunun ispatı



“A slında SimCity ve Civilization'ı birleştiren bir oyun yapacaksın, acayip tutar!” Epey zaman önce bir arkadaşım muhabbet sırasında böyle dediğinde, son derece parlak bir fikir gibi gelmişti bana da. Hatta hâlâ öyle geliyor, ama artık her parlak fikrin parlak bir sonucu olamayacağını biliyorum. Beni bu gerçekle tanıştırdığı için CivCity: Rome'a teşekkürler. Bu da oyuna ve yapımcılarına edeceğim tek teşekkürdü, baştan kurtulmuş olduk.

CivCity: Rome bir şehir kurma oyunu. Yukarıda SimCity'nin adını andık ama oyunun tarzı, isminden de belli olduğu üzere Caesar'a daha yakın (Civilization'la kurulan cılız bağı ise daha sonra irdeleneceğiz). Burada derin bir “offf” çekip CivCity'nin Caesar'a yakınlığının ne denli göreceli olduğunu anlatmaya başlayabilirim, zemin buna müsait. Ama CivCity oynadığı beş gün boyunca Caesar'ı her zamankinden çok özlemiş bir insan olarak, yorumlarımın ne denli nesnel olacağı konusunda kuşkuluyum. Yine de başladık bir kere...

SEVGİLİ ROMALILAR! DÜŞÜN ÖNÜME!

CivCity: Rome'un öncelikli sorunu, şehir kurma oyunu meraklılarının boş arazideki taşların miktarından buğday taban fiyatlarına, komşu şehirlerle ticaret imkânından evlerin bahçesindeki çiçeklerin cinsine kadar her şeyi yönetmek konusundaki manyakça taleplerine kulak tıkamış olması. Yani oyunun yapımcısı Firefly'daki arkadaşlar (saygıdeğer Stronghold'un yapımcısı olsalar bile) Caesar'dan birkaç görev oynayıp “kolaymış, yaparız” demiş gibi. Küçük bir köyü kocaman bir şehre dönüştürebilmeniz için elinize onlarca araç veriliyor ve sonuçta gerçekten de bir şey yaratıyorsunuz ama bu, karşısına geçip işlerin nasıl yürüdüğünü keyifle izlemek isteyeceğiniz o şehir değil...

Peki neden sevgili Level okuru? Neden oluyor? Sorunlardan biri; ölçek. Araziniz küçük de olsa oraya koyacağınız tarla ve çiftlikler kocaman, binaların etki alanları dar, köylülerinizin hareket kabiliyeti sınırlı. Bu da yerleşim planınız üzerinde son derece olumsuz bir etkiye neden oluyor. Çünkü siz nasıl bir şehir isterseniz isteyin, belirleyici olan teknik ihtiyaçlarımız. Sonuçta, her biri kendinden öncekine benzeyen, tıks tepiş, ruhsuz, göstermelik şehirler inşa ediyorsunuz.

DÖRT FİL VE BİR ARABA

Bu durumda tek avuntu kaynağınız teknik açıdan doğru işleyen, hızla büyüyen, ufak tefek



■ Aemilia Dacus, hayatını "wife" olarak sürdüren bir CivCity NPC'siydi. Bir gün ekmeğe almak için sokağa çıktı ve bir daha evine dönmedi. Kendisinin Caesar'a iltica ettiğinden şüphe ediyoruz.

sorunların başınıza dert olmadan çözüldüğü şehirler kurmak olabilir, değil mi? Ama CivCity buna da izin vermiyor. Burnunun dibindeki devasa tapınağa rağmen bir şekilde dinsel ihtiyaçları karşılamaya ve bir türlü büyümeyen bir ev, şehirdeki tek kasap dükkânına et vermeyen bir çiftlik, gözetleme kulesinin hemen arkasında yangın çıkmasına rağmen arkadaşlarıyla pişpirik oynayan bir itfaiyeciden bolca göreceksiniz. Eldeki kaynak ve hizmetlerin doğru düzgün dağılmamasının bir sebebi Caesar, Emperor, Pharaoh gibi oyunlarda bulunan ve satıcılarınızın rotalarını belirlemeye yarayan yol engellerinin CivCity'de olmaması. İçinde her şey olan kocaman bir şehir kurup, ondan sonra daha su dağıtma aşamasında bazı evlerin saf dışı kalması muhtemelen oyundan soğumanıza neden olacak.

Ölçekle ilgili bir başka sorun, nüfus-işgücü dengesinde. İki üç tane ev yaparak şehrin tüm istihdam ihtiyacını karşılayabiliyor olmak zaten kendi içinde acayip bir durum. Koskoca tarla yapıyorsunuz yeterli oluyor. Bir taş ocağı açılıyorsunuz, yine iki kişiden fazlasına istihdam sağlamıyor. Halbuki bir ev geliştikçe 10 kişiden fazla nüfusu barındırır hale geliyor. "Aman işsizlik olmasın" diye fazla ev yapmadığınız zaman, insanların "ev kıtlığı var!" diye ağlamaya başlaması, birkaç tane ev yapınca da işsizliğin patlaması, oyunun halini acayiplikten bir alacakaranlık kuşağına dönüştürüyor.

CIV MI? YOK ARTIK!

Oyunun içindeki "Civ" kısmından ben hiçbir şey anlamadım. Yukarıda bir tane "araştır" tuşu var, tıklıyorsunuz ve karşınıza primitif yaşam koşullarınıza uygun birkaç teknoloji çıkıyor. Biraz para karşılığında bu aşmış tuş sizin için seçtiğiniz teknolojiyi hemen araştırıp buluyor. Ve böylece oyun ilahi bir biçimde Civilization'a benzemiş oluyor! Bu fikir kimden çıktıysa kendisini yüzeysellikte sınırlanmamaları sebebiyle tebrik etmek lâzım. Bir de Civpedia eklenmiş hoşluk olsun diye ama oyun içindeki pop-up'lardan daha fazlasını içermemesi hayal kırıklığına neden olabilir. Zaten böyle şey-



■ Oyunun Civ ön eki bu ekrandan geliyor. Firaxis bayağı yorulmuş olmalı...



■ Diğer şehirlerle ticari bağlarınızı bu haritadan takip ediyorsunuz, görülecek bir şey bulursanız bize de söyleyin.



■ Bu koca tarlaları ikiye üçer çiftçinin idare etmesi göz yaşartıcı gelebilir. Ama millet işsizlikten kırılırken olacak şey mi bu...

lerle karşılaştıkça işin içinde Firefly'yi aşan bir beceriksizlik olduğunu anlıyorsunuz. Muhtemelen 2K'in aklı-evvel pazarlamaçılarından biri "elimizde hem Civilization'ın isim hakkı, hem de Stronghold'un yapımcıları var, bundan para kazanalım biraz" diyerek Firaxis'in de Firefly'yi da içinde yer almak istemeyeceği türden saçma bir sinerji projesi ortaya atmış. Oyun yapımcılarının işte bu yüzden bağımsızlığından vazgeçmemesi gerekiyor. Viva la révolution!

Dört koldan kötü bir oyun olduğunu söylemeye devam edebilirim ama CivCity'nin hoş yanları da var. Örneğin oyun içi grafikleri, CivCity'den beklemeyeceğiniz türden detayları izlemenize izin veriyor. İnsanlarınızı bizzat evlerinin içinde uyurken, kapının önünde kültür-fizik hareketleri yaparken (Romalıları sporu severdi) görebiliyorsunuz, sonra sallana sallana işe gidileri, eve birkaç parça esya almak için kendilerini paralayışları falan tam seyirlik. Aynı şekilde biraz yakından bakınca mobilyacıyı tahta oyarken, terziyi sandalyesinde kestirirken yakalayabilirsiniz. Tıkladığınız binaların içini görmek ve orada bir hareket olması CivCity: Rome'un bir şehir kurma oyunu olduğunu hatırlatan sayılı hoşluklar arasında. Buradaki tek sorun oyunumuzdaki "tıklama hatası". Binalar, üzerine tıklanınca değil sağ altındaki iki bina sonrasına tıklanınca tepki veriyor ("ne tıklıyosun kardeşim?" mânâsında). Hâl böyle olunca herhangi bir binayı yıkmak istediğinizde kazayla çevresindeki her şeyi de yıkabiliyorsunuz. Zaten çok sıkışık bir yerleşim düzeniniz olduğu için bir binayla ilgili bilgi almak istediğinizde bu tıklama hatası canınıza okuyor. Bir yerden sonra hangi binada neler oluyor sorusunun cevabını hiç mi hiç merak etmez hale geliyorsunuz, oyun yıldırım adımı.

Cimbızla çekerek "hoşluk" payesi verebileceğimiz bir detay da Romalılarınızın bir takım romantik münasebetlerine aracı olmak. İnsanlar sizin şehrinizde tanışıp, sizin diktığınız bir tapınakta evlenmeye karar verebiliyor. Bu da nüfusun artmasını (ve daha fazla işsizlik olmasını) sağlayan bir etken. CivCity'nin diğer tarih temalı şehir kurma oyunlarından daha iyi olan tek yanısı ufacık bir terslik olduğunda bile yatağı döşeği toplayıp sürüler halinde şehri terk eden insanlardan farklı olarak Civ-

City halkındaki sabır kapasitesinin daha yüksek olması. Kolay kolay şehri terk etmiyorlar, sizi yüz üstü bırakmıyorlar.

YIKIL KARŞIMANDAN

Daha fazla söylenecek bir şey yok, hele de Caesar IV'ün demosu çıkmışken... Yazıyı bitirmek için sabırsızlanıyorum, CivCity'yi tarihteki yerine gönderip üzerimde yaratı tuğ travmaya Caesar'ın kollarında şifa aramayı planlıyorum. CivCity oynatarak bu makus talihi paylaşan herkese de aynısını öneriyorum.



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Grafikler ve animasyonlar.
- ✗ Her yönden bir dengesizlik örneği.
- ✗ Şehir kurmuyorsunuz, boşlukları dolduruyorsunuz.
- ✗ Civilization bağlantısı çok kötü kullanılmış.
- ✗ Parlak bir fikir boşa harcanmış.

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

CAESAR IV UFUKTA GÖRÜNMÜŞ OLMASAYDI İDARE EDİN DERDİK, AMA HİÇ GEREK YOK.

45



Adventure

CSI: 3D OF MURDER

Suç karşı hijyenik mücadele

Sagolsun CNBC-e dizileri. Onlarsız bir hayat düşünmek gerçekten zor. Boşluğa düşeriz herhalde. Favorilerimden değil ama CSI da kaptırdığımız dizilerden. Bu "suç mahali dedektifleri" sayesinde artık her şeyden kılınır, pimpiriklenir olduk. En azından kurgusal anlamda. Acaba bu kimin saçı, bu kimin ruju derken iyiden iyiyi her şeyin altında bir delil arar olduk. CSI oyunlarıysa dizinin yapmadığını yapıyor ve kontrolü izleyiciye vererek CSI hazzını ikiye katlıyor. Açıkçası dizi, izleyicinin kendini işe yaramaz hissetmesi için elinden geleni yapıyor; envai çeşit teknoloji, anlamadığımız bir terminolojiyle dayatılıyor ve biz de felç bir şekilde izliyoruz. Ama merak etmeyin, CSI: Crime Scene Investigation, CSI: Dark Motives ve CSI: Miami'den sonra kontrol bir kez daha bizde. Bu sefer kumarhaneler diyarı Las Vegas'dayız.

ÜÇ BOYUTLU DELİLER

Bu seferki CSI diğerlerinden oldukça farklı. Bir kere oyuna üçüncü boyut gelmiş. Artık suç mahallerini pan yaparak, delilleriye 360 de-

rece döndürerek inceleyebiliyoruz. Ayrıca ekibimiz de üç boyutlu. Bu bakımdan 3 Dimensions of Murder, televizyon formatına çok daha yakın bir CSI oyunu olmuş. Kurgu yine aynı. Ortada bir cinayet var. Suç mahaline gidiyoruz. Her türlü kılı-tüyü toplayıp, delil etiketi yapıştırıyoruz. Tanıklar, diğer bir deyişle olası sanıklarla konuşuyor; ağızlarındaki baklayı çıkarmaya çalışıyoruz. Laboratuvara gidiyor ve delilleri nanoteknolojilerle tanımlıyoruz. Arada morga uğrayıp maktulün orasını burası kurcalıyoruz. Ve tabii ki şefe rapor veriyor veya arama izni çıkartmak için yalalaklık yapıyoruz. Bu saydıklarım yeni deliller, mekanlar ve sanıklarla dallanıp budaklanıyor ta ki katil uşak çıkana kadar. Tümü de çok iyi yazılmış beş dava var. İlginç karakterleri ve sürpriz sonuçlarıyla tam arama izni çıkartmalık (gerçi bazen sürprizleri abartmayı da ihmal etmişler). En çok kafa patlattığımız yer doğal olarak laboratuvar. Burada her türlü delili, izi ve objeyi büyüteç altına alıyoruz. Saç telinden kan örneğine, ketçabından çimen lekesine kadar. Oyunun bulmacaları burada. Parmak izi eşleştirme, yırtık kağıtları birleştirme, DNA ebelemece hepsi burada. Yeni bir özellik de bu bulmacalarla uğraşan ellerimizi bizzat görebilmemiz. Suç mahalindeyse delil bulmak için piksel avına çıkıyor (ki bazen bu avdan eli boş dönüyor) ve tanıkların ağız kokusunu çekiyoruz. Acayip aletlerimiz var; bir grup toplamak, bir grup tespit etmek için. Ayrıca kem küm eden tanıkları, hemen merkeze çağırıp sorgu odasında onlara iyi polis-kötü polis oynuyoruz veya şeften arama izni çıkartıp evlerine dalıyoruz. Davaya dair parçaları gözden geçirmek için arayüzdeki "dava dosyası"nı açabilir, hatta çözüme ne kadar yaklaştığımıza "delil üçgeni"nden bakabiliriz.

PARMAK İZİ FALI

CSI: 3 Dimensions of Murder, görsel açıdan diğer CSI oyunlarına göre oldukça cıvalı. Üçüncü boyut oyuna gerçekten bir derinlik getirmiş. Her ne kadar modeller ve dokular günümüz harikalarının yanına yaklaşamasa da kesinlikle iş görüyor, gördüyor. Sesler ve müzik de aynı şekilde mütevazı takılıyor. Zaten oyunun iddiası daha çok içerik üzerine ama yine de buz gibi bir laboratuvar ve morg atmosferi hiç fena olmazdı. Ayrıca ara videolar gayet sık ama onlardan oyuna geçince ga-



zınız bir anda kesiliyor; geçişler daha özenli olmalıydı. Belki eksikleri var ama CSI, dedektiflik oyunları arasında tarzıyla öne çıkan bir seri. Sürükleyici davaları ve bilimsel yaklaşımıyla vaktinizi hak ediyor.



Guven Çatak guven@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ İyi yazılmış davalar.
- ✓ Üçüncü boyut oyuna derinlik katmış.
- ✓ Delillere zoom imkanı.
- ✗ Grafikler ve sesler atmosferi beslemiyor.
- ✗ Çok fazla git-gel can sıkıcı olabiliyor.

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

ÇOK DAHA GELİŞMİŞ BİR CSI. EN AZINDAN DİZİDEN ÇOK DAHA EĞLENCİLİ.

77

■ Yapım Telltale Games ■ Dağıtım Ubisoft ■ Yaş sınırı 17+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 1GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX ■ Önerilen Sistem 2GHz CPU, 512MB RAM, 1284MB GFX ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Normal ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web www.ubi.com ■ Alternatif Belki Cold Case olur iyi bir alternatif.

CARS

"Kalksana biraz da ben oynayayım."

Oyunu oynarken yalnız olmaya özen gösterin. Bir aile büyüğünüz, kardeşiniz, yakınınız görürse kesinlikle koltuğunuzdan olabilirsiniz.

Radyatör Deresi sakinleri, Lightning McQueen'e çok alışmış olmalı ki Pixar ve Walt Disney maceraya bu oyunla devam etme kararı vermiş. Lightning McQueen bu sefer Radyatör Deresi sakinleri ile Piston Kupası sezonuna hazırlanıyor. Bu sefer işimiz biraz daha zor ama olsun yarınımızda Doc, Filmore, Mater gibi kankalar olduktan sonra geri geri bile yarışırız biz. Geri geri derken şaka yapmamıştım. Gerçekten Cars oyununda geri geri yarışacağımız bir bölüm var. Ancak her şey bir tarafa, filmi beğendiyseniz oyunundan vazgeçmeniz kolay olmayabilir. Beyazperdede bütünleştiğiniz kahramanlarla PC başında aksiyon yaşamak hoşumuza gitmiştir hep. Gerçi sonunda kalkıp "bunun filmi daha iyiydi" demek olsa bile Cars, filmde sonra bir koşu gidip satın alınıp, evde serin bir köşede rüzgarı saçlarınızda hissetmek için iyi bir seçim.

Yaklaşık 30 kadar yarış yapacağınız Cars, filmle bütünleşik müziği, karakter kurgusu ve

mükemmel grafikleri ile bir animasyon dünyasını tecrübe etme fırsatı sunuyor. Küçük bir not: Bu oyunu klavyeden oynamak insanı Bağcılar-Merter hatlarında araba kullanmaktan daha çok sinir edebiliyor. Bir direksiyona ihtiyacınız var. Bence oyunun tek eksisi de bu.

Bu arada yeşil yanıyor benim gitmem lazım, arkamdan korna çalıyorlar.

Kaan Ezgimen
kaan@level.com.tr



■ Yapım Rainbow Studios ■ Dağıtım THQ ■ Yaş sınırı Yok ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 1.8 GHz CPU, 1 GB Ram, 3D T&L 128 MB Grafik kartı ■ Önerilen Sistem 2.5 GHz CPU, 1.5 GB Ram, 3D T&L 512 MB Grafik Kartı ■ Zorluk Kolay ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Tüm Konsollar ■ Alternatif Nemo: Kayıp Balık ya da Bir Böceğin Hikayesi :)

Level Karnesi

- ✓ Sevilen karakterlerle yarışabilmek
- ✓ Komik bazen
- ✓ Güzel seslendirme ve müzik
- ✗ Klavyeyle oynayınca sinirlenebilirsiniz
- ✗ Kısa oyun süresi

İNSANIN ÇOCUK OLASI
GELMİYOR MU? ALLAH
AŞKINA ŞU ŞİRİNLİĞE BAKIN.

70

Tank Simülasyonu

PANZER ELITE ACTION

"0 sağına değil Hans, öbür sağına döneceksin"

JoWood'dan yeni nesil bir tank simülasyonu var desem "aman bu sıcakta tankın içinde işim ne" dersiniz değil mi? Kesinlikle haklısınız. Çıkin onun içinden kardeşim. Gidin Sultanahmet parkının havuzuna atın kendinizi.

Polonya'yı işgal etmek, Kuzey Afrika, Sicilya ve Normandiya'da panzer kullanmak, hani derler ya deveye hendek atlatmak kadar zormuş. Hayır, tamam verin kullanayım ama o ne kendini bilmez panzerdir öyle. Bu nasıl komut almazlık, başına buyrukluktur. Ben askerliğimi tankçı olarak yaptım. Bilirim biraz huyunu suyunu bu makinelerin ama olmaz ki, böyle de panzer simülasyonu yapılmaz ki.

Üç panzer birliği komutanının ve onlara bağlı takımların savaş ve kahramanlık öykülerini anlatan PEA aslında savaşa Almanların tarafından bakmaya çalışsa da, sadece Alman aksarıyla görevler yağdırıp, hüznü hüznü gün-

lük okuyan bir dip ses ile bu amacına pek de ulaşamıyor. Sonuç olarak ne yapıyoruz ki; git o konvoyu patlat, yok bu karargahı indir, efendime söyleyeyim cepheyi geri al... Achtung Bitte arkadaşlar! Bu görevler bende artık déjà vu ötesi bir durum yaratıyor. Sıkılıyorum, zaten dar panzerin içi.

Her ne kadar dar olsa da aslında içine pek uğramıyoruz panzerin. Bir panzeri ata biniyor gibi yönetmek pek mantıklı olmasa da, JoWood Afrika (ve İstanbul) sıcaklarından etkilenelelim istememiş, görüş açımızı bir panzerin sahip olamayacağı kadar geniş ve ferah tutmuş. Neredeyse arkadan gelen var mı onu bile arkamızı dönmeden göreceğiz.

Oyuna basit görevlerle başlarken panzerin mühimmatında 180 küsur top mermisi ve bitmek tükenmek bilmeyen makineli tüfek cephanesi olduğunu görmek insana "ben bu savaş bu aletle bitiririm, geri kalanı da bahçeye süs yaparım" hissi verse de olmuyor, yetti-remiyorsunuz. Panzerinizin kullanımı zor değil diyeceğim ama yalan olacak. WSAD tuş takımı manevralarda bir tarafınızda çıban çıkartacaktır emin olun. Bu manevra kabiliyeti ile üstünüze yedi nesil müttefik ordusu gelse hayatta sizi tutamaz. Yine de manevralarda sıkı kombinasyonlar ve sabır gerektiği ipucunu vereyim, siz de başınızın çaresine bakın.



Ha bir de, Almanların savaşı kaybettiği cephelerde zafer için kendimi parçalamak biraz garibime gitmedi değil tabii.



Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Almanlar savaşı kazanabiliormiş dikkatli olsalar
- ✗ O zaman Almanca öğrenmek zorunda olurmuşuz

NE ALMAN TURİST
NE DE PANZER GÖRMEK
BUNDAN SONRA.

50



■ Yapım ZooTilly ■ Dağıtım JoWood ■ Yaş sınırı 13+ ■ Türkiye dağıtıcısı Eurosoft ■ Minimum Sistem 1.5 GHz CPU, 1 GB Ram, 3D T&L 128 MB Grafik kartı ■ Önerilen Sistem 2 GHz CPU, 1.5 GB Ram, 3D T&L 512 MB Grafik Kartı ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Xbox, PlayStation 2 ■ Alternatif Sultanahmet Park havuzu

LEVEL FORTE



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

İnsanlar neden yaz aylarını bu kadar sever, bu kadar sabırsızlıkla bekler ki? Alın size yaz; sıcak, kan-ter, bunalım... Bundan mı zevk alıyorlar? Her zaman kışı sevmişimdir. Çünkü zaman zaman oluşan çamur birikintileri dışında bir sıkıntı yaratmaz. Üşürseniz üstünüze kalın bir şeyler giyersiniz, daha çok üşürseniz daha kalın bir şeyler giyersiniz. Peki ya yaz? Terleyince üstünüzdekileri çıkarabilirsiniz. Peki ya hala terliyorsanız? Pırpırların ve klimaların önünde tutulma riskini göze alarak serinlemek için dua edersiniz. Bu mudur yani? Sonbahara girişi yapmış durumda-yız, artık soğuk istiyoruz!

CD ve DVD kapasitemizin artmasıyla birlikte çok daha fazla demo verir olduk. Elbette bunda sonbahar aylarının gelişiyile canlanan oyun piyasasının rolü de büyük. Demek ki onlar da soğuk havaları seviyorlar. Çok sayıda ve kaliteli demonun gelmesiyle birlikte Forte sayfalarında bu demolara daha çok yer vermeye başladık.

Forte'ye üst üste verdiğimiz ikinci önemli devasa online oyun olan Auto Assault ile başlıyoruz. Berkant'ın hazırladığı bu yazının ardından en önemli demomuz Dark Messiah hakkındaki yazımı ve tam sürüm oyunlarımız arasından seçtiğim üçünün tanıtım yazısını bulabilirsiniz. Bir sonraki sayfada ise geçen ay demo olarak verdiğimiz ancak bir tam sürüm oyun olan Penumbra'nın yeni versiyonunun inceleme yazısını bulacaksınız. Bu yeni versiyonu DVD'de de bulabilirsiniz. Son olarak da verdiğimiz modlardan seçtiğim dördü ile ilgili tanıtım ve kurulum bilgilerine ulaşacaksınız. ■

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

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM

AUTO ASSAULT BAŞLANGIÇ REHBERİ

(DVD'DE)

>> World of Warcraft'tan sonra, bu ay başka bir devasa online oyun olan Auto Assault'un 14 günlük deneme sürümü ile karşınızdayız. Auto Assault'un incelemesi geçen ay yapıldığı için detaylarına pek girmek yerine oyunu ilk defa oynayanlar için basit bir rehber hazırladım.

Oyunun ilk aşaması olan karakter yaratmadan başlayalım:

Oyunda iç ırk var; İnsanlar (Human), Mutant'lar ve Biomek'ler. Her ırkın doğal olarak birbirlerine karşı üstünlükleri ve zayıf noktaları var. Seçiminizi buna göre yapın. İnsanlar daha fütüristik araçlar kullanıyorlar, özel saldırıları elektrik gücünü kullanıyor, aracının etrafında koruma kalkanı oluşturabiliyorlar, daha çok savunma yönelikli yetenekleri var, ayrıca şu an için sunucularda en fazla insan ırkından oyuncu var. Oyuna ilk başladığınızda alışma safhasını İnsan ırkı ile yaparsanız diğer ırklarla oynarken çok rahat olursunuz. İkinci olarak Mutant'lar daha hızlı ve güçlü araçlar kullanıyorlar, mermilerden daha kolay kaçabiliyorlar, yetenekleri ise gayet dengeli. Sunucularda en az Mutant ırkı var. Biomek'ler ise görünüş olarak insana benzeseler de aslında Cyborg'lar, bu Cyborg'luluğun getirdiği yetenek ise Mech'ler üzerine yoğunlaşıyor, Biomek'ler teknik olarak diğer ırklardan üstünler, modern ve zırhlı sağlam araçlar kullanıyorlar, özel yetenekleri ateş gücünü kullanıyor. İnsanlar tarafından satıldıkları için birbirlerine kenetlenen Biomek'ler bu yüzden arkadaşlarına destek veren Buff'lara da sahipler.

Gelelim oyuncu sınıflarına. Bu sınıflar her ırkta ismen değişse de aslında aynı yola çıkıyorlar ve bunları dörde ayırabiliriz; Saldırı Birimleri (Champion, Terminator, Commando), Destek Birimleri (Shaman, Constructor, Engineer), Komuta Birimleri (Archon, Mastermind, Lieutenant) ve Çakal



Birimler (Avenger, Agent, Bounty Hunter). Bu sınıflar hakkında bilmeniz gereken belli şeyler var. Öncelikle Saldırı Birimleriyle başlayalım. Saldırı Birimleri hasar verme konusunda uzmandır, "combat" yeteneği yüksektir, zırhlı en yüksek araçlara sahiptir ancak araçları yavaş ve ağırdır. Destek Birimleri ise genellikle sizi zor durumlardan kurtarır. Araçları büyük ve heybetlidir, yüksek "tech" ve savunma özelliklerinin yanı sıra ekip arkadaşlarını iyileştirebilirler. Zırhları çok sağlamdır bu yüzden düşmana bodoslama girdiğinde gayet etkili bir giriş yapar. Ancak görevleri tamamlarken zorluk çekebilirsiniz tek başınıza. Komuta birimleri spor araçlar kullanırlar ve konvoylarda çok işe yararlar. "Theory" yeteneği yüksek olan bu tipler, ayrıca "pet" de alabiliyorlar. Paladin'ler gibi aura yeteneklerine sahipler, warlock gibi debuff atabiliyorlar. Araçları hızlı ama dayanıksızdır. Çakal Birimler ise Perception yeteneğinin yüksek olması sayesinde mermilerden çok rahat kaçıp işi tek hamlede bitirebilirler. Tıpkı Agent 47 gibi, o yüzden Çakal Birim diyoruz zaten. Kullandıkları araçlar çok esnek ve hoplayan zıplayan araçlar kullanıyorlar ve araçlar gayet hızlı. Görünmez olup sinsice arkadan yaklaşabiliyorlar, ve tek vuruşta düşmanı alt edebiliyorlar. Ayrıca patlayıcılar konusunda etkililer.

Bu ırk - sınıf özelliklerini iyice kavradıktan sonra karakterinizin görünümünü düzenleyip oyuna girebiliriz. Oyunun arayüzü en başta biraz yadırganabiliyor, o yüzden üzerinden kısaca geçeyim. Sol altta gördüğümüz göstergeler aracınızın o anki hızını, saldırı gücünü ve savunma gücünü gösteriyor. Sağ alttaki göstergeler ise can damarlarınızın. Ortadaki mor bar bir sonraki level'a ne kadar kaldığını gösteriyor. Hemen solunda canınızı, onun solunda da kalkanınızı görebilirsiniz. XP bar'ının sağında ise Power göstergesi var, ki bu da özel güçleri kullanırken gerekli olan güç (mana). En alttaki bölme ise Action Bar, buraya özel hareketlerinizi ve belli eşyalarınızı koyabilirsiniz çabuk erişim için. ■

Nasıl Hesap Alırım?

Öncelikle <http://www.level.com.tr/auto> adresine girin ve anahtar numaranızı alın. Daha sonra <http://www.plaync.com/account/index.html> adresine girin ve bilgilerinizi girin. Email adresinize gelen doğrulama kodunu girdikten sonra bilgilerinizi kontrol edin ve doğrusa Confirm tuşuna basın. Daha sonra "Add Games To Your plaync Account now!" yazısına basın ve önceden aldığınız anahtar numarasını girin ve ADD butonuna basın. Artık Auto Assault'a hesabınızla giriş yapabilirsiniz.

Not: Kısayola tıkladığınızda açılan pencerede sol taraftan önce Patch'e tıklayın, sonra da çıkan Play tuşuna tıklayın. Afiyet olsun.

AYIN DEMOSU (DVD'DE)

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Yapım: Arkane Studios

Dağıtım: Ubisoft

Tür: FPS

Çıkış Tarihi: 17 Ekim 2006

Minimum Sistem: 2.2 GHz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB ekran kartı, 3 GB hard disk

Önerilen Sistem: 3.0 GHz işlemci, 1 GB RAM, 256 MB ekran kartı, 3 GB hard disk

» Eylül DVD'si içinde hem boyutuyla hem ismiyle en çok ön plana çıkan oyun, Dark Messiah of Might & Magic. Devasa online oyun hayranlarının geçen ayki World of Warcraft'tan sonra bu ay da ilk olarak Auto Assault'a yönelmeleri kaçınılmaz olsa da DMM'nin daha büyük öneme sahip olduğunu düşünüyorum.

Might & Magic dünyasına tepeden bakmaya alışmış oyuncular için ilk başta birinci şahıs kamerasına geçmek garip gelecektir. Ancak oyunu oynadıkça bunu yadırgamak yerine zevk almaya başlayabilirsiniz. Valve'ın Source motoruyla hazırlanan, grafik ve fizik özellikleri sayesinde oynaması çok daha zevkli hale gelen DMM bu yılın en önemli oyunlarından biri olmaya aday.

Oyunda ve tabii ki demosunda bir büyücünün öğrencisi olan Sareth adlı karakteri kontrol ediyoruz. Amacımız ise onun isteği doğrultusunda bir kristali bulmak. Oyuna ve kontrollere alışacağımız bir bölümle başladığımız demoda bu amaç doğrultusunda ilerliyoruz. Bu süreçte öğrencisi olduğumuz Phenrig de bize öğütleri ile yardımcı oluyor.

Oyunun silah yelpazesi dört ana kategoriye ayrılıyor; kılıç, hançer, ok, asa. Her kategoride de ortalama yedi farklı seçenek yer alıyor. Toplamda ise yaklaşık otuz farklı silah kullanımımıza sunuluyor. Elbette demoya basit silahlar ile başlıyoruz.

DMM FPS kategorisinde yer almasına rağmen RYO türünün birçok özelliğini de taşıyor. Oyun içi bu sistemin dışında, oyunun teknik sistem özellikleri de bazılarını üzebilir. Minimum sistem ihtiyaçları bile

birçok oyuncuya fazla geleceğinden, grafik özelliklerinden fazlasıyla feragat etmek zorunda kalabilirsiniz. Ancak buna rağmen oyunun nitelikleri sayesinde demoyu zevk alarak oynayacağınıza ve çıkış tarihine kadar her geçen gün daha çok sabırsızlanacağımıza eminim.

DVD ara yüzünde bahsettiğim muhtemel kurulum problemi ise şu: 1,4 GB boyutundaki demonun tek bir dosyadan oluşması, kurulumun başlangıç süresini uzatabiliyor. Bu süreci kısaltmak için tercih edebileceğiniz yol, DVD'de yer alan Demos klasöründeki Dark Messiah of Might & Magic klasörünü açmadan direkt olarak sabit diskinize kopyalamak ve sabit diskinizden kurulum yapmak. ■



TAM SÜRÜM OYUNLAR

Boyutu küçük, eğlencesi büyük oyunlar

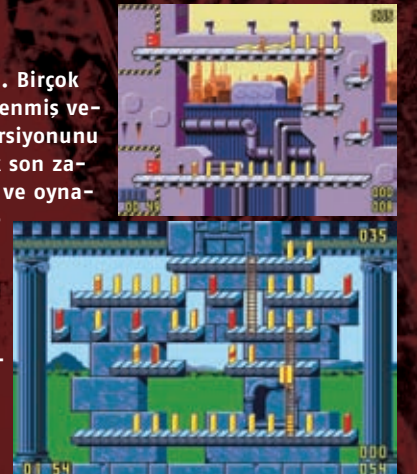
MANIADRIVE

» Yıllar içinde birçok hayran kazanan TrackMania serisinin bir kopyası olan ManiaDrive ücretsiz olmanın avantajı ile oyunculara ulaşmayı amaçlıyor. Oyunda aynen TrackMania'da olduğu gibi platformlardan oluşan parkurları belirlenen sürelerin altında bitirmeye çalışarak bir sonraki parkura geçmeye çalışıyoruz. Renault Clio marka bir otomobili kullandığımız ManiaDrive'in multiplayer seçenekleri ve parkur editörü gibi ekstraları da mevcut. ■



PUSHOVER

» İşte nostaljik bir oyun. Birçok oyunun remake (yenilenmiş ve ya yeniden hazırlanmış) versiyonunu gördüm ve oynadım. Ancak son zamanlarda hiçbirini bulmak ve oynamak Pushover kadar sevindirici beni. Domino mantığı üzerine oturtulan oyunda kontrol ettiğimiz sevimli karakter ile, farklı özelliklere sahip taşları uygun yerlere taşıyarak tek bir hareketle tüm taşların devrilmesini sağlamamız gerekiyor. ■



X-IT... AGAIN!

» Bir diğer yenilenmiş oyun daha. Sokoban tarzı bir oyun olan X-It Again'de amacımız her bölümde çıkış kapısına gitmek. Ancak çıkış kapılarının önünde boşluklar bulunuyor. Bu boşlukları da dar koridorlarda bulunan kutuları kullanarak doldurmaya çalışıyoruz. Oyunun orijinali 1995 yılında Psygnosis tarafından hazırlanmıştı. ■



PENUMBRA

Klostrufobik kutu kutu pense



» Şimdi bu başlık nedir diyorsanız, yazıyı okumanız gerekiyor ve yunca da umarım anlamazsınız. Eğer anlamıyorsanız ona da eyvallah. Geyiğe sarmadan hemen oyuna geçmek gerekirse, Penumbra dört işveçli öğrenci kardeşimin kasandralar sonucu ortaya koyduğu bağımsız bir yapımdır. O kadar bağımsız ki freeware olarak indirilebiliyor; yani bedava. Hem çabalarını hem de yaklaşımlarını takdir etmek gerek. Gittikçe ticarileşen oyun sektöründe böyle çıkışlar görmek ümit verici.

HER ŞEY BİR MOTORLA BAŞLADI

Deminki de demistik ama bu sefer gerçekten oyuna geçiyoruz. Penumbra aslında bir tür teknoloji demosu. Frictional Games ekibi, kendi geliştirdiği fizik moto-

runun en iyi bir oyunla test edilebileceğini düşünmüş ve ortaya Penumbra çıkmış. Oyunun basit bir konusu var. Annenizin ölümünden hemen sonra elinize bir mektup geçiyor. Mektup hiç görmediğiniz babanızdan. İçinde de bir anahtar var. Merakınıza yenik düşüp anahtarın peşinden Greenland, Antartika'ya gidiyorsunuz. Adımınızı attığınız an başlayan fırtına sizi bir yeraltı sığınağına sürüklüyor. İçgüdüleriniz aradığınızı bu sığınakta olduğunu söylüyor... (zaten geri dönmek gibi bir alternatifiniz yok). Adventure olarak başlayan Penumbra, karanlıkta sesler duymanız ve gölgelerin arasındaki kırıltıları hissetmenizle Survival Horror türünde bir oyuna dönüşüyor. Ama aksiyon seviyesi oldukça düşük. Başatmanız gereken tek şey aslında kendi korkunuz. Amacınız bu ne amaçla tasarlandığı bilinmeyen yeraltı üssünden çıkmak ve babanızın başına neler geldiğini bulmak. Karanlık en büyük derdiniz. Çünkü elinizdeki fener pilli ve işaret fişekleriniz de sayılı. Bu yüzden oyunun önemli bir kısmının karanlıkta geçtiğini söyleyebilirim. Bulmacalar daha çok kitli kapıları açmak, ışıkları yakmak üstüne kurulu. Tamam, birtakım yaratıklar var ama

onlarla çok az muhatap oluyorsunuz. Seslerini duymak yeterince geriyor zaten. Ayrıca onlarla baş edecek bir silaha sahip değilsiniz, dinamit lokumlarını saymazsak. Aklınızı kullanarak mekansal koşullardan faydalanmanız gerekiyor. Örneğin yaratığın neredeyse açmak üzere olduğu kapının önüne bir şeyler çekerek, onu içerde tutmak gibi yöntemler kullanabilirsiniz. Oyunun amacı da bu zaten; objelerle bizzat etkileşime geçmeniz ve sorunlarınızı bu şekilde çözeniz. İttir, kaldıraç geçiyor vaktinizin çoğu. Envanterinizdeki objeleri de kullanıyorsunuz ama esas olay oyunun ne kadar gerçekçi bir fizik motoruna sahip olduğunu ispatlamak için mekanda ne varsa kurcalamak.

DEVAMI SİZDEN

Penumbra, düşük çözünürlüklü dokularından dolayı pek göze hitap etmiyor ama mekanlardaki yüksek etkileşim seviyesiyle Lovecraft & The Thing kırmaması bir atmosfer kurmayı başarıyor. Fizikğin yanı sıra motor bulanıklık efekti konusunda da başarılı. Bu efekt sayesinde aksiyon sinemasal bir görüntüye bürünüyor. Ayrıca karanlık da

çok iyi tasarlanmıştır; çok az bir ışıkla her türlü işinizi görebiliyorsunuz. Başka bir olay da Penumbra'nın "open source" olması. Eğer oyunun 1.1 versiyonunu oynuyor ve biraz da bu işlerden anlıyorsanız Penumbra'nın devamını siz getirebilirsiniz. Zira oyunun kodu açık bırakılmış. Kendi yaratığınız bölümleri oyuna ekleyebilir ve hikayeye yeni sayfalar ekleyebilirsiniz. Penumbra her türlü desteğini hak ediyor. ■

Level Karnesi

- ✓ Gelişmiş fizik motoru.
- ✓ Sağlam atmosferi.
- ✓ Mekansal bulmacaları.
- ✗ Oyun biraz kısa.
- ✗ Dokular biraz vasat.
- ✗ Hikaye biraz klişe.

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

BA-GİM-SİZ O-YUN-LAR
EN-GEL-LE-NE-MEZ!

71

EYLÜL AYININ MODLARI

Rafa kalkan oyunlara can veren yapımlar...

CHASE THE CHICKEN

Türü: Mod

Sürüm: v1.0

Gereksinim: Unreal Tournament 2004

Hazırlayan: Team Speed-Force Alpha

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

» Eylül ayında yer verdiğimiz modlar arasında en eğlenceli ve renkli olanı Unreal Tournament 2004 için hazırlanan Chase the Chicken. Modu hazırlayan Speed-Force ekibinin bu mod ile hedeflediği kitle 8 ile 14 yaş arasındaki oyuncular.

Üçüncü şahıs kamera-sından oynanan Chase the Chicken'da bir tavuğu kontrol ediyoruz. Amacımız ise bizi yakalamak için peşimizden koşan köylülerden kaçmak. Rag-Doll fizik sistemi kullanılan mod oldukça hızlı bir oynanışa sahip. Hızının yanı sıra mizahi yönüyle de oyuncuları eğlendiren bir mod.

Chase the Chicken modunun yapımında yirmi kişilik bir ekip görev almış. 2005 yılı sonbahar aylarında başlayan çalışmalar Mart 2006'da sona erdikten sonra mod oyuncuların beğenisine sunuldu. Sonraki süreçte de mayıs ayına kadar modun güçlendirilmesi ve hatalarından arındırılması üzerine çalışıldı. Ekibin bundan sonraki hedefi 2007 yılındaki Bağımsız Oyunlar Festivaline katılmak ve derece almak.

Kurulum

Chase the Chicken modu bir kurulum dosyası olarak hazırlandığı için ekstra bir çaba sarf etmeye gerek yok. Sadece kurulum için Unreal Tournament 2004 klasörünü seçmeniz yeterli olacaktır. ■



INTO CERBERON

Türü: Mod

Sürüm: v0.0.2

Gereksinim: Doom 3

Hazırlayan: Ron Elliott

Web Sitesi: <http://www.chmodplusr.com/IntoCerberon/>

» Doom 3 için hazırlanan Into Cerberon modu, oynanışı ile farklılık yaratıyor.

1990'lı yılların ortasında çeşitli platformlar için piyasaya çıkan Descent oyunu, six-degrees-of-freedom olarak ifade edilen ve altı yöne (ileri/geri, yukarı/aşağı, sağa/sola) hareket edilebilen bir oynanışa sahipti. Into Cerberon modu da, bu klasik oyunu ve oynanış stili Doom 3'ün ileri teknolojisi ile birleştirerek oyuncularla buluşturuyor.

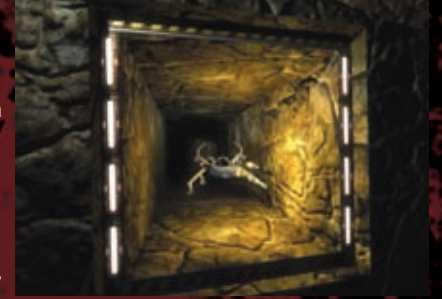
Into Cerberon modu henüz tam anlamıyla sonlandırılmış bir proje değil. Yapımcılar devamlı olarak beta versiyonlar yayınlayarak oyunculardan gelen geri-dönüşleri değerlendiriyor ve gelişim sürecine dahil ediyorlar.

Modun yapımcısı Ron Elliott, Into Cerberon isminin nereden geldiğini de açıkladı. Into Cerberon ismi, Quake II oyununun müzik albümünde aynı isimle yer alan bir şarkıdan alınmış.

Kurulum

1) DVD ara yüzünden kurulumu yapın.

2) C:\LEVEL1\Mods\Doom 3 - Into Cerberon dizinindeki "intocerberon" klasörünü, oyunu kurduğunuz Doom 3 klasörünün içine kopyalayın. ■



SYNERGY

Türü: Mod

Sürüm: Beta 1.0

Gereksinim: Half-Life 2

Hazırlayan: Synergy Development Team

Web Sitesi: <http://planetdawson.com/synergy/>

» Half-Life 2 için hazırlanan Synergy, kooperatif olarak oynanan multiplayer bir mod. Bu modun hazırlanış amacı, oyunculara farklı ve yeni bir kooperatif mod tecrübesi yaşatmak. Synergy modu kendi içinde farklı oyun türleri barındırıyor. Bunlar Co-op Classic, Co-op Teams ve Deathmatch. Mod, türü dışında farklı silahlar, yeni NPC'ler ve farklı içerik materyalleri de sunuyor.

Synergy'yi kurmak için Half-Life 2'nin orijinaline ve buna bağlı olarak Steam istemcisine de sahip olmanız gerekiyor.

Kurulum

Synergy modu, Chase the Chicken modu gibi bir kurulum dosyası olarak hazırlanmış. Kurulumla başladığınızda oyunun bulunduğu klasörü hedef göstermeniz yeterli olacaktır. ■



THE SENTIENT WEAPON

Türü: Mod

Sürüm: 2.0

Gereksinim: The Elder Scrolls IV: Oblivion

Hazırlayan: Damon "NarkyBark" Psarris

Web Sitesi: <http://www.clock.org/~psarris/>

» Damon Psarris tarafından Oblivion için hazırlanan Sentient Weapon, oyuna üç farklı karakter üzerinden üç farklı görev ekliyor. Bu karakterlerden Fred korkak ve karamsar, bir katil olan Atkivir psikopat ve kana susamış, Samson ise bir kahraman. Ayrıntılı olarak hazırlanan bu modda yeni sesli diyaloglar ve silah geliştirme seçenekleri gibi özellikler yer alıyor.

Kurulum

1) DVD ara yüzünden kurulumu yapın.

2) C:\LEVEL1\Mods\The Elder Scrolls IV - Oblivion - The Sentient Weapon dizinindeki "Data" klasörünü oyunun kurulu olduğu klasördeki "Data" klasörünün üzerine kopyalayın. ■



MESLEKLERİ PARAYA DÖNÜŞTÜRMEK

LEVEL 60 OYUNCULAR VE KALABALIK LONCALAR WOW'UN KURALLARINI DEĞİŞTİRDİ

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



İlk WoW rehberlerimi okuyanlar daha önce mesleklerden bahsettiğimi hatırlayacaklardır. Oyunun piyasaya çıkışında ve yeni açılan (Low Level) sunucularda hâlâ geçerli olan bilgiler ne yazık ki günümüzün High Level sunucularında geçersiz. Çünkü düzenli Raid'lere sahip kalabalık loncaların üyeleri eşya ihtiyaçlarını Raid'lerden ve lonca arkadaşlarından karşılıyorlar. Buna Uzakdoğulu farmer'ları eklediğimizde ekonomik yapı tamamen değişiyor. Yeni yapıyla ilgili bir yazı için Temmuz ayında "Para\Meslek kazanma rehberi istiyorsanız bana ve Sinan'a mail atın" şeklinde çağrıda bulunmuştuk. Sinan'a neler geldi bilmiyorum ama "O yazıyı yolla!" (Azerothfather mı Orklar Vadisi mi?) ve "Meslek rehberini gönderir misin?" (efendi okuyucu) gibi şekillerde 50'den fazla mail aldım. Bunlar bizi bu yazı konusunda ikna etti.

Elbette para kazanmanın tek yolu meslekler değil. Tyr's Hand veya Dire Maul'un girişi gibi iyi para gelen yerlerde farm yapıp buradaki farmer'lara kıl olabilirsiniz. İyi bir AH gözlemcisi olup, ucuza kapatılan yüksek talep gören malları fahiş fiyata arz etmek de mümkün. Fakat bunlar sosyal hayatı olan bir oyuncu için kısa ömürlü ve ciddi vakit isteyen uğraşlar. Aslanın ağzındaki ekmeği isteyen oyunculara başka bir teklifim olacak: Son dönemin gözde meslekleri Herbalism ve Alchemy. Aslında gözde olmalarının nedeni ta Blizzard'ın kendisi. Çünkü son dönem Instance'lardaki Boss'lar yüksek Spell hasarları vurduca Hard-Gamer loncalar çok sayıda potion almaya yönlendirildiler. Bu da Herbalism ve Alchemy'yi gerçek birer kazanç kapısı yaptı. Bütün meslekler için gerekli formülleri ve ayırın-

tıları DVD'mizde yer alan Pdf'lerden bulabilirsiniz. Ben de bu yazıyla hazır tablolarla bulamayacağınız eksikleri tamamlayacağım.

DOĞAYLA DOST MESLEK: HERBALISM

Toplama meslekleri için ilk tavsiyem toplananları kaydederek Spawn noktalarını gösteren Gatherer modunu mutlaka kullanmanız. Bitkileri topladığınız yerde başkaları varsa yarışarak sinirinizi bozmadan bakir bir bölge seçin. Unutmamalı ki bir oyunun amacı eğlenmektir, sinir olmak değil.

1 - 50: SILVERLEAF VE PEACEBLOOM

Bu bitkiler oyuna başlangıç noktalarına yakın yerlerde bulunuyorlar. Örneğin Mulgore ve Thunderbluff'ın çevresi, Dolanaar, Tirisfal Glades ve de Elwynn Forest.

51 - 70: MAGEROYAL VE EARTHROOT

Alliance için en güzel toplama bölgeleri Westfall'un kuzeyi ve güney kıyı şeridi. Bunun dışında Dun Morogh'daki Gol'Bolar'a göz atın. Horde içinse Crossroads'un batısından Stonetalon Mountains'daki Harppy bölgesine uzanan bölge ideal. Ayrıca Gold Road ve Crossroads'ın güneyi de çantanızı dolduracak. Duskwood'un kuzeyinde de yer yer bitkiler bulacaksınız.

71 - 100: BRIARTHORN-SWIFTHISTLE

Horde üyelerinin tüm Barrens'ı dolaşmaları iyi olur. Crossroads'da işiniz bitince Sludge Fen'e doğru ilerleyebilirsiniz. Silverpine Forest'in güneyinde Pyrewood Village-Hillsbrad Foothills arasında da aradığınızı bulacaksınız. Alliance oyuncuları ise Twilight Grove\Duskwood ve Darkshore'un tamamına bakabilirler. Ayrıca Loch Modan'ın doğusu ve Lakeshire\Redridge Mountains da bol bol bitki barındırıyor.

101 - 115: BRUISEWEED

Bruiseweed birçok yere yayılmış durumda. Ashenvale'dan başlayarak Splintertree Post'un kuzeydoğusuna ilerleyin. Buradan batıya ve güneydeki Moonwell'e devam edebilirsiniz. Ayrıca Astranaar da iyi bir bölge. Diğer bir seçenek ise Stonetalon Mountains'a giderek Camp Aparaje-Grimtotem Post arasını turlamak. Burayı bitirdikten sonra güneye inerek Malaka'jin-Greatwood Vale arasındaki bitkileri toplayabilirsiniz. Alliance adına bunlara Loch Modan'ın doğusu ve Stonewatch Ke-el\Redridge Mountains eklenebilir.

116 - 125: WILD STEELBLOOM

Horde için ilk akla gelen yerler Stonetalon Peak ve Barrens'ın güney bölgeleri. Thousand Needles'in Great Lift girişinde de bitkiler bulabilirsiniz. Avlanmayacak kadar level atladıysanız Arathi Highlands'ı turlayabilirsiniz. Özellikle yamaçlarda birçok bitki bulacaksınız. Bunun dışında Stranglethorn Vale bu level'larda gerçek bir hazine. SV'de ilk olarak Grom'gol'un kuzeyindeki Zuuldaia Ruins'e bakın. Daha sakın bir yer içinse Wetlands'deki Angerfang Encampment ve Whelgar's Excavation Site'a göz atın.

126 - 160: KINGSBLOOD

Kingsblood kolay bulunan bir bitki olduğundan bu aralığı hızla geçeceksiniz. Stonetalon Mountains, Wetlands ve Hillsbrad Foothills'i turlayın.

161 - 185: FADELEAF

Rogue'lar sayesinde para basacağınız bitki. En fazla bulunduğu yer Swamp of Sorrows. Stranglethorn Vale'in kuzeyindeki köprüünün çevresine de göz

atın. Bunun dışında tüm dünyaya azar azar yayılmış durumda.

186 – 205: KHADGAR'S WHISKER

Efsanevi büyücünün sakalına(?) benzeten bitkiyi Hinterlands ve Swamp of Sorrows'da bulabilirsiniz. Arathi Highlands'da da yer yer bulunuyor.

206 – 230: FIREBLOOM

Bitkinin adı, bulunduğu yerleri ele veriyor: Tüm Searing Gorge ve Blasted Lands.

231 – 250: SUNGRASS

Sungrass için soluğu Kuzeybatı Feralas'ta almanızı öneririm. Arayışa Felwood'da devam edebilirsiniz. Daha fazlası gerekirse Forlorn Ridge\Azshara'ya gidin.

251 – 270: GROMSBLOOD

Grom Hellscream'in bu bitki hakkındaki fikirlerini düşünürken Felwood'u dolaşın. Demon Fall Canyon\Ashenvale'da dar bir alan içinde bir sürü bitki bulacaksınız.

271 – 285: DREAMFOIL

Bu seviyeden itibaren Un'goro Crater'de bol zaman geçirmeniz iyi olur. Elinizi ne-reye atsanız bir şeyler bulacaksınız. Un'goro Crater her an düşman kursununa gidebileceğiniz bir yer olduğundan başınız sıkıştı mı Azshara'da devam edin.

285 – 300: PLAGUEBLOOM\ICECAP\BLACK LOTUS

Plaguebloom da adıyla yerini ele veren bitkilerden: Eastern\Western Plaguelands. Bunun dışında Felwood'da yer yer bulunuyor. 300 sınırına yaklaşırken iyi para eden Icecap de toplamaya başlayacaksınız. Bunun için Winterspring'i dolaşma-

nızı öneririm. İyi para eden Black Lotus 2 günde bir Winterspring ve Silithus'da bulunabilir.

SİMYACIYI ÜNLÜ YAPAN MESLEK: ALCHEMY

Alchemy High Level Instance'lar ile oyuncuyu ihya eden meslek oldu. Örneğin Naxxmaras'da Greater Shadow ve Frost Protection Potion'ları kullanılıyor. Sağlam bir vuruş yedikten sonra iksirin etkisi kaybolabildiğinden büyük loncalar Raid'e gelirken birkaç tane getirmenizi isteyebiliyor.

Ana karakteri Alchemy üzerine kurmaya karar ver-diyseniz yanına Herbalism almanız ve 1-2 alternatif karakter (Alt Char) açmanız iyi olur. Çünkü stoklayacağınız bitkileri depolamaya ne çantalarınız ne de banka yetecek. İhtiyacınız oldukça Mail ile malzeme transferi yapabilirsiniz. Eğer bitkileri AH'den alıyorsanız maliyet sunucusuna göre 3-5 kat artacaktır. AH'de ihtiyaç olan malzemenin hepsini ekrana getirerek birim başına hesap yapın. 20'lik bir paketin 40 altın olması dışında ikişer üçer bitkinin 3-4 altına AH'ye konulduğunu da göreceksiniz, tabii tersini de. Eğer yeterli paranız varsa ucuza konan bitkileri kapatıp kendinizinkiyle beraber satışa koyun.

Not: Superior Mana Potion formülünü Alliance Darnassus'daki Ulthir'den, Horde da Undercity'deki Algeron'dan edinebilir. Major Healing Potion Everlook'daki Evie Whirlbrew'dan alınabilir.

ESKİ DOST DÜŞMAN OLUR MU?: ENCHANTING

Eski WoW'cular Enchanting'in zamanında iyi para bastığını hatırlar. Fakat yukarıda bahsettiğim gibi oyuncuların gerekli malzemeyi alarak istediklerini lonca arka-daşlarına yaptırmalarıyla Enchanting'in de eski havası kalmadı. Sonuç olarak kullanımı bir parça değişti: Oyuncular daha iyi eşyalar edindikçe yeni Enchant'lar yaptırdığından Nexus gibi pahalı (30-35 altın) malzemelere sıkça ihtiyaç duyuluyor. Bu da birçok oyuncunun Enchanting'i sadece Disenchant için kullanmasına da yol açıyor. Loncanızın Enchanter'a ihtiyacı varsa veya Low Level sunucudaysanız DVD'mizdeki Enchanting Pdf'ine göz atın.

PvP GÜZELİ: ENGINEERING

Engineering para kazandıran bir meslek değil, tam tersine harcatan bir meslek. Engineer'lar büyü hasarlarına direnci artıran ve sahibine yansıtan eşyalar üretebilirler. Bunlar PvP'deki avantajlarının yanı sıra yeni nesil Instance'larda da çok işe yarıyorlar. Tabii bu eşyaları kullanmak için de Engineer olmanız gerekiyor.

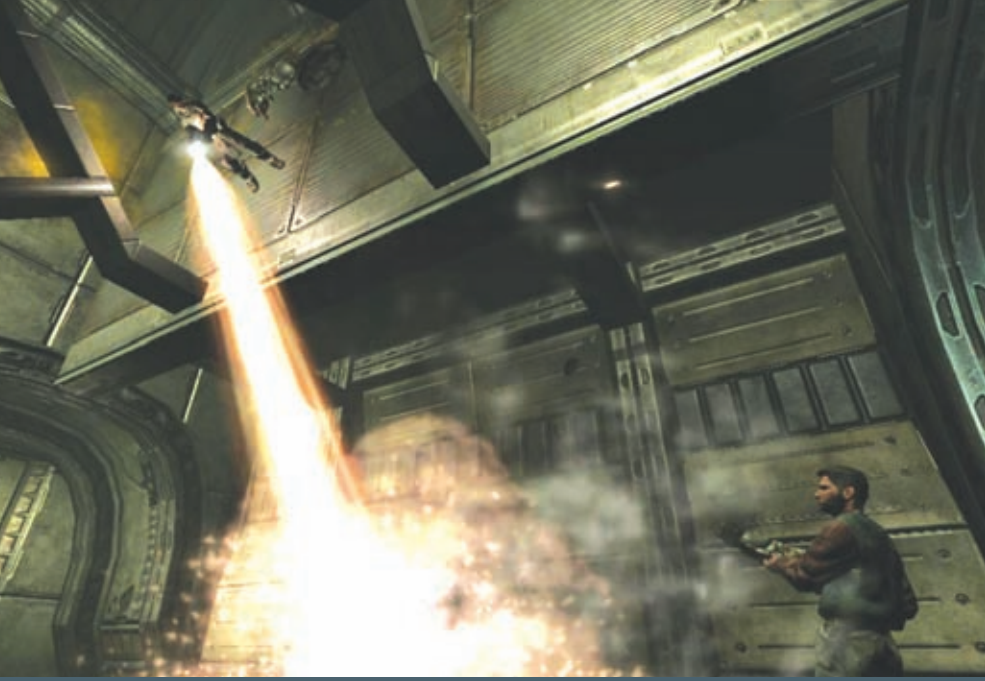
EKMEĞİNİ TASTAN ÇIKARANLARA: MINING

Çıkarılan madenlerin diğer mesleklerde kullanılması nedeniyle Mining hâlâ kazandıran bir meslek. Mining'in diğer güzel yanı Mithril ve Thorium gibi iyi para eden madenler dışında düşük level madenler ile de para kazandırması. Çünkü bu madenler oyuncuların Alt Char'ları tarafından ilgi görüyor. Dolayısıyla kolay damlıyor ve kolay göl oluyor. Ayrıca madenlerden diğer para eden taşlar da çıkabiliyor.

SONUÇ

Gönlümüz diğer meslekler ile kullanmaya geçecek eşyalara imza atılmasını ve bunu az sayıda oyuncunun yapabilmesini istiyor; yani gerçek hayatta nasıl herkesin mesleki yeteneği ve sonuçları farklıysa öyle olmasını. Meslekler ancak bu şekilde amaçlarına ulaşabilirler. Düşük level oyuncuların yoğunlukta olduğu zamanda bu şekilde olan sistem ne yazık ki level 60 oyuncularla amacından uzaklaşmış gözüküyor. Kısmet Burning Crusade'e ya da şimdiden favorim olan Warhammer Online'a. ■





PREY MULTIPLAYER

BU OYUN ASLINDA MULTIPLAYER İÇİN YAPILMIŞ

Prey'in tek kişilik modununun bekle-neni vermeyişinden sonra gözümü-zü çok oyunculu moduna çevirdik. İyi de yaptık, çünkü oyunun çok oyunculu modu ilaç gibi geldi. Basit bir Deathmatch modu modifiye edilip nasıl cillop bir hale getirilir, bunun en iyi örneği Prey'de mevcut. Satranç tahtası gibi haritalar, duvardan düşmanın kafasına atılmalar, top şeklinde hoverboard kullanmalar, yerçekimi kanunlarına karşı gelmeler ve oyunun tek kişilik modundaki özellikler.

YİNE UZAYLILAR, YİNE VICIK VICIK SİLAHLAR

Tek kişilik modla aynı olan özelliklerin başında, o iğrenç, yaratıklı, vicık vicık, ilginç olsun diye abartılmış ama sıradan bir FPS'deki silahlarla aynı işi gören silahlar var. Hadi uzayda geçen bölümleri anladım, tüm oyunlarda uzaylılar iğrenç şeyler üretiyorlar da dünyada geçen haritalardaki silahlara ne demeli. Barın ortasında asit atabilen bir silah, gözümüze yapışan örümcek dürbünlülük bir makinalı tüfek. Kısacası uzaylıların örümceklilik, dinazorluk, salyalı sümüksü silahlar yapmasından bıktık. Hadi illa organik silah yaptınız, bari bu organikliğin nimetlerinden yararlanın. Canlı bir silahın, onu tutan kişiye göre değişiklik göstermesi lazım yoksa canlılığının bir anlamı kalmaz. İnsan şu silahları modifiye edilebilir ve geliştirilebilir yapardı hiç olmazsa. Anlayacağınız silahlar çok klişe, tipik uzaylı silahı ama uzaylılarda kişiselleştirme teknolojisi yokmuş, bunu da öğrendik.

BİR TERSLİK VAR BU ODADA AMA DUR BAKALIM...

Silahların bu basitliğini, orijinal harita tasarımları kapatıyor hatta kapatmakla kalmayıp üçe beşe katlıyor. Son zamanlardaki en zevkli haritalar Prey'de denebilir. Yürürken kafanızı kaldırdığınızda tavanda bir düşmanı vurmak (yoksa tavandaki siz misiniz?) insanın başını döndürüyor. Tabi ki duvarların

ve tavanların da kullanılması nedeniyle, haritalar olduğundan daha büyük bir oyun sahəsi yaratıyor. Ancak bu haritaların tek sorunu başınızı döndürme-bilmesi. Ciddi bir sorun teşkil edebilir çünkü bazen dönerken yön hissim şaşı ve zihnim allak bullak oldu. Baş dönmesi sorunu olanlar oyunu dikkatli oynamalı. Ayrıca tavanda yürürken üzerinize gelen roketlerden hemen kaçmalısınız yoksa çekim kuvvetinden kopup yere kafa üstü dik girebilirsiniz.

Haritalarda duvarlarda ve tavanlarda gezinmenin yanı sıra bazı haritalarda özel objeler var. Özel objelerden kastım oynanışa direkt etki eden tipten. Örneğin bir haritada tam ortada bir küre var, bu küreden kopmanız imkansız çünkü çekim kuvveti çok güçlü. Yani yürüyüp yürüyüp aynı noktaya geliyorsunuz. Dünyanın yuvarlak olması tribi. Bu çekimden kurtulabilmeniz için ya topuğunuza bir roket atmalılar ya da gireceğiniz Portal'ı bulmalısınız. Portallardan söz açılmışken, Prey'in çok oyunculu modunda da portallar gereksiz bir detay olarak karşımıza çıkıyor. Örneğin barın zemini delinmiş, o delikte bir portal var ama nedense o portalın içinden geçtiğinizde gitmeniz gereken yere, yani alt kata düşüyorsunuz. Portal olsun torba dolsun için koyulmuş bir çok portal var.

LORDUM, SON KAÇIŞ PODUNU DA ALMIŞLAR

Benim favorim olan Shuttle haritasında ise araç kullanabiliyoruz. Araç derken uzay gemisi değil, küçük bir pod kullanıyoruz. Ayrıca bu pod'la düşmanın kafasına inebiliyor, haritanın içinde gezinebiliyor ve diğer podlardaki oyuncularla it dalaşına girebiliyoruz. İyi düşünülümüş, güzel bir özellik. Spirit Walk özelliği de oyunda kullanılabiliyor.

Oyunun sunucuları sekiz kişiye kadar oyuncu alabiliyor. Ancak ne yazık ki sevgili TürkTelekom sağolsun yurtdışındaki sunuculara giremiyoruz. Girmek için saç baş yoluyoruz, girerek bir daha hiç çıkmamak istiyoruz ama bu da mümkün değil. 1Mbit bağlantınız yoksa Prey'i online olarak oynamayı unutun. Zira oyun saniyede 10kb upload yapıyor. Ancak herşeyin bir çözümü var; Netlimiter programını indirerek Prey'in upload'ını 1kb ile sınırlarsanız bu sorun ortadan kalkıyor ve düşük Latency değerleriyle pürüzsüz bir oyun deneyimi ya-

| Berkant Akarcan |
| berkant@level.com.tr |

Kingston
HYPERX

Oynasana.com'da ödüllü Level etkinliği!

12 Eylül saat 20:00'da Oynasana.com sunucularında Kingston RAM ödüllü bir yarışmamız olacak. Bu yarışmaya katılmak için yapmanız gerekenler:

- www.oynasana.com adresine girin
- üye olun.
- Yukarıdaki menüden sunucular bağlantısına tıklayın.
- Oynarlardan Prey'i seçin ve sunucuları listeleyin.
- Prey sunucularından birini seçin ve oyuna başlayın!

Yarışma günü ve saatinde sunucuda hazır bulunun. Prey yarışmamız boyunca Level editörlerini en çok öldüren oyuncu 1GB Kingston HyperX DDR-2 Dual Channel Kit kazanacak. Yani Kingston'ın oyunculara özel ürettiği hız delisi bir çift 512MB RAM (çift kanal kullanasınız diye çift).



sayabiliyorsunuz.

Tek kişilik modunda hayal kırıklığına uğradığımız Prey, gözümüze çok kişilik moduyla giriyor. Deathmatch modlarının aynı olmasından sıkılanlar, yeni tatlar gelmiş ve tadından yenmeyecek bir Deathmatch deneyimi yaşamak için Prey'in üstüne atlayabilirler. Afiyet olsun.

MULTIPLAYER
NOTU

75



WARROCK BETA İNCELEME

Berkant Akarcan
berkant@level.com.tr

Biraz Counter-Strike, biraz da Battlefield... Biraz iddialı bir cümle oldu sanki? Evet, iddialı bir cümle bu, zira WarRock bu tanımları hak ediyor. Prey gibi şişirilip şişirilip sonunda elde patlayan oyunlar yüzünden artık hiçbir "bomba gibi geliyoruz, kendimizi aştık, efsaneyiz biz" gibi açıklamaya inanmıyorum ve artık sevmiyorum. Ama WarRock hepsinin aksine sessizce ve derinden kanımıza işliyor.

Peki WarRock nedir ve kimindir? WarRock, Dream Execution tarafından geliştirilip K2 Network tarafından dağıtılan, henüz beta aşamasında olan ve online olarak oynanan bir FPS oyunu. Diğer online FPS'lerden ayrıldığı bir çok özellik var, ancak önce oyunun yapısını tanıyalım.

WarRock oldukça derin bir oynanışa sahip ve üç oyun modu var. Bunlar Mission Mode, Infantry Combat ve Vehicle Mode. Mission Mode, küçük haritalarda oynanıyor ve Counter-Strike'teki gibi bomba kurma-çözme mantığına dayalı. Yoğun çatışma isteyenler ve "adamı gördüm mü çıkarım beynine" diyenler için birebir. Infantry Combat, biraz daha Battlefield tarzında bir oyun yapısı içeriyor. Orta boy haritalarda düşman bayraklarını indirip bölgelerini ele geçirmeye çalışıyoruz, ayrıca bu modda ne kadar düşman öldürsek kârdır felsefesini benimsiyoruz. Infantry Combat'ta çeşitli hafif araçlar kullanabiliyoruz. Vehicle Mode ise "aile boyu" haritalarda geçiyor. Bu sefer daha ağır araçlar, uçaklar, helikopterler ve botlar işin içine dahil oluyor. Bu moddaki büyük haritalarda araçları kullanmayı tabanvayla gezmek etmek isterseniz sonuçlarına katlanın, ömrünüz yetmeyebilir çünkü. Bir maçı bitirmek için, belirtilen KillPoint'e ulaşmak gerekiyor. Bu KillPoint'ler tıpkı BF2'deki Ticket sistemi gibi işliyor. Maçın KillPoint'i 30 ise, 30 düşmanı harcayan takım galip geliyor.

Bu oyun modlarında savaşabileceğimiz iki farklı grup var: NIU ve Derberan. Ancak bu grupların birbirinden farkı yok. Seçebi-

leceğiniz silahlar ve sınıflar aynı. Sembolik olarak oyuna eklenen bu gruplar hakkında bilgi her oyunun başında veriliyor. Kim kime saldırmış, kimin eli kimin cebinde gibi detaylar harita yüklenirken alta özetleniyor. Yükleme süreleri haritanın büyüklüğüne ve oyun türüne göre değişebiliyor, örneğin Vehicle Mode'da baştaki yükleme esnasında mutfağa gidip yemeğin altını yakabilir, üstüne de bir nescafé hazırlayabilirsiniz. Ancak Allah'a şükür BF2'deki kadar beklemiyoruz. Yükleme esnasında ekranda haritanın kuşbakışı görünümü yer alıyor, bu haritaya bakıp taktiklerinizi önceden geliştirebilir ve takımınızla paylaşabilirsiniz. Bu taktikler klan maçlarında ön planda olacak. Ancak oyun halen beta aşamasında olduğu için klan sistemi henüz aktif değil. Bu yüzden şu aşamada kimse takım oyununu düşünmüyor. Herkes kafasına göre takılıyor, herkes kendine müslüman. "Ben çok adam öldüreyim de daha fazla puan toplayayım" zihniyetiyle oynuyor çoğu kişi.

Her grubun seçilebilen sınıflarının aynı olduğunu söylemiştik. Oyunda toplam 5 adet sınıf var. Engineer, Medic, Scout, Combatant ve Heavy Weapons Unit. Engineer araçları tamir ettiğinden, Mission Mode'da kullanmanıza gerek yok. Onun yerine aynı silahları kullanan Medic'leri seçebilirsiniz ve takımınızı iyileştirebilirsiniz. Medic'lerin kaplamaları bayan kaplaması olmasına rağmen erkek sesi geliyor, ilginç deyin Scout'a atlıyoruz.

Scout keskin nişancıdır ve uzak mesafeden koruma atışları yapmanızda etkili olur. Combatant sınıfı düşman hattını "Allah Allah!" nidalarıyla yarıdınarlara yönelik, ancak arkasından bir Medic'in gitmesinde yarar var. HWU ise roketatar kullanır ve zırlı araçları indirmeye yarar. Mission Mode'da HWU seçmenizin bir anlamı yok.

Aslında belli bir yere kadar sınıfların pek farkı yok. Zira oyundaki LEVEL, puan ve para sistemi sayesinde çeşitli silahlar, kostümler ve zırhlar almanız mümkün. Ne kadar ekmek, o kadar köfte misali; ne kadar çok oyun oynarsanız ona göre bölüm sonunda aldığınız "deneyim puanı" artıyor. Ayrıca her "headshot" ekstra puan kazandırıyor. Oyuna ilk kez loging olduğunuzda yeni silahlar almanızda yarar var, zira standart silahlar yetersiz kalabiliyor. Kostüm satın alma uygulaması beta dolayısıyla kapalı. Aldığınız deneyim puanları ve paralar, çatışmalardaki performansı-



nıza bağlı. Yani, "ben şöyle adamı köşede nadasa yatırırım da, kazanırsak bana XP gelir, oh mis" mantığıyla hareket edenler maçıtan düşürülüyor. O yüzden konsantre olup iyi oynamanız şart. LEVEL atladıkça, isminizin yanındaki rütbe de değişecek ve "oo reis, saygılar" diyen insanların sayısı artacaktır. Eh, gayet moral verici bir etken.

Oyunda toplam 11 harita var ve bence bu haritaların tasarımı oldukça iyi. Mission Mode'da Marien, Cadoro ve Velruf olmak üzere üç harita; Infantry Combat'ta Ravello, Montana, Harbor IDA, Emblem ve Cantumira olmak üzere beş harita; Vehicle Mode'da Ohara, Havana ve Engrene olmak üzere üç harita var. Haritaların belirli bölgelerinde sağlık noktaları, cephaneye noktaları ve tamirat noktaları var. Eğer sağlam bir darbe aldysak kanama başlıyor ve sağlık noktasına gitmezseniz kanamadan ölüyoruz. Ekipte bir Medic varsa o da olur tabii. Cephaneye noktaları mermimiz bittiğinde zorunlu bir ihtiyaç haline geliyor. Elinde M4A1 olan bir düşmana uzakdoğu dövüş sporları hareketleri sökmüyor ne yazıkki. Tamirat noktaları ise araçlarımız ve uçaklarımızı hasar gördüğünde gitmemiz gereken yer. Eğer istemiyorsanız araçtan inebilir veya uçaktan aşağı atlayabilirsiniz.

K2Network, hile yapan lamerlere (nooba!) karşı önlemini şimdiden almış durumda. Dünyanın en çok kullanılan anti hile sistemi olan PunkBuster sistemi, WarRock'a entegre edilmiş. PunkBuster hilecileri "yakalarsam muck muck" yapıyor.

Oyunu CS ve BF sentezinden ayıran en önemli faktör grafikler. Oyunun grafikleri günümüze göre ortalamanın biraz üzerinde. Jindo 3D motorunu kullanan WarRock biraz daha eğlenceli grafiklere sahip. Ama zaten yapımcı Dream Execution'un "en gerçekçi grafik bizde!" gibi bir iddiası da yok. Jindo 3D motoru sayesinde tüm karakterler "bezbebek" fiziğine uygun biçimde modelleniyor ve hareket ediyor. Araç fizikleri üzerinde beta süresince çalışılacak. Bu nedenle betada motorsikletler için yapılan zıplama rampalarından tank ile zıplamak gibi eğlenceli hareketler yapabilirsiniz. Jindo 3D motorunun en güzel özelliği ise sistem canavarı olmayışı ve oyunu ortalama bir sistemde de çalıştırabilen olması. 700Mhz bir işlemci, 256MB bellek ve GeForce 2MX ekran kartına serisine sahip bir sistem bile oyunu en ufak takılma olmadan çalıştırabiliyor.

Oyunun "şu an için" en büyük eksisi çok fazla bug barındırıyor olması. Şu an için tümcesini tırnak içine aldım, zira oyun henüz beta aşamasında ve bugların olması kaçınılmaz. Mesela bomba kurarken öyle bir yere fırlattım ki keratayı, duvarın içine girdi ve kimse onu durduramadı. Bir keresinde de suyun üstünde

Nasıl Hesap Alırım?

Oyunun resmi sitesi olan www.warrock.net adresine gidip sol taraftaki Register tuşuna basıyorsunuz. Basit formu doldurduktan sonra kaydınızı tamamlanıyor. Sisteme kullanıcı adınız ve şifrenizle giriş yaptıktan sonra sayfanın en altındaki Download linkine tıklıyorsunuz ve 270MB boyutundaki istemciyi indiriyorsunuz. Eğer indirmek istemezseniz, oyunun client'ı gelecek ay LEVELDVD'sinde olacak. Oyunu açtığınızda sol taraftan Connect'e basıp kullanıcı adı ve şifrenizi kullanarak WarRock'a ilk adınızı atabilirsiniz.

WarRock Tarihi

5 Aralık 2005: Dream Execution, WarRock'un ilk Uluslar Arası Açık Betasını yayınladı.

28 Şubat 2006: Dream Execution, WarRock'un Uluslar Arası Açık Betasını sonlandırdı.

23 Mayıs 2006: K2Network, Dream Execution ile anlaştı ve yeni sürümünü yayınladı.

14 Haziran 2006: K2Network, WarRock Açık Betası için promosyon hesaplarını açıkladı. İGames destekli internet cafe'lerde ve LAN Center'larda açtığımız bir hesap ekstra özelliklere sahip oluyor. PunkBuster oyununa entegre edildi.

7 Temmuz 2006: K2Network, WarRock Açık Betasını yayınladı (birinci aşama).

27 Temmuz 2006: Oyundaki bir çok hatayı gideren bir yama yayınlandı ve arkaplan müziği eklendi.

9 Ağustos 2006: K2Network, WarRock Açık Betasını yayınladı (ikinci aşama).

WarRock Cephaneliği

- K1A1 Ağır Tank – Ohara ve Havana'da bulunuyor. Sürücü 120mm'lik bir roketi ve 50 kalibrelik bir makinalı tüfeği kontrol edebiliyor. İki adet destek askeri ise M60 veya M2 silahlarından birini kullanabiliyor. Zırhı çok sağlamdır.
- Wiesel 1 Hafif Tank – Emblem'de bulunuyor. Küçük tanklardır.
- APC 1 Zırhlı Taşıma Aracı – Emblem'de bulunuyor. .50'lik bir makinalı tüfeğe ve M60/M2 silahlarına sahip.
- CR125 Motorsiklet – Çoğu ortaboy ve büyükboy haritalarda bulunuyor. Hızlı ve kıvrak hareketler sağlıyor ama tamamen korumasızdır.
- Humvee – Kusursuz taşımacılık için. İçindeki yolcular uçaksavar, TOW veya 50 kalibrelik makinalı tüfek kullanabiliyorlar.
- Truck 60 – Ohara'da bulunuyor. Zırhı çok güçsüz, hemen patlatılabilir.
- Sabit M2 .50 Makinalı Tüfek – Çoğu ortaboy ve büyükboy haritada bulunuyor. Araçlara karşı etkilidir. Seri ateş eder ama kullanıcısı çok savunmasızdır.
- AMX Leclerc – Cantumira'da bulunuyor. Uzaktan kumandalı .50'lik makinalı tüfek ve 120mm'lik tüfek kullanabiliyor.

yürdüğümü hatırlıyorum. Düşman botla gelip çarptı bana. Bot kulanırken de diğer oyunculara dikkat edin. Ama bunların beta sürecinin sonunda düzeltileceği kesin.

Oyunun en önemli eksisi ise feci derecede lag olması. WarRock sunucuları yurtdışında olduğu için ve TürkTelekom yetersiz kaldığı için bazen kafayı yiyebiliyor, lag-spike'a girip oyunu kendi haline bırakabiliyorsunuz. Ama bu eziyet uzun sürmeyecek. Çünkü K2Network'ün ana felsefesine göre oyuncuların memnuniyeti her şeyden önce geliyor (It's the Player's game, not ours). En önemlisi K2Network'ün biz Türk oyunculara bir müjdesi var. WarRock'un resmi sitesinin Türkçesi ve Türkiye sunucuları yolda! Yani bu lag sorunu kısa süre sonra kalmayacak. Ayrıca oyunda Korece ve İngilizce'nin yanı sıra Türkçe dili de seçilebilir olacak ve oyunu Türkçe oynayabileceğiz. Yüksek ping'leri düşürmek için ise ülkemize özel sunucular konusunda K2Network'ün çalışmaları sürüyor. Kulağa hoş geliyor böyle yatırımlar.

WarRock'a son olarak genel bir bakış atarsak, Dream Execution'un ilk oyunu olarak hiç de fena sayılmaz. Grafikler yeterli düzeyde ve fizik

modellemelerinin geliştirilmesi gerekiyor. Harita tasarımları gayet başarılı ve dengeli, fakat takımların birbirine avantaj sağlayabilecekleri tarafları ve zayıf noktaları olmalı. Diğer Online FPS'lerden farklı olarak, oyundaki başarımıza göre karakterimizi sürekli geliştirme özelliği ise WarRock'un en büyük silahı. ■

■ - "Sizin gibi güzel bir bayann eline silah yakışıyor mu?"
- "Bana mı dedin?!"

KIRBY: POWER PAINTBRUSH

KIRBY'NİN KADER ÇİZGİSİ KALEMİN UCUNDA

TÜR: Platform YAPIM: Nintendo DAĞITIM: Nintendo Türkiye PLATFORM: DS



Bu yazı için iki ayrı giriş cümlem var. İkincisinden başlarsak mesela: Sevimlilik genellikle bir meziyet olarak algılanır, özellikle de kadınlar tarafından. Belki gerçekten de bir

meziyettir. Çünkü bazı insanlar ya da şeyler ne kadar kassalar da sevimli olamazlar, yani her babayiğidin harcı değildir sevimlilik ("sevimli babayiğit" konseptine aykırı zaten, olmaz öyle şey). Ama bazen de karşınızdakinin sevimliliğinden yorulursunuz. Onunla ne kadar vakit geçirirseniz bu yorgunluk hissinin depresyona doğru evrilmesi olasılığı da o kadar yüksektir. Kirby'nin sevimliliği de böyle bir şey. Evet, her şeyle şirin ama bir süre

oyandıktan sonra gözünüz pembe, yumuşak, hoplayan, yuvarlanan hiçbir şey (ki sanırım bu -Buffy'yi saymazsak- tek elemanlı bir küme) görmek istemiyor.

Diğer giriş paragrafıma geelim: Bu ay, her zamanki gibi sıcağın baydığım ve taksiciyle hırıştığım günlerden birinde başparmağımı taksinin kapısına sıkıstırdım. Acısı azaldıkça ebatları büyüdü ve rengi mora çaldı garibanın. Neticede, oturma fırsatı bulduğum ilk anda DS'i çıkardım ve "acaba mobil sayfalarından malülen emekli mi edileceğim?" diye korkarak titreyen ellerle (ve zonklayan bir başparmakla) stylus'u tutmaya çalıştım. Kirby için bile fazla hantaldım artık. Oyunu beceremiyordum.

Şimdi bu iki paragrafı birleştirirsek: Kirby hem sevimli hem de kolay bir oyun. Ama halet-i ruhiyenize ve stylus tutan elinizin kondisyonuna bağlı olarak kabusunuz da olabilir. O yüzden önerim, evde henüz pembeyi sadece pembe, şirini sadece şirin olarak algılayabilen bir ufaklık yoksa Kirby: Power Paintbrush'ı edinmeyin. Ama siz sıkılsanız bile oynamaya neşe içinde devam edebilecek böyle 3-10 yaş arası minik bir yakınınız varsa, kesinlikle edinilesi...

Oyunun nasıl oynandığından da kısaca bahsedelim, zira Kirby gibi çok bilinen bir oyun bile olsa DS'te her şey gibi o da başka bir karaktere bürünmüş. Platform tarzındaki oyunda, stylus'unuzla Kirby'ye yollar açarak ve bazen de yolu kapatarak sağ salim varış noktasına ulaşmaya çalışıyorsunuz. Düşmanları ezdikçe bonus güçler kazandığımız, yıldız toplayarak skorunuzu yükselttiğiniz bu minicik şirincik agucuk, gerçekten de 10 yaş altı çocuklar için çok cazip. ■

Serpil Ulutürk

LEVEL NOTU: 7

METROID PRIME: HUNTERS

SAMUS YENİ MACERASINI DS'TE ARANIYOR

TÜR: FPS YAPIM: Nintendo DAĞITIM: Nintendo



değil tabii ki. Çalıp çırpmayı, yağmalamayı ve öldürmeyi işinin bir parçası olarak gören başka Bounty Hunter'lar da yolumuza çıkıp bizi zor durumlara düşürecek. Bir taraftan da bunlarla çarpışmak, eşsiz silahlar ele geçirmek için tek şansınız, o yüzden savaştan kaçmayın.

Oyunu çok özel yapan yanı, yine DS tarzı kontrollerden geliyor. Stylus'la alt ekranda silahınızın ucunu çevirerek hedef alırken omuz

tuşlarını ateş etmek, yön tuşlarını da hareket etmek için kullanıyorsunuz. Başta biraz afallatabilir ama oyuna iyice ısındıktan sonra bilgisayar karşısında FPS oynarken monitöre dokunma ihtiyacı duyabilirsiniz.

Oyundaki ikinci "en", hız duygusu. Çevrenizdeki her şey o kadar hızlı akıyor, sürekli öyle çok şey oluyor ki neyi kaçırdığınızı bile anlayamıyorsunuz. Patlama efektleri, farklı mekânların farklı etkileşim imkânları, silahlarınızın değişen hassasiyetleri ve güçleri, oyuna kırmızı görmüş boğa gibi saldırmanızı sağlıyor. Kendinize geldiğinizde, ortada bir gariplik olduğunu civarınızdakilerin bakışlarından anlayabiliyorsunuz ancak.

Hunters'da anlatılabilecek çok özellik var, bunlardan biri de multiplayer. Bizim deneme şansımız olmadı ama oynayanlar mobil konsollarda görebileceğiniz en iyi çok oyuncu desteğine sahip yapımlar arasına girmiş durumda Hunters. Ama bu modu denemeden de gönül rahatlığıyla önerebileceğimiz kadar iyi zaten. İçinde MP:H oldukça, DS'iniz kılıfında kalamayacak, şarjı sürekli bitecek. ■

Serpil Ulutürk

LEVEL NOTU: 9

TÜRKÇE SPIKER KENDİ EVİNDE

» Konami'nin futbol oyunlarına yama yapılarak Türkçe konuşan spiker eklenmesi konusuna bir süre önce Level Online'ın Gizli Sayfa'sında değinmiştik. Oyun içindeki ses dosyalarını tek tek ayıklayıp değiştiren, spikere kendi ses ve yorumunu veren, sonra da oyuna eklenmek üzere yama haline getiren Hasan Mustan sonunda kendi web sitesini açtı. Hasan, ilk hazırladığı yamadan bu yana çok sular aktığını ve yeni PES5 yamasının daha profesyonel olduğunu ifade ediyor. Türkçe spikerden maddi bir beklentisi olmamasına rağmen ülkenin dört bir yanındaki İnternet kafe ve PS2 oyun salonlarında kullanılan yaması için Konami ile bağlantı kurmayı da ihmal etmemiş. PES5'i bilgisayarınızda oynuyorsanız www.turkcespiker.com adresindeki yamaları mutlaka denemelisiniz. Level olarak kendisini tebrik ediyor ve PES 6 yamasını dört gözle bekliyoruz. Ellerine sağlık Hasan! ■



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

GELECEK GELMEYECEK Mİ?

Gerçekten şanslı bir neslin mensubu olduğuma inanıyorum, çünkü video oyunlarının doğumdan hemen sonraki gelişimine tanıklık ediyorum. Şimdiye kadar gelinen noktayı düşündükçe ileride göreceğimiz beni fena halde heyecandırıyor. Seksenli yıllarda ülkemizde çıkan Sega dergisinde "hareket algılayan kontrol sistemi geliştiriliyor" haberi ile ne kadar dalga geçmiştik. Bugün Wii kolu bana teknoloji ile dalga geçmemem gerektiğini öğretmiş bulunuyor. Peki oyunlar nereye gidiyor? Hikayeler ve görsel kalite bakımından belirli bir noktaya ulaşıldı, uçuk kaçık yenilerini saymazsak türler de hemen hemen belli oldu. Artık hedef sanal gerçeklik, zaman oyunları (ve de filmleri) içlerine girip yaşama zamanı. En sonunda Matrix'deki gibi kafamıza biyoelektronik soket mi yaparlar, beyine implant mi yaparlar yoksa kafaya tencere gibi bir şey mi takarız onu bilmiyorum. Oyunların bir diğer gelişme alanı da kuşkusuz İnternet. İnsanlar devasa online oyunlar içerisinde sosyalleşiyorlar aslında. Bu ikisini mükemmel fizik motoru ve yapay zeka ile birleştirdiğimizde ortaya çıkan sonuçları bir düşünelim. Gerçek hayatta çok estetik, zengin ya da güçlü birisi olmamanız, kesinlikle Lord Of The Rings ya da Matrix evrenindeki bir kahraman olmanızı engelleyemeyecek; ya da kendi hareminize sahip olmanızı. Gerçek olmadığını bildiğiniz ama gerçekliğini hissettiğiniz çok kaliteli bir dünyada yaşayabileceksiniz. Böyle bir hayat varken gerçek hayatı kim ne yapsın? Umarım ömrümüz yeter de bu anlattıklarımı gören bir diğer şanslı neslin de üyesi oluruz; düşünsenize, böyle bir imkan imparatorların bile eline geçmedi. Artık o zamana PC mi kalır konsol mu kalır, kim kimi döver bilemem. Şunu bilirim, bu teknoloji ya insanları hayattan koparır ya da toplumun mutluluğunu artırır, daha verimli, daha üretken bireyler ortaya çıkarır. Farkındayım, biraz çılgınca oldu yazdıklarım. Ama şöyle söyleyeyim, 10 - 15 sene önce Uzay Yolu izlerken adamların elindeki iletişim cihazlarına da ağızımız açık bakıyorduk. Şimdi o cihazları telefoncularda satmaya kalksanız kimse şeklini beğenip de almaz bile, daha iyisini zaten kullanıyoruz çünkü. Nerden esti şimdi böyle konu ben de bilmiyorum valla, öyle geliverdi.

Not: Bu ay askerlik hizmetini tamamlayıp aramıza dönmek olan Tuna'ya şimdiden hoş geldin ve geçmiş olsun demek istiyorum, aha da dedim.

Notz: Geçen ay bir aksaklık sonucu PS2 Media Player'ın şifresini vermeyi unutmuşuz(sifre "level" idi). ■

MegaEmin™

SONY'DEN İŞTE HAYATINIZ

» Sony'nin piyasaya çıkacak yeni ürünü Mylo (My Life Online - online hayatım) birçok tasarım özelliğini PSP'den alan bir medya oynatıcı ve mobil iletişim cihazı. Alet PSP'den biraz daha küçük ve daha yuvarlak hatlara sahip. Oyun fonksiyonu ve UMD sürücüsü yok, bunun yerine mesaj ve e-posta yazabilmek için ekranın arkasından bir mini klavye çıkıyor. Cihaz İnternet'i iletişim için yoğun olarak kullananları hedefliyor ve için-



de Skype, Yahoo Messenger, Google Talk gibi popüler ses ve yazı iletişim programlarının yanı sıra bir web tarayıcı da bulunduruyor. Erişim için artık dört bir yan

saran kablosuz ağları kullanabildiği gibi gprs desteği de sunuyor. Müzik ve video da oynatabilen cihaz dahili 1gb belleğinin yanı sıra Memory Stick Duo da kullanabiliyor. Mylo, Amerikada önümüzdeki ay 350 Dolardan satılacak. ■

ROCKSTAR GTA DAVASINI KAZANDI

» Rockstar, San Andreas isimli oyunda bir striptiz kulübünü dilererek kullandığı suçlamasıyla açılan tazminat davasından beraat etti. Los Angeles'daki The Play Pen isimli kulübün sahipleri, The Big Pen ismi, logo, tente ve "tamamen çıplak" reklam sloganlarının çok benzeresinden rahatsızlık duyup bölge mahkemesine dava açmışlardı. Rockstar yetkilileri ise savunmalarında yapım ekibinin Los Angeles'daki gerçek mekanların fotoğrafları üzerine çalıştığını, bu bölgelerde The Play Pen'in de olduğunu, isim ve bina şeklinin değiştirildiğini, çizgisel bir dünyaya aktarım yapıldığını ve ger-



çeklik hissini ortadan kaldırıldığını söylemişlerdi. Zaten Hot Coffee modu ile zor günler geçiren GTA için bu sonuç biraz nefes aldırması olsa gerek. ■

DÖKÜN ETEĞİNİZDEKİNİ

➤ İnternet ansiklopedisi Wikipedia'nın yeni nesil konsollarla ilgili açtığı bölümlere göre bir yıla yakındır piyasada olan Xbox360'ın hali hazırda 214 oyunu var. PS3 için hazırlanmakta olan oyun sayısı 120 olsa da Sony, gerçek sayının henüz açıklanmayan isimlerle beraber 200 civarında olduğunu belirtiyor. Daha mülayim takılan olan Nintendo ise yapım aşamasında olan 151 oyunun sadece 27'sinin konsol çıkışında piyasada olacağını duyurdu. Nintendo'da çok ses getirmeyecek Godfather gibi oyunların yanı sıra The Legend of Zelda: Twilight Princess gibi beğenilen klasikleri ve kendine göre bazı başka gizli silahları var. ■

DELİKANLILIK ELDEN GİDİYOR MU?

➤ Sony, SingStar ve Buzz gibi oyunların başarısı üzerine daha çok bayanlardan oluşan bu kitleyi kendisine çekmek için sınırlı sayıda pembe renk PS2 üretme kararı aldı. Yeni konsol 1 Kasım'da iki pembe analog kol ve bir pembe memory kart ile beraber satılmaya başlanacak. Sony, Noel hediyesi olarak pahalı kaçabilecek PS3'lerin yerine SingStar Pop gibi bir karaoke oyunu ile birlikte paketlediği pembe PS2'leri satmayı planlıyor. ■



1080P YALAN MI?

➤ Microsoft Xbox Live teknik strateji yöneticisi Andre Vrignaud, Sony'nin 1080p konusunu abarttığı görüşünde. Vrignaud: "1080'e aldanmayın, oyun yapımcıları Xbox360 ve PS3 arasındaki uyumluluğu maksimize etmek ve oyun yapımını kolaylaştırmak için 720p çözümlüğe göre çalışmayı yeğliyorlar. Böylece insanların evlerindeki HD televizyonların büyük çoğunluğuna da uyum sağlamış olacaklar. PS3 oyunlarının %99'u 720p uyumlu gelecek, geri kalan %1 için ise fazla render gerektirmeyen eski klasikleri uyarlayacaklar ya da oyunlarında kırpıntılar yapacaklar. Zaten Xbox 360 ile PS3'ün güçleri hemen hemen aynı, fuardaki Gran Turismo HD'nin o kadar da iyi olmadığını gördünüz. Bu yıl içinde bir 1080p oyun görmeyeceğinize başımı ortaya koyarım" dedi. ■



PS4'TE DİSK SÜRÜCÜSÜ OLMAYACAK

➤ Hadi buyurun bakalım, bu da ilk PS4 haberi. PS3'ün çıkmasına birkaç ay kala Sony'nin canı bluray sürücünden çok sıkılmış olsa gerek ki Phil Harrison bir röportajında PS4'de bir disk sürücüsü olmayacağını ima etti. İş modelini değiştirmenin ve tüketiciye ulaşmanın daha rahat bir yolunu bulmaları gerektiğini belirten Harrison, Kore'de bedava dağıtılan Kart Rider isimli oyuna atıfta bulundu. "Şimdi oyunu 12 milyon insan oynuyor, geliştirmeler ve güncelleştirmeler için para ödeniyor. İşte geleceğin modeli bu olmalı, bir çok yönden avantajlı olan elektronik dağıtım kullanılmalı, PS4'de bir disk sürücüsü olursa şaşarım" dedi. ■



MEGA DRIVE YENİDEN

➤ Sega'nın Saturn'den önceki konsolu Mega Drive (Genesis) oyunlarından bazıları PlayStation 2 ve PSP platformları için elden geçiriliyor. Sega Genesis Collection isimli paketin içinde Altered Beast, Sonic the Hedgehog, Shinobi III, Ristar, Alex Kidd ve Golden Axe gibi 30 klasik oyun yer alacak. Birkaç ay içinde elimize ulaşacak olan paketin her iki versiyonunda da orijinal oyunların yapımcıları ile röportajlar ve oyunlarla ilgili gerçeklerin bulunduğu müzeler olacak. Paketin PSP sürümünde kablosuz çoklu oyuncu desteği bulunurken, PS2 sürümünde ise PSP'de olmayan üç gizli oyun var (Tac/Scan, Zektor and Zaxxon). ■



PS3'DE SON DURUM



➤ SCEA Başkanı Kaz Hirai'nin yaptığı bir röportajında söylediklerinin ışığında PlayStation3 ile ilgili son bilgiler şöyle. Sony şimdiye kadar PS3 oyun tasarım kitini 11 ülkedeki 208 şirkete ulaştırmış durumda. Dağıtılan 10000 kit şimdiye kadar bir PlayStation platformu için ulaşılan en yüksek rakam. Sony'nin bu gayretine rağmen desteği az bulanlar ve kitleri beğenmeyenler mevcut. Hatta bazı oyunların PS3 versiyonları ardarda iptal ediliyor. Dedikoduların aksine bir süreçte aksaklık yok, her şey planlandığı gibi gidiyor ve henüz seri üretime geçilmiş değil. Cihazın piyasaya çıkacağı 17 Kasım'a kadar iki milyon ünite hazır olacak. Fakat ABD, Avrupa ve Japonya bölgeleri arasında bölünecek olan bu sayı kaçınılmaz olarak yetersiz kalacak ve yine bazı yerlerde kuyruklar oluşturacak. Ardından yıl sonuna kadar iki milyon, Mart ayına kadar iki milyon ünite daha üretilecek rahatlama sağlanacak. Akıbeti merak edilen PlayStation Network Platform ise 17 Kasım'da hizmete girmiş olacak. Bu sistem ile online oyun oynanabileceği gibi film ve müzik gibi içerikler de satın alınabilecek.

Kaz Hirai, tüm yeteneklerini online servisler için kullanmadıklarını, bazı oyunların offline iken daha iyi olduğunu, bu yüzden maksimum eğlence için gereken dengeyi bulmaya çalıştıklarını belirtti. Çıkış oyunları için ise çok telaşlanmadıklarını, tüm oyunları ilk güne atmak yerine ellerindeki iyi yönetim sürekli tazelik sunmak istediklerini, böylelikle firmalara oyunlarını cılamak için de ek zaman yaratılmış olacağını söyledi. ■

HADİ OYUN YAPALIM

» Şimdiye kadar geçen 30 yıllık süreçte konsollara yapılan oyunlar hep özel olmuşlardı. Güncelleme şansını



olmadığından özel bütçeler, süreçler ve profesyonel ekipler gerektiriyorlardı ve amatör geliştiricilere kapıları kapalıydı; şimdiye kadar. Microsoft yüksek paralar ve zorlu organizasyonlar olmadan da oyun yapımını mümkün kılan XNA Game Studio Express isimli bir ürünü



piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Böylece muhteşem oyun fikirleri doğdukları gibi sönüp gitmeyecek, hayata geçirilecek ve endüstri ile paylaşılacaklar. Bu yıl sonunda satılacak teknoloji ile orta seviye tasarımcılar da büyük bütçe gerekmeden Windows XP tabanlı makinelerde PC ve Xbox360 oyunları tasarlayabilecekler. Yaratıcı kulübüne yılda 99 dolar ödeyerek üye olunduğu takdirde oyun yapımını hızlandıracak hayati malzemelere ulaşabilecek, oyun test edilebilecek ve biten oyunlar Live Arcade'e yayınlanabilecek. Bazı üniversiteler şimdiden öğrencilerine bu programı öğretme kararı aldı bile. ■

360 HD-DVD SADECE FİLMLER İÇİN

» Microsoft'un HD-DVD'leri oyunlar için kullanmayacağı açıklandı. MS halkla ilişkiler grup müdürü John Porcaro bu sürücünün oyunlar için kullanılacağı şeklinde bir planımız hiç olmamıştı dedi. HD-DVD'leri kullanmanın oyun deneyimini daha ileriye götürmeyeceğini düşünen Porcaro, The Elder Scrolls IV: Oblivion'u örnek gösterdi ve mükemmel yüksek çözünürlük grafikler için DVD9'un yeterli olduğunu söyledi. Xbox 360 HD-DVD oynatıcı aparatının asıl avantajının türünün en uygun fiyatlı örneği olduğunu, çünkü video ve ses işleminin Xbox360'ın içinde gerçekleştiğini belirtti.



Yine geçtiğimiz ay duyurulan Xbox360 Live Vision kamerasının da Totemball isimli Eye Toy benzeri bir oyun ile beraber Eylül'de piyasaya sürüleceği açıklandı. Video chat özelliği bulunan ve bazı Xbox Live oyunları için yüz haritası da çıkarabilen kamera için başka oyunlar da yapım aşamasında. Fiyatı 40\$ civarında olacak. ■

Wii ONLINE BEDAVA

» Nintendo America'nın yeni CEO'su Reginald Fils-Aime, Wii'nin online planlarını anlattı. Fils-Aime "Online servisleri her oyunun bir iç parçası olarak gördüğümüz için ayrıca ücretlendirmeyi düşünmüyoruz. Online desteğini oyunlarımızın verdiği eğlence hissini arttırmak ve bu şekilde daha fazla konsol ve oyun satarak kullanmayı amaçlıyoruz. Amacımız oyuncuyu sıkmak değil eğlendirmek. Rahatça kablosuz ağızdan bağlanacak ve ne üyelik, ne de başka gizli bir ücret ödmeden keyfinize bakacaksınız" dedi. Microsoft'un ikinci konsol olarak Wii'yi önermesine ise "sadece Wii, birkaç aksesuar ve bir sürü oyun yeter" şeklinde yorum yaptı.



Bu arada anlaşmalı bir perakendeciden sızdığı söylenen ve kesin olmayan bilgilere göre Wii 2 veya 12 Kasım'da piyasaya çıkacak. Siyah ve beyaz renkte piyasaya sürülecek olan konsolun fiyatı 229\$ olacaktı. Fiyatın rahatça artmasında Sony'nin de payı olduğunu söylemeye gerek var mı bilemiyorum. ■

PSP ÇOK HIZLI

» PSP, Sony'nin tüm platformları arasında 18 ayda 20 milyon adet satarak en hızlı büyüyen oldu. Çıkan söylentilere rağmen böyle başarılı bir sisteme uzun süre şekil veya donanım olarak yeniden tasarım yapılmayacak. PS One oyunlarının PSP'ye uyarlanması çalışmalarına da hız verildi. Birçok oyun bu yıl sonuna hazır edilmeye çalışılırken çift analog kol gerektirmesi gibi sebeplerle PSP'ye tam uymayan oyunlar üzerindeki çalışma uzun sürdüğünden dolayı 1200 oyunun birden beklenmemesi gerektiği açıklandı. İçerik dağıtımı için mart ayında PSP Connect servisini kurmayı planlayan Sony'nin UMD formatından iyice umudu kestiği görülüyor. Mylo'da da kullanılmayan UMD'ler için film stüdyoları da desteklerini bir bir kesiyorlar. UMD formatının da sonu Betamax ve MiniDisc'e benzecek gibi görünüyor. ■



PLAYSTA

PlayStation 3'ün çıkmasına sayılı günler kalmış olabilir. Ama PS2'nin hala büyük ilgi gördüğü bir gerçek. Hem PS2 fiyatlarının oldukça makul oluşu, hem de geniş bir oyun arşivi bulunması, PS2 satışlarını gün geçtikçe artırıyor ve böylece kervanımıza yeni oyuncular katılmaya devam ediyor. Ucu bucağı olmayan bu kervana yeni katıldıysanız ve değerli zamanınızı PlayStation 2'nin en iyi oyunlarıyla geçirmek istiyorsanız, işte ilaçlarınız.

■ Ne "censor" ne ben söyleyeyim...



PYSCHONAUTS

Türü: Platform/Bulmaca • Çıkış Yılı: 2005 • Level Notu: 90

Deli olduğunu bilen deliye deli denmez

Unutulmaz adventure oyunu Grim Fandango'nun baş mimarı olan Tim Schaefer'in oyunudur Psychonauts. Razputin adından bir çocuğu kontrol ederek, katıldığımız yaz kampında psidik güçler öğrenmeye çalışıyor, böylece karşılaşacağımız karakterlerin beyinlerine yolculuk yapabiliyorduk. Her bir beyin yeni bir bölüm, her yeni bölüm yaratıcılığın üst sınırlarda zorlandığı bir deneyim demektir. Karakterler arasındaki diyaloglar, insan zihniyle resmen dalga geçen bölüm tasarımlarıyla benzersiz bir oyundu Psychonauts. Orijinal fikirlerle bezenmiş cıvı cıvı, neşe dolu bu oyun için Tim Schaefer'e teşekkür ediyoruz.



METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

Kojima'nın da sağı solu hiç belli olmuyor

En cesur MGS oyunu herhalde budur. Oyunun yapımcısı Hideo Kojima, ünlü bir oyun serisinde kimsenin giremeyeceği bir riske girmiş ve MGS2'nin daha 2. saatinde dumur olmamızı sağlayan bir "değişiklik" yapmıştı. Ne yaptığını söylemek, oyunun zevkinin içine etmek olacağından, susuyorum. MGS1'den sonra MGS2 bir mucize gibi gelmişti bize. FPS görüntüsüne geçiş istenilen bölgeye ateş etme imkânı, insanı tepkiler veren ve yapay zekâsı artmış düşmanlar, saklanmak için daha fazla seçenek, birbirinden etkileyici boss'lar, müthiş aksiyon sahneleri ve tabii ki Kojima'nın kaleminden dökülen mükemmel senaryo. Metal Gear fanatiklerinin "bazı" konulardaki canhıraş bağrışlarına rağmen, oynanması farz olan bir oyundur MGS 2. (Bir gün herkes MGS serisini bitirmiş olacak. İşte o gün spoiler vermeyelim diye kıvrınmayacağız)



Türü: Aksiyon
Çıkış Yılı: 2003
Level Notu: 96

■ İşte efsane adam, Hideo Kojima. Zeki olduğu kadar yakışıklı da. Peki 43 yaşında olduğunu söylesek, inanır mıydınız?



■ "Beni öldür!" diye yalvarırken ense kökünüzü Railgun'la ateş eden karakteri başka oyunda bulamazsınız.



■ "Musluğu yine mi açtık unuttun Otacoooooon!"



TICNI 2

Klasikleri

PRINCE OF PERSIA SERİSİ

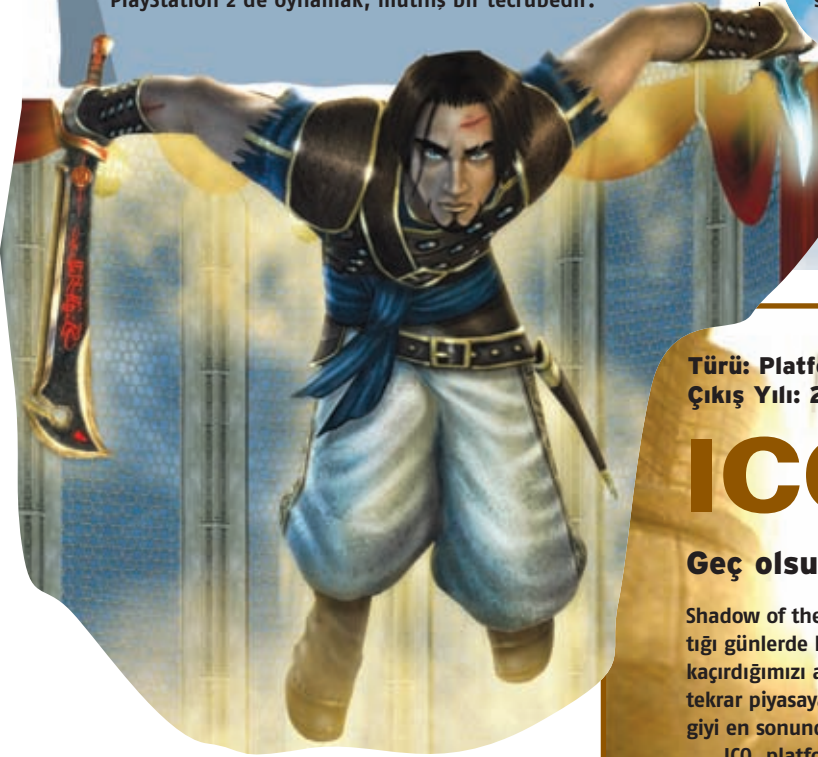
Türü: Aksiyon • Çıkış Yılları: 2003-2004-2005
Level Notları: 90, 89, 88

Üçüncü boyutun yaradığı oyunlardan biri

Amiga'dan ve DOS'tan sonra aramız soğumuştur onular. Ama İranlı prensimizin dönüşü muhteşem oldu. 3D platform özelliklerini, muhteşem bir akrobasi yeteneği ve yürek hoplatan kılıç dövüşleriyle birleştiren seri 2003 yılında yeniden hayat buldu. Yeni Prince of Persia serisinin ilk oyunu olan Sands of Time, üçleme içinde en "1001 Gece Masalları" tadında olardı. Platform öğesi, dövüşlerden daha baskındı ve büyüklü, rüyamsı bir havası vardı oyunun. İkinci oyun Warrior Within ile Prens çok daha karanlık bir dünyada buldu kendisini. Prens de daha vahşi, daha karamsar olmuştur bu oyunda. Serinin platform öğelerini daha az taşıdığı için eleştirilse de, aksiyonu çok iyiydi.

The Two Thrones ise Prens'in hem platform, hem de dövüş potansiyelini sonuna kadar kullanırken, yeni eklenen "Karanlık Prens" karakteri ile akrobasinin dibine vurmuştu. Boss mücadeleleri de bir nevi bulmaca sayılırdı ve çözümü bulmak çok eğlenceliydi.

Kimileri ilk oyunu, kimileri diğer ikisini tutar. Gerçek olan şu ki, Prince of Persia üçlemesinin üç oyununu da PlayStation 2'de oynamak, müthiş bir tecrübedir.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Türü: Kaykay * Çıkış Yılı: 2001 * Level Notu: 91
Tony'nin PS2'ye geçişi muhteşem olmuştu

Tony Hawk serinin en iyi oyunu olan Pro Skater 3, PS2'nin en iyilerine de adını altın harflerle yazdırdı. Onu bu kadar özel yapan şey, efsane serinin en katıksız, en saf oyunu olmasıydı. Sadece kaykayınız, rampalar ve ne kadar çılgın koblara cesaret edebildiğiniz önemliydi. Pro Skater 3'ten sonra ise Tony Hawk serisini bir GTA özentiliği, bir Jackass havası büürdü. O saf kaykay üzerinde olma heyecanı arada yitip gitti.

Pro Skater 3'teki bölümler tadında kalacak kadar büyük, yapabileceğimiz koblara sayılamayacak kadar çoktu. Biz PS1'in grafiklerine iyi derken, bir anda oyunun PS2'deki halini görünce Neversoft'a hayran kalmıştık. Kısacası Tony Hawk's 3'ten alınan tat herkesin damağında kaldı, bir daha da alınmadı.



Türü: Platform/Macera
Çıkış Yılı: 2001 • Level Notu: 94

ICO

Geç olsun ama güç olmasın

Shadow of the Colossus'u yapan takımın bir önceki oyunu olan Ico, ilk çıktığı günlerde hak ettiği ilgiyi görmemişti. Aradan zaman geçince çok şey kaçırdığımızı anlayıp, oyuna geri dönmüştük. Oyunun bu yıl yarı fiyatına tekrar piyasaya sürülmesi de popülerliğini iyice arttırdı ve ICO hak ettiği ilgiyi en sonunda gördü.

ICO, platform ve bulmaca türünü çok iyi harmanlamıştı. Daha önce hiçbir oyunda olmayan etkileyici ara sahneleri ve insanı duygulandıran senaryosu, onu iyi bir oyun yapıyordu. Ama biri erkek biri kız, iki çocuğun birbirinin elinden tutarak kötülükle savaşmaları, üstelik tek kelime konuşmadan anlaşmaları, ICO'yu benzersiz bir oyun yapıyordu. Boynuzlu doğan bir çocuğun, kabilesinin inandığı değerleri yıkmasını ve prensesini kurtarmasını konu alan bu oyunu asla unutamayacaksınız.



BEYOND GOOD & EVIL

Oyun tarihinin hakkı en çok yenmiş oyunlarından

Ubisoft'un en iyi ve aynı zamanda en anlamsız şekilde az satan oyunlarından BG&E. Jade adında şirin bir fotoğrafçı bayanı yönettiğimiz bu macerayı ilginç kılan iki özellik vardı: Birincisi oyunun geçtiği fantastik dünya çok geniş ve her yerde yapılacak bir dolu görev, fotoğrafı çekilecek düzinelere yaratık vardı. İkincisi, aksiyon ve gizliliği çok dengeli bir şekilde kullanmanız gerekiyordu. Doğru yerde, doğru zamanda fotoğraflar çekip kanıtlar toplar, nöbetçileri bir şekilde uzaklaştırıp yollar açardık (aklınıza klasik askerler gelmesin). Oyun dünyasının sakinlerinden gizlenen korkunç gerçekleri öğrenmek için maceranın sonuna kadar oyundan ayrılamadık. Peki, gerçek ne miydi? Oynamadan asla bilemezsiniz :)

Türü: Aksiyon/Adventure
Çıkış Yılı: 2003
Level Notu: 88



Türü: Müzik
Çıkış Yılı: 2006
Level Notu: 90

Van Halen de kimmiş?

Herhangi bir platformda görebileceğiniz en iyi müzik oyunlarından biridir. Gözükün gitar notalarına yetişmeye çalıştığımız bu oyunu daha enfes kılan şey, oyundan ayrı satılan gitar aparatıydı. Gitar üzerine yerleştirilmiş renkli tuşlarla ritimleri kaçırmadan parçaları tamamlamaya çalışır, kendimizi bir anda on binlere konser veren bir rock yıldızı gibi hissederdik.

Ve aslında öyleydik de! David Bowie'den White Zombi'ye, Megadeth'ten Black Sabbath'a kadar birçok ünlü grubun parçalarını çalmak isteyenleri güzel günler bekliyoruz diyebiliriz, çünkü Guitar Hero 2 de yolda!



■ Karaoke ve ritim-müzik oyunları yasaklansın! Baksana zavallı adam ne hale gelmiş "akor basacam!" diye.

JAK III

Türü: Platform • Çıkış Yılı: 2004 • Level Notu: 91

Oynarken gülmek, gülerken oynamak zor zanaat

Gülmekten zor oynanan bir oyundu Jak III. Hayır, bir komedi oyunu değildi kendisi. Safkan bir platform oyunuydu ama içinde barındırdığı karakterler birbirleriyle o kadar uyumlu ve diyaloglar o kadar ustaca yazılmıştı ki, oyunu başkası oynasın, biz sadece izleyelim isterdik. Bunca komedi, bir de keyifli oyunla süslenince oyunun en iyiler arasına girmesi zor olmadı. Birbirinden farklı ve eğlenceli bölümleriyle, uçuk kaçık araçlarıyla, yapması çok keyifli kombolarıyla, uzun süren oynanışlarıyla ve özellikle Daxter'ıyla, Jak III'ün oyundan anlayan birini memnun etmemesi imkânsızdır.

WE LOVE KATAMARI

Türü: Bulmaca • Çıkış Yılı: 2006 • Level Notu: 90

Hani büyüme için süt yeterdi?

O kadar alternatif dünya gördük ki, artık hiçbir şey bizi şaşırtmaz diyorduk. Ama We Love Katamari gibisini de hiç görmemiştik. Kelimeler bu oyunu anlatmakta kifayetsiz kalırsa da, olay yaklaşık olarak şöyle bir şey: Siz çekici kafalı bir yaratıksınız. Katamari adında bir topu yuvarlamakla görevlisiniz. Katamari'nin özelliği ise, dokunduğu boyuna uygun nesnelere üstüne yapıştırıp yuvarlanmaya devam etmesi. Yuvarlandıkça boyumuza göre olan nesnelere katıp büyüme için, çerçöpten başlayıp giderek bardak, kedi, kanepe, insan, araba, sokak direği, gökdelen ve adaları kendimize katıyoruz ve... İnsan algı sınırlarının kenarından kayıp kendimizi bırakıyoruz. Bir de bakıyoruz ki Katamari'nin bir toz ve gaz bulutu olduğu yerdeyiz...

KINGDOM HEARTS

İşte oyun dünyasının Rüya Takımı

Bir tarafta oyun dünyasının en kreatif firmalarından Square Enix. Diğer tarafta çizgi film dünyasının hakimi Disney... Bu ikisinin ortak çalışmasından çıkacak olan ürün Kingdom Heart'tan daha aşağı olamazdı zaten. Platform, aksiyon ve rol yapma öğeleriyle süslenmiş olan bu cıvıl cıvıl oyunun en büyük özelliği, onlarca Square ve Disney karakterine ev sahipliği yapıyor oluşuydu. Goffy'yi, Donald Duck'ı, Mickey Mouse'u ve Squall Leonheart'ı özleyenler, özlemlerini bu müthiş oyunda giderebilir.

Türü: RYO
Çıkış Yılı: 2002
Level Notu: 93



VIRTUA FIGHTER 4

Türü: Dövüş • Çıkış Yılı: 2002
Level Notu: 89

Evde "tekken" dövüş oyunu oynamaz!

SEGA'nın Tekken'e verdiği güzel bir cevap olan VF4, her dövüş oyunu severi kendisine bağlayacak özellikler içeriyordu. Az ama öz mantığını seven SEGA, oyunu 13 dövüşçüde sabitleyerek görsel ve oynanış olarak yüksek performans gösterebilen bir oyun yapmayı başarmıştı. Siz oyun yapmayı başarmıştı. Siz oyun size ayak uydururdu. İsterseniz çok kompleks, isterseniz çok basit bir biçimde oynatabilirdi. Listesi sayfalarca süren hareketler yoktu, ama detay seven komboculara varolanlar yetiyordu. Komboların animasyon olarak birbirini takip edisi ise eşsizdi. "Hiç arkadaşım yok, yalnızım, yapay zekâ da sıkır bir süre sonra" diye üzülüyorsunuz, oynayınca şaşıracaksınız (hayır, oyunun kutusundan bir arkadaş çıkmayacak).

RATCHET & CLANK UP YOUR ARSENAL

Bu isimde bir küfür gizli ama...

"Hopla, zıpla, tırman ve önüne gelene saldır" şeklinde özetlenen platform oyunlarından bıktıysanız, Jak 3'ten sonra oynamanız gereken diğer platform oyunu da R&C'tir. Oyun platformun yanında, adrenalin basan aksiyon öğeleri sunmaktan da geri kalmıyordu. Karşımıza çıkan düşman sayısı hem daha fazlaydı, hem de türdeşlerine göre daha fazla silah bulunmaktaydı. Elde edilen puanlarla bu silahlar ge-nişliyor, bir atom bombası eksik kalıyordu yani. İnternete bağlanabilecek imkânınız da varsa, oyun PS2'nin Unreal Tournament'ı haline geliyordu.



Türü:
Platform/Aksiyon
Çıkış Yılı: 2004
Level Notu: 91

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

Türü: FPS • Çıkış Yılı: 2005 • Level Notu: 86

Gelecekte her şey çok güzel olacak... dermişim

Time Splitters serisini çekici kılan iki şey, farklı zaman dilimlerinde geçmesi ve kolay bir FPS olmasıdır. Bu çekicilik, serinin son oyununda da korunmuş, hatta ilk iki oyundan bir adım öte götürülmüştü. Bu sefer gelecekle geçmiş arasında gidip gelerek konuyu tamamlamaya çalışıyor, garip "dejavu" vakaları karşısında şaşkına uğruyorduk. Oynanışın rahatlığı üzerine çok çalışılmış ve "ben dünyanın en kötü oyuncusuyum" diyenlerin bile Timesplitters'ı zevkle oynaması sağlanmıştı. Harita sayısı ezberlenilmeyecek kadar çok, silah çeşidi yeterliydi. PS2'de, arkasına yaslanıp rahat rahat FPS oynamak isteyenlerin ilk seçeneği olabilir Time Splitters.



■ "Ne oldu? Kurudun kaldın?"

TEKKEN 5

Türü: Dövüş * Çıkış Yılı: 2005 * Level Notu: 93

10 yılı devirdi ama hala bir numara

PlayStation 2 tam üç Tekken gördü, ama Tekken 5 gibisini hiç görmedi. Oyunda üç tane eski ve 30 tane yeni karakter bulunuyordu. Her karakterin ortalama 100 kadar hareketi vardı ve usta olmak artık daha zordu. Oyunun hızı artırılmış ve mekânlara sınırlar getirilmişti. Artık "kaçacak yer" yoktu. Dövüş sistemi Tekken 4'teki hamlıktan kurtarılmış Tekken 3'e geri döndürülmüştü... Eğer geç kaldım diye üzülüyorsanız, üzülmeyin çünkü Tekken 5 güncelliğini uzun yıllar kaybetmeyecektir.



■ Jin hem imaj, hem de dövüş stilini değiştirmiş.

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Oblivion'ın PlayStation 2 versiyonu. Sıcak bir kahveyle servis edileninden.

GTA: Vice City sonrasındaki muhabbetlerimiz, "Abi, böyle geniş oyun görmedim! Gez gez bitmiyor bu şehir. Peki, sen şuradaki gizi gördün mü?" şeklinde uzar giderdi. Haklıydık da. Ama San Andreas'ın büyüklüğünü tasvir etmek için Türkçemiz yetersiz kalmıştı (o senin edebi eksikliğinden :P - Editör). Oyunda kız arkadaş edinebiliyor, onu gezdirebiliyor (biri Hot Coffee diye mi fıslıdadı?), oyun içinde oyun oynayabiliyor, bisikletten uçağa kadar her türlü aracı kullanabiliyor, Vice City'den üç kat büyük olan şehri bölge bölge ele geçirebiliyor, çete kurabiliyor, yarışabiliyor, vücut geliştirebiliyor, pizza servisi yapabiliyor, şehri yakabili... Bitmiyordu oyun!



Türü: Aksiyon
Çıkış Yılı: 2004
Level Notu: 98

BLACK

Türü: FPS
Çıkış Yılı: 2006
Level Notu: 80

Her şey bir varmış, sonra bir yokmuş

First person shooter oyunları bakımından PS2 gerçekten de şanssız bir konsol oldu. Hem sayıları azdı, hem de çoğu vasatı aşamamıştı. Neyse ki BLACK bunlardan biri değil. Burnout'un yapımcılarından gelen bu FPS, müthiş bir görselliğe sahipti. Gerçekten bir çatışmanın ortasında olsanız göreceğiniz her şey bu oyunda bulunuyordu. Şarapnel parçaları, yıkılan duvarlar, patlayan arabalar, dökülen sıvalar, kurşun izleri... Tam bir heyecan kasırgasıydı oyun. Bunların üstüne bir de 5+1 ses sisteminiz varsa, polislerin evinize baskın yapmasına ramak kalıyordu.



GRAN TURISMO 4

Polyphony Digital'in insanlığa armağanı

İlk Gran Turismo'dan beri kural hiç bozulmadı: Yeni Gran Turismo oyunu, bir öncekinden hep bir gömlek üstün olmalıdır. "Aha şuraya yazıyorum, GT 3'ten daha iyisi yapılamaz" dediğimiz yeri kafamızda kıran GT4, tam bir görsel şölendi. Her bir araca harcanan poligon sayısı artırılmış, araçlar daha gerçekçi hale gelmişti. Pistler daha canlı ve bir o kadar da göz alıcıydı. Ehliyet görevleri gerçekliğini aratmıyor, yine leteliyordu. Keskin virajları hızla vites düşürerek ve frene asılarak dönmek insana neler hissettirir, artık biliyorduk.

Türü: Yarış Simülasyonu
Çıkış Yılı: 2005
Level Notu: 95

BURNOUT TAKEDOWN

Türü: Yarış • Çıkış Yılı: 2004 • Level Notu: 93

NOS'tan önce, NOS'tan sonra, sevemem ben hiç kimseyi...

Neden Burnout Revenge değil de Takedown? Çünkü her ne kadar daha iyi grafikleri olsa da, Revenge o müthiş Burnout heyecanını eksilten özelliklere sahipti. Önden, arkadan veya üstten, hangi arabaya çarparsak çarpalım, yavaşlamıyorduk. Çarptığımız arabaları sağa sola fırlatmak, ters şeritte 200'le giderken hissettiğimiz korkuyu alıp götürmüştü.

Ama Takedown böyle değildi. Trafığı de yarışa dâhil eder, hem hızlı hem de pür dikkat kullanırdık aracı. Biraz daha zordu belki, ama mücadele katsayısı daha yüksekti.



■ LEVEL TÜRK HALK MÜZİĞİ EKİBİ SUNAR: Şirince'den düğünden gelende, kamyonun altına da girdim aman, yar zalım yar amman amman...

RESIDENT EVIL 4

Her devrim keşke bu kadar güzel olsa

Resident Evil 4 sadece PS 2'nin değil, oyun tarihinin de en cesur ve en başarılı oyunlarından birisidir. Cesurdur, çünkü başarısı kanıtlanmış, milyonlarca satmış bir oyunu, büyük riske girip kökten değiştirmiştir Capcom. Ve başarılıdır, çünkü zaten güzel olan bir oyunu mükemmel ne omuz arkası kamerasındaki sabit kamera sistemi kalmış, yerleştirilmiştir. Eski Resi oyunlarındaki sabit kamera sistemi (ana karakterimiz) silahını doğrultup istediği yere nişan alabiliyor ve bir FPS edasıyla ince atışlar yapabiliyordu.

Eğer eski Resi'lerdeki zombiler RE4'te olsaydı, oyun muhakkak çok kolay olacaktı. Bu gerçeğin farkında olan Capcom da, değişim rüzgarlarını oyundaki düşmanlara da estirdi. Artık zombi yoktu Resi'de. Las

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

Türü: Aksiyon • Çıkış Yılı: 2006 • Level Notu: 96

Mükemmelin de mükemmeli varmış!

Yüce insan Kojima'ya oyun dünyasına Snake gibi bir kahramanı armağan ettiği için ne kadar teşekkür etsek azdır. Eğer MGS efsanesini bilmeyen bir PS2 sahibiyse, size ilk önerimiz, bütün MGS oyunlarını oynamanız ve hatmetmeniz. Üçüncü oyunun da Snake Eater versiyonunu değil Subsistence'ı almanızı tavsiye ediyoruz. MGS3'ün büyük ölçüde ekstralara bezenmiş hali olan bu oyun, çift DVD olarak sunuldu. Oyuna eklenen üçüncü şahıs kamerası dışında online oynanabilen bir multiplayer modu, zoru severler için yakalandığınız nanabilen bir multiplayer modu, zoru severler için yakalandığınız anda "Game Over" demekten çekinmeyen European Extreme zorluk seviyesi, onlarca yeni kamufaj, retro severler için Metal Gear ve MG2: Solid Snake oyuna dahil edildi. Dileyenler de oyunu hiç oynamadan tüm videoları film izler gibi izleyebilirler. Daha da güzeli, 20'ye yakın orijinal MGS3 videolarının değiştirilip parodiye dönüştürülmüş halleri. Gülmekten öleceksiniz (veya fanboy'luk derecenize bağlı olarak, Kojima'ya küfredeceksiniz).

DEVIL MAY CRY

Türü: Aksiyon • Çıkış Yılı: 2001 • Level Notu: 95

Capcom'un en hırçın çocuğu

Zamanın su gibi akıp gittiğini, sevdiğimiz oyunlara geri dönmeye anlamak insanı bir garip yapıyor. Daha dün gibi hatırlıyoruz Devil May Cry'ı. Level ahalisinin TV'nin karşısına geçip Dante'nin motosikletle neler yaptığını izleyişini de, dövüş sahnelerinden etkilenip birkaç yazarın sakatlanmasını da hatırlamadık.

İlk DMC çok özel bir oyundu. Aksiyon oyunlarına hem yeni ni kıstaslar getiriyor, hem de oyun dünyasını çok ilginç bir karakterle, Dante'yle tanıştıyordu. Dante yarı iblis, yarı insan bir iblis avcısıdır. Dövüşürken bir kılıç, bir silah kullanabiliyor, hatta bunları birbirlerine yedirerek onlarca vurulmuş korbolar yapabiliyor. Devasa boss'lar karşısında soğukkanlılıkla espriler yapıyor, sert müzik dinliyor ve göğsüne saplanan kılıçları çikarmaya bayılıyor! İlk oyunun arkasından iki oyun daha çıkmasına rağmen hiçbiri bize ilkinin lezzetini veremedi, dibimizi düşüremedi. Eğer ilk Devil May Cry'ı bulabilirseniz, çekinmeden alabilirsiniz.



■ Dante yarı iblis diye belirttik ama...

Türü: Korku Aksiyon • Çıkış Yılı: 2005 • Level Notu: 96

Plagas adlı parazit nedeniyle İspanya'nın bir köyün sakinleri mutasyona uğramış, ama zekâlarından bir şey kaybetmemişlerdi. Hiç motorlu testereyle, dinamitle, tırpanla kuşanmış onlarca köylünün peşinizden koştuğunu hayal etmiş miydiniz? Evet, biz de etmemiştik ve RE4 oynarken çok gerilmistik.

Capcom oyunun kontrol sisteminden ve gelişmiş yapay zekâsından doğan aksiyonun ayarını kaçırmamış, RE'nin hala bir korku oyunu olduğu gerçeğini gözlerimize sokmuştu. PS2 almak için iyi bir neden arıyorsanız, işte size RE4!



SILENT HILL 2

İnsan bu kadar da korkutulmaz ki!

Her şey bir kaza sonrası Harry'nin, kızı Cheryl'i sislerin arasında kaybetmesiyle başladı. Daha sonraki sekanlarda, oyun tarihinin en ilginç "başlangıcı"na sahipti. Resident Evil'dan esinlenilmiş gibi gözükse de alakası yoktu. Korku öğeleri daha çok psikolojik yollardan verilmişti SH'de. Bu mantık serinin diğer bölümlerinde de değişmedi. PS2'ye çıkan üç SH'de de, Japon korku filmlerine taş çıkaracak sahneler bulunuyordu ama bunlardan bir tanesini seçmek gerekirse, biz her zaman Silent Hill 2'yi seğiriz.

Kahramanımız bu sefer James adında bunalımlı genç bir kocadır. Bunalımlıdır, çünkü eşinden bir mektup almıştır; "Silent Hill'de kendisini beklediğini" yazmıştır eşi. James'in kafasını karıştıran şeyse, karısının üç yıl önce ölmüş olmasıdır... Böylece Silent Hill kasabasının en karanlık, en ürkütücü ve en hüznü macerası başlar.

Oynanış bakımından gayet rahattı Silent Hill 2. Kamera sistemi başarıyla uygulanmıştı ve atmosferi germeye yardımcı oluyordu. Ama en güzeli, oyundaki karakterler tam anlamıyla mükemmeldi. Örneğin Piramit Kafa! Rüyalarınıza girecek kadar etkileyici, bir David Lynch karakteri kadar gizemlidir kendisi. Hemşirelere neler yaptığına tanık olmak istemezsiniz. Ama sanırım bu yazıyı okuduktan sonra isteyeceksiniz.

FINAL FANTASY X

Türü: Rol Yapma Oyunu * Çıkış Yılı: 2002 * Level Notu: 92

"Hayır, bu son olmasın" diye yalvarmıştık

Kendimizi yeni bebeği olmuş bir baba gibi hissetmiştik FF X'i avuçlarımızın arasına alınca. PS1'deki FF IX'dan pek memnun olmadan PS2'ye geçmiş ve beklemeye alınmıştık. Derken "film gibi" bir oyunla karşılaşmıştık (FF X'deki ara sahneler, gördüğümüz en iyi CGI videolar arasındandır). Yeni oyunumuzun ana kahramanı Tidus, biraz çekingen, biraz utangaç, ama cesur bir gençti. Açıkçası Squall'dan sonra alışması zor olmuştu ama iyi çocuktu. Konu bir süre sonra müthiş bir hale geliyor, bir sonraki sahnede neler olacak, yürüyen karizma Aaron bu sefer kimi kesecek diye oyundan ayrı(a)mıyorduk. Ayrıca FF serisinde ilk defa bayanlar bu denli etkili kullanılmıştı (ama FF X-2 için aynı şeyi söyleyemiyoruz). Dövüş sistemi hala sıra tabanlıydı, ama bu sefer ekrandaki üç kişiyi değil, arkadaşilerle birlikte yedi kişiye varan bir partiyi kullanabiliyorduk. Böylece dövüşler hem daha stratejik geçiyor hem de oyun sıkılmıyordu. 50 saati devirdikten sonra bile alternatif görevler aradığımız olmuştur oyunda. FF XII Aralık'ta çıkana kadar FF X'e koşun! Emin olun kaçırma istemezsiniz.



GOD OF WAR

Türü: Aksiyon * Çıkış Yılı: 2005 * Level Notu: 94

Şiddetin ne hoş Kratos

Bir intikam hikâyesini anlatır God of War. Hem savaş tanrısı Ares'e karşı olanından. "Kahramanınız Kratos" diye cümleye başlayacaktım ama yanlış olur; Kratos bunu kahraman olmak için yapmaz. Onun tek istediği intikam almaktır.

Geçen sene God of War'u oynadığımızda artık aksiyon oyunlarının nasıl yapılması gerektiğini öğrenmiştik. Oyun hem harika grafiklere sahipti, hem yüzlerce vuruşluk kombolar yapılabiliyordu ve hem de bunlara rağmen oyun aynı hızda devam edebiliyordu. Kombo mantığı Devil May Cry'a ve Prince of Persia'ya benziyordu ama araklama değildi. Kılıç ve büyü kombine çok iyi birleşebiliyordu. Vuruş sayısının sınırı çevredeki düşman sayısına bağlıydı. Oyunda sürekli de kes biç işlemleri yapmıyorduk. Çevre tabanlı bulmacaları çözüyor, konuyu en ince ayrıntısına kadar anlamak için her deliğe giriyorduk. Senaryonun detaylarıyla şaşıyor, müziklerle saha kalkıyorduk... Böylece oyun, oyuncuyu hiç sıkmadan defalarca oynanabiliyordu. Altı ay kadar sonra PlayStation 2'ye gelecek olan God of War 2 kötü bile olsa, GoW'un oyun tarihindeki yeri hep ayrı kalacak.



WINNING ELEVEN 10

Türü: Futbol * Çıkış Yılı: 2006 * Level Notu: 97

Uzun süredir futbol Japonlardan soruluyor

Bir araştırma yapsak herhalde Türkiye'de en büyük hayran kitlesine sahip PS2 oyunu Winning Eleven ve onun Avrupa versiyonu olan Pro Evolution Soccer serisi çıkar. Hatta iddiamızı daha da ileriye götürüp, bu hayran kitlesinin, bazı üç büyüklerin taraftar sayısından da fazla olduğunu söyleyebiliriz. İnternet kafelerden tutun da iş yerlerine kadar yayılmış bu oyunu oynamak için PlayStation 2 alan ve bir daha başka oyun almayanların sayısı hiç de az değil.

Winning Eleven 10'un hızı, WE 9'dan biraz fazlaydı. Oynanışın da hızlanmasıyla oyuna biraz daha heyecan ve renk gelmişti. Şut sistemi (ve animasyonları) hem daha gerçekçi bir hal almış hem de çok kolay olmaktan çıkmıştı. Futbolcuların ağırlıkları daha bir hissedilirdi; deliler gibi koşan futbolcular gitmiş, ayağı yere daha çok basan oyuncular gelmişti. Formasyon özellikleri daha bir işe yarar olmuştu. Daha fazla futbolcu ve daha fazla lisanslı takımlarla WE 10 kuşkusuz en iyi futbol oyunu (en azından PES 6 çıkana kadar, bu oyunda Konami'nin de kabul ettiği kaleci sorunu düzeltilecek). Eğer WE'ye hala bulaşmadıysanız, sizin adınıza seviniyoruz.



SHADOW OF THE COLOSSUS

Türü: Macera * Çıkış Yılı: 2006 * Level Notu: 94

Bir efsaneydi seni oynamak

Tamamen PlayStation 2'ye özgü oyunlardan (ki bunlar oldukça azdır) birisidir SotC. Çok sade gibi gözükmesine rağmen içerisindedevasa bir dünya barındırır. Ucu bucağı olmayan yeryüzünde, kollarımızdaki bir kız için dua ederken buluruz kendimizi. Çözüm, en azından oyun kadar basittir: Sırayla bulunacak Colossus'lar öldürülecek ve kız 'belki de' geri dönecektir...

SotC özetlendiğinde anlaşılabilir bir oyun değil gördüğümüz gibi. Ama gerçekten de yaptıklarınız Colossus'ları bulup öldürmekten fazlasını içermiyordu. Atımız Agro'ya biniyor, kılıcımızı kaldırıp Colossus'un nerede olduğu ipucunu alıyor, dev buluyor ve yeniyorduk. Tabii 'yenme' işlemleri kolay. Devlin ilk önce üstüne nasıl çıkılacağını bulmalı, daha sonra da belirlenmiş olan zayıf noktalara saldırmalıydık... Peki bu oyunda konu yok mu? Var! Hem de en iyisinden. Sadece kendini hemen belli etmiyor ve belli ettiğindeyse oyuna çoktan aşık olmuş oluyorsunuz. "Boss dövüşleri" mantığını kökünden değiştiren bu oyunla tanışmak için asla geç kalmış sayılmazsınız. Dağ boyutunda bir dev öldürdüğünüzde hislerinizin zafer duygusundan çok suçluluk dolu olması, sizi de şaşırtacak.

BUNLARI DA UNUTMAYIN...

Tabii ki daha birçok oynanması gereken oyun var PlayStation 2'de. Yerimiz en balarını anlatmaya yetse de, şu oyunları da mutlaka oynamanızı öneririz: Rez (müzikal shooter), Fatal Frame serisi (korku/adventure), Forbidden Siren serisi (korku/adventure), Viewtiful Joe serisi (platform), NBA Street Vol. 3, SSX Tricky (skate-boarding), Dark Cloud 2 (aksiyon/RVO) ve Dragon Quest 8 (RVO).

Aksiyon (PS2)

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Önüm arkam sağım solum sobe,
saklanmayan ebe



Hikaye örgüsünü biraz da "acıların çoçuğu" sosuna bandıran Splinter Cell: Double Agent'ın PS2 demosu nihayet tarafımdan oynandı. Ancak İstanbul'un sıcağının üzerine Double Agent ateşi bende ne yazmaya mecal bıraktı ne de anlatmaya. Vücut sıcaklığım herhalde 70 derece falandır. Ama olsun. Ben şunu biliyorum ve söylüyorum ki; bundan böyle ben de Double Agent'ım kardeşim. Sam ile empati kurmam lazım oyun raflara çıkmadan. Sinan, Tuğbek, Olgay tanımayın beni bundan böyle, kaçagım ben, 'on the run'ım, bu kapağın altındayım (under cover'ı yanlış mı kullandım ne?).

DOUBLE AGENT OYNAMADAN ÖNCE EGZERSİZ YAPIN

Third Echelon'da (Türkçe meali: Üçüncü Seviye) ikamet eden antiterörist tim arkadaşlarından yoksun, dahası onların namlusunun ucuna geçebilecek kadar cesaret isteyen bir görevde Sam Fisher'i oynamak istiyorsanız işte yeni reçeteniz; Bir hafta kimseyi aramayın, arayanların yüzüne telefon kapatın, tekrar ararlarsa açmayın, yalnız yaşıyorsanız perdeleri sıkı sıkı örtün, ekmeğe gazete almayın, kapının önüne çöp

koymayın, ailenizle yaşıyorsanız tüm gün odanızdan çıkmayın hatta çağırıldıklarında hızla kapınızı çarparak kapatın (kapalı olsa bile). Yemekleri beraber yemeyin, tuvalete giderken hiç ses çıkarmayın. Gerekirse gece yarısı herkes yattıktan sonra evin içinde sessizce tüm temel ihtiyaçlarınızı giderin. Ama en önemlisi kesinlikle kimseyle konuşmayın. Bu mü-kemmel reçeteyi uyguladıktan sonra yavaşça bu insanların sizi nasıl izlediğine dikkat edin. Kesinlikle güvenlerini kaybettiniz, arkanızdan konuşuyorlar değil mi? Şimdi yavaş yavaş Double Agent oynayabilme kıvamına geliyorsunuz. Olacak devam edin. (Stresten dolayı oluşan tiklerinizi kaale almayın zamanla geçer)

TEKNO CASUSLUK DÖNEMİ BİTTİ, ERKEK ERKEĞE DÖVÜŞ ZAMANI (MI?)

Double Agent'ta ana kurgu içinde flashback'lerin önemi çok büyük. Bu yüzden önceki oyunlarda bulunan, ancak görmediğimiz ve bilmediğimiz mekanlarda dolaşmamız söz konusu oluyor. Daha önce Splinter Cell oynamamış olanların korkmasına gerek yok. Bu bölümler eski oyunların senaryolarından bağımsız ve başlamadan önce konuyu ne ile ilişkilendirebileceğiniz hakkında bilgi sahibi oluyorsunuz. Bu flashback'lerden süzülen gizli kurguyu oyunun esas konusuna dahil etmek ise tamamen size kalıyor.

Her ne kadar flashback'lerde eski tekno ekipmanımızdan yararlanıyor olsak da, DA'nın en çarpıcı yanı, Sam'in "sadeleşmesi". Örneğin oyunun en önemli bölümlerinden birinde kahramanımız maksimum güvenlikli bir hapishaneden çıkmaya çalışıyor ama çıplak yumrukları ve o rahatsız edici ba-

■ "Merhaba hemşerim, yolculuk nereye?"

KAAN'IN ECZA DOLABI

- Splinter Cell serisi ilk başlarda Tom Clancy ile başlamış bir proje değildi. Ubisoft daha sonra Clancy'nin CIA tecrübelerinin değerlendirilmesine karar vererek Clancy'yi prodüktör danışmanlığına atadı.
- Double Agent'ın yapımı için Ubisoft ilk kez üç farklı stüdyosunu göreve çağırdı.
- Tüm Splinter Cell oyunları Tom Clancy tarafından uzun uzun incelendikten sonra onaylanarak piyasaya sürülüyor. Adamın adını oraya boşuna yazmıyorlar.
- Sam Fisher karakterinin çevresinde dönen olay örgüsü ve karakterlerin hemen hepsi Clancy tarafından daha önce bir seri roman için belirlenmişlerdi ancak Clancy, SC oyun serisi için romanı rafa kaldırdı. Doğal olarak romandan kazanacağından daha fazla para kazandı.
- Dünyada hakkında en çok fan sitesine sahip oyun kahramanı Sam Fisher. Bu sayfalardan hem kahramanımızla hem de Clancy ile ilgili pek çok detaya ulaşabilirsiniz. Çok seveni vardır Sam'in çok.



■ Yeni nesil Double Agent'ın grafikleriyle karşılaştırılmasa da PS2 versiyonu gayet iyi gözüküyor.

kışkırandan başka silahı yok. İşte bu noktada SC:DA'nın mükemmel farkını ifşa etmek istiyorum: Artık o korunaklı limanlar, düzgün depolar, lüks konsolosluklar ve tertemiz laboratuvarlarla işimiz yok. Kum fırtınalarına, denizaltı görevlerine, toz duman arasında düşman avlamaya hazırlıklı olun.

Çıplak elle yaşanan mücadelelerin dışında elbette standart donanımı kullandığımız bölümlerin de yer alacağı DA'da silahlarla ilgili söyleyecek ufak ama önemli bir konu daha var ki o da silahların "upgrade" edilebiliyor olması. Bölüm başında fabrika çıkışı olarak kullanmaya başladığınız bir silahı bölüm sonuna doğru bir F16'ya çevirebilmekten bahsetmiyorum. Ama bölüm içinde işinize yarayacak pek çok eklentiyi kullanma şansımız var silahlar üzerinde. Onun için etrafta gördüğünüz her şeyi es geçmeyin, bir gün gelir lazım olur, avuç açarsınız ele güne "sniper dürbünü var mı abi?" diye.

PS2'DE DEMO OYNAMANIN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ

Double Agent'ın bir demo kopyasını elimde tutuyorum. PS2'ye yerleştiriyorum. Başlatıyorum. Rüya gibi. Birisi kalk diyecek diye korkuyorum. Birisi kalk diyor sonunda. Demonun kendisi, "Kalk başımdan esas oyunu bekle" diyor. Ubisoft bu kadar heyecanla beklenen bir oyun için belki stratejik bir karar vererek umulmadık bölümlerinden birini demoda kullanmış. Ancak bu kaçınılmaz bir hayal kırıklığı yaratıyor. Demo, ses ve görüntü açısından Chaos Theory'den farklı gözüküyor ama oyunun oynanışı hakkında oldukça önemli ipuçları veriyor. Hareketlerde bir esneklik ve bir çeviklik söz konusu. Sam'i kontrol ettiğimiz arayüz hiç değişmemiş. Ancak Sam'in karakteri değişmiş. Artık başına buyruk takılabiliyor, bir görevi illa size emredildiği gibi yapmıyorsunuz. Sam için emirlere uymak değil görevi bir şekilde bitirmek önem kazanmış.

Demoda Antartika'da bir laboratuardan bazı şifre ve evrakların alınması gerekiyor. Bazı adamları sağ bırakıp konuşturma şansınız varken canınız vurmak istiyorsa, vurun gitsin. Ama oyunun akışına yaptığınız bu müdahale gözünüzden yaşlar getirebiliyor ilerleyen safhalarda.

O sessizliğine alıştığımız Sam, demoda para verseniz susmuyor. Bakın bu hoşunuza gitmeyebilir. Sam'i oynarken Sam'e konsantre olmakta zorlanabiliyorsunuz. İkili bir görevin oynandığı demo, ikili karakterlerin birbirine taktik açıdan nasıl destek olacağına dair güzel ipuçları veriyor ama Hollywoodvari "tehlikedeyiz ama dalgamızı da geçeriz" tadında konuşmalar biraz sinirlerimi bozdu açıkçası.

Her şey bir yana demoda esas senaryonun heyecanını yakalamak pek de mümkün olmadı. Bu doğaldı çünkü esas senaryo oldukça çetrefilli. Tamam, eski görevlerden birinin bilinmedik yüzünü oynuyoruz ama ne yani? Bir yere bağlamanın mümkün olmadığı demo, doğal olarak "neden bir yere bağlamalıyım ki" sorusunu sorduruyor. Ama beklenti fazla olunca paranoya artıyor.

GÜNAHIN KADAR ŞEVABİNİN DA BEDELİNİ ÖDERSİN

Double Agent'ta tıpkı demoda hissettirildiği gibi, hikâyenin akışı verdiğiniz kararlara göre yön değiştiriyor. Bu durumda oyunda etkileşimde bulunacağınız karakter-

lerle Sam'in ilişkileri arasındaki dengeyi de biz kuruyoruz. Oyunda Sam'i masumları öldürmemeyi, NSA'ya sadık, emirlerin dışına çıkmayan kimliğinden sıyrılıp, acımasız terörist sempaticanı bir kişilik haline getirebilmek de bizim elimizde. Oyunu oynamanın bir yolu daha var, o da her iki olguyu (bir terörist ve bir ajan) tek karakter içerisinde dengeleyebilmek. DA'nın en zorlayıcı yanı da burada ortaya çıkıyor. Hem melek hem de şeytan olmak dengeyi kısa bir süre için sarsacak.

Uzun sözün kısası; hayatta ne yaptığınızın değil bunu nasıl yaptığınızın önemli olduğunu dikte eden felsefeyi iyice içine sindiren bu oyunda sürprizli sonuçlara hazırlıklı olun. Ama ben ne konuşuyorum ki, hayat zaten günahlarla ve sevaplarla bir bütünü değil mi? Ve sonunda hemen hepsinin bir bedeli olmayacak mı?

Ödemeye hazır mısınız?



Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr

■ Yok yok oyunun grafikleri PS2'de de gayet iyi.



■ Güvenlik kamerası görüntüsünün oynanışla ne tür bir ilgisi olduğunu henüz bilmiyoruz.

■ Sam'in sıkça zor kararlar vermesi gerekecek. Çift taraflı oynamanın bedeli de bu olsa gerek.

Spor (XBOX 360)

ROCKSTAR PRESENTS TABLE TENNIS



Oldukça basit ancak tiryakilik yaratan yeni Rockstar oyunu!



Rockstar firması Manhunt, GTA gibi kanın gövdeyi götürdüğü türden oyunlarla nam salmışken birden "zink!" diye bu Table Tennis oyununu çıkardı ve de milyonları şoka soktu. Adamların Midnight Club serisinde bile ortalığı darmaduman etme şansına sahiptir ancak bu sefer barış ve huzur içinde, centilmence oynadığımız bir spor oyunu ile karşı karşıyayız. Firmadan Table Tennis gibi bir oyun çıkması, kırk yıllık barbar Conan'ın mahalle kahvesinde yaşlı vatandaşlarla çay içerek tavla atmasına benziyor, hatta Conan herkese çay bile ısmarlayabilir, o derece yani. Ama sonuçta Rockstar bu, belki oyunun bir yerinde "Butcher" moduna girip seyircilere elinizdeki tenis raketi ile saldırıyorsunuzdur, kim bilir. Eheuheu.

MASA TENİSİ TARİHİ

Bildiğiniz gibi pinpon, yani nam-ı other

masa tenisi, İngiltere'de iki tane tembel tenisçinin dışarıda adam gibi tenis oynamaya üşenip kendi rahatları için icat ettiği bir spordur. Bu amaçlar artık "yeter ulan her gün her gün" demişlerdir ve bu spora evden devam etme fikrini icra etmişlerdir. Raketler küçültülmüş, tavuk yumurtasından ilham alınarak yeni bir top icat edilmiştir. Ancak salondaki o güzelim yemek masasını ne diye yeşile boyadılar onu bilmiyorum. Ama sonuçta bu heriflere minnettarız, gayet güzel bir spor icat etmişler. Zaten bilardonun icadı da yine o döneme rastlar. Yine iki cen-gâver "olm canımız çıktı bu





■ İşte buna da "Sushi tutuşu" diyoruz.

koca kayaları yuvarlamaktan, bunun küçüğünü yapsak olmaz mı?" demiştir ve güzelim bilardo icat olmuştur. Sonra tembellik daha da ilerlemiş ve top sayısı üçe kadar düşürülmüştür.

Oyunumuz masa tenisi sporunu evimize taşıyor. Yani gerçek masa tenisinde ne varsa oyunda da hemen hemen hepsi var. Eksik birkaç şey var, onlardan da birazdan bahsedeceğim. Yazının başlığında da dediğim gibi oyun çok basit. Öyle ki hiçbir eğitim almadan direktan turnuvalara bile başlayabilirsiniz. Sonuçta her şey normal tenis oyunlarındakiyle aynı. Yön tuşları, vuruşlar falan her şey aynı. Açıkçası oyun o kadar derin bir oyun da değil. Çok fazla olmayan turnuva sayısı ve de normal maçlar dışında oyunda pek bir şey yok. Bu da oyunun "basit olma" temasını perçinliyor. Oyun doğrudan "açalım, oynayalım, sıkılınca kapatalım" fikri altında yapılmış, gayet de iyi olmuş.

FALSO VERMEMEK LAZIMDIR, YA DA VERMEK...

Hayatta yaptığınız işlerde falso vermemeniz lazım arkadaşlar. Özellikle üçkâğıtlık ile uğraşıyorsanız. Ancak aynı şey Table Tennis için geçerli değil. Biliyorsunuz içinde "top" olan her sporda falso önemlidir, topun gidişatını sürpriz bir şekilde değiştirmek falso vererek gerçekleştirilir. Table Tennis oyununda da bu çok iyi hayata geçirilmiş. controller'daki tuşlar ilgili oldukları yöne falso vermekte kullanılıyor. Mesela Y, üstten kesme, B sağa falso falan. Top herhangi bir falso aldığı anda etrafında çok hızlı bir şekilde dönen oklar çıkıyor, bu oklar da dört değişik renkte ve de controller'daki renklerle temsil ediliyor. Yani topa bakarak hangi yöne falso aldığını anlayabiliyorsunuz. Bunun avantajı ise şu, rakipten gelen topun falso-sunu bilip aynı falso ile herife geri yollarsanız daha avantajlı bir atış yapmış oluyorsunuz.

ÇAKIŞIM KUWETLİDİR

Masa tenisinde yapılan onlarca hareketin

içinde çakma veya smash yapma şüphesi en zevklisi. Top hafif havalandıktan sonra herhangi bir tuşa basılı tutup elemanı şarj ediyorsunuz ve top ile buluşma anı geldiğinde zıncı diye çakıveriyorsunuz. Güç doldurmakta bir problem yok, yani top dışarı gitmiyor. Ancak raketinizi yönlendirirken eğer bir yöne çok yükleniyorsanız controller titremeye başlıyor. Bu da topun dışarı çıkabileceği anlamına geliyor. Böyle bir titreme hissettiğinizde aksi yöne ittirerek riski azaltıyorsunuz.

BURAM BURAM TERLEYELİM

Zamanında az oynamadım masa tenisi, ellerinizden tutun sırtınıza kadar her tarafınızdan ter fışkırır. İşte oyunda da terlemekten tutun da giysilerin hareketine kadar her şey çok detaylı bir şekilde ekrana yansıtılmış. Açıkçası Rockstar grafiksel açıdan iyi bir iş çıkarmış. Zaten oyunda karakterlerden başka

Level Karnesi

- ✓ En iyi masa tenisi oyunu
- ✓ Tiryakilik yaratıyor, oynaması ve alışması kolay
- ✓ Çoğu Xbox oyununda olduğu gibi bu oyunun da grafikleri gayet güzel
- ✗ Karakterlerin pek kişiliği yok
- ✗ Müzikler o kadar iyi değil
- ✗ Karakterler pek konuşmuyor

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

BASİT TEMALİ OYUNLAR DA EKRAM BAŞINDA SAATLER GEÇİRTEBİLİR.

86

pek de modellenen bir şey yok, bir top bir de masa var işte. Bir de etraftaki seyirciler ve değişik tenis salonları. Yine de adamların özellikle karakter modellemelerinde detaya gösterdikleri ilgi beni mesut etti. Grafikler konusunda en iyi lafı ekran görüntüleri söylüyor zaten. 0 yüzden ben susuyorum.

KARAKTER YAPMAYIN BANA

Kaçımız dünyaca ünlü masa tenisçilerinden haberdarız? Sizi bilmiyorum ama ben bir tanesini bile tanımıyorum. Sadece o robotik Çinli kardeşlerimizin inanılmaz işler yaptığı videoları gördüm. Rockstar da bu gerçeği göz önüne alması olacak ki oyunda gerçek tenisçiler yerine, uydurmuş tenisçiler var. Oyuna ilk başladığınızda 4-5 tane masa tenisçisi var, sonra işte turnuvalar falan yardımı ile geri kalanları açabiliyorsunuz. Ping soyadlı amcamı annesi babası pinpon oynarken imal etmişler herhalde. Zira "herifin kafası ile pinpon topu arasındaki en bariz farkı bulun" diye bir soru ile karşılaşsam ne yapacağımı şaşırırdım. Çoktan seçmeli olsa bile cevap veremem.

Elbette ki Xbox 360 oyunlarının en zevkli yanlarından bir diğeri de hangi oyunu oynuyor olursanız olun, oyunun multiplayer desteğinin olması. Bilgisayara karşı oynamaktansa gerçek insanlara karşı oynamak çok daha zevkli oluyor. Ayrıca bilgisayarı bir noktadan sonra rahatlıkla haşat edebilir duruma geliyorsunuz ancak Xbox Live'daki adamlar hayatlarını oyun oynamaya adadıkları için onlara karşı oynamak çok daha zor, dolayısıyla zevkli oluyor. Oyunumuzda iki çeşit online mod var, biri Quick Match, diğeri ise işte turnuvalar falan.

OYUNDA OLMAYANLAR

Özellikle yazlık yerlerde açık havada masa tenisi oynarken rüzgâr oyunu feci bir şekilde etkiler. Rüzgâr arkanızdaysa topa hafif dokunmanız bile top uçup gider. Ancak burada önemli olan topun arkasından koşmaktır. İşte bu olay oyunda yok. 0 topu çocukken az mı kovaladık ulan. En pis durum ise topun peşinden koşarken haşır diye yanlışlıkla topun üstüne basmaktır. Her ne kadar topa "haşır" diye basılsa da toptan "çatırt" diye bir ses gelir ve yedek topunuz yoksa o günlük tenis macerası bu acı son ile noktalanır. Enteresan bir durum da eğer terlikle oynuyorsanız topun topuğunuz ile terliğin arasına girip orada ezilmesidir. Benim basıma gelmişti bu da. Top ezildikten sonra topu kaynar suya atma, üstüne açtığınız delikten içeri hava pompalama gibi teknikler uygulansa da o toptan artık hayır gelmez. Hem yazlık yerde masa tenisi ile ne işiniz var lan, gidin plajdaki kızlara takılın...

Bilgisayar oyunlarının tarihine baktığımızda neredeyse ilk oyunun Ping Pong temasını işlediğini görüyoruz. Rockstar bence günümüzdeki bu önemli açığı çok iyi yakaladı ve de çok iyi bir oyun ile bu açığı doldurdu. Bu oyunun sizlerde tiryakilik yaratacağından bir dirhem şüphem yok. Fiyatı da uygun, bence alın, oynayın, terleyin... Ben oyuna döneyim...

Göktuğ Yüksel ailenizinraketi@goktug.com



■ LEVEL ARGE DEPARTMANI SUNAR: Alternatif resim altı deneyi. Alternatif 1: "Şirket mirket anlamam, anlasamda anlamam..." ne demek Allah aşkına birisi açıklasın! Atlarım bak!



HIT LEVEL

■ Alternatif 2: "...ve Aiwa volkmenimi kuzenim Clara'ya bırakıyorum. Şişe kapağı koleksiyonumu da..."

Aksiyon (XBOX 360)

DEAD RISING

Zombiler yine ayaklandı, fotoğraf makinemiz ile binlerce zombiye karşı geliyoruz...



Zombi olayı senelerdir süregelen bir şeydir arkadaşlar. Ne zaman icat edildiğini bilmiyorum ama işte bir şekilde adam gibi ölmekten bihaber olan vatandaşlarımızın böyle kan revan içinde, çürümüş, kokmuş bir şekilde aramıza karıştığı neşeli bir temadır zombi teması. Halbuki rahat rahat öl işte, ne diye daha can çekiyorsun, öyle değil mi? Ama yok işte laf anlatmak mümkün değil bu cengaverlere.

Gerek filmlerde gerekse kitaplarda geçen yüzyıl boyunca sıklıkla işlenen bir konu olmuştur bu zombiler. George Romero'nun Dawn Of The Dead'ini falan unutmak ne mümkün. Capcom firması ise "bilader illa korku mu olacak bu

zombi oyunları, bu sefer de geyik bir oyun yapalım" demişler ve karşımıza hem geyik hem de eğlenceli Dead Rising oyununu çıkartmışlar. İyi de yapmışlar. Bilmeyenler için hatırlatma yapalım, Capcom zaten Resident Evil serisiyle zombi olayına ilk girişi yapan ve senelerdir de temayı canlı tutmak için var gücüyle çalışan bir firmadır.

FOTO KAZIM

Çok iyi hatırlarım, askerdeyken karargâhta, aynı odada çalıştığım Kazım isimli bir fotoğrafçı arkadaşım vardı. Kazım kadar karizmatik olmasa da oyunda da Frank isiminde, iki boğumlu burna sahip bir fotoğrafçıyı canlandırıyoruz. Gerçek hayatta da böyle iki boğumlu burunlu herifler vardır. Bunların burunlarının ilk boğumu kokuyu teşhis ve analiz eder ve kalkan görevi görür, ikinci boğumu ise güzel olan kokuları daha bir şevkle beyne iletmekle görevlidir. İşte bu iki boğumlu Frank kardeşimiz kendi parasıyla tuttuğu bir helikopter pilotu ile ordunun karantina altına aldığı 55 bin kişilik bir kasabaya gidiyor. Tabii o anda da oyun başlamış oluyor. He-

likopterden gördüklerimiz pek iştah açıcı değil, o yüzden hemen fotoğraflarını çekmeye başlıyoruz. Böylece Frank olarak birkaç gün sonra yılın focucusu olma ümitlerimizi kamçılıyoruz. Tabii ki ordunun bu koca helikopteri görmesi uzun sürmüyor ve Frank zorunlu olarak oyunun geçtiği alışveriş merkezinin üzerine atlamak zorunda kalıyor.

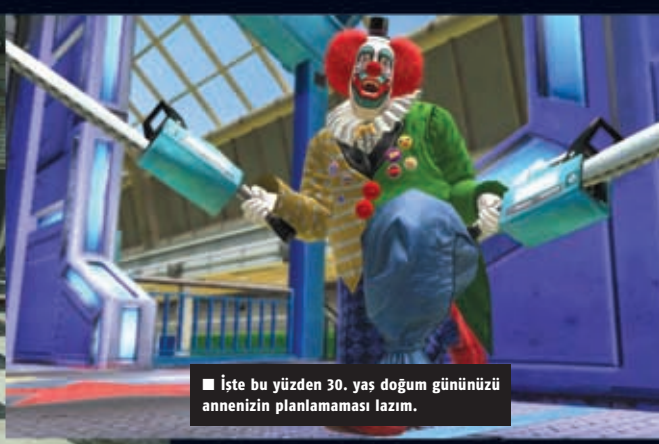
Capcom firması Resident Evil serisinde aynı anda 5-6 tane zombiyi üzerimize yollayıp bizi derde sokmuştu. Ama bu sefer kendilerini aşmışlar. Oyunda aynı anda yüzden fazla zombiyi (aktif olarak hareket eden) görmek mümkün. Bir sürü zombi modellemesi var ve aynı ekranda birbirine benzer zombi görmek o kadar da kolay iş değil. O yüzden Capcom'u tebrik ediyorum.

ZOMBİLERLE 72 SAAT

Bizim görevimiz elbette ki olabildiğince zombi temizleme ve de verilen süre içinde

■ "Lütfen tarikatımıza para yardımında bulunuuuuuuun!"





■ İşte bu yüzden 30. yaş doğum gününüzü annenizin planlamaması lazım.

■ "Pardon bu ürünü hangi reyondan aldınız acabaaaaağgggggk!"



mekândan kirışı kır-mak.Oyunda süreyi 72 saat ile sınırlamışlar arkadaşlar. Sol yön tuşuna basınca ekrana he-

men saatimiz geliyor ve bu ekrandan ne kadar zamanımız kaldı, ne gibi görevleri bitirmemiz gerekiyor falan öğrenebiliyoruz. 72 saat sonra kurtarma helikopteri geleceğinden dolayı bu süre içinde yaptık yaptık, yoksa gerisini siz düşünün. Oyunun derinliği de burada ortaya çıkıyor zaten. Oyun GTA'nın alışveriş merkezinde geçeninin amcasının oğlu türünde olduğu için, etraftaki hemen hemen her şeyle haşır neşir olabiliyoruz. Bu da demek oluyor ki etrafta çok zaman harcarsak esas görevlerimize zaman kalmıyor ve oyunu boşa oynamış oluyoruz. Sizlere tavsiyem, oyunu ilk oynadığınızda zombilerle falan pek uğraşmayı direk verilen görevleri yerine getirmeniz, sonra da Overtime modunu unlock edip zombilerden öcünüzü öyle almanız.

HER NESNE SİLAHTIR

Frank oğlu Frank, binlerce zombinin olduğu alışveriş merkezine eli boş, gözü yaş bir şekilde geliyor. Lan insan en azından bir silah falan getirir. Ama yok, fotoğraf makinesinden başka bir şey taşıyamıyoruz ilk başta. Ancak daha sonra görüyoruz ki etraftaki hemen hemen her şeyi silah olarak kullanabiliyoruz. Oyunu en zevkli kılan yön de bu zaten! Çim biçme makinesi ile zombi biçmek, CD'leri Shuriken olarak kullanıp zombileri şişlemek, kocaman toprak vazoyu kaldırıp zombinin kafasında patlatmak, güzelim dev

ekran LCD TV'yi zombilerin üzerine boca-lamak oyunda yapabileceğimiz yüzlerce hareketten sadece bazıları. Ayrıca elbette ki tekme, yumruk gibi saldırılarımız da var ve seviyemiz ilerledikçe yeni yeni hareketler öğreniyor ve bunları değişik tuş kombolarıyla zombilere uyguluyoruz.

Fotoğraflardan çok puan alabilmek için mümkün olduğunca yakından çekmemiz ve de mümkün olduğunca çok kişiyi kadrja sokmamız gerekiyor. Bu tabii ki bazen zor olabiliyor ama bazen de acayip anlar yakalayıp çok yüksek puanlı fotoğraflar çekebiliyoruz. Fotoğraflar brutality, fun, erotic (!) gibi kategorilere ayrılmış. Artık frikik yakalamak size kalmış. Ben hiç yakalayamadım ama belki siz yakalarsınız. Benim frikikte gözüm yok, ciddi fotoğrafçıyım ben.

SSS – SAVE SİSTEMİ SAÇMALIĞI

Oyunun en büyük eksisi save sisteminin çok mantıksız olması. Öyle ki oyun esnasında Xbox 360'ın 20 GB'lık hard diski üzerinde sadece bir tane save slot'u kullanabiliyoruz! Bununla kalsa yine iyi, oyunu istediğimiz zaman save edemiyoruz. Diyelim alışveriş merkezinin ortasındayız ve dört tarafımız zombi. Oyunu save edebilmek için ya bir tuvalet ya da güvenlik odası bulmamız gerekiyor. Ama tabii o kalabalığın içinden oralara gidebilmek de kasiyor. Capcom'u bu saçma sapan save sistemi (45 oldu bu sefer) yüzünden kırıyorum. Herhalde bu fikri çıkararak adam çocukken bir alışveriş merkezinde çok sıkıştı ve tuvalet bulamayıp ortalıkta koyverdi. Sonra da kendi kendine "bir gün bunun intikamını alacağım hepinizden" dedi.

XBOX 360 TAKILMALARI?

Oyunun grafikleri hakikaten çok iyi arkadaşlar. Bu kadar derin bir oyunda bu kadar iyi

grafikler, yüzlerce zombiyi bir arada görmek hakikaten harika bir şey. Ancak özellikle etraftan bank gibi büyük nesnelere daldığınızda ve sonra zombinin içine daldığınızda Xbox 360'da kare atlamalar yaşanıyor. İlk defa bu oyunda gördüm Xbox 360'ın kare atladığını. Umarım ileriki senelerde çıkacak olan oyunlarda bu gibi sorunlar yaşanmaz.

ZOMBİLERİN DE DİLİ VARDIR

Evet dilleri var ama konuşmuyorlar. Eğer konuşsalar zaten feci bir kafa şişirme operasyonuna girerlerdi. Herifler sürü gibi. Neyse ki sessizler, ancak elimize aldığımız aletlerle bu zombilere daldığımızda değişik değişik seslerin çıktığını görüyoruz. Yani adamlar her değişik objenin zombi ile teması için değişik sesler kaydetmişler. Helal olsun diyoruz.

Xbox 360'da bu tür aksiyon oyunları eksikliği var. Capcom firması bu açığı çok iyi değerlendirmiş ve ortaya çok zevkli bir oyun çıkmış. Save sisteminin saçmalığının ve de bazı kare atlamalarının haricinde oyun çok zevkli, çok derin ve de gayet güzel olmuş. Xbox 360 sahibi arkadaşlarımızın hepsine gönül rahatlığıyla öneriyorum.



Gökтуğ Yüksel ailenizinzombisi@gokтуg.com

Level Karnesi

- ✓ Grafikler gayet iyi, yüzlerce zombi aynı anda ekranda.
- ✓ Oyun çok derin, oyna oyna bitmiyor.
- ✓ Etraftaki nesnelere hemen hemen hepsini silah olarak kullanabilmek harika bir şey.
- ✗ Hayatta gördüğüm en berbat save sistemi
- ✗ Bazen kare atlamalarla karşılaşılıyor
- ✗ Xbox 360 Achievement'lerini unlock etmek çok zor ve saçma şeyler vasıtasıyla oluyor

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

BU YAZIN EN İYİ OYUNLARINDAN BİRİ, MUTLAKA EDİNİN.

86

Platform

ANT BULLY

Karıncaların dünyası buysa eğer, ben almayayım

Eskiden Pazar sabahları uzun metrajlı bir çizgi filme rastlayınca sevinçten havalara uçardık, şimdilerdeyse maşallah nereye dönsen bir tanesine rastlıyorsun. Ant Bully de henüz seyretmediğim bir çizgi film olarak hizmete sunulmuş. Elimizdeki ise filmin oyunu. Aslına bakarsanız, bu noktadan sonra fazla da uzatmaya gerek yok, film oyunu tabiri tek başına her şeyi açıklıyor zaten.

Anlayabildiğim kadarıyla karıncalara (ve diğer hayvan dostlarımıza) eziyet eden bir velet, günün birinde küçülüp karınca boyutuna iniyor, yaptıklarını görüp pişman oluyor, hayvan kardeşlerle birlikte neşe içinde mutluluk dolu bir

yaşam sürmek varken... Sizi bilmem ama benim yeni neslin akıl sıhhati hakkında ciddi endişelerim var. Benim çocukluğumdaki "Uzun Çoraplı Kız" senaryoları bile bundan daha yaratıcıydı zira.

Üç boyutlu bir platform olma heves ve inadındaki oyun, bu amacının sadece "üç boyut" kısmını gerçekleştiriyor. Diğer bir deyişle fırl fırl dönen bir kamera sözkonusu evet ama platform buysa eğer, Mario'ya vakti zamanında haksızlık etmişiz. 20 civarında görev var oyunda (veya benim şalterler imden önce sayabildiklerim bu kadardı), hepsi de istisnasız aynı. Yani bir görev "git düşmanı öldür" olur

evet, hadi ondan sonraki de olur ama hepsi de olur mu yahu? Üstelik düşmanlar da mekanlar da aynı! Arada sos niyetine "git eşya getir" görevleri de var ki onlar apayrı bir yaşama sevinci katıyor insana. Monoton oynanış, berbat ses ve grafikler -üstelik bir ton para bayılıp filmde oynayanları kullanmışlar seslendirme için- rezalet ötesi kontroller, daha ne olsun?

Şahsen film oyunları konusundaki inancımı -ki hepsinin berbat olduğu yönündedir- sarsmadıkları için yapıcı firmaya buradan teşekkür ediyorum. Üstelik yüzüzlük yapıp mevcut bütün platformlar için çıkarmışlar oyunu. Tamam kardeşim anlamadım ben sizin derdinizi. Alın şu parayı gidin. Mümkünse bundan sonra da görüşmeyelim.



Ant Köksal ant@level.com.tr

Level Karnesi

✓ Efendim?
✗ Film oyunu, daha ne olsun?

KÖTÜ OYUNLAR ARSİVİ
YAPIYORSANIZ NEDEN
OLMASIN?

70

■ Uç uç böcecik, annen baban bu oyunu alacak.. Tüketim nesliyim ben.

■ Yapım AzM ■ Dağıtım Midway ■ Yaş sınırı Yok ■ Türkiye dağıtıcısı Yok
■ Zorluk Normal ■ İngilizce gereksinimi Normal ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler GameCube, GBA, PC ■ Web http://theantbully-game.com/ ■ Alternatif Mario Bros.

Platform

BARNYARD

Ali Baba'nın bir çiftliği var, çiftliğinde GTA tadı var...

Ve bir film oyunu daha... (Diğeri hangisiydi diye soranları büyük ihtimalle bu sayfaya sıkıştırılmış Ant Bully yazısına davet ediyorum.) İşin ilginç, ben bu filmi de seyretmedim. Seri üretime mi başladılar nedir? Barnyard, bir grup psikopat çiftlik hayvanının neşe ve kardeşlik içinde bir arada yaşadığı bir yer. İnek, ördek, tavuk, horoz, ne ararsanız var. Filmle birebir ilgili midir bilemiyorum ama oyunun tek başına bir konusu yok. Daha çok mini oyunların bir araya toplandığı bir yapım diyelim.

Çiftlikte tek bir insan olmadığı gibi, hayvanların da insana ihtiyacı varmış gibi bir halleri yok zaten. İnsan gibi konuşuyorlar, insan gibi yürüyorlar hatta bisiklete biniyorlar! Ana mevzunun geçtiği çiftlik, serbestçe dolaşılabilen bir yer. İster dayalı merdivenden çıkarak ahırın üst katına

gir, ister tavukların yumurta folluklarını kurcala... (Eh Sinan, bu oyunu da yazdırdın ya bana, daha ne diyeyim.) Kesmezse sizi mini oyunlarımıza alalım. Golf oynayabilirsiniz mesela -ki tüm oyundaki en eğlenceli şey olduğunu söyleyebilirim, hatta tek başına piyasaya sürülebilir- veyahut tavuk Pack'e uçmayı öğretebilirsiniz -kafasını ahır kapısına her çarptırdığınızda bonus kazanıyorsunuz- o da olmadı postacıya sataşın falan filan...

KİM GTA DEDİ?

Ant Bully gibi bir felaket olmadığı kesin, hatta kafanıza göre takılabildiğiniz oyun alanı, birkaç eğlenceli mini oyunu ve neşeli grafikleri sayesinde hiç değilse çocuğunuzun birkaç saat zaman öldürebileceği bir oyun Barnyard. Yine de çok fazla şey beklemeyin, bir film oyununa göre biraz -sadece biraz- iyi o kadar. Ha ekstradan filmi de seyrettiyseniz, bana olduğundan daha ilginç gelebilir size tabii, bilemiyorum. Harcaacak bol paranız ve doyumsuz bir çocuğunuz varsa doğru yerdesiniz. Yoksa unutun gitsin.



Ant Köksal ant@level.com.tr



■ Ve bu atış, GTA'ya saygı duruşu için...

Level Karnesi

✓ Bazı mini oyunlar.
✗ Eninde sonunda bir film oyunu.

EH İŞTE.. ÇOCUĞUNUZA
ALACAK BAŞKA HİÇBİR OYUN
KALMAMIŞSA.

40

DONANIM

USB MISSILE LAUNCHER

İstiyoruz Bundan!

Kim üretmiştir, nerede nasıl satılır biz de bilmiyoruz. Sadece bir Avustralya sitesinde satıldığını tespit edebildik. Ama bu muhteşem şey USB'den bilgisayarınıza bağlanıyor ve evinizdeki, ofisinizdeki kurbanlara mini köpük füzeler fırlatıyor. İşin güzel yanı, beraberinde gelen yazılımla birlikte 180 derece kendi ekseninde dönüp, 45 derece yükselbiliyor. Böylece hedefinizi bilgisayar yardımıyla hatasız vurabiliyorsunuz. Eğer ülke sınırlarında görün olursa haber versin, Level ofisini bu ölümcül silahla donatmayı düşünüyoruz! ■



BU BİR RÜYA OLMALI

Tam sekiz senedir donanım editörlüğü yapıyorum. Bu sekiz sene boyunca ne harika gelişmeler gördüm, hangi ürünlere ve teknolojilere hayran gözlerle baktım kim bilir. Ama bu son sekiz senedir böylesine keyifli, böylesine güzel haberlerle dolu bir ay olmamıştı.

Aybaşından başlayalım... Intel'den yeni hız rekortmeni Core 2 Extreme Edition X6800 işlemcisi geliyor dergiye. Bu işlemcinin performansı bizi tam anlamıyla şaşkına çeviriyor. Elimizde FX-62 işlemci olmadığı için karşılaştırma yapamıyoruz. Ama Almanya'daki test merkezimizden gelen skorlar Intel'in AMD'ye %40 fark attığı yönünde. Üstelik Core 2 Duo'ların alt modelleri bile çok iyi performans veriyor.

Daha biz Core 2'lere doymadan Ecevit Almanya'dan X1950 ile çıkageliyor. ATI'nın yeni ekran kartı alev alev yanıyor. Üstelik tek GPU ile 7950'yi yakalıyor. Bu arada ortalıkta ATI'nın bu seri ile yeni bir fiyat politikasına başlayacağı ve fiyatların ciddi oranda düşeceği rivayetleri var. Bundan sonra en pahalı, en hızlı ekran kartı bile 400\$'ı geçmeyecek. Hele X1650'lerin 120-140\$ arası bir fiyattan piyasaya gireceği söyleniyor.

Bu arada CHIP test mekezinde Core 2 Duo 6300'ü overclock çalışmaları başlıyor. 200\$ seviyesindeki bu işlemcinin overclock performansı çok iyi ve resmen uçuyor. Bu arada AMD'nin Intel'in yeni serisini yavaşlatmak için çok ciddi fiyat düşüşleri planladığı haberi geliyor.

Ay sonuna geldiğimizde keyifler zirve yapmış durumda. İyi bir oyuncu bilgisayarının fiyatı 200\$ - 300\$ düşecek gibi gözüküyor. Dergi matbaaya gitmeden hemen önce ne zamandır beklediğim Logitech G3 geliyor ofise. G5'in süper lazer algılayıcısıyla Logitech'in hayranı olduğum klasik fare tasarımı. Elimden bırakamıyorum bu canavarı. Ne oluyor arkadaşlar, yoksa rüyalarımız bir bir gerçek mi oluyor? ■



EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

BenQ FP93GX



Samsung YP-Z50B



A4Tech X750F



Logitech Z-5450



Muskin Redline P4000



Asus AiLife



Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

Intel Pentium Extreme Edition 955

Intel D975XBX Anakart

Kingston HyperX 667MHz 2GB DDR2-RAM

Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)

Tagan 500Watt Güç Kaynağı

Zalman Fatal1ty FS-C77 CPU Fanı

Logitech G15 Klavye

Samsung SyncMaster 960BF



96 DONANIM HABER & İNCELEME

108 DONANIM ÖZEL

110 TEKNİK SERVİS

PROFESYONELLER NEDEN KULAKLIK KULLANIR?

Kulaklıkla oynamak performansımızı nasıl artırıyor? Daha fazla kazanmak için nasıl bir kulaklığa ihtiyacımız var?



DSP Nedir?

DSP yani Digital Sound Processor (Dijital Ses İşlemcisi) kulaklığa entegre edilmiş özel bir ses kartı tipidir. DSP özelliğine sahip kulaklıkları bilgisayarınıza USB üzerinden bağlarsınız. Sistemde bir ses kartı bulunsa bile DSP bunu otomatik olarak devre dışı bırakır ve kulaklığımızın sesleri doğrudan oyunun kendisinden almasını sağlar. Sesler, kulaklığın kendisinde bulunan ve kulaklık için özel olarak geliştirilmiş DSP'de işlendiği için, ses kartına takılan kulaklıklara göre çok daha iyi performans verir. Bu yüzden DSP'li kulaklıkların oyunlardaki performansı normal kulaklıklardan çok daha iyidir.

Son yıllarda bilgisayar oyunları dünyası kendi turnuvalarını ve yıldızlarını yaratıyor. Dünyanın en iyi oyuncularını WCG ve CPL gibi turnuvalarda bir araya gelip mücadele ediyorlar. Bu etkinliklerdeki ilginç noktalardan biri istisnasız bütün oyuncuların kulaklık kullanıyor olması. Peki, profesyoneller neden kulaklık kullanmayı tercih ediyorlar?

GÖZLERİNİZE DEĞİL, KULAKLARINIZA GÜVENİN

Çok oyunculu aksiyon oyunlarında sıradan oyuncular gözlerine güvenir. Çünkü düşmanı ilk kimin gördüğü, kimin daha hızlı olduğundan önemlidir. Profesyonel oyuncular için ise düşmanı duymak onu görmekten daha önemlidir. Kendinizi haritadaki sesleri dinlemeye alıştıır-

Plantronics DSP-500

Oyunculara DSP teknolojisini sunan ilk firma olan Plantronics uzun yıllardır profesyonel oyuncuların gözdesi. Firmanın lokomotif ürünü DSP-500 ise oyuncuların tüm ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde tasarlanmış ve bugüne dek profesyonel oyuncularca en çok tercih edilen oyun kulaklığı.

Teknik Özellikler

Hoparlör tipi	Neodymium
Hoparlör çapı	40mm
Frekans aralığı	20Hz - 20kHz
Katlanarak taşınma	Yok
Mikrofon	Noise-Cancelling
Kablo uzunluğu	3 metre

sanız düşmanın yerini kolayca tespit edebilirsiniz. Bu sayede ne tarafa gitmeniz gerektiğine, düşmanı hangi yönden karşılamanız gerektiğine karar verebilirsiniz. Özellikle Counter Strike gibi oyunlarda, ortalıkta koşuran dikkatsiz düşmanlarınız varsa seslere dikkat etmek asla düşmana arkanız dönük yakalanmayacağınızı ve her seferinde düşmanı ilk sizin göreceğinizi garanti eder.

İnternette ya da kafelerde oyun oynarken gördüğünüz, bir türlü vurulmayan ama herkese kök söktüren süper oyuncuların gerçek sırrı, iyi bir kulaklıkla, düşmanlarının seslerini dikkatle dinliyor olmalarıdır.

Pek çok kişi 5.1 ses sistemlerinin düşmanın yerini tespit etmekte daha faydalı olduğunu düşünse de bu doğru değildir. Stereo bir kulaklıkta düşmanın doğrultusunu ve mesafesini daha iyi hissedersiniz. Çünkü hoparlörde sesler daha fazla kaynağa dağıtılıyor olsa bile her hoparlörü iki kulağınız birden duymaktadır. Kulaklıkta ise her iki kulağınıza gelen sesler tam olarak ayrılmıştır. Bu yüzden seslerin geldiği yönü hissetmek çok daha kolaydır.

GERÇEK KONSANTRASYON

Oyunlarda kulaklık kullanmanın diğer bir avantajı konsantrasyonu yükseltiyordur. Kulaklık sayesinde dışarıdan gelen dikkat dağıtıcı sesleri engelleyebilir ve tam anlamıyla oyuna odaklanabilirsiniz. Bu hem daha iyi konsantrasyon olmanı-



zı hem de oyunun atmosferine daha iyi girmenizi sağlar. Bu yüzden Fifa ve Need for Speed gibi sesin stratejik önemi olmayan oyunlarda dahi profesyonel oyuncular kulaklıkla oynamayı tercih ediyor.

SESLERE ALIŞMAK

Oyunlar sırasında alıştığınız bir ortamda bulunmanız performansınızı ciddi şekilde etkiler. Herkes kendi bilgisayarında, kendi koltuğunda daha iyi oynadığını bilir. Sürekli aynı kulaklığı ve özellikle de DSP özelliğine sahip bir kulaklığı kullanmak, nerde ve ne zaman oynuyor olursanız olun alıştığınız seslerle oynamanızı sağlar. Turnuvalarda, internet kafelerde ya da bir arkadaşınızda oyun oynarken hissedebileceğiniz yabancılik hissini azaltır.

KULAKLIK SEÇERKEN NELERE DİKKAT ETMEK GEREKİR?

Kulaklığınızı seçerken ilk dikkat etmeniz gereken DSP özelliğine sahip olması. Ses kartları kulaklıklar için değil 5.1 ses sistemleri için geliştirildiklerinden, ses kartına takılan bir kulaklıktan aynı performansı alamazsınız.

İyi bir kulaklığın bir özelliği de kulağınızı tam olarak kapatmasıdır. Böylece dışarıdan gelen sesleri kesebilir. Yumuşak ve konforlu kulak yastıkları ise uzun süre kullanımlar için şart.

Dış sesleri kesen Noise-Cancelling özelliğine sahip bir mikrofon, ses kontrol ayarı ve mümkün olduğunca uzun bir kablo iyi bir oyun kulaklığından beklediğimiz diğer özellikler. ■

LOGITECH Z4

Küçük, şık ve güçlü

Logitech 5.1 hoparlörlerinde olduğu kadar 2.1 hoparlörlerinde de iddialı. En iyi modelleri ise 40-watt RMS gücündeki Z4. Stereo bir hoparlör için oldukça iyi bir değer olan 40 Watt'ın 17 Watt'ı yan hoparlörler, 23 Watt'ı ise subwoofer'dan geliyor.

Yan hoparlörlerde 2" çapında "dome" ve "pressure" hoparlörler kullanılmış. Bu sayede yan hoparlörler daha geniş bir yelpazede ses üretebiliyor. Subwoofer'da pressure hoparlör kullanılması da titreşim yaratmadan maksimum bas kalitesinin alınmasını sağlıyor. Bu sayede Logitech Z4 35-Hz ila 20kHz arasındaki sesleri çıkarabiliyor.



Hoparlörle birlikte gelen uzaktan kumanda modülü bir kablo ile subwoofer'a bağlanıyor. Bu sayede ses girişi ve kulaklık çıkışı direkt kumanda modülü üzerinden yapabiliyorsunuz. Kumanda da kullanımı çok rahat kocaman bir ses düğmesi ve bas kontrolü bulunuyor.

Logitech Z4 ses kalitesi kadar tasarım olarak da başarılı. Özellikle LCD monitörlerin yanında daha bir şık görünüyor. Ürünün yakınlabileceğimiz tek yanı

135\$'lık fiyatı. Ürünün bu fiyatı hak ettiğini gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ama stereo bir hoparlöre 135\$ vermek isteyebileceğimi bu kadar rahat söyleyemem açıkçası. ■

Üretim : Logitech, www.logitech.com

İthalat : Hızlı Sistem, www.hs.com.tr

Fiyatı : 135\$

Performans: 4/5

Fiyat: 3/5

Artılar: Şık tasarım, kaliteli sesler

Eksiler: Yüksek fiyat

ASUS P5W DH DELUXE

Asus sınır tanımlıyor

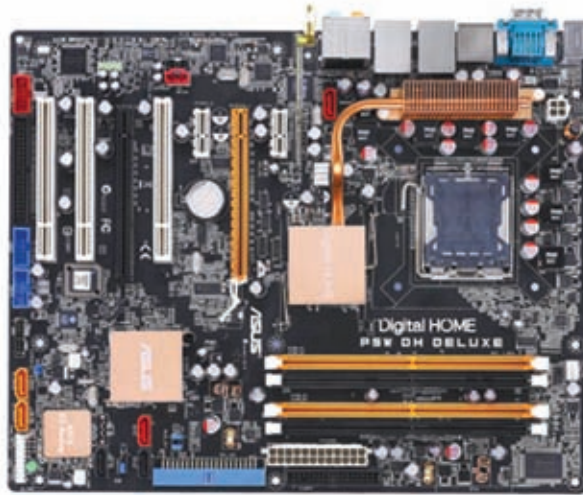


Asus her ürün serisinde üst seviye anakart kavramını yeniden tanımlıyor. Sürekli bir anakarta daha ne konabilir diye soruyoruz ve onlar her seferinde yeni bir şeyler buluyor. Tabii fiyatlar da aynı hızla yükseliyor. Biz incelememizi yaparken ürünün fiyatı henüz belli değildi ancak 350\$ civarında olacağını tahmin ediyoruz.

Ama yığıdın hakkını vermeli P5W DH Deluxe özellikle oyuncular için geliştirilmiş bir anakart ve bir anakarttan beklediğinizden fazlasını veriyor. Intel'in en üst seviye 975X çipsetini kullanan anakart 1066Mhz FSB ve DDR-2 destekliyor. Anakartla Intel'in yeni Core 2 Duo işlemcilerini kullanabildiğiniz gibi ATI Crossfire teknolojisini de destekliyor.

Daha önceki AiLife sersinde olduğu gibi anakart üzerinde fan bulunmuyor. Çipsetler ısı kanallarıyla desteklenmiş bakır pasif soğutucularla soğutulurken overclock yapmak isteyenler için opsiyonel olarak takılabilen performanslı bir fan geliyor. Ayrıca sistem kararlılığını arttırmak için P5W DH Deluxe'de 8 aşamalı güç beslemesi kullanılıyor.

P5W DH Deluxe'ün üzerinde ancak en üst seviye anakartlarda



bulunabilen harici SATA ve çift Giga-bit Ethernet bağlantısı girişleri var. Ancak bu anakartı farklı yapan en üst seviyede bile bulunmayan ek özellikleri. Mesela anakartın üzerinde Wi-Fi ağ adaptörü var ve oldukça kaliteli bir harici Wi-Fi anteni ile birlikte geliyor. Ayrıca pakete bir IR alıcı ve uzaktan kumanda da dahil. Böylece multimedya uygulamalarında bilgisayarı uzaktan kumanda edebiliyorsunuz. Ayrıca P5W DH Deluxe'ün arkasında bir MP3-In girişi var. Buraya MP3 çalarınızı bağlayarak müziğinizi kablo değiştirmekle uğraşmadan PC hoparlörlerinden dinleyebiliyorsunuz. Üstelik bilgisayarınız kapalı olsa bile.

P5W DH Deluxe'ün başka bir özelliği üzerindeki özel RAID kontrol

birimi sayesinde verilerinizi hiçbir ayar, hiçbir sürücü gerektirmeden otomatik olarak yedekleyebilmesi. Eğer bilgisayarınızda hayati veriler bulunuyorsa Asus EZ-Backup sayesinde kolayca ve otomatik olarak yedekleniyorlar.

Ürünün özelliklerinin tümünü buraya sığdırmamıza imkan yok. Sıradan bir anakartta bulunmayan 25 ayrı özelliği var P5W DH Deluxe'ün. Biz sadece en önemilerinin üzerinden geçebildik. Uzun sözün kısası yüksek fiyatını karşılayabilenler için en iyi Core 2 Duo anakartı P5W DH Deluxe. ■

Üretim : Asus, www.asus.com.tw

İthalat : Boğaziçi, www.bogazici.com.tr

Fiyatı : Firmaya sorunuz

Performans: 5/5

Fiyat: 2/5

Artılar: Bir anakartın sahip olabileceği her şey ve fazlası

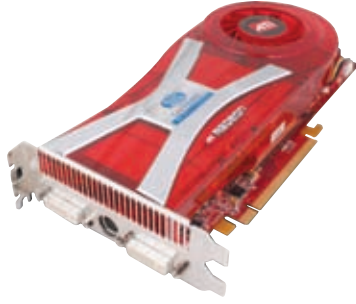
Eksiler: Yüksek fiyat

ATI'DAN YENİ KARTLAR YENİ FİYATLAR

İstiyoruz Bundan!

Son ekran kartı testimizi her seviyede kazanan ATI şimdi bu başarılı seriyi yeni ürünlerle yeniliyor. X1950 XTX, X1950 Crossfire ve X1650 Pro önümüzdeki ay piyasaya çıkıyor. Önceki kartlar gibi 48 pipeline'a sahip olan kartlardan X1950 XTX ATI'nın yeni geliştirdiği ısı köprüsü güçlü bir soğutmaya sahip. Yeni modeller teknolojik bir fark getirmeden performansları arttırıyor.

Bu yeni modellerin getirdiği asıl yenilik ise fiyatlardaki düşüş. Halen ülkemizde X1900 XTX 600\$'ları bulan fiyatlara satılırken daha hızlı olan X1950 XTX piyasaya 450\$ seviyesinden girecek ve X1900 XTX'in fiyatı 375\$'a düşecek. Asıl şok edici olan X1650 Pro'nun 99\$'lık fiyatı. Elbette ülkemize geldiğinde bu fiyatlara vergi ve bayi karları eklenecek ve rakamlar %20 - %30 oranında artacak. ■



MICROSOFT ZUNE

iPod'a rakip mi, yem mi?

Geçen sene Bill Gates yeni bir MP3 çalar geliştirdiklerini ve iPod'a ciddi bir rakip olacaklarını söylediğinden beri bütün IT basını Microsoft'un "Argo" kod adlı cihazının peşindeydi. Bu sene ortasından beri Microsoft cihazla ilgili detayları sızdırmaya başladı ve geçtiğimiz ay adının Microsoft Zune konduğu da duyuldu.

Bu ay içinde ise Zune ile ilgili detaylar sızmayı bırakıp oluk oluk ortaya çıktı. Görüntü olarak iPod'a hayli benzeyen Zune daha büyük bir ekrana sahip. Üzerinde iPod'un ki gibi bir tekerleği var ama dokunmatik değil. Normal düğme gibi çalışıyor. iPod'un tersine Zune komple plastikten üretilmiş, ancak menü yapısı hemen hemen aynı. Fazladan Wi-Fi bağlantı özelliği ve FM radyosu olan Zune'un 30GB'lık modeli 300\$'dan satılacak. Zune'un üretimini Toshiba yapacak ve herhangi bir oyun özelliği olmayacak. ■



İNCELEME

SAMSUNG BOURDEAUX LE32R71B

Şarap gibi zarif, oyun için ideal

Level ofisine XBOX 360 geldiği ilk gün büyük ekşimimizi fark etmiştik. Artık Level ofisine bir HDTV almanın zamanı gelmişti. Uzun süren araştırmalar sonucu istediğimiz televizyona karar verildi, Gökhan'a yapılan sayısız şantaj sonucu ofise Samsung'un yeni Bourdeaux serisi bir televizyon alındı. Bu bebeği Level ofisine getirmişken incelemeden geçmeyelim dedik.

Bu televizyonu seçmemizin en önemli sebebi oyunlar için özel bir modu olmasıydı. Televizyonda PC ya da konsol oynarken bu ayarı aktif hale getirmemiz bütün ayarlarını oyunlar için ideal seviyeye ayarlamasını sağlıyor. Bu ayarlar arasında 8ms'lik yüksek erişim süresi de mevcut. Nasıl LCD monitörlerde düşük erişim süresi oyunlarda daha net görüntü sağlıyorsa aynı şey TV'ler için de geçerli.

32" ekran boyuna sahip Bourdeaux LE32R71B, 1366x768 doğal çözünürlüğe sahip. Bu sayede 720p grafikleri tam olarak destekliyor. Ayrıca çözünürlük değiştirme ile 1080i formatını da destekliyor. Ayrıca 5000:1 dinamik kontrast oranı ve 500 cd/m2 parlaklık ile oyun grafiklerinin hem çok parlak hem de siyah tonların tam siyah olmasını sağlıyor.

Bourdeaux serisinin en önemli teknik özelliklerin-

den biri 178 derecelik izleme açısı. Yani televizyonun karşısına 10 kişi yığılsanız bile herkes görüntüyü eş seviyede görüyor, kenardan bakanlar için görüntü bozulmuyor. Takdir edersiniz ki bu Level ofisi için önemli bir özellik.

Mevcut TV yayınlarında görüntü kalitesini düzeltmek için Bourdeaux'da DNIe görüntü teknolojisi kullanılmış. Bu sayede yayınlar HDTV olmasa bile biraz olsun daha iyi görüntüleniyor. Ancak bu teknolojinin maalesef Playstation 2'ye pek bir faydası olmadı. Hatta Bourdeaux'ya geçtikten sonra PS2 görüntü performansımız bir hayli düştü. ■

Performans: 4/5

Fiyat: 3/5

Artılar: Oyun modu, düşük erişim süresi, yüksek kontrast ve parlaklık.

Eksiler: Özellikle Playstation 2'nin grafikleri çok kötü gösteriyor.



Üretim : Samsung, www.samsung.com.tr
İthalat : Anadolu, www.anadoluelektronik.com.tr
Fiyatı : 3.769 YTL (KDV Dahil)

HDTV HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 10 GERÇEK



Almalı mı, almamalı mı, nelere dikkat etmeli?

İnanması zor biliyorum ama HDTV geliştirileli tam sekiz sene oluyor. Dijital eğlenceyi kökten değiştirecek bu teknoloji geçen sekiz sene içinde hoş bir hayalden sahip olabileceğimiz cihazlara dönüştü. Ama hala HDTV ürünlerinde taşlar yerine oturmuş, standartlar ve yayınlar tam anlamıyla gerçekleşmiş değil. Bu yüzden HDTV almanın tam zamanı demek için yine de erken. Ama bir yandan da HDTV gerçeğine ne kadar çabuk alıştırsak o kadar karlı çıkarız.

1. ÇÖZÜNÜRLÜK

HDTV'yi bugün kullandığımız standart televizyondan ayıran en önemli özelliği daha yüksek çözünürlük sunması. Standart televizyonlar 480i olarak anılır ve yatayda 480 çizgiye sahiptir. Sabit bir çözünürlükleri olmasa da 640x480 çözünürlüğe sahip oldukları kabul edilir.

HDTV televizyonlar ise 720p modeller için 1280x720 çözünürlük ve 1080i/1080p modeller için 1920x1080 çözünürlük sunar. Oyunlardan daha fazla çözünürlük sunduğunu yani daha büyük resmin görüntü kalitesini nasıl değiştirdiğini zaten biliyoruz. Ama aşağıdaki tabloya bir göz atıp bu farkı daha iyi görelim.

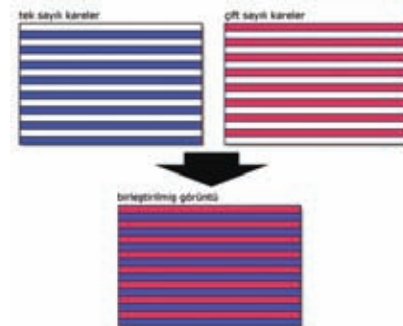
Standart 480i	640x480	307.200 piksel
HDTV 720p	1280x720	921.600 piksel
HDTV 1080i/1080p	1920x1080	2.073.600 piksel

Uzun lafın kısıyası, 720p standart televizyondan üç kat, 1080i ise yedi kat daha büyük resme ve haliyle görüntü kalitesine sahip.

2. INTERLACE vs PROGRESSIVE

HDTV standartlarından bahsederken yataydaki çözünürlüğü ifade eden sayıların yanı sıra, bunların sonunda "i" ve "p" takılarının kullanıldığını fark etmişsinizdir. Bu takılar İngilizce "Interlace" ve "Progressive" kelimelerinden geliyor ve ikisi arasında önemli kalite farkları var.

Aslında Progressive halen bilgisayarlar da da kullandığımız standart sistem. Yani görüntüler ekranda olduğu gibi gösteriliyor. Bilgisayarlarda kullanılmayan Interlace sisteminde ise her bir resim satır satır dilimlenmiştir. Ard arda gösterilen resimlerden biri tek sayılı satırları, diğeri ise çift sayılı satırları gösterir. Resimler ekranda çok hızlı geçtiği için biz parça parça iki resim değil tek bir resim görürüz.



Interlace sisteminin amacı görüntünün iletilmesi için gereken veri aktarımını azaltmak. Böylece uydu ve kablo hatlarında gereken veri yolu iki kat azalmış oluyor. Ancak her bir resmi iki ayrı parçaya yollamak hareketli sahnelerde görüntü kalitesini düşürüyor. İzlediğiniz bir drama filmi ya da sohbet programıysa Interlace ve Progressive arasındaki farkı hissetmeyebilirsiniz. Ancak hareketli resimlerin bol olduğu spor yayınları, aksiyon filmleri ve oyunlarda Progressive yayınlar daha net ve güzel bir görüntü verir.

3. DOĞAL ÇÖZÜNÜRLÜK

Bir HDTV'nin 720p, 1080i ve 1080p yayınları alabiliyor olması bu çözünürlüklere sahip olmasını gerektirmiyor. Bu yüzden alacağımız televizyonun gerçek çözünürlüğünü yani doğal çözünürlüğünü (native resolution) mutlaka bilmeliyiz.

Bunu daha iyi anlamak için LCD monitörler üzerinden anlatalım. Bizim yıllarca kullandığımız tüplü CRT monitörlerin sabit bir çözünürlüğü yoktu. Her türlü çözünürlüğü doğal olarak destekledi. Ama LCD monitörlerin çözünürlüğü sabittir. Mesela 17" LCD'ler genelde 1280x1024 çözünürlük destekler, bu onların doğal çözünürlüğüdür. Eğer siz ekranınızı daha düşük bir çözünürlükte kullanırsanız, görüntü kalitesi düşer.



lüğe ayarlıysanız monitör bilgisayardan gelen görüntüyü sündürerek kendi çözünürlüğüne çeker. Aynı şekilde daha büyük görüntüyü de kendi çözünürlüğüne küçültür. Bu işlem haliyle görüntünün bozulmasına ve doğal gözükmemesine yol açar. Herhangi bir LCD monitörü alıp çözünürlüğüyle oynayarak bu etkiyi rahatça gözlemleyebilirsiniz.

Temelde teknoloji aynı olduğu için HDTV'lerde de bu sorunu gözlemleyebiliriz. Hem plazma, hem LCD, hem de projeksiyon TV'lerde, LCD monitörlerde olduğu gibi çözünürlük sabittir. Genelde bu çözünürlük 1024x768 civarındadır. Bu televizyonlar 1920x1080 çözünürlükteki yayınları gösterilse de aslında yaptıkları çözünürlüğü 1024x768'e düşürmektedir. Bugün için ancak çok yüksek modellerde daha yüksek çözünürlükler görebiliyoruz. Hele 1920x1080 doğal çözünürlüğü destekleyen gerçek bir HDTV arıyorsanız işiniz çok zor. Bu modellerin fiyatları yurtdışında dahi 10.000\$ - 20.000\$ arası değişiyor.

4. HD READY NE?

Üzerinde HD Ready yazan televizyonların farkı kendi başlarına HDTV yayınlarını gösterememeleri. Yani bunların üzerinde ya hiç alıcı (tuner) yok ya da sadece standart yayınları alabiliyor. Ancak bunları HDTV yayınlarını alabilen bir uydu ya da Kablo TV kutusuna bağladığımızda, HD-DVD oynatıcı, yeni nesil oyun konsolu taktığınızda herhangi bir HDTV gibi görüntü verebiliyorlar.

Bu açıdan bakıldığında HD Ready bir televizyon almanın hiçbir mahsuru yok. Ancak mevcut Kablo TV ya da anten yayınlarını da izlemek istiyorsanız ekstradan bir alıcı (tuner) almanız gerekebilir.

5. TV YAYINI DAHA GÜZEL OLACAK MI?

HDTV ile ilgili en büyük yanılgı normal televizyon yayınlarının ve DVD filmlerin de daha güzel olacağıdır. Ama böyle bir şey mümkün değil. Sadece iyi markalarda bulunan bazı filtreleme teknolojileri yayınları biraz daha iyi hale getiriyor. Ancak bunlar da HDTV'ye özgü değil. Normal CRT ve LCD televizyonların üst modellerinde de bulabilirsiniz.

İşin ilginç yanı bazı durumlarda görüntü kalitesi daha kötü olabilir. Bunun iki sebebi var. Birincisi daha kaliteli bir televizyon kullandığınızda mevcut yayınların görüntü kalitesizliği daha fazla göze batıyor. İkinci düşük çözünürlükteki bu yayınları LCD TV'nin doğal çözünürlüğüne çıkarmak için yapılan sündürme işlemi görüntü kalitesini bozabiliyor.

6. DVI, HDCP, HDMI?

HDTV alırken mutlaka dikkat etmeniz gereken bir şey de üzerindeki giriş/çıkış bağlantıları. Çünkü yüksek çözünürlüklü yayınlar için birden fazla bağlantı türü var. Eğer doğru bağlantıya sahip değilseniz cihazlarınızı bağlamada sorun yaşayabilirsiniz. Aşağıdaki tabloda hangi bağlantı türlerinin ne için kullanıldığını ve nasıl bir görüntü kalitesi verdiğini görebilirsiniz.

7. KOPYA KORUMA?

HDTV ile ilgili en büyük bulmaca kopya koruma sistemlerinin ne olacağı. Film şirketleri yeni nesil televizyonların içine özel kopya koruma sistemleri yerleştirerek, korsan filmleri toptan yok etmek niyetinde. Bu sistemde kopya korumayı TV'nin kendisi kontrol edecek ve yeni filmler bu özelliğe sa-



hip TV'ler olmadan izlenemeyecek.

Ancak tüketici birliklerinin baskısı ve teknolojik engeller sayesinde film üreticileri bu konuda geri adım atmaz zorunda kaldılar. Şu an konu hala askıda ve nereye bağlanacağı kesinleşmedi. Ancak bu halen kullanıcılar için bir tehlike. Şu an buna karşı alabileceğimiz tek önlem HDMI bağlantısına sahip bir HDTV almak. Çünkü bu kopya koruma senaryolarının hepsi HDMI bağlantısı üzerine kuruluyor.

Bağlantı Tipi	Kullanım Alanları	Görüntü Kalitesi
S-Video (4-pin)	Bilgisayar, DVD çalar, Uydu alıcı	Orta
Composite	Playstation 2, Bilgisayar, DVD çalar, Uydu alıcı	Düşük
Component (Y, PB, Pr)	XBOX 360, HDTV alıcılar, HD-DVD çalar	Yüksek
VGA (RGB)	Bilgisayar	Yüksek
DVI	Bilgisayar	En yüksek
HDMI	Playstation 3, HDTV Alıcı	En yüksek

8. CRT, PLASMA, LCD, DLP...

Bir televizyonun HDTV olması için belli bir tipte olması gerekmiyor. Az da olsa HDTV destekli CRT televizyonlar da var. Bu televizyon tiplerinden hangisinin daha iyi olduğu uzun süredir devam eden bir tartışma konusu. Bir türlü karar verilememesinin sebebi her birinin görüntü kalitesinin her geçen gün artması. Bugünün plazmaları ile iki sene öncekiler arasında gözle görülür bir kalite farkı var. Aslına bakarsanız görüntü kalitesinin sürekli artıyor olması da HDTV almak konusunda acele etmemek için iyi bir sebep.

Bize göre bir HDTV alırken izlenmesi gereken sıra ise şöyle LCD > Plasma > DLP.

9. 16:9 VS 4:3

HDTV formatlarının hepsinde yatay/dikey oranları 16:9'dur. Ancak mevcut televizyon yayınları 4:3 olduğu için bugün 16:9 oranında bir televizyon almak mevcut yayınların kenarlarında siyah alanların oluşması ya da görüntünün sünmesi anlamına geliyor. Her ikisi de can sıkıcı. Ancak yeni nesil oyun konsolları, DVD filmler ve gelecekte başlayacağını umduğumuz HDTV yayınları 16:9 oranda olacak. Bu yüzden bizim için 16:9 oranlı TV'ler daha iyi bir tercih.

10. DOĞRU ZAMAN NE ZAMAN?

HDTV almak için henüz doğru zaman değil. Çünkü doğal çözünürlükler henüz düşük, yeterince yayın imkanı yok ve HDTV standartlarında belirsizlikler var. En güzel yanı da, beklediğimiz her gün hem HDTV modelleri hızla geliyor hem de fiyatları düşüyor.

Elbette iki sene sonra değiştirmek canınızı sıkamayacaksa ya da bugün mutlaka bir televizyon almanız gerekiyorsa tercihinizi bir HDTV'den yana yapmanız anlamlı olabilir. Ama bugün idare edebiliyorsanız, bir yıl daha idare edin bizce. ■



CORE 2 DUO



El-Core Tu Duoblo'nun Laneti

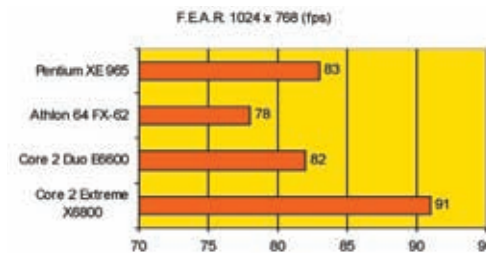
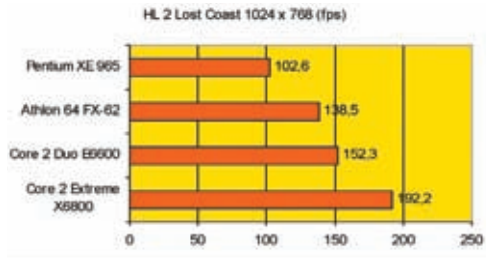
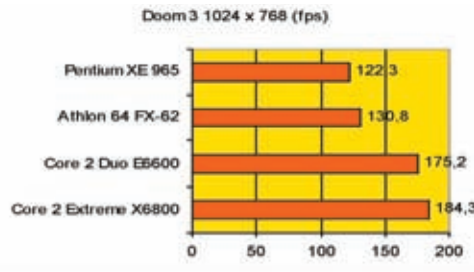
Yıllar öncesine gidin ve Pentium 4'lerin piyasaya çıktığı ilk günleri hatırlayın. Intel Netburst mimarisini yürürlüğe sokarak Gigahertz liderliğini ele geçirmiş ve performansta da avantaj sağlamıştı. O günden bu yana hem Intel hem de AMD işlemci performanslarını adım adım arttırdı. Ancak AMD'nin adımları daha uzun ve daha seri olduğu için performans liderliğini ele geçirip farkı ufak ufak açtı. Son iki senedir Athlon'lar oyun performansında Pentium 4'lerin hep önündeydi.

Şimdi Intel, yeni Core mikro mimarisi ve Core 2 Duo işlemcisi ile uzun yıllardır görülmemiş bir sıçrama yapıyor. Bu sıçrama ile hem Pentium devrini kapatıp Core devrine geçiyor hem de işlemci performansı liderliğini açık ara ele geçiriyor.

Core 2 Duo işlemcisini dünyanın en hızlı ve en iyi işlemcisi yapan 7 temel teknoloji var. Ama bu teknik detaylara girmeden önce gelin önce bu işlemci gerçekten ne kadar hızlı bir görelim *.

OYUN TESTLERİ

İşlemcilerin performanslarını değerlendirmeye gerçek oyun testlerinden başlayacağız. Testlerde yeni Core 2 Duo'ların en hızlısı olan Core 2 Extreme X6800 ve orta seviyede yer alan Core 2 Duo E6600'e karşı, Intel'in bir önceki hız lideri Pentium XE965 ve AMD'nin hız lideri Athlon FX-62 yarışacak. Yani Core 2 Duo'lara karşı dünyanın mevcut en hızlı işlemcileri.



Şu skorlara uzun uzun bakın arkadaşlar. Çünkü gördüğünüz performans artışı yıllardır özlemini çektiğimiz türden. Half-Life 2 ve Doom III'te 200 fps'lere yaklaşan performans hayal etmeye çalışın. Üstelik bu performans artışını sağlayanın yeni bir ekran kartı değil yeni bir işlemci olması inanılır gibi değil. Yıllardır işlemci performanslarının geri kaldığını, ekran kartlarının hızına yetişemediğini boşuna söylemiyormuşuz demek ki.

Ayrıca bu skorlar Core 2'lerin Athlon64 FX'lere karşı nasıl tartışmasız bir zafer kazandığını açıkça gösteriyor. Core 2 Extreme X6800, Athlon64 FX-62'ye Doom III'te %41, Half-Life 2'de %39 fark atıyor. İşte ben buna performans farkı derim.

AMD için bundan daha kötü bir haber varsa, o da orta seviye bir Core 2 Duo'nun dahi en hızlı işlemcilerine açık fark atıyor olması. Core 2 Duo E6600 kendinden iki kattan daha pahalıya satılan Athlon64 FX-62'yi bütün testlerde geçmekle kalmadı bir de ortalama %15 performans farkı attı. Bu ne demek biliyor musunuz? Yıllardır performansını hayranlıkla izlediğimiz ama işlemciye 1000\$ veremediğimiz için çoğumuzun asla alamadığı işlemcilerden çok daha iyisini 300-400\$ gibi fiyatlara alabileceğiz.

Bu fiyatlar biraz daha düştüğünde yeni

aldığımız her bilgisayar en az Pentium4 Extreme Edition ve Athlon64 FX performansında olacak. Bugüne dek sadece 1000 kişiden 1'inin sahip olduğu bu hız artık herkes sahip olabilecek. Uzun sözün kısası ağlamak istiyorum sayın okurlar...

YAPAY TESTLER

Kutlamayı bitirmeden önce gelin bir de 3DMark ve genel sistem performansını gösteren PCMark skorlarına bir bakalım.

	Core 2 Extreme X6800	Core 2 Duo E6600	Athlon 64 FX-62	Pentium XE 965
3DMark06 CPU (3DMark)	2.582	2.126	2.149	1.766
3DMark05 CPU (3DMark)	10.133	8.834	7.211	6.864
PCMark05 CPU (PCMark)	7.503	6.132	5.645	6.524

Yapay testlerde farklar biraz kapansa da sonuç değişmiyor. Core 2 Extreme X6800 hız rekorları kırarken orta seviye Core 2 Duo E6600 Athlon 64 FX-62'ye biraz üstünlük sağlıyor.

VİDEO VE SES İŞLEME

Bugün bilgisayarlarımızı oyunlar dışında zorlayan sadece video ve ses işleme uygulamaları var. Gelin bir de bu cephede performans farkları ne âlemdeymiş bakalım. Unutmadan buradaki skorlar saniye cinsinden olduğu için düşük skorlar daha fazla hız ifade ediyor.

	Core 2 Extreme X6800	Core 2 Duo E6600	Athlon 64 FX-62	Pentium XE 965
Premiere Pro 2.0 (sn)	530	616	744	650
MP3 Surround Encoder 1.1.1 (sn)	36	45	44	70

Sonuçlar çok da farklı değil ve X6800, FX-62'ye %30'lar civarında bir fark atıyor. E6600 ise MP3 kodlamada FX-62'nin bir parça arkasına düşse de genel performans da onu geçiyor.

ŞEFİN SIRRI

Intel'in yeni Core 2 Duo işlemcileriyle yakaladığı performans artışı gözlerimizi yarıyor. Ama insans böyle mucizevi bir artışı görüp de nasıl gerçekleştiğini merak etmeden duramıyor. Aşırı teknik konular olduğu için fazla detaya girmeyeceğim. Konuya meraklı olanlar <http://www.intel.com/technology/architecture/coremicro/demo/demo.htm> adresindeki flash demoyu izleyerek bu teknolojileri daha iyi anlayabilir. Demo İngilizce olsa da teknolojiler grafik animasyonlar ve çok basit bir dille anlatılıyor. İşte bilgisayarlarımızı şahlandıran 7 yeni teknoloji.

Wide Dynamic Execution: Pentium 4 işlemcileri üç şeritli bir otoban olarak düşünün. Veriler bu otobana bir uçtan giriyor ve yol boyunca ilerlerken işlem noktalarında işleniyorlar. Böylece otoba-

na ham olarak giren veriler diğer uçtan işlenmiş olarak çıkıyorlar. Core 2 Duo işlemcilerde bu otoban dört şeritli. Böylece her döngüde üç yerine dört veri işleniyor.

Üstelik Pentium4'lerde her veri yol boyunca aynı şeridi izlemek zorundadır. İşlenmesi daha yavaş bir veri bir şeridi tıkadı mı arkasından gelen verileri de yavaşlatır. Core 2 Duo'larda ise veriler şerit değiştirebiliyor. Böylece yoğun olan şeritten daha boş bir olana geçip yollarına daha hızlı devam edebiliyor.

Intelligent Power: Core 2 Duo işlemciler çok gelişmiş bir güç yönetim sistemine sahip. İşlemci üzerinde bulunan güç kapıları sürekli olarak işlemcinin üzerindeki bölgeleri denetliyor ve o an çalışmayan bölgelerin gücünü kesiyor. Yani boş duran bölgeler kapalı kalıyor. Bu sayede işlemci hem daha az güç tüketiyor, hem de işlemcinin ısı kullanımını azalıyor. Bu ayrıca overclock performansını da yükseltiyor.

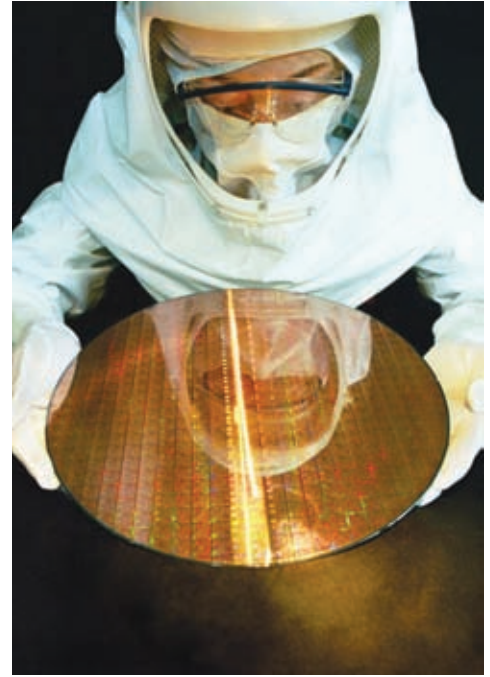
Bu teknoloji sayesinde Core 2 Duo'lar çift çekirdekli Pentium D'lere göre 40 Watt'a kadar daha az elektrik tüketiyor. Bu açıdan bakınca 2-3 sene boyunca yoğun olarak kullanılan bir Core 2 Duo ömrü tamamlandığında enerji tasarrufundan maliyetini çıkarmış oluyor.

Advanced Smart Cache: Core 2 Duo'ların yine kendisi gibi çift çekirdekli olan Pentium D'lerden en önemli farkı işlemci ön belleğinin tek parça olması. Pentium D'lerde ön bellek iki parça halinde her bir çekirdeğe paylaştırılmıştı. Bu özellikle tek çekirdek kullanan uygulamalarda ön belleğin yarısını işe yaramaz halde bırakıyordu.

Core 2 Duo'da ise ön bellek tek parça ve hangi çekirdek daha çok ihtiyaç duyuyorsa ön belleğin büyük kısmını kullanabiliyor. Hatta bir çekirdek çalışmıyorsa diğeri ön belleğin tümünü kullanabiliyor. Bu genel performansı ciddi şekilde artırırken tek çekirdek kullanan uygulamalarda performans artışı çok daha fazla oluyor.

Memory Prefetch: Bu teknoloji aslında bir tür işlemciler için tahmin oyunu. İşlemci yaptığı işlemlere bakıp bir sonraki işlemi ve hatta onun sonrasını tahmin ediyor. Gereki verileri önceden ön belleğe yüklüyor. Böylece bir veriye ihtiyaç olduğunda önceden işlemciye getirilmiş oluyor.

Advanced Digital Media Boost: Bilgisayarlarda özellikle multimedya uygulamalarını yöneten SSE kodlarının ne kadar önemli olduğunu ve performansını nasıl etkilediğini Pentium II'lerden bu yana biliyoruz. SSE, SSE 2 ve SSE 3'de yer alan 128-bit'lik bu özel komutlar bugüne kadarki tüm işlemcilerde iki parça halinde işlenirdi. İş-



lemciler 128-bit işlem yapmadığı için 64-bit'lik iki ayrı parçaya ayrılır ve iki seferde işlem yapılırdı. Core 2 Duo'da ise 128-bit'lik bu komutlar tek bir seferde işlenebiliyor. Böylece işleminin SSE performansı iki misline çıkmış oluyor.

Memory Disambiguation: İşlemciye girerken işlenirken her bir veri, sırada kendinden önce yer alan verinin işleminin bitmesini beklemek zorundadır. Core 2 Duo'da ise veriler birbiri ardına işlemciye girerek bekleme süresini azaltabiliyor.

Macro Fusion: Core 2 Duo'ların performansını arttıran belki en basit ama en etkili teknolojilerden biri Macro Fusion. Eğer birbirine benzer iki veriye aynı işlem uygulanacaksa, bu veriler birleştiriliyor ve tek seferde işleniyor. Ne kadar basit değil mi? İki ayrı kağıdı tek tek kesmek yerine üst üste koyup tek seferde kesmek gibi. Hey! Siz bunu neden daha önce düşünemediniz bakayım, çok basitmiş bu!

MODELLER

Core 2 Duo'ların performans sınırlarını da ortaya çıkardığımız göre şimdi son olarak piyasaya sürülen modellerine bir bakalım.

Bu beş modelden Core 2 Extreme'i şu an bulmak biraz zor. Diğer modellerde de talep çok yüksek olduğundan her modeli her yerde yakalamak kolay değil. Ama Core 2 Duo modellerinin hepsi ülkemize gelmiş durumda. Üstelik yukarıdaki fiyatlar piyasaya çıkış fiyatları. Şimdiden işlemcileri bu fiyatların 20\$ - 80\$ altına bulabiliyorsunuz. Ben bu yazıyı yazarken E6300 221\$, E6400 ise 265\$'a kadar düşmüştü. ■

* Test merkezimize FX-62 işlemci ulaşmadığı için kardeş dergimiz Chip'in yaptığı test sonuçlarını kullandık.

İşlemci	Model	Sistem saat frekansı	L2-Ön bellek	Frontside- bus	Yaklaşık Fiyat
Core 2 Extreme	X6800	2,93 GHz	4M	1066MHz	1240\$
Core 2 Duo	E6700	2,67 GHz	4M	1066 MHz	700\$
Core 2 Duo	E6600	2,4 GHz	4M	1066 MHz	420\$
Core 2 Duo	E6400	2,13 GHz	2M	1066 MHz	300\$
Core 2 Duo	E6300	1,86 GHz	2M	1066 MHz	250\$

PLATFORMLAR SAVAŞI

Microsoft
Live



www.live.com

Savul Google, Live geliyor!

Nereden Çıkmış?

Microsoft'un Google'ın başarılarını ne denli kıskandığı ve bugün en büyük rakibi olarak Google'ı gördüğünü hepimiz biliyoruz. Microsoft'un şimdiye kadar ki hareketleri Google'ın önünü kesememiş olsa da MS Live ile bugüne kadar görülmemiş bir taarruza hazırlanıyor.

Neye benziyor?

Bu taarruzun ilk hareketi Google'ı kopyalamak. Live.com adresine girdiğinizde Google'dan aşırma bir anasayfa ile karşılaşacaksınız. Ama sakın küçük görmeye kalkmayın. Çünkü Live'ın çekirdeğini bugüne dek Microsoft'un doğru yaptığı iki şey Messenger ve Hotmail oluşturuyor. Sayfanın sağ üstündeki Login'e bu iki servisten birindeki hesabınızı girerseniz Live'ın yüzü bir anda değişiyor ve tamamen sizin şekillendirdiğiniz ilginç bir başlangıç sayfası haline geliyor.

Live sadece bu ana sayfadan ibaret değil ancak bu ana sayfa platform içindeki bütün servislerin birleşim kümesi gibi çalışıyor. Live.com haricinde platformda Live Mail (eski Hotmail), Live Messenger (yeni versiyon MSN Messenger), Live Spaces (MSN Spaces) gibi pek çok yeni olmayan ama Live ile daha da geliştirilmiş iyi servis var. Bunun dışında arama, alışveriş, haber, harita gibi pek çok konuda onlarca servis var. Bütün bu servisleri kullanmak

IE Live Toolbar ile kolaylaştırılmış.

Live ile Microsoft sadece elindeki İnternet gücünü bir çatıda birleştirip güçlendirmekle kalmıyor yeni bir uygulamayı, online programları da hayata sokuyor. Bugüne dek programlarını kutuda satmayı seven MS, ilk olarak komple bir anti-virüs ve anti-spyware yazılımı olan Live Safety Center, blog yazarı olan Live Writer, ve küçük firmalar için web uygulamaları içeren Live Office'i internet üzerinden sunuyor.

Ancak hem Live.com hem de tüm servisler beta aşamasında olduğu için çok dağınık bir haldeler. Şu anda aradığınızı bulmak da kullanmak da biraz zahmetli. Muhtemelen Vista çıkana kadar da bu manzara değişmeyecek.

İşe yarar mı?

Eğer Microsoft servislerini daha da güçlendirir ve beta aşamasını atlatıp düzgün çalışan bir platform haline getirirse MS Live ve tüm internet kullanımımızın merkezine oturabilir. Ancak bu hizmetleri Google gibi temiz, derli toplu verip Google'ın popülerliğine ulaşmaları hayli zor. Ama yine de büyük konuşmayalım, zamanında da "İÇQ varken kim Messenger kullanır" diyorduk.

Türkiye'de kullanımı var mı?

Live.com'u Türkçe olarak ve Türkçe içerikle kullanabiliyorsunuz. Ancak yukarıda saydığımız servislerin hepsi Türkçe versiyonda yok şimdilik. Bu yüzden denemek isterseniz İngilizcesini kullanmanız daha iyi çok şey görmenizi sağlar.



Intel
Viiv



www.intel.com/viiv

Ev eğlence garantisi

Nereden Çıkmış?

Intel'in geçen sene sonlarında duyurduğu Viiv'in amacı kullanıcılara bilgisayara dayalı ve sorunsuz bir ev eğlence standardı sunmak. Bir anlamda Windows Media Center Edition'ı donanım kısmında tamamlayan bir platform oluşturmak.

Neye benziyor?

Dışarıdan ilk bakıldığında Viiv bizim için sadece bir logo. Bilgisayarların, televizyon ve benzeri ev elektroniği cihazlarının, bazen de web sitelerinin üzerinde rastlayabilirsiniz bu logoya. Çünkü Viiv temelde Intel'in Windows MCE ile uyumluluğunu onayladığı bilgisayarlar ve ev elektroniği ürünlerinden oluşan bir platform.

Bir bilgisayarın bu logoyu alıp Viiv PC olabilmesi için öncelikle çift çekirdekli bir Intel işlemciye, Intel Express Chipset'li bir anakarta ve Intel PRO Client LAN kablosuz ağ kartına sahip olması gerekiyor. Yani mümkün olan her parçası Intel olmalı. Geriye kalan parçaları bilgisayar üreticileri, Intel'in koyduğu standartların altına düşmeden, istedikleri gibi ayarlayabiliyor.

Bir Viiv PC almanın ilk ve belki en önemli avantajı bilgisayarın Windows MCE çalıştırabilecek standartlara sahip olduğundan emin olmak. Ayrıca bu bilgisayarlarda Intel'in geliştirdiği üç işe yarar özellik var.

Bu özelliklerden birincisi Instant On/Off. Bu özellik Viiv bilgisayarların tıpkı bir müzik seti ya da televizyon gibi hızlı

açılıp kapatılmasını sağlıyor. Elbette söz konusu olan komple bir boot değil. Bilgisayarın çok hızlı uyku moduna girip çıkabiliyor olması. Üstelik bilgisayar bu şekilde kapatıldığında diğer cihazlar bu sistemdeki medyaları kullanmaya devam edebiliyor.

İkincisi Wi-Fi destekli cihazların birbirine kolayca tanıtılması. Evinizdeki kablolu ağınızın şifre korumalı olsa bile Viiv PC'niz bu cihazlara aynı iki Bluetooth cihazı eşler gibi kolayca bağlanıp gerekli ağ ayarlarını yapıyor. Böylece Wi-Fi özellikli müzik seti, MCE Extender gibi bir cihazınız varsa kurulumu dert olmuyor.

Viiv'in asıl önemli özelliği ise Medya Yayın ve Yönetim özellikleri. Bu yedi parçalı özellik Viiv uyumlu cihazlarındaki medyaların ortak bir kütüphanede kataloglanmasını ve cihazların medyaları birbirine stream edebilmesini sağlıyor. Bu sayede gerçek anlamda her cihazdan her medyaya ulaşabiliyorsunuz. Üstelik SPCM plugin'leri sayesinde kopya korumalı içerikleri de Viiv destekli cihazlar arasında paylaşabiliyorsunuz. Ayrıca Remote User Interface servisi sayesinde Viiv PC'den Viiv destekli tüm cihazları tam olarak uzaktan kumanda edebiliyorsunuz.

İşe yarar mı?

Viiv'in özellikleri gerçekten Windows MCE deneyimini geliştirecek türden. Ancak bu özelliklerin hemen hepsi Viiv uyumlu diğer ev elektroniği ürünleri efektif kullanmak üzerine kurulmuş. Bu cihazlardan bazı örnekleri geçen sene CeBIT Bilişim fuarında denemiştik ama henüz piyasada görmedik.

Ayrıca Intel, online medya içeriği sunan onlarca site ile iş ortaklığı kurarak Viiv kullanıcılarına özel fırsatlar sunuyor. Ancak bunlar da ülkemiz için geçerli değil.

Türkiye'de kullanımı var mı?

Şu an sadece Crea firması Viiv uyumlu PC üretiyor. Yakında Beko'nun modellerinin de çıkacağını öğrendik. Ama ev elektroniği ürünlerinden henüz haber yok.

AMD

Live!



www.amdlive.com

MCE'nin bir adım ötesi

Nereden Çıkmış?

Live!'ın aslında Intel Viiv'a rakip olarak geliştirildiği yani çıkış noktasının "Intel yapıyor biz de yapalım" olduğu genel kabul edilen görüş. Ama AMD, Live!'ı apar topar duyurmuş olsa da detayları açıklamak için bu yazı bekledi ve kendi şirket felsefesine uygun, belli noktalarda Viiv'dan farklılaşan bir platform haline getirdi.

Neye benziyor?

AMD'nin Live!'ı da aynı Intel Viiv gibi ilk olarak aldığımız PC'nin Windows MCE yetkililiğini onaylayan bir logo programı. Yani AMD Live! logolu bir PC aldığınızda Windows MCE'nin tüm özelliklerini kullanabileceğinizden emin oluyorsunuz.

AMD kendi chipset ve kablolu ağ kartlarını üretmediği için üreticiler AMD Live! uyumlu PC'ler üretme konusunda daha özgürler. Athlon 64 X2 işlemci kullandığı ve AMD'nin standartlarını tuttuğu sürece bir bilgisayar Live! PC olabilir. Bu da Live! PC'lerin daha geniş bir çeşitliliğe sahip olmasını sağlıyor.

Ancak AMD cephesinde henüz Viiv'da olduğu gibi ev elektroniği cihazlarının entegrasyonu ve bunun için geliştirilmiş teknolojiler yok. Ancak AMD'nin Live! sitesine ve basın toplantılarındaki sunumlarına bakarak bu konu üzerinde çalıştıklarını ve gelecek sene bu tip çözümler sunacaklarını tahmin edebiliyoruz.

AMD bu eksikliğini kapatmak için Intel'den daha gelişmiş online hizmetler sunuyor. Bu yüzden www.amdlive.com daha gelişmiş ve oldukça çekici dört servis

bulunduruyor. Bunlara kısaca bir göz atalım.

Orb: Bu hizmet Live! PC'nizde bulunan tüm medyalara internet erişiminiz olan her yerden ulaşabilmenizi sağlıyor. Yazılımı Live! PC'nize kurduktan sonra Orb web sitesi üzerinden medyalarınızı herhangi bir cihaza stream edebiliyorsunuz.

Media Vault: Bu hizmet size 25GB'lık online bir medya depolama alanı sunuyor. Buraya yüklediğiniz medyaları daha sonra istediğiniz yerden kullanabiliyorsunuz.

Log Me In: Bu servis Live! PC'nizi kullanılarak herhangi bir başka bilgisayarı uzaktan kumanda edebilmenizi sağlıyor.

Network Magic: Bu servisin amacı da kablolu ağınızı kolayca kurmanız ve yazıcı paylaşımı gibi ayarlamaları yapabilmemiz.

Her ne kadar AMD Live!'ın dört servisi de çok işe yarar göz alıcı servisler olsa da aslında bunlar hali hazırda var olan ve herkesin kullanabileceği servisler. Ayrıca bir kısmı sınırlı veya deneme sürümü ve tam olarak kullanmak için aylık ücret ödemeniz gerekiyor. Servis sağlayıcılar AMD Live! kullanıcılarına ekstra avantajlar sağlamak konusunda biraz yavaşlar. Ancak AMD zamanla hem servis sayısının hem de avantajların artacağını söylüyor.

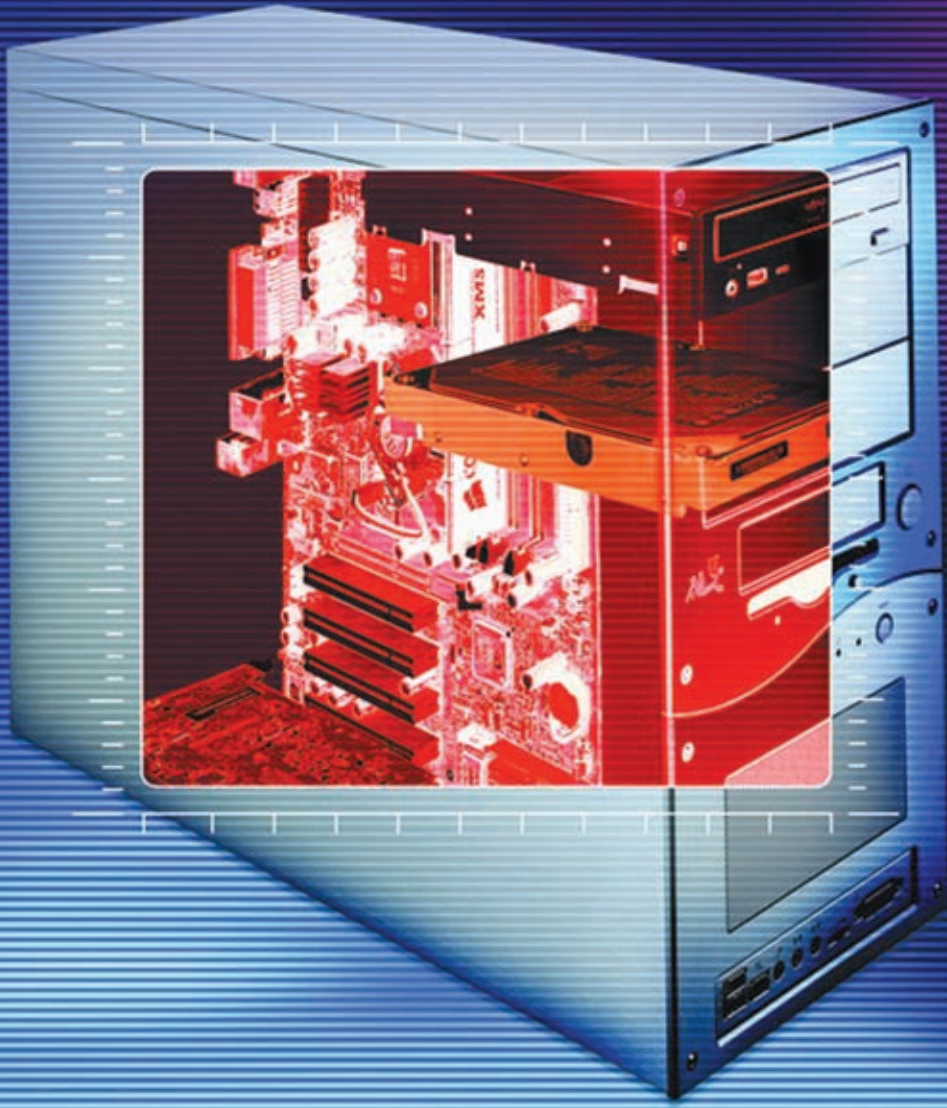
İşe yarar mı?

AMD Live!, genel olarak Intel Viiv'dan daha zayıf görünüyor. Sonuçta Live! servisleri bir Viiv PC'den de kullanılabilir. Ancak Viiv'in asıl özellikleri ülkemizde kullanılmadığı için AMD Live! kullanıcıları bugün için pek de bir şey kaybetmiş olmuyor.

Türkiye'de kullanımı var mı?

Şu ana dek piyasada yerli üreticilerin ürettiği bir AMD Live! PC görmedik. Ancak Live! henüz yeni bir proje olduğu için bu normal. ■





LEVEL DONANIM EL KİTABI

BÖLÜM 7: BENCHMARK SANATI

DİZİ İNDEKSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazıyı altı ayrı bölümde, seri şekilde hazırlamayı uygun gördük. Şimdiden önümüzdeki aylarda anlatacağımız konuları sizlerle paylaşıyoruz.

Bölüm 1:

İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2:

Ekran kartı seçimi

Bölüm 3:

Donanım kurulumu

Bölüm 4:

Windows kurulumu

Bölüm 5:

Performans ayarları

Bölüm 6:

Genel sorunları giderme

Bölüm 7:

Benchmark sanatı

Bin bir incelikle seçilmiş parçaların mükemmel uyumu, eşsiz BIOS ve Windows ayarları ile olağan üstü sistemi yarattınız. Tamam, biraz ucuz televizyon reklamları gibi oldu ama gerçekten de tüm ayarları bitmiş, parıl parıl parıldayan bilgisayarınızla sonra bir işiniz kalmadı mı? Gerçek kapasitesinin tescillenip, belgelenmesinden bahsediyorum. Bunun için de sağlam bir test programı ya da oyun kurup benchmark yapmanız gerek. Ben demesem de siz onlarca oyun kurup, sabahtan akşama kadar monitörün başından ayrılmayacaksınız ama bu iş öyle olmuyor, bir yordamı, bir



usulü var. Peki, benchmark yapmadan evvel nelere dikkat etmek gerek?

İlk önce bu işi temiz bir Windows ile yapmak lazım. Hayır, ille de format atmak gerekmiyor. Sadece Temmuz 2006 sayısında anlattığımız standart bakımları yapalım, arkada çalışan gereksiz programları kapatalım. Bundan evvel de bir güzel virüs ve spyware taraması yapalım. Ne olur, ne olmaz. Ama sakın benchmark esnasında anti virüs ve güvenlik duvarı gibi yazılımları kapatmayı unutmayın, zira bu abiler test sırasında skorları büyük ölçüde etkileyecektir. Neyse geri kalanını da testleri yaparken konuşuruz. Şimdi sırada büyük ilk testimiz var; F.E.A.R.

Kolay bir test yöntemi: F.E.A.R.

F.E.A.R.'ı kurar kurmaz (aslında test yaptığınız tüm oyun ve programları kurar kurmaz) mutlaka güncelleyin. Çünkü çoğu oyun ve program, çift çekirdekli işlemciler,

yeni nesil ekran kartları gibi sizde bulunan donanımları tam desteklemeyebilir.

F.E.A.R.'ı kurup,

güncelledikten sonra oyunu açalım, hemen ayarlar menüsünde bulunan görüntü ayarlarına gelelim. Burada çözünürlüğün altında vsync ayarını göreceksiniz. Bu özellik tazeleme oranını sabitleyecektir, oysa biz tazeleme oranının ne kadar düşük ya da yüksek çıkacağını öğrenmek istiyoruz. Hemen kapatalım. Hatta mümkünse vsync'i test yapmadan önce, NVIDIA veya ATI kontrol pencerelerinden daha oyuna girmeden kapatalım.

Ardından sıra çözünürlük ve performans ayarlarına geliyor. Bu ayarları aşağıdaki tablodaki gibi yapabilir, sırayla deneyebilirsiniz. Benchmarkları tablodaki ayarlara göre birebir yapmanıza gerek yok. Zaten bu ayar ve örnek skorlar size bir fikir vermek için. Burada asıl önemli olan testi belli bir sabite, belli ayarlara göre yapmak.

Mutlaka testi yaptığımız ayarları ve skorunuzu bir yere not edin ve ilerde yapacağınız testi aynı ayarlarda yapın. Belli aralıklarla (mesela ayda bir ya da en azından yeni bir donanım kurduktan sonra) yapılan benchmarklar bize bilgisayarımızın performansındaki, farkında olduğumuz ya da olmadığımız değişimler hakkında fikir verecektir. Bu sayede bilgisayarımızın giderek yavaşlayıp yavaşlamadığı, yeni donanım ya da yazılımların ne şekilde etkilediği hakkında kesin bilgi sahibi olmuş olacağız.

Bu arada F.E.A.R.'da ilk performans ayarlarını, sonra çözünürlük ayarlarını yapalım. Tüm ayarlar bittikten ve not ettikten sonra Performans ayarları içinde bulunan Test Settings tuşuna basalım ve demomuzu izleyelim. Demo bittikten sonra F.E.A.R. benchmarkımız başarıyla tamamlanmış olacak.

a. Benchmark verilerini doğru okumak

Benchmarkımız sona erdiğinde önümüze bir tablo ya da kısa bir veri çıkacak. Bu tabloda minimum, maksimum ve ortalama değerler, toplam tazeleme sayısı, toplam süre, ayrıca belli aralıkların yüzdeleri yer alabilir. Peki, bunlar ne anlama geliyor, hangisinden ne anlamalı?

Minimum: Testte gerçekleşen düşük tazeleme oranıdır. Genelde 25-30 FPS'den aşağısı düşük kabul edilir ve oynanmaya müsait sayılmaz. 15 FPS'den aşağısı ise gerçekten sorunludur. Bu sonuç ne kadar düşük çıkıyorsa sisteminiz o kadar zorlanıyor demektir.

Average: Sisteminizin test boyunca ortalama kaç FPS performans verdiğini gösterir. Bir çok testte verilen tek skor budur. Kesinlikle 30 FPS'den aşağı olmaması gerekir. Zira 30 FPS ortalama olduğunda sistemimiz 15 FPS'den 75

	Çözünürlük	Genel Kalite Ayarları	FSAA	Anisotropic Filtering	Örnek Skorlar
Düşük Test	800x600	Low	Yok	2	161 FPS
Orta Test	1024x768	Medium	2	4	57 FPS
Zor Test	1280x1024	High	4	8	33 FPS
Dehşetli Test	1600x1200	Ultra High	8	16	11 FPS

FPS'ye pek çok değer vermiş olabilir, performans sabit 30 FPS değildir. Ortalama performans için 40-60 FPS arası idealdir.

Maksimum: Test esnasında görülen en yüksek tazeleme oranıdır. Bir fikir vermesi için bakabileceğimiz bir kısım. Eğer tüm üç kısımda da aynı ya da birbirine çok yakın puanlar alıyorsak vsync'i açık unuttuk demektir.

Toplam tazeleme sayısı: Genellikle 3D Mark 2006 gibi programlar ortalama FPS yerine (aleti kısım kısım kastıktan sonra ortama FPS 3-4 çıkmasının pek bir anlamı olmayacağı için) test süresince saptanan toplam tazeleme sayısını verirler. Bu da bizim skorumuzu oluşturur.

Toplam süre: Testin uzun ya da kısa sürmesi alınan değerlerin yüksekliği ya da düşüklüğü ile doğrudan alakalıdır. Tek başına bir sonuç çıkarmaya yetmez ama diğer değerlerin sağlamasında kullanılır.

Oranlar: F.E.A.R.'ın bize bir güzelliği. Test esnasında alınan sonucun dağılımını gösteriyor. "Below 25 PFS"nin yüzdesinin oldukça az olması lazım. Eğer hem bu yüzde fazla, hem de minimum çok düşük ise sisteminizde sorun olabilir.

Call of Duty 2 ile test yapmak

Genel ayarlarınızı yaptıktan sonra ayarlardaki Game Options sekmesine gelelim, buradan konsolu aktive edelim ve oyuna başlayalım. Bol çatışmalı bir bölümde "é" tuşu ile konsolu açalım ve "Record (demoya vermek istediğiniz isim)" (tırnak ve parantezler yok bu arada) yazıp oyuna devam edelim. Birkaç dakika geçtikten sonra konsola "StopRecord" yazalım ve demoyu sonlandıralım. Artık test için harika bir demomuz var. Hazırladığımız bu demoya "\\Program Files\Activision\Call of Duty 2\Main\demost" klasörü içinde .spd dosyası olarak ulaşabiliriz. Şimdi oyundan çıkıp ana menüye gelelim. Oynadığımız oyunu iptal edelim ve konsola "Timedemo [hazırladığınız demonun ismi]" yazalım ve benchmarka başlayalım. Benchmark bittikten sonra skorumuza konsoldan ya da gene "\\Program Files\Activision\Call of Duty 2\Main\demost" klasörü içindeki .csv dosyasından tüm kayıtlarıyla ulaşabiliriz.

Quake 4 ile test yapmak

Oyuna girdikten sonra CoD2'deki gibi bir süre oynayalım ve en can alıcı noktalardan birinde "Ctrl+Alt+é" tuşlarına basarak konsolu açalım.



Konsola "RecordDemo [demo ismi]" yazalım ve işlem bittikten sonra "StopRecording" yazarak demoyu sonlandıralım. Hazırladığımız bu demoları gene CoD2'deki gibi "\\Quake 4\q4base\demost" klasöründe tutulacak. En son işlem içinse konsola "TimeDemo [kaydedilen demonun ismi]" yazalım ve benchmark işlemine başlayalım. Quake IV'ün CoD2'den bence en büyük farkı skorun daha az detayla ama daha anlaşılır şekilde gösterilmesi. Eğer ki CoD2'de verilerinden bir şey anlamadıysanız kesinlikle Quake IV ile test yapın.

Frapst ile test yapmak

Benchmark yapmanın en kolay yöntemidir Fraps. Hem "şu oyun, bu oyun" diye ayırt etmez, hem de en anlaşılır ve en sade skorları verir. Benchmark yapmak için Fraps'ı açın ve üzerinde "FPS" yazan dizgiye gelin. Hemen ortada benchmark tuşunu göreceğiz, bu tuş standart olarak "F11" ama istediğimiz başka bir tuşu da atayabiliriz. Altında benchmark süresi ve kayıt ayarlarını bulunuyor. Benchmark süresi ayarabileceğiniz zamana göre değişir ama kayıt ayarlarının hepsini işaretleyin. Fraps çalışır durumda oyunu açalım ve oynamaya başlayalım. Fraps'da ayarladığımız benchmark tuşuna basalım ve oynamaya devam edelim. Süresini ayarladığımız için benchmark işlemi kendi kendine sonlanacaktır. Benchmark işlemi bittikten sonra "Program Files\Fraps" klasörünün içindeki "FRAPSLOG" adlı dosyayı açalım. İşte tüm değerler karşımızda duruyor. Soldan sağa sırasıyla, toplam tazeleme sayısı, süre, ortalama FPS, en düşük ve en yüksek FPS. Tek bir tuşla tüm benchmark iş halledi, daha ne olsun?

Benchmarkların şahı 3DMark 2006

Evet, sonunda sıra meşhur 3D Mark 2006 testi-mize geldi. 3DMark 2006'da benchmark yapmak hayli kolay. Her zaman olduğu gibi sistemi benchmark için uygun konuma getirelim. Teste başlamadan evvel ufak tefek ayarlar yapmamız gerekiyor. İlk önce Test menüsünden, Select All seçeneğini tıklıyoruz. Ardından Settings kısmına gelip çözünürlük, AA, filtre ve diğer ayarları yapıyoruz. Burada önemli olan en düşük seviyeden başlayıp, yavaş yavaş ayarları yükseltmektir. Testlerin daha sağlam olması için Run Each Test kısmına iki ya da 3 girebiliriz. System menüsünden elimizdeki her donanımın sürücülerini, desteklediği teknolojiler gibi birçok yararlı bilgiye de ulaşabiliriz. En sonunda testi başlatmak için Run 3DMARK diyelim ve bir süre bilgisayarımızı kendi haline bırakalım. Böylece test etmemiz için bir test ve bilgisayarımızın test esnasında çakılma ihtimali de var... derken benim emektar da çakıldı. Derin uğraşlar sonunda test sonucunu kazasız, belasız görebildim. Karşıma toplam skor hanesi ve işlemci, shader skorları olmak üzere diğer alt skorlar çıktı ama beni kesmedi ve Details bölümünden hangi bölümde ne kadar skor aldığımızı öğrendim. Neyse bir benchmark da böyle bitti, kaydet diyelim şuradan... ■

TEKNİK SERVİS

En sonunda ben de takım elbisemi giyip, stajyer olarak geçici de olsa bir şirkette sabah 9.00, akşam 18.00 mesaisi yapabildim. Garip bir duygu bir baltaya sap olmak. Hele ki benden yaşça büyük abilerimle Heroes III muhabbeti yapmak, eski günleri yâd etmek. Yaşımız ne olursa olsun, işimiz ne olursa olsun aynı dili konuşuyoruz. Oyunculuk bir karakter kazanıyor, iş hafif ciddileşiyor ama hep o güzel tadı veriyor. Olgunlaşıyoruz galiba...

-OlgaY Ertez

BELLEK FREKANSIM NE?

SORU Merhaba OlgaY, benim iki tane kısa sorum olacak.

1) 512 MB DDR bellek sahibi bilgisayarına bir o kadar daha bellek alma kararı verdim. Ancak bir sorun var. Elimdeki belleğin çalışma frekansını bilmiyorum. Bunu nasıl öğrenebilirim? Kasayı açıp baktım ama belleklerin üstünde bir şey yazmıyor.

2) Bellekler sistemle ve birbirleriyle uyumlu çalışır mı?

Sorularımı cevaplarsan çok sevinirim ve şimdiden teşekkür ederim.

Selman YAZICI

CEVAP Merhaba Selman, senin derdinin çözümü Everest Ultimate Edition donanım monitörü kurup, sistemindeki bellekler hakkında detaylı bilgi sahibi olmak. Bu programın deneme sürümünü <http://www.lavalys.com/> adresinden rahatlıkla indirebilirsin. Everest, sistem bilgileri, sıcaklık ve güç tüketimi gibi pek çok konuda detaylı bilgi edinilmesine imkan veren bir program, bu yüzden bu konularda sorunu olan herkese tavsiye ederim.

Selman, senin yapman gereken ise programı kurduktan sonra açmak, çıkan ara birimin sol tarafındaki menüde bulunan Anakart seçeneğine tıklamak. Pek çok alt başlık açıldığını göreceksin, bunların arasında Bellek başlığı da var ama bu bizim aradığımız değil. Onun hemen altında SPD alt başlığını göreceksin, oraya giren sen belleklerin hakkında detaylı bilgiye ulaşırın.

Alacağın yeni belleğin sistemle uyumsuz çalışması anakarttan doğabilecek bir sorun. Anakartların belli marka ve frekanslara karşı alerjisi olabiliyor. Ancak elindeki bellek ile aynı frekansa bir bellek alırsan bir sorun olacağını sanmıyorum. Geriye sadece markaların uyuşmama sorunu kalıyor, bu da biraz şans işi. Markalı ve düzgün bir bellekte bu risk daha düşüktür. Belleklerin ise her zaman birbiri ile uyuşmama riski var. Aynı marka, frekans ve zamanlamada olsalar bile bu mümkün. Yakın zamanda ben de iki adet aynı seri Kingston laptop belleği almıştım, dual channel çalıştırma hevesindeydim lâkin uyuşmadılar. Olabiliyor böyle şeyler. Böyle bir sorunla karşılaşarsan, elindeki belleği satın 2x512 MB Dual-Kit bir paket alabilirsin.

Şimdiden güle güle kullan.

BİLGİSAYAR HIÇ AÇILMIYOR

SORU Selam olsun size tüm Level okur ve yazarları! Altı yıllık Level okuru olmama rağmen bu size ilk yazışım. Lafı uzatmayıp soruma geçmek istiyorum. Benim bilgisayarım oyunları açtıktan 25-30 dakika sonra kendiliğinden kapanıyor ve 15 dakika boyunca düğmesine bassam bile açılmıyor. Neden kaynaklanıyor olabilir?

Hepinize mutlu, sağlıklı gün ve geceler dileğimle...

Murat BİLGİÇ

CEVAP Merhabalar Murat, sorunun iki nedeni olabilir. İlki çok klişe bir neden, işlemcinin aşırı ısınması. Ben buna pek fazla ihtimal vermiyorum. Çünkü böyle bir durumda açmak için 15 dakika beklemem gerekirdi. Ani sıcaklık yükselmelerinde bilgisayarlardaki güvenlik mekanizması devreye girer ve işlemcilerin yanmaması için kendini yeniden başlatır. Eğer doğrudan kendini kapatıyorsa daha çok alt yapı sorunu olabilir.

Yaz aylarında artan sıcaklıkla birlikte, klima, soğutucu gibi yüksek güç tüketen araçlarla çalışır. Apartman sakinlerinin ortak kullanımındaki enerji hatları bu kadar tüketimi karşılayacak güçte olsa bile yarattığı statik ve artık gücü absorbe edecek yapıda olmayabilir. Kaldı ki topraklama bile çoğu evin elektrik hattında görülmeyen bir lüks.

Murat senin bu konuda yapabileceklerin sınırlı. En basit yöntemden başlayalım. Bilgisayarının ve diğer kullandığın tüm elektronik eşyaların tek bir hatta bağlıysa onları farklı prizlere eşit olarak dağıt. Kullanmadığın zamanlarda mutlaka fişleri prizden çıkar ya da elektrikle bağlantısını kes. Eğer evinde topraklama yoksa evindeki kalorifer üzerinden topraklama yapabilirsin ancak bu iş için bir elektrik tesisatçısına başvurman şart.

Eğer bilgisayarın içine ne yapabilirim diye sorarsan, markasız ve güvenilir olmayan bir güç kaynağına sahipsen onu değiştirebilir, işini çok sağlama almak istiyorsan regülatyonlu bir UPS alabilirsin. Ancak bunlar yine de çok masraflı çözümler, son seçenek olarak düşünmelisin zira elektrik hattından kaynaklanan bir sorun bunları halletsen bile devam edebilir.

(Bence sorun direkt güç kaynağı. Binanın genelindeki bir güç sorunu zaten voltaj gidip gelmeleri ve cihaz yanmalarıyla kendini gösterir. Bunu anlamamanın bir yolu var aslında. Bilgisayar kendisini kapattığında arkadan güç kaynağının power kablosunu çek ve bir dakika bekleyip geri tak. Eğer bilgisayar açılıyorsa sorun güç kaynağında aşırı yüklemidir ve hemen değiştirilmelidir. Yok, eğer hala açılmıyorsa bir dahaki sefere kitlediğinde kasanın içinden Anakart ile güç kaynağı arasındaki ana güç bağlantısını kes, bir dakika bekleyip geri tak. Eğer bu şekilde çalışırsa sorunun anakartta olma ihtimali de var. -TÖ)

İDEAL İŞLEMCI SICAKLIĞI

SORU Tuğbek ve OlgaY abi çok acil bir sorum var, cevaplarsanız sevinirim. Pentium D 2.6 Ghz işlemci var ve sıcaklığı 59-62 derece ara-

sında gidip, geliyor. Normal mi? Ramazan BOLAT

CEVAP Merhaba Ramazan, işlemci sıcaklığının maksimumda olmasa da sınırda doluyor. Eğer bu bahsettiğin sıcaklıklar ulaştığı en yüksek sıcaklıklara bir sorun yok. Malum aşırı sıcaklar ve ideal olanın 3-5 derece üstünde seyretmesi doğal. Ancak bu sıcaklıklara Windows'da uygulama çalıştırmazken, oyun oynama- dan ulaşıyorsa sorun var demektir. İşlemcinin maksimum ne kadar sıcaklığa dayanabileceğini hazırladığım tablodan öğrenebilirsin. Ancak bu maksimum değerleri ortalama olacaktır, modele göre değişebilir.

Kendine iyi bak, kolay gelsin.

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

BİR KAÇ İPUCU VE TAVSİYE

SORU Merhaba OlgaY sana bir kaç sorum olacak, umarım yardım edersin.

1) Elimde P4 2.8 Ghz işlemci 256 MB Ram, 128 MB Geforce FX5200 ekran kartı var. Acaba dergideki ideal bilgisayara 1300 dolar vermek yerine bilgisayarına upgrade yaparak iyi bir sonuç elde edebilir miyim?

2) Bu aralar sık sık overclock lafı duyuyorum. Nedir bu overclock? Nasıl yapılır? Ne işe yarar?

3) Sizce eğer yeni bir bilgisayar alacak olsam şimdi mi almalıyım, yoksa elimdeki ile idare edip Windows Vista'yı beklemeli miyim?

4) İdeal bilgisayarın belleği 1 GB, süperinki ise 2 GB ama iki katı olmasına rağmen fiyatı dört kattan fazla. Bunun sebebi nedir?

5) Bazı belleklerde DDR 400, DDR-II 533 gibi rakamlar var, bu neyi ifade eder?

Umarım yardım edersiniz. Hepinize iyi çalışmalar.

Önder CEYHAN



CEVAP

Merhabalar Önder, tabii ki yardım ederim, lafı mı olur. Birinci ve üçüncü soruların birbiri ile bağlantılı, o yüzden ortak cevap veriyorum. Şimdi Vista'yı beklemen demek en az bir sene daha elindeki bilgisayarın kullanman demek çünkü Vista yakın zamanda çıkacağına benzemiyor. Ayrıca kaynanan seni seviyormuş ki şu aralar piyasa hiç görmediği kadar hızlı ve ucuz donanımlar görüyor. Giriş yazımda bahsetmişim ama kaçırılmış olanlar için bir daha söyleyeyim. Şu ara en alt seviye Intel Core 2 Duo 6300 işlemci alıp overclock etmek görülmemiş bir fiyat/performans oranı veriyor. Ayrıca ATI'nın yeni ekran kartları kapıda ve Radeon X1650 için 120\$-140\$ gibi fiyatlar konuşuluyor ki gerçekten bu fiyatlara olursa tadından yenmez =)

Overclock, işlemci, ekran kartı ve

bellek gibi belli bir saat frekansı olan ünitelerin standart hızlarının üstünde çalıştırılmasıdır. Overclock sayesinde eldeki parçanın saat hızı artırılır bu da belli oranlarda performans artışına neden olur. Ancak bu işleminde frekans artırımını yüzünden aşırı güç tüketimi, aşırı güç tüketimi yüzünden de parça bazından aşırı ısınmalar ortaya çıkar. Gayet riskli bir işlemdir, bu yüzden bilinçli yapılması gerekir. Sanıldığı kadar aksine her parça da overclock için uygun değildir. Overclock yapabilmek için, ürün gamı, teknik bilgisayar ve sistem ayarları bilgisine ve gerekli kalitede ekipmana gerek vardır. Aksi takdirde eldeki bulgurdan da rahatlıkla olunabilir. Aslında overclock burada anlatılmayacak kadar derin ve detaylı bir konu, umarım bir ara bu konuyu da dosya konumuz olarak masaya yatırırız.

İdeal bilgisayarın belleği ile Süper'ininki arasında dört kattan fazla fiyat farkının olmasının sebebi belleklerin genişliğinden çok

frekans ve özellikle zamanlama değerleri. Bellek genişliği ve frekansın yüksek oluşu zamanlamaları olumsuz yönde etkiler. Zamanlamaların düşük oluşu ise performansı artırır. Bu nedenle zamanlamalar belleğin genişliği kadar önemlidir.

Dediğin DDR ve DDR-II bellek türleridir. Geçmişte EDO ve RD bellekler de kullanıldı. Yakın zamana kadar DDR tipi bellekler kullanılırken, şu anda DDR-2'ye geçtik ve iki sene daha kullanılacak gibi gözüküyor. 400 mhz ve 533 mhz ise belleklerin çalışma frekanslarıdır.

İşte bir ayın daha sonuna geldik. Bakalım gelecek bize ne gibi sürprizler hazırlayacak. Bekleyelim ve görelim. Sorunsuz bir hayat, dertsiz donanımlarda görüşmek üzere, şimdilik hoşça kalın... ■

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 Intel'in yeni Core 2 Duo işlemcileri Donanım Pazarımızı domine etti. Bu yeni işlemcilerle her üç sistemimizde de performans artarken Süper sistemde fiyatımız tam 1.000\$'dan fazla düştü. Ancak piyasada Core 2 Duo destekli ucuz anakart olmaması ekonomik sistemimizin fiyatını biraz artırdı. Elbette test etmeden tam olarak söyleyemeyiz ama Ekonomik sistemde işlemci performansımızın dört katından fazla arttığını tahmin ediyoruz. Merak etmeyin gelecek ay Ekonomik sistemin fiyatı tekrar eski seviyesine doğru azalmaya başlayacak.

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	\$221	Intel Core 2 Duo 6600	\$368	Intel Core 2 Duo 6700	\$592
Anakart	ASUS P5B	\$169	ASUS P5B	\$169	ASUS P5W DH Deluxe	\$309
Bellek	512MB DDR2-800 Kingston	\$70	1GB DDR2-800 Kingston	\$105	1GB DDR2-1000 Kingston	\$302
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB	\$50	Samsung 160GB SATAII 7200RPM 8MB	\$72	2xSamsung 300GB SATAII (Raid 0)	\$230
Ekran Kartı	Asus EAX1300Pro/TD/256MB	\$109	Sapphire X1600 TX	\$159	Leadtek 7950GX2 TDH	\$719
Monitör	Samsung 794 MB Flat 17"	\$124	Samsung 997MB Flat 19"	\$181	BenQ LCD FP93GX	\$469
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo	\$29	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$41	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$41
Ses Kartı	Entegre	\$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music	\$149	Sound Blaster X-Fi Fatality	\$286
Kasa	Asus TA-211	\$55	Thermaltake Shark	\$145	Coolermaster Stacker	\$165
Klavye	Logitech Internet Pro	\$15	Logitech G15	\$86	Logitech G15	\$86
Mouse	A4Tech X-750F	\$24	Razer Diamondback	\$65	Logitech G5	\$94
Floppy		\$7		\$7		\$7
Toplam		\$873		\$1,547		\$3,300

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



Erce Güven
erceguven@gmail.com

"ZAMANIN KUMLARI" VE HAYALLER

Hayaller...Hepimizin hayalleri, gerçekleştirmek istediği rüyaları var. Kimi büyük kimi küçük.. Sevip Sevmediğinizden emin olmadığınızı öğrencilik bitsin, Sevmediğiniz askerlik gelsin gitsin, çok da haz etmediğiniz iş yaşantınız başlasın. Hiç ummadığınız anda karşınıza çok Seveceğiniz biri çıksın ve çok sevdiğiniz abiniz askere gitsin. Beni bugünlere getiren 25 yıllık süreçte bunların her biri bir öncesinin devamı sanki. Biri tamamlanmadan bir diğeri gerçekleşmiyor... Bir çeşit Adventure oyunu gibi; doğru anahtarı doğru kapıda kullanmak gerekiyor. Tek farkı kimse bize "oyun bitti" dedikten sonra bir kez daha başlama şansı vermiyor. Tüm yaşananların sonucunda uzun zamandır hayalini kurduğunuz, kendi imzanızla, en Sevdiğiniz dergide yazı yazma ayrıcalığına sahip oluyorsunuz. Eğer buna bir "son" dersek, "mutlu son" diyebiliriz sanırım. Biraz buruk ama yine de mutlu...

Ama her rüya mutlu sonla bitiyor maalesef. Bu ay PDF olarak tam çözümünü hazırladığımız Dreamfall işte böyle bir rüyayı konu alıyor. Her ne kadar 3. oyun için bas bas bağırıyor olsa da içimizi burkup arkasına bakmadan terk ediyor bizi. Bu ay bize bir diğer hayal dünyasını da "Diablo Killer" olmak için son derece hevesli bir oyun olan Titan Quest sunuyor. Vaat ettiklerini gerçekleştirip gerçekleştiremediği tartışıla dursun, oyunda kullanabileceğiniz 8 farklı karakter sınıfı hakkında öğrenmek isteyeceğiniz temel yetenekleri önünüze sermek istedik.

Bu ay iki ayrı okuyucumuzun yazısına da yer veriyoruz. Ağustos sayısından hatırlayacağınız Ögeday Karabulut, Carrera GT'sine atladığı gibi NFS Most Wanted rehberine tam gaz devam ediyor. Sinan Ozan Özel ise şarap gibi yıllandıkça güzellesen Warcraft 3 için çok değerli stratejilerini bizimle paylaşıyor.

Hayaller...Her ne kadar onlardan birini gerçekleştirmiş olsam da derhal vazgeçmeye hazırım. Daha gideli sadece 3 hafta oldu ama aramıza dönmeni dört gözle bekliyoruz Eser. Buralar (ve Azeroth) sensiz hiç keyifli değil... ■

STRATEJİ USTALARIMIZ BU SAYFALARLA SINIRLI DEĞİL. LEVEL DVD'İNİN EKSTRA BÖLÜMÜNDE OBLIVION VE DREAMFALL İÇİN HAZIRLADIĞIMIZ STRATEJİ USTASI PDF'LERİNİ BULABİLİRSİNİZ.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED PERFORMANS AYARLARI



Performans ayarları arabanızın ince detaylarıyla uğraşmanıza izin veriyor. Ancak NFS: Uz gibi bir Dyno Tuning beklemeyin. Basit olması kimilerine göre iyi, kimilerine göre kötü. Yazı boyunca elimden geldiğince Türkçe kelimeler kullanmaya çalışacağım ama anlam kayması olmaması için terimlerin İngilizce kalması daha sağlıklı görünüyor.

Steering

Bu seçenek, arabanızın dönüşlere vereceği tepki süresini ayarlıyor. Eğer sağa doğru götüürseniz, arabanız daha hızlı dönüşler yapacaktır. Bunu bol virajlı yollar için kullanabilirsiniz. Genelde tavsiye etmiyorum olsam da sol tarafa doğru tepki süresi azalacak ve virajlarda savrulma sorununun önüne geçilebilecektir.

Handling

Arabanın kayma mesafesini ayarlar. Eğer sağa doğru getirirseniz, arabanın kayma mesafesi uzun olacaktır. Bu seçim, bol ve keskin virajlı yollar için idealdir çünkü size peş peşe birkaç manevra şansı verir. Sola doğru getirirseniz arabanız kısa süreli kayacak ve hemen kontrolü ele alabileceksiniz. Bunu da düz ve uzun yollarda kullanabilirsiniz.

Brakes

Aracınızın frenlerini ayarlayacağınız yer burasıdır. Sola doğru getirirseniz aracınızın frenleri arkaya alınacaktır. Bu şekilde aracınız hızlı bir şekilde durabilir ancak kayma problemi yaşarsınız. Sağ tarafta ise frenler ön tekerlere alınır. Araba yavaş ve kademeli bir şekilde yavaşlar; kısa ve keskin virajlar için idealdir.

Ride Height

Aracınızın yerden yüksekliğini belirler. Yere yakın olarak ayarlanan araç daha rahat kontrol edilebilir ancak yer yumuşak değilse ve tümsekliyse hem aracınız yavaşlar

hem de kontrol problemleri yaşanabilir. Bunun için yarışacağınız yolu iyi bilmeli ve gerektiğinde araç yüksekliğini artırmalısınız.

Aerodynamics

Aracınızın aerodinamiklerini ayarlar. Sağ tarafı kullanarak araç süspansiyonlarını yükseltebilirsiniz. Bu sayede daha iyi bir yol tutuş için hızdan fedakarlık etmiş olursunuz. Hız isterseniz ibreyi sola doğru getirerek aracınızın süspansiyonlarını alçaltabilirsiniz. Ancak bu işlemden sonra arabanın yol tutuşunun bazı durumlarda ciddi ölçüde düştüğünü de unutmama-

lısınız.

Nitrous

Bu ayarı sağa getirirseniz nitro güçlü ancak kısa süreli olur. Kısa virajlardan sonraki hız noktaları (speedtrap) için avantajdır. Sola getirirseniz nitro nispeten yavaş tükener ama etkisi de aynı ölçüde az olur. Bunu da düz yollarda ve birebir kapışmalarda kullanabilirsiniz.

Turbo

Bol virajlı yollarda aracınızın kısa sürede hızlanmasını istiyorsanız bu ibreyi sola çekebilirsiniz. Sağ tarafı kullanmaya karar verirsiniz aracınız uzun sürede, kademeli olarak hızlanacaktır. Bu seçim de uzun ve düz yollar için ideal olabilir.

Son olarak bir hatırlatma: Nitronuzu sadece hızlanmak için kullanmayın. Eğer aracınız savruluyorsa düzeltmek için bir süre nitroya basın. Speedbreaker kullanmak delikanlı adama yakışmaz felsefesini de bosverin. Sizi sona götürecek en kısa yolu bulun ve buna göre ayarlarınızı yapın. Hepinize kolay gelsin...

Not: Testler Porsche Carrera GT ile yapılmış olup, deneme süresince etrafa yüklü biçimde hasar verilmiştir. ■

Hazırlayan Ögeday Karabulut



TITAN QUEST



Titan Quest hakkında çok konuşuldu, çok yazıldı, hatta klasik "Diablo katili" benzetmesi bile yapıldı. Peki, isteklerimizin karşılığını tam anlamıyla verebildi mi? Bence sorunun yanıtı belli. Ama yine de bu kadar geniş ölçekli bir oyun hakkında ufak tefek bir şeyler yazmamız gerekir diye düşündük.

Oyunun 8 farklı uzmanlık alanı hakkında bilmeniz gereken temel unsurları ve bu sınıfların özellikleriniz üzerinde yaptığı katkıları sizin için sıraladık.

Savunma (Defense)

1. Yetenek Seviyesi : +1 Güç, +2 Hüner, +35 Sağlık
Her bir + puan için : +1.5 Güç, +2 Hüner, +35 Sağlık
En yüksek seviyede : +48 Güç, +64 Hüner, +1120 Sağlık
Oyunda bulunan yetenek ağaçları içinde en fazla sağlık kazandıran sistem olan Savunma, tüm sistemler içinde hüner için en iyi üçüncü, güç içinse en iyi dördüncü sistem durumunda.



Toprak (Earth)

1. Yetenek Seviyesi : +3 Zeka, +18 Sağlık, +5 Enerji
Her bir + puan için : +3 Zeka, +17.5 Sağlık, +5 Enerji
En yüksek seviyede : +90 Zeka, +560 Sağlık, +160 Enerji



Toprak sistemi sayesinde ikinci en iyi zeka artışına sahip olabilirken, sağlık için tüm zeka bazlı sistemler içinde maalesef en az artış sağlayabilirsiniz. Ayrıca, Toprak sisteminin hiçbir şekilde hüner artışı sağlamayacağını da göz önünde bulundurarak oyun sisteminize uygun olup olmadığını bir kez daha düşünmelisiniz.

Avcılık (Hunting)

1. Yetenek Seviyesi : +2 Güç, +2 Hüner, +24 Sağlık
Her bir + puan için : +1.7 Güç, +2.5 Hüner, +24.5 Sağlık
En yüksek seviyede : +56 Güç, +80 Hüner, +784 Sağlık



Tüm sistemler içinde en iyi ikinci güç artışını Avcılık sayesinde kazanabilirsiniz. Hüner konusunda en iyi sistem olan Avcılık, en iyi üçüncü sağlık artışını da beraberinde getirdiğinden sorunlarını kas gücüyle gidermek isteyen oyuncular için Savaş sisteminden sonra bir başka alternatif olarak karşımıza çıkıyor.

Doğa (Nature)

1. Yetenek Seviyesi : +2 Zeka, +1 Hüner, +21 Sağlık, +10 Enerji
Her bir + puan için : +2.5 Zeka, +1.5 Hüner, +21 Sağlık, +10 Enerji



En yüksek seviyede : +80 Zeka, +48 Hüner, +672 Sağlık, +320 Enerji
Tüm büyücülük sistemleri içinde en az zeka kazancı sağlayan Doğa, yüksek sağlık ve enerji kazancıyla bu açığını dengelerken, bir yandan da hüner kazandırarak oldukça yararlı bir sistem haline geliyor.

Rogue

1. Yetenek Seviyesi : +2 Güç, +2 Hüner, +24 Sağlık
Her bir + puan için : +1.7 Güç, +2.5 Hüner, +24.5 Sağlık
En yüksek seviyede : +56 Güç, +80 Hüner, +784 Sağlık



Fark etmiş olduğunuz gibi Rogue sisteminin özellik kazançları Avcı sistemiyle aynı. Bu iki sistem arasındaki farkı oyuncunun ne tip bir oyun anlayışı istediği belirliyor. Altını çizerek belirtiyorum ki bu iki sistemin sadece yetenek kazançları aynı. Yoksa iki sınıf da tamamen farklı oyun stillerini bünyelerinde barındırdıkları için hitap ettikleri oyuncu kitleleri birbirinden tümüyle farklı.

Ruh (Spirit)

1. Yetenek Seviyesi : +3 Zeka, +1 Hüner, +18 Sağlık, +5 Enerji
Her bir + puan için : +3 Zeka, +1.5 Hüner, +17.5 Sağlık, +5 Enerji
En yüksek seviyede : +96 Zeka, +48 Hüner, +560 Sağlık, +160 Enerji



Ruh sınıfı sayesinde en yüksek zeka kazancını elde edebilir ve büyücü sınıfları içerisinde yine en iyi hüner artışına sahip olabilirsiniz. Ancak bu sınıfın en kötü özelliği sağlık ve enerji artışında kesinlikle sınıfta kalıyor olması.

Yıldırım (Storm)

1. Yetenek Seviyesi : +3 Zeka, +1 Hüner, +21 Sağlık, +10 Enerji
Her bir + puan için : +3 Zeka, +1 Hüner, +21 Sağlık, +10 Enerji
En yüksek seviyede : +96 Zeka, +32 Hüner, +672 Sağlık, +320 Enerji



Yıldırım sınıfı neredeyse tüm özellik kazançlarında yüksek değerleri tutturmasıyla öne çıkıyor. Zeka, Sağlık ve Enerji olarak çok yüksek kazançlar sağlarken, bunlara ek olarak kabul edilebilir düzeyde hüner artışı sağlaması da göz önüne alınmalı.

Savaş (Warfare)

1. Yetenek Seviyesi : +2 Güç, +2 Hüner, +28 Sağlık
Her bir + puan için : +2 Güç, +2 Hüner, +28 Sağlık
En yüksek seviyede : +64 Güç, +64 Hüner, +896 Sağlık



Tahmin edebileceğiniz gibi tüm sınıflar içerisinde en yüksek güç kazancını sağlayan Savaş sınıfı, aynı zamanda ikinci en iyi hüner ve sağlık artışını da beraberinde getiriyor. Avcı sistemiyle birlikte göğüs göğüse savaşmaya meraklı oyuncular için en ideal sınıfı teşkil ediyor. ■

Erce Güven egüven@level.com.tr

THE FROZEN THRONE ESSD TAKTIĞİ



Taktiği uygulamadan önce :

Öncelikle asla ve asla "en iyi savunma saldırıdır" sözüne inanmayın. Şahsen bu inanç yüzünden çok fazla oyun kaybettim. Ama şimdiki taktiğim, bu söze inanları yenmek. Savunma ve saldırıyı dengeleyenler esas strateji ustaları ve oyunun gerçek galibi olurlar. Taktiğimizi uygulamaya başlamadan önce kasaba merkezi ve kışla için para bulundurmaya unutmayın.

Gerekenler :

4 grupluk footman, knight ve en önemlisi rifleman, 8 (2'si gözcü) gryphon rider, 3 kahraman (paladin, archmage, mountain king), 3 tank, 2 grup asker alabilecek zeplin ve 5 köylü (baştakiler değil).

Siz bu adamları yetiştirmeye uğraşırken düşman da boş durmayacak tabii. Bu yüzden bölgenizde mutlaka birkaç (hem içeride, hem dışarıda) gözcü kulesi bulundurun. Gryphon rider'ların iki tanesini tüm gruplardan uzak tutun. Tüm askerler tamamlandığında 4 grup oluşturun ve şöyle yapın:

GRUP 1

Kahraman: Archmage

Footman, knight ve rifleman (biri tane değil, rifleman'e ağırlık verin).

GRUP2

Kahraman: Paladin

Footman, knight, rifleman ve 6 gryphon rider.

GRUP3

Kahraman: MountainKing

Footman, rifleman, 5 köylü ve knight.

GRUP4

Kahraman: Yok.

Footman, rifleman, knight.

Son grubu ana bölgenizde tutun.

Şimdi üçüncü gruba boş bir madene giderek kasaba merkezi ve kışla yapmaya başlayın. 1 ve 2. grubu zeplinlere bindirin. Ama önce 2 GryphonRider'ı düşman bölgenin arkasına yollayın. Ve orada tutun.

Bu durumda düşmanınız 3 farklı alternatiften birini değerlendirecektir:



1) GryphonRider'lara saldırılacaktır. Bunu engellemeyin. Sadece zeplinleri saldırıya uğrayan bölgenin dışına bir yere götürün, askerleri indirin ve saldırın. Bu arada 2. bölgenizdeki askerlerle saldırıya geçin. Bu düşmana büyük bir darbe vuracaktır. Eğer yenemezseniz sadece askerlerle saldırın. Bir askeriniz veya kahramanınız öldüğünde mutlaka onları tekrar eğitin. İlk dalga bir işe yaramazsa ikinci dalgayı daha güçlü gruplarla yapın.

2) İkinci bölgeye saldırılacaktır. Bu durumda ikinci bölgeyi ihmal etmeyin ve zeplindeki gruplarınızı düşman bölgesine yollayın. İki bölgedeki çatışmalara vereceğiniz önem sırası şöyle olsun:

a) Saldırıya %80

b) İkinci bölgeyi savunmaya %20

Eğer 2. bölgeyi kaybederseniz moralinizi bozmayın ve askerlerinizi geri çekmeyin. Bu durumda düşman ya sizin bölgenize saldırarak ya da büyük olasılıkla bölgesine dönecektir. Bölgeyi işgal ederken önce kasaba merkezini ve köylülere yok edin. Bu düşmanı alt etmekte kullanacağınız en etkin yöntem. Eğer düşman bölgede asker bulunduruyorsa, kahramanlarınızı ve askerlerinizin büyük kısmını kasaba merkezi ve köylülere harcayın. Geri kalanıysa askerlerle ve diğer binalarla uğraşınlar.

3) "En iyi savunma saldırıdır" düşüncesini takip edip, sizin bölgenize saldıracaktır. Bu durumda 2. bölgedeki tüm güçleri ana bölgeye yollayın. Saldırı güçlerinizi düşman bölgeye yollayın. Burada önemli olan şey zamanlamanın doğru yapılmasıdır. Gözcü kuleleri bu noktada devreye girecekler. Ufak bir öneri: Yapacağınız tarlaları gözcü kulelerinin önüne koyun. Bu size fazladan savunma ve kulelere 1-2 saniyelik saldırı zamanı sağlayacaktır.

Gördüğünüz gibi dengeli bir savunma - saldırı oranı size kesin bir zafer kazandıracaktır.

Unutmayın, en iyi savunma saldırı değildir! ■

Hazırlayan Sinan Ozan Özel

HITMAN – BLOOD MONEY

BİLMEDİĞİNİZ O KADAR ÇOK ŞEY VAR Kİ...



- Paris'teki Opera binası görevi sırasında bodrumda üç tane fare göreceksiniz. Eğer bu fareleri öldürürseniz yan taraftaki masanın üzerinde "Rat Club" kartı beliriyor. Şimdi üst kata çıkıp opera binasının arka tarafına geçerseniz kartı kapı üzerine kullanabilirsiniz. İçerideki manzara sizi şaşırtacak, çünkü boks yapan ve poker oynayan fareler göreceksiniz. Fare kulübüne hoş geldiniz.
- Oyunda Dani-markalılara hitap eden espriler de bulunuyor. Danimarka televizyonlarında yayınlanan Dolph the Fascist Hippo isiminde bir şov ve bu şovun başrolünde de Dolph isimli bir kurgu karakter mevcut. İşte oyunda Dolph'un gözlerinin görüldüğü bir kartta şöyle yazıyor: "Mavi hipopotamlar görünmezdirler ve hiç kimse onları göremez. Çaktırmadan gizli gizli yürürler, aynı bir Japon ninjası gibi. Hepiniz %100 hergelesiniz". Ayrıca oyundaki beyzbol sopasının üzerinde "Dolph" yazıyor çünkü Dolph'un en sevdiği silah beyzbol sopası.
- Delgado görevi sonrası karşınıza çıkacak olan Şili gazetesinin ürün kodu (UPC) sıfır ile başlıyor. Sıfır ile başlaması gazetenin aslında Amerika'dan gelmiş olması gerektiğini gösteriyor, dahası tüm ürün kodu The Washington Post gazetesi ile aynı. Oyunu geliştirenler büyük ihtimalle ellerine geçen ilk gazetedeki kodu olduğu gibi kullanmışlar. Ayrıca gazetenin alt kısmında şöyle yazıyor "no tengo ninguna pista que estoy escribiendo", bunun da anlamı "ne yazdığım hakkında hiçbir fikrim yok".
- "A Dance with the Devil" bölümündeki bayan şarkıcı Swan Lee'nin "Tomorrow Never Dies" şarkısını okuyor. "Amendment XXV" görevinden sonra çıkan gazetenin tarihi olan 23 Eylül 2005 de Swan Lee grubunun dağılma kararlarını açıkladıkları tarih.
- "Death on the Mississippi" görevinden sonra gelen gazetenin tarihinde Mart yerine "Smarch" yazıyor. "Treehouse of Horror VI" bölümünde Marge Simpsons'a göre takvimin hatalı basılmasıyla oluşan bu kelimeyi Homer gerçek sanmış ve Mart yerine Smart havasına lanet okumuştur. Ayrıca diğer bir gazete de polis şefi Wiggum'dan bahsediyor, Wiggum da Simpsons'taki sevimli polis şefi.
- Oyunun ana menüsünde oyunun son bölümündeki cenaze gösteriliyor. Burada gördüğünüz



- konukların tümü 47'nin hedeflerinden. Oyunda ilerleyip hedefleri öldürdükçe, buradaki konukların sayısı da azalacak.
- Oyunun "Amendment XXV" isimli bölümünde başkan yardımcısını öldürmemiz gerekiyor. Bölümüne ismini veren, Amerika anayasasının 25. maddesi, Amerikan başkanının ölümü halinde başkan yardımcısının görevi devralacağını söyleyen bir madde. Bu bölümde de başkan yardımcısının planı tam olarak bu.
- Eğer dikkatli bakarsanız 47, kuşun boynunu kırdıktan sonra gözyaşı döküyor. Buradan da 47'nin seri ilerledikçe daha da insani duygulara sahip olduğunu görüyoruz.
- Ajan 47 daha önceki oyunlarda kırmızı kravat takıyordu. Artık aynı kravattan sıkılmış olacak ki kırmızı-beyaz çizgili bir kravat kullanmaya başlamış.
- Oyunun çeşitli dergilerde yayınlanan reklamları büyük tartışmalara yol açmış, reklamlardan bazıları, bazı kesimler tarafından protesto edilmişti. Bunlardan en çok tepki alanı "Beautifully Executed" isimli, yatağında gece kıyafeti ile yatmakta olan bir kadını gösteren reklamdı. Buraya kadar her şey normal diye düşünseniz de, uyuyor gibi görünen kadının alnındaki kurşun deliği ve sahnenin tasarımı 'kadınlara yönelik cinsel şiddet' iddiasının ortaya atılmasına neden olmuştu. "Classically Executed" reklamı boğazı kesilmiş bir çello sanatçısını, "Coldly Executed" reklamı dondurucuya tıkmış bir cesedi, "Shockinglly Executed" reklamı ise küvette elektrige verilmiş, çıplak bir kadını gösteriyordu. Kim ne derse desin, bu reklam kampanyası artistik yönden oldukça başarılı ve dikkat çeken bir kampanya oldu. ■

Eser Güven egüven@level.com.tr



Flatout 2

Hileyi aktif hale getirmek için Create Profile ekranına aşağıdaki kodları yazmalısınız.

Tüm araçlar ve 1 milyon kredi: GIEVEPIX
Tüm pistler: GIVEALL
Pimpster: RUTTO
Flatmobile: WOTKINS
Okul otobüsü: GIEVCARPLZ
Roket: KALJAKOPPA

**World War II: Iwo Jima**

Oyun esnasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

God mod: god
Uçmak: fly
Tüm silahlar: allweapons
Duvarların içinden geçer: ghost
Tam cephane: allammo
Herkesi öldürür: killall

Warpath

Cheat moduna girin ve aşağıdaki kodları yazın.

Single Player modu açılır: IMALAZYBEEOTCH
God mod: F3ARM3
Tam cephane: ALLAMO
Kazanmak: WIN

**Terra Wars NewYork Invasion**

Oyun esnasında T'ye basarak konsol penceresini açın ve aşağıdaki kodları girin.

God mod: god
Görünmezlik: notarget
Ful armor: armor
Ful sağlık: health
Ful cephane: ammo
Tüm silahlar: guns

Glory of the Roman Empire

Aşağıdaki hilelerin oyun içinde yazmalısınız.

50 altın: almsfortheepoor
Tüm resource'lardan 50: resourcesneeded
Mutlu şehir sakinleri: makelove
Ölümsüz askerler: heromode
Ateş yok: firefighter
Sınırsız altın: showmethemoney
Sınırsız resources: hornofplenty

Devil May Cry 3: Special Edition

Vergil Story mod: Herhangi bir zorluk seviyesinde oyunu bitirin.

Easy seçeneği: Normal zorluk seviyesinde oynarken beş kere peşi sıra ölün.

Hard seviyesi: Oyunu normalde tamamlayın.

Very hard: Oyunu hard modda tamamlayın.

Dante Must Die mod: Dante veya Vergil'le oyunu very hard'da bitirin

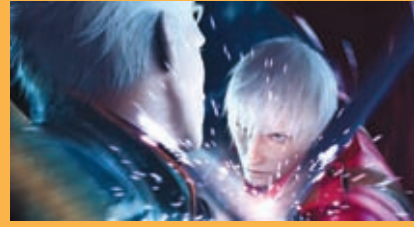
Super Dante mod: Oyunu Dante Must Die'da bitirin.

Super Vergil: Bloody Palace'yi tamamlayın.

Böylelikle sonsuz Devil Trigger'a sahip bir Super Vergil'e kavuşacaksınız.

Alternatif son: Oyunun bitişinde Credits ekranında 100 düşman öldürün.

Bloody Palace mod: Her hani bir zorluk seviyesinde oyunu bitirin.

**Paws & Claws Pet Vet**

Aşağıdaki hileleri oyun içinde yazarak aktif hale getirin.

Maksimum para: momo
Sonsuz para: droopy
Tüm binalar yapılır: all buildings
Akademiye gitme mecburiyeti yok: kayoo

Rome: Total War Gold Edition

Oyun içindeyken konsolu açın ve aşağıdaki kodları aynen yazın (tırnakları da kullanın ve karakterinizin adı yerine kendi yazdığınız adı kullanın).

En iyi emirleri verir: give_trait "GoodCommander""Karakterin adı"5
En iyi atakçıları verir: give_trait "GoodAttac-



ker""Karakterin adı"5

En iyi defansı verir: give_trait "GoodDefender""Karakterin adı"5

En iyi enerji seviyesini verir: give_trait "Energetic""Karakterin adı"4

En iyi Warlord'u verir: give_trait "Warlord""Karakterin adı"4

Cars

Chooper mini oyunu açar: TRGTEXC

Sınırsız Boost: VROO00M

Hızlı başlangıç: IMSPEED

Tüm yarışlar: MATTL66

Tüm araçlar: YAYCARS

Tüm videolar: WATCHIT

Tüm konseptler: CONC3PT

Tüm yollar ve mini oyunlar: IF900HP

American Conquest 3

(Amerikan versiyonu ise)

Single player modundayken Enter'a basıp hileleri yazabilirsiniz.

Tam harita: qwe

Resource ekler: Money

Fog of War: supervizor

(Avrupa versiyonu ise)

Sonsuz asker yapımı: changeunit

5000 resource ekler: babki

Bölümü geçme: VICTORY

Tüm ülkeler ve upgrade'leri (P'ye basmalısınız):

qwe

Fog of War: viewall

**The Ship**

Konsolu açın ve sv_cheats 1 yazdıktan sonra hileleri girin.

Eşyaların, duvarların içinden geçer: noclip

Yenilmezlik: god ■



Flatout 2

Extra ekranında Cheats'e girip kodları yazın.

Tüm araçlar ve 1 milyon kredi: GIVEPIX
Tüm yollar: GIVEALL
Pimpstar arabası: RUTTO
Arazi aracı: WOTKINS
Ağır yüklü araç: RAIDERS
Okul otobüsü: GIEVCARPLZ
Roket araba: KALIAKOPPA

Super Dragonball Z

Customize moddaki duvar kağıdını değiştirmek için: İlk önce ana ekranda Yukarı, Üçgen, Aşağı, X, L1, Kare, R1, Daire tuşlarına basmalısınız ve dilek dileyebildiğiniz yer duvar kağıdını değiştirmeyi dilemelisiniz. Game options'dan değişimi yapabilirsiniz.

**Cars**

Hileler için Cheat menüsünde kodları girmelisiniz.

Sonsuz Boost: VR0000M
Tüm araçlar: YAYCARS
Hızlı başlangıç: IMSPEED
Masters's Speedy ve Master's Countdown yollarını açma: TRGTXC
Tüm karakterin alternatif kostümleri: R4M0-NE
Tüm yollar ve mini oyunlar: IF900HP

NCAA Football 07

Pennant Select ekranına gidin ve Select'te basıp Enter Code ekranında aşağıdaki hileleri girin.

All-Time Virginia takımı: Wahoos
All-Time Arkansas takımı: Woopigsooie
All-Time Mississippi takımı: Hail State
All-Time Auburn takımı: War Eagle
All-Time Oklahoma takımı: Boomer



All-Time Michigan takımı: Go Blue
All-Time Texas takımı: Hook Em
Flama #209, takımınıza bir maçlık çok iyi pas ve rush gücü verir: Turnover
Flama #204, rakibinizin bir maçlık çok kötü oynar: With EA
Flama #213, bir maç boyunca kayarak yapılan müdahalelerden iyi kaçarsınız: Break Free
Flama #212, bir maç boyunca rakibiniz yorğun davranır: Game Time
Dövüşmek: Texas Tech

Formula One 2006

Jerez pistini açmak: Time Trial'de tüm pistleri Altın (Gold) olarak bitirin.
Lotus 49c: Weekend yarışlarından birini kazanın.
Williams FW06: Time Trial'de tüm pistlerden bronz olarak bitirin.
Williams FW18: Time Trial'de tüm pistlerden Gümüş (Silver) olarak bitirin.
Alfa Romeo 158: Career modunu veya World Championship modunu bitirin.

**Swords of Destiny (Tian Xing)**

Müzik galerisi: Herhangi bir zorluk seviyesinde oyunu bir kez bitirin.
Video galerisi: Gyakki kılıçlarının hepsini aldıktan sonra Battle of the Hero bölümünü tamamlayın.
Absolute Kılıcı: 700 gem toplayın.
Infinity Sword: 999 gem toplayın.

Sega Ages Vol. 27: Panzer Dragon
Ana ekranda şu kodu girip oyunun sonunu izleyebilirsiniz.

Yukarı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, Sol, Sağ, Sol, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sağ, Sağ, Sol, Sağ.

Midnight Club 3: Dub Edition REMIX



Options'dan Cheats Code'a girin ve aşağıdaki kodları aynen yazın.

Hasar yok: ontheroad
Arcade modunda Car Mass'i yükseltir: hyperagro
Agro: dfens
Roar: R04r
Zone: alın
Tavşan kulaklar (motosikletler için): getheadl
Balkabağı kafalar (motosikletliler için): getheadk
Gülümseyen surat (motosikletliler için): getheadj
Hızlı şehir sakinleri: urbansprawl
Arcade modunda tüm şehirleri açar: roadtrip

Forbidden Siren 2

Annihilation mini oyunu: İkinci görevler dâhil her görevi bitirin.
Kunitoris oyunu: Bright Wing 15:00'da Mamoru Itsuki's görevindeyken dosya #79'u bulun.
Gizli bölüm: Oyunu bir kere bitirin.
Shibito ile oynama (ekstra bölüm): Hard modda, ikinci görevler dâhil tüm görevleri bitirin.

**Over The Hedge**

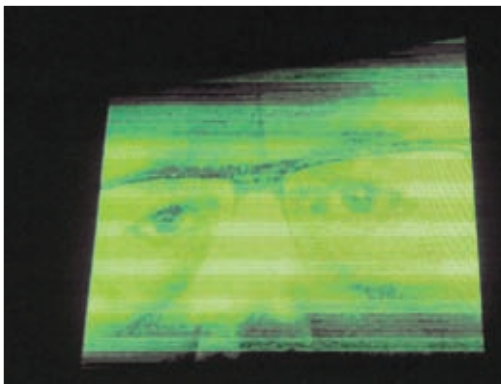
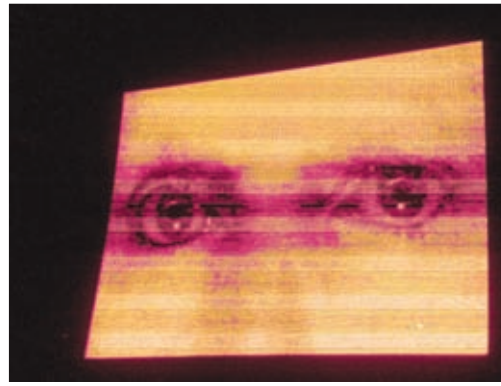
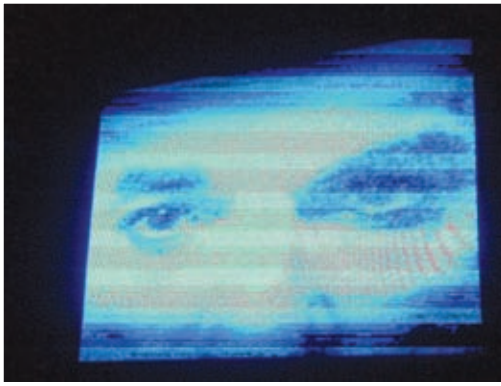
Tüm hileleri oyun esnasında L1 +R1 basılı tutarken girmelisiniz.

Daha güçlü golf: Üçgen, Daire, Üçgen, Daire, Kare.
Daha fazla HP: Üçgen, Daire, Üçgen, Daire, Kare.
Ekstra hasar: Üçgen, Daire, Üçgen, Daire, Kare.
Tüm bölümler: Üçgen, Daire, Üçgen, Daire, Daire, Kare
Tüm hareketler: Üçgen, Daire, Üçgen, Kare, Kare, Daire. ■



SANALDAN GERÇEĞE

Konserin ardından



çok önceden planlanmalı; küçük hesaplar peşinde koşulduğu sürece küçük dünyalara mahkum olunacağı hatırlanmalı.

Neyse biraz da iyi şeylerden bahsedelim; gerçi hepsi grubun iyiliğinden geliyor ya... Çok uzun kalmamasına rağmen çok iyi bir performans sergiledi Depeche Mode. Korktuğumuz gibi

bir mekan seçilmişti DM konseri için. Çok uzatmadan Beşiktaş'tan motorla geldik konser mekanına. Grubun çıkmasına daha iki saat vardı ama heyecandan ve tabii bir de önlere olma kaygısından apar topar sahneye atıverdik kendimizi. Pek de atamadık aslında. Sahneye biraz yaklaşıncaya bir de ne görelim? Organizasyon, haklı (!) şıkarları uğruna sahnenin önündeki koca bir alanı "çok önemli insanlara"

son albüme yüklenmediler. Hiç beklemediğimiz parçaları söylediler; çok beklediklerimizden bazılarını söylediler. En önemlisi de grup sapaşğlam ayaktaydı. Martin, Dave ve Andrew halen tek bir ses olabiliyor ve bu sesi paylaşabiliyordu. Bunu görmek bile belki de yeterliydi. Esas olay ise konserin dev ekranlara yansımalarıydı. Real-time montajlanan ve efektler bindirilen sahne görüntüleri, konseri adeta bir video-art şölenine dönüştürdü. Videonun doğduğu 80'lerden gelen Depeche Mode, hem estetik hem de teknik anlamda dört dörtlük bir performans sergiledi. Tabii bu noktada gruptan ziyade sanat yönetmenine ve kurgu masasının başındaki VJ arkadaşımıza teşekkür etmek gerek. Her şarkıya göre değişen bu görselleri tek tek anlatmak çok güç. Zaten bir faydası da olmaz bizzat görmeden. Kısacası benim için konseri kurtaran adamların gerek işitsel gerekse de görsel performanslarıydı. Öte yandan bahsettiğim hassasiyetlerin gösterilmemesi konserin atmosferinden oldukça fazla şey götürdü ve bu kafalar değişmediği sürece daha da fazlasını götürecektir. Biraz buruk bir şekilde bir dahaki sefere demekten başka bir şey gelmiyor elimden. Belki bir dahaki sefere Depeche Mode'un görsel adamı Anton Corbijn tasarlar konseri, belli mi olur? ■

Bir Depeche Mode geldi ve geçti Boğaziçinden, 30 Temmuz Pazar gecesi. Acayip gazlıydık. Eskilerden kim kaldı deyince tereddütsüz telaffuz edilebilecek birkaç gruptan biri ikinci kez İstanbul'a geliyordu. Biletler çok önceden alınmıştı. Grup tam formundaydı. 'Playing the Angel' hedefi on ikiden vurmuştu. Albüme eski günlerin havası esiyordu. Agresif ama aynı zamanda acı çeken video klipler de bu nostaljiyi kuvvetlendiriyordu. Kısacası adamlar hem eski hayranlarını, hem de yenilerini yakalayan bir albüm yapmışlardı. Maalesef bir önceki 'Exciter' için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim.

Durum böyle olunca beklentiler arttı ve nihayet beklenen gün geldi. Konser, Kuruçeşme Arena'daydı. Herkesin hakkında iyi şeyler söylediği ama kesinlikle tam puan vermekten kaçındığı

ayırılmış, hani şu VIP dediklerimize. Normal şartlarda öyle bir alanın ancak onda biri ayrılırken basın mensuplarına ve özel konuklara, bu konserde her ne hikmetse on katı ayrılmış saçma sapan bir düzenlemeyle. Dolayısıyla bırakın önlere gidip Depeche Mode'u dünya gözüyle yakından görmeyi, konseri makul bir şekilde izlemek bile bir mücadeleye dönüştü biz "basit insan-cıklar" için. izledik elimizden geldiği kadar yarı zıplayarak, yarı dev ekranlardan, sonra parçalara eşlik de ettik sesimiz kısılanaya kadar ama ne yazık ki Depeche Mode gibi bir dev hakk ettiği konser düzenini ve estetiğini görememişti; tabii bizler de. Sadece grubu getirip, biletleri okutmakla olmuyor bu işler sayın organizatör. Esas sınav konser günü veriliyor. Sahnenin mimarisi, ışıklandırması, görsel ve işitsel düzeni

Arabalar

Pixar yine gaza basıyor ve 15 Eylül'de "Arabalar" ile tozu dumana katıyor. Toy Story ile tanıştığımız, A Bug's Life, Finding Nemo, Monsters Inc. ve The Incredibles ile bağrımıza bastığımız Pixar stüdyoları bir süre önce Walt Disney'in altında çalışmaya başlamasına rağmen hızını kesmiyor ve Cars ile böcekler, balıklar, canavarlar, oyuncaklar ve süper kahramanlardan sonra arabaların dünyasına el atıyor. Fragmanlardan öğlediğimiz üzere yine çok renkli ve çok canlı bir animasyon filme imza atmış Pixar. Zaten aksini de düşünmek zor. Yine birbirinden ilginç karakterler söz konusu. Hikayeye gelince, Lightning McQueen başarıya koşullanmış bir yarış arabasıdır. Beklenmedik bir şekilde kendisini Route 66 otoyolu üzerindeki sessiz sakin Radiator Springs kasabasında bulduğunda hayatın sadece bir bitiş çizgisinden ibaret olmadığını, hayatın kendisinin başlıbaşına bir yolculuk olduğunu keşfeder... Başta Owen Wilson ve Paul Newman olmak üzere "Arabalar"daki arabalara birçok ünlü sesiyle hayat vermiş. Pixar'ın son animasyon filmi The Incredibles'a göre dört kat daha güçlü bilgisayarlar kullanılması-



na rağmen bir karenin ortaya çıkması ortalama 17 saat alıyormuş. Bu kadar uzun sürmesinin sebebi ise filmde kullanılan metalik yansımaların bir hayli fazla olması (ne kadar araba, o kadar render). Film için 3000 bilgisayarlık bir render çiftliği kurulmuş! Cars için Amerika'nın en ünlü otoyolu Route 66 masaya yatırılmış. Amerikan kültürünü her yönüyle anlattığı düşünülen otoyol üzerine yoğun araştırmalar yapılmış. Bunlar tabii prodüksiyon notlarından bazıları. Filme ne kadar yansıdığını görmek için 15 Eylül'ü beklememiz gerek. Yalnız birçok salon- da Türkçe dublajlı versiyonu girebilir. Bilet alırken aman dikkat edin! (Özellikle de arabalardan birini M. Ali Erbil seslendiriyorsa, ekstra ekstra dikkat edin - Editör) ■



Miami Vice yeniden

80'li yılların en hit polisye dizilerinden biriydi Miami Vice. Belki de en iyisiydi. Sağlam aksiyon sahneleriyle meta film gibiydi. Hele bir Don Johnson vardı ki çok cool adamdı. Yalnız diziden sonra pek bir olayını göremedik nedense (fos çıktı fos). Şimdi neden (diğer birçok şey gibi) 80'lerde kalması gereken bu dizi hortlatılıyor film formatında? Bana göre hiç gerek yok ama yönetmen koltuğunda Michael Mann (Heat, Collateral) olunca, bir bildiği vardır diyorum. Zira dizinin de yönetmeni kendisiydi. "Miami Vice", Sonny Crockett (Colin Farrell) ve Ricardo Tubbs'un (Jamie Foxx) çok acı bir haber almasıyla başlar. Polis teşkilatının üst kademelerinden bilgi sızması sonucu Miami'deki uyuşturucu şebekesini yok etmeye çalışan iki federal ajan ve onlara destek veren bir arkadaşlarının ailesi öldürülmüştür. Davayla yakından ilgilenmeye başlayan iki dedektifin yaptığı araştırma onları Aryan Kardeşliği örgütüne mensup acımasız katiller-



rin ve gizlilikle korunmakta olan global uyuşturucu trafiği şebekesinin kapısına kadar götürür... Götürür götürmesine de şu Colin Farrell'in nesine bayılıyorlar anlamıyorum. Hadi Jamie Foxx tamam da... Neyse artık Michael Mann'in hatırı var. Yoksa kapısından geçmezdim bu film. Şaka bir yana, bol entrikalı, globalize şebekeli ve şık aksiyonlu bir polisye izlemek isteyenler 8 Eylülde Miami Vice'a gitsinler. ■

İşgal

gorcanabi.gorcan@gmail.com

Nereden başlasam ne anlatsam... Doldum ben bu bir ay içinde. Yaz üstüme üstüme geldi; metald, metalciydi canımı sıktı durdu. Ne gittiğim konserden zevk aldım, ne dinlediğim albümlerden... Şu meşhur Metal belgeseli elime geçti, o zaman metalcilik damarım kabardı yine; ben de biraz bu mevzu hakkında yazmak istiyorum.

Bu yaz pek festival olmadığından, konserlerin de neredeyse yarısı iptal edildiğinden aç aç gezdik. Bir iki kez ufak bar konserine gittim. Sandığımdan daha içler acısı bir durumdaymış yerli gruplar. Şekil Black Metal grubunun sahnede System Of A Down tişörtü yırtıp yakmasından üç günlük grubu olanların tayfacı tavırlarına kadar tiksiniç durumlar söz konusuydu. Bir süre yerli gruplardan kopmuştum, bir dönemim dedim, pişman oldum. Anlıyorum ki Türkiye'de 2-3 grup dışında ne adam gibi müzik yaparı çıkacak, ne de hakkını verip Avrupa'da konsere çıkkanı...

Metalin neferi olmaya çalışan, her ne olursa olsun Türkiye'deki gruplara sahip çıkmaya çalışan insanları da gördüm ki yabancı konserlerde VIP'de konser izleyip, konserden sonra grup elemanlarıyla takılmak için yanıp tutuşuyorlardı. Öncelikle birisine, bir oluşuma "her ne olursa olsun" destek verilmez. Hak edilmek, hak etmek gerekir ki çoğu yerli grubumuzun elemanı saç kulağını geçmeden rockstar edasında geziyor. -Sen bu adamı desteklersen bu adam olduğu yerde kalır, döner durur, yerin dibinden çıkamaz.

Böyle böyle yazdan da tiksindim, etrafımdan da. Yine bir süreliğine tek tabanca olmak gerekiyormuş gibi geliyor. Yoksa yine konserlere gitmemeye, yeni hiçbir şeyi dinlememeye başlayacağım.

METAL: BİR METALCİNİN YOLCULUĞU

Geçen aylarda İstanbul Film Festivalinde de gösterilmiş başarılı bir belgesel. Heavy Metal'i Rock'N'Roll zamanlarından Black Metale kadar -çok çok derin olmasa da- anlatan bir belgesel film. "Heavy Metal" nereden çıktı, hangi dallara ayrıldı ve nereye doğru gidiyor, anlamanız için güzel ve eğlenceli bir bilgi kaynağı olmuş. Filmi izledikten sonra metalciliğin sadece bitli/boş adam işi olmadığını, akli başında adamların da başkaldırımları, dışavurumları için seçtiği bir yol olduğunu görebilirsiniz. İçindeyseniz zaten biliyorsunuzdur ve benim gibi gurur duyacaksınız!

40 senedir Heavy Metal yapan Tony Iommi, Lemmy ve Alice Cooper gibi adamlar ile röportajları dinlemeniz bir yana şu andaki Extreme Metal gruplarının da bu adamlara ne kadar saygı





duyduğuna şahit olun. Bir Black Metal grubunun fanı W.A.S.P ile dalga geçerken o grubun gitaristi bu adamları dinliyor hâlâ, bunu görün! Özellikle bizim ülkemizde çok görülen bu "tarz faşizmi" ecnebilerde pek yok aslında. Heavy Metalin ne olduğunun, nereden geldiğinin, kendilerinin neyin içinde olduklarının oldukça farkındalar.

Birkaç sayı önce yazmıştım, "eskiden dinlerdik insanları" diye... Etrafıma bakıyorum da Black Sabbath dinlemeden, Iron Maiden bilmeden direkt "sert çocuklar"ı seçen; Doom, Black veya Atmosferik Tarak Metal dinleyen çok kişi -altına imzama atarım- birkaç sene sonra müzik dinlemeyecek. Çünkü altyapısı yok, Heavy Metal ruhunun farkında değil, varsa yoksa siyah giyinip, ele file eldiven takma peşindeler.

Düşman değilim. 70'lerden günümüze kadar birçok tarzda grup dinliyorum. Ama gerçek grupları tercih ediyorum. Gerçekten müzik yapan (çok teknik olmaları değil onları gerçek müzisyen yapan), ruh sahibi gruplar mevcut. Gorgoroth gibi kasmaktan karın kası çıkmış bir Black Metal grubu yerine Emperor ve Satyricon gibi grupları tercih ediyorum; klavyenin müziklerinin yüzde 70'ini oluşturan bir grup değil de gitar, bas ve davul altyapısına sahip grupları seviyorum My Dying Bride gibi... Ve içimdeki "Heavy Metal" sevgisi hiç bitmeyecek!

Ne yapın edin bu filmi izleyin. NTV birkaç kere yayınladı fakat kaçırınlar DVD'sini alabilirler.

WHITESNAKE KONSERİ

Roger Waters konseri en son mutlu olduğum andı sanırım. Whitesnake'te de mutlu oldum ama o kadar değil. Belki de çok şey bekliyorum diyedir. Aylardır konuştuğumuz, Waters'dan sonraki Türkiye'nin son zamanlardaki en büyük konseri olacaktı. Hem inatla ihtiyar Deep Purple konserlerine gitmememin acısını da çıkaracaktım, zira David Coverdale Deep Purple'daki zamanlarından birkaç şarkı söylüyor konserlerde.

Konserin yapılacağı Parkorman'a daha önce gitmemiştim, girdiğimde büyülendim; ağaçlar, çiçekler, böcekler... Ortada bir havuz ve yanında sahne. Konser başlamadan konserin havasına girmeye başladık. Etrafta sandığımdan az insan vardı ki yine sandığımdan az dinazor vardı. Saçları yeşil, ayağında



şekil Converse ile bezenmiş birçok kadıncık vardı. Ben kendimi bile velet hissedeceğimi sanmıştım oysa...

Havanın kararmasıyla, tam saatinde yani 21:30'da sahneye çıktı babalar. "Çok Özel Kişi"lerin arkasında almıştım yerimi. Burn ile girdiler beklediğimiz gibi, araya bir de Stormbringer attılar ki ben Deep Purple'a doydum. 55 yaşındaki Coverdale hala delikanlı gibiydi ki grubun neden bu kadar hatun hayranı var anlıyor insan sahneden görünce :)

Aradan bir ay geçti, ben tembellik edip yeni yazıyorum yazıyı, bu yüzden şarkıların sırasını filan tam hatırlamı-

yorum ama bir buçuk saatten fazla sahnede kalan Whitesnake hayranlarını mutlu edecek şekilde şarkı seçiminde bulunmuş. Fool for Your Lovin, Here I go Again, Crying in the Rain, Is this Love ve Still of the Night seyircinin coştugu şarkılardı. Tabii pek eşlik edemedik şarkılara. Coverdale gibi bir frontman seyirciyi şova katmayı iyi bilen biri olduğundan neredeyse tüm nakaratları bize söyletmeye çalıştı ama çoğumuz henüz İngilizce'den geçemediğimiz, birçoğumuz da dersini iyi çalışmadığı için affladı. Bazı nakaratları yanlış söyledik bazısında olayı olgunlukla karşılayacak şekilde suskun kaldık ama yine de Coverdale pek belli etmedi durumun vahimliğini bize!

Doug Aldrich'in gitar soloları, davulcu Tommy Aldridge'in muhteşem davul solosu konserin renklerinden. Konserden kendimce çıkardığım bir iyi, bir de kötü sonuç vardı. Seyircinin ruhsuzluğundan kaynaklanan bir (VIP'nin konser biter bitmez kıcını dönüp çıkmak istemesi gibi) eksik playlist vardı kötü olarak. Bizden önceki her konserlerinde en az 3-4 şarkı için tekrar sahneye dönen grup için bu konserde hiç tezahürat yapılmadı. Çok özel olmak kolay değil tabii... Neyse ki Coverdale yine iyi adammış da grup sahneden gittikten sonra o gitmeyip, ünlü Deep Purple şarkısı Soldier of Fortune'u elinde bir mikrofona ile söyledi. Biraz daha bekleyip, 3-5 kişiyle birlikte bağırduktan sonra benim de hevesim kaçtı ve döndüm. ■

Fotografılar A. Tayfun ÖZAKINCI

KONSERVAR

W.A.S.P. 10 Eylül İstanbul

Orphaned Land 14-16 Eylül İstanbul(Samael ile) /Ankara

Katatonian 14-15-16-17 Eylül Ankara/Eskişehir/İzmir/İstanbul

Nazareth 16 Eylül İstanbul

Pungent Stench 24 Eylül İstanbul

Soilwork 30 Eylül-1 Ekim Ankara/İstanbul

My Dying Bride 7 Ekim İstanbul

Jon Oliva's Pain / Savatage 12-14 Ekim İstanbul/Ankara

Lord Belial 21 Ekim İstanbul

Winger 24 Ekim İstanbul

Gorefest 2 Kasım İstanbul

The Gathering 24-25 Kasım İstanbul/Ankara

Whitelion 1-2 Aralık İstanbul/Ankara

Vader 9-10 Aralık Ankara/İstanbul



Fırat Akyıldız

SERBEST ÇAĞRIŞIM

MUZ ORTA

Üçüncü boyuta karşı koyan bir aracın tek başına dahi dengede durabilmesi mucizeydi. Benle aynı dünya görüşüne ve en fazla bir metre boya sahip olan herkes gibi ben de bunun farkındaydım elbette. Gazetelerin, kartondan dünyayı yerle bir ederek gelecekte ozon tabakasının muhabbet konusu olmasını engellemek için fiil içinde yer aldığım "Kartondan Dünya" projesinin bir parçasıydı sanki... Bisiklet. Bu dünyanın; kısaltmalarında, her harften sonra nokta kullanımının zorunlu olduğu dönemlerde G.A.P. olarak anılan ancak TDK'nın ani bir kararıyla bugünkü modern haline, diğer bir deyişle GAP'a dönüşen Güney Doğu Anadolu projesinden bile fazla bahsi geçmesi bir yana, listede msket, plastik top gibi dişli rakipler olmasına rağmen bu iki boyutlu araç zirvedeydi. "-de, -da, -den" ya da "-iyi, -Kötü, -Çirkin" eki gibi hiçbir zaman birbirlerinden ayrılmayan üç şey vardı kısa hayatımızda: Bisiklet, msket ve plastik top... Bir Cinimiz ve buna bağlı olarak üç hakkımız olsaydı, isteyeceğimiz üç şey, alfabetik sırayla; bisiklet, msket ve plastik top olurdu. Son dileğimiz olan plastik top elimize geçer geçmez ise bir Noel Babamızın olmasını diler ve Noel Baba'dan sırasıyla yeni bir bisiklet, yeni gafilik msketler ve yeni uçan, 100 km'ye 10 saniyede çıkma kapasitesine sahip olan, Ümit Aktan'ın "Muz orta!" deyişine dahi fark atan bir plastik top isterdik. Serbest Çağrışım yöntemiyle Ümit Aktan'ı da işin içine dahil ederek ondan da bir şeyler isteyebilirdik ama ne yazık ki Serbest Çağrışım'ın ne anlama geldiğini ya da nasıl kul-

lanıldığını bilmiyorduk. Eminim, Voltran'ın bile Serbest Çağrışım'ın ne olduğu hakkında bir fikri yoktu. Bizim bir fikrimiz yoksa, kimsenin yoktur; ne Voltran'ın ne de He-Man'ın...

Ve bir gün, dileğim gerçekleşti. "Dileğim" yazarak yazının bu bölümüne kadar bana eşlik eden ve bu noktaya gelmemde büyük pay sahibi olan arkadaşlarımı sırf çıkarım adına sattığımı farkındayım; onlara olan vefa borcumu ödemek için "dileğim" gibi genel bir kelime kullanabilir ve herkesin mutlu olmasını sağlayabilirdim ama insan altı-

çekleşti. Bakmayın "dileğim" yazarak bu başarıyı kendime mal etmem; bu hediye, bu noktaya gelmemde büyük pay sahibi olan ve hiçbir zaman benden desteklerini esirgemeyen arkadaşlarım adına teslim aldım. Oscar'la birlikte...

Dileğimi gerçekleştiren bir Cin değil, orta yaşlı, sevimli bir T.C. vatandaşıydı. Babam... Bir gün, kolunun altında iki BMX bisikletle çıkageldi. Biri bana, biri ağabeyime... Hangi bisikletin kimin olacağı konusunda yaşanan ufak bir arbededen sonra babam bir bisikletin benim, diğerinin ise ağabeyimin olmasına karar verdi. Evet, bu adil bir paylaşımdı. Biri benim, diğeri ise... Aslında kara toprağın olmalıydı. Ama kardeşlik işte, paylaşım açık olmak gibi bir misyonumuz vardı. Aksi halde federasyon tarafından bir ya da iki tur bisiklete binmemce cezasına çarptırılabilirdik.

Arkadaşlarımızla kurduğumuz "hayal toplantıları"nda iki tekerlekli, iki boyutlu bir bisiklet çizmiştik her zaman; beyaz düşünce balonlarımızın içlerine. Ama atladığımız bir şey vardı, denge. Bisikletin üzerinde dengede kalmak... Hayır, elbette o arka tekerleğe takılan yardımcı tekerleklerden kul-



Serbest Çağrışım yöntemiyle Ümit Aktan'ı da işin içine dahil ederek ondan da bir şeyler isteyebilirdik ama ne yazık ki Serbest Çağrışım'ın ne anlama geldiğini ya da nasıl kullanıldığını bilmiyorduk.

yedi satır öncesinde ne yaptığının farkına varamıyor. Bu yüzden yazının düzeltilmiş halini yayınlıyorum:

Ve bir gün, dileğim ger-

lanmayacaktık. Bu, gururumuzla doğru orantılıydı zira. Herkes okulun bahçesinde toplandı; ben, ağabeyim, arkadaşlarım... Hayır, elbette bisiklete binmeyi ilk olarak ben denemeyecektim. Denemeyecektim... Planım buydu en azından. En azından sıra bana gelene dek... Ne var ki ardına baktı-

ğında sıranın tek kişiden oluştuğuna tanık oldum. Bu, eyalet yazarlarına aykırıydı. Ya da bu sadece annemle babamın izlediği bir Amerikan filminden bir alıntıydı. İşe yaramadı tabii ki... Tedirgin bir halde bisiklete uzandım ve bisikleti mavi gidonundan sıkıca tuttum. Bir bacağımı bisikletin diğer tarafına attım ve seleye oturdum, yerden yüksektiydim ilk defa. Yere temas etmiyordum. Bunu o anda çok istememe rağmen... Ve bisikletin ışıklı pedallarını çevirmeye başladım. Önce sağa çektim, sonra sola... Uzun bir süre yalpaladım. Sonra bir anda... Dengemi sağladım. Göz kapaklarımı yumdum, kollarımı iki yana açtım. Rüzgara karşı, tek başımaydım. İlk defa, kimsenin yardımı olmadan... Ama Ümit Aktan'ın o gün neden orada olduğunu ve uzaktan bana el salladığını halen anlayabilmiş değilim. Aradan yıllar geçmesine rağmen... ■



BİR EDITÖRÜN KAZA SONUCU ÖLÜMÜ II



Tuğbek Ölek

Masanın üzerindeki pastadan küçük bir parça alıp ağzına attı. Normalde tenezzül dahi etmeyeceği kalitesiz bir pastanın yapımıydı pasta. Ama onun ağzında bıraktığı lezzet bugüne dek yediği her şeyden daha güzeldi. Başarının tadıydı bu, zirvenin kokusu, yenilmezliğin lezzeti dolanıyordu ağzında. "Yedinci zafer senemin pastası" diye geçirdi içinden. "Önlenemez muhteşem yükselişimin yedi senesi". Serbest yazarlıktan yazı işleri müdürlüğüne, oradan medya grup başkan yardımcılığına uzanan yedi yıl.

Üstelik tek başına da yükselmemişti, dergisi de onunla birlikte adım adım ilerlemişti. Üç ay önce geriye önlerindeki tek kadın dergisini de geçip ülkenin en çok satılan dergisi haline gelmişlerdi. "Gordon Bremen Mızıkacısı" kapağı ile dünya tarihinde ilk defa bir oyun dergisi bir ülkede bir numaraya oturmuştu.

Aslında dergiyi sattıran Gordon'la dalga geçmesinden çok, derginin içindeki "Türkler Neden Oyun Yapmamalı?" isimli dosya konusuydu. Dosyada üç ayrı Türk oyunu incelenip yerin dibine geçirilmiş, üç oyuna da yüz üzerinden beş gibi notlar verilmişti. Dergiye girdiğinden beri hiç bu kadar nefret mektubu almamışlardı. Çünkü hiç bu kadar olay yaratmamış, hiç bu kadar satmamışlardı.

Elini en alt çekmeceye uzatıp içinden küçük bir şişe ve plastik bir bardak çıkardı. "Zafer pastasının yanında iyi gider" diye geçirdi içinden. Ama içkisini bardağa dökmeden kapı çalındı. Homurdanarak çekmeceye geri koydu şişeyi. Gelen derginin en genç editörüydü.

- Müjdem i isterim patron, yeni bir yerli oyun buldum.
- Nereden çıktı ki şimdi? Geçen ay atlamış mıyız?
- İki amatör çocuk yapıyordu, demo istedim dosya için, ama beceremediler. "Bugün bitirdik oyunu inceler misiniz?" diye geldiler. Ama bu diğerlerinden de fena.
- Konusu, türü ne?
- Türk işi Da Vinci şifresi, adventure. Çok matrak olduğuna eminim.
- Tamam masama bırak.
- Şey aslında ben yazarım diye düşünmüştüm.
- Bırak ve çık.

Grafik odasından hızla içeri girdi. Ve içeride kim olduğuna dahi bakmadan bağırma başladı.

- Kapağı yolladınız mı baskıya? Yolladınız mı?
- Hayır efendim yollanmadı henüz.
- Güzel, aç hemen değiştireceğim işi,

daha güzel bir şey buldum.

- "Otobüs numarasından kahraman, Blood Money'den oyun olmaz"dan daha iyi bir şey mi?!
- Evet, hem de çok daha iyi...
- Resim ne kullanacağız?
- Resim falan yok. Siyah kapağa şunu yazmanı istiyorum sadece "Oyun dünyasının en sefil karakterini açıklıyoruz". Bu yeter... okuyucumuz mesajı alacaktır.
- Benim için hava hoş ama riskli bir kapak olmaz mı?
- Senin söylediklerimi yapmaman kadar büyük bir risk olmaz
- Kızma hemen patron, bari kimmiş bu sefil oyun kahraman onu söyle. En sefil 100 oyun karakteri dosyamızda Mario'yu bir numara yaptık. Ondan da mı sefil bu?
- Hem de nasıl... Eziklerin ezigi... He sapta süper güçleri olan güçlü bir büyücü bu. Ama en kötü insanın bile içinde iyilik olduğu için güçlerini kullanmayı bir dilenci gibi yaşıyor, içinde zerre iyilik olmayan birine sakladığını söylüyor güçlerini. Daha da güzeli oyun yerli... Ve hiç olmayacak şekilde çok güzel. Ama karakterin ezikliğinden vuracağız yine.

Lüks araba, daha da lüks olan apartmanın önünde durdu. Şoför kışur kapısını açana kadar hareket etmedi bile. Artık gerçek bir medya patronu olduğuna göre mevkisine göre hareket etmeliydi. Şoförün açtığı kapıdan yavaşça inip ağır adımlarla yürümeye başladı. Tam binanın basamaklarına gelmişti ki bir el ayak bileğini yakaladı. Paçavralar içindeki silüet "yalvarım bir ekmek parası!" diye yalvardı. Ayağını kurtarmak için hızla savurdu ve bu arada dilencinin çenesine sıkı bir tekme geçirmeyi ihmal etmedi.

"Kendine bir iş bulsana sefil!" diye bağırdı bu paçavra yığına. "Yapamam efendim, dünyadaki kimse benim yapabileceğimi hak edecek kadar kötü değildir!" dedi dilenci. Önce şaşırıp bu cevaba ve bir

an için afalladı. Sonra kocaman bir kahkaha atıp "Demek sen de okuyorsun dergimi. Bu kadar büyüdüm demek ki ha? Ama dergi almak yerine ekmek alsan bu halde olmazdın pislik, ne de olsa senin parana ihtiyacım yok!" diyerek bir tekme daha attı dilenciye. O apartmanın merdivenlerinden yavaşça çıkarken paçavralar içindeki silüet ağır ağır ayağa kalktı. Ayağa dikildikçe uzadı boyu ve cüssesi büyüdü sanki. O basamakları çıkarken arkasında dev bir adam dikiliyordu şimdi. "Demek sendin beklediğim, kaderim sendin demek..." diye fısıldadı arkasından. Ama fısıltı yeri ve göğü doldurdu, çevrelerindeki bütün havayı soğuk bir nefes sardı sanki bu fısıltıyla. Korkuyla, istemeye istemeye arkasına döndü. Az önce tekmediği dilencinin karşısında bulutlara kadar uzanan bir dağ gibi kudretli durduğunu gördü. Ellerinin gizli ceplerdeki tozları kavrayışını, tozların gecenin karanlığında havaya savrulmasını ve kadim sözler fısıldayan dudakları gördü.

Dudakların arasından dökülen sözler canını yaktı. Acının çıktığı yeri tuttu sıkıca.... Parmaklarının arasından yayılan sıcaklık dalgası içini kavradı...Ve tüm iç organlarını kor gibi yaktı.

Not: 25 Temmuz'da Level Online / Gizli Sayfa'da yayınlanacak şekilde yazmış olmam gereken bu yazıyı şimdi ve burada yayınlamak zorunda kaldığım için, sizlerden özür diliyorum. ■





Serpil Ulutürk

OYUNGEZER

TATLI TATİL

Son üç aydır bu sayfaya uğramıyorum. Geçtiğimiz ay, sayfaları bir yana koyun, dergiye bile sadece birkaç kez uğrayabildim. Temmuzun ikinci yarısı boyunca İstanbul'da da değildim. Çünkü bu yaz, hayatım boyunca yaptıklarımın toplamını aşan bir tatil ajandam vardı. Bu vaktin bir bölümü, hayatımdaki en doğru kararın kutlaması için yapılacak organizasyonun peşinde oradan oraya koşturmakla geçti. Belki tatil sayılmaması gerekiyor o telaşlı vakitlerin ama rutin düzenimden uzaklaştırdığı için ben tatil gibi algıladım. Bir bölümü evde pinekleyerek, hatmettiğim dizileri baştan izleyerek geçti. Vakti taammüden öldürmek kapsamında bir tatil anlayışının neticesiydi bu kısım, pişman değilim.

ARKADAŞLARIMLA TOP OYNADIM

Bir de İstanbul'dan uzakta geçen 15 gün var... "Yaza damgasını vuran" kısım buydu.

Kendinizle ilgili her şeyin için, tıpkı valizinizi toplarken yaptığınız gibi, gerekliler/gereksizler diye ayırım yaparak seçip taşıdığınız, çoğunu evde bırakmak zorunda kaldığınız için gerçek anlamda hafiflediğiniz o

uzak tatillerden biriydi. Gazetelerin başka bir evrenden haberler verdiği, sıcak havanın sadece daha fazla bronzlaşmanızı sağladığı, takvimlerin bir tek cumartesiye gösterdiği, telefonların kapalı, bütün yemeklerin sıfır kalori, tüm insanların "canım ciğirim" olduğu tasassız zamanlar... Kıpırdamanızı güçleştiren eşyalarla dolu evinize, çoğu zaman yalnızca nefes alıp vermenize izin verecek kadar bir açıklık bırakan meselelerle dolu gündelik hayatınıza, saatin 8.30'a ve insanlarla iletişimin "iyi çalışmalar"a, "ben size döneceğim"lere kurulu olduğu gerçek hayatınıza döndüğünüz, "İstanbul'a Hoşgeldiniz" tabelasıyla göz göze geldiğiniz an biten tatillerdir bunlar. Gariptir. Ancak döndükten sonra fark edersiniz, hafiflemek için kaçtığınız o yerlerde aslında bütün o ıvır zıvır hediyelerle birlikte bir ton da taze fikir dolmuştu valize. Şansınız ve enerjiniz varsa biriktirdiğiniz kirli çamaşırları makineye attığınız gibi bu fikirleri de arındırabilir, hayatınıza katacak şekilde dönüşürebilirsiniz. Yoksa yapamaz mısınız? Tatil dediğin kendini kandırmaktır belki de.

DERS ÇALIŞTIM

Hemen her tatilden sonra beliren geçici ve standart fikirler vardır: Şehirdeki herkesin gidip küçük bir pansiyon açmayı düşündüğü o "sessiz sahil kasabası" mesela... Ya da sadece yumurtalarını yağmaladığınız tavukların ve Peter'la birlikte otlamaya götürmeyi hââl ettiğiniz koyunların arasında huzur dolu bir yaşam, bu yaşamda "televizyon, internet falan olmayacak abi" kısmı pakete dahildir, değişmez. Bozcaada'ya gidilmişse en mükemmel hayat tanımını küçük bir bağ evinde şarap üretmek artık, Venedik'e gittiyse sokak ressamı olmak istediğinizi fark edersiniz birden. Gittiğiniz yer neresiyse oraya uygun bir ütopyanız olacaktır, eve dönmekten kaçamadığınız gibi bundan da kaçamazsınız. Ve -keşke böyle söylemek zorunda olmasaydım ama- anahtarınız üç kez kilitlenmiş dış kapınızın göbeğinde dönerken siz de dönmeye başlarsınız yavaştan.

değilsinizdir. 0 noktadan itibaren her hamleniz "yapılması gerekenler" listesinden küçük ama önemli maddeleri temizlemeye ayarlanmıştır. "Yapmak istediklerim" listesi fazla karmaşık ve içinden çıkılmaz bir matematik denklemdir, bir süreye çözmeye çalışsanız da yapılması gerekenlerin netliği ve bolluğu karşısında asimile olacaksınız...

KİTAP OKUDUM

Evi havalandır, telefonu şarj et, çamaşırları yıka, tenini tatil kokusundan bir yıllığına arındırarak düşünüyü al, e-postalarından, televizyondan, bilim web sitelerinden seninle ilgili ya da ilgisiz her şeyi öğren, bu arada sıcak havanın hiç de eğlenceli bir şey olmadığını hatırla, buzdolabındaki çürümüş salatalıkları atarken birden içinden ağlamak gelsin ve içinden geleni yapmadığın ama mevcudiyetini tanımladığın yerde olduğun hissiyle toparlan, son 15 günde bir



Yaz tatilinizi nasıl geçirdiğinizi anlatan en çok 500 sözcüklük bir kompozisyon yazınız.

Ait olduğunuz yer burası olduğunu kendinize anlatmanıza bile gerek kalmaz, zaten tatilde o kadar fazla vakit kaybedilmiştir ki bir de durup bununla yüzleşecek

sürü şehir gezmiş olan dış fırçanı tıpkı kendine yaptığın gibi daimi mēkanına hapset, markete sipariş ver, hoşgeldin mesajlarına da yanıt ver... Hoşgeldin. ■




inbox

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanıyla ilgili konular danışacaksanız, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Der-gisi - Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

DOST DOST DİYE DİYE

 Selamlar Level ahalisi Bu sene liseden mezun olup ÖSS'ye girdim ve Boğaziçi Üniversitesi'ne gidiyorum! Sizin sayenizde! Şaşırmışsınızdır, muhtemelen daha çok çocuklarının derslerine zarar verdiğiniz hakkında yakınan ebeveyn maililerine alışkınsınızdır :P. Ama tamamen ciddiğim. Şimdi şöyle oluyor; ben Yabancı Dil bölümü öğrencisiyim, dolayısıyla ÖSS'den sonra YDS'ye (Yabancı Dil Sınavı) girdim ve puanım ikisinin birlikte değerlendirilmesiyle oluşuyor. YDS'den 100'de 100 çıkardım ve Türkiye 23'üncüsü oldum. Ve bu da çok büyük ölçüde oynadığım bilgisayar oyunları sayesinde. Kendimi bildim bileli bilgisayar oynadım, C64 zamanından beri. İngilizce kelime dağarcığımı büyük bir kısmını oyunlardan edindim. Ayrıca her gün bana pratik sağladı. Sarevok'u ararken, Kerrigan'dan briefing alırken, Nameless One'la Baatezu keserken, Balmora'da insanlarla konuşurken... Düşünün, günde en az 2-3 saat İngilizce dinlemek, okumak, görmek... Oyunların etkileşimli olması da çok faydalı, derslerin aksine ezberlemiyorsunuz. Gerçekten kafanızı kullanıyorsunuz, anlamaya çalışıyorsunuz. Anladığınıza göre hareket edip anında örneklemiş, yaşamış oluyorsunuz... Böylece öğrendikleriniz çok daha kalıcı oluyor. İnternet ve online oyunlarda da yabancılarla tanışıp arkadaşlıklar kurarken pekiştiriyor insan.

Pratik, pratik, pratik. Sadece İngilizcenin değil, eğitimi verilen her dalın gelişmesi ve keskin kalması için gerekli olan şeydir. Ve pratik, Türk eğitim sistemi-

mizde olmayan tek şey. Bütün eğitim sistemimiz ezber ve teori üzerine kurulu. Benim arkadaşlarım daha liseden mezun olmadan İngilizceyi unutmaya başlamışlardı. Neden? Çünkü pratik yok.

Etrafımızdaki herkes oyunların terörist eğitim kampı, tarikat yumağı, vatan haini, banka hortumcusu, kalp kırıcı, arabanın kapısının altından izmaritlerini sokağa saçan adam olduğunu söylerken biz kulaklarımızı kapadık, gözlerimizi ekranlarımıza diktik. Eğleniyor muyuz? Evet. Öğreniyor muyuz? Evet. Kimseye bir zararımız var mı? Yok. Gerisi boş.

Her neyse, uzun lafın kısası, bilgisayar oynamasaydım muhtemelen 2023. falan olurdu. Bu kadar oyun oynamamda doğrudan etkili bir faktör olduğunuz için size teşekkür ederim. İzmir'den İstanbul'a geliyorum artık, sizi de görmek isterim bir ara... Bu arada üstünde LEVEL yazan bi t-shirt, elimde Level, resim çektirip "Level'la kazandım!" falan derim isterseniz. İyi reklam olur :D

Sağolasın ? Sen yakın çevrendeki herkese nasıl eğlenceli bir dergi olduğumuzu anlat, bir tane dergi ver yeter (bu ricam hepiniz için geçerli).

1) WoW mu veriyorsunuz?! Nasıl ya?? Kaç Kbps'lik ADSL lazım olur rahatça oynamak için? Şimdiden bağlatmam lazım da...

E-postan geldiğinde zaten WoW'u vermiştik ama yine de söyleyeyim, 256 KB/s'lik bağlantı yeterli olacaktır. Sorun Türk Telekom'da. 1 Mbit bağlantın olsa dahi düzenli olarak içine ettikleri için kopmalar, yavaşlamalar gırla gidiyor. Bant genişliğini aynı tutup yatırım yapmazsan, bir de üstüne her ay yüz bin yeni ADSL kullanıcı alırsan olacağı budur. Bir de "hızınızı ikiye katlıyoruz" diye çarşaf çarşaf reklamlarla övünmüyorlar mı, deliriyor! Özelleşse de, özelleşme de nato kafa nato mermer bu kurum.

2) Ya Warhammer Online çıkınca ona nasıl bağlantı lazım olur lag sorunu yaşamamak için?

O da W.O'nun ne kadar yaygın bir sunucu ağına sahip olacağına bağlı. Gerçi ne kadar yaygın olursa olsun, Türk Telekom hala aynı bant genişliğine yeni birilerini tıkıştırıyor olacak ama...

3) Bu tür oyunların aylık ücretlerini ödemenin kredi kartından başka yolu yok mu?

Var aslında ama yurtdışında isen. Pre-paid kart denilen bir sistem var, telefon kartı gibi bayiden alıp üstündeki şifreyi giriyorsun. Ama ülkemizde bu uygulama ne yazık ki yok (bir ara Ragnarok Online için yapılmıştı ama).

4) Oblivion'da Archmage oldum, sonra kendi

odama girip önceden orada olmayan Icestaff'ı çaldım, Fighters Guild görevlerinde Mages Guild elemanlarıyla karşılaştım ama benim statümü unutmuş hepsi! İmparatora yardım ederken bir yandan da suikastçılık yaptım, şövalye oldum ama hırsızlık yaptım... Bir çelişki yok mu sizce de? Ne bileyim bir garip hissetmişim... Mesela Gothic serisindeki lonca sistemi daha bir hoşuma gitmişti benim... Ama Oblivion çok güzel oyun tamam! Gelmeyin üstüme!


Evet, Oblivion'da böyle bir çelişki var aslında. Ama bizi de düşün, yani zamanı kısıtlı olan insanları. Özellikle de RYO oyunlarında, seçmediğim diğer karakterler, yetenekler ve büyüler hep içimde ukte kalırdı. Oyunu bitirince her karakter için tekrar tekrar oynamaya da vakti olmuyor insanın. Haliyle göremediğim seçeneklere hayıflanırdım. Oblivion sayesinde çok da fazla mantıksızlaşmadan yapmak istediğiniz her şeyi yapabiliyor, olmak istediğiniz herkes olabiliyorsunuz tek seferde.

Lakin benim de çok güldüğüm şeyler oluyor Oblivion'da. Bir quest'te Akavirilerin çok uzun zaman önce Cyrodiil'e saldırmakta kullandıkları kaleyi bulmanız gerekiyor. Bruma kontesiyle konuşunca "oraya birçok adam gönderdim ama hepsi de eli boş döndü, korkunç yaratıklar var orada" diyor ve çok eski bir Akaviri askerinin günlüğünü veriyor. Hadi bakalım deyip yola düşüyoruz. Askerin günlüğünde bahsi geçen ilk noktada ejderha pençesi şeklinde bir kaya. Burada biraz dinlenmiş, sonra günlerce kar ve tipliyle mücadele ederek kuzeye gitmiş ve dev bir heykel bulmuş asker. Peki o zaman deyip onun gittiği yöne gidiyoruz ve... 30 saniye sonra heykel çıkıyor karşımıza. Burada çok gülmüş-tüm, hafif bir ölçek hatası olmuş. Ama bütün bunlar oyunun rahat oynanması için yapılan şeyler, hata değil bence. Saatlerce boş arazide kuzeye gitmek-tense, "muahah, olaya bak ne saçma" diye güllüp geçmeyi tercih ederim.

Bu kadar sanırım... Umarım yayın-larsınız da çocuklar ebeveynlerine okutur bu mailimi :). Gerçi ne kadar etkisi olur bilemem ama... Gayrettepe'de bir adres vermişsiniz dergide, Boğaziçi'ne uzak mı biliyorum ama bulurum sizi. Görüşmek üzere...

M.Kemal Hill


HIT ME!

 Selam Level Dergisi çalışanları Hitman'de şu ana kadar pek çok kişinin fark etmediği bir şeyi fark ettim: Eğer camekanlı kilisede Credits geçerken W - A - S - D ve fare tuşlarına 10 - 15 kere basarsanız Hitman ayağa kalkıyor ve kontrol size geçiyor! Bilmeyen varsa yardımcı olmak istedim, biliyorsanız da kusura bakmayın. Kolay gelsin

HuRRiCaNe HuRRiCaNe

Evet, geçen ayki Strateji Ustası'nda Eser bunu atmış. Bu konuda e-posta gönderen herkese teşekkürler (Ajan 47'nin böyle çabucak öleceğini zannetmiyordunuz değil mi?).

DEVASA ON-LAYN!

 Selamlar, Öncelikle WoW'un deneme sürümü için teşekkür ederiz. Fakat, ama, lakin, teessüf de ederiz zira Guild Wars gibi bir oyunu WoW'un gölgesinde bıraktığınız için...

İki oyunu karşılaştırma geyiğine hiç girmeyeceğim, zaten sizin MMORPG'de iki oyunu yılın birincisi seçtiğinizi de gördük. Ancak aylardır WoW'a ayırdığınız sayfaları ve GW Factions'ın 2,5 sayfalık incelemesini düşünürsek WoW'a öz evlat ve diğer MMORPG'lere niye üvey evlat muamelesi yaptığınızı anlamak zor. (Eve Online, EQ, GW, The Saga of Ryzom vs...)

Dark Saga'yla yapılan yarım sayfalık röportaj bile bence durumu kurtarmaya yetmiyor, zira Dark Saga online oyunlarda Türkiye adına yapılmış en önemli tanıtımı yapmış

ve üst düzey başarılar elde etmiş bir loncadır.

MMORPG'ler Türkiye'de henüz hızlanmakta ve yeni oyuncuların hepsi zaten önceden referanslı WoW'a yönelmekte, oysa en az onun kadar kaliteli, belki daha da kaliteli online oyunlar mevcut. Ve bu oyunlar da herkesin WoW oynama hevesi yüzünden kaliteli oyuncu sıkıntısı çekiyor.

Umarım bundan sonraki aylarda verdiğiniz DVD'lerde GW, The Saga of Ryzom, CoV, CoH gibi oyunların da dene-melerini verir (en azından şirketlerle anlaşırken Blizzard için kastığınız kadar kasarsınız), aylık bölümlerde WoW'a ay-

rılan sayfalar kadar yer ayırırsınız.

Hatta WoW'u kayırıp "yok 60'ından sonra bilmem ne, yok WoW'dan sonra hayat var mı yok mu, yok Üst Düzey WoW bilmemnesi" yapacağınıza derginin 4-6 sayfasını MMORPG'lere genel olarak ayırın da bir şeye benzesin...

Saygılar

Anıl Aba (a.k.a. E Nygma)

Merhaba Anıl, bu e-postayı yazarken sonlara doğru kıydın değil mi? Öyle anlaşıyor yazımdan. Diğer devasa online (MMORPG) oyunlara önem vermeye gelince, herkesin hayatında sadece bir devasa online'a yer vardır. Hakkını vererek oynayabilmesi için bir tane oyuna adanması gerekir kendini. En azından ben, aynı önemi vererek iki devasa online'ı aynı anda oynayan görmedim, belki vardır.

Bütün devasa online'larla ilgili yazılar yazmaya gelince, bu konuda şöyle bir sıkıntımız var: Her oyuna, sadece o oyunu oynayacak bir yazarı gömmek gerekiyor kaliteli bir yazı için. Bize gelen isteklerin büyük çoğunluğu da WoW üzerine olunca, haliyle ona yöneliyoruz. Madem bu kadar isteklisiniz, diğer devasa online'lara da yer ayrılmasını istiyorsunuz, o zaman sizi bekliyoruz. Evet, sizi... Eğer yazım yeteneğinize çok güveniyorsanız ve sürekli oynadığınız devasa online'da Türkiye'deki en başarılı ve yetkin oyuncular olduğunuza inanıyorsanız, bize ulaşın: level@level.com.tr adresine "Devasa Online Bölümü" konulu bir e-posta atın. Adınızı, yetkin olduğunuz ve aktif olarak oynadığınız devasa online'ı, bu oyunda ne tür başarılarla imza attığınızı ve daha önce bu oyun hakkında yazılarınız varsa (web'de veya dergilerde) yazı referanslarınızı gönderin. Madem bu konuda eksikimiz var, birlikte kapatalım.

KOMİK MADD

 Selam LEVEL ahalisi

Az önce 100. Level'daki Inbox'ı okudum ve gülmekten kırıldım açıkçası. Keşke böyle şeyleri biraz daha fazla yaparsanız... Bu komiklikleriniz (özellikle Maddog McKiller'ın) benim çok hoşuma gidiyor. Şimdi ben oraya niye Maddog McKiller yazdım? Çünkü 100. Level'dan sonra Berker abi kaçmıştı ya... O yüzden şu an kim var onu bilmiyorum. Level'ı takip edemedim.

Merhaba Ozan, hadi gözün aydın,

Maddog bey geri döndü. Serbest yazar olarak yazılarını hazırlamaya devam edecek.

1 - Resident Evil çok mu korkunç? Almayı düşünüyorum da...

Valla neden korktuğuna bağlı olarak değişir. Zombilerden, üstüne birdenbire atlayan yaratıklardan korkuyorsan, evet bayağı korkunç. Ama sen şimdi Resi'den korkacağın için almamayı mı düşünüyorsun, yoksa korkunç ise almayı mı?

2 - Koridor vb. Türk oyunlarından bir haber var mı?

Koridor freeware olarak dağıtılmaya başladı internette. Hükümrhan Senfoni, Game Convention fuarında gösterildi, oldukça da beğeni kazandı. Mevlüt Dinç'in İstanbul oyunundan haber yok. Kabus 22 ise Eylül ayı içinde çıkmış olacak ve Vestel tarafından bayilerinde satılacak.

3 - Nintendogs PC için çıksa ne güzel olurdu değil mi?

Olmaz. DS'in Touchpad'ıyla oynanmadıktan sonra tadı olmaz. Gerçi Nintendogs gibi olmasa da masaüstünde kedi, köpek şirincikleri görmek isteyenler için fi tarihinde Catz ve Dogz diye bir seri vardı. Bir de Sims 2'nin Pets adlı ek görev paketi bu ihtiyacı giderecek gibi gözüküyor.

4 - Duyduğuma göre GTA 4 çıkıyormuş. Elinizde bir bilgi var mı?

Evet, 16 Ekim 2007'de, ilk önce Xbox 360'a çıkacak. Daha sonra da diğer sistemlere, muhtemelen 1 sene kadar sonra da PC'ye çıkacak.

5 - Sarı Gömleli Adam nasıl? Tesbihini değiştirmiş mi? Şaklata şaklata kırmıştır kesin!

Aman! Bu ofise taşındıktan sonra izimizi kaybettirmiştik ne güzel. Duyar, okur, gelir falan maazallah... Bir sabah dergiye geldiğimde tesbihini çevire çevire "ben biliyordum zaten..." diyecek diye ödüm kopuyor.

Herkese sevgiler ve saygılar

Ozan Tuncal

PEKİ ESKİLER ÖLSÜN MÜ?

 Merhaba,

Level dergisini 5. sayısından beri alıp okumaktayım. Derginizin bugüne kadar izlemiş olduğu tutarlı, titiz ve eğitici üsluptan çok memnunum... Ancak son sayınızı okuduğumda başka bir dergiden yeni yazar aldığınızı öğrendim. Arkadaşa başarılar. Dünyanın pek çok ülkesini gezdim. Amerika'da bile PS2 diğer konsollardan (XBox 360 dahil) daha önde ve daha çok kitleye hitap ederken Türkiye gibi Xbox

360'ın olmadığı bir ülkede bile neden bazı yazar(lar) Xbox 360 ve oyunlarını abartılı anlatıp kitleleri bu konsolu alma-ya iter ve PS2 oyunlarını küçümser? PS3 ve Wii oyunlarının muhteşem gelişlerinin beklendiği bir zamanda, eskiden olduğu gibi bundan sonra da PC ve diğer konsollar ve oyunlarında titiz, tarafsız, tutarlı ve eğitici üslubunuzu koruyacağınızdan emin olarak herkese ve dergiye başarılar.

Ben202

"PS2 oyunlarını küçümsemek" asla yapacağımız bir şey değil bizim. Sanıyorum geçen ay Göktuğ'un Project Gotham Racing 3 incelemesinde yazdığı "bu oyun Gran Turismo 4'ü çekirdek gibi yer" cümlesinden rahatsız oldunuz siz. Bu tür karşılaştırmalar hemen her oyunun incelemesinde yapılmaktadır ama PS2 veya oyunlarını küçümseme olarak algılamayın. Esprili bir karşılaştırma sadece.

Xbox 360, PS3 ve Wii 2007'den itibaren eski konsolların yerini alacak. Bu olacak, bundan kaçış yok. Bir oyun dergisi olarak biz de Türkiye'de olmadığı için 360 oyunlarına önem vermezsek, aynı şekilde Kasım ayından sonra, çok az kişide olduğu için PS3 ve Wii oyunlarına da mı sayfa ayırmayalım? Hayır, oyun teknolojisi dünyada en hızlı gelişen teknolojilerden birisi ve bu baş döndürücü hıza yetişebilmek için daima koşturmak ve yeniyi benimsetmek zorundayız. Bu arada eskinin de hakkını vereceğimize şüpheniz olmasın sakın.

STROGG MU?

Öncelikle merhabalar, Level ailesi. Ben Ankara'dan Cem. Derginizi 3 yıldır severek okuyorum. Ve 2 yıldır da aboneyim. Bazı sorularım var ama önce Tuğbek ve Serpil'e mutluluk diliyorum. Sorular:

1) Ogame diye bir oyun var. Bakmış mıydınız? Aranızda oynayanınız var mı?
1) Ben ilk yayılmaya başladığı zamanlar oynuyordum. Ama bir süre sonra fark ettim ki uyanık olduğum her an, her saniye Ogame'deyim. Bir nevi "zaman kara deliği" olduğunu anlayarak Ogame'den kendimi kurtardım.

2) Ben her yıl Level'a üye olurum ama saçma bir olay var. Eğer bizi evde bulamazlarsa bir not bırakıyorlar: "3 gün içinde almazsanız geri gönderilir." Saçmalık. Ama ben o dergi için para veriyorum. Böyle bir hakları yok. Gelip bana teslim etmek zorundalar.

2) Abonelik sistemi Türkiye'de ne yazık ki doğru düzgün işleyemiyor. Dergileri kapınıza kadar getiren bazı dağıtıcı şirketler senin de söylediğin gibi saçma uygulamalar yapıyorlar. Bize gelen şikayetler doğrultusunda geçen ay abone dağıtım şirketimizi değiştirdik.

3) Sizi bir gün gelip ziyaret etsem beni bir Strogg zannedip üzerime saldırmazsınız değil mi? (Pasta & börek tabii ki olacak...)

3) Hayır, Marine zannederek saldırabiliriz ama (pasta & börek'e gerek yok, yeterince göbek var hepimizde).

4) Thief serisine bir oyun daha gelecek mi? Gerçi 3. oyunun sonunda bittiği belli oluyordu ama ben ümitliyim.

4) İyi bir seri asla bitirilmaz. Mutlaka gelecektir.

Unutmadan Göktuğ abiye de buradan selamlar. Ona bizi Metallica sevdirmeye çalıştığı için çok teşekkür ederim.

İyi akşamlar.

Cem Topal

BITİRMEK Mİ?

Tek bi sorum var: İncelediğiniz tüm oyunları bitiriyor musunuz? Bitirmek için trainer, cheat falan kullanan oluyor mu?

Dorukan Aksongur

Merhaba Dorukan, inceleme prosedürü için çeşitli kurallarımız var. Bunlardan üçünü söyleyeyim hemen:

1- Ne kadar beter bir oyun olursa olsun, en az 5 saat incelemeden yazısına başlanmaz ki bunlara Level Shit alan Kısa Kısa oyunları da dahil.

2- Eğer bir oyunun 80 ila 90 arasında bir puan alacağını, yani Level Hit ödülüne layık olduğunu düşünüyorsak, oyunu en az 15 saat oynandıktan sonra incelemesini yazmaya başlarız.

3- Eğer bir oyunun Level Klasik ödülüne doğru gittiğini düşünüyorsak, oyun bitmeden incelemesi yazılmaz.

Tabii ki bizim oyunları incelemek için oynamamızla, bir oyuncunun oynayı arasında çok fark vardır. Genellikle ilerlemek için değil, mümkün olan tüm sınırlarını zorlamak için oynarız oyunları. Bazen bölümler iki-üç kez oynanır, yapay zekanın tepkileri, grafiklerdeki sorunlar tekrar edecek mi diye bakılır. Tüm zorluk

derecelerinde başlanıp oyunun "insafılı olup olmadığı" anlaşılır, en uygun zorluk derecesi bulunur. Çevre grafiklerini incelemek için dokulara girilir, yakından bakılır. Dergide yayınlanacak en iyi ekran görüntüleri için mizansenler yaratılacak şekilde oyun sırasında sahnelere dikkat edilir. Yani kısacası, oyundan zevk almak için değil, oyunu zorlamak, o türü seven bir oyuncunun zevklerine hitap edip etmeyeceğini anlamak, paranızı ve daha da önemlisi, zamanınızı harcamaya değen bir oyun olup olmadığını anlamak için oynarız oyunları. Ama bu oyun incelemek, muhasebe yapmak kadar sıkıcı demek değil kesinlikle ?

OBLIVION MI?

Merhabalar, Level'ı ilk aldığım günden beri takip ediyordum. Bu kısmı sen değil ben makaslıyorum :)

1) Oblivion'da toplam kaç quest var? Hepsini tamamlamayı planlıyorum da (orijinal haliyle, modlar hariç).

1) Toplam kaç quest olduğunu değil de, tüm yan görevlerle birlikte ortalama 200 saat oynanış süresi olduğunu söyleyebilirim. Sana kolay gelsin ? (vah vaah)

2) Runaway 2 ne zaman çıkacak?

2) Şu anki resmi çıkış tarihi Kasım başı, eğer bir gecikme olmazsa.

3) Medyanın oyunculuğa yaptıklarını anlamak mümkün değil. Bir gün tarikat diyorlar öteki gün uyuşturucu bağımlısına benzetiyorlar. Vakti gelecek, biri de çıkıp medyanın neye benzediğini söyleyecek...

3) H.P. Lovecraft'ı bilir misiniz? Usta bir korku yazarıdır kendisi ama ustalığı korkunç sahneleri tüm ayrıntısına kadar betimlemesinden değil, duyguyu verip geri kalanı hayal gücümüze bırakmasından gelir. Medya da böyledir, nasıl bir çöplükle karşı karşıya olduğunuzu anladiğınızı zanneder, TV izleyip gazete okuyunca o çöplüğün sadece kokusunu duyar, öğrenirsiniz. Ama işin içinde olup da perde arkasındakileri bilince, düzeltmeyeceğinizin bilinciyle delirme noktasına gelirsiniz. Milyonlarca, hatta tüm dünyada milyarlarca insanın beyin hücreleri arasında dolaşan zehri görür hale gelir, insanlığın geleceğinden korkarsınız. İğrenç insanların kendi iğrençliklerini insanlara "doğru budur" diye empoze ettiklerini görüp, dünyanın kenarından aşağıya bırakmak istersiniz kendinizi (biraz sinirli miyim? Yoo).

4) 14 günlük WoW vermek epey bir iş, tebrikler. Derek de la Fuente isimli kişi de size katılmış. Evrensellesiyorsunuz.

4) Evrenselleşmek iyidir. "Küreselleşmek" gibi toparlak bir aksiyon değil en azından.

Cem Güray

KOŞUN GUILD WARS'A

Level Ailesine selamlar. Ben lafı uzatıp değerli inbox sayfa(lar)ınızda çok yer kaplamak istemiyorum (ama istemememe rağmen bi sürü yer kapladım bile :D) Öncelikle sizin önerinizle Guild Wars: Factions almış biriyim ve Eylül sayısındaki Guild Wars rehberini (eğer yayınlamazsanız size küser ve 1 yıl Level almam ona göre) sabırsızlıkla bekliyorum. Neyse

ben bir an önce sorularına geçeyim.
GW almakla çok doğru bir iş yapmışsın da, Eylül'de GW rehberi vereceğimizi söylediğimizi hatırlamıyorum. Söylemiş miydik? Göker?

1) Ağustos sayısında WoW'u tah-tından indirmeye aday olan oyunlardan bahsetmişsiniz ama WoW'un en dışlı rakibini unutmuşsunuz; Guild Wars. Yoksa size göre Guild Wars yerterince yüksek potansiyele sahip değil mi?

1) Fazlasıyla sahip, 1.5 milyonluk oyuncu kitlesinden de bu anlaşılıyor zaten. Ama o dosya konusunda henüz çıkmamış oyunlara yer vermiştik. Guild Wars oldukça uzun zamandır piyasada.

2) Call of Duty 3'ün yanında bir de yeni nesil Call of Duty yapılacağını duydum. Sizce bu iyi bir karar mı? Bence değil çünkü Call of Duty oyuncuları onu 2. Dünya Savaşı konulu olduğu için seviyor.

2) Yeni nesil derken, modern savaşları konu alan Call of Duty'yi kastediyorsun sanırım. Bence bekleyip görmek lazım, 2. Dünya Savaşı fazlasıyla sıkı çünkü.

3) Uzun Süredir Level forumlarına üye olmaya çalışıyorum ama bir türlü olmuyor çıldırmak üzereyim, neden yeni üye alımını kısıtladınız?

3) Bir ara yeni üye alımını durdurmuştuk ama bu uzun zaman önceydi. Bazen üyelik için başvuruların e-posta adreslerine gönderilen onay e-postası gitmiyor veya yanlış adres girilmiş oluyor. Yeniden üye olmayı dene, sürekli kullandığın e-posta adresini girerek bu kez.

OKS'nin yaklaşması(kapıma dayanması) nedeniyle bir dahaki sayının 1 yıl için alacağım son sayı olduğunu duyurur (acı ama gerçek -bilgisayar bile oynayamayacağım) ve de çok iyi bir sayı olması yönündeki dileklerimi bilgilerinize arz ederim.

Biz de sana OKS'de başarılar diler, ne zaman nefes almak istersen bizim burada olacağımızı bildiririz ? (GW rehberini yayınlamadık diye küsmedin değil mi?)

ens özl

KİMSİN SEN?!

Merhaba Sinan abi yine ben! Nasılsın? Umarım iyisindir. Ben Level ile tanışalı, düzenli olarak oku-

maya başlayalı pek uzun zaman geçmedi. Dergiyi ve sizi, hepinizi o kadar çok sevdim ki oyunlar artık bahane, ben sizin yazılarınızı okumak için Level'ı aldığımı farkettim. Herkes bana "aman oğlum doktor ol, aman efendim mühendis ol" gibi şeyler diyedursun, benim en büyük tutkum oyunlar. Yani hem oyun oynamak hem de oyun yapmak aslında. Herkes sevdiği mesleği yapmalıdır değil mi? Daha 4-5 yaşlarında dayımın sayesinde DOS'a komut yazarak oyun açmayı öğrendim ve bu böyle devam etti... Sizin işinizin de kolay olmadığını az-çok tahmin edebiliyorum. Ama ileride en büyük isteğim sizin yanınızda olmak. Hepinize böyle güzel bir dergi yaptığınız ve onu ayakta tuttuğunuz için çokook teşekkür ederim.

Aman oğlum, doktor ol, mühendis ol... Şimdi sana süper zevkli geliyor bizim yaptığımız meslek, aslında öyle de. Ama bu ülkeye 15 tane zibidi yeter de artar bile ?

1) Sinan abi sizi sıkıştırmak gibi olmasın, sadece merakımdan soruyorum. Siz mart sayısında 'Knight Online ile ilgili bir köşe yapacağız' demiştiniz. Acaba yapılıyor mu yoksa rafa mı kalktı?

1) Bu konuya Inbox'ın ilk e-postasında, 4. soruda değinmiştim. Eğer ben yaparım diyorsan, indiririz o raftan.

2) Lego Star Wars'u incelediniz mi bilmem ama acaba siz ya da strateji ustası minikitlerin nerede olduğunu söyleyebilir misiniz? Hepsini bulamadım da.

2) Oyyy! Oyunda 17 bölüm, her bölümde 10 tane kutu var bu minikit parçalarını toplayacağın. Strateji Ustası bile yetişemez buna ?

3) Benim Nintendo DS'im yok, sadece meraktan soruyorum: Acaba Nintendogs oyununda ekrana hızlı vurup köpekleri dövebiliyor muyuz? (hayır ben sadist değilim =)

3) Hayır.

4) Sen gerçekten utangaçsın galiba, senin sadece köşe yazındaki resmini gördüm. Acaba bütün yazarların böyle topluca çekilmiş resmi var mı?

4) Utangaç değilim, dergideki tüm resimleri çekmek bana düşüyor, haliyle ben resimlerde olmuyorum? Al sana o zaman. Aşağıda eski tayfanın topluca çekilmiş bir resmi. 100. sayı hatırası.

İşte Sinan abi söylemek istediklerim bu kadar. Hepinize iyi çalışmalar...

Önder

Son olarak bir not: Bu ayki Inbox'ı, oldukça keyifsiz bir ruh hali içindeyken yazmak zorunda kaldım. O yüzden biraz tatsız, oldukça da ruhsuz oldu. Mazur görürsünüz umarım. ■



Kafa
Ayarı

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



BİR LEVEL YAYINIDIR
SAYI-13, EYLÜL 2006
00 YTL

DERGİ OYUNU

Bir buçuk yıl önce, bir açık arttırma sitesinden çok iyi durumda bir Commodore 64 aldım. Paket elime ulaştığında beni bir sürpriz bekliyordu: Satan arkadaş incelik gösterip bir sürü eski oyun dergisini de pakete ekleyivermişti. Bu dergilerin kapaklarını görmek bile beni nasıl bir nostalji tüneline soktu, nasıl gerilere götürdü anlatamam. O günden beri, Kafa Ayarı bölümünde hayatımızın başlangıç dönemine büyük damga vuran bu dergilerden bahsetmek istiyorum. Hani forumlarda siz diyorsunuz ya "Level'da bizi birbirimize bağlayan bir şey var" diye. Bu, o muhteşem oyun dergileriyle C64 ve Amiga döneminden kalmanın verdiği içgüdüyle yaptığımız ve geliştirdiğimiz bir şey. Oyun sektörünün henüz bir sektör olmadığı, yapılan her yeni oyunun bir bilinmeyen, keşfedilmesi gereken yeni bir macera olduğu zamanlara duyduğumuz özlemin payı büyük bu hissiyatta.

Eski oyun dergileri, internet Neuro-mancer'da bahsedilen bilim kurgusal bir kavram iken, bilgi açlığımızı gideren tek kaynaktılar. Daha da önemlisi, dergiler bizim dostumuzdu. Bizi arkadaşlarımızın bile anlamadığı zamanlarda, belki de tek dostumuz. ■

SİNAN AKKOL

ARTIK DEMİR ALMA GÜNÜ GELMİŞSE ZAMANDAN...

AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
EYLÜL-EKİM
1998
SAYI: 41
1.000.000 TL
(KDV SAHİLİ)

GAMEOVER

SON

TİMUR ÇATAKLI
MERT TOPÇU
M.EMİN GÜR
ENGİN SÜZEN
MURAT ADANÇ
POLAT YARIŞCI
MUHAMMED DABİRİ
BURAK BAYBURTLU
ÖZGÜR GÜLTEKİN
MUDER
BURÇAK CANER
HÜSEYİN YEŞİLBAŞ
ERTUĞ BURAK

icindekiler

[LOAD#](#) [Sayfa.133](#)

[GİRİŞ](#)

[Sayfa.134](#)

[DERGİ OYUNU](#)





DERGİ

OYUNU

Türkiye'de oyunculuk bu kadar gelişmeden(!) çok önceleri, oyun dergiciliği yine vardı. Ama bugün alıştığımız oyun dergileri konseptinden çok farklıydı onlar. Kapak konuları, dergi DVD'leri, dağıtım ağlarıyla Türkiye'nin her noktasına ulaşmak, birisinin rüyasında gördüğü şeylerdi sadece. Her şeyin bir tıklama mesafesinde olmadığı 1985 – 1995 arasındaki o saf, katıksız yıllarda, her ay başka bir imkansızlıktan doğardı dergiler.

Oyun dünyamızın kağıttan şövalyeleri diyerek nitelendirilebileceğimiz bu dergiler, bizim için, benim için çok değerliydi. Hafızamda önemli izler bırakan bu eski dostlarımı, yeni nesil oyunculara tanıtmak, eski kurtların yüzünde ise nostaljik bir gülümseme (belki de gözyaşı) bırakmak istiyorum bu ay.

Commodore (Mart 1986 – Eylül 1992)

Benim bildiğim en eski bilgisayar dergisi, 1980'lerin başında çıkan "Bilgisayar" ve 1985'te çıkan ve 7 sayı yayınlanan "Commodore Haber" dergileridir. Ama ikisini de hiç görmedim, içeriklerinin ne kadarı oyunlarla ilgiliydi bilemiyorum.

Şu durumda Commodore dergisi, Türkiye'nin en eski üçüncü bilgisayar dergisidir. Türkiye'deki birçok kişinin bir bilgisayar dergisiyle tanışması onunla olmuştur. O yıllarda büyük bir hızla hayatımıza girmişti Commodore 64 çünkü nedense Atari 2600 tutmamıştı, o kadar televizyon reklamlarına rağmen (hatırlayanınız var mı o "artık sokaklar bomboş" reklamlarını?). Ve Atari'nin alamadığı yeri, küçük TV'lerimizde Commodore 64'ler aldı. Kısa bir süre sonra da resmi dergisi.

Evet, bu resmi bir dergi idi ve Commodore firmasının Türkiye'deki resmi temsilcisi olan Teleteknik tarafından çıkartılıyordu. İşledikleri teknik konular çok iyi seçiliyordu (o günleri yaşayan herkes sayfa sayfa program kodları yazmıştır istisnasız). Oyun konusuna gelince, sanırım "Teknik" bir ekip olmalarından ötürü, aşırı ciddi yaklaşıyorlardı. Ben takip etmezdim (çünkü C64'üm yoktu) ama takip eden birçok arkadaşım vardı ve C64 severlerin çok saygı duyduğu bir dergi idi. Bunun en büyük nedeni, 79 sayı süren yayın hayatı boyunca içerik kalitesinden ve ciddi yazım tarzından asla ödün vermemesidir.

64'ler (Nisan 1988 – Temmuz 1992)

64'ler dergisi için "efsane" demek az kaçır. C64'ün teknik yönüyle ilgilenenler Commodore dergisini takip ederken, benim gibi oyun kaçıkları Commodore'u olmasa bile her ay 64'leri dört gözle beklerdi. Çünkü "community" diye

bir kelimenin anlam taşımadığı 80'li yıllarda, oyunsever Türk gençliğini birbirine bağlayan gizli bir el gibiydi 64'ler. Daha da önemlisi, zamanındaki benzerleri "teknik bilgi içeren ve içinde oyun da olan dergiler" iken 64'ler yüzde 90 oranında oyunlarla ilgileniyordu. Bu, biz oyuncular için müthiş bir şeydi.

Üzerinden 18 sene geçmiş olmasına rağmen, dergiyi elimde aldığım da hala sevinçle karışık bir ürperti duyuyorum. Şu anda elimde 1989 Nisan sayısı var, yani 1 yıl sayısı. Kokusu bile hatırladığım gibi. 64'ler'in her sayısını tekrar tekrar, defalarca okuduğum için babamdan yediğim fırçaların haddi hesabı yoktur. Neredeyse her sayısını, her sayfasını hala hatırlıyorum (demek ki daha beynim sünmemiş oyun oynamaktan).

80'lerde dergi tasarımı için bilgisayar kullanmak, sadece uykumuzun sonlarına doğru gördüğümüz ve uyanığımızda unuttuğumuz bir hayaldi. Bu yüzden derginin sayfaları zorlu bir çalışmayla hazırlanırdı. Yazılar C64'te yazılır ve o zamanlar çok pahalı olan "printer"dan çıkartılırdı. Bu yazılar kutular halinde A4 bir kağıdın üstünde dizgilenirdi (sayfalar tekdüze gözükmesin diye bazı başlıklar el yazısıyla yazılırdı). Renkli baskı yaptırmak çok pahalı olduğundan, derginin yarısından çoğu



siyah beyazdı. Ama aradaki renkli sayfalar bu yüzden göze çok hoş görünürdü. Hele ekran görüntüsü almak, alınsa bile baskıda kullanmak, Türkiye şartlarında mümkün değildi. Bu yüzden oyunların ekran görüntüleri televizyondan fotoğraf makinasıyla çekilir ve sayfada önceden ayrılan boşluklara resim olarak oturtulurdu.

Velhasıl, bizim gibi şu anda kucunun üstünde oturarak, her şeyi dijital ortamda yapan tembel dümbelklerin hocaları sayılan bu insanlar, çok zorlu şartlarda ama büyük bir şevkle çalışırlardı her ay 64'leri hazırlayabilmek için. Ve ne kadar eğlendikleri de yazılarından belli olurdu zaten. Yazı almak için Apo abilerine saldırmaları, aralarındaki atışmaları vs. okuduğumuz diğer her şeyden çok daha çekici gelirdi bize (evet, dersler dahil).

Derginin içeriği tamamen Commodore'dan oluşuyordu. Amiga'nın çıkışıyla birlikte bir miktar Amiga içeriği de eklenmişti dergiye ama yoğunluk efsane alet C64'teydi. Lakin C64'ün yavaş yavaş popülerliğini kaybetmesiyle, tek bir sisteme ait olan dergiler de zayıflamaya başladı. Ve en sonunda, Amiga'nın gemleri eline almasıyla oyun dergiciliğinin ikinci en büyük efsanesi 64'ler dergisi kapılarını kapadı. Benim gibi binlerce genci kolu kanadı kırık bırakarak...

EFSANEDEN DOĞAN EFSANE İNSANLAR

Murat "Mac" Adanç: "Bir jenerasyona okumayı sevdiren yazar" olarak bilinir. Mektup köşesinde verdiği cevaplarla hem kahkahalara boğar, hem de düşünceleri bir oyun dergisinden beklenmeyecek kadar derinliklere çekirdi. Felsefi ve karamsar tavrı birçoklarımızın kalemimizi etkilemiştir. Text adventure, simülasyon, diyet kola, FRP ve F1 severdi. En son Almanya'da görüldüğü söyleniyor... diye yazmıştım buraya ki, yazıyı bitirdikten birkaç saat sonra izini buldum MAC'in. Kendisiyle gelecek ay şöyle uzuunu bir sohbet yapacağız. Eskilerden ve daha birçok şeyden dem vuracağız. Sizleri de bekliyoruz eski kurtlar?

Apo Abi: Abdurrahman Pala, 64'ler dergisinin "YİM'i

ÖKSÜZ DİJİTAL MUCİZE: DISKMAG'LER

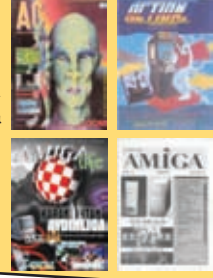
Amiga'nın önce firma olarak, sonra dergi olarak ortadan kalkmasına dayanamamış, üniversiteden arta kalan zamanımda kendi çapımda bir diskmag hazırlıyor ama zaman kısıtından dolayı sadece UFO bilgisayara veriyordum. "Kopyalayıyorum" diyordum bilgisayarı işleten iki hanıma. "Gelen herkese dağılsın bu dergi, yaşasın Amiga ismi".

Ama basılı olmasa bile bir dergi hazırlamanın ne kadar zor olduğunu 4 ay hazırladığım AmigaMania'da anladım. DiskMag'in programlamasını AMOS'la yapmak, her ay 30-35 sayfa içerik hazırlamak, üniversitemi etkilemeye başlayınca bırakmak zorunda kaldım. Ve aradan bir ay geçince İzmir'den mektup geldi: "Blaxis, bizi sen de mi bırakıyorsun?" diye (Blaxis nickname'imi ilk kez 1995'te AmigaMania'da kullanmak için bulmuştum, ah gençliğim ah :). Level'da çalışmaya başladıktan sonra da bizim webmaster Selçuk ile konuşurken konu diskmag'lerden açıldı. Edirneli olan Selçuk'un benim diskmag'i bildiğini öğrenmek nasıl sevindirmiş, hem de hüzünlendirmişti beni anlatamam.



UNDERGROUND DERGİLER

Bu büyük dergilerin yanında amatör olarak yayınlanan dergiler de vardı: AC, Action, Amiga Life... Bölgesel olarak yayınlanan oyun dergileriydi ve kişisel çabamın kağıt üzerine dökülmesi açısından çok önemliydi. Bu amatör dergilerden iki tanesi, AmigaShow ve Survivor Amiga ise Level yazarların Eser ve Erce Güven tarafından hazırlanmıştı.



idi.

Derginin her ay ilk sayfasını açtığımda "böyle tonton, al yankalı bir abinin oyun dergisinin başında işi ne?" diye düşünürdüm. Yazarları ve okurları tarafından sevilen ve sayılan bir kişiydi. Hala da öyle. En son TGRT'de çalışırken gördüğüm rivayet ediliyor. Bir ara milletvekili olduğu da söylentiler arasında.

Commodore Amiga (Ocak 1992-Eylül 1992)

Bu dergiyle çok alakam olmamıştı ne yazık ki. Çıktığı sıralarda benim hala Amstrad CPC 464'üm vardı. Yine Commodore markasının Türkiye temsilcisi olan Teleteknik'in çıkardığı, Amiga'nın tek resmi dergisiydi.

Tıpkı Commodore dergisi gibi Commodore Amiga'nın içeriğinin de yarısından fazlası teknik yazılardan oluşuyordu. Mesela şu anda elimde geçen (sağol Fırat) Haziran 92 sayısında "Amiga ile Reklam Filmi", "Bir Midi Stüdyosunun Anatomisi", "Turbo Imploder" (Amiga'nın WinRAR programı diyeyim, siz anlayın) gibi teknik konular vardı.

Bu şimdi size garip gelse de, unutmayın: O zamanlar Türkiye'de CHIP gibi bir bilgisayar dergisi yoktu. PC'ler sadece bankalarda kullanılan sıkıcı ve anlaşılmasız muhasebe makineleliydi. O yüzden herkeste çok daha eğlenceli ve yetenekli olan Amiga olduğundan (Tuğbek hariç, ona Amiga almamışlar zamanında), bu makine hakkındaki tüm teknik ve eğlence içeriğini vermesi gerekiyordu dergilerin. Son sayılarında teknik konu ve oyun oranı, oyunlardan yana dengesini bozdu ve sanırım bu durumu yeni yeni oluşmaya başlayan okuyucu kitlesi pek de iyi karşılamadı. Belki de Commodore firmasının kötü sonundan dergi de etkilendi ve ömrü kısa oldu.

Amiga Dünyası (Haziran 1990 - Aralık 1992)

Şu ana kadar anlattığım tüm dergilerin kapaklarını kapatış tarihlerinin 1992 olduğunu fark ettiniz mi? Bu tarih hem Türkiye'de hem de dünyada Commodore'un artık pazar gücünü kaybettiği bir dönemi işaret ediyor.

Amiga Dünyası 2 yıllık yayın hayatına büyük başarılar sağlamıştı. O zamana değin çıkmış tüm bilgisayar dergileri arasında en profesyonel tasarıma ve içeriğe sahipti. Amiga konusunda dünya çapında yarışacak bilgiye sahip, Amiga "scene"inden bir ekip hazırlıyordu dergiyi. Bu ekibi birçoğumuz tanıyoruz: BRONX. Dünya çapında başarılarla imza atmış bir scene grubu olan Bronx hala hayatta ve tekmeliyor (bu İngilizce de-





yimi çok severim de ?). İnanmıyorsanız bu sayfalardaki "Bronx'a gelin" başlıklı kutuya bir göz atın.

Amiga Dünyası'na bir dergici gözüyle şimdi bakınca, özellikle kapak tasarımındaki profesyonellik ilgimi çekiyor. O zamanlarda "Press Mate-

rial"lar, "Cover Candidate Artwork"ler olmadığı için kapak bu kalitesini sürdürmek konusunda verdikleri uğraşı takdir etmemek elde değil. İç tasarım da çok derli topluydu ancak teknik olarak o kadar çok içerik vardı ki derginin birçok sayfasında sadece yazı oluyordu. Yine de Amiga'nın teknik yönleriyle de ilgilenen benim gibi kırık tayfa için bulunmaz bir nimetti: Amiga C, AMOS, 2D ve 3D animasyon sayfaları ve hatta makine kodu "Assembler" öğreten bir köşesi, ve hatta ve de hatta, "Amiga için çeşitli elektronik eklentiler nasıl yapılır"ın anlatıldığı köşeleri vardı. Amiga zamanlarında oyuncularımız sadece tüketmezdi sizin anlayacağınız, daha çok üretti.

Amiga Dünyası'nın en tanınan yazarı Tunç "Turbo" Dindaş idi. Bronx'un da has elemanlarından biri olan ve grafiğiyle ilgilenen Tunç, derginin ciddi havasını Virüs, Komodor Abi ve kendi çizdiği çizgi roman sayfası ile biraz olsun kırardı. Kendisini en son Kadıköy bilgisayar camiasında çalışırken görmüştüm. Ama o beni tanııyordu tabii ?

İlginç bir not: Amiga Dünyası'nda köşe yazarları olan ilginç bir isim vardı: İlhan İrem. Sahi, ne oldu ona?

Amiga (Şubat 1993 – Mart 1994)

Amiga Dünyası'ndan sonra bayrağı devralan Amiga dergisi, gerek içeriğiyle gerekse tasarımıyla profesyonel anlayış ve amatör ruhla dergiciliğin bayrağını taşımaya devam etti. Tıpkı A.D. gibi dünyadaki Amigascene'le çok yakından ilgilenen, Amiga konusunda teknik olarak da donanımlı bir

BRONX'A GELİN

www.bronxwhq.com

Bunca nostaljiyi içinde barındıran bir sayfa gördükten sonra en azından ucundan da olsa scene havası solumak istiyorsanız, scene'in en yoğun uğrak yeri. Sadece Amiga değil, Commodore ve PC üzerine bir sürü "release" var. Üstelik, düzenli olarak çıkarttıkları Ausswitz, Earthshake gibi birçok diskmag'i de burada bulacaksınız.



Yo!Joe!



grup tarafından hazırlanıyordu. O kadar donanımlıydılar ki kapaklarındaki 3D görselleri Amiga'nın 3D modelleme programlarıyla grafiker Serdar Yetiş kendisi modelliyordu. Ayrıca, her ay verdikleri "Manyetik Paket" adlı CD'deki içerikte Türk Amiga programcılarının hazırladığı oyunlar,

programlar ve demolar asla eksik olmuyordu.

İnternet henüz yokken, Amiga dergisinin online bir hizmeti vardı: Telefon üzerinden binbir zorlukla bağlanan BBS teknolojisini, okuyucularının hizmetine sunmuşlardı.

Ama Şubat 94 sayısında sonra sesleri solukları kesildi. Zaten giderek azalan Amiga desteği, "Commodore iyice battı mı?" sorusunu aklımıza getirmişti. Birkaç ay sonra "Kriz Özel Sayısı" çıkardılar, destek istiyorlardı. Sevdiğim dergilerin geçmişte birer birer kapandığını gördüğüm için

kısıtlı harçlığıma rağmen, yardım etmek adına 2 dergi aldığımı hatırlıyorum. Ama desteğim yetmemiş olacak ki o meşum sayıdan sonra Amiga dergisi bir daha çıkmadı. Tarihi kendini tekrarlamıştı.

Megamiga (Haziran 1995-Aralık 1995)

MegAmiga, İstanbul içinde kısıtlı bir bölgede (daha doğrusu Amiga'cılığın Anadolu yakasındaki kalbi olan Kadıköy'deki dükkanlarda) satılıyordu. Daha sonra Gameshow'a katılacak olan Polat "Zebani" Yarışçı'nın liderliğinde, içinde Bronx eki-



binin de içinde bulunduğu bir avuç Amiga dostu tarafından hazırlanıyordu.

Tarz olarak çok underground olması çekiyordu bizi, lafını esirgemeyen ve hatta küfür etmekten çekinmeyen, yine de çok aşırıya kaçmadan samimi olabilen tarzının benzeri yoktu (derginin kapağındaki sloganı "Dünyanın En satmayan AMIGA Dergisi!" idi diyeyim, siz anlayın). Ama bir tarzı olmasaydı bile onu sevecektik çünkü biz Amigacıların son durağı, son dayanak noktası idi... Derken bir gün, o da yitti.

GameShow (Mart 1995 – Ekim 2001)

Çok iyi hatırlıyorum, aylık hazırladığım diskmag'imini vermek için Suadiye'deki UFO bilgisayardaydım (onun hikayesi de bu sayfalarda bir yerde). "Yeni bir dergi çıktı" dedi, dükkan sahibi hanım, "fotokopi olarak çıkıyor". Aldım. Okudum. Sevdim. O ilk üç sayısı fotokopi olan dergi, bir daha unutulmayacak müthiş bir efsane haline geldi ki...

Bir kere yazar kadrosu muhteşemdi: Murad Omay, Timur ve Mert, Serkan Uybaş, Muhammed "Nierdre" Dabiri, Engin Abla ve tabii ki Murat "MAC" Adanç. Mehmet Emin Gür, "MEG" in liderliğinde bir araya gelen bu ekip enerji içeceği almış Voltran gibiydi. Yazıları eğlenceliydi, o zamanın revaçta tabiriyle "mavra"ydı. Sayfa tasarımları MAC tarafından yapılıyordu ve o zamana kadar gördüğümüz tüm

yerli ve yabancı dergilerden farklıydı, güzeldi ve daha önemlisi "sevgi" kokuyordu: Yapılan işe duyulan sevgi. Daha sonra aralarına katılan Polat Yarışçı, Muder, Burçak Caner ve Ertunç Burak ile Gameshow tamamen kült bir dergi haline geldi.

MAC'ın Almanya'ya gittikten sonra, işlerin keyfiyetle yürütülmesine kızıp dergiden ayrılmasıyla GameShow

farklı bir döneme girdi. Birçok okuyucu MAC'ın gitmesini dergi açısından kıyamet alameti olarak algıladı. Onun işlerini üstlenen, biraz da agresif tarzıyla tepki çeken Polat'ı hep taşa tuttular, haksız bir biçimde. Ama dergi yine iyiydi, aynı kalite, biraz daha farklı bir tatta devam ediyordu. İyiydi ya dergi... Ama kapaklarında 10'dan geriye sayan da neydi acaba?

Eylül 1998'deki o siyah "GameShowOver" kapağıyla yüreğimize bıçak saplandı. "Artık demir alma günü gelmişse zamandan..." diye başlayıp arka kapakta "... meçhule giden bir gemi kalkar bu limandan" diye devam eden bir yazıyla, o siyah kapak, 10 aydır süren geri sayımın derginin kapanışına saydığını anlamıştık. Zaman donup kalmıştı bizim için.

Tam bir yıl sonra, Eylül 1999'da yeniden yayınlanmaya başladı. Hoş bir sürpriz olmuştu herkes için. Yeni boyutu, yeni logosu, yeni bölümleri olmasına rağmen aynı tarzı korunmuştu. Ama çoğu okuyucusu için, "GameShowOver" dan önceki GameShow değildi. Bunun sebebi kah bu yeniden doğuştan sonra ekibe katılan yazarların GameShow "legacy" sini devam ettirmekte başarılı olamamalarında arandı, kah derginin demo CD'si vermemesinden dolayı ilgi çekmemesinde. Yine de GameShow tadını yakalıyordu dergiyi sevenler. Bir "amatör ruh" tartışması başladı, asla bitme-



yen. Ve ne yazık ki Türkiye oyun dergiciliğinin en büyük efsanesi GameShow Ekim 2001'de son kez yayınlandı.

Çok uzunca bir süre oyun dergisi okuyucuları "Gameshowcular" ve "Levelcılar" olarak ikiye ayrıldı. Gameshow'un tarzını sevenler, bizi suçladılar derginin kapanmasından. Bunlara asla yanıt vermedik. Çünkü biz çok iyi biliyorduk onların yaptığı işin ne kadar zor olduğunu. Rakip de olsa, GameShow'u seviyorduk. Ve inanın piyasada işini kendince ve farklı şekilde yapan dört derginin olduğu zamanlarda (Gameshow, GamePro, PC Gamer ve Level), Türkiye'deki oyun dergiciliği gerçek anlamda altın çağını yaşamıştı. Dört dergi de kendi kulvarında başarılıydı, dördünün de tarzı da birbirinden son derece farklıydı ve hepsi de doyurucuydu. O zamanları hasretle anıyoruz. ■

OYUN DERGISİ MÜZESİ

Commodore ve Amiga ile ilgili Türkiye'deki gördüğümüz en geniş çalışma. Burada anlattığımız dergilerin yanı sıra, benim bile zamanında bilmediğim, hiç okumadığım amatör dergiler de dahil olmak üzere Türkiye'de Commodore-Amiga döneminde çıkmış her dergiyi burada görebilirsiniz. Verilen bilgiler arasında, bu dergilerin hangi kütüphanelerde bulunabileceği de var. Bu çalışmayı yapan Deniz Çançelik'i kutlamak lazım. Oyun dergileri tarihçesi için <http://tinyurl.com/f2r6p> adresini browser'ınıza mutlaka girin.





ALLEN, LARRY K
3439843 T44 45 D
LT

NETT, MICH
534138 T44 45
P

LEGGETT, KEVIN M
32752333 T44 45
LT

GELECEK SAYIDA...