

113

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ



LEVEL

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

HEROES

OF MIGHT AND MAGIC

EFSANE KÜLLERİNDEN DOĞDU

WINNING ELEVEN 10
RISE OF LEGENDS
SIN EPISODES
DREAMFALL
GHOST RECON 3

DÜNYANIN EN BÜYÜK OYUN FUARINDAN GELEN MUHTESEM OYUNLARA 16 SAYFALIK DOSYA HAZIRLADIK
MGS4 | SPORE | COMMAND AND CONQUER 3 | CALL OF DUTY 3 | INDIANA JONES | FINAL FANTASY 13 | SILENT HILL
ORIGINS | NEVERWINTER NIGHTS 2 | FALLOUT 3 | FABLE 2 | QUAKE WARS | CRYSIS | ASSASIN'S CREED | HEAVY RAIN
HEAVENLY SWORD | RED STEEL | QUAKE WARS | BATTLEFIELD 2142 | EIGHT DAYS | MGS: DIGITAL GRAPHIC NOVEL





OYUN GAZETECİSİ OLUR MU?

Mayıs'ın başında bir akşam, Romanya Level'in yazı işleri müdürü Mihai Sfrijan'la, Münih'te bir cafe'de oturmuş konuşuyoruz. Avrupa Birliğine girmeye çalışan iki ülkenin, aynı isimi taşıyan iki dergisinin başındaki iki insan olarak, dertlerimizin çoğu ortak. Ama yine de ilginç enstantaneler çıkıyor diyalogumuzdan. Geçen sene E3'e gitmeye kalkıştığında başına geleni anlatıyor sinirli sinirli: Amerika vizesi için başvurduğunda, vize görevlisi tarafından başvurusu geri çevrilmişti. Sebep: Vize formuna "oyun gazetecisi" yazmış olması. Sözlü görüşmede vize görevlisi "oyun gazetecisi diye bir meslek yok" diyerek, başvurusunu geri çevirmiş, o da E3'e gidememişti.

Bu bir süredir aklımdaki bir soruyu su yüzüne çıkartıyor. Benim yaptığım mesleğin adı ne? Tamam, sıfatım yazı işleri müdürü (Y.İ.M.) ama mesleğim ne? Polis çevirdiğinde "basın-yayın sektöründe çalışıyorum" diyorum, yurtdışında "I'm from press" diyorum... Ama spesifik olarak nedir bizim mesleğin adı? Gazeteci miyiz? Hayır, gazete çıkartmıyoruz. Maalesef "dergici" diye bir mefhum da yok. Ayrıca bizim mesleğin içine sadece dergilerde çalışanlar girmiyor. Web sitelerinde yazarlar var, tek başına çok güzel blog sayfaları hazırlayanlar var... Çoğu insanın sandığı gibi "oyun inceleyicisi" de değiliz. Tek yaptığımız oyun incelemek değil. Araştırma ve röportaj yapıyor, haber peşinde koşuyor, ürün testi yapıyor, makaleler diyoruz.

Madem bu sayfanın adı "editörden", şimdilik soran olduğunda "ben editörüm" diyorum. Kulağa hoş geliyor.

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr



KEŞİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

LORDİ'YLE EUROVIZYON, WARCRAFT'LA ALTIN AYI!

Bütün kışı olabildiğince eve ve kalorifer peteklerine sığınarak; bilgisayar, çalışma masası, TV karşısındaki kanepe ve yatak arasında gidip gelerek geçirdikten sonra bahar afallatıyor insanı. Sadece hayatta kalmaya yetecek kadar efor sarf etmeye programlanmış olan metabolizma hadaki değişime ya manik ya da depresif tepkiler veriyor. Ama Keşif Birliği her tür iklim koşulunda iz sürme lisansına sahip olduğundan içi rahat. Gerçi bu ay E3'ün de inkâr edilemez etkisiyle her zamankinden fazla haber yağdığı için ekip biraz dağıldı. Örneğin Kaan'ı okyanus kıyısında Jaws'la röportaja gönderdik, oyunu hakkında konuşsun diye. MMORPG (Massive Mehmet Online Role Player) arkadaşımız yeni bir devasa online projesi olan Archlord'un ayrıntıları için Chantra'nın düzlüklerine at sürdü. Burak'ı son gördüğümde Monster Madness'in acayip silahlarından biriyle canavar kovalıyordu. Güven Da Vinci'yi anlamak için bizzat Louvre'a gidip geldi. Olgay her zamanki gibi birtakım savaş planlarını ele geçirmek için Alliance'a elçi olarak gitti. Zamanında Darwinia'nın vektör dünyasında yolunu kaybeden İberia'yı da oradan alıp Defcon'a gönderdik, daha dünyevi işler için...

Herkes tekrar bir araya gelebildiğinde Warcraft filmi izlemeye gideceğiz. Umarım filmi çabucak bitirirler çünkü Lordi'yle sarsılan Orc imajının bir an önce toparlanması gerekiyor. Şu anda dünyanın büyük bölümü Orcların apartman topluluğu ayakta. Herkes giyip pop müzik yarışmalarında şarkı söylediğini sanıyor ne de olsa.

Düzeltilme ve özür: Geçen ay bir cümle içi karışıklığı nedeniyle Mount & Blade'in devasa online bir oyun olduğu sanırısı yaratmışım bu sayfada. Değildir efendim, yok öyle bir şey...



"DÜNYAYI HAVAYA UÇUR"
TUŞU HANGİSİYDİ?

DEFCON



➤ Söyle bir bakalım geleceğimize. Dünyanın suyu çıkmış durumda. Ülkeler birbirlerini arkadan vurmak için fırsat kolluyor. Herkes nükleer silahlara karşı çıkıyor fakat istihbarat servisleri bunun tam aksini söylüyor. Bütün ülkeler nükleer silah geliştirmeye çalışıyor, geliştiremeyen komşu ülkelerden ödünç alıyor. Sonra bir gün, aniden savaş patlak veriyor. Nasıl çıktığı, kimin çıkardığı önemli değil. Önemli olan, diğerlerinin de katılmak için can atıyor olması. Komşularından nükleer silah ödünç alan ülkeler, büyük şehirlerin tam göbeğine bombaları bırakarak borçlarını gayet nezih bir şekilde ödüyorlar.

Şimdi, söyleyin bana. Şu sarı düğme neredeydi?

Defcon, kızışmaya başlayan geleceğin dünyasında geçiyor. Henüz birkaç kıtayı haritadan silecek bir harekette bulunmuş insanoğlu. Fakat termonükleer savaş patlak verdiği için her an olabilir. İlişkiler gergin durumda; herkes en güçlüyle anlaşılardan kârlı çıkmak niyetinde. İşte bu gergin ülkelerden birisi de biz olacağız. Dünyayı değiştirebilecek kararlar verip, birkaç sarı düğmeye basmamız gerekecek.

BASTIK DA NE OLDU?

Defcon, oyuncuyu sürekli diken üstünde tutmaya çalışacak. Oyundaki asıl amacımız, düşman halkını havaya uçurarak tüm nüfusu yok etmek. Havaya uçan her sivil için puan kazanacağız. Biz bu amaçla ortalığa

ORCLAR YILDIZ OLUYOR

WARCRAFT THE MOVIE

➤ Eskiden efsaneler dilden dile yayılmış. Yazının bulunmasıyla önce taş tabletlere, sonra kağıda aktarılmaya başlanmışlar. Tiyatro eserleri, ciltlerce uzayıp giden lirik ifadeleri, dev yazıtları olmuş. Bugünse efsanelerin en sık görüldükleri yer beyaz perde. O yüzden Warcraft evreninde geçen bir film yapılacağı haberine pek şaşırmadık, hatta geç bile kalındı diyebiliriz.

Mayıs başında Blizzard tarafından duyurulan Warcraft filmiyle ilgili bilinenler şimdilik sınırlı: Film Legendary Pictures yapacak ve aksiyon türünde olacak.

Blizzard'dan Paul Sams, çok uzun zamandır çeşitli prodüksiyon şirketlerinden Warcraft filmi için teklif aldıklarını ama şimdikiye dek Legendary Pictures kadar içlerine sinen bir yapımcı firmayla karşılaşmadıklarını söylüyor. Batman Begins ile ismini duyuran Legendary'den bu kadar umutlu olmalarının sebebi ise, ileri teknoloji kullanımı, Warcraft evreninin ruhunu anlamak ve hiçbir masraftan kaçınmamak konusunda hemfikir olmaları. Paul Sams filmi "Breaveheart tadında" olacağını söylüyor: Epik, görkemli, sevip nefret edebileceğiniz karakterlerle dolu, heyecanlı ve devasa bir film... Karakterler demişken; film için düşünülen oyuncular konusunda da şimdilik herhangi bir isim konuşulmuyor, sebebi henüz senaryonun netleşmemiş olması imiş. Ama yönetmen koltuğunda Peter Jackson'ı görürseniz şaşırmayın... ■



bomba yağdırırken, düşmanlar da boş durmayacak. Bir yandan düşmanı yok etmeye çalışırken, bir yandan da savunmayı sağlam tutmamız ve düşmanın yerini iyi belirlememiz gerekiyor. Örneğin bir yere saldırdığımızda, saldırıda kullandığımız birim karşı taraf tarafından görülebiliyor. Bu da savunmanın ciddi ölçüde azalması demek. Tabii bazen gereken önlemleri almak yeterli olmayabiliyor, oyun sık sık kazanan olmadan bitebilecek bir yapıya sahip.

Oyun aslında multiplayer ağırlıklı olarak hazırlanıyor. Bunun için yine bir Introversion oyunu olan Darwinia'nın motorunu seçmişler. Darwinia tek kişilik bir oyun olduğu için ilk duyduğumda şaşırılmıştım. Yapımcılar aslında Darwinia'nın oldukça sağlam bir multiplayer tabanı olduğunu söylüyorlar. Bunun yanında, oyun tek kişilik de oynanabilecek fakat bilgisayar her zaman insan gibi düşünemediği için multiplayer'in zevkini vermeyebilir.

Oyuncular ittifak kurabilecekler. Burada oynanış biraz daha "kirli" bir hâl alıyor aslında. Arada ittifak olsa bile her oyuncunun kazandığı puan farklı hesaplandığından, kazanmak için sadece ittifak kurmak yetmeyecek. Bu da, ittifakla birlikte askeri planlar derinleştikçe oyuncuların birbirlerine ihanet etme olasılığını artırıyor. Kısacası, düşmanlarımız kadar dostlarımızdan da korkmamız gerekecek. Yapımcılar oyuncunun paranoya yaşaması için ellerinden geleni yapmışlar. Ayrıca bu diplomasiyi kolaylaştırmak için oyuna bir IRC sistemi eklenmiş. Bu sistemde özel ve genel kanallar bulunacak. Böylelikle istediğimiz oyuncuyla hain planlar yapabileceğiz.

Oyunda beş adet aşama bulunmakta. Bu aşamalar belirli zaman aralıklarında değişiyor. Bunu fareye hızlı tıklayanlar yerine, oyuna kafa yoran oyuncular için yapmışlar. 5'ten 1'e kadar belirli aşama-



lar ve bu aşamalarda belirli kısıtlamalar var. Örneğin; bazı zaman aralıklarında düşmana saldıramazken, bazılarında sadece nükleer silah kullanabileceğiz.

GERİ SAYIM

Grafiklerden bir şey beklememek gerekiyor. Oyun Risk'tekine benzeyen bir dünya haritasında oynanacak. Yapmak istediğimiz her şeyi bu harita üzerinden gerçekleştireceğiz. Sadece istatistik bilgilerini almak için başka ekranlara uğrayacağız.

Introversion, oldukça basit fikirleri eğlenceli hale getirebilen başarılı bir firma. Hatta Defcon, diğer iki oyunlarına göre çok daha basit bir proje. Yine de Darwinia ve Uplink kadar eğlenceli olacağı ortada. Kendileri Defcon oynayıp, iyi olacağını düşündükleri şeyleri oyuna eklerken; biz de savaşı başlatacağımız günleri bekleyelim. ■

-İberia "Estetica" Aydın

YÜKLENİYOR...

İşte yeşil sahalarda görmek istediğimiz hareketler, oyunu yavaşlatmayan sporcular



PC

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
HAZİRAN '06		
2 Haziran	Half-Life 2: Episode One	FPS
2 Haziran	Devil May Cry 3: Special Edition	Aksiyon
9 Haziran	Heart of Empire: Rome	Strateji
9 Haziran	Sensible Soccer 2006	Spor
9 Haziran	The Movies: Stunts & Effects	Strateji
9 Haziran	Outrun 2006: Coast 2 Coast	Yarış
16 Haziran	Rise & Fall: Civilizations at War	Strateji
23 Haziran	Wildlife Park 2	Strateji
30 Haziran	Night Watch	RYO

TEMMUZ '06

14 Temmuz	Prey	FPS
14 Temmuz	Cars	Yarış
21 Temmuz	Jaws Unleashed	Aksiyon
28 Temmuz	Civilization IV: Warlords	Strateji
28 Temmuz	CivCity: Rome	Strateji
26 Mayıs	Cossacks 2: Battle for Europe	Strateji

AĞUSTOS '06

18 Ağustos	El Matador	Aksiyon
25 Ağustos	Paraworld	Strateji
25 Ağustos	GTR 2	Yarış



PLAYSTATION 2

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
HAZİRAN '06		
9 Haziran	Sensible Soccer 2006-05-23	Yarış
23 Haziran	Swords of Destiny	Aksiyon
23 Haziran	Forbidden Siren 2	Aksiyon
23 Haziran	Dynasty Warriors 5: Empires	Strateji

TEMMUZ '06

7 Temmuz	Superman Returns	Aksiyon
7 Temmuz	Street Fighter Alpha Anthology	Dövüş
14 Temmuz	Cars	Yarış
21 Temmuz	PotC: Legend of Jack Sparrow	Aksiyon

AĞUSTOS '06

4 Ağustos	Monster House	Aksiyon
25 Ağustos	Bully	Aksiyon
25 Ağustos	SpinOut	Yarış



NINTENDO

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
HAZİRAN '06		
2 Haziran	Namco Museum	Retro
30 Haziran	Super Monkey Ball Adventure	Bulmaca

TEMMUZ '06

14 Haziran	Cars	Yarış
------------	------	-------

AĞUSTOS '06

4 Ağustos	Monster House	Aksiyon
-----------	---------------	---------

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

SIEMENS HER YERDE

Çevresine dikkatli bakmak konusunda iddialı olanlar için Siemens yeni bir yarışma başlattı. Siemens Her Yerde adı verilen ödüllü oyuna www.siemensheryerde.com adresinden ulaşılıyor. Bu adrese girdiğinizde sokak, F1 pisti, hastane, fabrika ve ev olmak üzere beş aşamalı bir teste tabi tutuluyorsunuz. Her aşamadaki göreviniz, Siemens'in o alan için ürettiği ürünü ya da çözümü, alternatifler arasından bulup seçmek. Oyunda zaman sınırlaması yok ama katılım hakkı sınırlandırılmış.



Oyunda tekrar yarışma hakkı kazanmak için bir arkadaşınızı kaydettirmeniz gerekiyor. Beş aşamaya da doğru yanıt verenler Siemens'ten televizyon, elektrik süpürgesi, dizüstü bilgisayar ve kablosuz telefon gibi hediyeler kazanma şansı buluyor. Siemens Her Yerde, Haziran ayı sonuna kadar devam edecek. ■

MONSTER MADNESS

İLK BAKIŞ



lahlarınızı geliştirebiliyorsunuz.

HEP BERABER KESE-LİM

Oyunun en önemli kısmı ise çok kişilik modu. Her karakteri bir oyuncu alıp aynı oyunun içine dalabiliyor. Böylelikle oyundaki silah sayısı ve etkileşime geçilebilecek eşyalar artıyor. Tabii ki arkadaşlarınıza karşı oynama imkanınız da var. O zaman da 16 kişiye kadar aynı oyun alanını paylaşabiliyorsunuz. Modlar ise klasik Team Deathmatch, Capture the Flag, Deathmatch vs.

Monster Madness bilgisayarlara geldiğinde bizi hem eski günlere götürecek hem de yüksek temposuyla uzun oyun saatleri boyunca monitör başına bağlayacak gibi görünüyor. Bu oyunu Level Cup'a alsak mı acaba sevgili YİM'im ? ■

-Burak Akmenek

► Yapım Artificial Studios ► Dağıtım Belli değil
► Tür Aksiyon ► Sistem PC, XBOX 360
► Çıkış Tarihi Belli değil

► Bu yazıyı Sex Pistols'ın "Anarchy in the UK" parçasını dinleyerek başlayın. Çünkü ben öyle yapıyorum. Böylece yazıyı yazarken neler hissettiğimi daha iyi anlayacaksınız. Çünkü Monster Madness tam bir ölümler anarşisi (siyasete yeni bir terim kattım). Her taraftan gelen yüzlerce zombi, vampir, iskelet ve daha önce hiçbir oyunda görmediğimiz yaşayan ölü tipi bu oyunda üstümüze yağacak. Biz de devamlı olarak onları vuracağız vuracağız vuracağız!!! Ne güzel değil mi? Hepsini çeşit çeşit silahlarla öldüreceğiz. Daha doğrusu tekrar öldüreceğiz çünkü zaten ölümler.

DÖRT KİŞİLİK ÖLÜM

Evet evet, Reality Engine adı verilen ve Unreal III motoruyla güçlendirilmiş bir motor altında çalışan oyunumuzda konu kısaca zombi ve benzeri ölü formlarının istilasına eksantrik silahlar karşı koyan bir grubu yönetmemiz ve bol bol kafa göz patlatmamız üzerine kurulu. İkinci önemli ve güzel nokta ise oyunun eski yöntemle yani tepeden görünüşlü olarak oynanması. Yani taaa ben, Tuğbek ve hatta Sinan bir çocukken (Serpil olmaz o hep 22 kalacak) oynadı-

ğımız shooter'lardaki tarz y-niden canlandırılıyor.

Kılıç, roket atar, tabanca, tüfek gibi silahları, oyun boyunca kazandığımız puanları harcayarak güçlendirebiliyoruz. Puan kazanmak için de ölümleri öldürmemiz gerekiyor. Fakat onları basitçe vurmak yerine farklı şekillerde öldürürsek daha çok puan alıyoruz. Şöyle ki; oyunda yaptığımız her hareketle etkilediğimiz ve bol bol kırılıp dökülen bir çevre var. Tabii ki bu çevrede FPS'lerin olmazsa olması patlayan variller de mevcut. Hah işte siz ölümleri patırdank

diye alınlarından vurmak yerine bu varilleri patlatarak yok ederseniz daha yüksek puanlar alıyorsunuz. Puanların da çeşitleri var. Örneğin varili patlatıp öldürürseniz "toasted zombie (kızarmış zombi)" puanı alıyor ya da belli bir süreye vurulmazsanız üç katı puan toplamaya başlıyorsunuz. Her bölüm sonunda puanlarımızla kendinize sağlık, cephane vs alabiliyorsunuz. Ayrıca tamamladığınız her bölüm sonunda bir adet Monster Token alıyorsunuz. İşte bu Monster Token ve oyun içerisinde topladığınız silah parçalarıyla si-

ÇİZGİ ROMANI DA GELDİ

HELLGATE LONDON

► Bu yıl E3'te en fazla heyecan yaratan oyunlarından biri yine Hellgate London oldu. Öyle ki Fotofili sayfalarındaki 'heyecanmetre'yle ölçtük, gösterge bozuldu. Özellikle de E3'te yayınlanan videosundan sonra 16 dakikalık uzatma süresi bile fazla gelecektir oyunu bekleyenlere (Level DVD'de, izleyin!). Hellgate London standına gidenler E3'te bu videonun yanı sıra bir de çizgi roman serisinin ilk sayısı ile karşılaştılar. Namco Bandai ve Flagship Studios işbirliğinin eseri olan Hellgate: London, çizgi roman yayıncılığında 20'nci yılını kutlayan Dark Horse tarafından fasiküller halinde yayınlanacak. E3 atışelerimiz Tuğbek ve Sinan sayesinde bizim de göz atma şansı bulduğumuz sıfır numaralı (#0) sayıda 2020'de Londra'da olayların adım adım kontrolden nasıl çıktığı anlatılıyor. Hikâyede başrol, Lyria Darius adında bir istihbarat ajanına ait. Tek sorun, oyunun kendisi gibi 1 numaralı sayının da ne zaman çıkacağına henüz belli olmaması. ■





ALLIANCE: THE SILENT WAR

PİYADE SİLAHLARININ SON 100 YILI

➤ Nedir bu bitmek tükenmek bilmeyen silah merakı? Neden bu kadar çok seviyoruz AK-47, M16 kullanmayı? Anlayan varsa beri gelsin, anlatsın. Aksiyon oyunlarında tabii ki silahlar olacak, tabii ki çatışmalar yaşanacak ama sadece silahlar üstüne kurulan oyunlarla nereye kadar? Esas pazarı, hava ve yeryüzü simülasyonları olan Windward Mark, Black'in başarısından esinlenmiş olacak ki son 100 sene içinde kullanılan 200'den fazla ateşli silahı

gerçekçi bir şekilde içeren bir oyun hazırlamaya karar vermiş. Bu silahları yine son yüz yılın en çetin, en feci çarpışmalarının yaşandığı savaş alanlarında, bir simülasyon gerçekçiliğinde tecrübe edeceğiz.

SAVAŞLAR DEĞİŞİR

Aslında Alliance sadece silahlar üzerine kurulu sığ bir oyun olmayacak. Aynı şekilde askerlik kavramının son yüz yıl içindeki evrimini de gözler önüne sere-

cek. Kâh Birinci Dünya Savaşı'nın Rusya'sında cephe çarpışacağız kâh Vietnam'da bir ormanda, kâh Küba'da devrim yapacağız kâh İspanya'da askeri bir darbe. Bunlar gibi nice savaş ve çatışma. Tarihin tozlu raflarında unutulmuş, bazen de politik nedenlerden ötürü hiç yaşanmamış var sayılan çatışmaları birebir yaşatacağımız için heyecanlanmadım diyemem. Bunun yanında tabii ki 200 silahı detaylı bir şekilde oyuna aktaran WarStudio teknolojisi de ateşli silah tutkunlarını heyecanlandırıyor.

SİLAHLAR DEĞİŞİR

WarStudio'da bir silahın ne zaman, nerede yapıldığı, tipi, ağırlığı, mühimmat kullanımı, etkin menzili gibi pek çok teknik veriye ulaşabileceğiz. Bu da yetmiyor, balistik simülatörde belli mesafelerden vurduğumuzda nasıl sonuç alırsız onu göreceğiz. Görev öncesi silah seçimi ise ayrı bir gurmelik

olacak. Yüzlerce silahtan oluşan zengin bir menüden kendi oynayış tarzımıza göre seçenekler hazırlayabileceğiz. Alliance grafik motoru ise WindLight simülatöründen uyarlama ve özellikle hava ve yeryüzü olaylarında ön plana çıkıyor.

İNSANLAR DEĞİŞMEZ

Zamanla her şey değişiyor. Savaşlar değişiyor, silahlar değişiyor, taktikler değişiyor ama insanın savaş merakı değişmiyor. Artık savaşlar eski usüllerle, cepheye iki ordu arasında olmuyor. Artık savaş olağan bir çatışma, bir rutin. Alliance, bize bu rutin içindeki ateşli silahların ve askerlik kavramının son yüz yıl içindeki evrimini sunmayı amaçlayan bir oyun. 2007'de çıkacak pek çok sağlam, pek çok daha az gerçekçi ama daha fazla insancıl oyuna rağmen beklemeye değer. ■

-OlgaY Ertez



► Yapım Windward Mark Interactive ► Dağıtım Belli değil
► Tür FPS ► Sistem PC, XBOX 360 ► Çıkış Tarihi 2007

İSTER İNAN İSTER İNANMA

LUCASARTS, YENİDEN?

Seksenli yıllardan nefret etmek için pek çok sebebiniz olabilir. Şalvar pantolonlar, vatkarlar, iki kadın iki erkekten oluşan dört kişilik pop grupları, bir dans stili olarak uzay yürüyüşü ve Yakari... Hepsi de 80'lerin acayiplikleri arasında, haklısınız. Peki ama LucasArts? Uzun süre LucasFilm'in altında sessiz sedasız bilgisayar oyunları tarihine geçen klasikler üreten bu oluşum ancak 80'lerin ortasında LucasArts adına ve hak ettiği özel yere sahip oldu. On yıl kadar zirvede kaldıktan sonra da hem çok önemli bazı isimlerin ekipten ayrılması hem de Lucas'ın yeniden yapılanması sebebiyle eski özelliğini yitirdi. Adventure oyunları yapılmaz oldu, Star Wars oyunlarındaki enflasyon eski imajın zedelenmesine sebep oldu.

Şimdilerde ise LucasArts'ta yeniden bir canlanma olacağı, ekibin yeniden yapılandırılacağı konuşuluyor. NewYork Times'a konuşan LucasArts başkanı Jim Wand, "Star Wars oyunları şirketi olarak anılmak yerine dünya çapında ilk beşe girecek bir firma olmak istiyoruz" diyor. Bu değişimin ilk işaretçisi ise yeni duyurulan Indiana Jones oyunu. Gerçi ürün geliştirme sorumlusu Peter Hirschmann "Reset tuşuna basacağız, her şeye yeni baştan başlayacağız" diyor ama Lucas'ın "Star Wars oyunları geliştiricisi" ünvanından kurtulması o kadar da kolay olmayacak; firma halihazırda iki SW oyunu üzerinde çalışmaya devam ediyor.

Yine de enteresan... Kim derdi ki SW filmlerinin bitmesi LucasArts'ın üzerindeki tozları silkelemesine sağlayacak?

COLOMBINE'DAN SONRA OYUN YAPILABİLİR Mİ?

Adorno'nun İkinci Dünya Savaşı sırasında Nazilerin toplama kampı Auschwitz'de yaşananlar hakkında söylediği bir söz var: "Auschwitz'den sonra şiir yazmak barbarlıktır." Birkaç yıl önce Colombine Lisesi'nde 13 öğrencinin öldürüldüğü olayı konu edinen bir oyun yapıldığı haberini görünce insanın aklına Adorno'nun bu can yakan sözü geliyor.

Super Colombine Massacre RPG isimli, internette oynanan basit bir oyun Colombine Lisesi'nin bulunduğu Rocky Mountain sakinlerini harekete geçirdi. Oyunun, bulunduğu web sitesinden kaldırılmasını isteyenlere, ismini açıklamayan tasarımcının cevabı "sadece her şeyin bütün gerçekliğiyle görüldüğü, benzeri olmayan bir oyun yapmak istedim" şeklinde. Oyunun ekran görüntülerine bakınca gerçekten de son derece zararsız, kimseyi incitmeyecek bir arcade görüyorsunuz ama Super Colombine Massacre RPG, Colombine Lisesi'nde vahşete sebep olan iki öğrencinin gözünden oynadığınız yani yine okula dalıp önünüze geleni öldürdüğünüz bir oyun. Sadece eğlenceli olduğu için oynanan benzer konuya sahip birçok oyun varken özellikle Super Colombine Massacre'ye tepki gösterilmesinin sebebi de gayet anlaşılabilir... Oyunu yapan kişinin sadece grafikler ve oynanış üzerinde değil, çocuklarını kaybetmenin acısını henüz sindirememiş ailelerle empati kurma yeteneği üzerinde de daha fazla çalışması gerekiyor.

ÇÖZÜLSÜN ARTIK ŞU DA VINCI ŞİFRESİ!

THE SECRETS OF DA VINCI THE FORBIDDEN MANUSCRIPT



» Çok satan kitabı, geldi geliyor filmi, filme gölge düşüren davası, PS2 oyunu derken içimiz dışımız Da Vinci oldu. Herhalde Rönesans dehası Leonardo'nun kemikleri ancak bu kadar sızlayabilirdi. The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript için son demek istiyorum ama bu işler hiç belli olmaz. Bu sefer de bir adventure ile Da Vinci'yi rahmetle anıyoruz. Yalnız The Forbidden Manuscript, Dan Brown'un Da Vinci'sinin bir uyarlaması değil; aksine geçtiği 1522 yılının Clos Luce şatosuyla orijinal bir Leonardo bul-

macası. Her şey tarihsel verilere göre uzmanların kontrolünde tasarlanmış. Ama merak etmeyin bu bir "eğlenirken öğrenelim" oyunu değil.

Oyunda, Leonardo'nun gerçekten öğrencisi olmuş Francesco Melzi'nin rezil asistanı Valdo rolündeyiz. Leonardo'nun kayıp şifrelerinden birini çözmemiz için gizemli bir mektup alıyoruz. Boş gezmektense cebimiz dolu gezelim diyerek Clos Luce şatosuna doğru yola



koyuluyoruz. The Forbidden Manuscript birinci şahıs bakış açısından oynanıyor ve ekran görüntüleri şimdilik sağlam grafikler vaat ediyor (seslendirme de hiç fena değilmiş). Ama oyunun esas iddiası gerçek Leonardo icatları ve kavramları üzerinden giden bulmacaları (Leonardo fanatiklerine şimdiden duyurulur). Ayrıca duruma göre kıyafet değiştirebilmeniz ve aldığınız kararları ahlaki açıdan ekrana yansıtan iyi ve kötü barometreleri de oyunun diğer orijinal yönleri. Örneğin oyunun başında Clos Luce şatosu müdüresine mühürlenmiş bir mektup götürmeniz gerekiyor. Mektubu, mührü kırıp okuduktan sonra mı yoksa hiç kurcalamadan mı teslim etmelisiniz? İşte bu ve bunun gibi alacağımız kararlar ahlakınızı ortaya koyuyor ve oyunun gidişatını değiştiriyor. Kararlarınıza göre oyun dallanıp budaklanıyor ve dört farklı

sonla tamamlanıyor.

Farklı sonların getireceği tekrar oynama potansiyeli, Leonardo gibi bir dehanın eserlerinden uyarlanan bulmacalarla farklı açılardan uğraşabilme imkanı tanıyor (yaşasın!). The Forbidden Manuscript sürpriz bir adventure olabilir. Geçmişin gizemleri pek yakında günümüze geliyor. ■

-Güven Çatak

► Yapım Kheops Studio ► Dağıtım Tri Synergy
► Tür Adventure ► Sistem PC
► Çıkış Tarihi Belli Değil / Pek Yakında

PC'LERİ SÜSLEYİN, BAYRAM GELİYOR! JADE EMPIRE

» Bir Fable, bir de Jade Empire çıktığında Xbox sahibi olmadığı için kahrolan sevgili arkadaşlarımız; işte ikinci zafer günü de geldi! Jade Empire'i asla oynayamayacağınızı acı bir gerçek olarak çoktan kabullenmiş olabilirsiniz ama bazen güzel şeyler de olabiliyor. Xbox'a çıkmasının üstünden bir yılı aşkın bir zaman geçtikten sonra, tıpkı Fable gibi Jade Empire da genişletilmiş ve PC için sıfırdan tasarlanmış olarak günlerimizi, gecelerimizi almaya hazırlanıyor.

Geçen yıl ortalığı sallamış olsa da Xbox oyunlarına hiç yüz vermediğinizi varsayarak kısaca anlatalım Jade Empire'i. Çin mitolojisinden esinlenerek tasarlanan bir dünyada, geniş bir hareket alanına sahip olduğunuz, çok uçlu hikâyesi sayesinde gerçekten "seçim yapmak" durumunda kaldığınız bir RYO'dan söz ediyoruz. Baldur's Gate'i, Neverwinter Nights'ı KOTOR'u yaratan BioWare ekibinin ellerinden çıkan Jade Empire hem derin hikâyesi, hem oynanışı, hem de muhteşem atmosferi ile oynayan herkesi kendine hayran bırakan bir oyun Jade Empire. O yüzden adını şimdiye kadar hiç duymamış olsanız bile, şundan itibaren heyecanlanmaya başlayabilirsiniz.

Oyunun PC'ye uyarlanması sırasında yapılan değişikliklerin başında kontrol sistemi geliyor. Menüler ve aksiyonlar klavye ve fare kullanımına uygun şekilde yeniden düzenleniyor. Ayrıca yeni dövüş stilleri ve silahları ile de oyun zenginleştiriliyor. Yapay zekâ da oyunculara biraz daha uğraştıracak düzeye getiriliyor. Üst zorluk seviyelerinde kullanılmak üzere hazırlanan yeni silahlar, muhtemelen oyunu Xbox'ta bitirenleri bile bir kez daha oynamaya ikna edecek. Bunda PC'nin bugünkü grafik teknolojisine göre geliştirilen dinamik ışıklandırma gibi etkilerin de katkısı olacaktır muhakkak. ■



► Yapım BioWare ► Dağıtım Belli değil ► Tür RYO
► Sistem PC ► Çıkış Tarihi Belli değil

İSMİ DE BİR SIR URBAN MYSTERIES

» Muhtemelen daha önce Zeitguuz diye bir oyun stüdyosu duymamıştınız. Zaten çok tanınmak istemiyorlar şimdilik. Çünkü öncelikli amaçları E3'e sadece bir

posteriyile katıldıkları Urban Mysteries isimli ilk oyunlarını tamamlamak. IO Interactive'den Morten Iversen tarafından geçen yıl kurulan Zeitguuz, resmi web sitesi üzerinden yapılan açıklamaya bakılırsa Urban Mysteries hakkında konuşup, fikri başkalarına kaptırmaktan da bir hayli çekiniyor. "Konuşmak bedava ama şimdilik tek söyleyebileceğimiz aksiyon, adventure ve strateji karışımı epik bir oyun olacağı" diyor oyun hakkında. Açıklama metninin her kelimesine paranoya öyle bir sinmiş ki, okurken "galiba bu adamlar tanımadıkları insanlarla dolu bir partiye katılıp, buz dolu bir küvette böbrekleri çalınmış olarak uyanmışlar" diye düşünüyorsunuz... Oyun PC'nin yanı sıra eni nesil konsollar için de tasarlanıyor. ■



JAWS UNLEASHED

HER HAYVAN "KUÇU" MUAMELESİNİ YEMEZ

İLK BAKIŞ

» Üzerinden bunca zaman geçtikten sonra (kolay değil 30 yıldan bahsediyoruz) bir köpekbalığı oyunu bizi korkutur mu? Bu sorunun cevabı için araştırmacı raportörümüz Derek La Fuente gitti, Jaws oyununun yaratıcısı Brian Regan'la bir deniz kıyısında ayaklarını iskeleden denize sallandırmadan bir sohbet etti. Bakalım cevapların arasında merakımızı gidecek bir şeyler var mı?

BİLGİSAYARINIZDA AÇIK YARA YOKSA RAHATLIKLA OYNAYABİLİRSİNİZ?

Sayın Regan, her ne kadar medya ve sinema endüstrisi 30'uncu yılını kutlamak adına Jaws ile ilgili bir dizi reklam atağına geçmiş olsa da sizce bunca sene sonra bu konuda bir oyun yapmak ne kadar etkili olabilecek?

Jaws'ı 30 yıl sonra oyun yapmak için iki sebebimiz var. Birincisi pazarlama kolaylığı, ikincisi de zamanının gelmiş olması. Pazarlama şansımız çok yüksek çünkü bu filmi bilen herkes kendini hep bir av olarak düşündü. Korktular. Şimdi

biz bu insanlara Büyük Beyaz olma şansı tanıyoruz. Üstelik Jaws benzeri kült filmlerin belli bir hayran kitlesi olduğu gerçeğini gözden kaçırmamak lazım. Bu da bizim fırsatımız olacak. Bu hayranlar şimdi dünyanın en yarıcı yaratığının doğasını oynayabilecekler. Bu fırsatı kim teperek?

Neden oyuna böyle bir bakış açısı getirdiniz? Sizce Jaws'ı oynamak oyuna daha değişik bir tarz mı getirecek?

Aslında oyunda iki stil yarat-

tık. Serbest yüzüş ve görevler olarak adlandırdık bunları. Serbest yüzüş, bütün adanın etrafında felaket zincirleri oluşturarak kafanıza göre takılmanızı sağlıyor. Hem hayvan hem insan nüfusunda küçük eksiltmelerle gidebiliyorsunuz.

Görevlerde ise belli bölgeleri yok etmek ya da hasar vermekten tutun da, kaçmak, kovalamak, saklanmak, avlamak gibi oyunun hikayesi ile bütünleşen bazı aksiyonlar yaşıyorsunuz. Oyunda 100'den fazla canlı türü ile karşılaşacaksınız. Yani

minnacık deniz atlarından dev balinalara ve insana kadar bir denizde bulunması gereken her şeyi koyduk. Etrafta insanlar yüzüyor, deniz bisikletine biniyor ya da scuba yapıyor olacak. Tepenizde helikopter uçacak, üzerinizden su kayağı ve jet skilerle geçecekler. Botlardan oltalar atılacak bazen de ağlarla karşılaşacaksınız.

Oyunun en önemli ve değişmez görevi durmadan bir şeyler yiyor olmak zorunda olmanız. Eğer Büyük Beyaz'ın midesine bir şey girmezse ölebilirsiniz. Yemek yiyebilmek için sayısız vücut komboları kullanabiliyorsunuz. Balık tutarken teknesinde uyuklayan bir balıkçıyı, sıçrayıp bir lokmada yutabileceğiniz gibi alttan yaklaşıp yüzen insanları da afiyetle yiyebiliyorsunuz. ■

-Kaan Ezgimen



► Yapım Appaloosa Interactive ► Dağıtım Majesco
► Tür Aksiyon ► Sistem PC
► Çıkış Tarihi 23 MAYIS 2006

OYUN SEKTÖRÜNDEN

» SION... VISION... ACTIVİŞION... BOND TAKIM DEĞİŞTİRDİ!

Su yukarıdaki başlıkla gurur duyduğumu söyleyemem ama ne zaman konu James Bond olsa böyle bir atraksiyon yapmaya güdülenmiş olabilirim. Neyse, konumuz yıllardır tüm yapım hakları Electronic Arts'a ait olan James Bond oyunları lisansının Activision'a devredilmiş olması.

Electronic Arts'ın 1999'da satın aldığı ve 2003'te prodüksiyon şirketi MGM'le yaptığı yenileme anlaşması ile 2009'a kadar uzattığı oyun yapım haklarını neden bıraktığı buradaki en büyük merak konusu. Acaba şimdiye kadar yaptıkları Bond oyunları (Everything or Nothing - PS2, Xbox, GCN, DS; Rogue Agent - PS2, Xbox, GCN, DS ve From Russia with Love - PS2, Xbox, GCN, PSP) oyunları tutmadı mı? Yoksa EA mali bir kriz içinde mi? Belki de artık James Bond filmi yapılmayacağı haberini aldılar? Ya Activision EA'ı satın alıyor mu? (yuh!) Cevap EA'nın yeni dönem stratejileri arasında her şeyiyle kendilerine ait projelere odaklanmak gibi bir hedef saptamış olması. "Şimdiye kadar bu tip lisanslı yapımlardan çok güzel sonuçlar aldık, hâlâ da LotR ve Harry Potter gibi serilerin oyun haklarını elimizde bulunduruyoruz ama adım adım kendi stüdyolarımızda geliştirdiğimiz projelere dönmek istiyoruz" diyen EA yetkilisinin açıklamaları bu aralar bol bol lisans alım-satım haberi alacağımızı

gösteriyor.

Bu arada Activision ve MGM arasındaki anlaşma 2014'e kadar geçerli olacak. Firmanın ödediği lisans ücreti ise 7 milyon dolar.

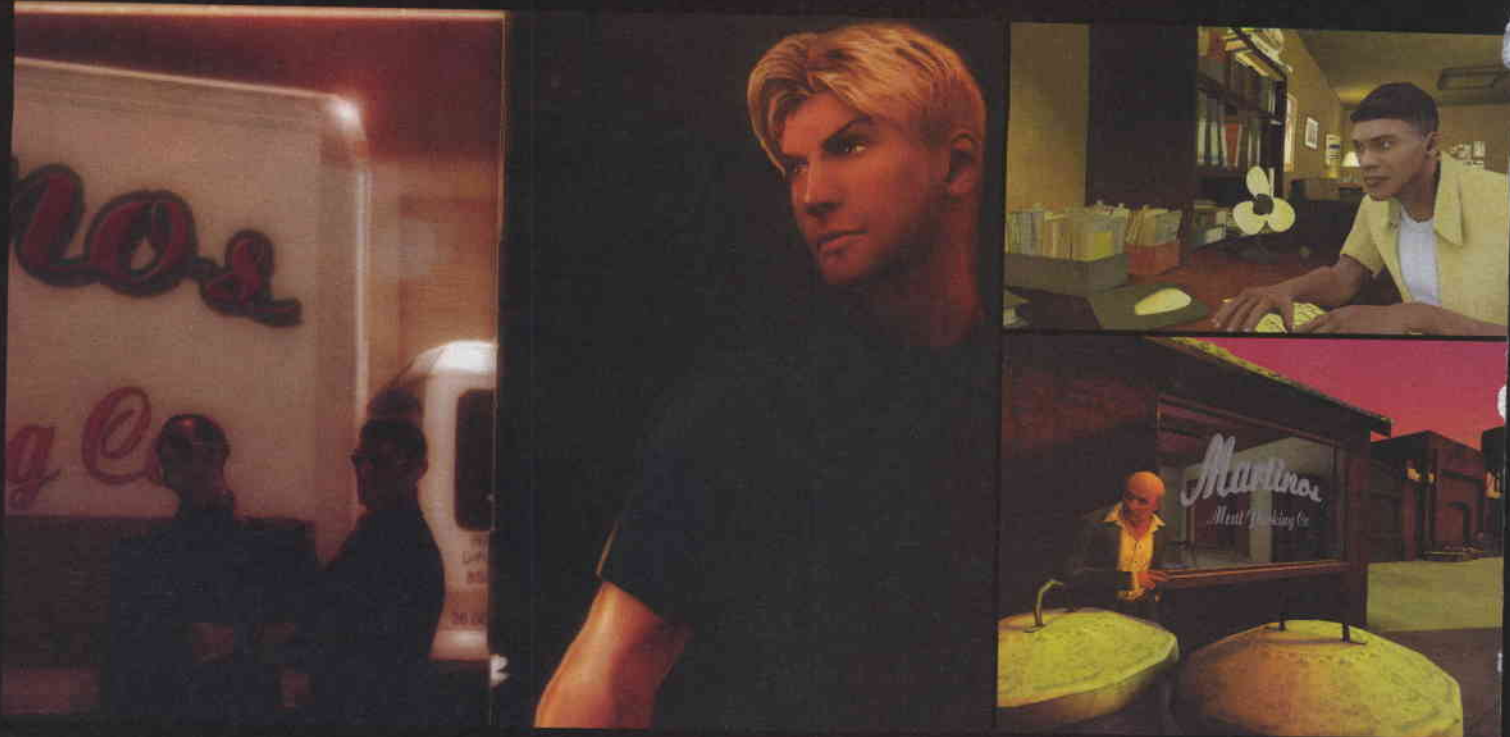
» VANGUARD EVE DÖNÜYOR

Sigil Games Online tarafından yapımı süren devasa online oyunu Vanguard: Saga of Heroes, oyunun yapım aşaması ilerledikçe, Microsoft Games Studios ile görüş ayrılıklarının derinleşmeye başlaması sebebiyle yayıncısını değiştirdi. Yapımcı Sigil ve yayıncı Microsoft Games Studios tarafından yapılan açıklamada, iki firmanın karşılıklı uzlaşarak oyunun geleceğini tehlikeye atmamak için Sigil'in MGS'den yayın haklarını geri satın almasına karar verdikleri belirtiliyor. Yeni yayıncı, (tabii ki) Sony Online Entertainment.

Eski EverQuest yapımcılarından oluşan Sigil ekibinin, o günlerde de birlikte çalıştığı Sony Online ile yeniden bir araya gelmesi iki tarafı da çok memnun etmiş görünüyor. Yapılan açıklamaya göre müşteri hizmetlerinin yanı sıra Vanguard'ın pazarlama ve basın ilişkilerini büyük ölçüde Sigil üstlenecek. Sony ise oyunun dağıtımını, teknik desteği, online hizmetleri gibi konularda sorumluluk alacak. Her şey görüldüğü kadar günlük güneşlikse gerçekten, biz de eski dostların bir araya gelmesinden memnuniyet duyduk, bu mesajı da açık seçik vermiş olalım... ■



BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH



Adventure janrının en Indiana Jones serisi olan Broken Sword geri dönüyor. 1996 yılında Shadow of the Templars ile başlayan ve büyük bir çıkış yapan Broken Sword serisi, The Angel of Death ile dördüncü kez karşımızda. 2.5 milyonluk satışı ve geniş hayran kitlesiyle özellikle adventure camiası için bir fenomene dönü-

şen Broken Sword serisi, aslında bir üçleme olarak düşünülmüş ve The Sleeping Dragon'un son oyun olacaktı. Ama serinin yaratıcısı ve Revolution Software'in kurucusu olan Charles Cecil'den öğrendiğimize göre hayranların baskıları ve dağıtımçı firma THQ'nun ısrarları sonucunda "memnuniyetle" diyerek işe koyulmuşlar.

Yine kahramanlarımız George Stobbart ve Nico Collard eşliğinde muazzam bir macera bizleri bekliyor demek istiyorum ama görünüşe bakılırsa George bu sefer yalnız; çünkü ilk oyundan beri hastası olduğumuz hatun kişi, Fransız dişi Nico'dan hiç bahsedilmiyor (bunu da mı yapacaklardı?!). Sanıyorum ki bu düetin bozulmasının arkasında George'un gizemli bir kadına aşık olması yatıyor. Evet, The Angel of Death, Amerikalı turistimiz, maceraperestimiz George'un kimdir nedir bilinmez bir hâtuna abayı yakmasıyla başlıyor. Kadının aniden ortadan kaybolmasıyla George yine kendini bol entrikalı, çok uluslu bir güç savaşının içinde buluyor. Ortada yine Da Vinci'msi bir tarihi eser var ve yine onu bulan güç delisi olacak.

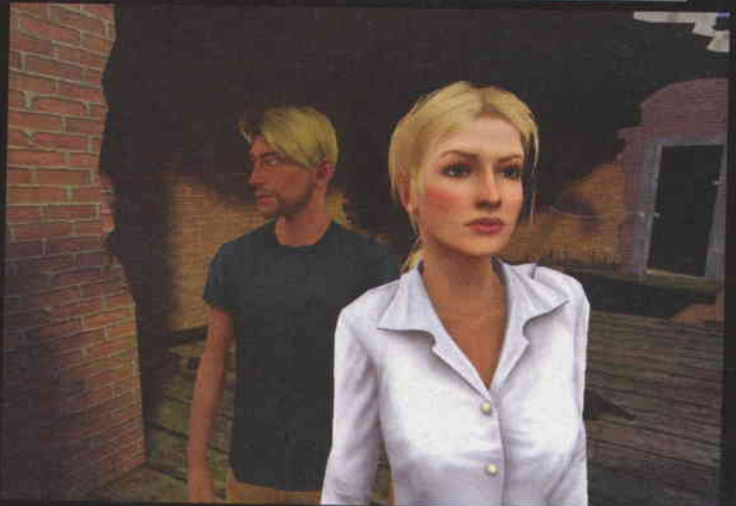
Ayrıca THQ'nun dediğine göre tüm bu karmaşanın kalbindeki sırrı keşfetmek George'u pek mutlu etmeyecek, hatta acı içinde kıvrandıracaktır. Şimdilik "nasıl yani?" dedikten sonra "ya sabır" çekerek oyunun çıkışını beklemekten başka yapacak bir şey yok (belki de asparagas bir haber, hinogluhin bir pazarlama taktiğidir). The Angel of Death, serideki üçüncü ve aynı zamanda serinin üçüncü boyutla tanıştığı oyun olan, The Sleeping Dragon'un grafik motorunu kullanmakta. Yalnız tipler bu sefer biraz daha cilalı gözüküyor. Uzun lafın kisası George Stobbart yazın kapımızda ve tabii ki yine yardımımıza ihtiyacı var. ■

- Güven Çatak

- Yapım: Revolution Software • Dağıtım: THQ
- Tür: Adventure • Sistem: PC, XBOX
- Çıkış Tarihi: 2006 yazı

İLE DE ADVENTURE!

Hazır lafi açılmışken Broken Sword serisinin ardındaki yaratıcı beyin Charles Cecil ve adventure türüne katkılarından bahsetmeden olmaz. Herbiri kendi dönemine damgasını vuran oyunlar üretmeden önce Charles Cecil makine mühendisliği okuyormuş. Adventure janrına da harçlığını çıkartmak için, text adventure yazarken gönül vermiş. Yazdığı oyunlar Amstrad, Spectrum ve Sinclair sistemlerini kırıp geçince, kariyerine oyunlarla devam etme kararı alıp, 1990 yılında Revolution Software'i kurmuş ve adventure türü için bir devrim böyle başlamış (çok ilginçtir ki çekirdek kadro halen aynı). 1992'de Lure of the Temptress ile Revolution inanılmaz bir çıkış yapıyor; 1994'deyse kült oyunlar arasına girecek Beneath a Steel Sky ile orta dünya yerini karanlık bir geleceğe, bir tür 'Büyük Birader' distopyasına bırakıyor. Ardından 1996 yılında Broken Sword serisi başlıyor ve Revolution dünya çapında bir devrim gerçekleştiriyor. LucasArts'ın adventure formülünü öyle güzel uyguluyor ki hepimiz George Stobbart olmak ve Nico Collard'a kur yapmak istiyoruz. Sürükleyici senaryosu, müthiş grafikleri, orijinal karakterleri, esprili diyalogları ve sağlam bulmacalarıyla Broken Sword: Shadow of the Templars, point & click türünün doruk noktalarından biri oluyor. Efsane, Nico'yu da oynatabildiğimiz The Smoking Mirror ile devam ediyor. 2000'in sonuna doğru yeni bir oyun: In Cold Blood. Bu sefer casusluk yapıyoruz ve yaparken yakalanabiliyoruz. Son olarak 2003 yılında The Sleeping Dragon ile Broken Sword serisi üçüncü boyuta geçerek, muhteşem bir dönüş yapıyor ve Charles Cecil "point & click adventure öldü, yaşasın adventure!" diyerek kutumuzu kapatıyor.





■ "Çirkin olabilirim ama en azından bir koyunum var-dı."



BİLGİSAYAR OYUNLARI OVAL BİR FARENİN YÖNETTİĞİ VE SONUNDA KÖTÜLERİN KAZANDIĞI BİR DÜNYAYI ANLATIR

OVERLORD **İLK BAKIŞ**

➤ Geleceğimde bir kamu kuruluşunda Lord olarak çalışmak var sanırım, bu ay Lord'lardan açıldı şansım. Sonda söylemem gerekeni başta söyleyeyim hemen:

Overlord çok eğlenceli bir aksiyon/adventure olma yolunda hızla ilerliyor. Aslında "hızla" biraz iddialı bir tabir olabilir, zira oyun henüz E3 2006'da duyuruldu ve

2007'nin yaz aylarına kadar da evimize girmeyecek. Yine de Triumph Studios'un (bkz. Age of Wonders) önümüze atıştırmak için atıklarından ben şimdiden çok memnun kaldım, size de hemen aktarıyorum.

Overlord fantastik bir evrende geçiyor. İyilik timsali kahramanlar maalesef yoldan çıkmış ve sapmış durumda, en büyük kötü Overlord ise uzun bir zaman önce ölmüş. Bu siyasi konjonktür içinde (!) bizim kahramanımız, Overlord kulesinin enkazlarından, yarı ölü biçimde ortaya çıkan gizemli bir

adam. Eski Overlord'un Minion'ları bu adamı görüyor ve sahiplerinin geri döndüğünü sanıp adamın hizmetine giriyor. Tecrübeli bilgisayar oyuncuları tarafından yönetilen adamın bundan sonra yapacağı işi anlatmaya gerek yok: Minion'ları kullanarak gerçek Overlord olmaya çalışmak.

Hizmetinizdeki Minion'ları kullanmak, oynanışın en önemli unsuru. Minion'lar oyunda direkt kontrolünüz altında ama ufak, detay işler için emir vermenize gerek yok. Mesela cesetlerin üstünü siz "leb-" demeden arıyorlar ve kendi kullandıkları şeyleri size getiriyorlar. Evet "kullanmadıkları" dedim çünkü Minion'lar kendilerini donatma yeteneğine sahipler; etrafta buldukları zırhları, silahları kuşanabiliyorlar. Bu küçük ve minyon yaratıklar tek türden de ibaret değil üstelik, farklı yetenek ve silahlara sahip değişik Minion'lar var. Yetenekli olmaya yetenekliler de, dikkatleri de çok kolay dağılıyor, bu sebepten çoğu zaman işinizi kendiniz yapmanız gerekiyor. Kahramanın yetenekleri ise henüz netleşmemiş durumda.

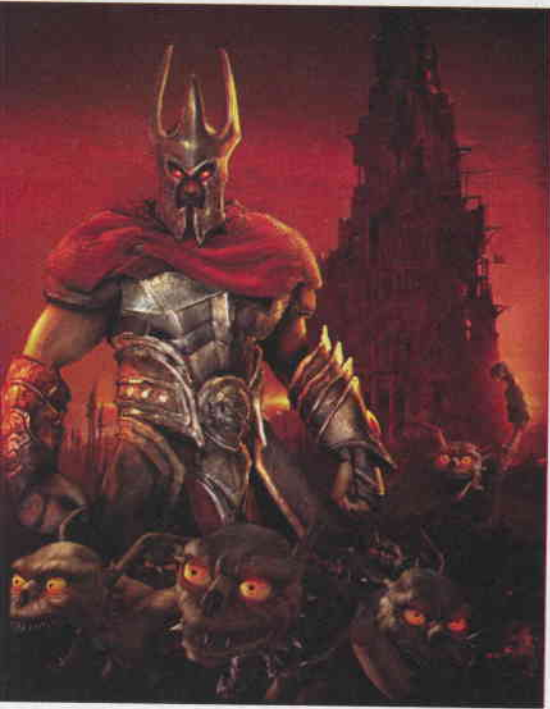
LORDLAR KAMARASI, KAPTAN KÖŞKÜ, GÜVERTE...

Overlord'un grafikleri gerçekten muazzam gözüküyor, detay seviyesi hayret verici bir düzeyde. Ayrıca yeni nesil çizgi filmlerden (Pixar ve Walt Disney'in son işleri) de esintiler taşıdığı belli. Bu tip grafiklerin, oyunda olacağı söylenen kara mizah ve yoğun ironiye çok büyük katkı sağlayacağı açık; ben de oyunun çok eğlendirici ve güldürücü olacağını düşünüyorum açıkçası.

Sonda söylemem gereken şeyi başta söylediğime göre, yazım şöyle bitmeli (Murat Murathanoğlu sesiyle): Merhaba tüm Levelseverler, Keşif Birliği ekranlarında, Overlord'a ilk bakış atıyoruz.

- Mehmet Kentel ■

- Yapım Triumph Studios
- Dağıtım Codemasters
- Tür Aksiyon/Adventure ► Sistem PC
- Çıkış Tarihi 2007 Yazı



LEVEL'İN SEÇİMİ

www.adventuresoul.com

Adventure oynarken takılıp kalıyorsunuz ve internette Türkçe içerikli tam çözüm bulamamaktan şikayetçisiniz. Haklısınız, adventure'lar konusunda, çoğu da yarım yamalak olan az sayıda Türkçe kaynak var internette. AdventureSoul ise hem geriye yönelik hem de türün güncel oyunlarını kapsayan ve giderek genişleyen içeriğiyle bu açığı kapatmaya aday. Sitenin ücretsiz indirebildiğiniz

aylık bir de .pdf dergisi var. Online içerik sıkıntısı çeken adventure sevenlerin mutlaka uğramasını öneriyoruz.

ADVENTURESOUŁ



www.hukumdarlar.com

Türk yapımı online oyunlar giderek daha kaliteli hale geliyor ve dolayısıyla daha çok insanın ilgisine karşılıyor. Bunun son örneklerinden biri de Hükümdarlar. Sıra tabanlı bir strateji oyunu olan Hükümdarlar'da çok çeşitli kaynak toplama ve üretmekten detaylı bir teknoloji geliştirme işine, kale inşa edip kuşatma yapmaktan casusluğa kadar onlarca farklı işiniz var. Şu sıralar kullanıcı sayısı 3000'i aşan Hükümdarlar, Civilization tarzı strateji sevenleri cezbedebilir.



www.samorost2.net

Sevgili köpeğiniz uzaylılar tarafından kaçırılırsa ne yaparsınız? Samorost 2, web üzerinden oynanan başarılı bir adventure. Oyunun bulmacaları çözmek kadar çözümleri izleyip seslerini dinlemek de zevkli.



ARCHLORD İLK BAKIŞ



hayvanlar. Denebilir ki, hepsi ayrı dünyaların insan, ork ve elfleri.

BU SENE CHANTRA'DA ARCHLORD'LUK VE KÜME DÜŞME KALDIRILSIN

Oyun hem PvP hem görevler konusunda çok iddialı; büyük lonca savaşlarını ve kale kuşatmalarını içeren PvP'ler ve 2500 tane görev olacak. Bu görevlerin en önemlisi ise, Archlord'u diğerlerinden ayıran tek unsur: Archlord olmak. İçinde yüksek dozda PvP de olan bu uzun görev zincirini ilk bitiren oyuncu, o sunucunun Archlord'u oluyor 21 gün boyunca. Bir tür yarı tanrılık müessesesi olan Archlord'luk, uçan ejderhaya binip özel korumalarla gezmenize, birçok yaratığı hatta hava olaylarını kontrol etmenize izin veriyor. İsmi web sitesinde ve oyunun içinde afişlerle tüm oyunculara duyuruluyor. 21 günün sonunda yeniden başlıyor mücadele. Bu fikir Archlord'u gerçekten farklı kılıyor; ancak oyunculuk kültürünün gelişmemiş olduğu ülkelerde, böyle bir

yarışmanın, rol yapma unsuruna zarar vereceği, oyunun bir yerden sonra PES'e döneceği öngörülebiliyor. Bunun önlenmesi için Archlord olmanın oyundaki tek olay olması engellenmeli, oynanış çeşitlendirilmeli.

Oblivion'dan sonra beni ne mutlu eder bilmiyorum ama Archlord'un grafikleri de gayet göz alıcı duruyor. Renkli, çeşitli ve güzel çizilmiş bir dünya Chantra. Biz oyunu oynarken Chantra turnesine çıkacak olan Londra Senfoni Orkestrası'nı da dinleyebileceğimiz maceralarımız sırasında.

Archlord kaliteli bir oyun olacak gibi, eğer Archlord quest'ini de oyuna doğru düzgün yedirirlerse, alışık olmadığımız bir devasa online oyunu karşımızda demektir.

- Mehmet Kentel ■

- Yapım NHN ► Dağıtım Codemasters
- Tür Devasa Online
- Web www.archlordgame.com
- Çıkış Tarihi Sonbahar'06



■ Koreliler fetiş olayının cıtkını çıkartmışlar, Chantra'da donu gözükmeyen bir tek hanım yok. Hadi Dead or Alive'da neyse de, bu elflerin hali ne?

belli: WoW ve büyüttüğü kocaman bir pasta. Bu pasta öyle boyutlara ulaştı ki, gün gelecek içinden ona yakın dansöz çıkacak; pastayı parparpaça ederek. Ama o güne kadar biz yazmaya siz de oynamaya devam

edeceksiniz devasaları, o zaman gelin Archlord'u da bağrımıza basalım.

Archlord, Chantra adında çok klişe bir fantastik evrende geçiyor. Chantra'da üç ırk var: İnsanlar, Elfler ve Orklar. Bu üç uygarlık birbirlerinden bütünüyle ayrılmış: Tamamen farklı şehirler, hepsinin seçebileceği ayrı sınıflar, hepsine özel silahlar ve

Geçen ay Huxley'e attığım ilk bakışta, henüz devasalaştıramadığımı duyurmuştum ya dünyaya, ne hikmetse bu ay elime yine devasa bir RYO düştü. Bunun arkasında yapımcı ve yayıncıların (S.A ve S.U) beni devasa'laştırmak konusunda Brest Litovsk'ta yaptıkları gizli anlaşma olduğu açık ama Level sayfalarında bu kadar devasa oyun dolmasının asıl nedeni

AL LOWE'UN MUHTEŞEM DÖNÜŞÜ!

SAM SUEDE: UNDERCOVER EXPOSURE

Leisure Suit Larry serisinin yaratıcısı Al Lowe, yeni projesini açıkladı. Yaklaşık beş yıldır oyun dünyasından uzakta (en azından yapımcı olarak) duran Lowe, iBase Entertainment adlı yeni bir firmaya ortak olduğunu ve ilk proje olarak da Sam Suede: Undercover Exposure isimli yepyeni bir oyuna başladıklarını duyurdu. Türü, yapımcıları tarafından aksiyon/komedi olarak adlandırılan Sam Suede'de tüm işler aksiyon oyunlarında olduğu gibi yürüyor. Tek fark, ateş etmek yerine çelme takmak, kafaya bir şeyle vurup bayıltmak yerine sarhoş edip kendinden geçirmek gibi daha "eğlenceli" yöntemlere başvuracak olmamız. Ayrıca anladığımız kadarıyla Leisure Suit Larry'deki abazan ruh, Sam Suede'ye de aktarılmış. Yine kızların bacaklarına bakabilmek hayati önem taşıyor.

Gerçi Sam'in yaşam tarzı Larry Lafferty'ye göre biraz daha "ciddi". Zira oyunda, tropik bir adanın tatil köyünde bir cinayeti çözmek gibi ağır bir işe soyunuyor. Ama bu noktada cinayetin mi, yoksa soyunmanın mı daha fazla vurguyu hak ettiğini gerçekten bilemiyoruz. ■

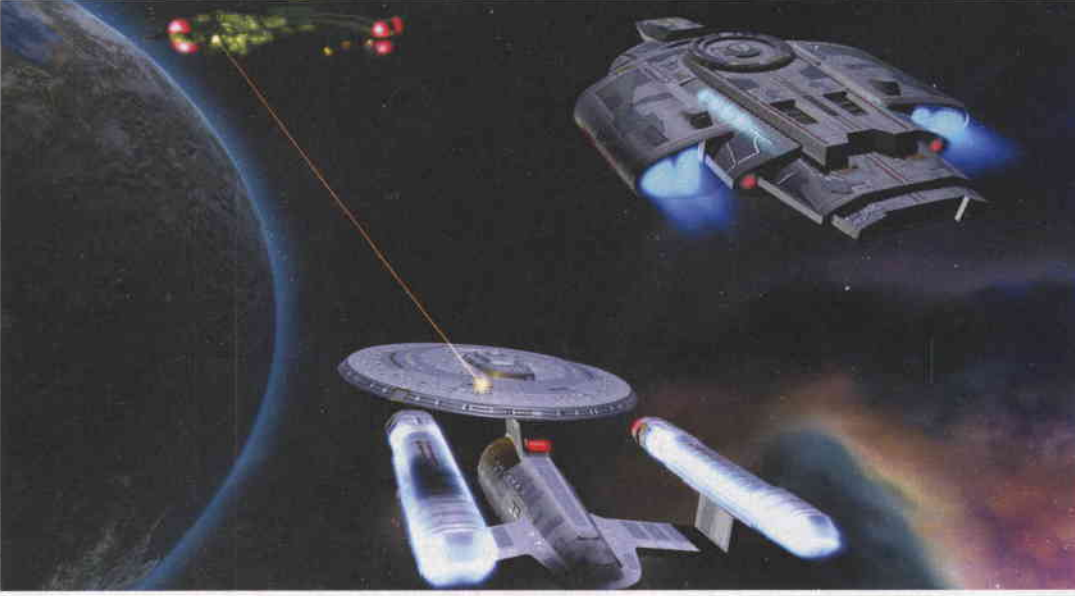


► Yapım iBase Entertainment ► Dağıtım - ► Platform PC, PS3, Xbox360 ► Çıkış Tarihi 2007

TÜM EVREN TEK BİR PAKETTE

STAR TREK : LEGACY

İLK BAKIŞ



» Enterprise, The Original Series, Next Generation, Voyager, Deep Space Nine.. İlginizi çekebildim mi? Peki ya "Işınla bizi Skati"? Bir dönem hayal gücümüzü tetikleyen şimdilerde ise "komikçilerin" malzemesi olan şu meşhur cümle? Tüm

bunlar sizi keyiflendiriyorsa müddeler olsun, çünkü tüm Star Trek "evrenini" kapsayan oyun piyasaya çıkmak üzere.

Mad Doc Software'yi Empire Earth ve Dungeon Siege serilerinin tanıyorduk. Şu sıralar Star

Trek: Legacy'nin yapımıyla meşgul. İstedikleri, oyuncuyu serinin başladığı yerden (Enterprise) alıp, bittiği yerde de bırakan bir taktik/strateji oyunu yapmak. Oyuncu, bir filoyu komuta ediyor. Oyundaki zaman ilerledikçe, filonuz da (Star Trek serisine uygun olarak) değişiyor ve gelişiyor. Giderek daha gelişmiş (ve güzel görümlü, elbette) gemilere ve daha iyi silahlara sahip oluyorsunuz. Hatta oyunun arayüzü bile bu değişiklikten nasibini alıyor.

Star Trek: Legacy de kaynak toplama derdiniz yok. Tek kaynağınız, filonuz. Görevler arasında "merkezden" yardım isteyip filonuzun yeni gemileri ekleyebiliyorsunuz. Bunlar da bir önceki görevde elde ettiğiniz başarı puanına göre belirleniyor. Amacınız basit, galaksyi ele geçir-

mek! Oyunun tek oyunculu kısmında Federasyon, Romulan, Klingon ve Borg olmak üzere dört tane oynanabilir ırk var. Bunun dışında sadece Star Trek manyaklarının ezberine sayılabileceği çeşitli ırklar da kontrol edilebilir olarak karşımıza çıkacak.

Çok oyunculu kısım ise tam evlere şenlik. Devasa büyüklükteki savaş alanlarında (ki bu da uzaya teka-bül ediyor, doğaldır ki büyük olacak) birbirine giren filolar sözkonusu ki, gerçekleştirdikleri takdirde serideki savaşlardan daha eğlenceli olacak kışımlar bizi bekliyor demektir.

Oyunun tek oyunculu hikayesi halen tam olarak belli değil. Kullanılan grafikler ise oldukça güzel görünüyor. Bir rivayete göre orijinal serilerde oynamış herkes seslendirmeye de katılacak. Her ne kadar yapımcıların şu sıralar uğraştıkları en büyük sorun "Feringi ırkı da olacak mı, hede hikayesindeki hödö öğesi değişmedi di mi?" gibi ucubik fan soruları olsa da, fena bir oyun olacağına benzer. Hevesle bekliyoruz efendim.

- Ant Köksal ■

- **Yapım** Mad Doc Software
- **Dağıtım** Bethesda Softworks
- **Tür** Taktik/Aksiyon ► **Sistem** PC, XBOX 360
- **Çıkış Tarihi** 2006 Eylül

BİZİM BİR BUÇUK İSKENDER OLACAKTI?

ROME: TOTAL WAR ALEXANDER

» Total War serisi bir yandan ilk oyun Medieval'in devamı için kolları sıvamışken bir yandan da Rome için ikinci genişleme paketini yayınlamaya hazırlanıyor. Haziran ayı içinde çıkacak olan

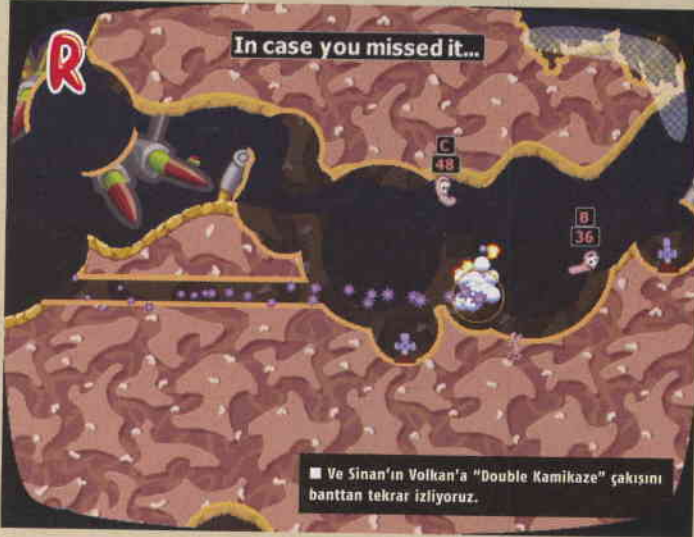
Alexander genişleme paketi, Total War serisinin tüm genişlemeleri gibi bir hayli kapsamlı. Alexander'da Makedonya'dan Yunanistan'a kadar uzanan topraklarıyla ve Pers İmparatorluğu'nu dize getirmek için yaptığı savaşlarıyla Büyük İskender'i göreceğimiz yeni bir senaryonun yanı sıra Makedonlar, Persler ve Hintlilerden oluşan oynanabilir yeni gruplar ve çoğu İskender'in acımasız askerlerinden oluşan 25'ten fazla yeni birim bulunuyor. Pakete ismini veren İskender için bir senaryo daha yer alıyor Alexander'da ve biri bitmeden diğerini göremediğiniz altı büyük savaşta oluşan bir set sunuyor. Böylece kısa süren hayatının neredeyse tamamını at sırtında geçiren Büyük İskender'in tarihsel gerçeklere dayalı tüm hikâyesini bizzat oynama fırsatı buluyoruz. Bu arada paketindeki videoların seslendirmesi Alexander filminden de tanıdığımız (rolünü çok sevmiş olmalı) Brian Blessed tarafından yapılmış. Eklemeyen geçmek olmaz.

Paketin bir özelliği de internetten indirerek satın alabileceğiniz ilk Total War ürünü olması. www.sega.com ve www.totalwar.com adresleri konusunda teyakkuzda olun. ■

- **Yapım** Creative Assembly ► **Dağıtım** Sega ► **Platform** PC ► **Çıkış Tarihi** Haziran'06



LEVEL CUP #4 – WORMS 2



■ Ve Sinan'ın Volkan'a "Double Kamikaze" çakısını banttan tekrar izliyoruz.

» O'nun günlüğünden alıntı: "Korkuyorum... Bu sefer herkes çalıştı. Hem de haftalarca. Nerden götürdün o CD'yi ofise akılsız başım? Haydi götürdün diyelim, neden ortalıkta çıkardın? Hiç mi düşünemedin bu adamlar o CD'yi almazlar mı diye? Hiç mi düşünemedin Sinan ve Tuğbek'in E3 için Los Angeles'a gitmesinden dolayı LVL CUP'ın erteleneceğini ve bu erteleme yüzünden 15 gün daha çalışma süresi olacağını? Hacı, ne yaptın sen? Sorulara cevap veremiyorum ve korkuyorum. Bilinmeyenden korkuyorum. Ve gidiyorum, LVLHQ'ya gidiyorum. Bu sefer iyi oynayan değil, çok çalışan kazanacak!"

O'nun günlüğündeki son sayfa böyleydi işte. Komsuda pişer bize de düşer misali masada bulunan Worms 2 CD'si hunharca paylaşıldı. Bu sefer çalışmak sadece OlgaY'a özgü olmayacaktı, çalışmak herkesin hakkıydı. Ve neredeyse 1 ay çalıştılar, çabaladılar, online olarak birbirleriyle kapıştılar. Turnuva günü gelip çıktığında "eah çok çalıştık, çok yorulduk" diyen yazarlar ofise gelmediler, turnuvaya katılmı az oldu.

LVL CUP'ın bir önceki ayağı olan Dead or Alive 4 sırasında patlak

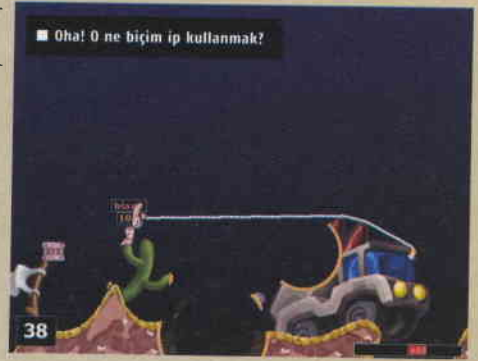
veren "erkek adam hatun karakter seçmez!" krizi kurtçukların cinsiyetsiz olması nedeniyle biraz duruldu. Ancak önümüzdeki oyunlar ne gösterir belli olmaz. İlk maç Sinan ve Berkant arasında geçti. Berkant ninja ipine asılıyken Sinan'ın kafasına dinamit koydu ve ortamdan sıvıştı. Sinan ise bu artistik harekete, Berkant'ın hemen üstündeki mayını uzak mesafeden uzi ile ateş edip kafasına düşürmekle cevap verdi. Son ana kadar dengeli geçen maç gereğinden fazla uzayınca Sudden Death modu aktive oldu. Berkant Sinan'ın yanına inerken fazla ilerleyince kafa üstü yere indi ve tek canını da harcadı. İlk ayağın ikinci maçı Serpil ve Tuğbek arasında geçti. Sakin geçen maçta strateji önem kazandı. Her iki tarafta zekice taktikler geliştirmesine rağmen Serpil'e yardım etme bahanesiyle Bizans oyunlari gerçekleştiren Tuğbek maçı kazandı. En çok çalışan kişi hiç şüphesiz Volkan'dı, dile kolay tam 1 ay çalıştı sessiz sedasız. Dünyanın en ballı insanı OlgaY ile yaptığı maçta ise kolay bir galibiyet aldı. Fakat OlgaY alim etti, kalem etti yine de Volkan'ı vurmaya başardı bir şekil-

Worms 2 Turnuva Notları:

- Volkan'ın ninja sempatisi devam ediyor! DoA4'te Hayabusa, Worms 2'de durmadan ninja ipi. İki santimden yüksek yerleri bile ninja ipiyle iniyor.
- Sırf yaraları desmek için, OlgaY takımının adını Fenerbahçe koydu.
- Volkan, Tuğbek – Serpil karşılaşmasında iki tarafı da hataya yönleltmek için gaz verdi: "Vurur ordan o ya, vurur."
- Sinan – Tuğbek karşılaşmasında Tuğbek 2 kez Homing Rocket ile, 2 kez de Air Strike ile iskaladı. Pes diyoruz.
- Turnuva sırasında oyunlari 1.5 sürümüne yamalamadığımızı bilmeyen Volkan, Cluster Bomb'un az hasar verdiğini sanıyordu. Fakat oyunun 1.0 sürümünde tutturunca 200 HP götü-rüyor. Ah Volkan ah... Oyunun 1.0 olduğunu nasıl göremedi? Konsantrasyon eksikliği var bu çocukta.
- Sinan ve Tuğbek'in E3 yorgunluğu gözden kaçmadı.
- Tuğbek'in ne kadar kindar biri olduğu ortaya çıktı. Bir önceki ay finalde kaybettiği kişileri, ertesi ayakta yeniyor. Önce OlgaY, şimdi de Volkan.

de, helal olsun val-la!

Yarı finale üç kişi kaldı. Birisinin bay geçmesi önerisi ise şiddetle reddedildi. Haksızlığa, adaletsizliğe yer yok burada! (Yürü be! Aldım mehter takımını geliyorum arkandan yigidim!) Lig usulü yapılan yarı final karşılaşmaları çok çetin ve bir o kadar da zevkli geçti. Yazarların şeytani kahkaları odayı doldurdu. O kahkalar üzerine odaya giren Oğuz ise kurtçukların "me"lemesini duyunca, "abi bu Worm'lar hep meleşiyor mu ya?" diye bir soru yöneltip herkesi kitlemeyi başardı. İlk final ayağı maçı Tuğbek ve Sinan arasında oldu. Sinan, Tuğbek'in kafasına indirdiği cluster bomb ile 100 HP'sini tek hamlede götürse de yenilgiden kurtulamadı (sudden de-



ath'de! – Sinan). Tuğbek'e boyun eğen Sinan (eğmedim boyun! – Sinan), daha sonra Volkan ile oynadı ve Volkan son anda 2HP'si kala Sinan'ı denize uçurmayı başardı (adaletin bu mu dünya? – Sinan). Final ayağının son maçı Tuğbek ve Volkan arasında geçti. Herkes Volkan'ın kazanmasına kesin gözle bakıyordu. Bahislerde bile hep Volkan'a yapıldı, ancak Tuğbek zekice oynayıp Volkan'ı yenmesini bildi. Nasıl oldu biz de anlamadık. Lig usulü geçilen finalden galibiyetle ayrılan kişi hem Volkan'ı hem de Sinan'ı yenerek iki galibiyet elde eden Tuğbek oldu.

Worms 2, şimdiye kadar yapılan en dostçul LVL CUP ayağı oldu. Gelecek ayki oyunumuzu belirleyip evlerimize dağıdık. Ve evet, yine çalışıp geleceğiz!

– Berkant Akarcan ■

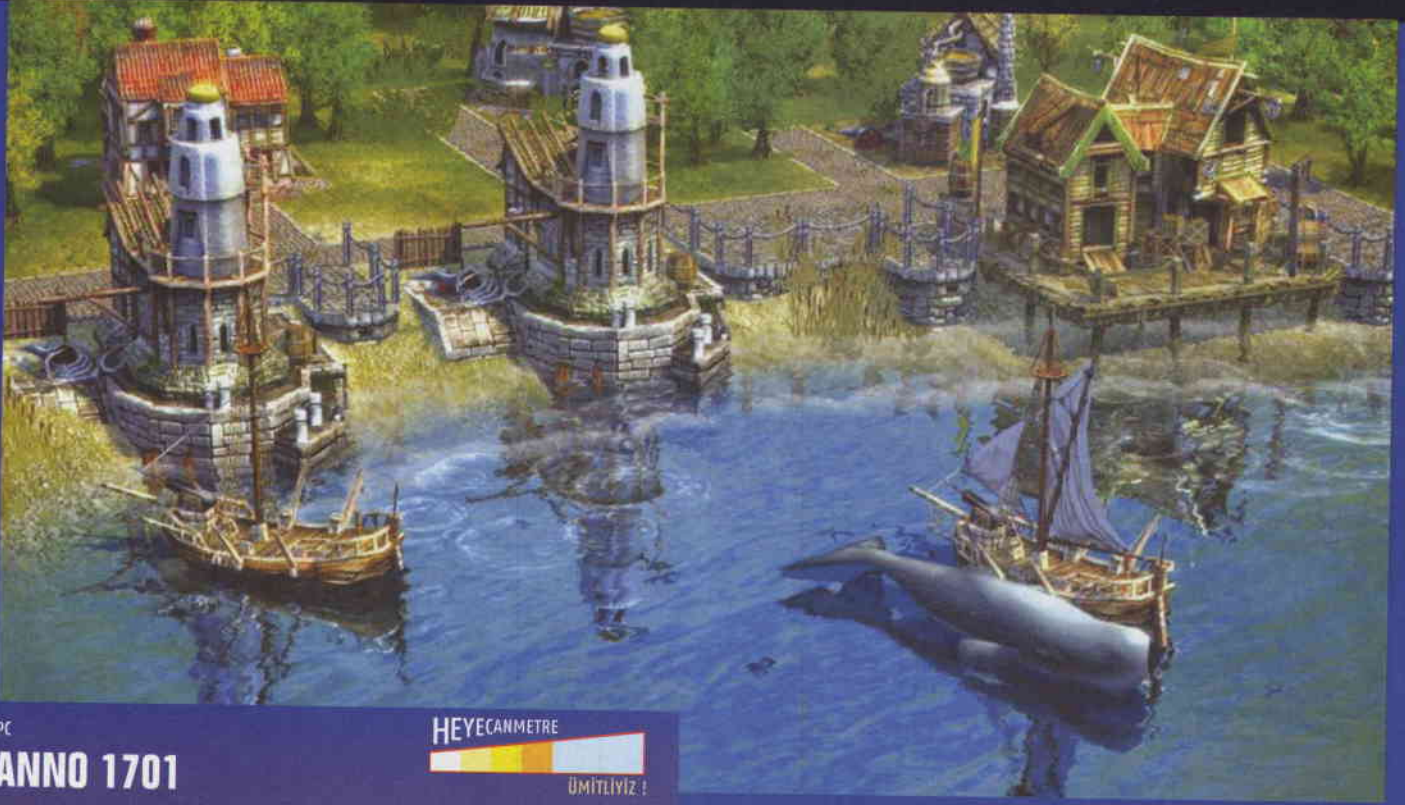
Haziran ayı puan tablosu

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



FOTOFİLİ

Büyük resimler, küçük ilk bakışlar.



PC

ANNO 1701

HEYECANMETRE

ÜMITLİYİZ !

» Empresyonist bir ressamın elinden çıkmış gibi duran ekran görüntülerine bakınca Anno 1701'in bir strateji oyunu olduğuna inanmakta güçlük çekebilirsiniz. 16'ncı ve 17'nci yüzyılların Avrupa kıyı şehirlerini tema olarak seçen oyunda şehri yaratmak da, ekonomisini kurmak da, diplomasisini yürütmek de, şu balınayı beslemek de sizin işiniz. Oyun size bu sahane görüntülerle birlikte bir miktar da (100 kadar) görev veriyor, tüm bu malzemeyi nasıl değerlendireceğiniz size kalıyor. Anno 1701, Deep Silver tarafından Ekim'de yayınlanacak. ■



PS3

HELLBOY

HEYECANMETRE

SÜRPRİZ YAPABİLİR !

» Önce çizgi romanı, sonra filmi, şimdi de oyunu... Tüm süperkahramanlar gibi Hellboy da sonunda kendini oyun geliştiricilerin sefkatli kollarına bıraktı. Ama doğru bir karar verip vermediğinden o kadar da emin değil. Biraz kararsız ve beğenmez gözlerle bu tarafa bakışından böyle bir sonuç çıkartıyor insan ister istemez. Ama Hellboy'u tanıyanlar sadece bol kaslı ve balyoz kolu değil, dünya tatlısı hatta basbayağı komik bir karakter olduğunu da bilir. O gözlerde parlayan sarı ifadeye mi takıldınız siz yoksa? Ee, onlar şey, oyun motorunun dinamik ışıklandırma marifetinin bir ifadesi. Ama hayır, ille de "sevmedim o bakışı, ben kaçayım" diyorsanız sizi Rayman'e doğru alalım hemen.

Hellboy da yeni nesil konsolları senlendirecek oyunlardan. PC için yapılabileceği henüz belli değil. ■



XBOX 360

ENCHANTED ARMS

HEYECANMETRE

ÜMITLİYİZ !

» Uzakdoğululara bahsedilen anime yaratma yeteneği sayesinde, dünyanın geri kalanı da gecikmeli bile olsa bu sanatın nimetlerinden faydalanabiliyor. Enchanted Arms da Japonya'da ünü çoktan alıp yürümüş ama biz zavallıların ancak oyunu yapıncaya haberdar olduğu tonla animeden bir tanesi. Oyun, Xbox 360'a özel yapıldığı için herkes tarafından oynanamayacak ama kaçınılmaz olarak "yeni nesil konsollarda RYO" deneyinde kobay muamelesi göreceğinden muhakkak çok konuşulacak. Tabii ki oyunun tek özelliği bu değil. Atsuma adlı "enchanter" adayı bir öğrenciyle yollarını arşınlayacağımız Enchanted Arms dünyasında hem tehlikeli güzellikler hem de boyumuzu aşma ihtimali hayli yüksek birtakım kötü niyetli yaratıklarla karşılaşacağız. Daha diplomayı bile almadan, şu resimdeki abiye "enchant" yapabileceğini düşünüyorsa, Atsuma'yla işimiz var demektir... Zira bizim buralarda büyücülüğün onda dokuzu kaçmaktır. Hâlâ duruyor ya-hu... Kaçsana çocuğum! ■

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

>> **Source sen nelere kadirsin!** Yoksa yapımcı Arkane'e mi söylemeliydik bunu? Her iki durumda da sonuç aynı; her türlü özelliği bir yana, Might & Magic'in dünyasını bu kadar yakından görmemizi sağlayan ilk oyun olacak Dark Messiah. Sadece görmekle de yetinmeyeceğiz tabii. M&M dünyasını kırıp dökmek, kötü adamları temizleme bahanesiyle her şeyi birbirine katmak mümkün oyunda.



PS2, PS3, XBOX 360

RAYMAN 4

HEYECANMETRE

ÜMITLİYİZ!

>> **Rayman'ın ışıl ışıl, cıvıl cıvıl dünyası,** yıl sonunda yeni bir oyunla tekrar karşımızda olacak. Gerçi çocukluk çağını geride bırakmış olanlar için Rayman pek heyecan verici bir oyun değil artık ama her yeni konsolda, her yeni uyarlamada oyunun ilk günden bugüne kadar kat ettiği mesafeyi izlemek gerçekten ilgi çekici.

PS3 ve 360'un yanı sıra Nintendo Wii'ye de çıkacak olan Rayman'de her şeyiyle üç boyutlu ve fakat her zamanki kadar kolsuz ve bacaksız bir Rayman var. Oyunun yeniden yaratılan klasik dünyası, ilk ekran görüntülerine bakılırsa tam bir renk cümbüşü olacak. Peki hiç de kötülük meraklısı olmayan bir tanecik Rayman canlısı, ne diye o şaşkın bakışlı tavşanları kovalıyor dersiniz? Çünkü onlar "demonic"! Evet, oyun boyunca tavşan kovalayacaksınız. Sirtına bindiğimiz örümcek ise oyundaki tek binek hayvanı değil. Eğitmeyi başarabilerseniz taksimetreyi açmadan sizi dilediğiniz yere götürecek hayvanlar arasında köpekbalığı, gergedan, kartal gibi başkaları da var. ■



PC, PS3

UNREAL TOURNAMENT 2007

HEYECANMETRE

YANIYORUZ!

>> **Epic bu kez ciddi 'gerçekdışı' bir iş peşinde.** UT'nin önmüzdeki yıl başında çıkacak 2007 versiyonunda her şey öylesine parlak, keskin, detaylı, çekici, çarpıcı ki (daha bir sürü sıfat eklenebilir buraya) oyunu oynamakla izlemek arasında seçim yapmakta zorlanabilirsiniz. Gears of War'la Xbox 360'a, UT 2007 ile de PS3'e bulaşmaya hazırlanan Unreal 3 motoru, şu ekran görüntülerine bakılırsa her platform için önmüzdeki birkaç yılın standartlarını belirleyecek kalitede bir iş çıkarmış.

Oyunun UT 2004'ten farklılıkları arasında Warfare modunu, yeni ve daha büyük haritalarını, yeni araçlarını ve silahlarını sayabiliriz. PS3 versiyonu ile PC arasındaki farkların ise Epic'in tasarımından ziyade Sony'nin yapacaklarına bağlı olacağını belirtelim. ■

HEMEN ÇIKMASI İÇİN İMZA TOPLAYALIM!

Düzenli olarak yeni ekran görüntüleri yayınlanan Dark Messiah, yılın ikinci M&M vurgunu olacak. Ayrıca her ekran görüntüsünde boy gösterip, objektife dik dik bakan bu orc abinin sonunu pek hayırlı görmüyorum.

Demıştim ben! ■



PC

SUN

HEYECANMETRE

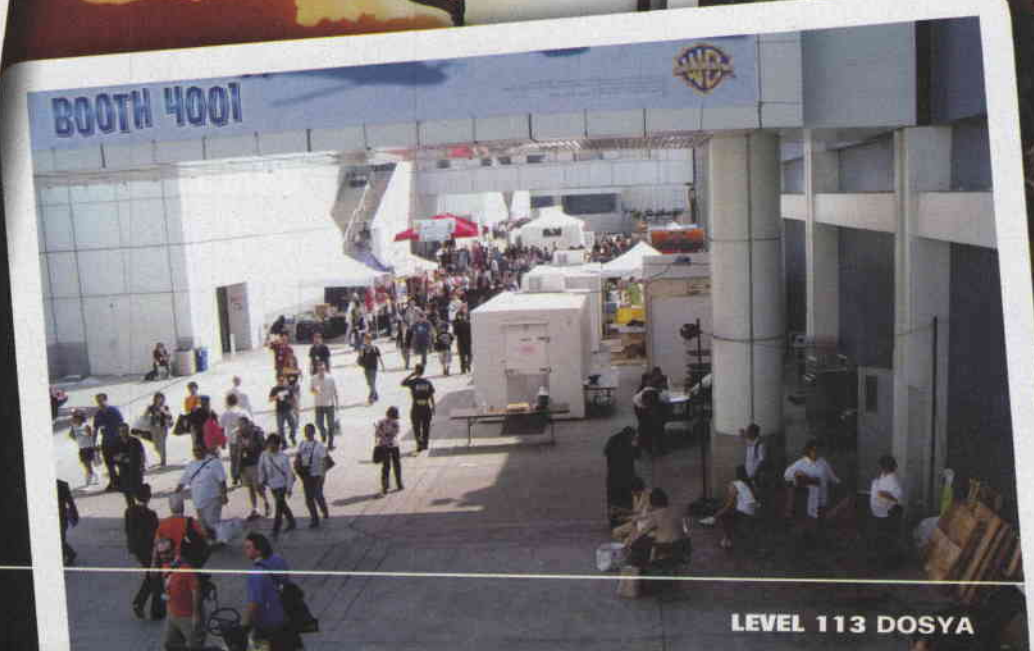
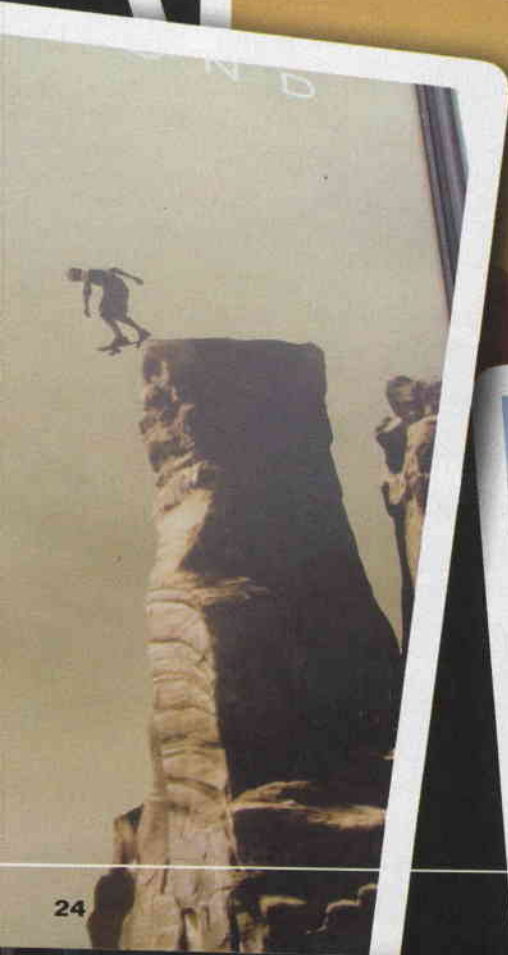
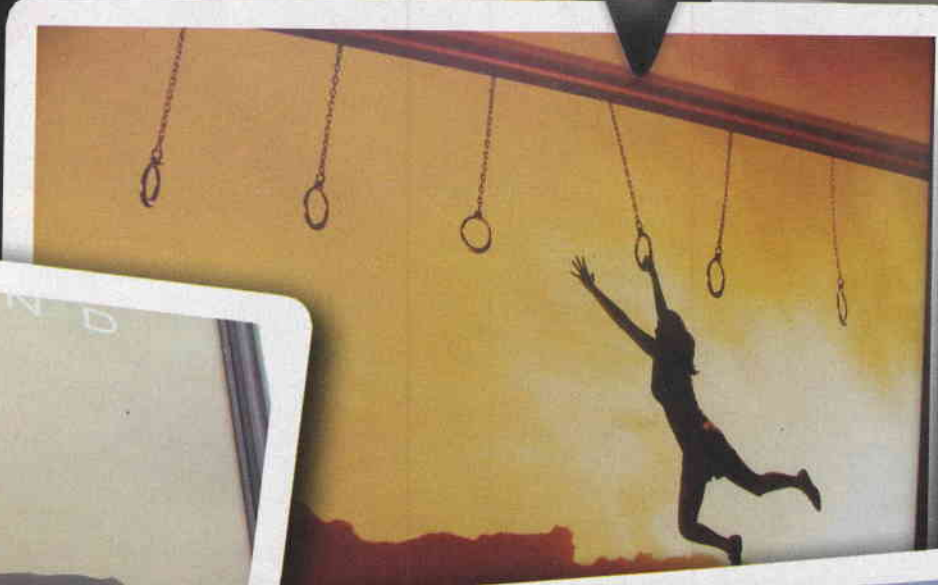
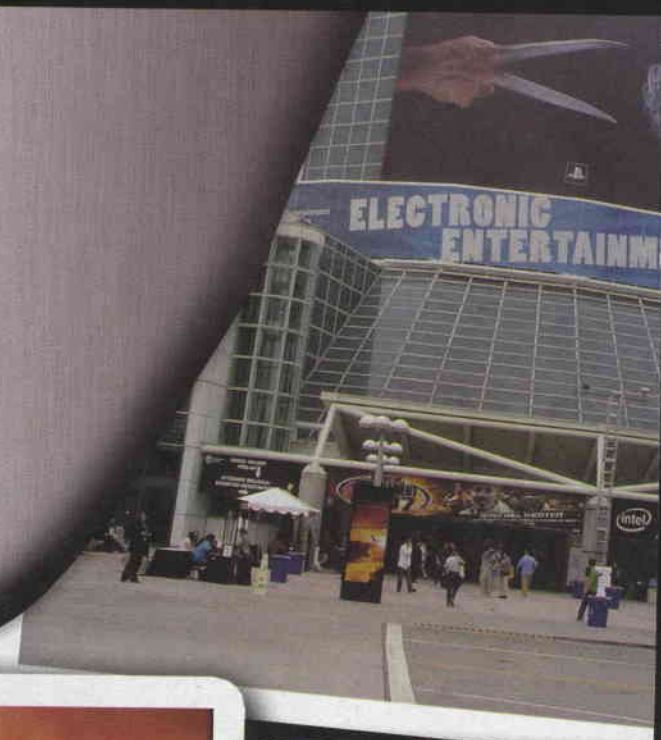
ÜMITLİYİZ!

>> **SUN yani Soul of the Ultimate Nation (yani Aşmış Bir Millet'in Ruhunu),** şu sıralar her şeyden çok Huxley'le uğraşan Webzen'in sıradaki devasa online oyunu. Ama bunun türü FPS değil, RYO. Büyücüler, canavarları, elfleri ve orkları, hatta LotR'in film müzikleriyle Oscar kazanan Howard Shore'un müzikleriyle Orta Dünya temalı devasa online'lar arasına katılmaya hazırlanan oyunun, getirmeyi iddia ettiği bazı yenilikler de var. Ne kadar anlamlı bilinmez ama SUN'un en büyük özelliği oyunun kişiselleştirilebilir olması. Yani, oynayacağınız haritanın neye benzeyeceğini, ne tip düşmanlarla karşılaşacağınızı, zorluk derecesini falan kendiniz belirleyebileceksiniz.

Webzen SUN'ın şimdiye kadar hiçbir MMORPG'de görmediğimiz detay seviyesinde grafiklere sahip olacağını söylüyor. Oyun gerçekten de etkileyici görünüyor ama Huxley kadar ilgi çekmesi için güzel görünmekten fazlasını da başarması gerek. ■



1001 OYUN



MASALLARI

Veya 3 günde devr-i oyun alemi. Gerçekten, E3 nedir? Sizin için, önünüzdeki bir yıl oynayacağınız tüm oyunları, kışkırdığınız tüm oyun teknolojilerini bünyesinde barındıran, ama çok uzakta olduğu için gidemediğiniz müthiş bir eğlence alanı. Bir fuardan öte, gizemli bir vaha, hatta Pandora'nın Kutusu. Oyuncular için bir rüyanın gerçek olması gibi bir şey, Hideo Kojima'yı, Will Wright'ı ve daha nicelerini görmek. Oyunlarını herkesten önce oynamak.

Bizim içinse her gittiğimiz sene tanımı değişiyor E3'ün. Bu sene yeni bir anlam kazandı: Katmer. Evet, bildiğiniz yöresel yiyeceğimiz olan katmer. Belki bilmeyenler vardır aranızda, katmerin özelliği kat kat olmasıdır. E3 de tam olarak bu hale geldi işte. Yüzeysel olarak baktığınızda standlarda ve ortalıkta duran oynatabilen oyunlar var. Ama E3'ün esas gizli cevherlerini bulmak için, firmaların standlarının içlerinde gizli olan, sadece randevuyla girilebilen odalara girmek gerekiyor. Fuar alanında göremeyeceğiniz C&C Tiberian Sun, Bioshock, Spore ve hatta

daha duyurulmamış oyunlar buralarda yapım

ekipleri tarafından anlatılıyor. Bazı yerlere girmek için randevu da yetmiyor, doğru PR insanını bulup "VIP Pass" almak gerekti.

Ama sizler için bütün engelleri aştık (tamam hepsini değil, EA engeli biraz yüksekti), sızılmadık gizli oda bırakmadık. İşte bulgularımız:





Platform: PS3
Yapım: Insomniac Games (Ratchet and Clank)
Tür: FPS Çıkış Tarihi: 2006 Sonu

LEVEL
E3 NOTU
3

RESISTANCE: FALL OF MAN



Bu yıl E3'e giderken çok şey bekliyordum: Gezmekten tabanlarımın patlayana kadar ağrımını bekliyordum. Jet-lag yiyip günde 3 saat uyumayı bekliyordum. Hatta uçuşumuzun bir Lost macerasına dönüşmesini bile bekliyordum. Ama ne yalan söyleyeyim, bir Playstation 3 oyunu oynayan dünyadaki ilk on editör arasında olmayı hiç mi hiç beklememiştim.

Bu nasıl mı oldu? Uzun bir lafın kısası, Sony konferansında sahneyi göremeyeceğim kadar arkalarda oturtulmaya kızmam (en önter oyunların "parayla satıldığı" ülkelerin basın mensuplarına ayrılmıştı), bunun üzerine kıvrak birkaç vücut hareketiyle en yakındaki monitör kulesine

yaklaşmam (yapışmam), konferans bittiğinde bu kulelerde oynanabilir PS3'lerin olduğunun anons edilmesi ve Amerika'da bile iri bir insan kabul edilmemin görevliler üzerinde yarattığı "buyuramaz mısınız?" etkisinin bir bileşimi diyeyim. "Uzun lafın kısası buysa, Allah bilir uzununu nasıldı?" diye hiç sormayın, başınıza iş açmayın.

Resistance: The Fall of Man, muhteşem grafikli, muhteşem fizikli ama düz mantıklı, önünüzü çıkarı indirdiğiniz bir FPS. Oyunda beni etkileyen pek bir şey olmadı ama bunun nedeni benim arsız olmam değil, E3'te oyunun bütün sürprizlerini göstermek istememeleri. Alternatif bir geçmişte geçen hikaye, uzaylı (veya mutant) bir ırkın tüm dünyayı yavaş yavaş ele geçirmesi üzerine kurulu. Oyun 1951'de geçmesine rağmen çok ilginç silahlara sahip. Bir noktayı işaretleyip, koronak arkasından attığınız mermilerin o noktaya güdümlenmesini ve topluca patlamasını sağlayan Bullseye, etrafını delik deşik eden kirpi bombası ve kendini yavaş yavaş duvara gömüp arka tarafa geçen mermiler atan Ogre aklımda kalanlar. Düşmanımız olan Chimera adlı ırk, taşıdıkları virüs sayesinde ısırdıkları herkesi kendilerine çeviriyorlar. Klişe belki evet, ama "PS3'ü kapmışım bir kere, hiç kimselere bırakmam!" dedim ve saatlerce oynadım. Hala da bırakmadım... Anam gönderdi, puf böreği yir misin James? *-Sinan*



Platform: PC
Yapım: EA Games (LOTR: Battle for Middle Earth 2)
Tür: Strateji Çıkış Tarihi: Belli değil

LEVEL
E3 NOTU
4

COMMAND & CONQUER 3

Her ne kadar hakkında E3'te kısacık bir videodan başka bir şey gösterilmemiş olsa da yeni Command & Conquer'den kısaca bahsetmek istiyorum (tabii kapalı kapılar ardında gösterilmiş olabilir, EA bizi içeri sokmadığı için bilemiyorum). Yıl 2047, Tiberium adlı kristal, mucize enerji kaynağından tüm dünyayı tehdit eden, hızlı yayılan bir parazit durumuna gelmiştir. GDI bir yandan Tiberium'u kontrol altında tutmaya çalışırken, bir yandan da Brotherhood of NOD'la savaşmaktadır.

Şimdi, bunların olacağını zaten biliyorduk. Bilmediğimiz şeylerden bahsedeyim ben biraz: Oyunda Kane'in olup olmayacağı belli değil. Yani en azından bizim tanıdığımız keltos Kane'in... Çünkü o karakteri canlandıran oyuncu, aynı zamanda tüm C&C ara filmlerini çeken bir

Westwood çalışanıydı. Oyunda sırayla GDI ve NOD senaryolarını bitirince, üçüncü ve gizli bir ırkın senaryosu açılıyor. Bu senaryo ya uzaylı ırkını, ya da Tiberium'dan mutasyona uğramış insanları (Forgotten) konu alacak (benim oyum uzaylılara).

Şimdilik bu kadar. Gelecek ay elimize yeni bilgiler geçerse geniş çaplı bir ilk bakış yapmayı düşünüyoruz. Bizi özel gösterimlerine almayan EA'yi de tekrar kınıyoruz. *-Sinan*



E3 Yapımcı: LucasArts
Platform: PC, PS3, XBOX 360 Tür: Macera
Çıkış Tarihi: 2007, sonbahar

LEVEL
E3 NOTU
5

INDIANA JONES 2007



İstanbul'da da geçeceğini bildiğimizden uzun zamandır heyecanla beklediğimiz bir oyundu yeni Indiana Jones. Oyunun adının hala konmamış olması biraz hayal kırıklığı yarattı. Ama oyunun kendisi gerçekten çok hoşumuza gitti.

Bu oyunu özel yapan üç şey var bence. Birincisi Indiana Jones oyununu olması ve bizim gözümüzde bunun oyunun macera kısımlarının taş gibi olacağı garantisini vermesi. İkinci özelliği mekânların ve atmosferin harika oluşu. Sakın bir önceki oyun gibi zayıf olacağını düşünmeyin. Çünkü geçen seneden beri oyunun yapım ekibi George Lucas'ın diğer bir dâhiyane firması Industrial Light and Magic ile birlikte çalışıyor. Hollywood'un açık ara en büyük CGI şirketinin katkısını hissetmemek

elde değil. Oyunun sunumunu yapan tasarımcı, IL&M'in 3D kütüphanesinin tamamına erişimleri olduğunu ve bu yüzden kendilerini şımartılmış hissettiklerini üstüne basa basa söylüyordu.

Oyunun son enteresan yanı ise çok farklı bir fizik sistemi olması. Bilirsiniz Indy ancak yumruklarını konuşturduğunda gerçekten Indy'dir. Bu oyunda da tonla yumruk yumruğa dövüş var. Ama oyunun bütün fizik sistemi bunun için kurulmuş gibi. Bugüne kadar hiç dayak yiyen karakterlerin çevredeki objelerle bu kadar etkileşime girdiğini görmemişim. Tasarımcılar bunu göstermek için aynı adamı yakasından tutup tutup defalarca aynı kapiya. Adam birinde kapiya çarpıp devrildi, birinde kapiyu hafifçe kırıp yere düştü, bir diğerinde de kapiyu delip içeriye girdi (eh NPC de olsanız E3 demosunda oynamak zor iş).

-Tuğbek

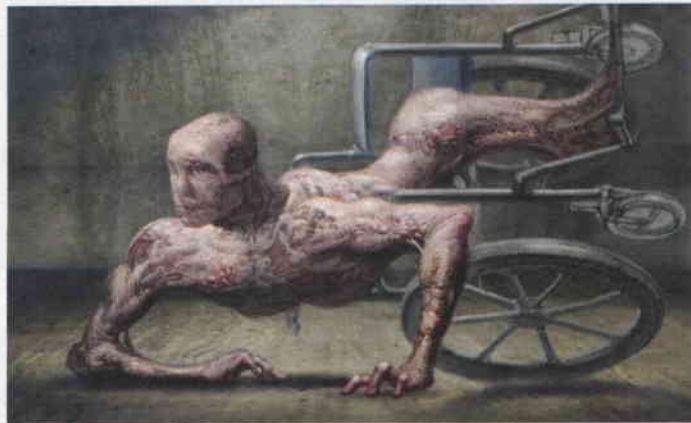
V
E
3
D
E
O
S
U
D
V
D
E
D
E



E3 Platform: PSP Yapım: Konami (Silent Hill 4)
Tür: Aksiyon/Adventure
Çıkış Tarihi: Belli değil

LEVEL
E3 NOTU
3

SILENT HILL ORIGINS



Şimdiye kadar çıkan bütün Silent Hill oyunları, çözdüğünden çok soru doğurmuştu.

PSP için hazırlanan Silent Hill Origins, sırları ortadan kaldırmak için hazırlanan ilk oyun. Merak etmeyin, her şeyi açıklamayacak kesinlikle, sadece yeteri kadarını.

Oyunda Silent Hill'in nasıl bu hale geldiğini öğreneceğiz. Yöneteceğimiz kişi bir kamyon şoförü. Önceki oyunlarla bir ilgisi olacağını zannetmediğim bu kişi, kapıların arkasına barikat kurarak düşmanlardan bir süre kurtulabiliyor. Oyunun kontrolleri de PSP'ye uyacak şekilde ayarlanıyor. Hikayesi tüm Silent Hill'lerden önce geçen Origins, şu sis perdesini azıcık aralasa bari. -Sinan

Kayıp Aranıyor

Bir oyun göremedim sanki!

Bu sene E3'de ilk defa duyurulan büyük bombalar pek yoktu. Çünkü E3'e gelene kadar zaten duyurulmuştu pek çok oyun. Aslına bakarsanız geçen seneden patlatılan ama bu sene ortalarında gözükemeyen oyunlar çok daha fazla konuşuluyordu bu sene. Köşe başlarında insanların "Kardeşim baktım diyorum size. Yok, Killzone diye bir oyun yok" diye birilerine dert yandığını görebiliyordunuz sık sık.

Evet ya neredeydi bu Killzone! Geçen sene Sony konferansında gösterildikten sonra aylarca "Olabilir mi böyle bir PS3 oyunu" diye ne kavgalar edildi. Bütün oyun dünyası işi gücü bırakıp Killzone ile uğraştı. Ama lütfedip teşrif etmediler fuara. Haliyle Anti-Killzone'cular da fuar boyu "Ben demistim yalan bu adamlar diye" şişinip durdular.

Ama benim göremediğime asıl şaşırduğım oyun Duke Nukem Forever'di. Valla dalga geçmiyorum. İçimden bu kadar yüzsüz olamazlar, yapıyoruz yapıyoruz diyorlar bu sene kesin gösterecekler oyunu diye düşünüyordum. Ama 11. zafer yılında (yanlış saymıyorsam) yine yoktu ortalarda Duke.

Baska bir kayıp oyun da Rockstar'ın Bully'si. Okul ortamlarının en haşarı oğlanı yaramazlıktan başını kaldıramadı herhalde diye düşündük. Ama bu sene göreceğimize emin olduğumuz Resident Evil 5 ve Devil May Cry 4'ün yokluğuna hiçbir sebep veremedik. Resident Evil'siz E3 mü olmuştuz?

-Tuğbek



Platform: PC Yapım: Bethesda (Elder Scrolls Oblivion) Tür: RYO Çıkış Tarihi: Belli değil

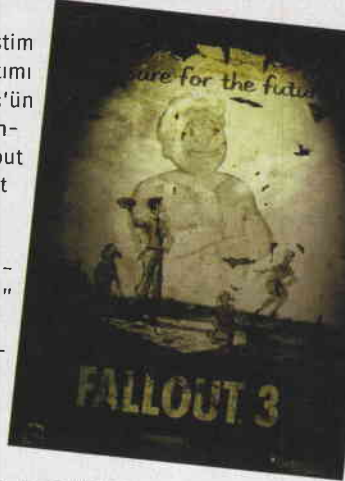
LEVEL E3 NOTU 3

FALLOUT 3

"Bu yıl kesin gösterirler!" diyerek ümitle gitmiştim fuara. Üçüncü gün Bethesda'yla olan toplantımı iple çekiyordum bu yüzden, ilk işim Fallout 3'ün akıbetini sormak olacaktı. Lakin ilk darbeyi birinci günden yedim: Bethesda'nın basın bilgileri arasında Fallout 3'ten zerre bahsedilmiyor, firmanın standında bir adet Fallout 3 posterini hariç hiçbir şey görülüyordu.

"Ulan" dedim, "ben sizin ağzınızdan laf almasını bilirim..." Yanılmıyım. Üçüncü gün toplantıya girdiğim de Bethesda yetkilisine ilk sorumu "Fallout 3'le ilgili..." diye sormaya başlamıştım ki gözleri fal taşı gibi büyüdü, "No, no, no... please!" diye durdurdu beni. Ağzından laf almaya çalıştıkça, tek söylediği bu oldu.

Yeterince uzun süre oyun piyasasının görünmeyen yüzüne bakınca bunun ne demek olduğunu anlayabilirsiniz. Ben de anlamıştım netekim: Fallout 3 hakkında, çok yakında, çok büyük bir açıklama yapılacaktı. Ve bu açıklamanın yapılacağı Amerikan/İngiliz dergisiyle yakın zamanda bir NDA anlaşması imzalanmıştı. (NDA: Non-Disclosure Agreement, yani oyun hakkındaki bilgileri o dergiden başka hiç kimseye vermeyeceklerine dair sözleşme). Eğer Bethesda yetkilisi ağzından tek bir kelime dahi kaçırsa, ben de



buraya yazsam, Bethesda on binlerce dolar ceza ödemek zorunda kalabilirdi. Ama ben yine de yazacağım :) Çünkü siz buna değersiniz ve ayrıca yaşasın kötülük!

Fallout 3 için Oblivion'la aynı grafik motorunun kullanılacağı neredeyse kesinleşmiş durumda. Normal olarak, ikinci oyundan sonrasını konu almasını bekliyoruz ama yeni oyunun hikayesinin Vault 13 olayından önce geçme ihtimali de var. Ayrıca Oblivion'un yapımcılarından Todd Howard Oblivion'da neden hiç çocuk NPC olmadığı sorusuna "Oyunda yapabileceğiniz kötülüklerin, çocuklara yapılmasını doğru bulmadığımızdan koymadık. Bu tür konularda daha serbest olduğundan aynı ahlaki sorunu Fallout 3'te de yaşıyoruz..." diye cevap verdi. Bu söz de şunu gösteriyor, oyun çoktan konsept ve tasarım aşamasından çıktı, şekil almaya başladı ki oyunun mekanikleri üzerine kafa patlatıyorlar.

Bayanlar, baylar, sıkı durun... Yakında başımız çok büyük belaya girecek. -Sinan



Yapımcı: Splash Damage (Wolfenstein: Enemy Territory) Platform: PC Tür: Taktik FPS Çıkış Tarihi: 2006 yazı

LEVEL E3 NOTU 3

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Geçen sene E3'te en çok sükse yapan oyunlardan biriydi Enemy Territory. Harika grafikler ve Quake evreninde geçen sıkı çatışmalar, izlediğimiz demoda resmen dibimizi düşürmüştü. Ama bu sene gerçekten oynama şansı bulduğumda Enemy Territory o kadar da etkileyemedi beni. Her şeyden önce oyun öylesine Battlefield kokuyor ki yeni bir oyun oynuyormuş gibi hissetmiyorsunuz. Grafikler daha iyi Battlefield'dan ama oynanış çok benzer.

Gerçi Splash Damage oyunu biraz farklılaştırmak için üs ele geçirmek yerine bölge ele geçirme sistemi oluşturmuş. Benim oynadığım demoda senaryo gereği bizim takım saldırıyor, rakip ise savunuyordu. Onların elindeki bölgelerden ilkinin ele geçirmek için yıkılmış bir köprüye saldırdık. Uzun süre askerler karşı tarafla karşılıklı atıştıktan sonra nihayet mühendisler köprüyü tamir etti ve

böylece hem karşıya geçtik hem de bölgeyi almış olduk. Sonraki bölgede ise bir binayı ele geçirmemiz gerekiyordu. Bu görev görev ilerleyen mod çarpışmanın bir noktada toplanmasını sağlıyor. Ama diğer yandan Battlefield 2'deki özgürlük ve emir komuta zincirinin değerini azaltıyor. Ayrıca 20 kişi dar alanda sürekli birbirine girince fazla bir harala gürele oluyordu.

Oyunun oynadığım hali tamamen bitmiş gibi gözüküyordu. Zaman dar olduğu için tek tek bütün asker tiplerini ve araçları deneyemedim. Ama oyundaki araçlar gayet yaratıcı ve enteresan gözüküyorlar. Neyse ki çıkmasına az kaldı. Hele bir çıksın da uzun uzun oynayalım. -Tuğbek





Yapımcı: Crytek (FarCry)
Platform: PC
Tür: FPS Çıkış Tarihi: 2006 sonu

LEVEL
E3 NOTU
5

CRYSIS

E3'ün kapıları açılıp da içeri girdiğimde oynamayı planladığım son oyunlardan biriydi Crysis. Daha geçen ay bizzat görmüştüm oyunu sonuçta. Ama kapıdan girer girmez karşıma çıkınca dayanamadım yine. Fuarda aynı Yerli kardeşlerin söylediği gibi bize gösterdikleri iki demodan biri vardı sadece. Ama benim sadece bir göz atabildiğim ormanda geçen bir demo da vardı. Uzaktan da olsa o grafikleri görüp de baştan çıkmamak elde mi?

Size tekrar oyundaki teknolojileri ve grafiklerin nasıl muhteşem olduğunu anlatmayacağım. Açıkçası grafiklere bakacak halim yoktu bile. Ormanda kapıştığım Kuzey Kore askerleri öyle bir canıma okudu ki anlatamam. FarCry'daki paralı askerleri zeki mi sanıyorsunuz? Bir de bunları görün.

Karşıdan dört tanesi geliyor. Çöküyorum bir taşın kenarına, birini



vuruyorum ama diğerleri kayboluyor. Arkamdan biri ateş ediyor. Sen ne zaman geçtin arkama?! Dolanıyorum, uzaklaşmaya çalışıyorum bu kumpandan. Daha fazlası geliyor, bir ikisi beni oyalarken diğerleri boyuna çevremi sarıyor. Hiçbir siperin anlamı yok. Yolunu bulup çıkarıyorlar beni oradan. Uzaklaşıyorum, yerlerini aklımda tutmaya çalışıyorum ama nafiye. Çok zeki herifler. Yanımda tasarımcı ekibinden bir abi, "god mode!" diyor. Niye god

mode açık değil?! -Tuğbek

VIDE
E3
O S U
DVD
DE



Platform: PS3 Yapım: Ubisoft (Chaos Theory, Prince of Persia) Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: Belli değil

LEVEL
E3 NOTU
4

ASSASIN'S CREED

Muhtemelen bu oyunun adını ilk kez duyuyorsunuz. Ama bundan sonra sık sık duyacaksınız. Prince of Persia ekibince hazırlanan oyun, Haçlı Seferleri zamanında Acre adlı bir şehirde geçiyor (videoda Kudüs dendiğine bakmayın siz).

Her şeyden önce, oyun GTA gibi serbest bir yapıda. Atınıza atlayıp şehrin dışına çıkabiliyorsunuz. Haçlı askerlerinin şehirde yaptıkları zulümlere müdahale ederseniz halkı yanınıza çekiyorsunuz ki bunu yapmalısınız da. Çünkü şehir insan kaynıyor ve birçok durumda şehrin size karşı mı, yoksa sizin tarafınızda mı olduğu çok önemli. Mesela, beyaz cübbeli adamımız rahiplerin arasına girip kafasını öne eğerse, rahipler etrafını çevirip görüşmesini engelliyor. Ama halka yardım etmezseniz, hedefinizi temizledikten sonra sokaktaki cesur birkaç insan sizi yakalayıp askerlere seslenmeye başlıyor.

Düz duvara değil belki ama en ufak çıkıntıya tırmanabiliyorsunuz. Karakterimizin kim olduğu veya nereden geldiği meçhul. Oyun hakkında ser verip sır vermedi Ubisoft özel gösterimde. Benimle birlikte iki editöre daha oyunu gösteren Ubisoft yetkilisi Haçlılar tarafından öldürülünce, Game Over yazısının arkasından parlak ışıklar altında bir tavan ve bir camemanın ardında bize gülümseyip "hoş geldin..." diyen bir kadın gözüktü. Bu noktada Ubisoft görevlisi alelacele "evet, size bundan başka bir şey anlatamam oyun hakkında" dedi. Ben de ekrandaki gen kodlarına, tuhaf kamera cızırtılarına bakarak "neyi gizlemeye çalıştığınızı anladım" deyip sırtınca "Yok yok! Kesinlikle zaman yolculuğu değil oyunun konusu!" dedi. Ama bilirsiniz, ateş olmayan yerden duman çıkmaz. Ama bu kadar bariz de tüyo verilmez ki, bunda başka bir bit yeniği var, ama durun bakalım... -Sinan



VIDE
E3
O S U
DVD
DE



E3 öyle enteresan bir yer ki kendi kendinizin Conan'ı, tahdınızın kralı olabilirsiniz. Ama sabah 8'den beri koştuğunuz için anca böyle bir yorgun kral olursunuz. "Bıyyy... Yine mi devlet işleri sıkdım ama" olur bakışınızda anca.



Yapımcı: Quantic Dream (Omikron, Fahrenheit) Platform: PS3 Tür: Macera Çıkış Tarihi: Belli Değil

LEVEL E3 NOTU 5

HEAVY RAIN

O mikron ve Fahrenheit'i oynamadıysanız çok şey kaçırdınız demektir. Ama ikisini de sonuna kadar oynamış olsanız bile bu oyunları yapan muhteşem ekibin yeni oyunu Heavy Rain'i size anlatabileceğimi sanmam. Cidden mümkün değil. Üstelik gördüğüm oyun da değil, altı üstü bir teknoloji demosuydu. Aegia standında tesadüfen rastlayıp da demosunu izlemesem herhalde dönüştü E3'e boşuna gitmişim diye düşünürdüm. Demonun sonlarına doğru neredeyse az önce fizik kartı tartıştığım mühendisin omzuna başımı koyup hüngür hüngür ağlayacaktım. Yok, ben bu oyunu anlatamam. Siz Level DVD'nizi açın ve videosunu izleyin lütfen. -Tuğbek



Platform: PS3 Yapım: Ninja Theory (Kung-Fu Chaos) Tür: Aksiyon Çıkış Tarihi: Belli Değil

LEVEL E3 NOTU 4

HEAVENLY SWORD

1 5 santim uzağıımızdaki televizyona "bu oyun gerçek mi?" diye kafamızı soktuğumuz için uyarılacağız diye korksak da, Tuğbek'le gidim gidim yaklaştık HDTV'ye. Çünkü gerçekten merak etmiştik, bu oyun gerçek miydi?

Hayır, bu oyun gerçektir. God of War'dan daha çılgın o kombokar, Hero ve Gizli Ejderha'dan daha iyi olan dövüş koreografisi gerçektir. Heavenly Sword hayatımda gördüğüm en çılgın aksiyon/dövüş oyunuydu.

İçinde herhangi bir bulmaca veya atlayıp zıplamalı platform bölümü olmayan Heavenly Sword, su katılmamış bir aksiyon olacak. Baş kötü karakterin hem seslendirmesini, hem de hareketlerini Yüzüklerin Efendisi'nde Gollum'u oynayan Andy Serkis yapmış.

Ana karakterimiz beline kadar uzanan kızıl saçlarıyla muhteşem bir kadın.



Ahenkle dans eden sadece saçları değil, zincirle bağlı çift kılıcını izlemek de insanı hipnotize ediyor. Hareketler birbirine o kadar güzel bağlanıyor ki, hangi kombo ne zaman başladı ayırt etmek çok zor. Rakiplerimizin kırılmış bedenleri arenanın dört bir yanına savrulurken, "This is an orgy of destruction!" diyor Sony Cambridge Studio'dan oyunun baş tasarımcısı Tameem Antoniades. Ben o kızıl saçların ve soğuk kılıçların muhteşem dansında kaybolurken, ona katılmadan edemiyorum. -Sinan

BİZDEN DUYMUS OLMAYIN AMA

Flagship Studios'la görüşmemizde, oyunun hatasız bir halde çıkması için çalıştıklarını ve birkaç ay içinde beta aşamasına geleceklerini söylediler. Bu da demek oluyor ki, 2007'ye kadar bize Londra yok.



Platform: Wii Yapım: Ubisoft (Brothers in Arms, XIII) Tür: FPS Çıkış Tarihi: Belli Değil

LEVEL E3 NOTU 4

RED STEEL

Red Steel'i size ne yazık ki anlatamam. Bu mümkün değil. Mutlaka gidip DVD'deki videosunu izleyin. Başka bir oyunda görüşmek üzere...

...diyemiyorum tabii ki. Ama benji çıktığı gün Nintendo Wii almaya ikna eden şey, Red Steel demosunun kılıç dövüşüdür. Videoda görmediğiniz detaylı bir oynanış demosunu Nintendo konferansında gördük. Wii'nin hareket algılayan sistemi sayesinde, o güzelim kontrol cihazını bir kılıç gibi sapından tutup sallayarak oynayan sahnedeki Ubisoft yetkilisinin hareketleri, oldukça gerçekçi şekilde ekrana da yansyordu. Tabii kılıcı videodaki gibi



rakibin boğazına bir santim kala durdurmak bana biraz abartılı gelmişti. Nettekim oyunu gerçekten oynayan kişi de "hasır" diye geçirdi zavallı Yakuza'ya.

TV'nin karşısında deli gibi hareketler yapmak, komsularımı biraz daha korkutmak ve mühtelif Yakuza'ları kılıcımın çizmek için Kasım'ı bekleyemeyeceğimi... Olgay, geç karşına. Şimdi elini tabanca gibi yap ve bana doğrult. Dur şu Wilede sapını yerden alayım... Hah, ates ediyor gibi yapıp kosarak üstüme gel şimdi... -Sinan





Yapımcı: DICE (Battlefield serisi)
Platform: PC Tür: Taktik FPS
Çıkış Tarihi: 2006 sonu

LEVEL
E3 NOTU
5

BATTLEFIELD 2142

Battlefield 2'nin geçen sene yılın oyunu olması için deliler gibi kulis yapsam da Battlefield 2142 için o kadar heyecanlanmamıştım. Nasıl olsa oyunun çıkmasına daha çok var diye düşünüyordum. Ama E3'de oyunu hemen hemen bitmiş görünce nasıl şaşırırım bilemezsiniz. DICE'daki abiler bu sefer yeni grafik motorunu falan boş vermiş, oyunun geçtiği zamanı ve bir parça da oynanışı değiştirerek yeni bir Battlefield yaratmaya



odaklanmış. Haliyle oyun da kısa sürede tamamlanabilmiş.

Her ne kadar oyun 136 sene gelecekte geçse, artık süper Mech'ler ve Dropship'ler kullanabiliyor olsak da Battlefield bildiğiniz Battlefield. Oyunun özünde hiçbir değişiklik yok. Hala amaç kafanızı çalıştırmak, iyi nişan almak ve boşta

bayrak bırakmamak. Ama bunlara ek olarak oyuna yeni ve pek eğlenceli bir mod eklenmiş: Titan. E3'te oyuna eklenen bu yeni modu oynama şansım oldu. Bu modda taraflar çok güçlü enerji kalkanları olan iki büyük uzay gemisine sahip ve amaç düşmanın gemisini yok etmek. Kalkanlar yüzünden gemilere ateş açmanın bir faydası yok. Ancak yerde bulunan üç ayrı füze bataryası gemilere ciddi hasar verebiliyor. Aynı bayrak ele geçirir gibi bu bataryaları ele geçiriyorsunuz ve bunlar sizin için düşman gemisini vurmaya başlıyor.

İşin eğlenceli kısmı ise kalkanlar tamamen tahrip edildiğinde başlıyor. Çünkü artık dalıp düşman gemisini içten patlatabilirsiniz. Ama yerden bir hayli yüksekte sabit duran bir gemiye nasıl gireceksiniz? İlk akla gelen yöntem Dropship'lerle üzerine çıkıp aşağı atlamak. Ama kalkanlar inince düşman geminin içini çok sıkı koruyor ve sıkı bir saldırı yapmazsanız şansınız yok. DICE buna enteresan bir çözüm bulmuş. BF 2142'de APC'ler içindeki yolcuları havaya fırlatabiliyor. Bir APC'ye doluşup Titan'ın yanına giriyorsunuz sonra herkes aynı anda "Fiyuuuvv!" efektiyle havaya fırlıyor. Böylece "zıplama" metoduyla gemiye çıkarma yapmış oluyorsunuz. Gerçi o kadar da kolay değil bu iş. Ben ilk birkaç denememde "Fiyuuuvv!" diye fırlayıp "Aneeeaaa!!" diye yere çakılıp kafayı gözü yardım. Ama eminim sene sonunda BF 2142 çıkıp da biz deli gibi oynayınca bu zıplama işinde ustalaşacağız.

-Tuğbek

Sizi oyun yapanın aklına şaşayım

Bu sene birbirinden ilginç, değerli oyunlar kadar en olmayacak saçmalıklarla oyunlar da vardı. İşte bu senenin en saçma üç oyunu...

3. The O.C.

Oyunun ismini, daha doğrusu standını ilk gördüğümde çok heyecanlandım aslında. Gözümün önüne Erkut abi benzeri bir karakterle The O.C.'nin birbirinden civik plastik karakterlerini dövdüğümüz bir oyun geldi. Düşünsenize bağırıyoruz bir yandan mese odununu vururken "Parti haaa... Alın size çılgın parti..." Çaaatttt, "Oh my brother, my Jedi Erkut please do not beat us, oyyy", "Durun sizi birbirini yanlış anlayan dandik karakterler sürüsü" Kütttt, "It hurts Marissa hurts so much", "Yes my love hurts me so as well", "Gelin sizi düdük makinaları"...

2. Desperate Housewives

Evet evet... ne kadar popüler dizi varsa hepsine abudük gubidik oyun yapmak lazım. Böyle gelececek oyuncu kitlesi, böyle ulaşamaz büyük kitlelere. Aklinize sasayım sizin, yaptığınız oyunu yiyeyim. Bu nasıl oyun beee!!! Dünya tarihinin en saçma Sims taklidi. Misteria Lane düşün tepenize türü bile belli değil oyunun. Üç tane ıslak zeminde kayıp yere köşme animasyonu yapınca oyun mu oluyor simdi! Bari yapacaktınız söyle Zach gibi karanlık bir karakterin maceralarını yaşadığımız bir oyun olsaydı. Pes ne diyi pess...

1. Paris Hilton's Jewel Jam

Bu niyey naddaaaaa olunmunda tını beeeeee!!!! Ne cibimmeee oyaaaanın rozzzzbuuu nuyunu mu bu gurrrrr!!!! Örkugululaaa tittiiiiilin budu yabaaaaaaa-a!!!

YAZILARDAKİ BOZULMA EDITÖRÜNÜZÜN ASAP YAPISINDAN KAYNAKLANMAKTADIR. LÜTFEN DERGINİZİN ALLİCİSİYLE OYNAMAYINIZ. -Tuğbek



Yapım: Free Radical (Time Splitters 3, Second Sight) Platform: PC, PS3, 360
Tür: FPS Çıkış Tarihi: 2007 Baş

LEVEL
E3 NOTU
2

HAZE

Üç büyüklerin konferans günlerinden sonra, E3'ün ilk günü fuar alanına girdiğimde, kim neredeymiş görmek için hızla bir tur atıyordum ki, Haze adlı, daha önce duymadığım bu oyunun özel gösteriminde buldum kendimi. Asker kılıklı iki arkadaşın sunumunda, bizi özel bir şirkete (Mantel Corp.) kaydolmaya gelen kiralık askerler gibi karşılayıp, yanlış giden ve aslında görmemiş olmamız gereken bir operasyonu izliyormuşuz gibi yaptıkları bir video gösterdiler. Pek anlatamadım ama, kısacası tuhaf adamlar şu Amerikalılar.

Lakin, benim gözüm bir FPS olarak oyunu pek tutmadı (bir gün önce PS3'te Resistance oynamış olmamdan da kaynaklanıyordu bu). Standart bir FPS'den tek farkı, gösterimin sonlarında önümüze çıkan bir sivilin bize teslim olması, ama yanımızdaki silah arkadaşımızın gözünü kırpmadan sivil vurmaya. Bu sahneden etkilenen yönettiğimiz karakterin gözü karardı, birtakım ilaçların vücuduna enjekte edildiğini duyan bir ses duyuldu ve demo bitti. Eğer oyunun hikayesi ilginç değilse, pek de heyecan duymanın manası yok Haze için. Ama Allah için

BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

LucasArts kapalı kapılar arkasında, yapay zekâ ve fizik teknolojisi Euphoria'yla, 2007 için hazırladıkları bir Star Wars oyununun teknoloji demosunu gösterdi.

haklarını yemeyelim, bir kutu Haze şekeri verdiler sunumdan çıkarken... Tuhaf adamlar bunlar demiş miydiniz? -Sinan





Yapım: Arkane Studios (Arx Fatalis)
Platform: PC Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: Ekim 2006

LEVEL
E3 NOTU
5

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Bir Might & Magic oyunu kapağımızı süslerken, bir diğerinin de potansiyel klasik olarak yolda olduğunu söylemek ne kadar güzel! Ne Heroes ile ne de Might & Magic serisiyle oynanış olarak benzemeyen, kendi çapında, çok iddialı bir oyun Dark Messiah. Hikayesi, bazı noktalarda Heroes 5 ile kesişerek serinin yeni evrenine derinlik kazandıracak. Ama oyunun esas güzel yanı, etkileşimi.



Söyle ki; kılıç dövüşü yaptığınız bir Orc'un elinden kılıcını uçurarak, kılıcınızı yarısına kadar vücuduna saplayabiliyorsunuz. Yere buz büyüü atarak, kayıp uçurumdan aşağı düşmesini sağlayabilir veya doğru anda attığınız okkallı bir tekmeyle, duvardaki kazıklara çakabiliriniz de. Bu tür tuzakları rakiplerinizin de kurup kullanabileceğini de hemen ekleyeyim. Yapımcılar buna "eğer bir tuzak

varsa, neden sadece siz kullanasınız?" kuralı diyorlar.

Karşınıza çıkan düşmanlar standart fantezi düşmanları olsalar da, büyüklükleri ve gerçekçilikleri, onları öldürme şekilleriniz ve oyunun dinamik oynanışıyla Dark Messiah bu yıl E3'te gördüğüm en iyi oyunlardan birisiydi. Sabırsızlıkla bekliyorum. *-Sinan*

VIDEOSU
E3
CD
DE



BİZDEN DUYMUS OLMAYIN AMA

Başında Hideo Kojima'nın olduğu Kojima Productions, şu anda 4 ayrı oyun üzerinde çalışıyor. Bunların üçü Metal Gear Solid oyunları (PS3 için MGS4 ve PSP için MGS: Digital Graphic Novel ve MGS: Portable Ops) olduğunu biliyoruz ama dördüncüsü ne? MGS serisi bittiğine göre, yeni bir Zone of Enders oyunu olabilir mi acaba?



Yapımcı: Maxis (The Sims serisi)
Platform: PC Tür: Strateji
Çıkış Tarihi: 2007

LEVEL
E3 NOTU
4

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

"MGS fragmanları her E3 efsane olmak zorundadır" diye, resmi olmayan bir kural vardır E3'te. Önce Sony'nin basın konferansında kısa versiyonu gösterilir, şok eder editörleri. Herkes Konami'nin konferansını beklemeye başlar, çünkü uzun versiyonun orada gösterileceğini biliriz. Hatta utanmadan, Konami konferansı için 2 saat kuyrukta beklememizin biricik sebebi MGS'nin yeni videosunu dünyada ilk seyreden kişi olma isteğimiz olduğunu söyleyebilirim.

Ama şimdiye kadar bu kadar duyulduğumu hatırlamıyorum... Muhtemelen ilk oyunda koluna zerk edilen FoxDie yüzünden yaşlanıp iyice çökmüş olan Solid Snake, insanı hüzne boğan keman ağırlıklı mü-



zik, bacakları organik olan küçük Metal Gear'lar, Ortadoğu'daki olaylara ve Amerika'ya yapılan gönderme, Snake'in Arap'larla birlikte, kafasında poşusuyla savaş alanına gelmesi, gösterimin tamamına sinmiş olan bitiklik ve ümitsizlik havası ve muhteşem bir şekilde geri dönüş yapan Raiden... Ve videonun en sonunda silahı ağzına sokup intihar etmek üzereyken söyledikleri... Her sahnesi bir öncekinden daha hüzünlü, aynı zamanda insanı meraktan kurdurtacak kadar ince düşünülmüş müthiş bir videoydü.

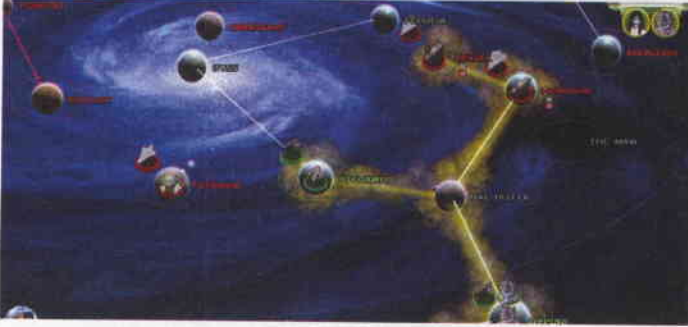
Ama bütün bunlar ne anlama geliyor? MGS serisi dördüncü oyunla gerçekten sona eriyor. Hideo Kojima gibi bir dahiden her şey beklenir, ama bu gösterimde açık edilen şeylerin ulaşmamız gereken gerçek sonuçlar olacağına ben inanmıyorum. Mesela, acaba Old Snake gerçekten bizim Solid Snake mi? Yoksa bir şekilde Outer Haven'da öldürdüğü babası Big Boss (Snake) hayatta kaldı da, o mu? Veya, Big Boss'un genlerinden yaratılan genç bir Snake klonu savaşa karışacak mı? Snake kimin mezarına selam veriyordu? Allah'ım! Bir oyun videosu insanı bu kadar mı allak bullak eder?!

Oyunu hikayesindeki dönemeçler ve çıkmazlar bir yana, MGS4 insanın PS3 alması için tek ve yegane sebep olabilecek kadar güzel gözüküyor. Snake'in üstündeki özel kıyafetin çevrenin rengini alarak tam bir kamuflaj sağlayabiliyor. Oyunun "artık saklanacak yer yok" felsefesi, açık alanlarda ve baş edemeyeceğimiz kadar çok düşmanla karşılaşacak olmanın, dördüncü oyundaki oynanış kökünden değiştireceğinin sinyallerini veriyor. Ayrıca, MGS4'te eski dostların çoğunun geri dönüşü (Naomi, Merryll, Otacon, Roy Campbell vs.) hikayenin gerçekten bağlanacağını gösteriyor.

Eğer MGS efsanesine yabancıysanız ve bu söylediklerimden kafanız karıştıysa, hiç korkmayın. Gelecek sayıya müthiş bir MGS dosyası hazırlıyoruz. MGS'nin geçmişi ve yarını hakkında tüm merak ettikleriniz cevaplanacak. *-Sinan*

E3 Yapımcı: Petroglyph (StarWars: Empire at War) Platform: PC Tür: GZS Çıkış Tarihi: 2006 sonu **LEVEL E3 NOTU 2**

STAR WARS: EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORRUPTION



Empire at War'u deliler gibi oynadık (en azından Level ekibi olarak). Kâh aydınlık taraf kazandı, kâh karanlık taraf. Ama savaşın yönü ne tarafa giderse gitsin arada ezilen hep korsanlar oluyordu. Nihayet onların hüküm zamanı da geldi.

Ek görev paketinin en önemli özelliği oyuna korsanları yeni ırk olarak eklemesi ve onların senaryosunu oynayabilmemiz. Ama korsanlar yapı olarak imparatorlardan da asilerden de farklılar. Onların gezegenleri

işgal etmek gibi bir derdi yok. El altından galaksiyi kontrol etmeyi tercih ediyorlar. Bu yüzden bir gezegeni işgal etmek yerine kanunsuz işlerinizi o gezegene yayabiliyorsunuz. "Corruption" olarak geçen bu özelliğimizi bir gezegene bulaştırdığımızda hem o gezegende ne olup bittiğini görebiliyoruz, hem de gelirinin bir kısmına el koyuyoruz.

Ayrıca korsanların savaş metotları da daha çok hinlik ve vur-kaç taktiklerine dayanıyor. E3 demosunda asilerle imparatorluk güçleri tam birbirine dalmışken araya karışıp maydanoz olma şansı bulduk. Burada savaş kazanmak gibi bir derdimiz yok. İki tarafın sıcak çatışması içinde karşılıklı iki tarafında en güçlü birimlerinin imha olduğundan emin olup (Mon Calamari Cruiser ve Vader'ın Cruiser'ı) tabanları yağlayıp kaçıyoruz. Üstelik hyperspace jump yapıp kaçtığımızda ceza almadığımız için vur-kaçlardan zararlı çıkmıyoruz. **-Tuğbek**



E3 Yapımcı: Epic Games (Unreal Tournament, Gears of War) Platform: PC, PS3 Tür: FPS Çıkış Tarihi: 2006 sonu **LEVEL E3 NOTU 4**

UNREAL TOURNAMENT 2007



Her sene olduğu gibi Epic bu sene de fuarın en ketum firmalarındandı. Biz UT2007'yi oynamak için heyecanlanıyorduk ama oyunu ancak canlı demosunda izlemek kısmet oldu. Ama bu da yeterince sarsıcı bir deneyimdi. Grafiklerin nasıl da inanılmaz göründüğünü söylememe gerek yok herhalde. Yeni UT motoru tek kelimeyle nefes kesici.

Ama UT2007'de grafiklerden daha etkileyici bir şey vardysa o da oyunun büyüklüğüydü. Oyundaki her şey öylesine büyük ki! Harita, içindeki binalar ve hatta araçlar. Hele demonun sonunda dev bir araç geldi ki... Nasıl anlatsam? Üzerinde her birini farklı bir oyuncunun yönettiği 6 taret olan yürüyen bir kale! Oyunda bu aletin üzerinize geldiğini görerseniz girecek delik ararsınız. **-Tuğbek**

BİZDEN DUYMUS OLMAYIN AMA

Monolith, F.E.A.R. isim hakkını Vivendi Games'e kaptırdığı halde, resmi olmayan iki devam oyunu üzerinde çalışıyor. Birisi PC'ye, diğeri yeni nesil konsollara çıkacak.



E3'de yine bu sene bir sürü ıvır zıvır, eşantiyon dağıtıldı. Ama hiçbiri Lucas Art standındaki bu koca lego kovası ile yarışamaz. Kovanın içi parçalanmış Star Wars karakterleri ile dolu. Siz karıştırıp parçaları birleştirerek tamamlıyorsunuz. Başından saatlerce ayrılmadım.



Platform: PC, PS2, XBOX, 360
Yapım: Avalanche Studios Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: 2006 Sonu

LEVEL
E3 NOTU
3

JUST CAUSE

Ve bu oyunda da rejimleri yıkmaktan sorumlu bir CIA ajanını yönetiyorsunuz." Ben Just Cause'u denerken bana oyunu anlatan görevlinin söyledikleri, yepyeni komplolarının kucağına düşmeme neden olabiliirdi. Ama dikkatimi dağıtmamalıydım. Just Cause'u ne zamandır merak ediyordum ve bizzat denemek için bu ilk ve uzun bir süre için belki de son fırsattımdı.

Bölgelere ayrılmış bir Güney Amerika adası olan San Esperito'dayız. Bu bölgeler; karteller, suç örgütleri, hükümet ve asiler arasında paylaşılmış durumda. Amacımız bu adada devrim yaratıp kendi istediğimiz rejimi getirmek. Bir bölgeyi karıştırdıktan ve



denmesini bozduktan sonra kendi güçlerimizin girebilmesi için, o bölgeye hakim olan güçlerle savaşıyoruz. Peki bunu hangi orduyla yapıyoruz? Tek başımıza!

Oyunu benzer bir konusu olan Jagged Alliance gibi bir strateji zannetmeyin sakın. 1024 kilometre karelik ormanlık arazi, şehir ve doğadan oluşan oyun su katılmamış bir aksiyon. Hatta biraz da suyu kaçmış bir aksiyon. Araç kullanırken tek tuşla aracın tepesine çıkmaya, oradan da yine tek tuşla parasüt açıp havalandırma söyleyecek başka bir söz bulamıyorum çünkü. -Sinan

BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

C&C Tiberium War'dan sonra EA'nın C&C Red Alert 3 üzerinde de çalışmaya başladığını öğrendik.



Yapımcı: Creative Assembly (Spartan, Rome, Shogun: Total War) Platform: PC
Tür: GZS Çıkış Tarihi: Kasım 2006

LEVEL
E3 NOTU
4

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Bu sene E3'te beni en mutlu eden şeylerden biri Total War serisinin yapımcıları Creative Assembly ile tanışıp Medieval 2'yi onlarla birlikte oynamam oldu. Gerçi fuarın kapanmasına yarım saat kala görüştüğümüzden tam anlamıyla tükenmişlerdi. Ben de öyleydim... Ta ki oyunu oynamaya başlayana kadar.

Eğer ilk Medieval ve Rome: Total War'u oynadıysanız oyun size çok tanıdık gelecek. Serinin önceki oyunlarına sadık kalmışlar Medieval 2'de. Bu sefer daha güzel olan, birimle-



rin birbirinin klonu gibi görünüp hareket etmemesi. Aynı bölük içindeki askerler birkaç farklı tipe sahip bu sefer. Hepsi ayrı değil ama yine de daha canlı gözüküyorlar, klon ordusu yapısından kurtulmuşlar biraz. Ayrıca daha bağımsız hareket ediyorlar. Savaş alanına yakından baktığınızda her askerinin çok daha gerçekçi savıştığını görüyorsunuz. Animasyonlar da bir hayli gelişmiş.

Diğer bir güzellik, ölen askerlerin yerde 2D resimler olarak kalmaması. Yere düşen asker oyun içinde olduğu gibi kalıyor ve savaş kızıştıkça cesetler yığılmaya başlıyor. Savaş bittikten sonra mekânı şöyle bir gezerseniz, orta çağda savaş alanları neye benzer gerçekten görebiliyorsunuz. -Tuğbek



Yapımcı: SCEI Platform: PS3
Tür: Kart Oyunu
Çıkış Tarihi: Belli Değil

LEVEL
E3 NOTU
4

THE EYE OF JUDGEMENT

Bu sene E3'ün en yaratıcı oyunu kesinlikle Eye of Judgement'dı. Üstelik altı üstü bir kart oyunu. Bildiğiniz Yu-Gi-Oh yani "İğgk, böggkk, nasıl enteresan olur ki bir Yu-Gi-Oh kopyası" diyebilirsiniz. Aman demeyin, çünkü bu oyunu yapanlar EyeToy'u geliştiren Sony'nin dahi Avrupa ekibi.



Oyun 6x6'lık bir oyun alanı, özel kartlar ve yüksek çözünürlüklü bir kamera ile birlikte geliyor. Daha kameranın son hali verilmemiş ama masanın üzerinde yüksekte durup oyun alanına bakması gerekiyor. Siz televizyonunuzda kameranın görüntüsünü görüyorsunuz. İşin sırrı kartların üzerindeki özel kodlama sisteminde. Siz ortaya bir kart sürdüğünüzde kameradan bu kodlar okunuyor ve oyun, kartı tanıyor. Ve televizyondaki görüntüde bir anda ışıklar parlayıp grafikler dönmeye başlıyor ve kartın üzerindeki yaratığı summon ettiğinizi görüyorsunuz. Böylece çizgi filmdeki gerçekliğe biraz olsun yaklaşmış oluyoruz. İşin güzel kısmı siz kartı hareket ettirdikçe üzerindeki yaratığın da hareket etmesi. Mesela bir ejderha çağırırsanız, kartını tutup havaya kaldırırsanız ekranda ejderhanın kanatlarını çırparak yükseldiğini görüyorsunuz.

Kart oyunlarına hiç merakım yoktur ama Eye of Judgement'ı heyecanla bekliyorum. Kesinlikle bugüne kadar gördüğümüz en ilginç oyunlardan biri olacak. -Tuğbek

BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

Hideo Kojima, E3 konferansında yaptığı açıklamada 2007'de Konami'yi değiştirecek bir atılım gerçekleştireceklerini söyledi.



Yapımcı: Webzen (MU Online)
Platform: PC, XBOX 360 Tür: Devasa Online FPS
Çıkış Tarihi: 2006 yazı

LEVEL
E3 NOTU
5

HUXLEY

Dünyanın gelmiş geçmiş en büyük FPS'si Huxley. Bugüne dek size bu oyundan bol bol bahsettik. Ama E3'te ilk defa gerçekten oynama şansı bulduk. Ama ne oynama, başından biraz daha kalkmasam stanttan atacaklardı resmen.

Oyun iki düşman şehir ve bunların sürekli çarpıştığı savaş alanlarında geçiyor. Karakter yaratıp oyuna girdiğinizde önce seçtiğiniz şehri görüyorsunuz. Bugüne dek hiçbir devasa online oyunda bir mekanın bu kadar "şehir" hissettirdiğini hatırlamıyorum. Beni taşıyan araçtan indimde mahalle arasındaki bir meydanlıkta buldum kendimi. Oyun, karakterler ve silahlar fazlasıyla futuristic olsa da şehir eski, yaşlı ve kasvetli görünüyor. Olduğunuz yerden bakıp da şehrin nerede başlayıp nerede bittiğini kestirmek çok zor. Az sonra başlayacak çarpışmaya yetişmem gerektiğinden uzun uzun gezemiyorum. Belki de iki adımda bitiyor şehir ama gerçekten iyi hissettirdiğini söyleyebilirim.

Meydandaki panelden çarpışma alanını seçtikten sonra beni aksiyona götürcek aracı bekliyorum. Çarpışmanın geçtiği alan da bir şehir aslında. Ama arada savaşmak dışında yapabileceğiniz bir şey yok. Savaş alanına girdiğinizde mekânın ilginçliği dışında oyun Unreal Tournament'dan pek farklı hissettirmiyor. Benim oynadığım alanda amaç üç radar kulesini ele geçirmektir. Ama her çarpışma alanının farklı ol-



duğunu söylüyor yanımdaki yapımcı. Hepsinde farklı hedefler var ve alanlardaki oyuncu sayısı 16 ila 200 arasında değişiyor.

Arada, yediği ilk roketle patlasa bile uçabilen bir keşif aracı bulup havalanıyorum. Yukarıdan bakınca savaş alanının ne kadar büyük olduğunu görebiliyorsunuz. Burası da üç büyük mahalleden oluşan bir şehir ve kolayca yolunuzu kaybedebileceğiniz kadar büyük.

Bir yandan oynarken yanımdaki Koreli yapımcıyı sıkıştırıyorum ama 200 kişiyi lag derdi olmadan nasıl oynatacaklarını söylemiyor bir türlü. Ama cidden bunu başarırlarsa Huxley'nin sene sonunda en çok oynadığımız oyunlardan biri olacağına şüphe yok. -Tuğbek



BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

Brothers in Arms'ın yapımcısı Randy Pitchford, Windows Vista ve DirectX 10 ile PC oyunlarının kalitesinin çok artacağını ve yeni nesil konsolların HD teknolojisine erişeceğini söyledi.



Platform: PC Yapım: Maxis (SIM serisi)
Tür: Strateji
Çıkış Tarihi: 2007

LEVEL
E3 NOTU
4

SPORE

Spore potansiyel bir klasik, çünkü Will Wright gibi bir dehanın elinden çıkıyor. Sims serisiyle tüm dünyayı saran, sıkıcı insan hayatlarını müthiş bir oyuna çeviren Wright, bu kez hayatın başlangıcından, evrenin sonsuzluğuna uzanan bir oyun hazırlıyor.

Spore, birbiriyle bağlantılı ama farklı birçok aşamadan oluşuyor. İlk başta tek hücreli bir canlı olarak başlıyorsunuz. Amacınız yakınlarındaki iyi maddeleri yiyerek gelişmek. Daha karaya çıkıyor ve 10-15 jenerasyon boyunca beslenip, çiftleşip yaratığının iyice gelişmesini sağlıyorsunuz. Daha sonra benzerlerinizle bir köy kurduğunuz bölüm başlıyor. Sosyal ilişkiler ve gelişiminizi yönlendirdiğiniz bu bölümden sonra uygarlığınız iyice gelişince köyünüz şehre dönüşüyor. Bulduğunuz gezegendeki diğer uygarlıklarla iletişime (savaşa) başlıyor, bu arada kendinizi geliştirmeye devam ediyorsunuz. Bu noktadan sonra oyun Civilization'a benziyor ve gezegenin hakimiyetini ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Gezegeni ele geçirdiğinizde de uzay geminizle güneş siste-

minde koloni kuracak diğer gezegenleri arıyor, gezegeninizden götürdüğünüz canlıları burada denek olarak kullanıyorsunuz. Buradan da tüm evrene doğru yola çıkıyorsunuz! Yaklaşık 400 bin gezegenden oluşan evrende sizin gibi gelişmiş veya gelişmekte olan başka canlılarla karşılaşılıyorsunuz. Ve bu diğer uygarlıkları da sizin gibi oyuncular yapıyor. Oyun isterseniz internette sürekli olarak başkalarının gezegen ve yaratık bilgilerini alıyorsunuz (çok ufak dosyalar halinde) ve bilgisayarınızda kendi kendine gelişen bir evren haline geliyor Spore!

Nasıl, akla mantığa uymuyor değil mi? Yapılsa bile oynamamaya-
cak kadar karmaşık olacağını mı düşünüyorsunuz yoksa? Biraz bekleyin, yanılıyor olabilirsiniz. -Sinan



E3 Platform: PC
Yapım: Flagship Studios Tür: Aksiyon RYO
Çıkış Tarihi: 2007

LEVEL
E3 NOTU
4

HELLGATE LONDON

Cabalist'leri nasıl bilirdiniz? Flagship Studios'un E3'e kadar gizlediği bu ikinci Hellgate London ırkını biz de bilmiyorduk. Onlar oyunun büyücüleri, daha doğrusu cadıları. Templar'ların aksine, şeytan büyülerini kullanıyorlar. Hatta daha da ileriye gidip şeytanların vücut parçalarını kendilerine monte ediyor, şeytanları kontrol edebiliyorlar. Eh, mantalitelere bu kadar farklılık olunca, bu iki sınıf arasında gizli bir sürtüşme olması da kaçınılmaz tabii. Yaptığınız görevlere göre Templar'lar veya Cabalist'lere daha çok yaklaşacaksınız.

Oynanışı sadeleştirmek için eklenen iki yeni özellik, tek fonksiyon tuşu altında birçok hareket ve silah kombosunun birleştirilmesi ve yapımcıların "doğru anda, doğru şeyi yap" tuşu dedikleri Shift'in eklenmesi olmuş. Oyun hızlı olduğu için (her bir görev en fazla 15 ila 30 dakika sürüyor), o hengâmede menülerden skill seçip, tuşa atamakla uğraşmayın diye durumun gerektirdiği en iyi skill'i Shift'e basarak otomatik olarak seçebiliyorsunuz.

Oyunun yapımcıları Diablo serisinin de yapımcıları olduğu için arada benzerlikler göze çarpıyor. Yapımcılardan Max Schaefer'e, "Diablo'daki gibi, oyunu bitirince açılan bir zorluk seviyesi var mı?" diye so-

ruyorum. "Evet" diyor, "oyunu bir kez bitirince aynı karakterle Hardcore zorluğundan devam edebiliyorsunuz. Bu zorlukta, oyundan çıkmadan save edemeyeceksiniz".

Ve anlattıkça anlatıyor Max ile adını not

almayı unuttuğum diğer Flagship çalışanı. Yan odadaki Mark of Chaos'la ilgili görüşme zamanım geldi ama

Hellgate çok güzel, gidemiyorum. "Bakın" diyorlar "bir görev aldığınızda gideceğiniz yer belli. Bir bölgeden diğerine portallar aracılığıyla geçiyorsunuz. Ama her bölgenin bir yerüstü, yer altı bölgesinden oluşuyor ve portalın o geçişinizde hangisine açılacağını bilmiyorsunuz. Bu da her zaman sürprizlere hazır olmanızı gerektiriyor." Seviniyorum ama artık gitmem gerek. Yan odada Warhammer beni

bekliyor. Gözüm yaşlı (hadi ordan!), en fazla 1 yıl sonra görüşmek ümidiyle Hellgate London'dan ayrılıyorum... -Sinan



E3 Platform: PC Yapım: Black Hole Games
(Armies of Exigo) Tür: Strateji
Çıkış Tarihi: 2006 Sonu

LEVEL
E3 NOTU
4

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Bu oyunu görünce ilk düşüncem "fazlasıyla Myth'e mi benziyor ne?" oldu. Lakin izledikçe coşan bir yapısı vardı Mark of Chaos'un, benzerlikler de Myth'le sınırlı kalmadı. Senaryo haritası, Battle for Middle Earth 2'nin War of the Ring haritasına benziyor. İki ordu karşılaştığında çıkan taktik strateji ekranı, görüş açısı ve birim sayısı olarak Rome Total War'a benziyordu. Grafik yapısı ve Hero birimlerine verilen önem bakımından da Warcraft 3'e benziyordu.

Evet, son zamanlarda tüm strateji oyunlarında Hero birimleri var ama Mark of Chaos'ta çok daha önemliler. Birçok stratejiden çok daha geniş bir yetenek ağaçları var. Özellikle "Duel" yetenekleri çok önemli. Çünkü savaş alanında iki kahraman birim karşılaştığında, ordular etraflarından çekiliyor ve bir çember içinde teke tek dövüşmeye başlıyorlar. Bu noktada kahramanınızın Duel yetenekleri seçilebilir hale geliyor. Duel yetenek ağacını geliştirerek bir kahraman-katili yapabilirsiniz.

Oyunun grafikleri çok güzel. Rome Total War'un savaş alanlarını gözünüzün önüne getirin. Renkleri ve grafikleri çok daha canlı düşünün ama. Şimdi Romalı lejyonerlerin yerine 200 kişilik Chaos ordusu nu, generalin yerine de 7 metre boyunda bir Demon Lord koyun. İşte Mark of Chaos'tan bir savaş sahnesi!

World Domination adlı multiplayer bir modu var oyunun. Çok iddialı olan bu mod, sürekli devam eden bir savaşa istediğiniz zaman katılmanızı sağlıyor. Kazanan taraf her gün sonunda belirleniyor ve toprak, kale, ganimet kazanıyor, taa ki tüm dünya bir tarafın eline geçene kadar. Günlerce, belki de haftalarca sürecektir multiplayer karşılaşmalar demek bu.

Tuğbek Supreme Commander'ı görmeye giderken ben Mark of Chaos'a burun kıvrımıştım ama gösterimden afallamış olarak çıktım. DVD'deki videoyu seyrederseniz, şaşkınlığıma ucundan ortak olabilirsiniz. -Sinan



E3 Yapımcı: Relic (Homeworld, Warhammer 40,000: Dawn of War) Platform: PC Tür: GZS Çıkış Tarihi: 2006 yazı **LEVEL E3 NOTU 5**

COMPANY OF HEROES

Geçen sene E3'ün en çok konuşulan GZS oyunuydu Company of Heroes. Oyunun çıkmasına birkaç ay kalmasına rağmen bu sene de en az geçen seneki kadar ilgi gördü. Biz de bu senenin en iyi GZS oyunu olmaya aday Company of Heroes'u kaçırmadık elbette.

Bu oyunu bugüne kadarki GZS oyunlarından ayıran kesinlikle Relic'in dehası. İlk oyunları Homeworld'de geliştirdikleri üç boyutlu birim komuta sistemi ile uzay stratejilerinde nasıl bir devrim yaptıklarını hatırlarsınız. Şimdi aynı güçte bir devrimi standart strateji oyunları için yapıyorlar. Bu büyük gelişme oyunun haritalarının tam etkileşimli olmasında yatıyor. Yani harita oyunun üzerinde geçtiği sabit bir alan değil, oyunun ilerleyişiyle şekil değiştiren, her oynadığınızda size farklı açılımlar veren gerçek bir savaş alanı. Çünkü oyundaki hemen her şey hasar alıp yıkılabilir yapılmış. Klasik GZS haritalarında koridorlar, izlemeniz gereken belli yollar ve çarpışmanın odaklandığı açıklıklar vardır. Company of Heroes'da ise her duvarı, binayı yıkıp geçebilir, eğer yeterince ateş gücünüz varsa istediğiniz yerden yolunuzu açabilirsiniz. Bu GZS oyunlarında oynanışı toptan değiştirecek bir gelişme.

Üstelik sadece oynanış değil oyunun görünüşü de bu özellikle bir-



likte bambaşka bir hal alıyor. Topçu bombardımanı geldiğinde her yerin nasıl da birbirine girdiğini, binaların çöküp ortaltığın toz dumana karıştığını görebiliyorsunuz. Bir oyun oynamaktan çok ikinci dünya savaşına bütün korkunçluğu ile tepeden bakmak gibi hissettiriyor Company of Heroes.

Ayrıca oyundaki birimlerin hareketleri de hiç alışık olmadığımız türden. Birimlerin yapay zekası sürekli çevrelerinin farkında olmasını sağlıyor. İlerlerken birbirlerini kolluyorlar, sürekli siper alıyorlar ve hatta harita değiştiğinde bunu fark edebiliyorlar. Mesela bir duvar yıkıldığında arkasından ne çıkacak diye kolluyor ya da

yollarını kısaltıyorsa bu yeni geçişi kullanıyorlar. Sanki oyun Battlefield 1942'ymiş de biz tepeden izliyormuşuz gibi oluyor bazen.

Oyundaki kaynak sistemi de eşsiz bir gerçeklikte. Bina kurup birim üretebilmek için insan gücü, cephane ve yakıt ihtiyacınız var. Bunları da ancak kaynaklara sahip bölgeleri ele geçirip elinizde tutarak başarabiliyorsunuz. Üstelik kaynakları kullanabilmek için kontrol bölgelerinizi birbirine bağlı tutmalısınız. Eğer düşmanın ikmal hatlarınıza kesmesine izin verirsiniz başınız belada demektir.

Company of Heroes bu sene de tam anlamıyla nefesimizi kesti. Neyse ki oyun bu yaz, en geç sonbahar başında çıkıyor. **-Tuğbek**

E3 Yapımcı: Tilted Mill (Immortal Cities: Children of the Nile) Platform: PC Tür: Şehir Kurma Çıkış Tarihi: 12 Eylül 2006 **LEVEL E3 NOTU 2**

CAESAR 4

Son Caesar oyunundan bu yana uzun yıllar ve nice oyunlar geçti. Ama Caesar'ın yeri benim için hep ayrıydı. E3'te serinin dördüncüsünü görmek çok hoş bir sürpriz oldu haliyle. Üstelik bu sefer oyun tamamen 3D ve bugüne kadar gördüğümüz tarihi şehir kurma oyunlarının hepsinden daha gelişmiş.

Oyuna eklenen en hoş yenilik, şehirdeki her karakterin kendi evi ve işi olması. Son yıllarda bu özelliğe sahip oyunlar görmüştük ama hepsi bunu başarabilmek için şehri küçük tutmak zorundaydı. Caesar 4 hem geniş bir şehre hem de kendi karakteri olan özel bireylere sahip.

Önceki Caesar'larda çok baş ağrıtan, "bir şey kötüye gitti mi her şey kötüye gider, şehir iki günde çöker" derdinden kurtuluyoruz. Şehir ağır ağır gelişip ağır ağır çöküyor ve halk belli bir noktaya kadar sorunlara tolerans gösterebiliyor. Ayrıca yaptığımız binaların etki alanları eskisi gibi dairesel değil. Her bina, üzerindeki yollarla yayıyor etkisini. Böylece şehrinizi kare kare bloklar halinde kurmak zorunda kalmıyorsunuz. Çok daha renkli ve farklı şehirlere imkân tanınıyor. **-Tuğbek**



Bu sene fuara gelen tüm ünlüler içinde en büyük isim Steven Spielberg'di kuşkusuz. Acar muhabirimiz Tuğbek, üstadı çevreleyen 200'er kiloluk 10 korumaya rağmen bu güzel (!) resmini çekmeyi başardı.



BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

Half-Life 2 SDK'sını kurcalayan bazı mod yapımcıları, Team Fortress 2'ye ait bazı kodlar bulduklarını iddia etti.

E3 Yapımcı: Radical Entertainment (The Incredible Hulk: Ultimate Destruction)
Platform: PC, PS2, PS3, XBOX, XBOX 360
Tür: Aksiyon Çıkış Tarihi: 2006 sonu

LEVEL E3 NOTU 2

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Geçen sene ilk oynadığımdan bu yana Scarface'i bir hayli de-ğişmiş buldum. Grafikler de oynanış da bir hayli gelişmiş. Ay-rıca oyuna biraz daha Scarface ruhu katılmış. Oyundaki ka-rakterimiz sürekli küfreden, kimseye saygısı olmayan bir hergele. Sanki suç dünyasının zirvesine giden yolda gücü cevizlerinden alan bir maço. Oyunun bu hali muhtemelen 18 yaş üstü sınıfına girmesine yol açacak. Ama yine de Scarface'in ruhunu bir parça daha yakalamış olmaları hoşuma gitti. -Tuğbek



E3 Yapımcı: Bugbear (Flatout, Glimmerati)
Platform: PC, PS2, XBOX
Tür: Yarış Çıkış Tarihi: 11 Temmuz 2006

LEVEL E3 NOTU 2

FLATOUT 2

İlk Flatout'un bütün çılgınlığını alın ve efsanevi Destruction Derby'nin ateşli arenasına dol-durun. Flatout 2'yi oynarken hissetti-ğim tam olarak buydu. Göze hoş ge-len grafikler, makul seviyede fizikler, sekiz araba ve bir arena. Tek derdiniz diğer arabalara çarparak ayakta ka-lan son sürücü olmak. Arabalarda alev makinesi gibi fantastik silahlar yok. Tamamen direksiyon yeteneği-nize bakıyor iş. Ama arada rakiplerinizi peşinize takıp yıkı-labilen binaların altına gömebilirsiniz. Oyunda dünyayı sal-layacak hiçbir şey yok ama gerçekten eğlenceli. Eh bu kada-rı da bize yeter. -Tuğbek



BİZDEN DUYMUS OLMAYIN AMA

Sadece Windows Vista'da çalışacağı açıklan-an oyunların sayısı E3'te birden arttı: Alan Wake, Crysis, Halo 2, Shadowrun, Brothers in Arms: Hell's Highway bunlardan sadece bazıları.

E3 Yapımcı: Kojima Productions (Metal Gear Acid!) Platform: PSP Tür: Çizgi roman
Çıkış tarihi: Belli değil

LEVEL E3 NOTU 2

MGS: DIGITAL COMIC

İyi ki Hideo Kojima'nın tuhaf fikirleri bitmek bilmiyor. İlk MGS'yi dijital bir çizgi roman haline getirmek kimin aklına gelirdi yoksa? Kojima Productions tarafından tasarlanan bu interaktif çizgi roman/oyun karışımı, Metal Gear Solid çizgi romanından hareketle hazırlanıyor. 3 boyutlu çizimler ile üç boyutlu animasyonları birbirinden ayırt edilemez şekilde harmanlayan oyunda, MGS hikayesini kare kare yeniden izliyorsunuz. Bu sırada her karenin içinde doluşarak, önemli gördüğünüz noktalara zoom in yapabiliyor, buralarda gördüğünüz önemli gördüğünüz noktaları tarayıp, MGS Matrix of Data adlı arşivinize alabili-orsunuz. Bu da çizgi romanı (çizgi filmi? Oyunu? Artık hepsi karıştı) tekrar okumanız için iyi bir sebep veriyor. -Sinan



E3 Yapımcı: Lionhead (Black & White, Fable) Platform: PC Tür: Tycoon
Çıkış Tarihi: 1 Haziran 2006

LEVEL E3 NOTU 2

THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS

The Movies beklenen depremi yaratamadı oyun dünyasında belki ama kendi hayran kitlesini oluşturmayı başardı. İşte bu kitle-nin filmlerini zenginleştirecek bir eklenti paketi Stunts & Effects. Filmlerinizde dublör sahneleri kullanabilmenizi, büyük patlamalar gibi özel efekt-ler ekleyebilmenizi mümkün kılıyor bu paket. Ay-rıca sahnelerinizde serbest kamera kullanabiliyorusunuz artık ve yeni birkaç setiniz daha var. Ama The Movies'i deneyip kısa sürede sıkıldıysanız benim gibi, bu paket sizi oyuna ısındırmayı başaramaya-cak. -Tuğbek





STRANGLEHOLD



Bu senenin sürprizlerinden biri, Midway'in bir John Woo oyunu ile karşımıza çıkmasıydı, üstelik başrolde de Chow Yun Fat var. Oyunun demosu Chow Yun Fat'in yakuzaya ait bir restorana girip altını üstüne getirmesini konu alıyordu. Hem mekân hem de düşman yağmurunun yoğunluğu bana biraz Kill Bill'in Japon restoranı sahnesini hatırlattı. Ama olan biten tamamen farklıydı. Sonuçta bu bir John Woo oyunu ve kılıçlar değil mermiler konuşuyor. Ama ne konuşma, tam bir kurşun yağmuru. Demo boyunca binlerce kurşun restoranın delinmediği, kırılmadığı yerini bırakmadı. Oyunun fizikleri her kurşunun çevreye gerçekçi hasarlar vermesini sağlıyor. Ayrıca John Woo filmlerinin efsanevi aksiyon hareketlerini oyunda çok güzel yapmışlar. Mesela bir yandan merdiven tırabzanından kayarken elinizdeki çifte Baretta'yla

kurşun yağdırıp tırabzanın üzerinden uçuyor, üzerine sırtüstü yattığınız servis masası mekânın diğer ucuna doğru hızla giderken siz üzerinden kurşun yağdırmaya devam ediyorsunuz.

Oyun aslında mermi sağanağı ve atlayıp zıplamalardan dolayı biraz Max Payne'e benziyor. Zaten klasik bullet time da konuşmuş. Ama aksiyonu Max'a göre en az iki ile çarpın ve John Woo sosu ekleyin bolca. Çarpışma bittiğinde mekân dağılmış, her yer ceset dolmuştu ve gerçekten John Woo filmlerinden bir sahne gibi görünüyordu ortam.

Demodan sonra oyunun diğer bölümlerinden ipuçları veren bir de video izledik. Buradan da oyunun salt sıkı aksiyon olmadığını anlayıp sevindik. John Woo filmlerinin bütün romantizmi oyuna verilecek gibi. Kardeşlik, onur, ihanet ve intikam... Bir John Woo filminden ne beklerseniz bu oyunda fazlasıyla var. **-Tuğbek**

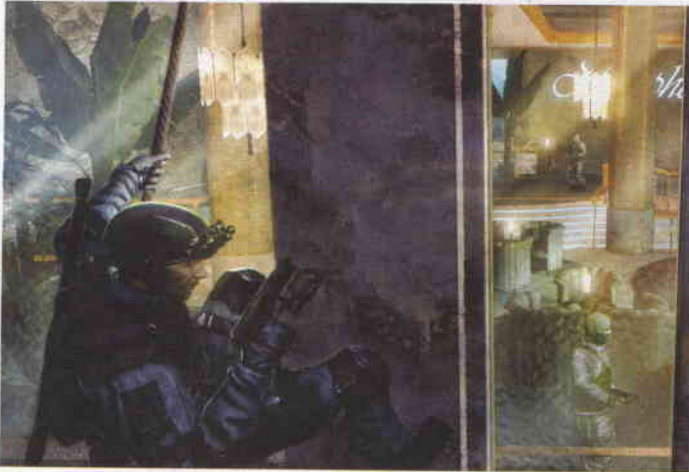


BİZDEN DUYMUS OLMAYIN AMA

Gears of War'un Xbox 360'a çıktıktan altı ay sonra PC'ye çıkacağı söylentisi kulağımıza geldi.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS



Ubisoft'un Montreal stüdyoları muhteşem Rainbow Six 3'ün ardından geçen sene nasıl oldu da R6: Lockdown gibi bir çöpü piyasaya sürdü bilemiyorum. Ama hatalarını affettirmek için yeni bir R6 oyunu ile gelmişlerdi E3'e. Maalesef bu da bir konsol FPS'si ve yine gerçek R6 ruhundan çok uzak.

Ama en azından grafikleri ve oynanışı ile çok daha sağlam bir oyun Lockdown'a göre. Bazı yönleriyle, yanınızda birkaç tim üyesi ta-



şıldığınız bir Splinter Cell'e benziyor. Bir yerlere tırmanabiliyor, ipe sarkıp camlardan içeri girebiliyor, tonla tekno oyuncak kullanabiliyorsunuz. Ekibin kontrol sistemi de oyun içinde direkt emir verilerek yapılmış.

Eğer Xbox 360'ınız varsa bu oyunu takip edin çünkü oynamaya değer olacak gibi gözüküyor. Ama ben gerçek bir Rainbow Six çıkmasını beklemeye niyetliyim. **-Tuğbek**

BİZDEN DUYMUS OLMAYIN AMA

E3 dosyamız burada bitmedi. Gelecek ay tam gaz devam edeceğiz.



Bilen Adam

HER ŞEY DEĞİŞECEK

Nintendo ve Sony'nin de eteklerindeki taşları ortaya tamamen dökmesiyle, oyun dünyası çok ilginç bir dönemece girdi. Geçen nesil konsollar öyle veya böyle birbirine çok yakındı. Ama yeni nesil konsolların hepsinin birbirine üstün olduğu yönler çok güçlü. Ve bu güçler, hangi konsolu tercih edeceğine karar vermekte zorlanan oyuncuların seçim yapmalarını daha da zorlaştırıyor.

XBOX 360'ın bir yıl erken piyasada olması, online desteğinin çok iyi olması bu kez Microsoft'u 1-0 önde başlattı yarışa. Bunun üstüne Live! Anywhere desteği ile PC, 360 ve mobil sistemleri birbirine bağlayacağını eklerseniz, online arenada Microsoft'un karşısında diğer iki rakibinin oldukça zorlanacağı çok açık. Windows Vista ve Direct X 10'un 2007 başında gelmesiyle PC oyun teknolojisinde de bir sıçrama olacağını ve yine Microsoft'un önümüzdeki yıl mobil oyun sistemini açıklayacağını işaretlerini vermesi, Microsoft'un bir önceki nesilde kaybettiği yarışın acısını bu kez çıkartmaya niyetli olduğunu gösteriyor.

Playstation 3'ün teknik üstünlüğüne rağmen Sony'nin işi bu kez zor. Tam bir sene geriden başlıyor ve konsolunun fiyatı 360'dan iki kat pahalı. PS3'ün 600 Euro'luk fiyatının üstüne (PS2'nin çıkış fiyatının iki katı olduğunu belirtiyim), oyunların 70 ila 80 dolar olacağı söylentisini ekleyin. Bizim gibi makine çıkar çıkmaz almaya hazır oyun manyakları haricindeki normal oyunculara (casual gamer) PS3'ün çekici gelecek bir yanı pek yok. Onlar bizim gibi grafik teknolojisi delisi değiller, Eye Toy'la gayet mutlu olabilirler ve Sony gibi büyük bir firmanın PS3 gibi bir makineden kar etmesi için bizim 10 katımız olan normal oyunculara mutlaka PS3 satması gerekiyor.

Ama benim en çok ümitli olduğum konsol Nintendo Wii. Tuhaf ismine, alışılmadık kontrol şekline rağmen Nintendo çok doğru bir şey yapıyor Wii ile: Halihazırda oyuncu olmayan insanlara oyun makinesi satmayı hedefliyor. PS3 de, 360 da normal oyunculara hitap edecek pek az şeye sahip. Ama Nintendo Wii, üç konsol içinde de en düşük fiyata, en orijinal ama aynı zamanda herkese göre olan oyunlara sahip olacak. Tabii bu arada PC de bu konsol karmaşasının dışında, pusuya yatmış bekliyor Windows Vista'yı. ■

NE OYNASAK ?

"İçindeki valiyi ortaya çıkar". Şehir stratejilerinin felsefesi budur. Sim City'den bu yana kendi minik şehirlerimizi kurup, minik insanlarımızın trafikte (veya savaş alanında) çürümesini seyretmenin verdiği zevk değişmedi.

PC

Sim City 4 Maxis

Şehir kurma (ama yönetememe) stratejileri denilince ilk akla gelen isim Sim City'dir. Dördüncü oyun para kazanmanın zorluğuyla bilinir.

Zeus: Master of Olympus Impressions Games

Çoğumuzun hala en iyi şehir stratejisi olarak gördüğü Zeus'u, şirin grafikleri ama ciddi şehir sorunlarıyla hatırlıyoruz.

Caesar 3 Impressions Games

Bu oyun o kadar eski ki, nasıl olduğunu hatırlamıyoruz bile. Sekiz yıl sonra hala bekleyeni var ki Caesar 4 de yolda.

Stronghold Firefly Studios

Şehir değil de, kale kurma stratejisidir Stronghold. Ama vasat olan ikinci oyunun aksine, kaleyi tuğla tuğla kurmak güzeldi.

Anno 1503 Sunflower

Amerika'ya yeni adım atan bir genç olarak başladığınız bu strateji oyununda, hem ana karaya, hem de Aztek ve Kızılderililere karşı durabilen bir şehir kurmanız gerekiyordu.

ŞEHİR STRATEJİLERİ



ALTIN KLASİKLER

Söz verdiğimiz gibi, geçtiğimiz 5 yılın Altın Klasik olmaya hak kazanan tüm oyunlarının listelemeyi bitirdik.

Not: Altın Klasikler listesinin tamamını CD'mizin EXTRA bölümünde PDF dokümanı olarak bulabilirsiniz.

AKSIYON



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

RYO



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

FPS



Condemned (PC %90)
Gerilimin bıçakla kesilecek kadar yoğun olduğu Condemned, son aylarda gördüğümüz en iyi FPS (First-Person Dayak) oyunu.

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 değecektir.



LEVEL SHIT

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

HANGİSİ BANA GÖRE

Sisteminiz yerlerde mi sürünüyor? Tek bakışta bu ayki oyunlardan hangisini oynayabileceğinizi görmek mi istiyorsunuz? O zaman biraz aşağıya bakın ve sisteminiz birinci kademede ise ağlamamaya çalışın.

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
B&W2: Battle of Gods	66			
Dreamfall	56			
Ghost Recon 3	52			
Hearts of Iron 2	62			
Heroes of Might and Magic 5	42			
Keepsake	54			
Rise of Legends	48			
Rogue Trooper	54			
Sin Episodes: Emergence	46			
Space Rangers 2	60			
Tony Hawk's American Wasteland	52			

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

B&W2: Battle of Gods	66			
Dreamfall	56			
Ghost Recon 3	52			
Hearts of Iron 2	62			
Heroes of Might and Magic 5	42			
Keepsake	54			
Rise of Legends	48			
Rogue Trooper	54			
Sin Episodes: Emergence	46			
Space Rangers 2	60			
Tony Hawk's American Wasteland	52			

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

B&W2: Battle of Gods	66			
Dreamfall	56			
Ghost Recon 3	52			
Hearts of Iron 2	62			
Heroes of Might and Magic 5	42			
Keepsake	54			
Rise of Legends	48			
Rogue Trooper	54			
Sin Episodes: Emergence	46			
Space Rangers 2	60			
Tony Hawk's American Wasteland	52			

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

PC

1- Heroes of Might and Magic 5 ★

2- Guild Wars Factions ★

3- Championship Manager 2006 🔄 📈

4- The Sims 2: Open for Business 📉 ①

5- Ghost Recon: Advanced Warfighter ★

6- The Sims 2 📉 ⑤

7- Elder Scrolls 4: Oblivion 📉 ③

8- Football Manager 2006 🔄 📈

9- World of Warcraft 📉 ⑧

10- FIFA World Cup Germany ★

PS 2

1- FIFA World Cup Germany ★

2- Tomb Raider Legend 📉 ①

3- Buzz! The Big Quiz 📉 ②

4- The Godfather ✖

5- The Da Vinci Code ★

6- X-Men The Official Game ★

7- Championship Manager 2006 ★

8- FIFA Street 2 📉 ⑤

9- Urban Chaos: Riot Response ★

10- Ice Age 2: The Meltdown 📉 ③

★ yeni ✖ değişmedi 📈 yükseldi 📉 düştü

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

ÇALIŞMAZ

DÜŞÜK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

YÜKSEK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

OYUNDA BU ÇÖZÜNÜRLÜK YOK

SPOR



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

YARIŞ



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

STRATEJİ



Heroes 5 (PC %93)
Geçen ay "yeni yetmelere yol açılın" demistik, ama Heroes bir yeni yetme değil. Bir efsanenin yeniden doğuşu!

DEVASA ONLINE



ADAY YOK

ADVENTURE



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

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Eski bir dost gördüm yaban diyarlarda...

Heyecan, kalbin küt küt atması. Yıllar sonra eski bir dostu gördüğünde, beklemediğin ya da uzun zamandır beklemediğin bir olay gerçekleştiğinde hissettiğin duygu. Şu anda HoMM 5 DVD'si DVD ROM'umda hızla dönerken aklımdan geçenler bunlar. Az önceki tanımların hepsini birden yaşadığım bir duygu karmaşası içindeyim. HoMM, ikinci oyunuyla keşfettiğim, neredeyse hiçbir tek kişilik oyuna harcamadığım kadar vakit harcadığım eski bir dost.

Yukarıdaki paragrafı iki hafta önce HoMM 5'i ilk kez yüklerken yazdım. Tamamen samimi olan heyecanımı ancak bir Word dokümanı paklardı. Betasını oynarken "Beni sınırsız şarjı olan bir düzüstü ile bir adaya atın" dediğim oyun nihayet ellerimde.

ISSIZ ADA, AÇ KOYUNU BEN GELİYORUM!

Hatırlarsınız, eski dostlarımız New World Computing ve 3DO'nun tarih olmasından

sonra Might&Magic oyunlarının tüm haklarını Ubisoft almıştı. Ubisoft HoMM 5'in yapımını Fabrice Cambounet önderliğinde Etherlords ve Blitzkrieg serilerinden hatırlayacağınız Rus yapımcı Nival Interactive'e vermişti. Nival'in öncelikli amacı hala deli gibi HoMM 3 oynayan Heroes severlere oynamak istedikleri oyunu vermektir. Nival uzun süre oyunun hayranlarını dinledi, isteklerini gözden geçirdi. Oyun tamamen bu isteklere göre şekillendirildi. Fakat unutulmaması gereken bir nokta da Heroes evrenini sırf hikâyeyi takip etmek için şifreyle bölüm atlayacak kadar (Batu&Gökhan'a selamlar) sevenleri üzmemektir. Nival eski dünyayla senaryoyu bağlarken yapılacak hataları göze almak istemedi ve yepyeni bir evren ve senaryo oluşturdu. Proje lideri Ilya Karpinsky'ye "Neden yeni bir dünya?" dediğimde aynen şu cevabı aldım: "Gözümüzden hiçbir şeyin kaçmasını, hiçbir şeyin eski oyunlarla çelişmesini istemedik. Bu nedenle rahat çalışmamızı sağlayacak yeni dünyamız Ashan'ı oluşturduk." HoMM 5'in dünyasında olaylar bir süre sonra çıkacak Dark Messiah of Might&Magic'le paralel gidiyor. Pe-

ki, HoMM 5'te neler oluyor?

Oyuna başlarken Holy Griffin Empire'in genç imparatoru Nicolai ve müstakbel eşi Isabel'i izdivaçlarına doğru ilerlerken görüyoruz. Fakat bir iblis düğünü basarak ortalığı dağıtıyor. Nicolai babasının 20 yıl önce yaşadıklarını hatırlayarak Isabel'i can güvenliği için dostları Godric ve Beatrice ile olay yerinden uzaklaştırıyor. Bu üçü güvenli bir uzaklığa geldikten sonra Godric güçlü büyücülerin yardımını istemek için Shining Cities'e, Beatrice ise elflere gidiyor. Biz de Isabel ile dağıntı milisleri toplamak için yola çıkıyoruz. Bundan sonrasında ilgili tek kelime etmeyeceğim fakat yeni Heroes hikâyesinin oyuncuyu kesinlikle sardığını ve her an sürprizlere gebe olduğunu söyleyebilirim.

Oyundaki taraflar çoğunlukla önceki oyunlardaki kalelerden oluşuyor. Yeni kalelerimiz Haven (Castle tabanlı), Inferno, Dungeon (Dark Elf



NEDİR İNİSİYATİF DEDİKLERİ?

HoMM 5'teki en büyük yenilik savaş taktiklerini baştan aşağı değiştiren İnisiyatif Sistemi. Bu sistem ile tüm birimlere sırayla sıra gelmesi tarihe karışıyor. Yeni sistemde her birim bir tempo değerine sahip. Bu tempo-yu kahramanın özelliklerinden, birim sayısına ve saldırı şekline kadar pek çok etmen etkiliyor. Savaş başladığında birimlerin aksiyon sırası bu tempo değerlerine göre belirleniyor, kullanılan yeteneklere ve birimin durumuna göre devamlı değişiyor. Bu da en güçlü birimleri öne alıp oyun başlar başlamaz rakibi süpürmeyi tarihe gömüyor. Ayrıca inisiyatif ile oyun çok daha stratejik ve eğlenceli hale geliyor. Böylece ilk saldıran birim olmak dengeyi minimum düzeyde bozuyor. Unutmadan Treant gibi yavaş birimlerin size geç ulaşacağını sanmayın. Şahsen hayatımda bu kadar hızlı hareket eden ağaç görmedim. (Evet, yürüyen ağaç görmedim.)



■ "Kafamı kaldırdım ve göz göze geldik. İşte o an onu sonsuza dek unutmayacağımı anladım."

kalesi), Academy (Tower), Necropolis ve Sylvan (Rampart) (Kalelerle ilgili ilk dakika püfleri için Strateji Ustası'na). Eski kalelerin hepsi hem binaları hem de birimleri açısından elden geçirilmiş. Açıkçası değişiklikleri pek sevdim. Böylece hem bir ölçüde eskiye bağlı kalınmış hem de ısıtılıp önümüze getirilmesi engellenmiş. Kaleler açısından en büyük yeniliği bir tanesine çift tıkladığınızda fark ediyorsunuz. Kalelerimiz artık sabit resimlerden ibaret değil. Muhteşem 3B grafik motoru sayesinde her biri gerçekten yaşıyor, tabii Necropolis dışında. Bahse varım devasa bir ağaç üzerine konulan elf şehri Sylvan'a ve gökteki uçan adalardan oluşan Academy'ye hayran kalacaksınız. Kalelerdeki bir başka değişiklik, yeterli kaynağa sahip olsanız bile her istediğiniz binayı her zaman yapamayacak olmanız. Getirilen basit bir sistemle her kurduğunuz bina kalenize level atlatıyor. Her bina kurulmak için farklı level'ları şart koştuğundan yeterli kaynağı olan birinin dengeleri dağıtması önleniyor.

ÇİLE GRIFFONUM ÇİLE

HoMM 5'te toplam 30 tek kişilik görev, 10 multiplayer ve 6 custom game haritası bulunuyor. Bu sayılar birçok Heroes severi tatmin etmeyecektir. Fakat Nival yakında oyunun web sitesinde ek haritalar, Map Generator ve harita editörünü yayınlacağını duyurdu. Ayrıca tek kişilik görevler için Easy seçeneği de eklenecekler arasında (birkaç bölüm Normal'de bile bayağı zorluyor). Bunun dışında oyunun Collector's Edition versiyonunda fazladan 3 tane tek kişilik harita, HoMM 2, Ashan haritası ve Art Book bulunuyor.

HoMM 5 yapısı itibarıyla serinin bugüne kadar en sevilen oyunu HoMM 3'ü taban alıyor. Bu nedenle tutorial havasındaki ilk görevlerde ayrıca öğretilmeyen bazı HoMM 3 alışkanlıklarınız da (Shift'le bir yerden diğerine birim aktarmak gibi) kendilerine yer buluyor. HoMM 5 ile birim üretimi tekrar haftalık sisteme dönüyor. Varatıklar da basıboş dolaşma alışkanlıklarını terk ediyorlar. Ayrıca kahramanlar da tekrar HoMM 3'te durdukları yerdeler. Sıraları geldiğinde bir düşman birimine saldırabiliyor veya kitabınızdan bir büyü seçebiliyorsunuz. Saldırışı seçtiğinizde kahramanınız özelliğine göre düşman birime bir darbe indirip yerine dönüşü veya uzaktan büyü saldırısında bulunuyor. Burada en kritik nokta kahramanın gücüyüdü. Çünkü zayıf birimlerin de hayati öneme sahip olduğu bir oyunda güçlü bir kahramanla indireceğiniz darbe oyunun dengesini dağıtılabildi. HoMM 5'te kahramanın verdiği hasar karşıdaki düşmanla doğru orantılı. Örneğin el bebek gül bebek geliştireceğiniz Isabel, Archdevillara

saldırdığında iki tanesini devirirken hedefi İmpler olduğunda azami on tanesini devirebiliyor. Bence gayet mantıklı. Gaza gelmiş bir epik kahraman üzerine kostuğu 300 düşmanı domino taşı gibi yıkmamalı. HoMM 5'te birim başına gelen bonuslar ve inisiyatif sayesinde düşük level birimler en popüler günlerini yaşıyorlar. Her birim fazladan +1, +2 hasar vurunca karsınızdaki Titan ayağının dibine kıvrılıyor. Ayrıca birçoğu upgrade ile menzilli saldırıya geçtiği için de çok işe yarıyorlar.

GÜZELLİK VE ZEKÂ TERS ORANTILI MIDİR?

Her ne kadar HoMM 3-4 LAN ve Hot Seat gibi çok oyunculu modlar içerse de bir oyunun saatler sürdüğünü göz önüne aldığımızda HoMM çoğunlukla tek kişi oynanan bir oyundu. (Geçen yaz arkadaşlarla havuz başında HoMM 3 mü oynadım? Çılgın mıyım?!) Tek kişilik oyunun, oyun süresinin çoğunluğunu oluşturduğu bir seride yapay zekâ tabii ki son derece önemli. HoMM 5'in yapay zekâsı kapalı betaya göre bayağı yol kat etmiş. Buna rağmen dengesizlikler içeriyor. Bazen sizi deli edecek kadar iyi işler yaparken bazen "mal bu yav" denecek kadar saçma hareketler yapıyor. Bir kere savasta yaptığınız hareketler iyi izleniyor. Eğer rakibin hayati bir birimine Vulnerability koyduysanız yapay zekâ Stone Skin ile açığı kapatıyor. Yüksek sayıda menzilli ordusu mu var?

ALO OYUN KASİYOR HATTI

HoMM 5 sisteminizi üzere grafik özelliklerini şu sırayla düşürmenizi tavsiye ediyorum:

1. **Anti Aliasing:** Görüntülerin kenarlarını yumuşatarak piksel piksel görünmelerini engeller. Yok, ben piksele tahammül edemem diyorsanız çözünürlüğü bir kademe düşürün, bunu açık bırakın.
2. **Anisotropic Filtering:** Görüntüdeki bulanıklıkları önler. Kapadığınızda harita ekranı hızlanacaktır.
3. **Image Quality:** Bildiğiniz görüntü kalitesi. Deli gönül Very High ister.
4. **Eye Candies:** Parlama, patlama gibi efektlerin daha gerçekçi ve güzel gözükmesini sağlar.

BÖCEK İLACI

Ubisoft'un bana gönderdiği tanıtım versiyonu, birçoğu son versiyonda bulunmayacak çeşitli buglar içeriyor. Fakat bunlardan bir iki tanesi oyuna devam etmenizi engelleyen ölümcül hatalar. Aynı hatalar korsan kopyaların çoğunda bulunduğu için başınız ağrıyabilir. Örneğin Necromancer'ın Invasion görevinde portaldan geçebilmek için 20 Bone Dragon üretmeniz gerekiyor. Fakat kaç tane üretirseniz üretin portaldan geçemeyeceksiniz. İmdat yazıma hızır gibi cevap veren Nival'e teşekkürler.

Tank birimleriyle etrafını sarıp uzaktan işinizi bitirmeye çalışıyor ve hayatta bunları hareket ettirmiyor. Baktınız dip dibe duruyorlar, fireball'u çakıyorsunuz ve anında formasyonları değişiyor. Ayrıca yapay zekâ gözünü belirli birimlerden ayırmıyor. Yüksek sayıdaki birimler ve her fraksiyondaki anahtar birimler en kısa sürede temizlenmeye çalışılıyor. Örneğin Inferno'daki Cerberus Retaliate (saldırılan birimin saldırıya karşılık vermesi) yemediğinden ve aynı anda üç birime vurduğundan ilk hedeflerden. Aynı şekilde Phantom Forces'la kopyalanan birim, başarılı bir atışla öldüğünden AI direkt ona dönüyor. Yapay zekâ özellikle tek kişilik görevlerde aleyhinizde olacak ne varsa yapıyor. Bunu görevlerdeki AI script'lerinin harika hazırlanmasına bağlayabiliriz. Düşmanı sağlam bir savunmaya sahip garnizonunda mı sıkıştırdınız? Garnizonun az ötesindeki madenleri almak için siz gidene kadar bekliyor, siz geri gelirken madenleri alıp pıt diye yuvasına geri kaçıyor. Rakip tarafından kovalanıyorsanız nefesini ensenizde hissediyorsunuz, hele oyun zorluğunu seçerken (kendim kaşındım) kendinize acımadıysanız... Bunlar tabii ki sahalarda görmek istediğimiz hareketler. Fakaaaaat, sen gider de poposunu kıpırdatmayan iskelet okçusuna Slow yaparsan ve bunu 3 turn aynı birime tekrarlarsan zekân konusunda şüpheye düşerim. Benzer bir komedi Shadow Matriarch'ın büyü seçimlerinde de yaşanıyor. Yine de bu tür hataların birkaç yamayla minimuma ine-

ceğine inanıyorum.

OYUNA ADAM LAZIMDI, RUH ÇAĞIRDIK

Bir dakika ya HoMM 5'in yalnızca tek kişilik bir oyun olduğunu nerede söyledim? Tam tersine HoMM 5 multiplayer adına büyük yeniliklerle geliyor. Bu yeniliklerden ilki Ghost Mode. Ghost Mode'da sıra bir oyuncuysanız diğer oyuncular ana karakterlerinin hayaletini yönettikleri bir gölge dünyasına geçiyorlar. Gölge dünyası o an bulunduğunuz dünyanın gece mavisi bir kopyası. Hayaletin amacı haritayı açmak ve rakip oyunculara çeşitli pislikler yapmak. Biraz daha açalım: Hayaleti yönetmeye başladığınızda belirli bir enerjisi olduğunu göreceksiniz. Her türlü hareket ve yetenekler için bu enerji kullanılıyor. Hayaletin resmine çift tıkladığınızda gelecek ekranda hayaletin o anki enerjisini ve yeteneklerini göreceksiniz. Hayaletiniz her aktif olduğunda enerjisini yeteneklere yatırarak etkinliklerini artırabilir veya haritada yol alabilirsiniz. Siz bekledikçe hayaletiniz enerji kazanacağı için aktif oyuncu işini en kısa zamanda bitirip sırasını savmaya çalışacaktır. Aşağıda Ghost yeteneklerini bulabilirsiniz (elimdeki tanıtım versiyonundan sonra hayaletin yeteneklerinde bazı değişiklikler yapıldığından yeteneklerde farklılıklar bulunabilir).

- **Haunt:** Hayalet bir madeni ele geçirerek daha az cevher vermesini sağlar. İleriki seviyelerde her turn oradan maden tırtıklar.
- **Curse:** Hayalet düşman kahramanının peşine takılarak hızını ve değerlerini düşürür. Ayrıca dost düşmanındaki curse'leri kaldırır.
- **Devour:** Düşmanın özelliklerini etkileyerek sizle savaşırken rezil rüsva olmasını sağlar.
- **Possess:** İşte en eğlenceli yetenek. Bununla haritadaki tarafsız yaratıkların kontrolünü alabilirsiniz.

■ HoMM 3'teki kusatma mantığı HoMM 5'te de birebir geçerli.



niz. Bu yaratıklara herhangi bir oyuncu saldırdığında kontrolleri sizde olacaktır.

- **Vision:** Bu değer ne kadar yüksekse gördüğünüz alan o kadar geniş olur ve çevredeki binalar ve birimler hakkında (sağ tık ile) o kadar bilgi sahibi olursunuz.
- **Revenge:** Üzerinizdeki curse'u kaldırdığınızda curse'u koyan hasar alır.
- **Speed:** Hayaletin daha az enerjiyle daha fazla yol kat etmesini sağlar. Haritayı açmak için uygun.

HoMM 5'in multiplayer adına yenilikleri hayalet avcılarıyla sınırlı değil. Duel minimum vakte (15-20 dk) maksimum eğlence sığdıran bir mod. Duel'de her kale için önceden hazırlanmış üçer kahraman bulacaksınız.

Level Karnesi

- ✓ Sonsuz tekrar oynanabilirlik.
- ✓ Harika oyun atmosferi.
- ✓ Muhteşem grafikler, seslendirme ve müzikler.
- ✓ İnisiyatif sistemi.
- ✓ Multiplayer modları.
- ✓ Seride öze dönüş.
- ✗ Yapay zekâ dengesizlikleri.
- ✗ Henüz harita editörü içermiyor ve harita sayısı az.
- ✗ Bazı hatalar.

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

ÖĞRENMESİ KOLAY,
USTALASMASI ZOR BİR SANAT
ESERİ.

93



■ İşte Eye Candies'i açınca bu tip efektlerin tadını çıkarabilirsiniz.



■ HoMM 5 haritasındaki her köşe canlı. Mesela şu madende 24 saat üretim var.

HOMM 5'İN YARATICILARIYLA RÖPORTAJ

Yazıyı teslim etmeme sayılı süre kala Ubisoft'tan yapımcı Fabrice Cambounet'i yakalayabildim ve oyun üzerine e-posta ile birkaç soru sordum.



New World Computing'den sonra seriye başka bir ekibin devam etmesi riskliydi. Nival Interactive'i neye göre seçtiniz?

Nival sıra tabanlı stratejilerde çok deneyimli ve gerçekten çok başarılı bir ekip. Etherlords ve Silent Storm'u gördükten sonra doğru seçim olduklarını anladık.

Oyunun tasarlanmasına başlarken oyuncuların isteklerine göre bir oyun hazırlayacağınızı söylemiştiniz. Heroes hayranlarının fikirlerinden nasıl faydalandınız?

HoMM 5'in yapım sürecinde oyuncuların görüşlerinden büyük ölçüde faydalandık. Heroes serisinin özellikle Fransa ve Rusya'da büyük bir hayran kitlesi var. Büyük çoğunluğu temelde HoMM 3'e dönüş istiyordu. Fakat sadece grafikleri yenilenmiş bir HoMM 3 yapmadık. Bugüne kadarki tüm Heroes oyunlarının en iyi yönlerini birleştirerek ve bunu geliştirerek bir HoMM 5 yaratık.

Might&Magic evreninde gelecek devasa online hakkında biraz bilgi verir misiniz?

Henüz veremem. Çok iyi olacağından şüphelenilmesin. Bekleyin ve görün.



■ Sylvan dev bir ağac halindeki yapısıyla görünüsü en güzel kalelerden.



■ Serbest kamera ile savaş alanına istediğiniz açıdan bakabiliyorsunuz.

Bunların hepsi farklı dallarda uzman olan, orduları uzmanlıklarına göre farklılık gösteren kahramanlar. Örneğin ordusu çok sayıda düşük/orta seviye yaratıktan oluşan bir kahramanın büyüleri birim başına bonus veren yeteneklerden oluşuyor. Yapmanız gereken, uygulayacağınız taktiğe uygun karakteri seçmek. Diğer bir mod ise sıra tabanlı oyun içinde gerçek zamanlı tadı veren Dynamic Combat. Dynamic Combat'ta savastaki her turn'ün süreli olduğunu göreceksiniz. Böylece oyuncular kısa sürede doğru kararlar vermeye çalışacaklar. Bağlantınız iyiye ve lag probleminiz yoksa hızlı düşünmeye yönlendiren bu seçeneği mutlaka deneyin.

SIRA TABANLIDA SANAT

Gelelim HoMM 5'in teknolojisine, gelelim ve gitmeyelim. HoMM 5 tanınmayacak derecede geliştirilmiş bir Silent Storm motoruyla hazırlanmış, bugüne dek bir sıra tabanlı stratejide görülmemiş tartışmasız en iyi grafikleri sunuyor. Tamamen serbest bir kamera ve capcanlı bir 3B dünya var önümüzde. Bitkiler rüzgârla sallanıyor, bayraklar dalgalanıyor, madenler cevher çıkarıyor, dal-

galar kıyıya vuruyor... Birimlerin kendilerine özgü hareketleri çok ince hazırlanmış. HoMM 5'in grafikleri oyunun masalsı atmosferini tamamlarken kendine hayran bırakıyor. Tabii bu güzelliklerin bir karşılığı var. HoMM 5'i rahat oynamak istiyorsanız kesinlikle 1GB ve üzeri RAM'e ihtiyacınız olacak. Yapımcının oyun için GeForce 6600 tavsiye ettiğini duyunca işin ciddiyetini daha iyi anlayacaksınız. Dağılık arazilerle kaplı haritalarda sabit diskiniz deli gibi bağırırsa keyfiniz kaçabilir.

Donanım yetersizliğini saymazsak grafikler sadece iki konuda canınızı sıkabilir: Yeraltında köselere gizlenmiş yol ve birimleri gözden kaçırmak ve ara videolarda karakterlerin ağızlarının hareket etmemesi. Bunlar dışında uzun büyü efektlerini yüzüncü defa görmek bazılarınızı bayabilir. Peki ya sesler, müzikler? Oyunun orkestral müzikleri, atmosferi çok iyi tamamlıyor. Ana menü ve Credits'teki enfes müzikler tekrar tekrar dinlenecek cinsten. Seslendirmeler de gayet başarılı. Archmage'in bir adımımıza dönüp "ıpsı ıpsı" şeklinde söylenmesinden kafanıza fireball yiyeceğinizi

anlayabilirsiniz.

WINDOWS'TAN SONRA HEROES YÜKLENİR

HoMM 3 o kadar iyi bir oyundu ki birçoğumuz bırakın ondan daha iyi bir oyunu, ona eşdeğer bir oyun olabileceğini bile kabul etmeyecektir. HoMM 3 yıllarca oynandı ve eminim yıllarca oynanmaya devam edecek. Ama şundan şüphem yok ki o süre zarfında HoMM 5 de oynanıyor olacak.

Size son bir tavsiyem var: Oyunun havasına daha iyi girebilmek için hayal etmeye çalışın. 50 sövalye ile 60 zombiye mi dalıyorsunuz? Bu sayıları sadece matematik olarak algılamayın ve devasa bir alanda bu sayılardaki savaşçıların gerçekten savastığını hayal edin. İddia ediyorum alacağınız keyif katlanacak.

Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr



SIN EPISODES EMERGENCE

Bu FPS'nin günahı senin boynuna John Blade

Oyun dünyasında talep daha güzel grafiklere, daha etkileyici senaryo ve evrenlere doğru yönelirken bu talebi dengelemek ve karşılayabilmek için haliyle oyun geliştirmenin maliyeti de artıyor. Maliyetle beraber oyunu geliştirmek için harcanan süre de uzuyor ve oyun tutkunları bir oyun için senelerce beklemek zorunda kalabiliyor. Oyun yapımcıları sonuçta akıllı adamlar, hepsi okumuş çocuklar. Bunun da bir çaresini buluverdiler ve oyun dünyasında "episodik" dönem başladı.

Nedir bu episodik dönem: Önce bir oyun evreni yatacağın, sonra da bu evreni ufak parçalara bölerek kısıtlı maceralar yaratacağın. Daha sonra kısıt ateste 6 ila 8 ay pişirip gerekli reklam ve pazarlama sürecinin arkasından süreceğın piyasaya. Böylece oyun severleri oyuna müptela edeceğın (edebilirsen tabii). Sürekli bir pazar ve neredeyse hacmi sabit bir ciro yakalayacaksın. Bu sistemle hem diğer oyunlardan daha ucuza, daha çok oyun satacağın, pazar payın artacak hem de sürümden kazanacaksın.

SIN Episodes:Emergence işte bu yaklaşımın bir ürünü. Peki ilk mi? Değil. Arkasından 8 adet daha gelecek hazırlıklı olun. Üstelik Half-Life 2'nin de böyle bir politikayla piyasaya sürüleceğı günler için geri saymaya başladık...

KONU VAR MI KONU?

Evet eni konu bir şeyler var SIN Episodes: Emergence'da. Gözünü budaktan sakınma-



dan düşmana şarjör boşaltan Binbaşı J.R Blade ile beraberiz yine. Blade uzatmalı düşmanı Elexis Sinclaire ile yeniden karşı karşıya. İnsanlığın geleceğini abluka altına alabilmek adına deneylerin yapıldığı genetik laboratuvarları da cabası. Bu kaotik ortam içinde Blade yine bu gidişe bir "dur" demek için silahına sarılıyor. Bu bölümde Elexis ile işbirliği yapan Victor Radek'in peşindeyiz.

Ancak oyun hiç de beklemediğimiz şekilde başlıyor. Bir ameliyat odasında gözlerini açan kahramanımız, Victroria's Secret'in son kreasyonu olan dantelli iç çamaşırıyla, içinde yeşil bir sıvı bulunan bir şırıngayı kendisine doğru sallayan Elexis ile karşılaşılıyor. Ve tabii yanında pis pis sırttan bir de Victor var... Ne olmuştur, buraya nereden gelinmiştir, saat kaçtır, günlerden ne gündür, oyunun ilerleyen dakikalarında anlayacak ve belki de

SIN'in ilk bölümünü yeniden bir yerlerden bularak "Neydi abi ya?" diyerek kısa bir "flashback" yapmak isteyeceksiniz ama boş verin.

Göğüslerini oldukça haşın ama erotik biçimde burnunuza dayamış ve tehditler savuran kötü kızımız Elexis (böyle bir pozisyonda tehdit kimin umurunda demeyin), haliyle sizi kurtarmaya gelen takım arkadaşınız ve masumiyetin tasviri bebek yüzüyle oyun boyunca arkanızı kollayan Jessica'dan da paçayı sıyrıyor elbette (sıyrırsın ki yeni Episode'lar yazabilsin abiler).

Zaman kavramını tamamen yitirmiş bir J.R. Blade olarak, Jessica ve onun halefi JC'nin desteğiyle SINTECH Laboratuvarlarında bir ölüm kalım mücadelesine başlıyorsunuz. Jessica da olmasa ne yaptığımızdan haberiniz olmayacak. Allahtan arada bir Elexis'in hologramlarıyla karşılaşılıyor da nerdeymişiz, dünyayı ne tehdit ediyormuş anlayabiliyoruz.

Jessica taktik savaşlarda birebir yanınızda yer alıyor. Kah arkanızı kolluyor, kah bir arabayla birden yanınızda belirip "atla bebek" tarzında "cool" bir edayla sizi tepenize üşüşen SINTECH askerlerinden koruyor. JC ise bir hacker. Kapalı kapılar için kendisine "çilingir" muamelesi yapmayın, aslında çok zeki birisi o ama kapı açmaktan başka fazlaca bir işe de yaramıyor. Bu arada kapıları açarken sizin ne durumda olduğunuzun da JC için pek önemi yok. İşini biraz ağırından alıyor. Ben her kapı açılışını beklediğimde en az 8 kere Blade cennetini boyladım haberiniz olsun.

Jessica'nın masum yüzüne ve Elexis'in iç çamaşırlarına rağmen hikaye kesinlikle sizi tatmin etmiyor. SIN Episodes: Emergence basmakalıp karakterler üzerine ironik bir taşlamadan ibaret sanki. Ancak şimdi sıra Sezar'ın hakkını Sezar'a vermeye geliyor ki bir FPS'den beklenen her şey bu oyunda fazlasıyla mevcut.



7 ÖLÜMCÜL GÜNAHA BİR YENİSİ DAHA EKLENDİ

SEE, kendi çapında oldukça tatmin edici ve dengeli bir vurdu kırdıya sahip. Ha, diyeceksiniz ki FPS adına yeni bir şey var mı? Yok. Ama tatmin olmaksızın, bu oyunun başına geçtiğinizde tekrar kalkmanız birkaç saatinizi alabilir. Oyunda zaten bize verilmiş bir yenilik sözü de yok. Burada bize sunulan tamamen oyun zevki ve vurdu kırdıdan ibaret (hadi artık bu vurdu kırdı lafını "aksiyon" ile değiştireyim). Kendi kendinize ayarlayabildiğiniz zorluk dereceleri "eh işte şöyle bi kaç el ateş edeyim" ile "Allah'ım, yok mu beni bu cehennemden kurtaran" arasında değişiyor. Oyunun zorluk derecesi siz oyunu oynarken de değişebiliyor. Bu da oyunun sizin hareketlerinizi ölçebildiğini ve "kolay" olarak oynamanız size bir hakaret olacağını anlamasından kaynaklanıyor.

Karşınızdaki düşmanların dövüş konusundaki dinamizmine hayran kalmamak elde değil. Birkaç kişi bir araya gelip feci tuzaklar kurabiliyorlar. Bir kişi patlama tehlikesi olan bir varili üzerine doğru atarken bir başkası bu varili havada vurup alev almasını ve tam alınınızın ortasında patlamasını sağlayabiliyor. SINTECH askerleri iyi eğitilmiş komandolar gibi. Helikopterlerden jetpack'lerle üzerine saldırıyor, açık camlardan ve damlardan halatlarla inerek etrafınızı kuşatıyor ve gününüzü cehenneme çevirmek için ellerinden geleni artlarına koymuyorlar.

Bu arada söylemeden geçemeyeceğim, oyunun fizik motoru bildiğimiz Half-Life 2 motorundan farklı değil (Source Engine) ama burada çok eğlenceli bir durum var. Tepenize jetpack'lerle binen komandoları tam sırtlarından vurabilirsiniz bir balonun birdenbire içindeki havayı boşaltması ve oada oradan oraya savrulması gibi ufka doğru döne döne, bağıra çağıra uzayıp gidiyorlar ve uzaklarda infilak ediyorlar. Oyunda bir süre sırf bunu yapabilmek için bayağı uğraştığımı hatırlıyorum.

BAŞKA SİLAH YOK BLADE, HÜKÜMET ÖDENEK AYIRMADI

Maalesef, evet maalesef, bu macerasında Blade silah fakiri birisidir artık. Bir Magnum tabanca, bir çiftte, dürbünlü bir otomatik tüfek ve el bombasından başka sermayesi yok koca SINTECH ordusuna karşı. Ama olsun Jennifer var, JC var. Onlar bize nereden gitmemizin daha güvenli olabileceğini söylüyorlar. Ama telsizlerin dinlendiğini sanıyorum ben. Çünkü ne zaman onları dinlesem başıma üşüşen bir komando alayı oluyordu.

Özellikle her yönden gelen ve geniş koordinatlara yayılan düşman için bu kadar az silah kullanmak, "kamikaze" olmak gibi bir

şey. Onun için Blade bu kez civarda bulunan yanıcı ve patlayıcı varilleri, vinçleri ve oksijen tanklarını kullanmak durumunda kalıyor. Karşınızdaki duranlara ateş ederken arkanızda duranları da kafalarına atacağınız birkaç oksijen tüpüyle indirmeniz mümkün. Bu kadar az silah saydım diye üzülmeyin canım siz de hemen. Bu silahların ikincil ateşleme seçenekleri var. Üstelik size bir şeyler enjekte etmişlerdi ya, hatırlarsanız. İşte hafiften bunun bazı "mutantsal" yan etkileri de düşmana karşı üstünlük sağlamanızda rol oynuyor.

Elbette bir genetik laboratuvarında sadece komandolarla dalış yapmuyorsunuz. Çeşitli deneylere tabi tutulan bu askerler birer canavara dönüşüyor ve orada burada sizi tepelemek için koşuşturup duruyorlar.

Uzun sözün kısası epeydir söyle yüzümde heyecan ve gülümsemeyle bir FPS oynayamadım diyenlerdenseniz SEE kesinlikle size iyi gelecek 7 saatlik bir aksiyon paketi. "Yok ben almayayım" diyecek birine rastlayacağımı sanmıyorum. Oyun oynamak eğlenceyse eğer, durmanız hata.

Bak hala duruyorsun ama.



Kaan Ezgimen
kaan@le
vel.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Dizi film gibi olması yeni bölümünü merak ettiriyor
- ✓ Aksiyon tavan yapıyor
- ✓ Güzel seslendirme ve müzik
- ✓ Kendini ayarlayan zorluk derecesi
- ✗ Candan bezdirten tüneller
- ✗ Çok az açık alan
- ✗ Kısa oyun süresi
- ✗ AMD tabanlı PC lerde overclock yapılmışsa problem yapıyor

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

BÜTÜN BİR OYUN DEĞİL AMA
9 BÖLÜMLÜK BİR DİZİNİN
GİRİŞİ OLARAK FENA DEĞİL.

75

RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS



■ Görüp birimler, tuhaf şekilli binalar gözünüzü korkutmasın. Rise of Legends'a yeni bir Starcraft'a alışacağınız hızda ısınıyorsunuz.

Daha önce görmediğimiz türden bir dünya. Acaba keşfetmeye değer mi?

Önce bir konuda anlaşalım: Rise of Nations mükemmel bir strateji oyunuydu. İlk çağdan başlayarak bilgi çağına dek uzanan bir zaman diliminde ve gerçek dünya haritası üzerinde bölge bölge dolarak savaşlara giriyorduk. Bir yandan dört kollu teknoloji ağacımızı yesertirken bir yandan da topraklarımızı büyütme zorundaydık. İrili ufaklı bir sürü işle uğraşırken bir sonraki hamlemizi sürekli gözetmemiz gerekiyordu. Her şeyin ötesinde, bu oyunu oynamak gerçekten çok zevkliydi. Ana senaryoyu tamamladıktan ve Thrones and Patriots paketindeki zenginliği de gördükten sonra, ilk ve tek oyunu RoN olmasına rağmen Big Huge Games'i "en sevdiğim" arasına kattım. Sonra Rise of Legends'in haberi geldi. İlk düşünce, bunun da Age of Empires'in Age of Mythology'ye dönüştürülmesine benzer bir şey olacaktı. Big Huge Games'den bunun biraz daha fazlasını beklemeyi tercih ettim yine de. İyi ki de öyle yapmışım. Ama biraz abartmış olabilirim. Sanırım içten içe, gelmiş geçmiş en iyi

GZS'nin bu olacağına inandırmışım kendimi, ama değil...

KİMSİN SEN? NERDEN GELDİN?

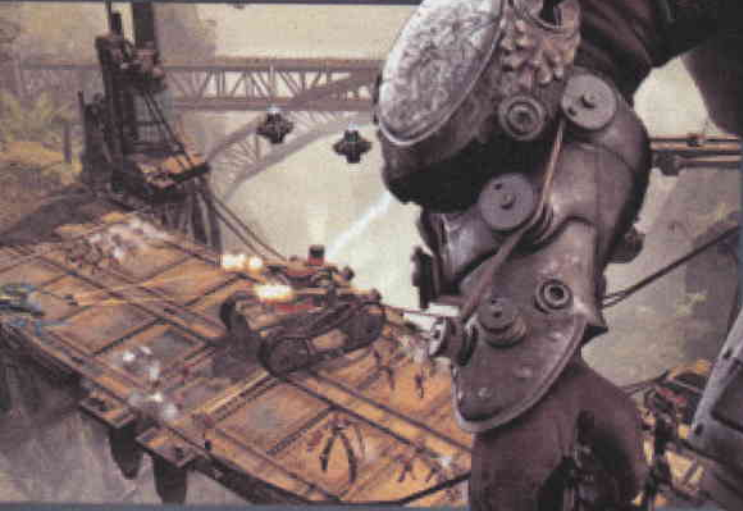
Rise of Legends'ı ilk oyundan ayıracak olan özelliklerini kabaca da olsa uzun zamandır biliyorduk. Oyun için yeni bir dünya ve bu dünyayı paylaşamayan üç yeni ırk yaratılıyordu. Bu ırkların Orta Dünya'dan ya da uzaydan transfer edilmemiş, genç yetenekler olması heyecan vericiydi. Nitekim oyuna başladığınız anda da o heyecan kendini gösteriyor.

Daha ne olup bittiğini anlamadan, Giacomo adında tanımadığımız etmediğimiz bir yabancıyla, ne işe yaradığı hakkında hiçbir fikrimiz olmayan bir grup birimi, yeterince tehlikeli görünen bir düşmanın üstüne salmakla görevlendiriliyoruz. Oyunun en basındaki kısa hikâye sayesinde tek bildiğimiz, ağabeyimizin intikamını almak zorunda olduğumuz. Daha önce belirtilmemiş bile olsaydı hemen anlayacağımız bir başka şey daha var; buralar Vinci ırkına ait olmalı. Dev, metal çarklılar, fabrika görüntüsünde şehirler, mekanik birimler, endüstriyel atıkların bosaltıldığı koca koca oluklar... Konsept olarak Leonardo da Vinci'nin tasarımlarını

seçen Vinci haritası gerçekten görülmeye değer ki bu da ancak sağlam bir bilgisayarla mümkün. Ama bu tatsız meseleye hemen girmeyelim.

RoL'le birlikte eklenen kahraman (hero) kullanımı, oyuna pek çok açıdan anlam katmayı başarmış. İlk oyunda haritayı arınlamak için tek gerekçemiz dünyayı fethetmek iken Giacomo sayesinde RoL'da bir hikâye var. Eski oyunda kartlarla ifade edilen ve her savastan önce aralarından seçim yaptığımız özel güçler, şimdi Giacomo'nun savastıkça, gelerek kazandığı yetenekleri haline gelmiş, daha anlamlı olmuş. Ayrıca tek kahramanımızın Giacomo olmaması, farklı konularda uzmanlaşma eğilimindeki diğer kahramanları da kullanabiliyor olmaması oyunu renklendiren ve strateji seçeneklerini çoğaltan bir özellik. "Yan kahramanlar" gibi abuk bir sıfatla anacağım bu karakterlerin esas oğlan Giacomo'yla ilişkileri ise sulandırılmış flört ya da çocukluk arkadaşlığı gibi şeyler olsa da, küçük küçük

■ Sawu, düşmanı olmak istemeyeceğiniz türden bir kahraman. Alin'deki her şey gibi onun da varlığının yegâne kaynağı büyü gücü.



başka hikâyelerin de ortaya çıkmasını sağlıyor. Söylediğim gibi her kahramanın, geliştirilmeyi bekleyen farklı yetenekleri var. Bunlar, savasta canı yanan birimlerinizi iyileştirmekten dev bir ejderhayı yardıma çağırmaya, bir düşmanı belli bir süre için dondurmaktan zihin kontrolüyle bir birimi kendi tarafınıza almaya kadar çeşitlenebiliyor. Oyunun sonuna kadar kahraman listenize on kadar yeni kahraman eklenecek. Ama bunların bazılarını hiç kullanma fırsatı bile bulamayacaksınız. O yüzden her görevden sonra kazanacağınız hero puanlarınızı başta Giacomo olmak üzere favori kahramanlarınıza dağıtmalısınız. Sizin de koca kanatlı, alev püskürtebilen kırmızı yaratıklara (mesela ejderhalar!) ilginiz varsa puanlarınızı Dhamanhur'a yazın. Çağırabildiği yardımcı birimler insanı mest ediyor.

TARİHİ, TÜRİSTİK ALIN HARİTASI

Oyun, birbirine bağlanmayan üç büyük harita üzerindeki tek bir senaryodan oluşuyor. Yani oyun, aslında bir değil üç yeni dünyaya sahip, sadece biraz küçükler. İlk oyunda olduğu gibi, her şeyden önce büyük harita üzerinde o turn nereye gideceğinize karar vermeniz gerekiyor. RoN'da ordunuzu her hareket ettirdiğinizde bir turn geçerdi, RoL'da ise her turn içinde, savaşa girmekle koşulluyla kullanabileceğiniz ekstra bir hamle hakkınız var. Yani kendi topraklarınız içindeki hareket kabiliyetiniz artmış durumda. Böylece düşmanın hamlelerine bakarak, hedeflediği noktayı savunmak için geç olmadan gidebiliyorsunuz. Yine de büyük haritadaki düşünüp tasınma aşaması RoN'daki kadar kritik görünmedi bana. Zaten üç haritanın başında da, ana göreviniz belirtildiğinden, varmanız gereken şehrin neresi olduğunu az çok biliyorsunuz ve ona göre bir rota izleyerek hedefe ilerliyorsunuz. Ayrıca RoN'da çok daha fazla ordunun hareket halinde olduğu ve bir yerlere saldırmak kadar kendi topraklarınızı da savunmak durumunda kaldığınız düşünülünce RoL'un haritaları fazla basit. Örneğin Vinci haritasında büyük düşmanımız dışında iki tanecik de yadakçısı var. Öncelikle bu iki adamın başkentlerini indiriyorsunuz, böylece koca haritada in cin top oynar hâle geliyor. Bu noktada topraklarınızı kendi haline bırakıp doğruca büyük düşmanın baskentine yollanabilirsiniz.

Büyük harita, sadece hamlelerimize karar verdiğimiz bir geçiş alanı değil. Aslında hem orduyu, hem kahramanı, hem de görevi doğrudan etkileyen en önemli stratejiler burada saptanıyor. Söyle ki; her GZS görevi sonrası hanenize ordu, bilim, kahraman ve kaynak puanları eklenmiş oluyor ve bunları nasıl paylaşacağımıza büyük haritada karar veriyorsunuz.

uz. Eğer akıllıca kullanabilirsiniz bunlar sayesinde kısa sürede, saldırı durumunda düşmanı yavaşlatan birer ordu ile korunan şehirlere, güçlü ve kalabalık bir ana orduya, kodu mu oturtan bir kahramana sahip olabilirsiniz.

LITTLE TINY GAMES?

Oyunun GZS kısmı ise mutedil dalgalı bir başarı grafiğine sahip. Vinci haritasında her şey çok güzel başlıyor. Daldığınız her şehirde ayrı bir tehlike, birbirinden farklı ve çözmesi zevkli yan görevler, hikâyenin gidişatını etkileyen bazı sırlar buluyorsunuz. İkinci ırkımız Alin'e geçtiğinizde bunlar seyrekleşmeye başlıyor, ele geçirmek dışında hiçbir özel görevin olmadığı topraklar fethediyorsunuz. Son ırk olan Cuotl'in haritasında ise iki üç tane özel görev dışında bütün dünyayı üs kurup, kaynak toplamak, ordu kurmak ve nihayet yeterince güçlenince düşman üslerini ele geçirmekten ibaret bir görevi defalarca oynayarak dolayıyorsunuz. Oyunun sonuna eklenmiş iki üç özel görevle, aradaki kayıp zamanı unutturmak istemiş BHG ama yutmadık. RoL'un son üçte birlik bölümünde ya senaristler işi bırakıp gitmiş ya da Big Huge Games ekibi, yerini Little Tiny Games'e bırakmış. Oyunun temposu belirgin olarak düşüyor bu haritada.

Vinci'den yukarıda bahsetmişim; her şeyin buharlı ve çarklı makinelerle emanet edildiği bu topraklarda prototip fabrikaları, dökümhaneler, araştırma laboratuvarları ve mekanik adamlarınızla (clockwork man) fark yaratmanız gerekiyor. Üç ırktan benim favorim olan Alin'in dünyası ise uçsuz bucaksız, sıcak, sarı kumların ve büyüün hükmü altında. Vinci haritasını tamamlayıp buraya geçtiğinizde, yeniden sıfır noktasında hissediyorsunuz. Topladığınız timonium kristalleri (ve tabii Giacomo) hariç, Vinci ile hiçbir benzerliği olmayan bir dünya burası. Oyunu artık mekanik robotlarınızla değil akreplerle, örümceklerle, ifritlerle, ejderhalarla oynamaya başlıyorsunuz. Şehirleriniz havada asılı duran, çevresinde kumların dans ettiği büyüleyici mekânlar. Oyun Alin topraklarında yepyeni bir ruh kazanıyor. Özellikle de Dark Terror denen gece saatleri apayrı bir tat.

Üçüncü ırk Cuotl'in esin kaynağı ise Mayalar. İki bin yıl kadar önce kurdukları üstün uygarlık sebebiyle uzaylı oldukları savıyla üretilen Maya efsaneleri, Cuotl topraklarını şekillendiriyor. Sık ormanlar içinde



yaşayan, varını yoğunu antik bir teknoloji gelişimine yaslayan bu ırk, görsel açıdan Vinci ve Alin kadar etkileyici değil ama en az onlar kadar yıkıcı. Bu haritada Cylon savaş gemilerini andıran hava birimleri dışında, farklı yeteneklere sahip, kırılğan ama sayıları hızla artan bir ton birime sahipsiniz. Giacomo bu yeni topraklara uygun yeni özelliklerle kendini geliştirecek ve Cuotl'in teknolojisiyle oynamayı da kısa sürede çezeceksiniz.

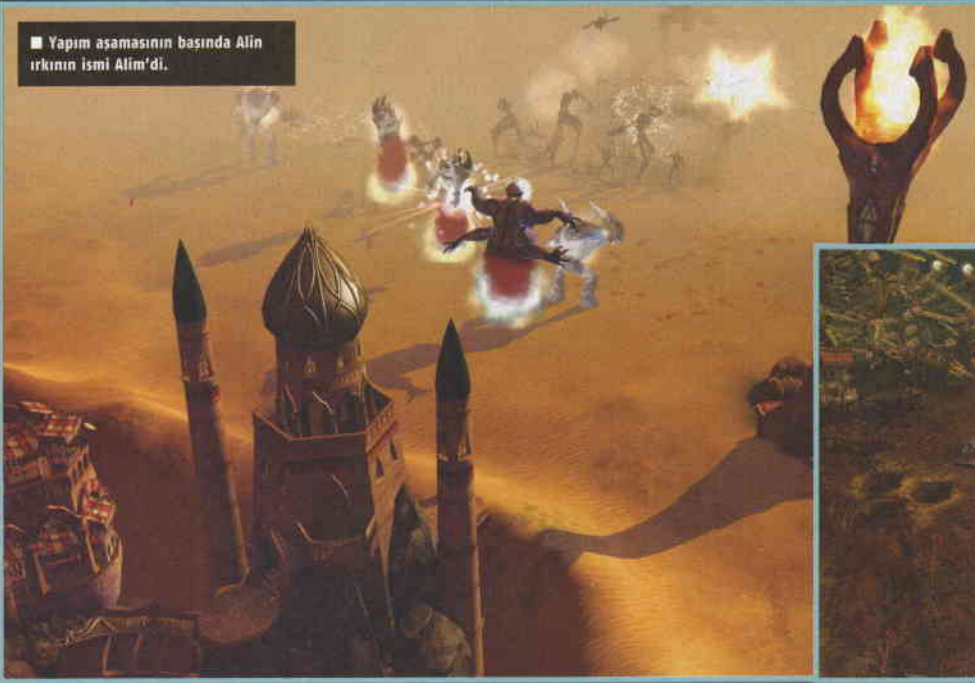
IRKÇILIK GİBİ OLMASIN AMA...

Üç ırkın kendi aralarındaki farklılıkları, RoN'dan alışıktığımız çok da farklı bir şey yapmıyorsunuz. Yeni binalar yerine bölgelerle geliştirilmeyi bekleyen basit bir şehir merkeziniz, odun ve yiyecek yerine topladığınız timonium kristalleriniz, askeri birim geliştirme ve üretme için kullandığınız binalarınız, savunma kuleleriniz ve yine dört başlığa bölünmüş araştırma alanlarınız var. Para için yine karavanlar üretip harita üzerindeki tarafsız şehirlerle ticaret yapmanız gerekiyor. Şehre ekleyebildiğiniz üç bölge var. Biri ekonomiyi, biri üretimi, biri de askeri gücü destekliyor (farklı ırklar için farklı isimlere sahip olsalar da işlevleri denk). RoN'daki bilim gücünüzün kaynağı olan üniversitelerin yerine RoL'da her ırk için farklı bir yön-



■ RoL'ün şehirleri, alıştığımız kutu GZS şehirlerine hiç benzemiyor.

■ Yapım aşamasının başında Alin ırkının ismi Alim'di.



tem uygulanıyor. Örneğin Vinci'de bilim puanı kazanmak için araştırma laboratuvarı yapıp, belli bir işleyle geliştirmek gerekirken Cu-otl'da şehre eklediğiniz her yeni bölge, bilim puanı getiriyor. Bunları uzun uzun anlatmak gibi bir fantezim var aslında ama oyundaki binaların, birimlerin, teknolojilerin sayısı herhangi bir RTS'dekinin en az üç kat fazlası olduğundan, girmemeliyim.

Oyunun getirdiği yenilikleri anlatmak için, uyguladığım otokontrole rağmen neredeyse üç sayfa harcamış olmamdan da pay çıkartarak söylüyorum ki, BHG, RoN'un yarattığı GZS tarzının temellerini gayet başarılı bir şekilde bambaska bir oyuna aktarmayı başarmış. Rise of Legends'ın, RoN'un basit bir kopyası olmadığı aşikâr ama ondan tamamen kopmuş da değil. Eklenti paketi Thrones & Patriots'u 3 yıl boyunca oynamış biri olarak diyebilirim ki o oyunu tamamen rafa kaldırabilirim artık. Hem yeni, hem de RoN'un eksikliğini hissettirmeyecek bir eğlenceye kavuştum.

YASASIN QUICK BATTLE!

GZS'lerin en büyük açmazı, birbirinden tamamen farklı özelliklere sahip ırklar yaratmak değil, onlar arasında bir denge tutturmanın zor olmasıdır. RoL'un ana senaryosunu oynarken bu konuda bir değerlendirme yapmak zor. Çünkü oyunun neredeyse tamamında her düşmana kendi silahlarıyla saldırıyorsunuz. Ama Quick Battle deyip skirmish oynamaya başladığımızda iş değişiyor. Oyunda tas-kagit-makas gibi bir sistem kesinlikle yok. Birimlerin sağlık, hareket kabiliyeti, vurus gücü gibi özellikleri de rakamlara dökülmemiş. Doğayla birimler arasında üstünlük ve zayıflıkları ancak oynadıkça fark edebilirsiniz. Ama skirmish'i fazla deneyememiş olsam da ırklar arasında rahatsız edici bir dengesizlik görmedim. Sadece Vinci'nin yeni birimler geliştirme yeteneği daha üstün olduğundan, oyun başında teknolojiye abanarak kolayca

haritayı domine edebiliyorsunuz. Bu yöntemle Vinci'yle Alin'e karşı oynadığım skirmish savaşları on dakika civarında ve ezici bir üstünlükle sonuçlandı.

Ezici üstünlük demişken, oyunda dev ordular kurup düşman şehri dört bir yandan kuşatmak her babayığdın harcı değil. Bunu başarabilmek için bir numaralı ihtiyacınız; iyi bir bilgisayar. Zira benimki gibi yeni oyunlar karşısında kalbi teklemeye başlayan bir PC'de (P4 2,6GHz CPU ve Radeon 9800 Pro) çok sayıda birimin savaşa tuttuğu, ele geçirmeye çalıştığınız şehrin paramparça dökülmeye başladığı, kahramanların süperonik yeteneklerini sergilediği sahnelerde oyun kilitleyip kalıyor. Üstelik 1024x768'de (böylece oyundaki zoom yeteneğiyle hiç işiniz olmuyor) ve anti-aliasing'i kapatmış olduğunuz halde... RoL'u yüksek olmasa bile oyunun kalitesini ortalama düzeyde gösterecek bir sistem ne olabilir diyorsanız, BHG'nin açıkladığı "best performance" sistem gereksinimlerini ikiyle çarpın. Yani 3GHz işlemci ve 256MB bir ekran kartı işinizi görecektir! Optimizasyon yaması, yetiş, yandım!

BRIAN REYNOLDS AKIL DAĞITIRKEN NERDEYDİN?

Biraz dağınık gidiyorum ama yapay zekâ si-kayetlerimi yazı bitmeden bir yerlere sıkıştır-mam gerekiyor. Oyundaki yapay zekâ hem yol bulmak konusunda ekstra bir yeteneksizliğe sahip hem de RoN'dan asına olduğumuz "üç kişi toplandık, hadi saldırıp ölelim" zihniye-tinden henüz sıyrılamamış, ama Allah için hero'lar işini biliyor. Önce en güçlü birimlere saldırarak, özel güçlerini doğru zamanda kul-lanmak, birimlerine destek olmak gibi konu-larda gayet uyanıklı. Ama oyunun multipla-yer modu şimdiki çalışmaz halinden kurtarı-labilirse yapay zekâyla isimiz olmaz, RoL bambaska bir eğlenceye dönüşebilir.

En baştaki soruya dönerek bir Before the

Rain tribiyle bitireceğim... RoL, sevdiğimiz bir oyunun temellerini kullanarak yepyeni bir dünya sunu-yor. Peki burası gerçekten keşfet-meye değer bir yer mi? RoL'un dünyası belki hayatınızda gördüğünüz en güzel yer olmayacak, ba-gımlılık etkisi yaratmayacak, hâlâ gözleriniz ufuktaki "gelmiş geçmiş en iyi strateji oyununu" aramaya devam edecek ama yanıt; kesinlikle evet. Ben hâlâ o kusursuz GZS'nin bir Big Huge Games yapımı olacağı inancındayım. O yüzden RoL'daki kusurların toparlandığı yamaları ya da oyun süresini uzatacak genişle-me paketini falan değil, üçüncü oyunu beklemeye başladım şimdi-den. Hadi hayırlısı...



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ İrklar arası farklılıklar sayesinde her harita yeni bir oyun gibi
- ✓ Yan görevler çok eğlenceli
- ✓ Oyunun dünyası her şeyiyle çok güzel görünüyor
- ✗ Ama bu güzellikler için iyi bir sistem lazım
- ✗ Yapay zekâ, yol bulması gerektiğinde saçmalıyor
- ✗ RoN kadar yenilikçi bir oyun değil
- ✗ Üç haritayı birleştiren bir Conquer the World modu yok

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

ÇOK DEĞİŞİK BİR EVRENDE,
RISE OF NATIONS TADINI
YAKALAYAN YEGANE OYUN.

85



■ Oyunun olağan, fizik kartsız fizik modellemesi bile, bu tip araç parçalanmalarına izin veriyor.

Taktik/Aksiyon

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Gelecekte sıradan bir gün...

"Savaşa hayır!"... Buna karşıyım. Hayır, "Savaşa evet!" demiyorum tabii ki, keskin harflerle, ama bu bir gereklilik değil mi sizce de? Bu, kaçınılmaz bir son ya da bir başlangıç değil mi? İnsanoglu savaşarak varolmaz mı zaten? İnsanoglunun yaşamak için tek şansı savaşmak değil midir? Yalnızca başka bir canlıya karşı koymayı kapsamaz "savaş"ın kelime anlamı; bir insanın kendisiyle çarpışması da buna dahildir. Her nefes alışımızda savaşı içimize çekeriz; her an savaşırız, bir başkasına, veya kendimize karşı. Sonsuz, ama sınırlı hayatı elde etmektir zira amacımız. Acı verse de, kötü gözükse de ve resmi perspektife ters çizilmiş olsa da, savaş bir gerekliliktir.

SONSUZ SAVAS

Ghost Recon... Red Storm'un eski taktik/aksiyon oyunu... Ağır ilerleyen, taktik ve dikkat gerektiren bir FPS... Red Storm ve oyuncular adına her şey yolundaydı aslında; yeni bir Ghost Recon oyununa karşılık yeni oyuncular... Ne bir eksik, ne bir fazla... Denge bozulmadı. Ta ki konsollar araya girene dek... Red Storm; PS2, PS3, Xbox, Xbox 360 ve GameCube tarafında, biz ise PC tarafında kaldık. Bu tarafta bize eşlik eden firma ise Grin. Ballistics ve Bandits: Phoenix Rising gibi vaset oyunların yapımcısı olan Grin, Ghost

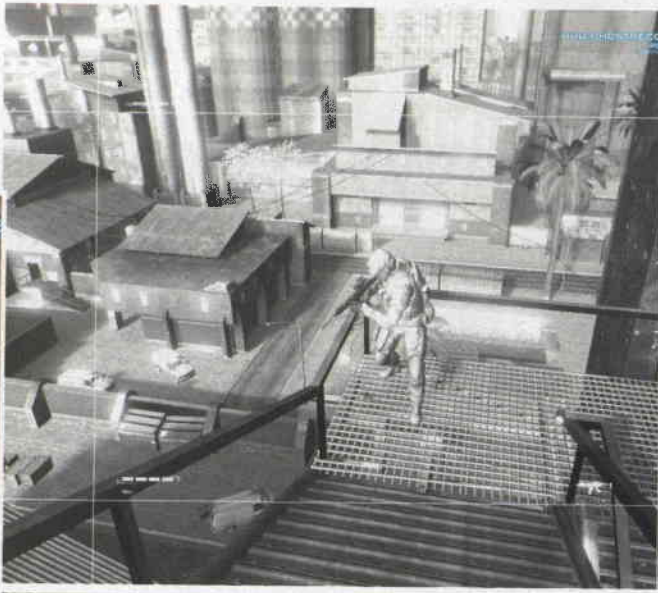
Recon gibi ağır bir isim için doğru bir seçim değil gibi... Ama durun bakalım... Dereleri görmeden paçaları çekirtmemelim.

Yıl 2013. Amerikan Ordusu, Integrated Warfighter (IWS) adında bir sistem geliştiriyor. Bu sistem, geliştirilmiş silah sistemlerinin ve iletişim araçlarının askerlere entegre edilmesine olanak tanıyor. Bu sayede ortaya daha güçlü ve daha "Amerikalı" askerler çıkıyor.

Oyunda canlandırdığımız karakter Yüzbaşı Scott Mitchell. Meksika'da, Meksika, Kanada ve Amerika liderinin katıldığı bir zirvede liderleri korumakla görevlendiriliyoruz. Zirve sırasında Meksikalı isyancılar zirve binasına saldırarak Kanada Başkanı'nı öldürüyor ve Meksika Başkanı ile Amerika Başkanı'nı kaçırtıyor. Bu sayede bir taktik/aksiyon oyunu için en olası konu ortaya çıkmış oluyor ve savaş başlıyor.

Dynamiş olarak diğer Ghost Recon oyunlarından farklı değil Advanced Warfighter; takım arkadaşlarımızın ve destek araçların yardımıyla hayatta kalmaya çalışıyoruz. Adamlarınıza birçok komut verebiliyorsunuz (tek olarak ya da grup halinde). Ne var ki komut listesinde farklı olan bir şey yok gibi, ancak "taktik haritası", bu konuda size daha fazla seçenek sunuyor. Bu haritada her adamınız için ayrı bir nokta belirleyebiliyor ve hatta, adamınızın o noktaya giderken izleyeceği yolu çizebilirsiniz. Yolu çizdikten sonra adamlarınız Lemming'ler gibi bağımsızlıklarını ilan ediyor ve kendi kendilerine savaşılıyorlar. İdeolojileri





■ Hayır, Halo'dan bir kare değil bu; sadece bir patlama sahnesi. Yine de korkuyorum yahu!

aynı olsa da, adamlarınızın yapay zekaları Lemming'ler gibi değil elbette. Bu "otomatik" çatışmalarda çoğu zaman galip gelen taraf siz oluyorsunuz. Zaman zaman kontrol edebildiğiniz destek araçlar da gücünüzü artırıyor. Bu ağır araçlarla açacağınız bir yayılım ateşi, düşmanın direncini kısa sürede kırmanızı sağlıyor.

Advanced Warfighter'ın PC versiyonunun konusu konsol versiyonlarıyla aynı olmasına karşın, bölüm tasarımları, oynanış ve çevre tamamıyla farklı. Konsol versiyonları bir yana, Advanced Warfighter, Ghost Recon serisindeki en geniş haritaya sahip, bu yüzden oyun süresi de uzun; 10-15 saat arası bir oynanışa sahip. Art arda sıralanan binalar ve sokaklar, ufka kadar uzanıyor. Tabii ki bu devasa haritanın tek işlevi oyunun süresini uzatmak değil, aynı zamanda taktik olanaklarını da artırıyor. Adamlarınızı haritanın görebildiğiniz en uç noktaya kadar yollayabiliyor olmanız savaş alanını daha etkili bir şekilde kullanabilmenizi sağlıyor. Harita detaylandırıldığı için çatışma sırasında saklanacak yer sayısı da artmış. Devasa harita, daha fazla taktik varyasyon... Bunlar PC versiyonu için umut verici... Yoksa Grin, bu işi kotarmış mı?

ASLINDA...

Konsol versiyonlarının aksine, oyun fazlasıyla taktik ve strateji yeteneği gerektiriyor. Ölmeniz veya adamlarınızın ölmesi için yine birkaç mermi yetiyor ve bazı checkpoint'lerde gizemli bir şekilde iyileşiyorsunuz, ancak istediğiniz zaman kaydedemediğiniz için, bir checkpoint'ten diğerine gitmek gerçekten çok zor. İki checkpoint arasındaki mesafe genelde uzun olduğundan da, oyun sizi temkinli ve taktikli hareket etmek zorunda bırakıyor. Oyunu oynarken saklanmıyor veya devamlı çevrenizi kontrol etmiyorsanız, iki ihtimal var demektir: Ya adınız Thomas'tır ya da bu oyunu yanlışlıkla satın almışsınızdır. Bizim adımıza güzel olan şey de bu; Ghost Recon hala yaşıyor. Çünkü bu oynanış sistemi Ghost Recon'un en karakteristik özelliği.

Yapay zekadaki sorunlardan da bahsetmek isterim (neden geniş zamanda "istiyorsam" artık). Bazen, komut vermenize rağmen adamlarınız olduğu yerde çakılı kalıyor, yani komutunuza geç algılıyor ya da istediğiniz şekilde hareket etmiyor. Düşman yapay zekası da sadece bir senaryodan ibaret maalesef;

olaylar her zaman bir plan doğrultusunda gerçekleşiyor ve bu planın dışına hemen hemen hiç çıkmıyor. Bu denli taktik yeteneği gerektiren bir oyunda yapay zekanın vasat olması ve neredeyse her şeyin, her olayın "belirlenmiş" olması can sıkıcı. Öldüğünüz zaman aynı şeyleri tekrar tekrar yapmak zorunda kalıyorsunuz bu yüzden.

Seri için yeni olan bazı şeyler de var elbette. Mesela süyün altında gizlenmek, bu yeniliklerden biri. Özellikle az sayıda yapının bulunduğu bölümlerde bu hareket çok işe yarıyor. Çünkü oyunda öyle bölümler var ki, eğilmek, hatta yere yatmak dahi düşman tarafından görünmenizi engellemiyor.

Oyunu salt bir FPS olarak değerlendirdiğimde, gereken her şeyin yapıldığını söyleyebilirim. Silahların tepkileri ve sesler, grafikleri devre dışı bıraksanız bile savaşın içinde olduğunuz hissini veriyor. Bu aynı zamanda sizi tedirgin de ediyor. Grafikler içinse ayrı bir paragraf açmam gerek.

İki önemli nokta var: Birincisi, bölüm tasarımları, basından sonuna kadar detaylı bir şekilde işlenmiş. Yazının başında da belirttiğim gibi, ufka baktığınız zaman tam anlamıyla bir yıkıma tanık oluyorsunuz; yanan araçlar, harabe binaların arasından gökyüzüne doğru yükselen dumanlar... Gerçekten de etkileyici. Karakter animasyonları da başarılı, ancak genel olarak, detay seviyesinin çok yüksek olmadığını belirtmeliyim, mükemmel kaplamalar yok elimizde. Ancak atmosfer, bunun eksikliğini hissettirmiyor. İkinci önemli

nokta ise, fizik kartı desteği. Oyunda, yeni yeni yayılmaya başlayan fizik kartları destekleniyor. Yurtdışında 300 dolar'a satılan bu kartla daha fazla beton parçaları sığıyor, daha fazla obje parçalanıyor. Ancak 300 ekstra dolarlık harcağınca bekleyeceğimiz kadar da her şeyi yine yerle bir edemiyorsunuz. Kısacası, bu parayı Ghost Recon için fizik kartına vermeyi düşünmeyin.

KARARI

Yapay zeka ve hazır sahneler oyuna sekte vursa da; devasa harita ve bu harita dahilinde gerçekleştirilebileceğiniz taktik varyasyonlar size yetiyor. Gerilimli bir atmosfer, gerçekçi sesler, gerçekçi bir oynanış, yeni bir arabirim ve birkaç yeni hareket... Sonuçta, eski Ghost Recon'un bir fazlası Advanced Warfighter. Taktik aksiyondan hoşlanıyorsanız ve eski güzel Rainbow Six'inizi özleyorsanız, çekinmeden alabilirsiniz.



Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Sağlam atmosfer.
- ✓ Gerçekçi oynanış.
- ✓ Konsol versiyonlarından daha fazla taktik.
- ✓ Devasa harita.
- ✗ Vasat yapay zeka.
- ✗ Hazır sahneler.
- ✗ Yüksek sistem gereksinimi.
- ✗ Fazla mı zor ne yahu?

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

SERİYİ TAKIP EDİYORSANIZ
BU OYUNU ALMAMANIZ İÇİN
BİR SEBEP YOK.

80

KEEPSAKE

Hatıralar sarmış dört bir yanımı



Bir varmış, bir yokmuş. Dragonvale diye bir büyücü okulu varmış; öğrencilerle dolup taşarmış. Ama bir gün... PUF! Herkes kaybolmuş; ne hoca, ne öğrenci, ne de hademe kalmış... 5N 1K sorularını yanıtsız bırakan bu acayip gizemli (!) açılıştan sonra karakterimiz Lydia ile olup bitenden bihaber, Dragonvale akademisinin kapısına dayanıyoruz; sözde çocukluk arkadaşımız Celeste ile buluşup, okula kayıt yaptıracağız. Dev kapıları açık içeri girince farkediyoruz ki okulda in-cin top oynuyor; hatta onlar bile yok. 'Haydaaa' deyip birilerini bulmak adına tura çıkıyoruz. Ama kendisini ejderha sanan Zak adında

bir öğrenciden başkasını bulamıyoruz. Bu gizemi çözmeli ve Dragonvale akademisini eski günlerine kavuşturmalıyız (bir de hikayeyi açmak için Celeste'nin travmalarını tamamlamalıyız ki neden bilmiyorum).

ATIL KURT!

Bu arada Zak'ın bir kurda dönüşmüş olmak gibi küçük bir sorunu var. Bu yüzden animasyonların da yardımcıyla zaman zaman 'atıl kurt' sahnelerine tanık olacak ve küçük dumurlar yaşayacaksınız. İşin kötüsü Kepsake bu dumurlar dışında pek eğlenceli değil. Tamam, mekanik ağırlıklı bulmacaları gayet iyi tasarlanmış ve bayağı bir oyalıyor. Ama bir adventure oyunundan sağlam bulmacalardan önce genellikle sürükleyici bir hikayeye özgün karakterler ve diyaloglar bekleriz ya, işte Kepsake onlardan değil. Bir kere her şey çok standart; envanter (ki nerdeyse hiç kullanmıyoruz), arayüz (ki aynı tıklamalar), grafikler (ki modası geçmiş), kamera açıları (ki sabit), vs (tabii standartın altında olanlar da var; dayanılmaz seslendirme ve sbir ömür süren yükleme gibi). Hikaye ve karakter anlamında herhangi bir derinlik bulamayınca, ister istemez oyunu kurcalayacak motivasyonu bulamıyoruz kendimizde. Yine de basit yapısı, akademiyi canlandırma temelli ilginç bulmacaları (ve ipuçları), eli yüzü düzgün görünüşü ve girişteki tutorial bölümlüyle adventure oynamaya yeni başlayanlara tavsiye edilir.



Güven Çatak guven@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ İlginc başlayan hikaye.
- ✓ Pratik arayüz.
- ✓ İyi tasarlanmış bulmacalar.
- ✗ Bir türlü açılmayan hikaye.
- ✗ Sığ karakterler ve diyaloglar.
- ✗ Kötü seslendirme.

ADVENTURE OYNAMAYA
YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN İYİ
BİR ANTRENMAN OLABİLİR.

61

■ Yapım Wicked Studios ■ Dağıtım Lighthouse Interactive ■ Yaş sınırı 7+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 1GHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX ■ Önerilen Sistem 1.6GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Normal ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web wickedstudios.com/keepsake ■ Alternatif Ne olursa!

Aksiyon

ROGUE TROOPER

Dört gen tek bünyede buluşuyor.

Tommiks, Teksas dönemine denk gelenler bilirler. 1981'de ilk kez çıkan Rogue Trooper (RT), Gerry Finley-Day ve Dave Gibbons tarafından yaratılan bir çizgi hikaye. Genetik Piyade (G.I.), Rogue'un maceralarını anlatan bu çizgi roman, 1986'da C64' ve Amstrad'a Piranha Software tarafından taşınmıştı. 1990'da ise Kristalist Software, Amiga ve Atari ST'ye platform oyununu yaptı ve tam 16 yıl sonra, daha önce başka bir 2000AD karakteri olan Judge Dredd'in oyununu yapan Rebellion Software, karsımıza Rogue Trooper ile çıkıyor.

Oyunun hikayesi, karakterleri ve dünyası çizgi romana sadık kalınarak hazırlan-

mış. İki güneş ve bir kara deligin keştiği noktada bulunan Nu-Earth gezegeni, galakside en önemli gezegen haline gelir ve burayı almak için Nort'lar ve Souther'lar arasında bitmez tükenmez savaş başlar. Savaş boyunca kullanılan kimyasal silahlar yüzünden artık atmosfer zehir saçarak bir hale gelir ve nefes almak imkansızdır. Nort'lar yüzeyde koruyucu bir giysi ile dolaşabilir, Souther'ların genetik olarak geliştirilmiş piyadeleri ise zehirlerden etkilenmez. Oyunun başında Souther'ların yaptığı ani çıkarma başarısız oluyor ve bunun tek bir nedeni var; hain general. Sahildeki bu katliamdan sağ kalan tek GI ise Rogue Trooper. Tek bir amacı var o da haini ele geçirmek.

Rogue'un kontrolünü elimize aldığımızda sadece onu kontrol etmiyoruz. Ölen takım arkadaşlarımızın genetik çiplerini alıp silahımıza (Gunnar), çantamıza (Bagman) ve kaskımıza (Helm) takarak tek kişilik ordu yaratıyoruz. Gunnar'ı bir yere sabitleyip tuza kurabilir, canımız veya cephanemiz azaldığında Bagman'a yerden topladığımız mallarla yapmasını söyleyebiliriz veya kalabalık bir düşman grubunu şaşırtmak için Helm'e ortaya karışık bir hologram çekmesini söyleyebiliriz. Ayrıca bu karakterlerin aralarındaki konuşmaları dinlemek de zevkli. Oyunda her türlü çıkıntıyı, kolonu siper olarak kullanabiliyoruz. Ayrıca etraftaki taretleri ve araçları da kullanmak mümkün.

İsterseniz düşman hattını mermi manyağı yapın, is-

kisiz hale getirin, tamamen size kalmış. Ancak unutmayın ki yapay zeka gerektiğinde toplanıp taktik yapabiliyor. Yapay zeka genellikle güzel şeyler yapmak istese de saçmalayabiliyor. Örneğin 5 adam bize dönük ve diğeri de arkasını dönmüş. Diğer besli ateş ederken arkası dönük olana arkadan sokulup aklını alabiliyor.

Yaklaşık 10 saatinizi tuhaf bir dünyada savaşarak değerlendirmek istiyorsanız, buyurun... Son GI sizin kontrolünüzde.

Berkant Akarcan berkant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Güzel senaryo.
- ✓ Takım ruhu hissediliyor.
- ✓ Farklı oynanış stilleri.
- ✗ Yapay zeka bazen saçmalayabiliyor.
- ✗ Grafikler daha iyi olabilirdi.

ZEVLİ ANLAR
YAŞATAN GÜZEL BİR
AKSİYON OYUNU.

75

■ Yapım Rebellion Software ■ Dağıtım Eidos Interactive ■ Yaş sınırı 16+ ■ Türkiye dağıtıcısı Aral İthalat ■ Minimum Sistem 2.0GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX, 3GB HDD ■ Önerilen Sistem 2.8 CPU, 512GB RAM, 128MB GFX, 3GB HDD ■ Zorluk Kolay ■ İngilizce gereksinimi Az ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler PS2, Xbox ■ Web <http://www.roguetrooper.com> ■ Alternatif Freedom Fighters

En iyi meslek yazılım

Türkiye'de bilişim eğitimi

Bugün Türkiye'de 46 üniversitede bulunan bilgisayar mühendisliği bölümleri, her yıl 2000 mezun veriyor. Sektördeki yetişmiş yazılımcı açığını kapatamayacak bu sayı, öğrencilerin bilişim sektörünün farklı dallarında da uzmanlaştığı göz önüne alınırsa iyice düşüyor. Bu boşluğu kaliteli bir şekilde dolduran kurumlar ise CPLS'ler, yani Microsoft'un yetkili eğitim merkezleri. Yazılımda dünya devi olan ve bünyesinde binlerce programcı barındıran Microsoft'un yetkili eğitim merkezleri, Türkiye'de de hem iç hem de dış piyasaya sertifikalı programcılar yetiştiriyor.

Sertifikasyonun önemi

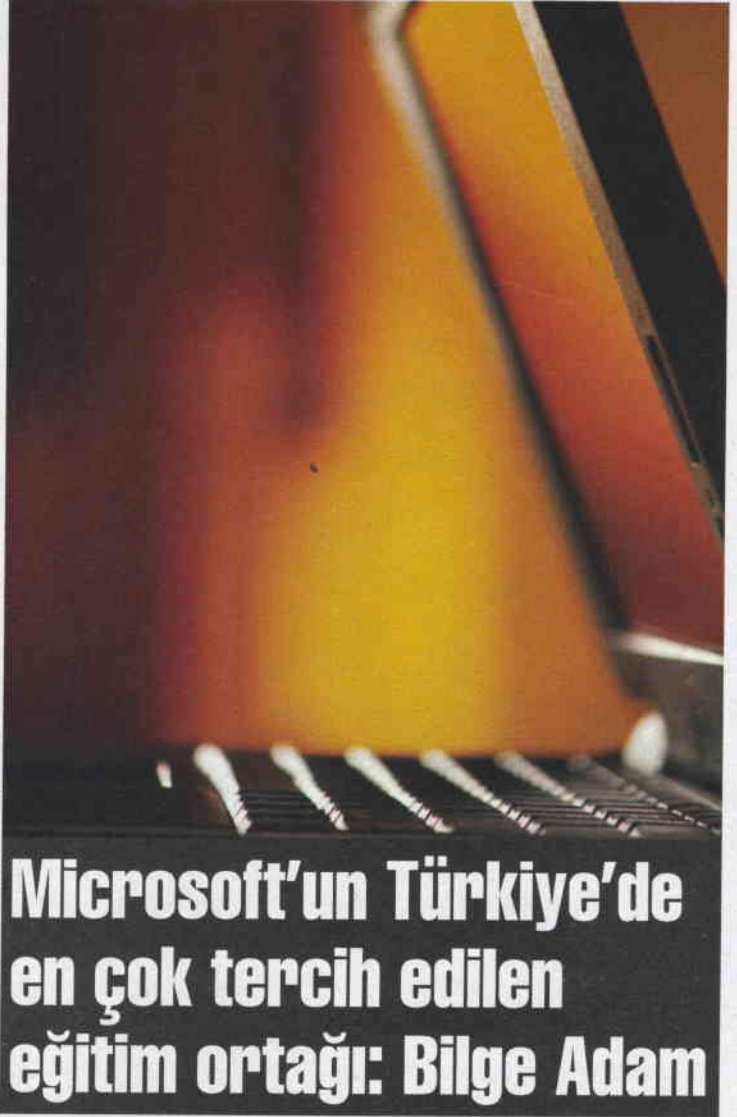
Ülkemizde her geçen gün yazılım sektörüne yapılan yatırımlar artıyor. Şirketler de bu yatırımlarını deneyime ve sertifikaya sahip yazılımcılara ve analistlere emanet ediyorlar. İş başvurularınızda öne geçmenizi, sektörde yer edinmenizi sağlayabilecek bu sertifikalar uluslararası alanda da kabul görmeyenizi, dünyaya açılabilmenizi sağlıyor. Bugün www.monster.com ve www.dice.com gibi dünyanın en büyük kariyer sitelerinde eleman arayan birçok yazılım şirketinin ön şartlarından biri, sertifikasyon.

Yazılım sektöründeki en geçerli Microsoft sertifikası

MCSD.NET (Microsoft Certified Solution Developer)

- Proje ile ilgili tüm birimlerle görüşerek ihtiyaç analizi yapar, hedefleri ve doğru teknolojiyi saptar
- Yazılım geliştirmek için uygun yöntemleri ve kaynakları seçerek planlama yapar
- Mantıklı veri modellerini ve programlama dillerini seçer
- Verimliliği en üst düzeye çıkaracak özel programlar tasarlar ve yaratır
- Programların analiz, tasarım, test ve bakım işleriyle ilgilenir
- Kullanıcıların programlarda karşılaştıkları problemleri giderecek çözümler üretir, eğitimlerini verir
- Geliştirdiği programların kullanıcılar tarafından verimli kullanılmasını sağlar

Money Magazine ve Salary.com'un CNNMoney.com için yaptığı araştırmaya göre 10 yıllık büyüme potansiyeli, yıllık ortalama gelir ve istihdam hacmi bakımından en iyi meslek, yazılım geliştirme. Son beş yılda dünyanın en çok kazanan şirketleri listesinde üst sıralara yerleşen yazılım firmaları, bilişimin lokomotif konumunda. Türkiye'de ortalama 250 milyon dolarlık bir büyüklüğe ve yaklaşık 35 bin çalışana sahip sektörün dünya ekonomisindeki payı ise 2,5 trilyon dolar. Sadece Hindistan'ın geçen yılki yazılım ihracatı 8 milyar dolar ve 2008 hedefi 58 milyar dolar. Hindistan bu rakama ulaşabilmek için her yıl 200 bin bilişim uzmanı yetiştiriyor. Yani başarı için eğitim şart!



Microsoft'un Türkiye'de en çok tercih edilen eğitim ortağı: Bilge Adam

Türkiye'de "Yılın En İyi Microsoft Yetkili Eğitim Çözümleri Ortağı" ödülü, son 4 yıldır Bilge Adam'ın. Bilge Adam'da yazılım eğitimi alanlar, tüm dünyada geçerli sertifikaları sayesinde iş görüşmelerinde iyi birer yazılımcı olduklarını belgeleyebiliyor. Ayrıca eğitimlerde, piyasaya yönelik onlarca örnek yazılım projesi de gerçekleştiriliyor. Pocket PC uygulamaları, cep telefonu yazılımları, oyunlar, web siteleri gibi projeler sayesinde katılımcılar, iş görüşmelerinde sıkça karşılaştıkları "Proje deneyiminiz var mı?" sorusuna rahatlıkla cevap verip bitirdikleri projeleri örnek olarak gösterebiliyor. Grup şirketlerinden Kariyer Noktası ise öğrencilerden hiçbir ücret talep etmeksizin onlara uygun pozisyonlar bulup iş ve staj alternatifleri sunuyor.

Yazılımcı adaylarına ipuçları

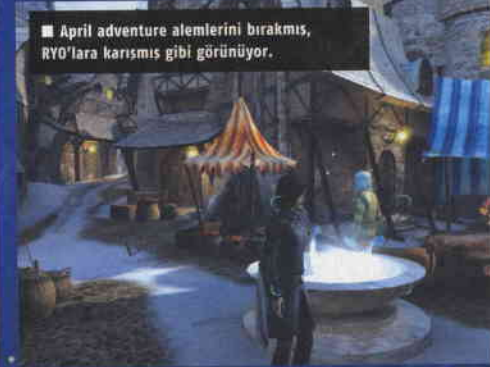
Eğitime katılmak için sadece azimli ve en az lise mezunu olmak gerekiyor. Eğitim bitiminde yapılan sınavlarda başarılı olanlar, Microsoft tarafından verilen sertifikaları almaya hak kazanıyor. Ayrıntılı bilgi için Bilge Adam'a 0212 337 66 77'den ve www.bilgeadam.com adresinden ulaşabilirsiniz.



■ 2100'lü yılların Casablanca'sında başlayan hikâye boyunca, tepedeki zeplinden çok daha fazla yer geçeceksiniz.



■ Burası Winter. April'in rüyalarına karşılık Zoé'nin de halüsinasyon benzeri bir alternatif gerçekliği var.



■ April adventure alemlerini bırakmış, RYO'lara karışmış gibi görünüyor.

Adventure

DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

"En karanlık gölgeler, en güneşli günlerde ortaya çıkar"

Nisanın son Cuma akşamı. Bilgisayar tüm güçlerini seferber etmiş Dreamfall'u kurmaya çalışıyor. Ben de o arada odamı topluyorum, bir fincan kahve hazırlayıp balkonda içiyorum, televizyona göz atıyorum, Ziggy'yle pati kapmaca oynuyorum, nadiren de bilgisayarın başına gidip CD değiştiriyorum (tam 4 CD'lik bir bekleme süresi). Bunlar benim Nisan ayı bitmeden önceki son yaşamsal faaliyetlerim. Çünkü sonunda oyunun kurulumu tamamlanıyor, bilgisayarın başına geçiyorum ve Pazar akşamüstüne kadar benden haber alınmıyor... Bilgisayar başından kalktığımda odam yine darmadağın, Ziggy oyun için bekliyor ama benim öncelikle bir kahve içip düşünmeye ihtiyacım var.

Dreamfall, sürpriz bir şekilde ortaya çıkan ve tadı yıllardır damağımızdan silinmeyen The Longest Journey'in devamı, dolayısıyla sırtında ağır bir yük taşıyor. Çünkü iyi adventure ağırlığından kurtarılmayı bekleyen kalabalığı hayal kırıklığına uğratmamak gibi bir sorumluluğu var ve bence Dreamfall'un en güzel yanı, bu görevini beklentilerin çok dışında, çok kendine has yöntemlerle yerine getiriyor olması. Dreamfall'u oynadıktan sonra "ilk oyun daha güzeldi ya" diyebilirsiniz ama bunun en önemli sebebi, oyun boyunca eski bölümün çok hoş detaylarla anımsatılması. Çoktan unutup gittiğiniz bazı ayrıntılar, bazı mekânlar ve kişiler Dreamfall içinde karşınıza çıktıkça The Longest Journey'e olan sevginiz artıyor. Daha siz çocukken öldüğü için hayal me-

yal hatırladığınız bir büyüünüzü, onu seven birinden dinledikçe özlemeye başlamanız gibi. Hemen hemen...

BİR KAHRAMANI KURTARMAK

TL'nin kahramanı April Ryan, güçlü ve zayıf yanlarıyla çok gerçek bir karakterdi. İsmi hatırlamak için Google'a basurmam gereken Syberia karakteri Kate Walker'ın aksine, April'i yıllardır unutmamıştım. Ama Funcom cepten yiyip April'a sığınmak yerine Dreamfall'da yeni bir başrol karakteriyle tanıştıyor bizi; Zoé. Capetown'daki okulunu yarım bırakıp Casablanca'da yaşayan babasının yanına dönmüş, bütün günü televizyon izleyip aylıklık yapmakla geçen, hiçbir amacı olmayan ve bu durumdan son derece rahatsız, ilk gençlik yıllarının tüm depresifliğini ve kaygılarını taşıyan genç bir kız Zoé. Yatağına uzanmış televizyon izlediği sıradan bir günde birden ekran karıncalanıyor ve The Ring'den fırlamış gibi duran küçük bir kız tarafından yardıma çağırılıyor. Hiçbir şeye mecali ve merakı olmayan Zoé'nin bu mesajı ciddiye alması için elbette defalarca tekrarlanması ve kaçınılmaz olarak bulduğu bazı olayların derinleşmesi gerekecek ama macera böyle başlıyor. İşler karışmaya başlayana kadar biz de oyunda anlatılan 2100'lü yılların dünyasını, yönetim biçimi ve teknolojilerini, Zoé'nin küçük çevresini ve oyuna yamayan "aksiyon" özelliklerini keşfetme fırsatı buluyoruz.

Bir adventure'da "tutorial" bölümü sık rastladığımız bir şey değil ama Dreamfall'da böyle bir durum var, zira gerekiyor. Çünkü hem oyunda anlatılan dünya hem de oynanış özellikleri, kendi halinize bırakılınsanız, uzun süre yabancılaşma çekebileceğiniz türden. Hele de oyu-

nun türü olarak açıklandığından beri kafamızı karıştıran şu "aksiyon-macera" meselesinin bir an önce açıklığa kavuşturulması açısından tutorial niyetine oynadığımız bu ilk bölümü ben gayet anlamlı buldum.

Öncelikle Zoé'nin devam ettiği Uzakdoğu dövüş sanatları salonuna gidip yapabildiklerimize bakıyoruz. Meğer bütün hadise, sol tıklı atak, sağ tıklı blok kıran atak ve boşluk tuşuyla blok yapmaktan ibaretmiş. Oyundaki aksiyon kabiliyetimiz bu kadar primitif düzeyde olmasına rağmen, Funcom çuvallamış diyebiliriz. Birlikle dövüşmeniz gerektiği





Ne küçük esprilerle şenlenen bir diyaloglar serisi, ne hemen ısınmanız için sevimlileştirilmiş bir ortam, ne de her görevi büyük bir mutlulukla kabul eden uysal karakterler... Dreamfall ciddi şekilde ağır bir oyun, kafa dağıtmak için oynamaya müsait değil.

anda oyun kendinden geçiyor. Hamleler komut verdikten sonra gecikmeyle gerçekleşiyor, patakladığınız adam kadar kameranın da düşmanlığına maruz kalıyorsunuz, bazen de hiçbir komut algılanmıyor ve kahramanınız bos bos dikiliyor. Anlayacağınız konsolda oynayacak olanlara hoş gelebilecek ama PC için oldukça sorunlu bir aksiyon sistemi var. Neyse ki tüm tadınızı kaçırarak kadar yoğun aksiyon olmadığından, ayrıca rakipleriniz de tıfıl çıkacağından çok da dert etmeye değmez.

SEYİRLİK OYUN

Bir adventure oyunu olarak Dreamfall'ı zayıf yapan asıl yanı, kafanızı karıştıracak bulmacalardan yoksun olması. Bunun bir sebebi, toplayabilecek çok az eşyayla karşılaşmamız ve bulduğumuz hemen her şeyin sonraki beş dakika içinde ise yarıyıp envanterimizden kaybolması. Olaylar öyle bir gelişiyor ki, çözmek için kafa patlatmayı bırakın, topladıklarınız sayesinde birazdan nasıl bir çıkmazla karşılaşacağınızı bile anlayabiliyorsunuz. Tahtalarla kapatılmış bir pence-

reden girmeniz gerekiyorsa hemen oralarda bir balta sizi bekliyor ya da ortalarda bir ceket bulursanız mutlaka cebinden çıkan bir anahtar çıkıyor ve onunla açılacak bir kapı görüyorsunuz birazdan. Üstelik basit olmalarına rağmen bu tarz bulmacaların sayısı çok az. Daha çok muhabbet edip birinden aldığınız bir şeyi başka birine götürmek gibi işler yapıyorsunuz. Hele Marcuria'da Minstrum Magda (April ablamız) ile görüşmek için şehri defalarca tavaf ettiğiniz bir bölüm var ki canınızı bayağı sıkacak. Bir de oyunun ikinci yarısından itibaren size oturup izlemekten başka hiçbir iş çıkmıyor neredeyse. Yapımcılar sırf kendimizi atıl hissetmeyelim diye elimize birkaç basit iş veriyor, gerisi hayranlıkla izlenecek videolar silsilesi...

Zoé olarak oynarken en değerli hazineniz cep telefonunuz. Eye in the Sky adında bir örgütün korku salarak yönettiği geleceğin dünyasında, bir ağ üzerinden her şey kontrol edilebiliyor. Zoé'nin de bu ağı delip geçebilen yazılımlar geliştiren hacker bir arkadaşı var. Örneğin çoğu kapı kilidini cep telefonunuzda bulunan bir yazılımla açılıyorsunuz. Yapmanız gereken tek şey, verilen süre içinde basit bir eşleştirme bulmacası çözmek. Tek erkek kahramanımız olan Kian'ı oynarken ise kılıcımıza güveniyoruz. Oyundaki aksiyonun çoğu Kian'dan soruluyor.

Oyunun dünyası tıpkı ilk TL'de olduğu gibi yine derhal içine çekiyor oyuncuyu. Gerçi April'in rüyasıyla açılan ilk oyun kadar çarpıcı bir girişi yok Dreamfall'ın ama karsınızda duran şeyin sıradan bir adventure olmadığını da hemen anlıyorsunuz. Ne küçük esprilerle şenlenen bir diyaloglar serisi, ne hemen ısınmanız için sevimlileştirilmiş bir ortam,

ne de her görevi büyük bir mutlulukla kabul eden uysal karakterler... Dreamfall ciddi şekilde ağır bir oyun, kafa dağıtmak için oynamaya müsait değil.

GELECEĞİN NOSTALJİ TEKNOLOJİSİ

Oyunda insanın duygularını kamaştıran bir sürü sahne var. Örneğin Zoé'yle uzun uzun oynadıktan sonra büyü dünyası Marcuria'ya adım attığımızda, bir zamanlar April'la arşınladığımız sokakları, karga Crow'la tanıştığınız limanı görünce bir acayip hissedebilirsiniz. Ya da April ve Zoé'nin sonlara doğru bir takım haline gelmesi gözlerinizi yaşartabilir. Evet, oyunun konusu ve diyalogları gerçekten çok etkileyici ama atmosferi asıl güçlendiren ve hiç hesapta yokken gözlerinizin dolmasına neden olan şey, müzikler. Kabarık bütçeli birçok filmde bile göremeyeceğiniz kalitede ve titizlikle hazırlanmış Dreamfall'un müzikleri. Six Feet Under ve OC'nin bazı parçalarında imzası olan Norveçli Even "Magnet" Johansen'in her zamanki gibi hüznü costuran melodileri sayesinde Dreamfall apayrı, çok güçlü bir atmosfere kavuşmuş. Aynı özen seslendirmeler için de geçerli. Aksanlar, tonlamalar öyle başarılı kullanılmış ki diyalogların uzunluğu batmıyor, karakterlerle iki çift laf etme şansı bulduğunuza seviniyorsunuz hatta.

Grafikler konusunda da olumsuz eleştiri yapamayacağım. Özellikle de mekân tasarımları açısından... TL'de hayran kaldığımız



■ Çoğu adventure'dan farklı olarak Dreamfall'da ölüme ihtimaliniz de var. Ama bu NPC'den farklı olarak siz hemen load edebilirsiniz hayatı.



■ "Dünyayı güzelliği kurtaracak, bir insanı sevmekle başlayacak her şey."

o paralel evrenler meğerse sadece Dreamfall'un eskiziyim. Oyunda tüm o tanıdık mekânlar üç boyutlu hale getirilirken bir yandan da o kadar güzel detaylandırılmış ki oyun içinde yaptığımız her yolculuk gerçekten de yeni bir yere gitmiş hissi veriyor. Üstelik o kadar çok mekân değiştiriyoruz ki: Casablanca'dan St. Petersburg'a, Newport'tan WatiCity'e, büyü dünyasında Marcuria'dan Dark Peoples' City'ye ve üçüncü bir dünya olan

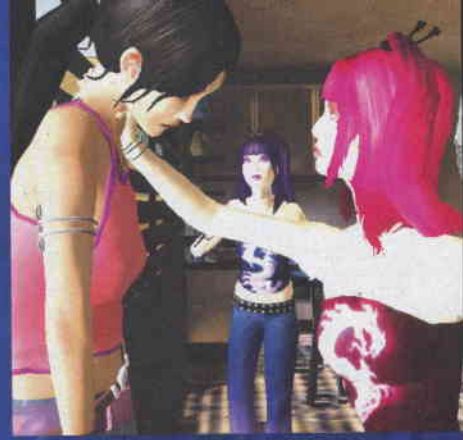
Winter'a dek kendi mimari stili, kendi yaşam biçimi, kendi atmosferi olan bambaşka alanlar... Bunlara bakınca oyunun yapımının neden altı yıl sürdüğünü de rahatlıkla anlayabiliyorsunuz.

N'OLDU ŞİMDİ?

Bahsetmeden geçemeyeceğim bir başka detay, oyunda bazı bulmacaların kurduğunuz diyaloga göre, bazen de gizlice hareket edebilmenize göre farklı yollardan çözülebilmesi. Örneğin bir müze ziyareti sırasında, izniniz olmayan bir alana girmek için bir başkasından bilet de alabilirsiniz, küçük bir çocuğu ayartarak ortalığı da karıştırabilirsiniz. Böyle ikili çözümler tesadüfen değil gayet bilinçli olarak tercihinize kalıyor. Çünkü diyaloglarda herhangi bir seçeneğe tıklamadan önce karakterinizin o konuda ne çeşit bir laf edeceğini ekranda görüyorsunuz.

Son olarak, oyunun son bölümlerinde biraz kafanızın karışacağını söyleyeyim. İşler bir yerden sonra içinden çıkılmaz bir hal alıyor ve oyun bittiğinde boş boş ekrana bakmaya devam ediyorsunuz. Ama sizin de fark edeceğiniz gibi tüm bu soru işaretleri sadece üçüncü oyuna hazırlık olsun diye. İzleyeceğimiz videolar, "bitmedi, devamı var" diye bas bas bağıyor. Bir kez daha TL ile buluşmak, Ragnar Tornquist'in dehasına bir kez daha teslim olmak için gerçekten sabırsızlanıyoruz. Sadece gelecek sefere isin içine biraz daha "oyun" katmalarını rica edeceğim.

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Kurgudaki derinlik
- ✓ Mükemmel mekân tasarımları
- ✓ Seslendirme ve müzikler kusursuz
- ✗ Bulmaca yok mu bulmaca?
- ✗ Oyunun sonunda sadece soru işaretleri var

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

BİR OYUN OLARAK EKSİKLERİ VAR AMA BİR MACERA ROMANI OLARAK KUSURSUZ.

88



■ Yapımcı Funcom ■ Dağıtımca Empire Interactive ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Yaş Sınırı 13+ ■ Minimum Sistem 1.6GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX, 7GB HDD alanı ■ Önerilen Sistem 2.5GHz CPU, 1GB RAM, 256MB GFX ■ Zorluk Kolay ■ İngilizce Gereksinimi Yüksek ■ Multiplayer - ■ Diğer Sistemler Xbox ■ Web www.dreamfall.com ■ Alternatif Syberia 2, Still Life



Sıra Tabanlı Strateji

SPACE RANGERS 2 DOMINATORS

LEVEL HIT

Space Rangers'ı tek cümleyle özetleyebiliriz: Uzayda geçen Pirates!

Bayılıyorum şu Ruslara. Çok değil, 3-4 sene önce çıkardıkları oyunlara hep beraber gü-lüyorduk. Hard Truck rezaletini kim unuta-bilir ki? Peki o korkunç FPS'leri? (Gerçi Hard Truck şimdi apayrı bir seriye dönüştü, ayrı.) Ama adamlar yılmadı ve denemeye devam etti. Sonuç; bağımsız geliştirilen ve adı sanı duyulmadık yayımcılara rağmen neredeyse herkesten yüksek not alan oyunlar. Space Rangers 2 de böyle netekim. İlki sadece Avrupa'da yayımlandığından fazla ilgi çekemediyse de, ikincisi daha da gelişmiş olarak (ve ilkinden dört sene sonra) huzurlarımızda. Space Rangers 2: Dominators'ı tek cümleyle özetleyebiliriz: Uzayda geçen Pirates!

ZORUNLU OLARAK KARDEŞİZ

Oyuna adını veren Space Rangers, hain ve de gizemli Dominators ırkına karşı ön cephede savunma yapan bir organizasyon. Bu tür oyunlardaki standart hikaye gereği, evren insanların da aralarında bulunduğu beş ırk tarafından paylaşılmıştır ve ırklar kendi aralarında kardeş kardeş savaşıyor. Ancak gizemli bir ırk çıkar, ortaları dağıtır ve herkes aniden barışır. Barışmakla kalmaz, özel bir organizasyon bile kurar. Ve sen asker, bu organizasyonun en alt basamağın-dan başlayıp hain Dominator'ları öldürerek en üste çıkacaksın. Bu arada ticaret yapmayı da unutmak sakın.

Peki oyuna neden RYO dedik? Basit, oyunun başlangıcında beş ırktan birini seçmeniz isteniyor, her ırkın kendine ait avantaj ve dezavantajları var, oyundaki görevleri yerine getirdikçe deneyim puanı kazanıyor ve yeteneklerinizi geliştiriyorsunuz. Sadece yetenekleriniz değil, geminiz de satın alabildiği-niz parçalar sayesinde gelişiyor. Oyun bu açıdan "uzayda geçen Diablo" olmaya çok yaklaşırsa da ticaretin önemli bir yer tutması onu "uzayda geçen Pirates!" yapıyor. Efendim? Kim Freelancer dedi?

Oyun temel olarak iki boyutlu bir galaksi haritasında geçiyor. Gezegenlere iniş yapmadığınız veya (aşağıda anlatılacağı gibi) üç boyutlu olarak savaşmadığınız zamanlarda, bu ekrandasınız ve sıra tabanlı olarak oynu-

yorsunuz. Görüntünün karmaşıklığı ve (grafik yönünden) basitliği dikkatinizi çekmiş olabilir. Eh, her şeye birden aynı anda sahip olamazsınız. Ama zaten "uzay" deyince aklınıza ilk gelen güzel grafiklerse, yanlış oyundasınız. Nitekim gezegenler dediğimiz şeyler de iki boyutlu grafiklere sahip yerler. Basitçe, gezegenleri dolayış her birinden farklı bir görev alıyorsunuz. Geminizin tamirati, yeni parçalar, yakıt ikmali gibi şeyler de buralarda yapıyor. Bazen, o gezegen size "üç boyutlu" bir görev verebiliyor ki bu da gerçek zamanlı ve harita üzerindeki belirli yerlerin kontrolünü ele geçirmek amaçlı bir strateji oyunu demek oluyor. Fazla ümide kapılmayın, grafikler halen çok basit ve genel oynanış da gerçek zamanlı strateji oyunlarına kıyasla çok fazla ayrıntı içermiyor. Zaten istemediğiniz takdirde bu görevleri rahatlıkla atlayabiliyorsunuz. Bunların yanısıra, oyunun içine yayılmış



■ Diğer gözünü göremediğiniz hiçbir satıcıya güvenmeyin.



metin tabanlı macerâlar gibi pek çok "mjni-oyun" da var.

BU DERGAHIN KAPISINDAN...

Özetle keşfedecek, ticaret yapacak ve savaşacaksınız. Peki oyun bunu ne derece başarıyor? Eğer sabırlıysanız, fazlasıyla. Yalnız derviş sabrını kastediyorum! Egoma yenilmeyip eğitim görevlerini oynamaya karar verdiğimde, "eğitilemediğimi" acı bir şekilde keşfettim. İlk görevim bir gezegene gidip oranın yöneticisiyle konuşmaktı ama oraya nasıl gidiyorum, yöneticisiyi nasıl buluyorum gibi şeylerin keşfini kendi kendime yapmam gerekti. Tökezlediğim yerde oyunun "dahili" yardım sistemine bakmak istedim ve oyundan küt diye atıldım, karşıma tuhaf bir "yardım" dosyası çıktı. E buna bakabilmek için niye oyundan çıkmam gerekiyor ki? Zaten sonra geri de dönemedim, oyun çöktü. Hmm..

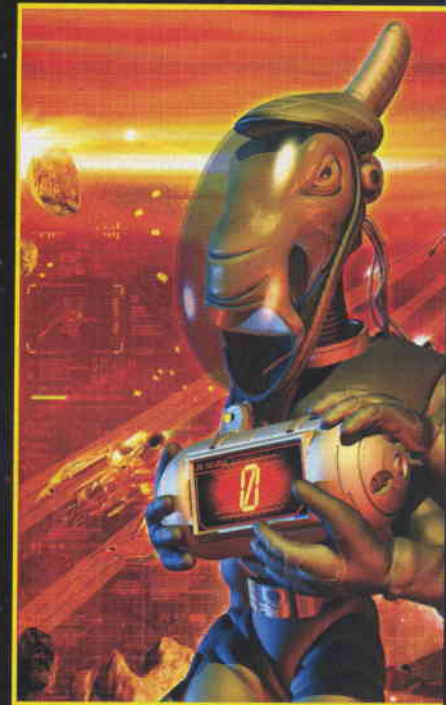
18 sektörü, 60 güneş sistemini ve 250 gezegeni kapsayan (bu cidden geniş bir alan oluyor) oyunda kaybolmamak, nereye gideceğinizi bulmak, özellikle bir görev aldıktan sonra o görevin nerede olduğunu anlamak, ciddi çaba sarf etmenizi gerektiren şeyler. Arayüzün karmaşıklığından, ateş edebilmek için bir dizi tuş kombinasyonuna basmanız gerektiği gibi saçmalıklardan hiç bahsetmiyorum bile. Ne yazık ki oyun bu konuda neredeyse hiç yardımcı olmuyor. Yardımcı olmaya çalıştığı yerlerde de, Rusça'dan yapılan tuhaf çeviri yüzünden (Rusların İngilizce konusundaki yetenekleri Japonlardan sadece biraz daha iyi) pek bir şey anlaşılıyor! Oyunun görevlerden bağımsız, serbest oynamanıza da izin veren yapısı ve büyüklüğü önemli bir artı elbette, ancak dediğim gibi bazen sadece kafanızı karıştırıyor. Özellikle "gidilecek yeri bulmak" büyük bir sorun ve bunun için ne yazık ki doğru dürüst bir çözüm getirilmemiş. Dost olduğunuz bir gezegenin size karşı aniden savaş ilan etmesi ve yapay zekadaki bazı aksamalar da dikkati çekiyor ancak basit bir yamayla halledilemeyecek problemler değil hiçbirisi de.

Tüm bu saçmalıklara rağmen, özellikle kısayol tuşlarını ezberledikten sonra sizi keyifli bir oyun bekliyor. En azından, X3:Reunion'da olduğu gibi "uğrastığıma değecek mi" diye dü-

şünmüyorsunuz, çünkü değişiyor. Bir süre sonra dünyadan tamamen kopmuş bir şekilde ve de salya akıtarak tuşlara basıp o gezegenden diğerine koşar, savaşır ve mal alıp satır halde buluyorsunuz kendinizi. SR2, Diablo, Pirates! gibi oyunların sihirli formülünü büyük bir başarıyla uyguluyor: Oyuncuya satın alabileceği şeyler, geliştirebileceği bir karakter, her oynanışta değişen bir alan ve ticaret yapabileceği mallar ver yeter. "Bir bes dakika daha oynayayım!" dediğinde, kalkmadan on saatir oynuyordur zaten. Üstelik SR2, bu yapımlar kadar profesyonel bir kadro tarafından hazırlanmamış olmasına rağmen bu işi gayet iyi beceriyor. Kendinizi kaptırınca, zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz. İşin sırrı basit: Oynarken kendilerinin de zevk alabileceği bir oyun-tasarlamak. Bu basit formül, uzun zamandır unutulmuş durumda ne yazık ki. Şunu gayet net bir şekilde söyleyebiliriz ki, Rusya'nın bu pazardaki "yükselişi" giderek artacak. Bir süre sonra "eski usul" oyunların hemen hepsinin Rusya'dan çıktığını göreceğiz. Ta ki Electronic Arts (veya Ubisoft, ne fark eder ki?) o firmaları da satın alana kadar..

KANAAT NOTUYLA GEÇMİŞTİR

SR2 biraz daha geliştirilse ve bu kadar yardım yoksunu olmasa, klasik ödülünü rahatlıkla alabilirdi. Bu haliyle, sadece bu tarz oyunlara fanatikçe ilgi duyan ve öğrenmek için ciddi zaman ayarabilecek insanlara hitap ediyor ne yazık ki. Güzel bir ekstra olarak, oyunun ilk sürümü de SR2 ile birlikte geliyor. Üstelik bize



öğrettiği bir şey daha var: Rusya'dan da ciddi yapımlar çıkabiliyor. Yeter ki azmedilsin, takım olarak çalışılsın ve öncelikli amaç olarak "para kazanmak" belirlenmesin.



Ant Köksal ant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Defalarca oynanabilir.
- ✓ Özelleştirme seçenekleri neredeyse sınırsız.
- ✗ Çok ağır ilerleyen yapısı.
- ✗ Bazen aşırı derecede zorlaşması.
- ✗ Yardım sistemi yetersiz.

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

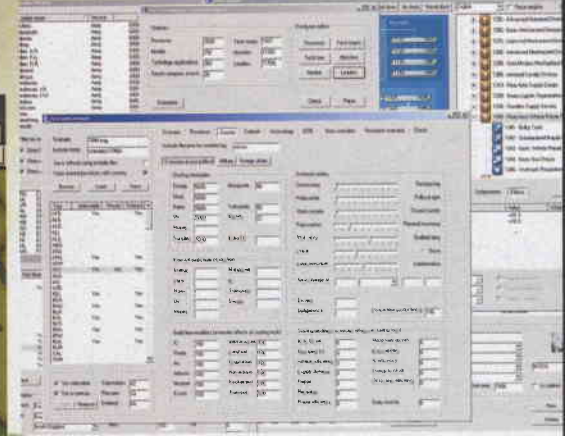
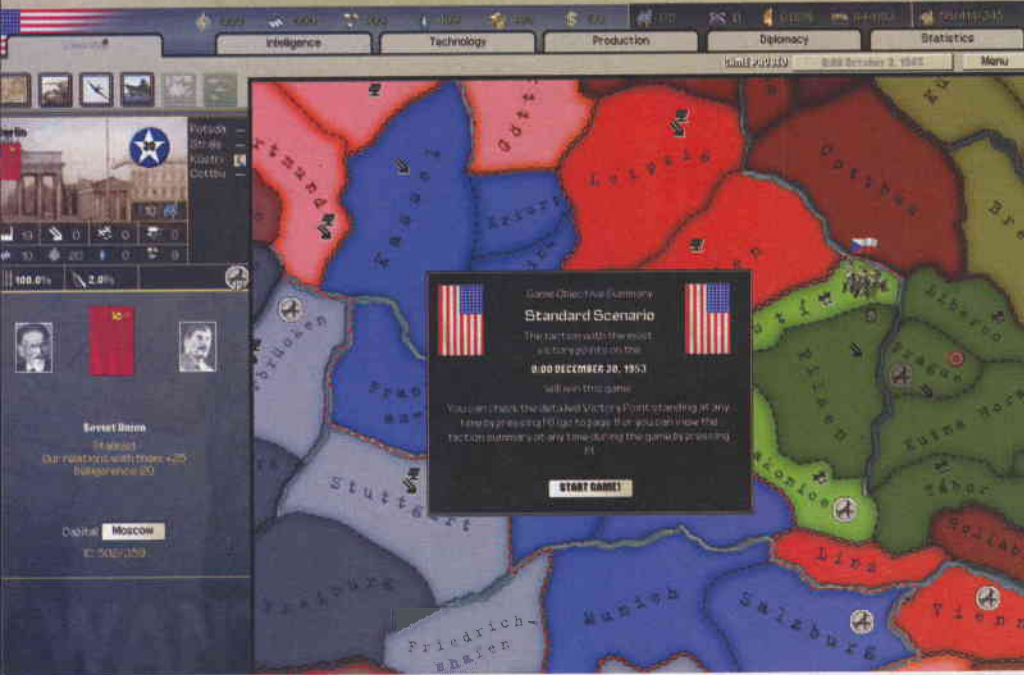
MERAKLI LARI İÇİN
MUAZZAM, SABIRSIZLAR İÇİN
CEHENNEM.

84



■ Görüldüğü gibi, iki boyutlu ekranımızda kayda değer bir görüntü yok.

HEARTS OF IRON 2 DOOMSDAY



Siyaset yapmak için koca göbekli olmak yetmez

Tarih, sonsuz olasılıklar silsilesi içinde yaşanmış olaylardan ibarettir. Siyaset ise olasılıklar silsilesi içindeki hem yaşanmış, hem de yaşanabilecek tüm olaylara karşı hazırlıklı olma sanatıdır. Bu zor sanatı, layıkıyla icra etmiş kişilere hayranlık beslemekten asla vazgeçmedim ve geçmeyeceğim de. Elime geçen bir oyun, aslında bu işin ne kadar zor ve meşakkatli olduğunu bir kez daha fark etmemi sağladı. Hearts of Iron II: Doomsday, siyasetin meclis sıralarında el kaldırmaktan, kulislerde polemik yaratmaktan ya da üçüncü dünya ülkelerine üstün teknoloji silahlarla savaş açmaktan çok daha fazlası olduğunu bir kez daha kanıtladı. Peki ama nasıl?

Bir oyun incelemesinden ilk beklenen, oyunun neye benzediğini az-çok anlatmasıdır. Bu merakı bir an evvel giderelim çünkü size bahsetmek istediğim çok daha önemli konular var. Genel hatlarıyla Doomsday, dünya haritası üzerinde oynanan, "Risk gibi" diye tabir ettiğimiz, gayet zor, hafif karmaşık, su katılmamış bir strateji oyunudur. Görsellik; iki boyutlu bir harita, animasyon fakiri birimler ve birbirine girmiş menülerden ibarettir. Sesi, neredeyse yoktur, bunun yanında tekdüze müziklerle yaratılmış cılız bir de ambiyans vardır. Belli bir sonu olmadığı gibi uyulması zorunlu bir kurgusu da yoktur. Oyun, 1 Ocak 1936'da başlar ve 30 Aralık 1953'de pat diye biter. Ama bütün bunlara rağmen Doomsday, şu sıralar oynadığım en zevkli strateji oldu. Şaşırdınız değil mi? Ama yazı bittiğinde siz de Doomsday'ın ne kadar derin ve gerçekçi bir oyun olduğunu biliyor olacaksınız.

TARİHİ YENİDEN YAZMAK

1 Ocak 1936'da kontrolü elimde aldığım da dünyada siyasal kırılmalar ve kutuplaşmalar çoktan başlamıştı. 1929'daki ekonomik buhran, ülkeleri denememiş politikalara sevk etmişti. Bazı ülkeler ekonomik politikalarında başarılı olurken bazıları kendini radikal ideolojilerin kucağında buldu, bazıları ise kendini dünyadan tamamen soyutladı. Faşizm batıda, komünizm ise doğuda yükselen değer olmuştü. Batı demokrasileri gücünü yavaş yavaş yitirmeye başlamıştı. İpler kopma noktasına gelmeye bile oldukça gergindi. İşte 1 Ocak 1936'da dünya böyle bir yerdi.

Dünyanın tarihini değiştirmek istiyorsam işe Almanya'dan başlamalıydım. İlk isim üst düzey kurumlardan asırlı sağcı yöneticileri temizlemek oldu. Daha liberal bürokratlara ihtiyacım vardı. Batı ile buzolan ilişkileri düzene sokmak için Hollanda, Belçika ve Fransa ile ticaret anlaşmaları imzaladım. Kendi topraklarımda ise sanayileşmeye hız verdim. Ordunun modernizasyon projelerini Krupp, Opel ve Messerschmitt firmalarına verirken, Wernher von Braun'u çeşitli araştırmalarına atadım. Diğer yandan üretim kaynaklarının dağılımını gözden geçiriyordum ve deniz ticaretine de ivme kazandırmanın yollarını arıyordum. Altı aylık kalkınma ve dış politika hamlemlerime sonuç veremeye başlamıştı ki 19 Temmuz 1936'da İspanya'da iç savaş patlak verdi. Cumhuriyetçiler ile milliyetçiler ülkeyi ikiye bölmüştü. İtalya ile birlikte milliyetçilerin el altından destekleme kararı aldık. Dönemin merkezi haber alma teşkilatı başkanı Oskar von Hindenburg'dan cumhuriyetçilere karşı sabotaj ve suikastler düzenlemesini istedim. İspanya'ya asker çıkartıp, ulu-orta müdahale yapamazdım, zira İngiltere ile aramızın bozulmasını istemiyordum.

KAHRAMAN POLONYA

O sırada Ruslar, batıda yeni müttefikler bulma gayretindeydi. Rusların teklif ettiği koordinasyon paktını kabul ettim. Ancak bu pakt ileride çok başımı ağrıyacaktı. 4 Kasım 1938'de Rusya Letonya'ya savaş ilân etti. Aynı tarihlerde Macarlarla Çekler arasındaki politik gerginlik had safhaya ulaşmıştı. Arnavutlar ise Çeklerle birlik olmanın hesaplarını yapıyordu. Macarlar, erken davranıp hem Çeklere, hem de Arnavutlara aynı anda saldırdı. Polonya da savaşa Çeklerin yanında dahil olunca Altinci ve Yedinci Ordu kuvvetleri ile 12 Kasım 1938, sabah saat 7.00'de Polonya'ya girdim. Savaş sırasında Avusturya-Macaristan ve Almanya arasında kutsal ittifak sağlandı. İttifaka sonradan Bulgaristan ve Yugoslavya da katılacaktı. Bir buçuk ay sonunda ise Letonya Rusların, Polonya benim, Çekoslovakya ve Arnavutluk da tamamen Macarların kontrolündeydi. Çatışmalar Litvanya'ya da sıçradı ve yıldırım harekâtı ile tüm ülke 14 gün içinde işgal edildi.

Ruslar, işgalin sonuçlanma-



sını, siyasal olarak Polonya'nın durumunun ne olacağını beklemeye başladılar. Çünkü onlarla imzaladığım pakta göre Polonya'nın ilhakı durumunda yarısını onlara bırakmam gerekiyordu. Bu maddeden sıyrılmanın başka bir yolu ise Polonya'da kukla bir devlet kurup geri çekilmektir. Tüm ittifak ordularını Polonya'nın doğusuna, Rus sınırına doğru kaydurdum. Alman orduları kuzyeyde, Macar ve Yugoslav orduları güneyde, Avusturya orduları ise orta kesimde mevzilendi. Bulgar birliklerini de sınırı kaydırmak için Romanya'nın yardımına ihtiyacım vardı.

ESKİ DOST, YENİ DÜŞMAN

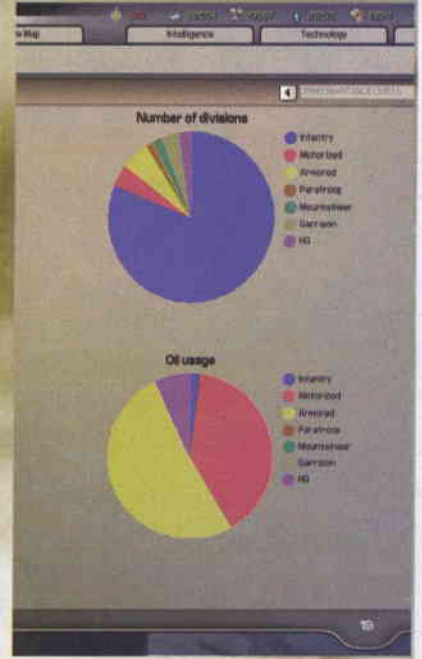
Almanya'daki şahin lobisinin de zorlamasıyla Polonya'nın resmen Almanya topraklarına katıldığını ilân ettim. Ruslar çılgına dönmüştü, pakta dayanarak Polonya'nın yarısını talep ettiler. Cevabım sert oldu: "Asla!" Üç gün içinde tüm ilişkiler koptu ve 24 Aralık 1939'da Rus-Alman savaşı başladı. Yaza kadar sert çatışmalar beklemediğim için bu süreyi sıkı diplomatik ataklar yaparak kullanmak istiyordum. Tek derdim yeni müttefikler

zanmak ve İngiltere'nin başını çektığı batı kanadıyla aramda-ki ilişkileri sıkı tutmaktı. Ama en kötü olasılığı karşı Portekiz ve İtalya'yı da ittifaka dahil ettim. Romanya, savaşın başlamasıyla Rusya'nın ne kadar ciddi bir tehdit olduğunu kavramış olacak ki ben daha teklif etmeden ittifaka dahil olmak istediğini bildirdi. Artık uzun yıllar sürecek kanlı bir savaşa hazırdım...

Yukarıda yazanların hepsi sadece benim oyunda yaşadıklarım. Bu tamamen alternatif bir tarih. Hiçbir kitapta geçmiyor. Doomsday, bize askeri olaylardan ekonomiye, diplomasiye, casusluk faaliyetlerine, hatta ordu ve kamu kuruluşlarındaki atamalara kadar pek çok alanda geniş müdahaleler yapma imkanı tanıyor ki oynarken kendimizi gerçekten de tarihi yeniden yazıyor gibi hissediyoruz. Ayrıca her müdahalemizin umulmadık sonuçlarının olması oyuna aşırı bir gerçekçilik kazandırıyor. Bu yüzden 15 dakikalık hamleleri bile üç saat tasarladığım oluyordu. İtiraf etmeliyim ki bir ara okulda hoca ders anlatırken, otobüste eve dönerken hep "Rusya'yı nasıl işgal edeceğim?" sorusuna yanıt arıyordum.

GÜN BATARKEN...

Doomsday, kesinlikle söyleyebilirim ki klasik stratejilerin günümüzdeki



en güzel örneği. Bir ansiklopedi genişliğindeki bilgileri ve neredeyse tamamen gerçekçi, detaylı yapısı ile bir oyundan çok siyasal simülatöre benziyor. Belki de bu yüzden her oyuncuya hitap etmiyor. Her ne olursa olsun saatler boyunca aklımı yorarak oynadığım, oynarken de her saniyesinde kendime bir şeyler kattığım, tadına doyum olmaz bir oyundu. Şimdi bu güzel oyunu bize armağan eden Paradox Interactive'den tek ricam en yakın zamanda 1953 sonrasında geçen, içinde Gladio, kontrgerilla ve gizli servisler gibi kelimelerin geçtiği bir Soğuk Savaş stratejisi çıkarmaları. Bu oyunu da 11 Eylül sonrası Yeni Dünya Düzenini konu alan bir stratejinin takip etmesi. Her ne kadar sadece harita ve yazılardan oluşsa da, menüleri karma karışık, alışma süresi çok uzun da olsa Doomsday gerçekten gurme stratejistlerin ağzına layık, mükemmel bir oyun olmuş. Tebrikler Paradox...



OlgaY Ertex olgay@level.com.tr

Level Karnesi

✓ Mikro-makro müdahalelerdeki çeşitlilik, derin bir yapı, gerçekçiliği, tarihi birebir yaşama hissi

✗ Kötu arayüz, kaba görsel tasarımlar ve yetersiz efektler

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 VE GERÇEKÇİ BİR STRATEJİ AMA SADECE BELLİ BİR KESİME HITAP EDİYOR.

80

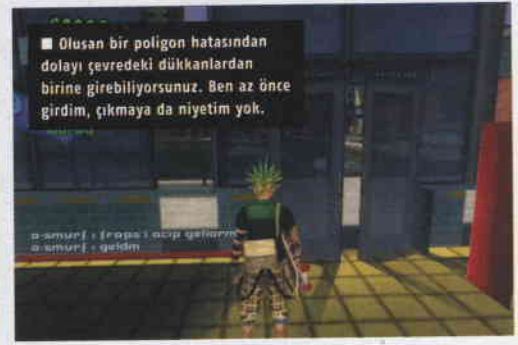
TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND



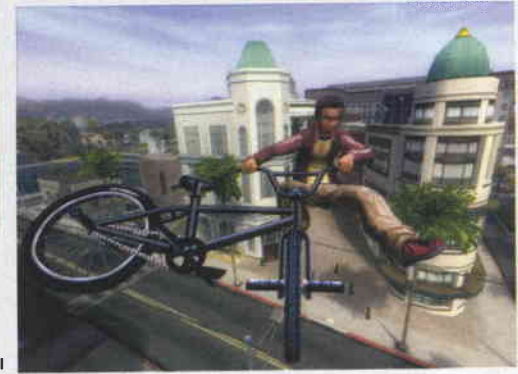
SWITCH

LEVEL HIT

■ Oyunda mahalleler arası transferi uzatmak istemiyorsanız kamyoneti kullanabilirsiniz. Ancak ben kayarım diyorsanız orası size kalmıs.



■ Olusan bir poligon hatasından dolayı çevredeki dükkanlardan birine girebiliyorsunuz. Ben az önce girdim, çıkmaya da niyetim yok.



Dizliksiz ve kasksız oynanmaz

Daha dünmüş gibi hatırlıyorum. Aslında dün değil değil de, dört sene öncesiymiş gibi hatırlıyorum. Mağazadan çıkmış, elimizde yepyeni kaykaylarımız eve doğru yol alıyorduk. Limitlerini aşan tutsaklar gibiydik, o kadar özgür hissediyorduk ki o yaşımızda. Ama her sınır ötesi operasyonda olduğu gibi işler pek istediğimiz gibi gitmedi, en azından benim istediğim gibi... Eve iki sokak kala çok sevdiğim bir arkadaşımın evinin önünde kaldırıma "ollie" yaparak çıkayım derken, bacağı bırakmışım oracıkta. O düşüş, son düşüşüm oldu. Griptape'i ayakkabı tabanlarım son kez hissetmişti. Bir daha kaykaya bine-medim, yemedim.

Bir eksiklik hissediyordum yıllardır. O tekerleklerin asfalt üzerinde çıkardığı tıkırtı dolu ses, ollie yaparken tailin yere çarpma sesi... Yıllardır uzaktım onlardan. Ama artık kaykayımı tozlu rafından indirmenin vakti geldi! Çünkü Tony Hawk's American Wasteland, içimdeki kayma hissiyatını tetikledi, yeminimi bozdu, aldım kaykayımı, korkularımı yenmiş bir şekilde bacağıma kırdığım yere gidip kaydım.

İNSANOĞLU TEKERLEĞİ BULMASAYDI?

Oyunun bu kadar eğlendirip bir o kadar da gaza getirmesinin tek bir nedeni var; abartı. Ama abartı derken kötü anlamayın. Neversoft, Divan Edebiyatı'ndakininden daha vurucu bir mübalağa sanatı yapmış. Oyun boyunca Los Angeles'taki vatandaşlardan aldığımız görevler abartılı hareketler yapmamızı gerektiriyor. Örneğin bir gökdelenin çatısından yere kaykayla iniyoruz veya metro istasyonunu roketle açıyoruz. Sonuçta kimsenin burnu bile kanamıyor.. Bu çılgınca görevleri yapmamızın da tek bir amacı var. Oyuna adını veren kaykay parkı olan American Wasteland'i yaratmak. LA'in çeşitli yerlerinden illegal yollarla eşya alıyoruz ve bunu parkımıza götürüyoruz. Heykellere, elektrik direklerine kadar her türlü malzemeyi almak zorundayız. İşte tam burada THAW'daki en güzel gelişim göze çarpıyor: Hikâye.

Önceki Tony Hawk oyunlarında hikâye olmasına rağmen pek fazla ön plana çıkmayı başaramıyordu. Bunda, oyunun bölümlere ayrılmış olmasının büyük rolü vardı. Fakat THAW'da oyun bölüm bölüm değil, neredeyse tek parça halinde. Olaylar LA'in çeşitli mahallelerinde geçiyor ve her yeni görevde başka mahallere geçiyorsunuz. Mahalleler arası yükleme ekranları neredeyse yok denecek kadar kısa sürüyor ki bu da oyunun özünde yatan akıcılığı körükleyen faktörlerden biri. Öte yandan klasik mod çok yüzeysel olmuş, en iyi yanı eski oyunlardaki

haritalara rastlamak.

Oyunda BMX görevleri de mevcut. Bu görevler bize sadece para olarak geri dönüyor. Bu paralarla da her mahallede rahatlıkla bulunan dükkanlardan kıyafet, kaykay malzemesi alabiliyor, saçımızı kestirebiliyoruz. Böylece hafif bir GTA tandansı da yakalanmış oluyor. Kendi karakterimizi, kaykayımızı ve grafitimizi yaratarak da oyunu olabildiğince kişiselleştirebiliyoruz. Sonuç olarak, serinin yedinci oyunu olan THAW yüzünden dizleriniz parçalanabilir çünkü oyun kaykay severlerin içindeki ateşi körüklüyor.



Berkant Akarcan berkant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Güzel senaryo kendini hissettiriyor.
- ✓ Çılgınca hareketler ve görevler.
- ✓ Bölüm mantığı üzerine kurulu değil.
- ✓ BMX kullanabiliyoruz.
- ✗ Hikaye modu kısa sürüyor.
- ✗ Klasik mod çok yüzeysel.

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

GÜZEL BİR SENARYONUN ÖN PLANINA ÇIKTIĞI İLK TONY HAWK OYUNU.

79



■ Yepyeni nesil grafikler geliyor!!!



Strateji



BLACK & WHITE 2 BATTLE OF THE GODS

Bu kadar sık görüşmesek?

Evet, böyle bir giriş cümlesi yazdığım için belki bir havyanım ben. Çok saygı duyduğumu iddia ettiğim bir oyuna yüzsüzce "hadi canım, naş" demem olacak şey değil... Yine de alıkoymıyorum kendimi. Birkaç ay önce, 3-4 saat oynadıktan sonra yavaşta sıkılmaya başladığım halde bir şekilde başından kalkmayı da başaramadığım ve artık sıkıntıdan kusana kadar oynadığım için Black & White 2'ye karşı garip bir önyargı oluştu bende. Tıpkı nane nin kokusuna, tek başıma bir şişe nane likörünü içtiğim günden beri dayanamayışım gibi, Black & White 2 de görmek istemiyorum. Ama cilveli kader bizi yine buluşturdu. Ve ben bir kez daha hayattan nefret edene kadar oynadım, yine mahvoldum...

AZTEKLER VE ÇOKTEKLER

Çok koldan ilerleyen, son derece kapsamlı bir oyundu B&W2. Bir yandan hızla geliştirmek zorunda olduğunuz bir şehir-devlet ve donanımlı bir ordu, bir yandan küçük sorunlarını çözmek zorunda olduğunuz küçük insanların, tehditler savurup akınlar düzenleyen düşmanlarınız ve bir yandan da her ağacı yemeye kalkan, sonra da oraya buraya "kaka yapıcım!" diye tutturana dev hayvanınız... Eht Tanrı olmak kolay olma-

yacak elbette. Oyun boyunca hepsini idare etmek ve yeteneklerimizi geliştirerek kullarıma daha iyi imkânlar sağlamak için debelenip duruyorduk. Ek paket Battle of the Gods'da da durum pek farklı değil. Aynı sorumluluk bilinciyle, aynı gamlı baykuş tripleri içinde, yine aynı anda bir ton şeyi idare etmeniz gerekiyor. Tek farkı, hikâyenin yeni bir boyut kazanmış olması. Daha doğrusu orijinal hikâyenin mutlu sonunun aslında o kadar da mutlu olmadığını fark etmemizle başlıyor her şey. Bu kez karşınızdaki düşman gerçekten karanlık; dev bir "undead" ordusuna hükmeden Sauron misali bir tehlikeye karşı savaşacaksınız. Gerçi savaş deyip duruyorum ama, ilk oyundaki gibi barışçıl yollarla da Aztek kullarını kendi kanatlarınız altına alabilir, rakibi böyle de güçsüz bırakabilirsiniz.

TANRIM BENİ BAŞTAN YARAT!

Peki değişen ne? Doğrusunu söylemek gerekirse, hiçbir şey. Tıpkı ilk Sims'in ilk genişleme paketleri gibi Battle of the Gods... Oyunun yeni bir haritada geçmesi, temel ihtiyaç ve yetenekleri öncekilerden farksız iki yeni hayvan eklenmesi, şehir-devletinize ekleyebileceğiniz birkaç yeni bina ve muhteşem eliniz için birkaç yeni hareket dışında yeni bir şey beklemeyin. Peter Molyneux gibi bir yaratıcılık abidesinin, yıllardır vazgeçmediği bir oyun için azıcık daha heyecan verici bir genişleme paketi tasarlamasını istemeye hakkımız yok muydu? Var, ama ne yazık ki oynanışa renk getirebilecek ya da "aa bu neymiş? Bir kurcalayayım" dedirtecek hiçbir şey göremiyoruz

oyunda. Gerçi bu eksiklik B&W2'nin hakikaten insanı meşgul eden, uzun süre kendini oynatan tuhaf formülünü bozmaya yetmiyor. "Dur şu tarlayı da yapayım, dur bu köyü de kendi topraklarıma ekleyeyim, şu bulmacayı da çözeyim..." derken yine saatler geçiyor, oyun sizi sürüklüyor (ya da süründürüyor). Özellikle de bulmacaların hakkını yememek lâzım. Belki paketin en önemsiz parçası (çünkü devam etmek için yan görevleri yapmanız gerekmiyor) ama değişik bir şeyler yaptığınız hissini alabildiğiniz nadir anlar da bu görevlerin içinde saklı.

Başta da söylediğim gibi Black & White 2 tıpkı nane likörü gibi güzel, lezzetli bir şey ama oyunun sonunu, şişenin dibini çoktan görmüş olanlar için Battle of the Gods paketi fazla bir şey ifade etmeyecek. Belki biraz mide ağrısı, hepsi o kadar.



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ B&W'a has, özel üslup.
- ✓ Yan görevler eğlenceli.
- ✗ Yenilikler çok sınırlı.
- ✗ Çok oynanan, oynadıkça sıkılan bir oyun.
- ✗ Bug'lar bile orijinalinden kes-yapıştır yapılmış.

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

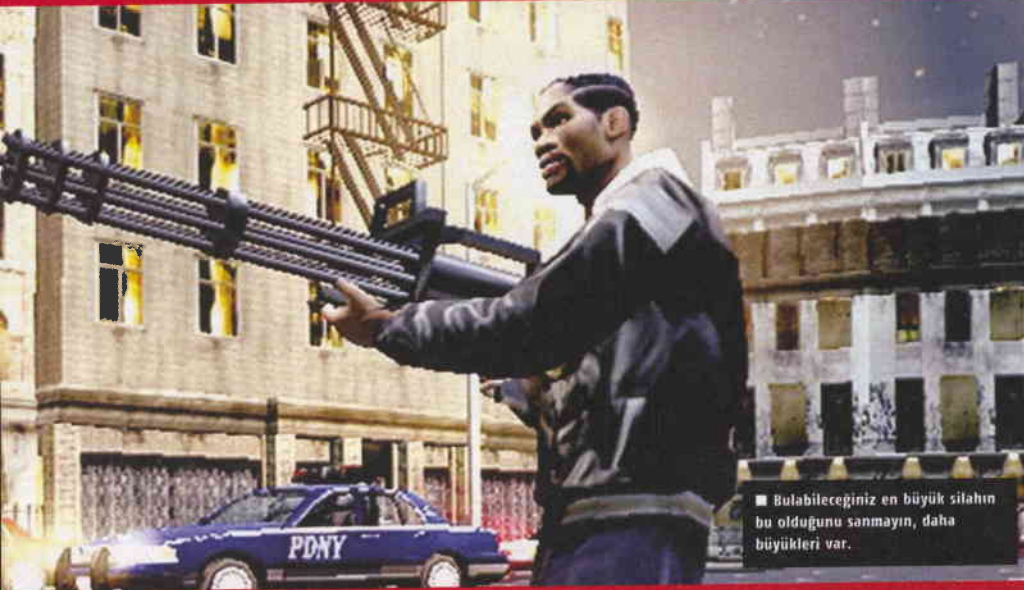
YENİDEN B&W2 KURMAK İÇİN BAHANEME İHTİYACIMIZ VARSA ALABİLİRSİNİZ.

67

TRUE CRIME NEW YORK CITY



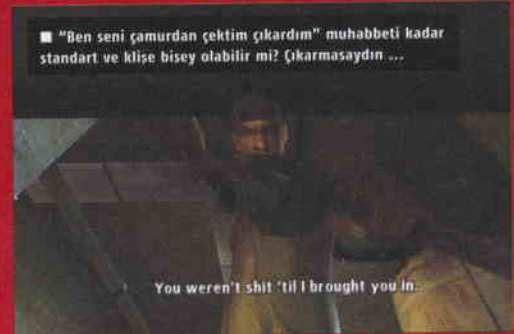
LEVEL SHIT



■ Bulabileceğiniz en büyük silahın bu olduğunu sanmayın, daha büyükleri var.



■ Standart varos suç ortamları. Biz bunlara yabancı değiliz hatta sıkıldık bunlardan.



■ "Ben seni çamurdan çektim çıkardım" muhabbeti kadar standart ve klişe bişey olabilir mi? Çıkarımsaydın ...

You weren't shit 'til I brought you in.

Lütfen biri beni nezarete atsin

Amerikan varoslarından kahraman yaratma oyunlarını biraz fazlasıyla abartılı ve boş buluyorum. Şahsi fikrimdir kimseyi bağlamaz. Her cümlemin başında "F..K" ya da "son of a B...H" diye ortalıkta salınan ve sağa sola amaçsızca ateş eden adamlarla aram iyi değil ne yapabilirim.

Baştan aşağı küfür, şiddet, cinsel içerik ve bir o kadarda kan revan bir oyun olan True Crime: New York City Amerika'da 17 yaşından küçüklere bu saydığımız sebeplerden dolayı satılmıyor. Sinan işi daha sağlama almak için oyun incelemesini bana vermiş olabilir bütünüyle şüphedeyim.

AYNI TAS AYNI HAMAM

Yine görev tabanlı bir hırsız-polis oyununda beraberiz. Daha bayılmadıysanız bunlardan oynayalım bakalım.

Oldukça narkotik, seksist ve küfürbaz alt yapısı olan senaryoda kötü bir polis olan Marcus'u canlandırmaktayız. Geçmişinde sokak çetelerinin lekesini taşıyan Marcus, babasının katlinden sonra polis olmaya karar verir (!). Marcus, New York sokaklarında fırtınalar estirerek hem çetelerin kökünü kazıyor hem de kim vurduya giden babasının cinayet sebebinin kendi yöntemlerince aydınlatmaya çalışıyor.

Oyunda Marcus sonuçta karanlık tarafı seçebilir ya da süttten çıkmış ak kaşık misali topluma sabıkasız olan ama zamanında şeytana uymuş, kader kurbanı iyi (!) polis olarak hizmet vermeye devam da edebilir o size kalmış. Bu seçim tamamen sizin görevlerde sergilediğiniz tavırla alakalı bir durum. Bir market soygununa karışmış suçluları standart prosedüre uygun olarak kelepçeleyip onlara haklarını okursanız, iyi yoldasınız demektir sizden umut kesilmez. Yok eğer suç mahalline bir el bombası atıp suçluların vücutlarının caddeye saçılmasını yöntem olarak benimsediyseniz "allah kurtarsın" demekten başka da bir seçeneğim yok.

Tekerlekleri yere basmayan (ya da basamayan) arabalar, kötü bir seslendirme ve oldukça özensiz bir New York manzarasına sahip olan oyun grafik ve ses olarak da desteklenmeyince geriye sadece küfür dağarcığınızı geliştirmek kalıyor.

PEKİ BU OYUNDA NE VAR?

Cinsel içerik: Oyunu oynarken stripbarlara dalabilir tam adamı yakalayacakken ortada boruya tutunmuş dans eden bir hatuna gözünüz takılıp kafanıza baltayı yiyebilirsiniz. (İş ve seksi birbirinden ayırın artık.) Seksshoplardaki alet edevatın detaylarına bakılacak olursa bu oyuna 17+ veren zihniyete hak vermemek elde değil.

Şiddet: Silah kullanmamak gibi bir seçeneğiniz elbette var. Ama neden kullanmayasınız ki. Adamlarda bir MIG21

eksik insanın canı karşılık vermek istiyor.

Kötü lisan: Tamamı sokak lisanını, herkes birbirine ana avrat düz gidiyor. Bir selam veren, adam gibi muhabbet eden eleman yok.

Mesaj: Kötü polisler suç mahalline kanıt yerleştirebilir ve masum insanların hayatını zindan edebilir.

Reklam: Bolca Red Bull, Puma spor giyim eşyaları, sanal New York'da yüksek sosyete tüketim alışkanlıkları ve Motorola

Alkol, uyusturucu, tütün: Uyusturucu ve uyusturucu kartellerinin baş rolünü oynadığı bir oyun için bu konuda bir söz etmeme gerek var mı?

Yani kısacası, büyük küçük herkes bu oyundan uzak dursun.



Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr

Level Karnesi

✓ Bazı rakamsal değerleri toplamak için kullanılan sembollere verilen isimdir.
✗ Bu oyunda var olmayan değerleri birbirinden çıkartmak için kullanılan semboldür.

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

BİRİ POLİS ÇAĞIRIN BU OYUNU ALIP GÖTÜRSÜNLER BURADAN.

30

LEVEL FORTE

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM

Level forte

Oyunculardan sonra, tok karnına



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Yazın bu ilk günlerinden herkese merhaba. Okuyucu kitlemizin büyük kısmını oluşturan öğrenciler son sınavlarına giriyor ya da girecek. Bense kendimi bildim bileli ilk kez bir yaz sezonuna sınav stresi olmadan giriyorum. Artık ne okul, ne ders, ne de sınav var; tamamen özgürüm. Askerlik mi? Bırakın da şu özgür ayların tadını çıkarayım biraz.

Özgürlük demişken işi unutmayalım tabii. Bu sayfalar dışında bir ay boyunca CD ve DVD içeriğini hazırlamakla uğraştım. Üstelik E3 gibi bir organizasyonun araya girmesiyle materyal yönünden fazlasıyla beslenmiş olduk. Ortalık oyun videolarından geçilmez oldu. Hele ki firmalar yüzlerce megabyte büyüklüğündeki videoları yayınladıklarında download için uzun bir kuyruk oluştu. Neyse ki tüm videoları zamanında temin edebildik. Ancak bu sefer de yer darlığı gibi bir problem karşımıza çıktı. Her ne kadar bir CD ve bir DVD veriyor olsak da bunun tamamını videolara ayırmamız mümkün değil. Demoları ve modları görmezden gelemezdik.

Forte sayfalarına, son sekiz yıldır düzenlenen ve geleneksel hale gelen Independent Games Festival ile başlıyorum. Büyük firmalar ve onların büyük oyunlarına kendinizi kaptırırken aslında ne kadar eğlenceli oyunlar kaçırdığınızı biliyor musunuz? Independent Games Festival de böyle oyunları ön plana çıkarıyor ve ödüllendiriyor. Bize de keşfedilen bu oyunları denemek kalıyor.

Bugüne kadar gelen birçok mod kurulumu mektubundan sonra iki tam sayfayı modlara ayırmayı uygun gördüm. Verdiğimiz tüm modlara değinemesem de önemli olanlar hakkında yeterli derecede bilgi vermeye çalıştım. Eğer modlar hakkında hala problem yaşıyorsanız derhal mail atın, hepsi tek tek cevaplanacaktır. Ayrıca CD ve DVD içeriğinde yer almasını istediğiniz çalışmalarınızı da göndermekten çekinmeyin. ■

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 2006



Independent Games Festival, 1998 yılında Game Developer dergisi, Gamasutra web sitesi ve Game Developers Conference yapımcısı olan CMP Game Group tarafından kuruldu. IGF'in kuruluşundaki amaç, bağımsız oyun yapımcılarını teşvik etmek ve onları ödüllendirmektir. Bu yıl sekizinci yılını geride bırakan IGF, bugüne kadar oyun yapımcılarına yüz binlerce dolar ödül dağıtarak destek verdi. Ödüllendirdikleri oyunlar arasında Tread Marks, Shattered Galaxy, Oasis, Alien Hominid ve Gish gibi yapımlar yer alıyor.

Sekiz yıldır yapımcıları ödüllendiren IGF, 20-24 Mart 2006 tarihlerinde de oyun yapımcılarına 12 dalda ödül dağıttı. Bu yılın kategorileri ve kazananları şöyle:

Ana Ödüller

Seumas McNally Büyük Ödülü: Darwinia
En İyi Web Tarayıcı Oyunu Ödülü: Dad 'n Me
Oyun Tasarımında Yenilik Ödülü: Braid
Teknik Mükemmellik Ödülü: Darwinia
Seste Yenilik Ödülü: Weird Worlds: Return to Infinite Space
Görsel Sanatlarda Yenilik Ödülü: Darwinia
İzleyici Ödülü: Dofus
Adultswim.com Ödülü: Dodge the Anvil

Mod Ödülleri

En İyi Half-Life 2 Modu: Dystopia
En İyi Neverwinter Nights Modu: Rose of Eternity - Chapter 1
En İyi Unreal Tournament 2004 Modu: Path of Vengeance
En İyi Doom 3 Modu: Last Man Standing

Hiç kuşkusuz bu yılki ödüllerin parlayan yıldızı Darwinia oldu. 2005 yılının Mart ayında piyasaya sürülen oyun, hemen hemen her kesim tarafından beğeniyle karşılanmıştır. Festivalde de dört dalda aday olan oyun, bunların üçünde ödüle layık görüldü. İngiliz Introversion Software firması

tarafından hazırlanan Darwinia'nın yapım sürecinin üç yıl olduğu belirtiliyor.

Web tarayıcı üzerinden oynanan en iyi oyun ödülünü alan Dad 'n Me ise beni en çok eğlendiren oyun oldu. Newgrounds sitesi tarafından hazırlanan oyun, klasik oynanışı ile renkli içeriğini bir araya getirip kısa süre de olsa eğlenmemizi sağlıyor. Oyunda kontrol ettiğimiz karakterimizle, yol boyunca karşımıza çıkan herkesi yumruk ve tekmelemler savurarak hayata küstürüyoruz. Yapacağımız kom-bolar sonucu alev aldığımızda ise onlara dokunmamız bile canlarımızı fazlasıyla yakıyor. Çevre ile etkileşim içinde olduğumuz, hatta yeri geldiğinde gol atabileme fırsatı dahi bulduğumuz oyunu mutlaka denemelisiniz.

www.newgrounds.com/portal/view/1254456

Eğer aramızda yaptığı oyuna güvenen, en az bugüne kadar ödül almış oyunlar kadar kaliteli yapımlar ortaya koyacağına inanan yetenekli yapımcılar varsa siz de bu festivale katılabilir ve oyunlarınızın kalitesini ölçebilirsiniz. Gelecek yıl dokuzuncusu yapılacak olan festivale katılmak için IGF'in resmi sitesinden başvuru yapabilirsiniz. Başvurular bu aydan itibaren alınmaya başlıyor. Artık Resident Evil ve klasik FPS oyunları dışında da bir şeyler deneme zamanı gelmedi mi?

www.igf.com

- Rocko ■



Video (CD ve DVD'DE)

E3 VİDEOLARI

Geçtiğimiz ay Los Angeles'ta gerçekleştirilen E3 oyun fuarı yine oldukça renkli geçti. Özellikle yeni nesil konsollar Xbox 360, PlayStation 3 ve Nintendo Wii'nin rekabetine sahne olan fuarda birbirinden etkileyici oyunlar vardı. Sadece oyunlar değil, konsolların kontrol cihazları da dikkat çekiydi. (SRPL: Dergide 16 sayfa detaylı E3 yazısı varken bu kuru ve içeriksiz girişe hiç gerek yok bence, değişiminde fayda var)

Fuarda belki de en çok ön plana çıkan, Nintendo Wii ve kontrol kumandası oldu. Birçok oyun üzerinde örneği gösterilen Wii'nin kontrol kumandası sayesinde tamamen serbest bir şekilde hareket edebiliyor ve bunu oyuna yansıtabiliyoruz. Kumandayı bazen bir balık oltası, bazen ok-yay ikilisi, bazen de bir golf sopası olarak kullanabiliyoruz. Bu ve daha birçok örneğin gösterildiği Nintendo Wii videosunu DVD'de bulabilirsiniz.

Nintendo Wii'nin en başarılı gözükene ve kontrol cihazı ile uyumu zirveye çıkan oyunu Red Steel'di belki de. FPS türündeki oyunda ateşli silahların dışında kılıç da kullanılabilir. İzlerken inanması en güç sahneler de kılıç kullanımı sırasında meydana geliyor. Red Steel'in tanıtım videosunu CD'de, iki buçuk dakikalık oyun içi videosunu ise DVD'de bulabilirsiniz.

E3 videoları arasında en büyük boyuta ve en uzun süreye sahip video Metal Gear Solid 4'e ait. Sadece PlayStation 3 için hazırlanan oyunun bu uzun videosunda, artık iyice yaşanmış olan Solid Snake'i ve yaşadığı dramı izliyoruz. Kendisinin bu oyundan sonra bir daha karşımıza çıkacağını sanmıyoruz. Kimse Hideo Kojima'yı rahatsız etmesin artık.

CD ve DVD içeriğinin tamamını videolara ayıramayacağımızdan, elimizde bulunan bol miktardaki ve kaliteli videolar arasından uzun süre eleme yapamadık. Video sayısı ve kalitesi gibi kıstaslar bizi uzun süre kıvrandırdı ve sonunda sizin için en iyi videoları seçmeye çalıştık. Yazıda bahsettiğim videolar dışında CD ve DVD'de yer alan videolardan birkaçı şöyle: Alan Wake, Brothers in Arms: Hell's Highway, Call of Duty 3, Fable 2, Halo 3, Heavy Rain, Hellgate: London, Indiana Jones, Splinter Cell: Double Agent, Spore, Warhammer: Mark of Chaos, World of Warcraft: The Burning Crusade. - **Rocko**



Demo (DVD'DE)

ANOTHER WORLD

Tür: Demo

Hazırlayan: Magic Productions

Web sitesi: <http://www.anotherworld.fr>

90'ların başında PC başında olanların unutamayacağı oyunlardan biridir Another World. Eric Chahi tarafından hazırlanan aksiyon/macera türündeki oyun, dönemin en başarılı ve iz bırakan oyunları arasında yerini almıştır. Another World'de genç, yetenekli, atletik ve kırmızı saçlı bir fizikçi olan Lester Knight Chaykin'i kontrol ediyorduk. Chaykin, yaptığı bir deneyin kontrolden çıkması sonucu

baska bir gezegene ısınlanınca maceramız da başlamış oluyordu

DVD'de yer verdiğimiz Another World, bu klasik oyunun yeni teknolojiyle elden geçirilmiş versiyonu. Magic Productions tarafından hazırlanan yeni Another World, içerik ve oynanış olarak bir değişikliğe sahip değil ancak grafikleri biraz olsun yenilenmiş durumda. Aradan geçen 15 yıllık farkı Lester'in evrim resminde görebilirsiniz.

Oyunu kurduktan sonra Başlat menüsünde çıkacak olan Order Full Version linkine tıklayarak oyunun yapımcısının sitesine bağlanıp oyunu satın alabilirsiniz. Tam sürümün fiyatı 7 Euro. - **Rocko**



Demo (DVD'DE)

PAPERBALL

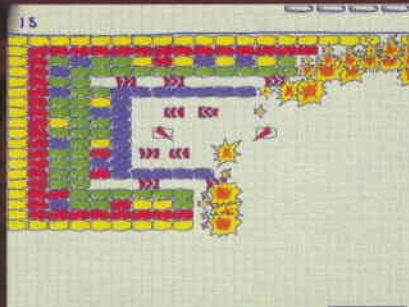
Tür: Demo

Hazırlayan: e-giraffa

Web sitesi: <http://www.e-giraffa.com>

Bu ay yer verdiğimiz ufak demolardan biri de PaperBall. Klasik Arkanoid oyununu bilenlerin yabancılaşmama çekmeyeceği PB, oldukça renkli bir görüntüye kavuşmuş. Aynı oyun sistemi üzerine kurulan PaperBall'un grafikleri el çizimi şeklinde. Görüntü olarak kareli bir defter sayfasına çizilmiş olan oyunda, kazanacağımız yeni özellikler sayesinde ortalık oldukça renkli bir hal alabiliyor.

Oyunun tam sürümünde sekiz bölüm paketi içinde 120 bölüm bulunuyor. Demoda ise sadece bir bölüm paketi oynanabiliyor. Hazır olan bölümleri bitirenler için bir de bölüm



editörü bulunuyor. Kullanımı oldukça kolay olan bu editör ile istediğiniz tarzda bölümler tasarlayabiliyorsunuz. Üstelik bunları baskalarıyla paylaşmanız da mümkün.

PaperBall'u oynamak için 233MHz işlemciye, 32 MB RAM'e ve DirectX 7.0 uyumlu bir ekran kartına sahip olmanız yeterli. Oyun tüm işletim sistemleriyle uyumlu. Son olarak oyundaki müziklerin de gayet hoş olduğunu belirtiyim. Oyunun tam sürümü 20 dolar karşılığında web sitesi üzerinden satın alınıyor. - **Rocko**

WORLD WAR 2

Türü: Mod

Sürüm: 2.07

Gereksinim: Rise of Nations: Thrones & Patriots

Hazırlayan: Army_Of_One ve Spiritflyer

Web sitesi: <http://www.worldwar2ctw.tk>

World War 2 modu, en başarılı strateji oyunlarından biri olan Rise of Nations'ın Thrones & Patriots ek paketi için hazırlandı. Sadece üç kişi tarafından yapılan mod, adından anlaşılacağı üzere İkinci Dünya Savaşı'nı konu alıyor. Custom Map listesinden seçerek oynayabileceğiniz WW2'de, Allied ve Axis olmak üzere iki taraf bulunuyor. Allied'i seçerek kontrol edebileceğiniz ülkeler; Avustralya, Brezilya, Kanada, Fransa, Yeni Zelanda, Polonya, Güney Afrika, Sovyetler Birliği, Birleşik Krallık ve Amerika Birleşik Devletleri. Axis tarafını seçerek kontrol edebileceğiniz ülkeler ise; Almanya, İtalya, Japonya, Bulgaristan, Romanya, Macaristan, Manchukuo ve Finlandiya. Ordularınızı, seçtiğiniz tarafa göre kontrol ettiğiniz tüm ülke topraklarında serbestçe gezdirebiliyorsunuz. Böylelikle savaşın merkezi olan Avrupa'ya doğru hızla ilerleme şansınız oluyor. Modun içerdiği Avrupa Savaşları; Britanya, Kursk, Stalingrad, El Alamein, Normandiya ve Arnhem'de geçiyor. Tabii ki modda sadece Avrupa'daki savaşlar yer almıyor. Bunların dışında Pearl Harbor, Iwo Jima ve Wake Adaları da dahil yedi savaş daha var.

Aslında mod henüz tamamlanmadı; hatta yayınlanacak bir sonraki versiyonun %65 seviyesinde olacağı belirtiliyor. Buna rağmen oynanabilir ve test edilebilir durumda olması, oyuncuların kullanımına sunulması güzel.

Kurulum:

1. Mod dosyasını bir klasöre açın.
2. İçindeki "World War 2" klasörünü "Rise of Nations\Thrones and

Patriots\conquest" klasörüne taşıyın.

3. "World War 2" klasöründeki şu dört dosyayı "Rise of Nations\Thrones and Patriots\conquest" altına taşıyın.
 - World_War_2_Conquest_Map_01.xml
 - World_War_2_Conquest_Map_01.png
 - World_War_2_Conquest_Map_01_info_text.xml
 - World_War_2_Conquest_Map_01_strings.xml
 4. "World War 2" klasöründeki şu dosyayı "Rise of Nations\Thrones and Patriots\conquest\rendermaps" altına taşıyın.
 - RENDER_World_War_2_Conquest_Map_01.png
- 53 World War 2'yi "Campaign" bölümündeki "Custom Map" listesinden seçebilirsiniz.
- **Rocko** ■



NINJA TOURNAMENT

Türü: Mod

Sürüm: 1.1

Gereksinim: Doom 3 + 1.3 yaması

Hazırlayan: DungeonDoom

Web sitesi: http://dungeondoom.d3files.com/ninja_tournament

Ninja Tournament, Doom 3 için hazırlanan en ilginç modlardan biri. Modun en önemli özelliği tamamen kılıç kullanımı üzerine kurulu olması. Elimizde bulunan kılıçlar ile hem düşmanlarımıza saldırıyor hem de kendimizi savunmaya çalışıyoruz. Mücadeleler sırasındaki başarımlara göre kılıç kullanma yeteneğimizde olumlu veya olumsuz değişimler olabiliyor. Paket ile birlikte gelen ve oynayabileceğimiz iki tane de harita bulunuyor; bunlar The Pit ve Toxic Arena.

Mod, Doom 3'ün tek kişilik ve tüm multiplayer modları ile oynanabiliyor. Eğer bir server yaratmak istiyorsanız, konsola "si_pure 0" değerini girmeniz ve multiplayer bölümünden "Create Server"a basmanız gerekiyor. Daha sonra da oyunun oynanacağı haritayı seçiyorsunuz. Bu modun oynandığı serverlara bağlanmak için ise herhangi bir ayar yapmanız gerek-



miyor.

Modu kurmadan önce Doom 3 için yayınlanan 1.3 yamasını kurmayı unutmayın. Çünkü mod bu yama üzerine hazırlanmış ve önceki versiyonlar ile uyumsuzluk yaratıyor.

Kurulum:

1. Modu DVD arabiriminden kurun.
2. RAR dosyası açıldıktan sonra "Ninja Tournament" klasörünü Doom 3 klasörüne taşıyın.
3. "Ninja Tournament" klasöründeki "ninja_tournament.bat" dosyasına çift tıklayın.
4. Doom 3 açılınca tek kişilik oyun bölümünden harita seçerek modu oynayabilirsiniz.

- **Rocko** ■



MOD (DVD'DE)

RESIDENT EVIL: COLD BLOOD

Türü: Mod

Sürüm: Beta 1

Gereksinim: Half-Life

Hazırlayan: Xenoverse

Web sitesi: <http://coldblood.xenoverse.net>

Mod yapımcılarının birçoğu yeni oyunlar üzerinde çalışmalarını sürdürüyorlar. En çok üzerine düştükleri oyunlardan biri de Half-Life 2. Ancak bu ay DVD'de yer verdiğimiz Resident Evil: Cold Blood modu ilk Half-Life oyunu için hazırlanan bir mod. Üstelik üzerinde fazlasıyla uğraşmış ve geniş bir ekip tarafından hazırlanmış.

Resident Evil: Cold Blood adından anlaşılacağı üzere Resident Evil oyunlarını konu alıyor. Bu demek oluyor ki, oyun boyunca etrafımızda sürüyle zombi göreceğiz. Ancak öldürmemiz gerekenler sadece zombiler değil; modda köpeklerden dev örümçeklere

kadar 10'un üzerinde farklı türde yaratık bulunuyor. Peki var olan tüm yaratıkları tek başımıza mı öldüreceğiz? Hayır. Modun en önemli özelliklerinden biri de online olması ve kooperatif şekilde oynanması. Yani başkaları ile bir araya gelerek senaryoyu aynı anda oynayabiliyor ve düşmanlara karşı gelebiliyoruz.

Kısaca oyunun senaryosuna da değineyim. Oyun 25 Eylül 1998 sabahı, Amerika Birleşik Devletleri'nin batısına yakın bir bölgedeki Racoon City'de başlıyor. Umbrella Incorporated'dan bilim adamı William Birkin'in çevreye saldırdığı öldürücü T-Virus, canlıların mutasyon geçirmesine neden oluyor. Böylece ortada bize düşman olan bir sürü canlı bitiyor.

Bizi öldürmeye çalışan canlılara karşı kullanabileceğimiz birkaç silah var. Bunlar; paslı bir boru, Browning marka bir tabanca

ve Remington marka bir pompalı tüfek. Saldırıları sırasında kaybedeceğimiz enerjimizi ise bazı bitkiler ve ilk yardım spreyi ile geri kazanabiliyoruz.

Kurulum:

Bir kurulum dosyası haline getirilen Resident Evil: Cold Blood modunu normal bir kurulum yapar gibi kurabilirsiniz.

- Rocko ■



MOD (DVD'DE)

RED ALERT 3: THE THIRD WAR

Türü: Mod

Sürüm: Beta Demo

Gereksinim: Command & Conquer Generals: Zero Hour + 1.02 yaması

Hazırlayan: Red System

Web sitesi: <http://www.redsys.ru>

Command & Conquer Generals oyununun Zero Hour ek paketi için hazırlanan bu mod, Üçüncü Dünya Savaşı olarak adlandırılmış. Red Alert 3: The Third War'un bu beta demosunda savaşın iki tarafı olarak Sovyetler ve Yuri bulunuyor. Modu kurduktan sonra bunlardan birini seçerek üç görev oynayabiliyoruz. Modun tam sürümünde ise savaşın üç tarafından sekiz seçeneğimiz olacak. Müttefik kuvvetlerinden Almanya, Fransa, Büyük Britanya; Sovyet tarafından Sovyetler, Livia, Küba, Yugoslavya ve son olarak Yuri.

Red Alert serisine devam niteliğinde hazırlanan mod ile oyuna, seridekine benzer bir sağ

kontrol paneli ekleniyor. Bu bar ile birimlerimizi kontrol edebiliyoruz. Moddaki binalar da Red Alert 2'dekileri benzer olarak hazırlanmış.

Kurulum:

Red Alert 3: The Third War hazır bir kurulum dosyası olduğu için direkt olarak kurulmaktadır.

- Rocko ■



MOD (DVD'DE)

OVERLOAD'S MODPACK

Türü: Mod paketi

Sürüm: 4.0

Gereksinim: The Elder Scrolls IV: Oblivion

Hazırlayan: Overload

Overload's ModPack, popüler oyunlardan Oblivion için hazırlanan bir mod paketi. Paketin içinde 30'un üzerinde farklı mod bulunuyor. Bunların arasında oyundaki ufak-tefek

hataları düzelten, yeni içerik sağlayan, oyun mekanığıyla oynayan, grafikleri geliştiren ve arabirimde değişiklikler yapan birçok materyal var. Zaten dosyayı açtığınız zaman tüm modların kategorilere ayrıldığını göreceksiniz. Modların tamamını aynı anda kullanmanız da mümkün. Ancak kurulum tek bir işlemde bitecek kadar kısa değil. Modların birçoğunu "Oblivion\Data" klasörüne açmanız yeterli oluyor. Ama bazı modların kurulumundan farklılıklar olabiliyor. Gerekli bilgileri her modun yanında bulunan metinlerde bulabilirsiniz.

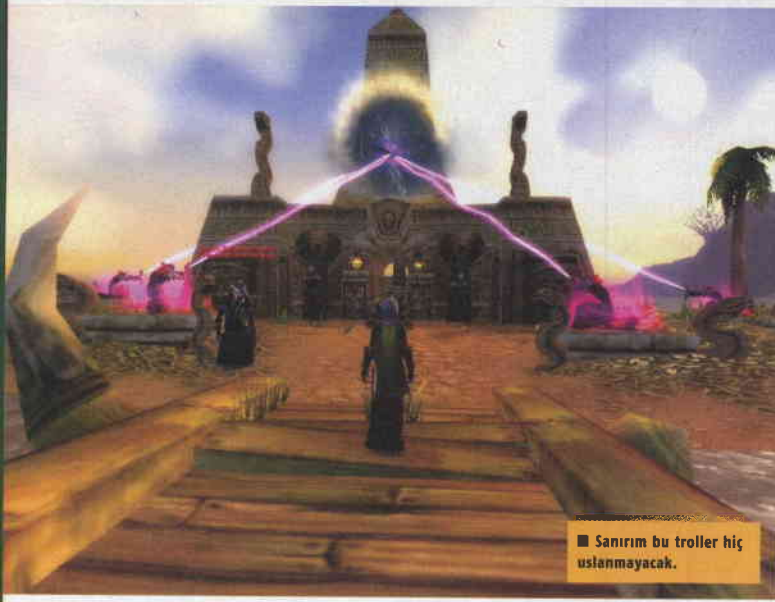
Bu paketteki en büyük boyuta sahip mod, Jarrod tarafından hazırlanan kaplama modu. Oyunda ki çim, toprak, kaya ve diğer tüm kaplamaları değiştiren dosyalardan oluşan modun kurulumu şöyle:

- 1) "landscape" klasörünü "Oblivion\Data\textures" içine taşıyın.
- 2) "archiveinvalidation.txt" dosyasını "Oblivion" klasörü içine taşıyın.

- Rocko ■



İLERİ DÜZEY WOW REHBERİ



HAYAT 60'INDA BAŞLAR - Bölüm 3 - ÖFKELİ TROLLER VE YEMYEŞİL BİR INSTANCE

A çıkçası geçen ay Ahn'Qiraj Hara-belerini dağıttıktan sonra bu ay için aklımda Ahn'Qiraj Tapınağını yazmak vardı. WoW'un en zor Instance'ı olarak bilinen Temple of Ahn'Qiraj geçtiğimiz ay ilk kez C'Thun'un kesilmesiyle üç lonca tarafından tamamlandı. Biz de şu yazıyı yazdığım sırada dördüncü boss'u kesmiş durumdayız. Muhtemelen siz bu satırları okurken de (çooook çok uzaklarda olacağım :P) sonlarda olacağız. Bu nedenle bu ay 20 kişilik Instance Zul'Gurub'u öne çektim.

Not: Temple of Ahn'Qiraj yüksek nature resist gerektirdiğinden şimdiden nature eşyaları biriktirmenizi öneririm. Tavsiyem Maraudon yapmanız ve AH'deki uygun fiyatlı eşyaları kapatmanız.

Not 2: ZG geniş içeriği nedeniyle; zip'leme, rar'lamama ve üstüne arj'lamama rağmen dört sayfaya anca sığıdı. Bu nedenle bu ay Burak'a Sleep attım.

KISA TROL TARİHİ VE GURUBASHI

Bundan uzuuuun zaman (16 bin yıl kadar) önce Azeroth'da dengeler günümüzden çok farklıydı. Dünyanın hâkimiyeti o zamanlar tek kıta halinde olan Kalimdor'un güneyini elinde bulunduran Trol İmparatorluğu Gurubashi'nin elindeydi. İmparatorluğun başkenti ise günümüz Stranglethorn Valesi'nde bulunan Zul'Gurub'du. Fakat politik çekişmeler neticesinde imparatorluk iki ayrı ülkeye ayrıldı. Bu ülkeler güneydoğu ormanlarında yer alan Gurubashi ve kıtanın ortasındaki ormanlara yayılmış Amani idi. Bu iki ülke birbirinden pek hazzetmemesi-ne rağmen ortak bir düşmana sahipti: Azi

Aqir (geçen ay bahsettiğim böcekler). Troller bu işgalci böceklerle binlerce yıl savaştılar. Böcek soyunu ortadan kaldırmayı başarmasalar da onları topraklarından sürdüler ve kendi meselelerine geri döndüler. Amani High Elf'lerle uğraşır onları kuzeye sürerken (ki bu Quel'thalas'ın ve Elf-İnsan dostluğunun ilk adımları oluyordu) Gurubashi büyük bir iç savaşla kavruluyordu. Savaşın nedeni korkunç kan tanrısı Hakkar the Soulflyer'dı. Aslında her şey güzel başlamıştı: Troller daha fazla güç için Hakkar'dan yardım istemişlerdi. Hakkar trollere kan büyülerini öğretmiş ve son derece güçlenmelerini sağlamıştı. Fakat trollere yardım etmesinin arkasında büyük bir sır vardı: Dünyaya fiziksel formda girebilmek. Atal'ai olarak bilinen bir grup trol Hakkar'ın avatarını dünyaya çağır-maya çalıştı. Zaten kıyamet de bundan sonra koptu. Çünkü bunun için çok sayıda kurbanın kanı gerekiyordu. Dolayısıyla Gurubashi'den sürüldüler. Kuzeye Swamp of Sorrows'a kaçan Atal'ai trolleri çalışmalarına burada inşa ettikleri tapınağa devam ettiler. Bu çalışmaları güçlü ejderlerden Ysera tarafından keşfedildi. Ysera'nın tapınağı yerle bir etmesinden sonra ölümsüzlük vaadiyle yeşil ejderhalardan yardım istendi. Fakat avatarın dünyaya gelmesini bir grup kahraman (Sunken Temple görevleri) engelledi. Yeniden başladıkları çalışmalar neticesinde Hakkar'ın fiziksel formunda dünyaya gelmesinin sadece Gurubashi'nin başkenti Zul'Gurub'ta mümkün olduğunu keşfettiler. Bunun üzerine Zul'Gurub'a sızarak ayinlerini tamamladılar. Hakkar'ın dünyaya inmesi üzerine troller tanrılarının en güçlü Priest'lerini Zul'Gurub'a gönderdiler. Bu Priest'lerin özelliği ait oldukları tanrının sembolü olan hayvana dönüşebilmeleri ve güçlerini kullanabilmeleriydi. Fakat Priest'ler Hakkar'a yenik düştüler. Trollerin pisliğini temizlemek de bize düştü.

ZUL'GURUB PARAGONLARI

Zul'Gurub ödül sistemiyle klasik Instance'lardan ayrılıyor. Paragon of Power olarak adlandırılan sistemle içerideki moblardan çeşitli marka ve sınıflara özel eşyalar düşüyor. Gerekli Reputation'a ve marka sayısına ulaştıktan sonra sınıfınıza özel eşyaları alabiliyorsunuz. Büyük loncalarda genelde bu markalar Pass'lanarak bir Officer'ın ZG karakterinde biriktirilir ve gerekli Reputation'a ulaşanlara ihtiyacı kadar dağıtılır.

İlk ZG markası olan Coin ZG'deki herhangi bir mobdan düşebiliyor. Coinler beser tane biriktirilerek Reputation (Rep) kazandırıyor. Diğer ZG markası Bijou, Coin kadar sık düşmüyor. Görevler için ikiye Bijou'ya ihtiyacınız olacak. Bunları STV haritasının sol üst kösesindeki adada bulunan Zandalar Trollerine vererek Rep kazanabilirsiniz. Aşağıdaki hangi sınıfın hangi Bijou'ya ihtiyacı olduğunu görebilirsiniz:

Mavi: Mage, Rogue, Shaman
Bronz: Priest, Druid, Warrior
Altın: Rogue, Paladin, Shaman
Yeşil: Druid, Hunter, Warrior
Turuncu: Priest, Mage, Warlock
Mor: Rogue, Paladin, Shaman
Kırmızı: Druid, Warlock, Paladin
Gümüş: Mage, Hunter, Warlock
Sarı: Priest, Hunter, Warrior

• ZG'den toplayacağınız son marka ise yalnızca boss'lardan düşen Primal. Sınıfınıza özgü Primal'i diğer gerekli markalarla birlikte teslim ettiğinizde ödül eşyanıza kavuşacaksınız. Ödül



Hakkar'ın evcil örümceği Mar'ıl'nın ağlarından kurtulanlar kaderin ağlarından ve aggroşundan kurtuluyor.



Küçükken arkadaşlarımdan kısıyım diye üzülürdü.

esyalarına şuradan ulaşabilirsiniz: <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/factions/zandalar/quests.html>

- Markalar ile Vendor'lardan neler alabileceğinize şuradan bakabilirsiniz: <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/factions/zandalar/vendor.html>
- Aşağıda hangi Primal'in hangi sınıflar tarafından kullanılacağına görebilirsiniz:

Aegis: Priest, Rogue, Hunter
 Armsplint: Rogue, Warrior, Shaman
 Bindings: Mage, Hunter, Paladin
 Girdle: Rogue, Warrior, Shaman
 Kossack: Mage, Warrior, Warlock
 Sash: Priest, Druid, Warlock
 Shawl: Mage, Hunter, Paladin
 Stanchion: Priest, Druid, Warlock
 Tabard: Druid, Paladin, Shaman

"HAYVANI" ZUL'GURUB BOSS'LARI

Hakkar ele geçirdiği Priest'lerin güçlerini de sömürdüğünden indirmedığınız her Priest'in gücü Hakkar'la karşılaşırken önünüze çı-

kacak. ZG Raid'i için kullanıla kullanıla artık neredeyse resmileşmiş şöyle bir sıra bulunuyor: Venoxis, Broodlord, Thekal, Gaz'ranka, Arlokk, Jin'do, Hakkar. Hakkar aşağıdaki ilk beş boss'un güçlerinden faydalandığı için Hakkar'a gitmeden önce bunların kesilmesi şart. Bazı boss'lar düşürdüğü özel epic binekler (panter, kaplan, raptor) nedeniyle ilginizi çekecek.

1) High Priestess Jeklik (Yarasa)

Jeklik ortalama bir donanım ve biraz pratikle kolaylıkla halledilebilecek bir boss. Savaşın başlamasıyla birlikte Jeklik hasar da vuran bir AoE Silence koyuyor. Ayrıca yardımına 4 Bloodseeker çağırıyor (bu yarasa 1.0 atak hızı ile Brokentooh'la beraber oyunun en hızlı iki Hunter petinden biri). HP'si yarıya indiğinde ise Shadow Word: Pain ve Mind Flay gibi saldırılar kullanıyor.

Alana girdiğinizde sağ tarafta kalan tepelik Jeklik'i çekmek için doğru yer. Boss'a yakın olanlar AoE yiyeceğinden önünde yalnızca Main (MT) ve Offtank (OT) bulunmalı. Grup Jeklik'i yüzde 50'ye çekerken Mage'ler AoE ile yarasaları temizleyecekler, geç kalırsa Caster'ların eli kolu bağlanır. Jeklik yüzde 50'den sonra Caster formuna girecek. Bu safhada kendini heal ederse ölürsünüz. Ayrıca gruba bomba atan yarasalara da dikkat etmelisiniz. Yarasaların hedef alması 2 sn sürdüğünden boss'un etrafında hareket eden bir tank, bomba saldırısını yavaşlatacaktır. Bu arada gelen bol DPS ile Jeklik kolayca inecektir.

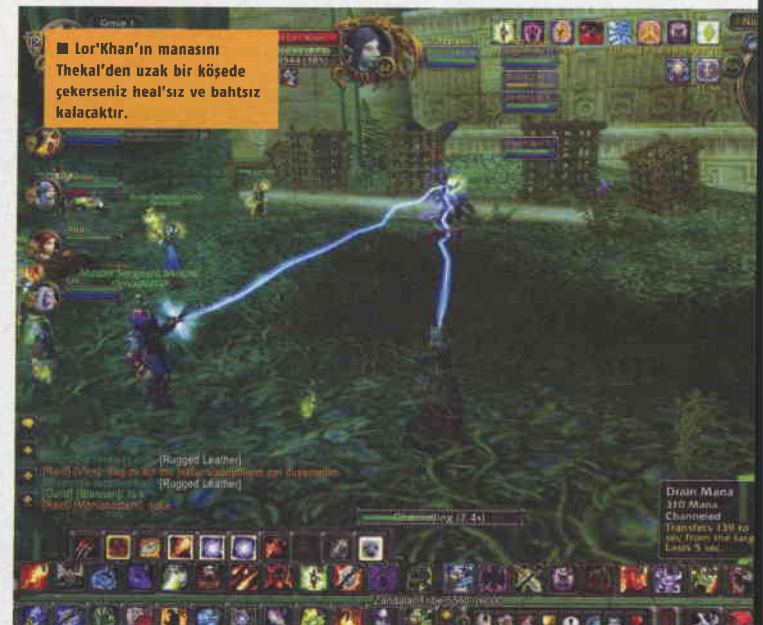
*Kesilmezse Hakkar 1500-2000 hasarlık AoE ve 8 sn Silence'a kavuşuyor.

2) High Priest Venoxis (Yılan)

Yılan Venoxis nispeten kolay bir boss. Venoxis savaşa 4 yılan yarıdıcısı ve büyüleriyle (Holy Nova, Holy Fire, Renew) ile başlayacak. Yılan formuna girdiğinde ise zehir AoE'si ile 500'er hasar vuruyor.



Arlokk'la savaşırken tüm grubun aynı noktada durmasını tavsiye ederim.



Lor'Khan'ın manasını Thekal'den uzak bir köşede çekerseniz heal'sız ve bahtsız kalacaktır.



■ Allahtan bu sütun gibi bacakların HP'si fazla değil. Bol DPS, no problem.



■ Arlokk'un panterleri bölünerek çoğaldığından kesmeye çalışmayın.

ağ yemeyen kişiye gi
örümcek olurken OT ;
arada gelen diğer öri
lendiğinden çabuk kesilmeli. Mar'li %30'da Drain Life yapacak. Engellemezseniz (Kick, Shield Bash vs) ölürsünüz.

*Kesilmezse Hakkar grubu 6 sn Stun ediyor ve aggroyu sıfırlıyor.

Not: Örümceklerin zehri yüzünden görüntünün gitmesine karşı ayarlardan Shader etkilerini kapatabilirsiniz.

4) High Priest Thekal (Kaplan)

Thekal, biri Shaman diğeri Rogue 2 yardımcısı ve 2 kaplanla beraber geliyor. Thekal ve yardımcılarından biri öldüğünde diğerleri onu canlandırıyor. Bu nedenle üçünün aynı anda ölmesi gerekiyor. Thekal öldükten sonra kaplan formunda geri geliyor ve Force Punch (Jedi mübarek) ile 1000'er (AoE) hasar vuruyor. Ayrıca sağdan soldan kaplan çağırıyor. Thekal savaşı iki safhaya ayrılıyor. Çarpışma 3 Tank'ın Thekal'ı ve yardımcılarını çekmeleriyle başlayacak. Thekal kulübesinin güneyinde tanklanırken diğerleri odanın uzak köşelerine götürülecek. Özellikle Lor'Khan uzak tutulmalı ki Heal girişiminde bulunmasın. HP'leri nedeniyle üçünü aynı anda kesebilmek için sırayla Thekal ve Zath'ı %15'e, Lor'Khan'ı da %10'a getirmelisiniz (dalacağınız trol için CTraid modundan MT'yi kolayca izleyebilirsiniz). Warlock'lar heal'a karşı Lor'Khan'ın manası emmeliler. Mana sıfırlandıktan sonra bir Warlock dışındakiler Thekal'ın manasını emmeye başlayabilirler. Arada gerekirse Kick ya da Silence kullanılabilir. Gerekli HP'lere gelindiğinde üçünü ortada toplayın ve bol AoE ile kesin. İkinci safhada Thekal canlanıp kaplana dönüştükten sonra bol DPS ile indirin, bu arada Knockdown sonrası aggroya dikkat edin. Sonra da kaplanları temizleyin.

*Kesilmezse Hakkar'ın atak hızı %150 artıyor.

5) High Priest Arlokk (Panter)

Panter Arlokk (Emel?) belgeselerde görebileceğinizden fazla panter çağırın bir boss.



■ Mandokir'in raptoru çitlerin arkasına atlamaya pek meraklı. Dizginlemezseniz budunuzdan bir ısırık alıyor.

Panterleri kesmeye çalışmayın, kestikçe fazlası gelecek. Çarpışma sırasında bir kişiye Hunter's Mark (2 dk) koyarak tüm dostlarının ona dalmasını sağlıyor, aman devamlı heal'ı unutmayın. Bir Warrior veya Paladin (Consecration) Mark'ı almaya çalışmalı. Grupta Shaman varsa Stoneskin Totem kullanabilir. Arlokk belli aralıklarla gidip gelecek, bu sırada DPS yalnızca Arlokk üzerinde olmalı. Olay şu: Mark kimdeyse ayakta tutulacak, her spawn grubu Mark'lı üzerinde toplandığında uzaklaştırılacak ve Arlokk ortaya çıktığında tam gaz DPS yapılacaktır. Panterleri uzak tutmak için gruba önceden dağıtılacak Flash Bomb'lar sırayla kullanılabilir. Bomba yoksa tüm panterler toplandığında sırayla AoE Fear yapın. Panterler çıktığında Frost Nova da kullanılabilir.

*Kesilmezse Hakkar 2 sn'lik Gouge Attack ile aggroyu sıfırlıyor.

6) Broodlord Mandokir

Buradan itibaren okuyacağınız boss'lar Hakkar'ı güçlendirmiyor. Bu nedenle yapmak zorunda değilsiniz. Üzerinize raptoru ile saldıran Mandokir savaşta rasgele birini seçerek (<Name> I'm watching you!) Mark'lıyor. Mark'lı kişi herhangi bir büyü/saldırıda bulunursa boss level atlayarak güçleniyor. Siz bir büyü yaparken Mark'lanırsanız hemen Escape ile yaptığınız şeyi iptal etmelisiniz. Mandokir sık sık aggroyu sıfırladığından tutulması zor bir boss. Bu nedenle şu şekilde bir formasyon kullanılıyor: Caster'lar yukarıya, mızrakların arkasına geçerken MT ve OT mızrakların önünde savaşıyor. Savaş başladığında etrafınızda ölen herkesi kaldıran ruhlar göreceksiniz. Fakat içinizden birileri öldükçe boss güçlenecek.

Savaşa Mandokir'in sözcüsünü indirerek başlayacaksınız. Sözcü zor bir mob olmadığından mananızı boss'a saklayın. Mandokir aşağı indikten sonra kısa sürede OT'nin tuttuğu raptorunu kesmelisiniz. Boss %10'a düştüğünde tam DPS ile indirin, tabii crit'lerinizin onu çekebileceğini unutmayın.

7) Jin'do the Hexxer

Jin'do bir High Priest olmamasına rağmen Priest'lerden daha zor bir boss. Jin'do savaş boyunca aşağıdaki yeteneklerden faydalanan:

- Teleport: Oyuncular yandaki iskelet havuzuna ışınlanıyor. Biri buraya ışınlandığında bir Mage AoE ile iskeletleri temizlemeli.
- Mind Control Totem (4000 HP): Bir oyuncunun kontrolünü alıyor. Kontrolü alınan hemen kuzu yapılmalı.
- Healing Totem (1000 HP): Jin'doyu heal ediyor.
- Curse of Shades: Bir oyuncu lanetlenerek (15 sn) düşük HP'li elit Shade'ler summon ediyor. Dispel edilemiyor.

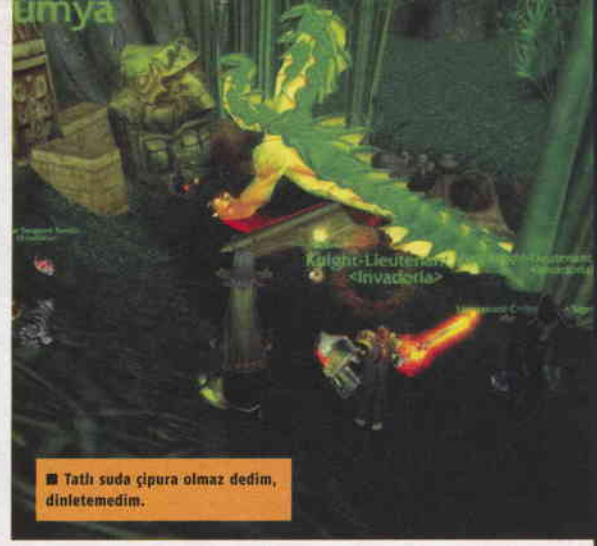
Jin'do'nun direkt saldırısı çok etkili değil. Asıl acı-

Başlarken MT Venoxis'i odanın soluna çekecek. O sırada üç yandaşına Crowd Control (Sheep, Sleep) yaparak dördüncüyü indirin. Sırayla diğerlerini de indirdikten sonra menzilli DPS boss'a abanabilir. ZG'nin birçok boss'u gibi Venoxis'in yetenekleri de mana bazlı olduğundan Mana Burn+Viper Sting+Drain Mana kullanılarak vereceği hasar azaltılabilir. Venoxis yılına dönüştükten (%50 HP) sonra tüm heal MT'ye dönmeli. Venoxis ellerini başına kaldırdığında zehir saldırısının geleceğini anlayabilirsiniz.

*Kesilmezse Hakkar gruptaki herkese 800 zehir vuruyor.

3) High Priestess Mar'li (Örümcek)

Savaşa Caster olarak başlayan Mar'li, trol formundayken destek çağırabiliyor ve çevresine AoE zehir hasarı veriyor. Örümceğe dönüştükten sonra çevresindeki herkese ağ atıyor. Bu savaşta iki tanka ihtiyacınız olacak. Gelen 4 örümcek Frost Nova ile tutulup AoE ile temizlenmeli. Bu arada MT Mar'li'nin aggro-sunu alacak. Boss dönüşürken aggro listesi sıfırlandığından ve boss



yı Shade'leri veriyor. Bir oyuncu Curse yediğini söylediğinde MT hariç herkes Shade'lere yönelmeli (yanınızda Stratholm Holy Water varsa kullanmaktan çekinmeyin). Shade'lerden sonraki hedef totemler olmalı.

9) Gahz'ranka

Gahz'ranka, balıklı alakası olmamasına rağmen, sudan çıkması nedeniyle "Balık Boss" olarak anığımız bir boss. Arlokk'la kapıştığınız yapının güneyinde, nehir kenarında bir kamptan arta kalanları bulacaksınız. Buradan alacağınız Measuring Tape'i Dustwallow Marsh'da Nat Pagle'ye götürdüğünüzde ondan Mudskunk Lure alacaksınız. Bununla Thekal'in tam doğusunda kalan kıyıda (300+ Fishing ile) 5 tane Zulian Mudskunk tuttuğunuzda Balık Boss sudan çıkacak. Açıkçası Gahz'ranka çok zor bir boss değil. Yalnız Frost saldırısı sizi yavaşlatıp mananızı emdiğinden can sıkabilir.

10) Hakkar the Soulflayer

Hakkar Priest'lerin gücünden mahrum kaldığında klasik Cleave saldırısı dışında 1000'er hasar vuran Corrupted Blood'a sahip. Hakkar Mind Control ile MT'lerinizi kontrolü altına alacaktır. Sanırım ZG boss'ları aklınızı bulandırmayı pek seviyor. Mind Control yiyen tank arkadaşınızın kuzu kuzu dolmasını sağlayın. Büyü sona erdiğinde Hakkar bir önceki aggro suna geri dönecektir. Hakkar belirli aralıklarla grubu Stun ederek saniyede 200 HP çekiyor (Life Tap) ve bu da Hakkar'ı 1000 HP heal ediyor. Bunu şu şekilde lehinize çevirebilirsiniz: Belirli aralıklarla gelecek Hakkar evlatlarını

(evet, evet bu ismi sevdim) kesmeli ve kalan zehirli dumana girerek zehirlenmelisiniz. Hakkar bu zehirli kanı çektiğinde size hasar veremeyecek ama 200 DPS alacak (CTRaid sayesinde evlat geldiğinde kolayca ona dönebilirsiniz). 1.9 yamasından önce sadece bu şekilde Hakkar'a ciddi hasar vermek mümkündü. Şu an ise heal olmasını önleyerek yalnızca yardımcı oluyor.

Hakkar'ın aggro sunu tutmak için 2 tank gerekecek. Tanklama işlemi tam Hakkar'ın durduğu yerde olmalı. Böylece raid grubu zor durumda sağa sola kaçabilir. Savaş yaklaşık 10 dk sürecek. Aggroyu almadıkça rahatça DPS yapabilirsiniz. Ortalamanın üstünde esyalara sahip bir grup bir iki denmeden sonra rahatça Hakkar'la başa çıkabilir. Koca bir trof efsanesini indiriniz. Tebrikler!

ÇILGIN EDGE OF MADNESS BOSS'LARI

ZG'de dolaşırken Jinxed Voodoo Pile'lara rastlayacaksınız. Bunları açtığınızda (açan kişi kısa bir süre Mind Control yiyor) sınıflara özel voodoo bebekleri (Punctured Voodoo Doll) bulacaksınız. Her seferinde biri spawn olan dört özel boss'dan gerekli markaları toplayıp

bebeği kullandığınızda sınıfınıza özel bir trinket ediniyorsunuz. Bunun için Reputation'a da ihtiyacınız yok. Bu olaya Edge of Madness deniyor. Edge of Madness bölgesi ZG girişine göre doğuda yer alıyor. Burada spawn olan her boss'dan söz konusu parça ve çeşitli markalar düşüyor.

1) Gri'Lek

Gri'lek ZG bünyesinde karşılaşacağınız herhangi bir Berserker'in biraz gazlanmış hali. Fakat bu gaz fazla gelmiş olacak ki savaş sırasında boyu iki katına çıkıyor ve 5000-9000 arası çılgın hasarlar vuruyor. Allaha hızı boyuna paralel olarak düşüyor. Gri'lek savaşın başlamasıyla beraber bir oyuncu seçerek peşine düşüyor. Arada gelecek Stun ve Root'lara dikkat ederseniz rahat kesersiniz.

2) Renataki

Renataki ZG'nin Rogue'u. Bol bol Vanish ve Ambush ile güzel hasarlar vuruyor. İşini bilen bir tank ve bol DPS ile problemsizce indirebilirsiniz.

3) Hazza'rah

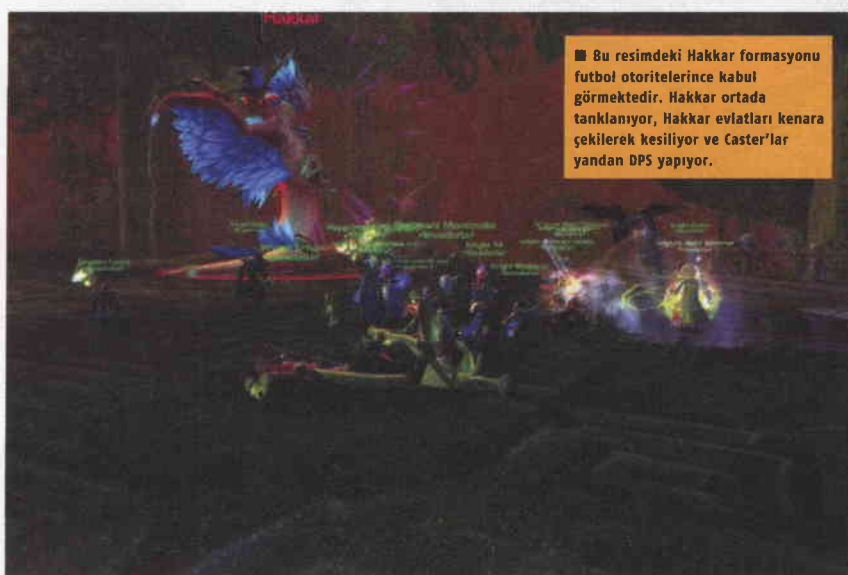
Hazza'rah "ne ararsan var" yetenekleriyle gayet eğlenceli(?) bir boss. Ana özelliği savaş sırasında 5000 civarı hasar vurabilen ama düşük HP'ye sahip dinozorlar ve bitkiler spawn etmesi. Menzilli DPS bunların üzerinde olmalı. Burada özellikle Hunter'lar (Multi Shot) iyi iş görüyor. Viper Sting ile manasını tüketebilirsiniz çağırıldığı börtü börtükten kurtulabilirsiniz. Hazza'rah bunlar dışında AoE Sleep ve Mana Burn'den faydalanıyor. Bu söylediklerimi yazması kolay ama pratikte bol wipe vaat ediyorum.

4) Wushoolay

Wushoolay'in zor veya kolay olması iki şeye bağlı: Tank ve Healer'in işini iyi yapması ve de raid grubunun eşya kalitesi. Savaş sırasında yıldırım bulutlarının altında veya birbirinize çok yakın durmamaya (Chain Attack) dikkat etmelisiniz. Bunun dışında Caster'lara Mana Burn müjdesi verebiliriz. ZG boss'larının kesinlikle mana ve Mind Control ile alıp veremediği bir şey var.

Son dakika notu: ZG'de göreceğiniz Imp'ler her Warlock'un sahip olmayı isteyeceği, dehşet hasarlar vurabilen yaratıklar. Bunların diğer özelliği ise ölürken açtıkları portal ile 2 Voidwalker çağırmaları. Yapmanız gereken bunları Enslave ve edip ölüme göndermek veya Banish etmek. Bu arada Enslave'den çıkış zamanlarına ve aynı anda birden fazla Imp öldürmemeye dikkat edin.

Acısıyla tatlısıyla, loot'uyla wipe'ıyla bir Instance'ı daha bitirdik. Gelecek aya burada C'Thun'un gözünü çıkarmış şekilde yer almayı umuyorum. Tüm Tier 2'ler sizin olsun efendim. ■



YENİ NESİL GELİYOR ÖZEL



- Bir hacker grubunun Xbox 360'a müdahale ederek kopya oyun çalıştırmayı başarmasının ardından Microsoft bir açıklama yaptı ve korsanların ana güvenlik sistemini kırmadıklarını, sadece optik disk ile konsol arasındaki köprüye müdahale ettiklerini söyledi. Ayrıca müşterilerini bu tarz yaklaşımların yasal olmadığı ve konsollarının garanti kapsamı dışında kalacağı konularında uyardı.
- Eidos, Fear Effect'in filmini yapmaya karar verdi. Filmin yapımcısı, senaryoda oyunlara sadık kalınacağını altını çizirken, filmin Görevimiz Tehlike'nin Silent Hill ile bulunduğu yerde olacağını söyledi; artık ne demek istediyse. Bununla beraber serinin üçüncü oyununun da yeni nesil konsollara tasarlanacağı ve film ile beraber piyasaya çıkacağı açıklandı.



- E3'de yayınlanan yeni MGS4 Guns Of The Patriots fragmanı müthişti. Fragmanda oyunun ana karakterleri ortaya çıkıyor ve Level'da altı ay önce yapılan tahminlerle hemen hemen örtüşüyorlar. Çerçeve iyice netleşmiş, Outer Heaven, özel askeri şirketleri yönlendirerek dünyadaki savaşları körüklemekte ve bu durumdan kazanç elde etmektedir. Roy Campbell'ın da bulunacağı oyunda eski dost ve düşmanlar son kez bir araya geliyorlar. Snake'in muhtemelen FoxDIE virüsü yüzünden hızlı yaşlandığını ve sadece altı aylık ömrü kalmış bir beybaba olduğunu görüyoruz, içimiz acıyor. Liquid Snake iyice ortaya çıkmış, Raiden ise Cyborg Ninja olmuş ve dev yarı organik robotları delik deşik ediyor. Gerisi de size kalsın. Bu oyunu kesinlikle kaçırmamak gerekiyor.
- LucasArts, Indiana Jones 2007'yi PS3 ve Xbox360 için hazırlamakta. George Lucas'ın kontrolünde yazılan oyunun hi-

kâyesi 1939'da, The Last Crusade'deki olaylardan bir sene sonra başlayacak. Oyunda süper bir yapay zeka teknolojinin kullanılacağından bahsediliyor. Bekleyip göreceğiz.

- Birçok yönden(!?) ünlü olan Paris Hilton, E3'te cep telefonu oyunları yapan GameLoft'a baş ağrısı oldu. Kendi oyununun tanıtımına hem geç kaldı, hem de oyunun adını tamamiyle yanlış söyledi. Hilton "Diamond Quest için çok heyecanlıyım" dedi ama oyunun gerçek adı Paris Hilton's Jewel Jam idi.
- Fuarda Tekken 6'nın da fragmanı gösterildi. Namco'nun sadece PS3'e özel üreteceği oyunun videosunda Jin Kazama ile yeni bir sarışın hatun dövüşürken motosikleti ile Hwoarang geliyor ve o anda şeytana dönüşen Jin'i bi güzel dövmeye başlıyor. Devil Jin bir fırsatını bulduğunda havalanıp gözlelerinden ışın çıkartarak bir kuleyi kesiyor ve kopan parça iki rakibinin üzerine düşüyor. Henüz hiçbir Tekken oyununun hareketlerini tam olarak bilmememe rağmen yine de yeni bir Tekken haberi beni heyecandırıyor. Bu arada Tekken The Movie'den hala bir ses çıkmıyor.
- Konami, PES6'nın 2007 Ocak'ında PC, PS2, PSP, Xbox 360 ve DS platformları için piyasada olacağını açıkladı. Uykusuz geceler ve amansız kapışmalardan kaçış yok.
- Sega, zamanının klasiklerinden Golden Axe'ı yeni nesil platformlarına taşıyor. Eski oyunun hikayeleri tekrar canlandırılacakmış. Ben E-Swat, Alter Beast ve Streets Of Rage'i de istiyorum!
- Sega, Wii için "Sonic Wild Fire" isimli bir oyun üzerinde çalıştığını duyurdu. Sonic bu kez tek kişilik macerasında yeni hareket algılayıcı kolun tüm nimetlerinden faydalanacakmış. Nasıl olacak göreceğiz; 2007'de.



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

NÖBETİMİ VUKUATSIZ OLARAK DEVREDİYORUM

Hoş bulduk, hoş bulduk. Sonunda geldim askerden, oturdum ısıtılmış Konsol Ustası koltuğuna. Eeee, Tuna'ya da gönderdik askere, vatani biraz da o korusun di mi ama? Hayırlı tezkereleler olsun, kazasız belasız yap askerliğini de gel Tuna. Torruuuun, askerliğin çok, ben mi tutim bu saatten sonra nöbeti, ehi ehi. Çok fenayım caanımım. Lafı gelmişken Jesuskane'e de hayırlı tezkereleler diliyorum buradan seksen milyonun huzurunda. Neyse, teyzemlere de selam gönderdikten sonra geçelim esas konuya. Gelir gelmez E3 çıktı karşımıza, aman da ne iyi oldu; içim açıldı yeşillerden sonra. Bir görev adamı olarak yeni nesil konsollar adına fuarda ne var, ne yok derledim ve yazdım.

Bu sene E3 televolelere konu olabilecek kadar satışmalı geçti, her anında kim, kiminle, nerede, ne yapıyor tarzı reytingleri patlatacak bir atmosfer yaşandı. Yeni nesil konsol savaşlarında her üretici birbirine salladı durdu. Durumdan Nintendo faydalandı. Bu arada Revolution'ın adı Nintendo Wii olarak değiştirildi. Konsolların özellikleri ve çıkış tarihleri ne olacak? Artık filmlerle oyunları ayırt edemeyecek miyiz? Xbox 360 sahinden tarhana çorbası pişirebiliyor muymuş? PlayStation 3 suda batmayacak mıymış? Bütün bu soruların yanıtları azz sonraaa! Hadi siz okuyadurun, benim işim var, gitmem lazım. Aşağıda havuzda, meyve kokteylim ve kızlar beni bekliyor.



- Fuarda gösterilen özel Gran Turismo HD demosu 1920 x 1080p çözünürlüğünde ve saniyede 60 kare hızla çalışıyordu. Bu performans mevcut HD televizyonların gösterebilecekleri üst sınır zaten. Ayrıca görüntü bir HDTV yayınından üç kat, PS2'de çalışan bir GT4'den ise 12 kat daha netti. Yeni oyunla ilgili bilgi verilmeyenken, sadece "zannedildiği kadar geç olmayabilir" şeklinde bir ipucu verildi.
- Sony sadece Japonya'da satılan beyaz PSP'lerin, Haziran ayında Avrupa'da da satışa çıkarılacağını duyurdu.

Sonunda kimsenin gizlisi, saklısı kalmadı...

YENİ NESLİN KALBİ E3'TE ATTI

Los Angeles'taki E3 fuarından 2 gün önceki Sony konferansında bulunan SCEA patronu Kaz Hirai, stüdyoların sorumlusu Phil Harrison ve SCE Başkanı Ken Kutaragi, PlayStation 3 ile ilgili detaylı bilgileri açıkladılar ve spekülasyonlara yanıt verdiler. Konsol 17 Kasım tarihinde 20 ve 60 GB'lık sabit diske sahip olan iki versiyon halinde piyasaya çıkacak ve fiyatları sırası ile 499 Euro ve 599 Euro olacak. Konsolların tüm özellikleri aynı olmasına karşın, 60 GB'lık versiyonda wireless desteği, SD, CompactFlash, MemoryStick kartları girişi ve HDMI çıkışı olacak. İki alet de yüksek çözünürlük görüntü verecek ama ses ve görüntüyü açma metotları biraz farklı olacak. Bunların dışında blu-ray ve kablolu kol desteği de dahil olmak üzere iki cihazın da özellikleri aynı olacak. İlk etapta renk olarak iki konsol için de siyah düşünülüyor. 20GB'lık PS3'ün upgrade edilemeyecek tek özelliği HDMI çıkışı olacak. Onun dışında bahsettiğim kart okuyucularını ve wireless adaptörünü takabileceksiniz. Zaten alet standart PC ATA kullandığı için sabit diski istediğiniz gibi yükseltmekte de özgür olacaksınız. Geçen sene E3'de söylenenlerin aksine cihazlarda üç ethernet ve altı usb portu yerine tek ethernet ve dört usb portu olacak. 60 GB'lık versiyonda ise iki değil, tek HDMI çıkışı mevcut.

DEVİR DEĞİŞTİ, E TABİ OYUN KOLLARI DA DEĞİŞTİ

Geçen seneden beridir görmeye alıştığımız bumerang şeklindeki PS3 kolu neyse ki bir

yanılsamaymış. Yeni kolun şekli hemen hemen Dual Shock 2'nin aynısı. Sadece L2 ve R2 tuşları biraz daha büyütülmüş, kolun açılışlarıyla da hafifçe oynanmış. Ha bir de kabloları yok; yaşasın Bluetooth desteği! Kablo ile de oynanabilmesi veya şarj edilebilmesi için önünde ufak bir USB soketi var. Bunların yanı sıra tuşların dokunma hassasiyetleri de artırılmış. Son olarak bir iyi, bir de kötü haberim olacak. İyi haber yeni kolda altı yönlü bir hareket algılama sistemi ile karşılaşacak olmamız. Aleti değişik yönlere salladığınızda, çevirdiğinizde, kaldırdığınızda, ittiğinizde vs. konsolunuz ne yaptığınızı anlayacak. Kötü haber ise artık kollarımızda titreşim özelliği olmayacak. Sony buna sebep olarak titreşimin hareket algılayıcısının verilerini karıştırdığını gösteriyor. Mutlaka titreşimli kol konusunda patent davasından zarar görmelerinin de bu karara bir etkisi vardır diye düşünüyorum. Yeni oyun kolumuzun ismi ise Dual Shake.

Sony, konsolunun çıkışına yirmi civarında oyun yetiştirebilecek gibi görünüyor. Bunların arasında Motorstorm, Singstar PS3, Formula One 2006, Genji 2, Eye Of Judgement, Heavenly Sword, Resistance: Fall of Man, Warhawk, NBA Live '07, Tiger Woods, Assassin's Creed, Ridge Racer 7, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3 ve Armoured Core 4 de var. Square'in Final Fantasy XIII'ü ve Konami'nin Metal Gear Solid 4'ü ise kendi stantlarında sergilendi.

KARŞI SALVO GECİKMEDİ

Microsoft ise E3 boyunca Sony'nin konsoluna verdi veritirdi. SCE Başkanı Ken Kutaragi'nin "öncelikle Kasım'a kadar iki milyon ve Nisan'a kadar iki milyon olmak üzere toplam dört milyon konsol üreteceğiz" sözlerine karşın, Microsoft Asbaşkanı Peter Moore bu kadar zamanda bu sayıda konsol üretmelerinin imkansız olduğunu savundu. Moore, Blu-ray ve Cell teknolojilerinin çok yeni ve karmaşık olduğunu, mutlaka üretimde sorunlarla karşılaşılacağını, ayrıca henüz Blu-ray piyasaya bile çıkmadan Sony'nin konsoluna nasıl böyle yüksek bir fiyat belirlediğini de anlamadığını söyledi. İnsanların PS3 ile Xbox 360 arasında 300 dolarlık fark bulabilmelerinin imkansız olacağını savundu. Yine PS3'ün piyasaya çıktığında Halo 3, Gears of War ve Project Gotham Racing 3 gibi oyunlara nasıl rakip olabileceğini anlamadığını kaydetti. Bill Gates ise Sony'nin online servisinin bedava olmayacağını, zaten mesele online olunca bu hizmeti kimsenin Microsoft'tan daha iyi veremeyeceğini söyledi. PlayStation'ın sırrının marketi iyi kullanması olduğunu söyleyen Gates bu kez hazırlıklı olduklarını ve PS3'ün çıkışına kadar on milyon Xbox 360 satarak marketi ele geçireceklerini ve Sony'ye hiç şans bırakmayacaklarını iddia etti.

Yeni nesil konsol savaşlarında Microsoft oldukça ilginç bir de strateji izliyor ve Sony'ye karşı Nintendo'nun da yanında yer alıyor. Peter Moore'a göre Xbox 360 ve

Nintendo Wii ile karşılaşan müşterilerden pek azı bir PS3 satın alacak. Moore buna gerekçe olarak da insanların bir PS3 fiyatı olan 600\$'a tek bir konsol yerine Xbox 360 (400\$) ve Wii'yi (muhtemelen 250\$) aynı anda satın alabileceklerini gösterdi.

SONY DE ARMUT TOPLAMADI

Ortalık kızışınca cevaplar gelmekte gecikmedi. Sony yöneticisi Phil Harrison, bu açıklamaya yanıt olarak Peter Moore'un kesinlikle haklı olduğunu, insanların PS3'den sonra ikinci konsol olarak Wii'yi almaları gerektiğini söyledi. Kendisi bizzat Wii'yi görmüş olmamasına rağmen Nintendo'nun mükemmel bir oyun geçmişi olduğunu, oyunlar adına büyük işler yaptığını ve yapmaya da devam edeceklerini bildiğini söyledi. Bana kalırsa bu durumdan en karlı Nintendo çıkacak gibi görünüyordu. Harrison "aynı fiyata iki konsol" yorumuna ise verdiği yanıtta Peter'in fiyat konusuna güvendiğini bildiğini, kendisinin bırakın elmayla armudu, aynı tür yiyecekleri bile karşılaştırmadığını belirtti. PS3'ün fiyatının makinenin değeri ile belirlendiğini, müşterilerin de satın alırken bu değeri göz önünde bulunduracaklarını söyledi. Harrison ayrıca Xbox 360'ın kendi çıkışlarına kadar on milyon adet satmasını "fantezi" olarak değerlendirdi.

Ken Kutaragi ise eleştirilere rağmen PS3'ün aslında çok ucuz olduğunu savundu. PS3'ün başka bir makine ile karşılaştırılabilecek bir ürün olmadığını, onun oyun konsolu, eğlence sistemi veya bilgisayar olmadığını, onun başka birşey olduğunu dile getirdi. Bir ürün çekici ve kullanıcılarına harika deneyimler sunuyor ise parasının ödeneceğini, bunun kesinlikle sorun olmayacağını söyledi. Nintendo'nun konsolunun 85 Euro olduğu zamanlar PSX'i piyasaya 280 Euro'dan çıkarttıklarını, basının kendilerini çalgınlıkla suçladığını ama aletin piyasada bir hit olduğunu hatırlattı ve insanların hala bu parayı ödemeye hazır olduklarını belirtti. Yıl sonuna kadar iki milyon, Nisan'a kadar da iki milyon ek ünite üretim sayılarının en az üretebilecekleri kesin sayılar olduğunu, deprem veya büyük bir hırsızlık olmadığı taktirde bunun değişmeyeceğini açıkladı.

SONY, NİNTENDO'YU MU TAKLİT ETTİ?

Phil Harrison, PS3 kolunun Nintendo'dan arak olduğu iddialarına da yanıt verdi ve iki firmanın da tesadüfen aynı konuda çalıştığını söyledi. Harrison'a göre bu teknolojiyi kendileri 1994'den beridir biliyorlardı ancak gerek kalite, gerekse fiyat konusunda ancak uygulanabilir hale geldi. Aslında geçen sene bu formatı göstereceklerini, ama hazır olamadıklarını söyleyen Harrison, kollar konusundaki başarılarının "çalışan şeyi tamir etme" stratejisi ile gerçekleştiğini de sözlerine ekledi. Bence de hareket algılayıcı kolların birbirleri ile karşılaştırılmaları gayet doğal, fakat esasında bu iki kolun teknolojileri aynı değil.





Sony'nin kolu Wii'ninki gibi ne tarafa doğrultulduğunu algılamıyor, bunun için televizyonun üstüne bir alıcı koymanız da gerekmiyor. Ayrıca iki kolun uygulamaları da birbirlerinden farklı olacak.

Microsoft da Xbox 360 için hazırlanan yeni HD-DVD sürücüsünü görücüye çıkardı ve yılbaşında satışa sunulacağını açıkladı. Alet küçük bir Xbox 360 görünümünde, düzgün, kapak kısmı daha koyu olan bir kutucuk. Aletin konsola nasıl bağlanacağı gösterilmediği gibi bir fiyat da açıklanma-



dı; sadece konsol ve HD-DVD eklentisinin toplam fiyatının bir PS3 fiyatını kesinlikle geçmeyeceğinin üzerinde duruldu. Microsoft aynı gün Xbox 360 için kablosuz direksiyon, kamera ve kulaklıklılı mikrofon da tanıttı.

Microsoft'un HD-DVD'sine karşılık Sony'nin kullandığı Blu-ray sürücüsü yeni nesil yüksek çözünürlüklü DVD standardı savaşını da kazanacak gibi görünüyor, çünkü Sony Hollywood da dahil olmak üzere birçok film ve içerik yapımcısının desteğini arkasına almış durumda. Film endüstrisi yorumcuları da geleceğin sistemi olarak blu-ray'i gösteriyor. Ama aksi bir durumda, yani Blu-ray tutulmazsa, bu PlayStation efsanesinin de sonu olabilir. "Öyle şey olur mu, PlayStation efsanesi biter mi?" diyorsanız, geçmişteki en güçlü konsol/bilgisayar üreticilerinin başlarına neler geldiğini hatırlamanızı tavsiye ederim (Atari, SEGA vs.)

NINTENDO'DAN NE HABER?

Nintendo ise Wii'nin özelliklerini hala gizli tutuyor. Fırmanın fuar sonrası açtığı bir sitede bazı bilgiler açıklandı. Alette Broadway isimli IBM tarafından geliştirilen bir powerPC işlemcisi, belirsiz bir ATI grafik işlemcisi ve 512 MB dahili flash bellek kullanılacakmış. Ayrıca 802.11b/g Wi-Fi desteği, iki USB 2.0 port, bir USB 2.0 LAN adaptörü, bir SD hafıza kart okuyucusu, dört GC kol portu, iki GC hafıza kartı slotu, S-video ve kompozit çıkışları olacakmış. Listede HD'nin lafı geçmezken alet sekiz santimlik GC disklerini ve double layer DVD'leri okuyabilecek. Cihazın fiyatının 200 - 250\$ arasında olması bekleniyor.

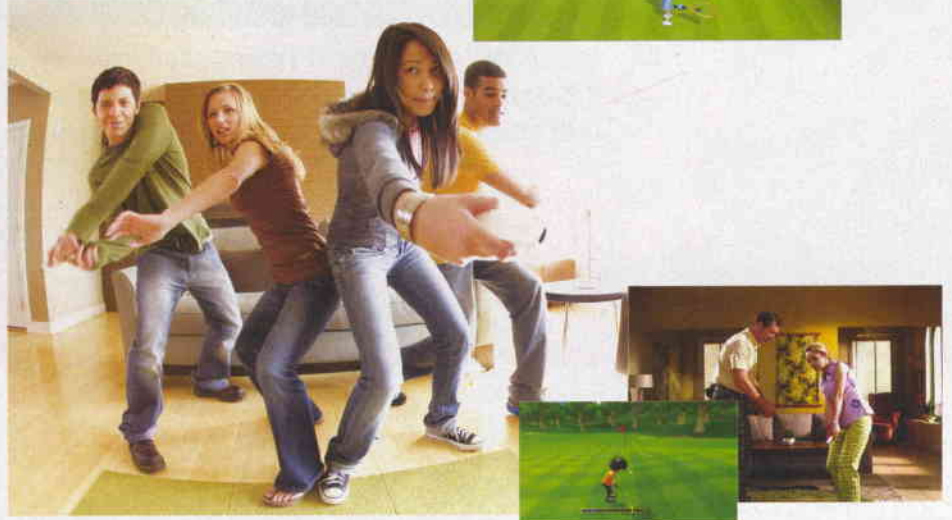
Nintendo DS, Wii'ye bağlanabilecek ve bu sayede içerik indirilebilecek veya konsola yükleme yapılabilecek. Bunun yanında DS'in dokunmatik ekran ve mikrofon fonksiyonları Wii oyunlarında kullanılabilir. Bunlara ek olarak Nintendo, konsolun evdeki her kol sahibinin kendisine özel kişisel ayarlarını aklında tutacağı bir sistem getirmeyi planlıyor. Böylelikle kardeşinizin ayarlarınızı mahvetmesi derdinden de kurtulmuş olacaksınız.

Wii'nin en sükse yapan özelliği hareket algılayıcılı kolu oldu kuşkusuz. Bu kola özel hazırlanan oyunlarda ilginç deneyimler yaşanabilecek; elinizle bir uçağı kontrol



edebilecek, bir orkestrayı yönetecek veya evde dört kişi ile vazoyu kırmadan tenis maçı yapabileceksiniz.

Son olarak WiiConnect24 özelliğine göre ise konsol standby modundayken bile ağ fonksiyonlarını sürdürebilecek. Şöyle ki Wii kapanmak yerine düşük güç moduna geçecek ve bu modda içerik indirme ve ağdaki oyuncularla bağlantı gibi bazı fonksiyonlarına devam edecek. Nintendo Başkanı Satoru Iwata, bu özelliğin ilerde bundan başka birçok farklı uygulamada kullanılacağını, mesela yapımcıların siz uyurken konsolunuza güncellemeler yapmasının mümkün olacağını belirtti. Wii asla uyumayan, hep çalışan bir sistem olacakmış. Adamların Türkiye'deki voltaj düşmelerinden haberleri yok tabii ki. Bu özelliğin benim gördüğüm bir diğer handikapı da Wii yüzünden interneti yavaşlatan sizden büyük bir ev ahalisinin eline balyozu aldığı gibi girişeceği hedefin çok net belli olmasıdır. Bari Wii'nizi kırmızı almayın. ■



PLAYSTATION 2 AŞKI



Âşık olmak güzeldir... Uyku öncesi dakikalarınız, âşık olduktan sonra daha bir anlam kazanır. Artık hayatınızı kurabileceğiniz bir şey kazanmışsınızdır. Her sabah, 'biraz daha uyku'dan önce, aklınıza ilk o gelir. Aşkıyla beraberken içtiğiniz kolanın, yediğiniz cipsin tadı başkadır. Onunlayken zaman nasıl akıp gider, hissedemezsiniz. Sonuçları ne olursa olsun, hep onunla beraber olmak istersiniz. Her gün, hemen eve gitmek için artık bir nedeniniz vardır... Hayat onunla daha güzeldir. Hayatınızın aşkını bulduğunuza şükredersiniz.

İşte bu ayki dosya konumuzda, PlayStation2 aşıklarına bazı müjdelerimiz olacak. Dört sayfa boyunca bu aşkın ömrünün görüldüğü kadar da kısa olmadığını, hatta aileye yeni bireylerin katılmasıyla daha da uzayacağını göstereceğiz. Göreceksiniz ki çıkacak olan oyunlar "PS2 artık öldü" dedikodusunu yerle bir edecek. Hatta PS2'si olmayan insanlara PS2 aldirtacak. Beklenen gün (oyun) geldiğinde, belki hasta numarası yapıp okula gitmeyecek ve kötü notlar alacağız, belki de patronumuza işe gelmemek için bahaneler uyduracağız. Ama her şeyi "aşkımla" baş başa bir gün geçirmek için yapacağız. Dedik ya, âşık olmak güzeldir...

GOD OF WAR II

Kratos PS3 sahiplerine bile zorla PS2 aldirtacak!

2005'in ödül rekortmeni God of War'un tadı hala damağımızdayken, ikinci oyunun da yolda olduğu haberi sevinçten uçmamıza neden oldu. GoW, ofis içinde baş harfi Tuğbek olanlar tarafından seviilmese de biz bu müjdeyi kutladık, birbirimize sarıldık... Pardon, arkadaşlarım beni uyarıyor! Tuğbek E3 fuarından canlı yayında GoW II'yle ilgili son bilgileri verecek. Tuğbek?

- Alo, Volky? Bil bakalım hangi mankeni gördüm.
- Kim? Yani, God of War II hakkında ne tür bilgiler geçti eline Tuğbek?!
- Eee... Vollkii, demoyu oynadık az önce, harika. Sisters of Fate'i bulmak için yola çıktım ilk olarak. Bir Pegasus üstünde Medusa Temple'a doğru uçuyorken bir anda çevremi griffonlara binmiş boynuzlu yaratıklar çevirdi. Hepsini bulutlardan aşağı yedi parça halinde attıktan

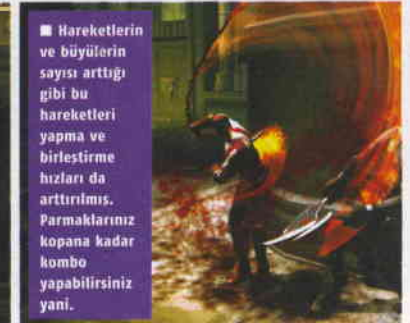


■ Kratos artık daha fazla harekete sahip ve bunları kesintisiz birleştirebiliyor. Resimde Kratos'un kolu ve Cyclops'un gözü arasındaki sıcağın ilişkisini görebiliyoruz.

sonra griffonun da kanadını kestim ve ben de aşağı atladım. Aşağıdaki çevre tasarımları inanılmazdı. Bu yerde karşına ok kullanan bir sürü undead çıktı, ben de hepsini yeni ok atma yeteneğimle toz ettim. Kombokların ne kadar hızlı birleştiğine inanamazsın. Daha sonra karşına koca bir Cyclops çıktı. Burada gözümü kan bürümüş olacak ki, Cyclops ve ensesindeki cüceye ne yaptım, hatırlamıyorum. Bazı platform bulmacaları vardı sırada, ben çözüyüm derken lavın içine düştüm ve öldüm. Görevli geldi, oyunu elimden aldı. "Bir kere daha oynayayım" dedim, "Beş defa oynadın ya!" dedi. O anda gözümü yine kan bürümüş olacak ki, görevliye ne yaptığımı hatırlamıyorum... Dıt dıt dııııt... (Büyük bir kiskançlıkla) Sanırım hat kesildi... E3'ten Tuğbek'in bildirdiğine göre, kısacası GoW II ilk oyundan daha büyük bir yankı uyandıracak. ■



■ Tanrı olmuştun, hala oraya buraya tırmanıyorsun! Ama Kratos nereden geldiğini unutacak kadar çömez değil. İntikam için ant içmiş bir kere.



■ Hareketlerin ve büyülerin sayısı arttığı gibi bu hareketleri yapma ve birleştirme hızları da arttırdım. Parmaklarınız kopana kadar kombo yapabilirsiniz yani.

KÜNYE

Yapımcı: SCEA
Dağıtım: SCEA
Çıkış tarihi: Şubat 2007
Tür: Aksiyon

OKAMI

İşte içimizdeki Picasso'yu salıverin gitsin.

➤ Japonların oyun dünyasına katkılarını inkâr edemeyiz. Son 20 yılda, bu sektöre inanılmaz derecede emek sarf ederek büyük işler başardılar. Gerek oyun konsollarıyla, gerekse de dâhice oyun fikirleriyle, artık bu sektörde loko-motif görevi onların. İşte Okami, Japonların bu sanına yakışır bir oyun.

God of War II'de olduğu gibi Okami'de de bir tanrıyı yönetiyoruz. Amaterasu adlı bu güneş tanrısı, Kamikimura köyüne beyaz bir kurt görünümünde iner ve kötülükleri yok edip tekrar barışı ve eski renkli hayatı geri getirmek için patisinden gelen her şeyi yapar. Hayır, yazıyı sarhoş kafayla yazmıyorum! Okami'nin konusu gerçekten bu ve işin daha da ilginç, kurt saldırılarımızın ve ağzımızda bir kılıç taşımamızın yanında Celestial Brush



■ Okami'nin grafikleri çoğu zaman bir tabloya bakıyormussunuz gibi hissettiriyor. Bu adamlar daha önce de Viewtiful Joe için de çalışmıştı.

■ Oyun içinde yer alan karakterlerin bazıları Japon tarihinde yer edinmiş kişilerden oluşuyor ama bu resimde o kişilerden birini görmüyorsunuz. Bu amca olabildiğinde kıvrak ve break-dance'ci çok seviyor!



adında bir fırça kullanma yeteneğinizin de olması. Oyunu durduruyoruz ve o anda ekran kâğıt görünümüne geçiyor, başlıyoruz fırçamızı kullanmaya... Bir dağdan karşıki dağa gitmemiz lazım ama yol mu yok? Hemen bir köprü çiziyor, karşıya geçiyoruz (teleferik o zaman icat olmamıştı n'apalım). Arkasına geçmemiz gereken kocaman bir duvara mı tosladınız? Duvara bir çizik atın, yıkılsın. Düşmanın yanına bir daire ve üstüne ufak bir çizgi çizin, dev bir bomba olsun, herkes havaya uçsun. Yanmış ağaçları daire içine alın, ağaçlar yeşersin... İşte bu tür orijinal fikirlerle gelen Okami, kuşkusuz Capcom'un ne derece büyük firma olduğunu bir kez daha ispatlıyor ve biz de Capcom logosunun yanına kocaman hürmetlerimizi çiziyoruz (ben sarhoş diillimjjj). ■

KÜNYE

Yapımcı: Clover Studio
Dağıtım: Capcom
Çıkış tarihi: Eylül 2006
Tür: Aksiyon-Adventure

FORBIDDEN SIREN 2

Japon korkutma sanatı.

➤ "Çoğumuz, gerçek hayatta karşılaştık korkudan öleceğimiz şeyleri oyunlarda oynamaya bayılır. Mesela zombiler, zifiri karanlıkta pilli fenerle gezmek, devasa dişleri olan yaratıklarla dövüşmek... Sonuçta bunlar birer oyun ama arada bazıları bu kuralı bozuyor ve oyunu kapat-sanız dahi etkisi gerçek hayatta sürüyor.

Bu tür oyunlara vereceğimiz ilk örnekler tabii ki Silent Hill ve Fatal



■ FS2'de ışık büyük önem taşıyor çünkü Yamibito'lar en çok ışıktan etkileniyor. Ama ışığı fark ettikleri zaman sizi de fark ediyorlar. Bu arada piliniz biterse...



■ Bu oyunda kahraman olmak yok. Saklanın! Hatta yeri yarın, içine girin!

Frame'dir. Ve arkasından da Forbidden Siren gelir. İlk FS oldukça ilginç bir konuya ve oynanışa sahipti. Bir deprem sonrası ortaya çıkan ucubelerden kaçıp hayatta kalma mücadelesi veren on farklı karakteri kontrol ediyorduk ve bunu yaparken de bol bol üçüncü şahısların gözlerinden görebilme yeteneğimizi (Sight Jacking) kullanıyorduk. Siren 2 de aynı konsepti sürdürüyor. Hem de tamamen yeni kişiler ve yeni bir konuyla. Bu sefer Yamijima adasındayız ve bizi öldürmek isteyenler de Yamibito'lar. Karakterler ilk oyundaki gibi yine çok çeşitli (hiç silah kullanamayan kızdan tutun, ağır tüfek kullanabilen askere kadar) ve ilk göz ağrımız Sight Jacking yeteneğimiz aynen duruyor. Buna ek olarak, geçmişte görme ve bazı nesnelere kontrol edebilme yeteneklerine de sahip olacağız. Simdilik görünümüne ki, yatmadan önce kapıyı sıkıca kilitleyip yatağımızın altına birkaç kez kontrol edeceğimiz geceler çok yakın. Yok, ben korkmuyorum tabii. Sizler için söyledim. Sonuçta bu bir oyun..." dedi Volkan ve bir camide yaşamaya başladı. ■

KÜNYE

Yapımcı: SCE
Dağıtım: SCE
Çıkış tarihi: 2006 Yazı
Tür: Korku adventure

HITMAN: BLOOD MONEY

Öldürmek sanatsa, 47 iyi bir sanatçıdır.

➤ İşini sessiz ve temiz yapan adamları kim sevmez ki! İşte bu yüzden Agent 47 ailemizin bir parçası oldu. Saman altından Niagara akıtan barkod kafamız, bu dördüncü macerasında da gizemini koruyacak. Aşlında korumak zorunda çünkü gazetelere mäsnet olabilir! Evet, artık kurbanımızı en mükemmel "sekin" yanında, en mükemmel "zamanda" da öl-



■ Eceli gelen köpe... Weysel! Bakın nasıl da X işaretinin üzerine geliyor kurban. Gel de öldürme!

KÜNYE

Yapımcı: IO Interactive
Dağıtım: Eidos
Çıkış tarihi: Haziran 2006
Tür: Aksiyon

dürmemiz gerek. Yoksa görgü tanıkları bizi medyaya ispiyonlayıp bir barda içkimizi yudumlarıken koca kafamızı "Aranıyor" yazısıyla görmemize neden olabilir. "E ben de beni gören herkesi öldürürüm" diyenlere ise söyleyecek hiçbir şeyimiz yok! Oyun tarihi sizi affetmeyecek! ■

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

Bavulları hazırlayın. Eve dönüyoruz.

➤ PSP sahiplerini bir süredir ortalıklarda göremiyoruz. Sınavlar yüzünden olduğunu sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Tek nedeni iste bu Liberty City Stories (LCS).

Rockstar 2001 yılına geri dönüp GTA 3'ü değiştirdi ve PSP için özel olarak yeniden yarattı. Oyun büyük ilgi gördü; evlere kamp kuruldu. Haliyle



■ Her zamanki gibi istediğimizi yapmakta özgürüz. İster görevlere koyular, ister şehri birbirine katartız.

PS2 sahipleri "hani bana, hani bana" yaptı. Rockstar "çocukluk yapmayın, koca adamlarsınız! Tamam, o tüpü bırakın, sizler de LCS oynayabileceksiniz" diye söz verdi...

Oyunun konusu GTA 3'ün üç yıl öncesinde geçiyor. Adamımız Toni Cipriani, Salvatore Leone'nin sağ koluyuz ve ilk amacımız mafya savaşlarını durdurup barışı sağlamak. Liberty City ise bildiğimiz şekliyle duruyor. GTA 3'de olmayan bazı araçlar oyuna eklenmiş (motosiklet gibi). Bunun yanında ister tek, ister arkadaşımızla oynayabileceğimiz yedi çeşit multiplayer modu da bulunuyor oyunun. Açıkçası Capture The Flag ve Deathmatch oynamak için sabırsızlanıyor ve CJ'nin pabucunu dama atıyoruz. ■

KÜNYE

Yapımcı: Rockstar Leeds
Dağıtım: Rockstar
Çıkış tarihi: Haziran 2006
Tür: Aksiyon

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

...Ve kader, Sam için ağlarını örmeye başladı.

➤ Saçları sıfıra vurdurtmuş, kirli sakallı, nefreti gözlerinden okunabilen bir Sam Fisher'ı hiç hayal etmemiştik açıkçası. Zaten o da bu haliyle düşeceğini hayal edemezdi. Kızı bir trafik kazasında ölen Sam, hayatla bağlarını koparır; imajından sonra çalışma arkadaşlarını da değiştirir. NOC adına çalıştığımız Double Agent'ta bu kez Sam'i çok farklı bir kulvarda yönlendirebileceğiz. Her görevde, istersek teröristler için, istersek de NSA adına çalışabileceğiz. Seçimlerimiz oyunun gidişatını ve sonunu değiştirebilecek. Görsel ve oynanış olarak birçok değişime uğrayan Splinter Cell, serinin en iyisi olmaya aday. ■



■ Teröristlerin tarafındayken, güvenilir olduğumuzu kanıtlamak için masumların Azrail'i olabileceğiz.

KÜNYE

Yapımcı: Ubisoft
Dağıtım: Ubisoft
Çıkış tarihi: Eylül 2006
Tür: Taktik-Aksiyon

ROGUE GALAXY

Çöl sıcağından uzaya geçerken su içmeyin, hastalanırsınız!

➤ Rogue Galaxy, Level 5 firmasının, kalıplara bağlı kalmayan bir rol yapma oyunu. Bu firma daha önce neler yapmış diye baktığımızda, Dark Cloud ve Dragon Quest VIII'de parmağının olduğunu görüyor, hemen hazır olma geçiyoruz! Bu oyunlara saygıda asla kusur etmeyiz.

Oyunda yönettiğimiz karakter Jaster Rogue bir maceraperest ve tesadüf eseri kendini epik bir macera içerisinde buluyor. Zamanla birçok yeni arkadaş ediniyor Jaster ve galaksinin daha önce adını duymadığı yerlerine gidip düşmanlarına günlerini gösteriyor. Dövüş esnasında bir sıraya bağlı değiliz, her şey gerçek zamanlı olarak ilerliyor. İlk önce bir uyarı mesajıyla düşmanla karşılaşılıyor, ardından Jaster'in kontrolünü üstleniyoruz. Zıplayabilir, kılıç kombokaları yapabilir, mekânı stratejilerimiz için kullanabiliriz. Bu enteresan dövüş sisteminin yanında, oyun nefes bir görseleliğe sahip. Cel-shade tarzı grafiklerin daha da inceltirilip CGI tarzı kaliteli dokularla birleştiğini görüyoruz. Yani biraz çizgi-film, biraz da sinematik tadı hâkim oyuna. Final Fantasy XII'den sonra oynamak için sabırsızlandığımız ilk RYO'dur kendisi, affedersiniz, Rogue Galaxy demek istemişim. Sevgiler, saygılar, hürmetler... ■

■ Johnny Depp? Severek dinliyoruz abi!.. Pardon?

BULLY

"Kimse bana tavuk diyemez!!!"

➤ Bully'nin bizim için iki önemli anlamı var. Bunların ilki, oyunun Rockstar yapımı olması (bkz. GTA, Manhunt, The Warriors). İkinci anlamı ise bu oyunda bizi ezmeye çalışan öğrenci ve öğretmenlere günlerini gösterebiliyor oluşumuz (günün birinde gülen taraf olacağımızı biliyorduk). Muzır çocuğumuzun adı Jimmy Hopkins; Bullworth kolejinin koca kafalı, sıradan bir öğrencisi...

Değil! Çünkü o aykırı. Kızların kurdelelerini çekmekle yetinen diğerlerinden farklı olarak kendisine şaka yapacak olan çocukları doğduklarına pişman etmeyi ve daha zekice planlar hazırlamayı seviyor. Kulağını çekmek isteyen öğretmenlerine karşı



■ "Ben size demedim mi Malin'dan uzak duracaksınız diye, demedim mi?"

söyleyecek bir çift sözün yanında, birkaç sakat bırakıcı harekete de sahip. Ayrıca oyun, gayet derin bir konuya ve esnek bir oynanışa sahip olacak. Bully çıkınca çok konuşulacak, hatta birçok ülkede yasaklanacak. İşte bu yüzden de Rockstar'ı seviyoruz! ■

KÜNYE

Yapımcı: Rockstar Vancouver
Dağıtım: Rockstar
Çıkış tarihi: Ağustos 2006
Tür: Aksiyon

SENSIBLE SOCCER 2006

Rakip mi olacak, yoksa idol mü?

» Oyun tarihine adını altın harflerle yazdıran Sensible Soccer, oldukça uzun bir aradan sonra tekrar oyun dünyası gündemine oturacak içeriğiyle geliyor. Oyun eskiden olduğu gibi yine çok hızlı. O kadar ki, bu hız içinde futbolcular belli olsun diye tüm futbolcuların kafaları, karikatürlerde olduğu gibi kocaman çizilmiş. Şutlar ise R.Carlos'un kiler gibi fizik kurallarını hiçe sayacak kadar hızlı ve falsolu gidebilecek. Eğer PES'i gerçekçi oynanışı yüzünden keyifsiz bulan taraftaysanız (dark

KÜNYE

Yapımcı: Kuju Entertainment
Dağıtım: Codemaster
Çıkış tarihi: Haziran 2006
Tür: Futbol

PES 2007

Ders: Oyun yapımı
Konu: Futbol oyunu nasıl yapılır? Ünite 6

» Japonya sınırları içerisindedir resmi olarak çıkan Winning Eleven 10'un tamamen İngilizce'ye çevrilmiş hali olan PES 6 (PES 2007), kısa bir süre sonra raflarda kendine yer bulacak ve PS2 kafeler yine şenlenecek. ■

KÜNYE

Yapımcı: Konami
Dağıtım: Konami
Çıkış tarihi: Ekim 2006
Tür: Futbol

FINAL FANTASY XII

Japonya'ya yerleşmek üzereyim, haberiniz olsun

» Final Fantasy oyunlarını ne kadar anlatırsak anlatalım, asla her şeyini açıklamış olamayız; kıyasında kösesinde mutlaka keşfedilmeyi bekleyen onlarca hatta yüzlerce şeyi mutlaka es geçmiş oluruz. Zaten FF'yi özel yapan da bu denli ufak gözükken ama zindirin en önemli halkasını oluşturan detaylardır. FF XII de, öğrendiğimiz kadarıyla, serinin en detaylı oyunu olma özelliğini taşıyor. Öncelikle içinde bulunduğumuz şehir Ivalice, tam anlamıyla yaşıyor hissi uyandıracak. Tamam, belki gökyüzünde uçan gemiler var -hepsi birer uydurma- ama içinde bannırdığı insanlar gerçekten oradaymışçasına olaylara ve size tepki verebilecek. Bir kösede sohbet eden iki kişinin yanına gidip ne konuştuklarına kulak misafiri olduğunuzda göreceksiniz ki tek script'ten oluşan karakter yok bu oyunda. Bu etkileyici yeni dünyanın yanında, FF XII daha önce hiç denemediği bir dövüş sistemiyle karşımıza çıkacak. Artık düşmanların bir anda yerden fırlayıp karşınıza çıkma devri kapanıyor. Harita üzerinde gözüküyorlar ve dövüşmek



» Yeni dövüş sistemiyle uzun saatler sonra bile kapımlar uğlenceli gelecek.

artık kısmen bizim tercihimiz. Dövüşler yine sıra tabanlı geçecek (sıra gelmesi için yine güç barının dolması gerekiyor) ama bu işlemi sıkıcı olmaktan çıkaran şey; önceden emirler vererek karakterimizi otomatik olarak

dövüştürebilmemiz. Yani hep aynı tür yaratıklar geldiği bir alanda "ilk önce Fire ile saldır. Sonra da koş, kafasını ikiye böl. Heal yap" gibi seri komutlar verebileceğiz. Saldırı çeşitlerimiz ise çok geniş gözüküyor. Büyüler yapabilir, kılıç veya silah atakları kullanılabilir, devasa yaratıklar çağırabilir (Forza Behemoth!), karakterlere özel limit-breaker'lar arasında, ekranı şilene çevirebiliriz. En basitinden, FF XII, her şeyiyle beraber en az 100 saatimizi alabilecek yetekte. Biz de bu 100 saatimizi FF dünyasına armağan etmek için sabırsızlanıyoruz. SABIRSIZLANIYORUZ! ■

KÜNYE

Yapımcı: Square Enix
Dağıtım: Square Enix
Çıkış tarihi: Ekim 2006
Tür: RYO

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

Dövüş başlasın... Hadi hadi!

» Hayatının bir dönemini MK'a adamış oyuncular sıkı dursun çünkü Midway (Ed Boon), PS2'deki son MK oyununu bitirmek üzere ve bu sefer eteğindeki tüm taşları dökmüş bulunmakta. Göze ilk çarpan şey kalabalık! Armageddon'da (ilk MK'dan bu yana çıkanlar

KÜNYE

Yapımcı: Midway
Dağıtım: Midway
Çıkış tarihi: Ekim 2006
Tür: Dövüş

dâhil) 60'tan fazla dövüşçü bulunacak. Bu sefer dövüşürken tek silah kullanabileceğiz. Oyun stil olarak Deception'dan farklı olmayacak ama birçok kombo yapmaya fırsat verecek olan hava komboları çok daha kullanışlı görünüyor. Kendi Fataliti'mizi kendimiz yaratabileceğimiz gibi, her hareketi bize ait dövüşçülerde oluşturabileceğiz. Eğer online olarak oyun oynayamadığınıza içleniyorsanız, Armageddon'dan sonra sizi depresyon dolu günler bekliyor. Üzgünüz. ■

» Fujin mi döver, Reiko mu? Bahisler: 1.44'e 6.32.

GUITAR HERO II

I wanna rock... ROCK! I - want to - rock! ROCK!

» Geçen yıl oynayan herkesi rock yıldızı olma hayallerine sürükleyen Guitar Hero, tüm gürültüsüyle devam ediyor. İkinci oyunda 55'ten fazla parça bulunacak. Yeni parçaların başında da Kiss'ten Strutter, Black Sabbath'tan War Pigs, Van Halen'dan You Really Got Me geliyor. Sağlarımızı uzattık, derilerimizi giydik, bekliyoruz! ■

KÜNYE

Yapımcı: Harmonix
Dağıtım: RedOctane
Çıkış tarihi: Kasım 2006
Tür: Müzik

CODE AGE COMMANDERS

Mangaların oyun dünyasına transferi sürüyor.

» Code Age Commanders'ın üstünde Square Enix imzasını görüyor ve sazamlık yapıp "Bu bir RYO'dur kesin" diyoruz. Ama bu sefer Square bizi ters köşeye yatırıyor çünkü bu oyun neredeyse aksiyon sınıfına girecek kadar hareketli. Aynı Kingdom Hearts 2'de olduğu gibi, CAC'da da 3B ortamlarda ecis bücüş düşmanlara karşı kılıç sallayıp hikâyemizi tamamlıyoruz. İşin garibi, sağ yumruğumuz bir tuş, sol yumruğumuz bir tuş olacak oyunda ve bu sisteme göre dövüleceğiz. Gerektiğinde L-R tuşlarıyla düşmandan özel güçleri emip kendi çıkarımıza kullanabileceğiz. Şu anlık gözükene o ki, CAC gayet ilginç bir RYO olacak. Square'den başka bir şey çıksa şaşardık zaten (hiç akıllanmayacağız sanırım). ■

KÜNYE

Yapımcı: Square Enix
Dağıtım: Square Enix
Çıkış tarihi: Belli değil
Tür: Aksiyon/RYO



LEVEL CLASSIC

Spor

WINNING ELEVEN 10

Sevgili günlük. Konami beni bir kez daha zehirlemiş bulunuyor...

28 Nisan 2006.
Saat:11:30

Bugün de erkenden Winning Eleven 10'u alma umuduyla kendimi sokaklara attım ama sonuç yine aynı. Hala gelmemiş. O bıyıklı, göbekli amca günlerdir aynı ses tonuyla "Ha? Ne? Heauu. O elivından yok, gelmedü" demeye devam ediyor. Hele arkadan bir çocuk sürekli aynı espriyi yapıyor ki, yaşamaktan soğudum; "Hihihii! Karar ver, Vinning 11 mi, 10 mu. Hihihii!"

29 Nisan. 20:12

Sevgili günlük. Bugün hiç utanmadan, çekinmeden saatlerce WE 9 oynadım. Çünkü yarın büyük gün! WE 10 kesin geliyor ve artık tekrar WE 9'a döneceğimi sanmıyorum. Kahırımı bir yıldır çeken WE 9'a bir Türkiye-Yunanistan maçı ile son verdim. 4-0 yendim. Mutluyum.

30 Nisan. 15:30

GÜNLÜK! Çok şanslısın çünkü oyunu şu an elimde tutuyorum ve bundan ilk senin ha-

berin oluyor. Hiçbir arkadaşşıma haber vermedim. Tamam, telefonum kesik olabilir, ama olsun! Kıymetini bil. Evet, şimdi nereden başlamam?!

23:45

Tamam, sakınım, lütfen! Sevgili günlük, oyunu hala oynuyorum ve göz kapaklarım çoktan intihar etti. Deliler gibi WE 10 oynamak istiyorum. Bir günümü değil bütün yılımı bu oyunla geçirmeliyim. Hayır, sakın olmayacağım! LÜTFEN! Neden mi? Çünkü Konami öyle bir oyun yapmış ki...

1 Mayıs. 22:30

Pek sevgili günlük... Sanırım "Hala WE 10 oynuyorum" desem abesle istigal olur, o yüzden demiyorum. Bugün oyunu "Bakalım Konami yeni oyununa yeni neler koymuş?" diye didik didik etmeye başladım.

İlk olarak 3. zorluk seviyesinde birkaç Afrika kupası düzenledim. İlk izlenimlerim, oyunun biraz kolay olduğu yönündeydi. Tabii bunda, zorluk derecesinin ve karşımdaki takımın kötü (aç?) olmasının rolü büyüktü, bu yüzden Avrupa Kupası'nı kaldırmaya soyundum. Kaliteli maçlara çıktığımda gördüm o ki, artık paslar, ortalar WE

9'daki kadar gaddar değil; az da olsa affedebiliyorlar. Yani bazen rasgele pas atsam bile yerini buluyor, orta sahadan ara paslar yerine 'cuk' oturabiliyor. Hep değil, ama WE 9'a oranla daha fazla. Oyunun hızı WE 8 (PES 4)'den biraz yavaş, WE 9'dan biraz hızlı olduğu için, seri pas yapmak mümkün ve daha keyifli. Oyunun yapımcısı Shingo 'Seabass' Takatsuka, oyuna biraz hız eklemiş ama yaldır yaldır koşan futbolcular yerine, ayakları yere daha sağlam basan, daha insansı futbolcular kullanarak mücadele anlayışını geliştirmiş. Pas alış-verişlerinde ayak bileklerinin uyumları şu ana kadar yapılanlar arasında en iyisi. Yani sağa, sola deliler gibi çalımalar atıp üç, dört futbolcu geçmek insani ölçülerde artık pek mümkün değil (T. Henry insan değil, o ayrı). WE 9'da en çok kullanılan hız düşürüp aşağı-yukarı oklarla yapılan kesme hareketi (auto-sidestep) yön tuşlarından kaldırılmış, R2 tuşu altına koyulmuş ve her futbolcunun bu hareketi yapama-



■ Sut sistemi biraz kolaylaştırılmış ama bunun büyük avantaj olmaması için defans sistemi geliştirilmiş. Önünüzü pek bos bırakmıyorlar.



■ Dikkat etmek lazım. Seyirci baskı kurarsa, hakemle de uğraşmak zorunda kalıyorsunuz çünkü düdüğü ağzına pek vurmuyabiliyor.



■ Oyunun hızının artmasıyla birlikte, artık bire bir mücadelelerde rakibi geçmek için birçok yönteminiz var. Sadece zamanlamaya dikkat edin.



■ Konami futbolcuların yüzlerini gerçeklerine benzetmeye devam ediyor ama lisanslı takımları oyuna ekleme işlemi hala ağır işliyor. Birkaç orta seviye kulüp ve Afrika takımından başka, Arjantin, Hollanda, İspanya, İsveç ve İtalya da lisanslı olarak oyunda yer alıyor.

Bir futbolcu ve bir futbol topu arasındaki ilişki, en fazla bu kadar güzel olabilir.

ması sağlanmış. Çünkü bu hareket WE 9'da oldukça abartılmıştı. Gerçekçilikten pek uzak değildi ama Dribbling gücü 60 olan her futbolcunun bu seri ve futbolcu eksiltlen hareketi yapması pek hoş değildi. Hoş değildi diyorum, çünkü az gol yemedim bu hareket yüzünden, sevmiyorum sevgili günlük bu hareketi, sen anla beni en azından!

5 Mayıs. 14:10

Ah günlük ah! Nasıl unuttum seni görüyor musun? Hep bu WE 10 yüzünden. Aklını alıyor insanın gerçekten. 30-35 metreden ne goller atıyorum bir görsen, olsaydı senin de aklın dururdu! Fark ettim ki, uzaktan -WE 9'a göre- daha çok sayıda ve daha klâs goller oluyor. Ama nedeni WE 9'daki gibi kaleci hataları değil. Sana WE 9 çıktığında da yazmıştım ya, kaleciler köşelerden çok basit gol yiyor diye, işte yeni oyunda böyle bir şey yok. Kaleciler açıldıklarında köşeleri daha dikkatli kapatarak açılıyor ve öyle tıngır mıngır yollanan topları takip etmede hata yapmıyorlar. Ama şöyle bir şey var ki; çoğu kaleci top tutamıyor. Genelde tokatlamayı, yumruklamayı tercih ediyorlar ve bu bazen çok sinir bozabiliyor sevgili günlüğüm. En alakasız noktada duran rakibin önüne bir anda top düşebiliyor ve

bahtsız bir gol yiyebiliyorum. Yoksa yapay zekâ bunların hepsini hesaplayıp mı şutunu çekiyor?

7 Mayıs. 19:30

Şu an sana arkadaşımın odasından yazıyorum. Bugün oyunu gerçek zekâyı karşı oynamaya karar verdim. Bir süre daha burada kalacağım çünkü WE 10'u bir insana karşı oynamanın tadı bambaşkaymış. Hatta enfesmiş. Maçlar çok çekışmeli geçiyor. Gerçi ben uzaktan Shevchenko'mla inanılmaz goller atıyorum ama genelde oyun kurarak oynuyoruz. Takımlar artık daha çok duyarlı hale gelmiş; neredeyse her şeyden etkileniyorlar. Örneğin seyirci gücü artırılmış. Eskiden kendi evimde 0-2 yenikken takımım zor ayakta dururdu. Seyirci ne kadar bağırsın bağırsın oyunu genelde zor kurtarırdım. Ama şimdi kaç farkla yenildiğim önemli değil. Seyirci, rakip sahaya girdiğim anda bir anda koşuyor ve futbolcularım o anda daha agresif ve golü arzular halde, kanının son damlasına kadar çarpışıyor. Hele bu arada bir gol bulursam, ikincisini bulmam an meselesi. Tek yapmam gereken oyun kurmak ve pas hatası yapmamak. Gerisini zaten Ronaldinho hallediyor :)

9 Mayıs. 02.45

Olamaz! Kız arkadaşım bana küstü! "Kaç gündür niye aramıyor muşum..." Günlük! Hep senin yüzünden zaten. Şu kızlar hiç anlayışlı değil. Yoğunum diyorum, anlamıyor. Hiç mi yapacak önemli işleri yok bu kızın ya? Ha? Zaten günlük, sen de bir kere cevap versen dişimi kırarım...

10 Mayıs 12.30

Evimdeyim. Her ne kadar parmak uçlarım su toplamsa olsa da, WE 10'a devam edeceğim çünkü beni bekleyen onlarca kupa var. Sanırım ilk olarak oyuna yeni

eklenecek International Cup yani Dünya Kupası modunu deneyeceğim. Türklerin gücünü göstereceğim tüm dünyaya. Master League'i de oynadım, merak etme, hatta birkaç sezon bıraktım. Pek bir değişiklik yok. Bu sefer istersek futbolcuların yaşlanmasını durdurabiliyoruz ama bunu yaparsak da futbolcular gelişmeyip ilk güçlerinde kalıyor. Ben de bu yüzden güçlü bir takımla oyuna başladım. Tabii gidip Türk takımlarından FB, BJK veya GS'yi seçmedim. Takımları araştırırken gördüm ki tüm futbolcuların güçleri ve kadrolar güncellenmiş. O yüzden Barcelona'yı seçtim ve art arda zafer turuna çıktım. WE 10'a alışmak gerçekten kolay, ama usta olunması zor.

12 Mayıs. 16:40

Bugün pek keyifsizim günlük. Hep bu WE 10 yüzünden. Tamam, bu futbol; top yuvarlak ama oyun oynuyoruz şurada! Yapay zekâ benle 6. yıldızda alay etmeye başladı. Futbol literatüründe ne varsa kullanarak ipe diziyor beni. Tabii bunda morali bozuk oyuncularımın sayıca fazlalığı büyük rol oynuyor ama bahane değil. Sut sistemine alışmam gerek. Çünkü kısmen değiştirilmiş. Yakın mesafedeyken, eskisi gibi bir kere dokunmak yetmiyor. Biraz güç doldur, yön ver, gerekirse aşır, gerekirse plase vur ya da vurmuş gibi yap... Kale çizgisi dibinden kaç tane şutu tribünlere yolladım, inanamazsın! Futbolcum ayağının içiyle vuraçığına topun dibine vuruyor. Anlayacağın o ki, oyun artık daha gerçekçi ve futbolcunun duruşuna göre yapabilecekleri de değişiyor (bazen Kung-Fu hareketleri de yapıyorlar). Sadece atak değil defans sistemi de değişmiş.

R2'NİN GÜCÜ ADINA!

WE 10'un mücadele kat sayısı arttığından, oyunu tek düze oynamak -en azından güçlü takımlara karşı- pek işe yaramıyor. Daha önceki serilerde R2'nin marifetleri hep ikinci hatta üçüncü plandayken, WE 10'da artık R2 ilk planda. R2 tuşuyla şunları yapabilirsiniz:

- ✓ Kaleci ile karşı karşıya kaldığınızda şut gücü dolarken R2'ye basarak, topu kavisli biçimde kalecinin yanında kaleye yollayabilirsiniz.
- ✓ Top havadan gelirken R2'ye basılı tutarak oyuncunuzun yerini değiştirmesini sağlayabilirsiniz (topu göğsünüze alabilirsiniz).
- ✓ Art arda R2'ye basarak, yakın markajlardan, çalılımlarla kurtulabilirsiniz.
- ✓ Çok yavaşken, R2'ye "basılı tuttuğunuzda" yön tuşları ile topu kaptırmamak için çeşitli hareketler yapabilirsiniz. Aşağı/yukarı yön tuşlarıyla topu saklayarak sahada aşağı, yukarı hareket edebilirsiniz. Geri tuşuna basarak, topu bir anda geri çekip rakibin boşa hamle yapmasını sağlayabilirsiniz.
- ✓ İki kere aşağı tuşuna basarak topa vurmuş gibi yapabilirsiniz (Matthews still).
- ✓ R2'ye basılı tutarak yapılan ortalarını orta seviyeden penaltı noktasına gönderebilirsiniz.
- ✓ Top rakipteyken, eğer ona yakın oynarsanız, R2'ye basılı tuttuğunuzda kolay kolay çalım yemezsiniz (kullanması zordur ve hata yaparsanız o futbolcunuz oyundan düşer).
- ✓ Sağ analog çubuğu aşağı-yukarı yaptıktan sonra R2 ye basıp sonra şut çekerseniz, 2 kat daha hızlı şut çekebilirsiniz.



Koşarken X'e basılı tutarsam, futbolcum sırtını dönerek topa atlıyor. Bu arada rakip bunu yemezse, büyük tehlike yaşıyorum.

Günlük? Nedense artık sana yazmak bile beni rahatlatmıyor. Hakkında pek iyi şeyler düşünmüyorum, ona göre!

14 Mayıs: 20:46

HAYIR! OLAMAZ! Günlük? Ne desem boş. Futbol tanrısı bizi sevmedi bu kez. Ve top yuvarlak, evet, kahretsin! Hep senin yüzünden zaten. Yatıyorum ben.

18 Mayıs: 13:20

Bazıları taktik yapma niye sevmezler, hiç düşündün mü günlük? Ben düşündüm. Sevmiyorlar çünkü taktik kurmayı zaman kaybı sanıyorlar. Ama Konami her yeni oyununda taktik opsiyonlarını geliştirmeye devam ediyor. WE 10'da da Formation kısmı geliştirilmiş. Her ne kadar bunlar Japonca olsa da, dene-yenil yöntemiyle

hepsini öğrenebiliyoruz. Artık futbolla "kendini yorma evlat", "topa basarken daha temkinli ol" gibi nasihatleri hızla verebiliyoruz. Futbolcunun da bu taktiklere tepki verme mekanizması geliştirilmiş. Takım atağa kalktığı anda eğer bir futbolcuya "ileri koşma, sabit kal" demişseniz, o futbolcu buna sonuna kadar uyuyor.

Kusura bakma günlük, arkadaşlarım geldi, turnuva yapacağız, sana son olarak şunları söyleyeyim; serinin en iyi oyunu kesinlikle WE 10 olmuştur. Birkaç nokta dışında oyunun neredeyse eksisi yok ve WE 11'e kadar başka bir futbol oyunu oynayacağımı sanmıyorum. Hem artık seni de tozlu raflara kaldırıyorum. Zaman kaybısın. Sana harcadığım dakikalarla kaç maç yaptım, kaç kupa aldım, hiç düşündün mü?

"Düşündüm güzelim, evet. Ve yardığım sonuç: Senin gibi günlük tutan olmaz ol-sun!"

Niye öyle diyorsun ama... AMA? Sen ko...ko...



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Daha gerçekçi bir oynanış.
- ✓ Topun daha gerçekçi hareket etmesi.
- ✓ Daha gerçekçi animasyonlar.
- ✓ Atmosferi daha güçlü mücadeleler.
- ✓ Dünya kupası dâhil birçok turnuva modu. Daha daha...
- ✗ Lisanssız takımların çokluğu.
- ✗ Oyunun bazen bilardoya dönmesi.
- ✗ Online modun 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

DAHA İYİSİ YOK! ALIN, KAFAYI YİVİN! ÖSS'Yİ KAZANAMAYIN! ÇALLAH

96

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT



ki daha disiplinli olacaklar. Maç içinde L2'ye bastığınızda sahadaki futbolcuların morallerini ve nefes güçlerini görebilirsiniz. Baktınız bir şeyler yanlış gidiyor, Kare'ye basıp oyunu durduruyor ve detaylı taktiklere giriyorsunuz. PES 5'te yapılanların dışında istediğiniz futbolcuya ne yapıp ne yapmaması gerektiğini emredebilirsiniz. Takımca nasıl hareket edeceklerini gösterip hangi futbolcunun hangi futbolcuya daha çok pas vereceğine kadar birçok detayı kontrol altına almanız mümkün. Ama takımınızın oyun içinde yapılmış taktiklerden bir anda etkilenmediği de bir gerçek. Bir maçım da; son 20 dakika ve 1-0 yenik durumdaydım. Ne yaptıysam da takımımı hırçın ve golü arzulayan bir hale dönüştüremedim. Yenildim. Kovuldum:(

YİĞİT ÖLÜR, TAKTİK KALIR

PESM'a, bir futbol menajerliğinden çok, bir PES menajerliği diyebiliriz (adı üstünde). Çünkü oyuna "futbol" olarak bakarsak oldukça yeterlidir. Az sayıda lig, az sayıda takım, az sayıda maç öncesi ve sonrası teknik opsiyonlar... Ama oyuna PES olarak bakarsak, yeterli. Güncellenmiş kadrolar, uyduruk olmayan futbolcu isimleri, PES5 grafikleriyle maç izleme olanağı, en fazla 10 dakika süren heyecanlı maçlar... Elleri PES'de aşınmış olanlar PESM'ı bir süre deneyebilir, arkadaşlarını taktikleriyle yenebilir ve bahanelerin önüne geçebilir. Ayrıca Sinan, eğer korkup kaçmasaydın, son bir maç daha yapsaydık yenecektim, biliyorsun, kabul et...



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ PES5'de kurduğunuz ML takımlarınızı PESM'e yükleyebilirsiniz.
- ✓ PES5 görüntü kalitesiyle maç izleyebileceğiniz.
- ✗ Kadrolar güncellenmiş olsa da arada unutulmuşlar var.
- ✗ PES5'dekin aksine, ufak takımlarla büyük takımları yenmek imkânsız gibi.
- ✗ Bazı yapay zeka sorunları.

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

PAS VER, ŞUT ÇEK...
BUNLARDAN BIKTIYSANIZ
PESM'İ DENEYEBİLİRSİNİZ!

68



X kişisi: Bittin sen abi bu sefer, bittin!

Y kişisi: Son beş maçı aynı iddia dostum, bıkmadın mı yenilmekten?

X: Öyle deme ama! Geçen maç, son anda Owen o çizgideki topa dokunsa, ben yenmiştim. Kabul et. Hem taktik yapmıyorum yoksa yenerim.

Y: Hadi bakalım, taktiğini de yap da görelim...

(Maç başlar ve 10 dakika sonra sahne değişmiştir)

X: Hiç öyle sırtıtma! Sen de biliyorsun ki orada ben ayacağına kaymadım; futbolcum otomatik kaydı ve o penaltı sayesinde yendin. Hem ben defansı geriye çektim ama dinlemediler, gördün işte nasıl açık veriyorlardı. Çok ballıysın ya, kabul et, yoksa yenerdim...

Y: Bıktım senden ya! Fıkra gibi adamsın. Oynamıyorum ben, gidiyorum!

X: Ya bak, oynasak yenecektim bu sefer, kabul et...

Bu türlü diyaloglar PES'in olmazsa olmazları arasına girmiş durumda. Nereye gitsem buna benzer şikâyetlere ve garip ko-

nuşmalara tanık oluyorum. Eger siz de X kişisi gibi arkadaşlarınızdan bıktıysanız, Konami sizi mutlu etmek adına PES Management'i yaptı. Artık "Ya o topu nasıl kaçırdır Henry, hâlbuki ben basmışım tuşa" ya da "Taktik tutmadı!" gibi şikâyetler geride kaldı çünkü bu sefer sahada değil kulübeden maçlara yön vereceksiniz. Bahane kabul etmiyoruz!

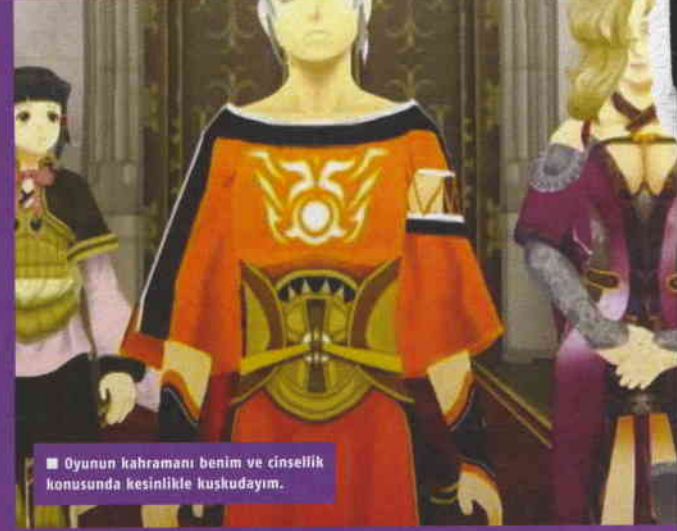
YİĞİT ÖLDÜR AMA HAKKINI VER

Şunu peşin peşin söyleyeyim; PES Management (PESM) asla Football Manager seviyesinde değil. Eger oyunu bu tür bir beklentiyle alırsanız, hayal kırıklığına uğramanız olası. Zaten Konami "Menajerlik oyunlarının da kralı olacağız" gibi demeçler vermedi, sadece PESsever kitleye değişik bir tecrübe sunmanın peşindeydi ve bunu da başardığını söyleyebiliriz.

Siz yapmayın diye söylüyorum, ben oyunu açar açmaz Season Mode'dan direkt menajerliğe başladım. Ve tahmin ettiğiniz gibi sonuç hüsrana oldu. Çünkü PES5'ten farklı olarak, PESM'in kendine has bir tarzı var. Önerim, ilk önce Match Mode'dan, mümkünse bir arkadaşınıza karşı sade maçlar yapmanız. Böylece oyuna önceden alışacak ve sezon içinde telafisi olmayan hatalar yapmayacaksınız. Peki, PESM'in Season modunda neler oluyor? İlk önce bir profil yaratıyorsunuz ve 6 ligden (Hollanda, İtalya, İspanya, İngiltere, Fransa, Almanya) birini seçip istediğiniz kulübün başına geçiyorsunuz. Yeni başlayan oyunculara, ligin en iyi takımlarını almalarını öneririm çünkü oyun zor (ta ki her şey rayına oturana kadar). Daha sonra yardımcıların olarak bir koç, üç tane de scout seçip oyuna dalyorsunuz.

Önünüzde bir bütçe konuluyor ve hedefler belirleniyor. Transferler yapıyorsunuz, sözleşmeler yeniliyor, elden futbolcu çıkarıyorsunuz, TV'lere demeçler veriyorsunuz, yeni yetme futbolcu keşiflerine katılıyorsunuz... Tabii bunlar klasik şeyler. Önemli olan oyuna nasıl müdahalelerde bulunabildiğiniz ve takımın bunları ne kadar gerçekleştirebildiği. PESM, maç öncesinde ve maç sırasında kafanızdakileri oyuna yansıtabileceğiniz birçok imkân sunuyor. Maç öncesi otomatik olarak rakip hakkında detaylı bilgilere kavuşuyor ve bu sayede gerekli önlemleri alabiliyorsunuz. Yaptığınız taktiği eğer futbolcularınıza maç öncesi antrenmanla verirsiniz, göreceksiniz





■ Oyunun kahramanı benim ve cinsellik konusunda kesinlikle kuskudayım.

■ Hain düşman, al sana sopa! Ayh tırnağım kırıldı!

LEVEL HIT

RYO SUIKODEN V

Uzun sürede pişen lezzetli bir yemek

108 karakteri birden kurcalayabileceğiniz, diyalogların arasında kaybolacağınız, adım bası savaşa gireceğiniz ve en az elli saat oynayabileceğiniz bir oyun mu istiyorsunuz? Kingdom Hearts (ve hatta Final Fantasy) serileri bile RYO açısından sizi kesmiyor mu? O halde şöyle buyurun, Suikoden serisinin onuncu yılını hep beraber kutlayalım.

BASIMIZ BELADA VE SON UMUT SENSİN

"Başı belada bir krallık ve son umut olan kahraman", son derece sıkıcı bir klişe olsa da Suikoden V gönüllü rahatlığıyla bu klişeyi kullanıyor. Niye kullanmasın, klişeyi yaratan oyunlardan biri de o! Şaka değil, Suikoden serisi on yıl önce yola çıkmıştı ve bugün son oyunuyla karşımızda. Üstelik köklerine geri dönüş yapıyor, her şeyiyle serinin ikinci oyununa çok benziyor ve klasik RYO oynanışını kullanıyor. Hikayemiz Falena krallığında geçiyor, burası Güneş, Safak ve Toz rünlerinin hüküm sürdüğü bir krallık. Kralliyet ailesinin

biricik prensi olan siz, annenizin isyan çıkardılar diye yakıyıkta bir köyü incelemekle görevlisiniz. Yalnız burada hayal kırıklığına uğramanız kuvvetle mümkün, zira kontrol ettiğiniz prens beyaz uzun saçları ve tıfıl vücuduyla bugüne dek gördüğünüz en "gay" karakter olabilir. Hikaye ilerledikçe kralliyet komplolarına ve rünler hakkındaki gerçeklere buluşuyorsunuz ki elli saatin üzerindeki oyun süresi, ayrıntılı ve derin hikaye sayesinde giderek şenleniyor. Buradaki tek problem, neredeyse ilk on saat boyunca sıkıntıdan ölecek olmanız.

Sıkıntıdan ölüyorsunuz çünkü hikaye bir türlü ilerlemiyor. Labirentten farksız şehirlerde konuşacak birilerini arayıp duruyor ve hemen hiç savaşa girmiyorsunuz. Çoğu oyuncu bu kadar uğraşmayacak ve "eehh, ne ki bu?" deyip oynamayı bırakacaktır. Ancak inatçı olanları güzel bir sürpriz bekliyor: Oyun ordular arası savaşlar, çok daha güçlü hale gelmiş karakterler ve sonunu öğrenmeden huzuru bulamayacağınız bir hikaye ile birdenbire "level atlıyor". Eh, sabrın sonu selamettir.

ÖNEMLİ OLAN NİCELİK DEĞİL, NİTELİK

Grafik ve seslendirmeye bel bağlamayan bir oyun olsa da Suikoden V'te her ikisi de şaşırtıcı derecede iyi. Görüntüyü yakınlaştırmamıza olanak tanıyan 3D bir motor kullanılıyor ve seslendirmeler de son derece profesyonel. Ancak oyun

asıl gücünü karakter gelişimi ve rün sisteminden alıyor. Savaşlarda altı kişilik bir parti kullanılıyor ve sadece bunların formasyonu bile apayrı bir "uzmanlık alanı". Ancak tuhaf bir şekilde, oyunun çoğunda bunları kurcalama ihtiyacı hissedilmiyor. Savaşların çoğu şaşırtacak ve "şu adamı şuraya yerleştirsem ne gibi bir bonus alırım acaba?" diye düşünmenize gerek kalmayacak kadar basit. Oyunun elli saatlik bir oynanışa sahip olması beraberinde iki problem daha getiriyor: Uzun yüklemeye süreleri ve sonu yokmuş gibi görünen bölümler. Örneğin

oyunda hemen her binaya girebiliyorsunuz ancak bu binaların içi bomboş. Çıkmak istediğinizde ise sonsuz bir yüklemeye süresi bekliyor sizi. Evet, dünya büyük ama bunun pek bir anlamı da yok açıkçası, daha "kısa" ve daha "dolu" bir oyunu tercih ederdim. Bunun yanı sıra, savaşlara girmeden önceki bildik demolar çok uzun ve bir türlü geçemiyorsunuz.

Suikoden V, kesinlikle ciddi RYO oyuncularına için. Ortalama bir oyuncu, başlangıç bu kadar sıkıcı, bu kadar büyük ve bu kadar ağır ilerleyen bir oyuna elini bile sürmeyecektir. Ortalama bir RYO oyuncusu ise büyük ihtimalle daha "ısıtılı" RYO oyunlarını tercih edecektir (bkz. tüm Square Enix oyunları). Ancak ekran karşısında saatler geçirip bir oyuna haftalarını verebilecek tüm RYO oyuncularına, sizi selamlıyoruz ve Suikoden V'i elinize teslim ediyoruz. Hakkını verin...



■ E biz biliyoruz da mı oynuyoruz? Hep beraber!

Ant Köksal ant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Değişik sonlar
- ✓ Ayrıntılı karakter yönetimi
- ✗ Uzun yüklemeye süreleri
- ✗ İlk on saat boyunca son derece sıkıcı

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

CİDDİ RYO FANLARI VE SERİNİN TUTKUNLARI İÇİN.

80

Spor

AND 1 STREETBALL

E yok artık LeBron James!



Hala gördüğü yerde SNK'nın arca-
de Street Hoop oyununa saldırıp
deli gibi oynayan birçok arkada-
şım var. Benzeri zevkleri olan ve-
ya fantazi sokak basketboluna ilgi

duyanlar için yeni bir seçenek daha geliyor,
hatta geldi. Hoşgeldi de, diğer sokak basket-
bolu oyunlarından farkın ne? Şudur; bu
oyun adını Amerika'daki AND 1 Mix Tape Tour
adında, dünyanın en önemli sokak basket-
bolu organizasyonlarından birisinden alıyor
ve bu organizasyonda işin şov kısmı skordan
çok daha önemli. Yani vakti zamanında ül-
kemize de gelen Harlem gösteri takımı gibi
özel ve güzel hareketler yaparak izleyicileri
çoşturmak bu oyundaki esas görev oluyor.
Oyunda organizasyonun önemli adamların-
dan birisi olarak veya kendi karakterinizi ya-
ratarak kariyerinize başlayacak ve çaylaklık-
tan en tepeye çıkmaya çalışacaksınız.

E YOK ARTIK ALİ SAMİ!

Hikaye moduna mahkum değilsiniz, istedi-
ğiniz maçı istediğiniz şekilde ayarlayabiliyor-
sunuz; ister beş kişilik tüm kadro, isterseniz
teke tek maç; ister tam saha oynayın, ister-



seniz tek pota, serbestsiniz. Seçilebilen A0, helikopter, şişko
Escalade gibi ilginç karakterler ve her birinin kendisine has
özel hareketleri var. Ortalıkta eline mikrofonu almış ve oyun-
da yapılan hareketlere göre yorum yapıp milleti galeyana ge-
tiren bir de şakşakçı var. And'ı da karakterinizi yaratmanın yan-
ını sıra dört adımda kendi özel hareketinizi de yaratabiliyorusu-
nuz; hem de komple. Top sürmesi, sayı yapması ve sevinme
hareketiyle beraber bir bütün olarak. Ama bu hareketi her istedi-
ğiniz zaman kullanamıyorsunuz. Olaya ancak bolcana ar-
tistik hareket yapıp güç barınızı doldurduğunuzda girebili-
yorsunuz. Güç barının yanında bir de şöhret barınız olacak, ki
bu da kalabalığın size verdiği tepkiyle doluyor; fazla yerinizde
sayarsanız yuhalanıyor ve yumurtalanıyorsunuz.

Hareketlerde motion capture kullanıldığından çok gerçek-

çi ve akıcı görünüyorlar. Sahalar ve çevre elemanları da idare eder.
Kontroller rahat, fakat alışmak ol-
dukça zaman ve emek istiyor. Me-
sela 'I-Ball kontrolleri' diye bir se-
çenek var, topla inanılmaz hareket-
ler yapabiliyor ve top kullanmayı
öğreniyorsunuz, ama bir milyon ta-
ne de hareket var. Sesler ve müzik-
ler oyunun coşkusuna çok uygun,
müziklerin hip hop olduğunu söyle-
meye gerek yok herhalde. PES5 oy-
namaktan kafayı sıyırдыsanız bu
oyuna bir göz atabilirsiniz.



MegaEmin™ megaemin@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Karakter ve hareket yaratma
- ✓ Atmosfere uygun müzikler
- ✗ Öğrenmesi zaman alıyor

NİYET İYİ,
SONUÇ FENA
DEĞİL.

65

■ Yapım Black Ops ■ Dağıtım Ubi Soft ■ Yaş sınırı ??? ■ Türkiye dağıtıcısı Var ■ DualShock Var ■ 60Hz Modu Yok ■ Hopariör Destegi Stereo
■ Zorluk Normal ■ İngilizce gereksinimi Normal ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler Xbox ■ Web www.andstreetballgame.com ■ Alternatif NBA Street V3

Aksiyon

TRAPT

Masumane, seksi ve ölümcül



Bir varmış, bir yokmuş. Krallığın
birinde cadaloz üvey anne Krali-
çe Catalina, Prenses Allura'yı
kralı öldürmekle suçluyormuş.
Külliyen yalan, Catalina yalancı-
nın önde gideni, hatta eli bayraklısı imiş.
Prensesi öldürülmekten son anda hizmet-
çisi Rachel kurtarmış ve onu sarayın dışına
kaçırıp kara ormanda saklanabileceği eski
bir şatoya götürmüş. Masal bu ya, meğer
şatoda şeytan yaşıyormuş ve şeytan Allu-
ra'nın ruhunu esir alarak onu aramaya
gelen herkesin ruhlarını kendisine kurban
ettirmeye başlamış.

Trapt'in tuhaf bir hikayesi ve daha önce
görülmemiş bir türü var. Elinizdeki tuzakları
haritayı da kullanarak lanetli şatonun belirli
bölgelerine yerleştiriyor ve şatoya girip size
zarar vermeye çalışan herkesi bu tuzaklara
düşürerek katlediyorsunuz; yarı aksiyon, yarı
strateji denilebilir. Oyunda ilerledikçe büyü-
ler bile karışıyor işin içine. Elinizdeki üç tu-
zağı renklerine göre tuzalara atıyor ve düş-
manlarınızı mümkün olan en çabuk şekilde
öldürmeye çalışıyorsunuz. Odalardaki düşen
avize gibi tuzaklar, 'Dark Illusions' adındaki
özel tuzaklar ve kendi elinizdekileri birleşti-
rerek ortaya 99 hite varan kombolar çıkarta-



biliyorsunuz. Oyunun psikopat bir tarafı var, yapımcılar karşı-
laştığınız tüm karakterlere özel hayat hikayeleri ve savaşma
sebepleri yazmışlar, böylelikle onların da bir yaşamı olduğunu
hissedip hem öldürüyor, hem de öldürdükten sonra vicdan
azabı duyuyorsunuz.

MAHİRİDAYÜ VU HİROTOKAVA! HAA DOO KEN!

İki büyük yan görevle de desteklenmiş olan 14 görevli oyunun
değişik birçok sonu var, ama sıralayacağım sıkıcı yönlerinden
dolayı bir kez bile bitirebilir misiniz bilemiyorum. Bir kere Ja-
pon hatunlarının seksapeli bir yana da, oyundaki tüm konu-
şmalar Japonca. Oyun alışana kadar sıkıcı, sonra zevkli, bir sür-
re sonra yine sıkıcı oluyor. Hep tekrar eden ara ekranlar, stra-
teji ve ayar menüleri sıralaması ve tek tip aksiyon bayıyor.
Grafik, ses ve müzikler yeterli değil, kamera iyi değil. Mekan-
lar sıkıcı ve detaydan mahrum, oyunda yavaşlamalar da ca-
bası. Tuzaklar hep aynı, yapay zeka ise düpedüz salak.

Sonuçta adamın kafasını sarkan dev balta ile ikiye böl-

mek eğlenceli ama ille de vahşet-
ten zevk alacaksam zamanımı bu
konudaki çok daha iyi oyunlara
ayırırdım.



MegaEmin™ megaemin@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Tuzak kurup beklemek eğlenceli.
- ✓ Yeni bir tarz.
- ✗ Derinlik yok.
- ✗ Ara ekran, menü, oyun, tekrar.
- ✗ Çeviri hataları çok.
- ✗ Frame rate düşüyor.

EVDE TEK BAŞINA'NIN
KANLI OLANI

58

■ Yapım Tecmo ■ Dağıtım Tecmo ■ Yaş sınırı 17+ ■ Türkiye dağıtıcısı Aral İthalat ■ DualShock Var ■ 60Hz Modu Yok ■ Hopariör Destegi Stereo
■ Zorluk Normal ■ İngilizce gereksinimi Normal ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web www.tecmoinc.com ■ Alternatif Yok



DURUM RAPORU

E3 sonrası, ÖSS öncesi sessizliği

Değişimi hissediyor musunuz? Sizce de artık geleneksel ekran kartı savaşlarının, sistem katili anlamsız oyunların vakti dolmadı mı?

Artık yeni ufuklara yelken açmanın vakti gel-

medi mi? Oynanış gibi, ambiyans gibi, atmosfer gibi... Oynanışta Nintendo Wii, ambiyansta Philips AmBX teknolojileri yeni bir çağın başladığını haykırıyor mu? Gün, salt grafik ve fizik motorundan oluşan ruhsuz oyunların anlamını yitirdiği, yaratıcılığı ile yükselen oyunların günüdür. Gün, tecrübe ve amatör ruhun, eski heyecanların günüdür. Hani bir kaç yıldır özlediğimiz ama bir türlü yeni oyunlarda bulamadığımız duyguların, o eski güzel günlerin...

Bu ay E3 koşuşturmacası nedeniyle Tuğbek Donanım bölümünü komple bana emanet etti. Zor bir görevdi ve çok çalışmam gerekiyordu. Ben de ustamın yüzünü kara çıkartmamak için canla başla çalıştım, umarım her sayfanın hakkını verebilmişimdir.

Tuğbek ile E3 sonrası acı kahvelerimizi yudumlayıp, sohbet ederken birbirimize şunu sorduk: "10 yıl sonrası acaba nasıl olacak?". Bundan 10 yıl önce elimdeki GameBoy'a bakıp, on yıl sonra PSP gibi bir aletle tanışacağımı hayal edemezken, şimdi bu soruya PSP ve PS3'e bakıp cevap arıyorum... Bundan sonra ne olacak? Biz tahmin yürütmekten vazgeçtik artık, sizinle birlikte biz de olabilecekleri merakla izleyeceğiz. Ancak uyarmakta fayda var, gelecek bize hayal ettiklerimizden çok daha fazlasını vaat ediyor.

Teknoloji bize bunları sunarken, hayat ise LGS, ÖSS ve üniversite finallerini yazın ortasında peşi sıra önümüze çıkarıyor. Bir öğrencinin beklediği oyunları oynamakla sınava çalışmak arasındaki o ölümcül kararı unutmamış bir insan evladı olarak söyleyebilirim ki, kardeşlerim işimiz gerçekten de çok zor. Gelecek ay sınavlardan sonra görüşmek üzere. Hepinize başarılar. Güç sizinle olsun... ■

96 DONANIM HABER & İNCELEME

100 DONANIM ÖZEL

104 TEKNİK SERVİS

Nvidia, nForce4'den sonra nForce 500'ü de hem Intel, hem de AMD işlemciler için tasarladığını duyurdu. Yeni nForcelar, özellikle yeni nesil işlemcilerle (özellikle de AMD Socket 940 ve Intel 9XX serisine) uygun olarak tasarlandı. Bunun haricinde ilk göze çarpan SLI teknolojisine daha da geniş yer verilmiş olması. Öte yandan yeni nForceların hepsinde 3 Gb/s SATA hızı standart hale getirilmiş. Ayrıca yeni nForcelar, Nvidia FirstPacket, DualNet, MediaShield teknolojilerine sahip olacak.

Ekran kartı cepesinde de tam sular duruldu derken Nvidia, ATI 1900XTX'i tahtından edecek 7950GX2 üstünde yoğunlaştı. 500 Mhz çekirdek hızına, 600 Mhz bellek frekansına ve 1GB gibi dehşet bir GDDR3 belleğe sahip olan 7950GX2, dünyadaki en performanslı ekran kartı olma konusunda hayli iddialı. ■



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

EDİTÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

BenQ FP93GX



Samsung YP-250B



BenQ MP720P



Logitech Z-5450



Muskin Redline P4000



Samsung SyncMaster 960BF



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

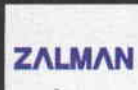
Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)

Tagan 500Watt Güç Kaynağı

Zalman Fatal1ty FS-C77 CPU Fanı

Logitech G15 Klavye

Samsung SyncMaster 960BF



AMBX

Oyunu yaşamak mı? Şaka yapıyorsunuz

Bundan tam 4 sene önce Morrowind çıktığında herkes gibi ben de yemeden içmeden kesilip, bütün günümü monitörün karşısında tüketir olmuştum. Ziyadesiyle o günleri unutamam, çünkü oyun gerçekten anılarımda yer etmişti. Hayır, sırf oyun çok güzel olduğundan değil daha çok oynadığım zamanla oyunun geçtiği mevsimlerin paralel gitmesinden bu. Balmora sokaklarında gecenin bir vakti dolaşırken çakan şimşeklere odamın küçücük penceresinden giren rüzgâr eşlik ederdi. Hatırlıyorum da İstanbul'da o zaman sert bir fırtına vardı, aynı Balmora'daki gibi. Oyunda handan içeri girer girmez kendime bir sıcak çay koyardım. İçim ısınırdı... Bu zevki birebir yaşamak için pencerenin başında tırtır titremekten hasta olmuşum sonunda ama bence her şeye değerdi. O zaman anladım, oyun ses ve grafikten öte bir şey, beş duyuya hitap ettikçe güzelleşen ve hatta kalbe de hitap ettikçe derinleşen bir şeydi.

Şimdi diyeceksiniz ki nereden esti de bundan seneler önceki Morrowind anılarına daldın.

Efendim yıllardan beri se-verek takip ettiğimiz Philips Electronics, yememiş içmemiş, bu oyunların nasıl daha gerçekçi yapılacağı üzerinde kafa yormuş. Hatırlarsınız Philips Ambilight özellikli HDTV ürünlerini geçtiğimiz yıl piyasaya sürmüştü. Ambilight, ekrandaki renklerin oranına ve yoğunluğuna göre televizyonun dışında renkli ışıklar oluşturarak güzel bir ambiyans yaratıyordu.

Philips, Ambilight'ın sonuçlarından memnun kalmış olacak sıcaklık, rüzgâr, koku ve ses gibi konularda da araştırmalara başlamış. Tabii ki ışıklandırma sistemlerini geliştirmeye de devam etmişler. Sonunda Philips bu çalışmaların hepsini bir çatı altında toplayarak amBX'ı yarattı. Zaten duyduğumuz Ambilight da amBX'in sadece bir kolu.



onlara Revolution Software ve Sumo Digital eşlik ediyor ama yakın zamanda ortaya somut örnekler çıktıkça pek çok oyun firması daha katılacaktır kuşkusuz. Zaten bu sene E3'e büyükçe bir stant kurarak hem oyun geliştiricilere hem de basına teknolojilerini gösterdiler.

AmBX'in son kullanıcıya ulaşmış bir ürün yok ancak tamamlanma aşamasında olan ışıklandırma sisteminin yakın zamanda piyasada olacağı belirtiliyor. Işıklıdırımda prensip olarak surround ses sistemleri gibi odanın muhtelif yerlerine aydınlatıcılar yerleştiriliyor. Aydınlatıcılar da ekrandaki görüntüye göre renk ve ışığın gücünü belirleyerek odada gerçek zamanlı olarak bir ambiyans yaratıyor. Ama araştırma grubu bunu daha da geliştirmeyi amaçlıyor.

Beni en çok koku, sıcaklık ve rüzgâr ambiyansı ilgilendiriyor. Bunun için evlerimizde klima ve akıllı koku makineleri almak zorunda kalacağımıza hiç şüphe yok. Bundan birkaç yıl sonra oyunda girdiğimiz bir savaş alanındaki barut kokusunu, esen rüzgârı ve hazıranda bile şubat soğugunu yaşarken kim bilir neler hissedeceğiz. ■

AMBIYANS YARATMAK

Konseptin çıkış noktası "ambiyans", kullanım alanları ise, oyunlar, filmler, web alanı hatta müzik parçaları. Ama bizi en çok oyun kısmı ilgilendiriyor. AmBX araştırmalarının başındaki isim David Eves da çalışma konusunun ne kadar heyecan verici olduğunun farkında ancak eklemeyen de edemiyor "Önümüzde çok uzun bir yol var." diye. Şimdilik bu yolda



A4 TECH X-750F

Tek atışta üç vuruş

Çok oyunculu FPS'lerde farenin önemi herhalde tartışılmaz. Ancak iyi bir oyun fareleri de genelde bütçe dostu olmuyor. A4 Tech ise hem oyuncuları tatmin edebilecek, hem de uygun bir fiyata sahip X-750F'i oyuncuların beğenisine sunuyor.

X-750F'in en büyük iddiası farenin üzerindeki kırmızı tuşa basıldığında burst, yani üç kere ateş edilmiş gibi tepki vermesi. Bu özelliği en iyi taktik FPS'lerde deneyebiliriz diyip CS: Source'da AK-47 ile deneme atışları yaptık. Gerçekten de kendi üçlü atışlarımıza göre X-750F'in burst atışları %70'e varan oranda daha iyiydi.

X-750F, 2500 dpi gibi yüksek bir hassasiyet oranına sahip. Hemen hemen bu orana sahip tüm farelerde olduğu gibi bu farenin de üzerinde altı kademeli bir ayar tuşu bulunuyor. 20gr olan X-750F hafif fareler sınıfına girebilir ama taban alanı çok küçük olmadığından kontrollü oynamak iste-

yenlerin de yadırgamayacağı bir fare.



Teknik olarak hiçbir eksisi olmayan X-750F'in ergonomik olarak dört dörtlük olduğunu söyleyemeyiz. Sol elini kullananların, burst tuşunu sağ elini kullananlara oranla çok daha rahat kullanacağını söylemekte fayda var. Ama fare sağ ele göre tasarlandığından elinize oturmayacaktır. Ayrıca görünüm ve kullanılan malzemenin kalitesi olarak A4 Tech çok yol almış olsa da hala açıkları var. Parlak sert plastikten yapıldığı için üzerindeki en ufak bir kir tabakası bile aşırı göz batıyor ayrıca üzerindeki boyalar kısa sürede aşınacakmış gibi duruyor.

X-750F teknik özellikler ve fiyat konusunda çok başarılı bir ürün. Onlarca doları bir fareye vermek istemeyen ancak kaliteli bir fare arayan FPS oyuncuları gönül rahatlığı tercih edebilir. ■

Üretim : R4 Tech www.a4tech.com
İthalat : Mascom
Web : www.mascom.com.tr
Fiyatı : 24\$+KDV

Performans: 3/5

Fiyat: 5/5

Artılar: 3X Fire Tuşu, 2500 DPI Hassasiyet, Uygun Fiyat

Eksiler: Görsel ve Ergonomik olarak pek zayıf

LEVEL
EDITORÜN
SEÇİMİ

İNCELEME

PLEXTOR PX-750A DVD-RW

AlışılmıŖın DıŖında Bir Plextor

Bazı markalar piyasadaki payını arttırmak için reklâm ve tanıtıma özen göstermek zorundadır. Bazı markaların ise sadece ismi yeter. Geçmişteki başarıları onların en büyük reklâmıdır. Eğer DVD-RW yazıcı pazarından böyle bir örnek vermek istersek her halde bu Plextor'dan başkası olamaz.

Plextor DVD-RW yazıcılar, hep kalite ve performans kelimeleri ile birlikte anıldı. Ayrıca bu prestijlerini, nispeten yüksek fiyatları ile de adeta taçlandırıdılar. Ŗimdi bu pazarda Plextor, kimsenin kolay ulaşamayacağı ancak kalite ve performansı sunan bir marka olarak geçiyor. Ama Plextor yeni ürünü PX-750A ile hâlâ bu imajı hak ediyor mu?

PX-750A, 2 MB Buffer hacmi ile 16X hızında DVD+/-R yazabiliyor. Yazma hızı çift katmanlı ve yeniden yazılabilir DVD'lerde ise +R için 8X, -R için 6X. CD yazma hızı 40X, yeniden yazma hızı ise 24X. Okuma hızları da DVD için 16X, CD için 48X. Ya da en azından teoride böyle. Gerçekte ise CD'leri okuma performansı rakiplerine göre düşük, hele ki çizik ve sorunlu CD'lerde. Ayrıca çift

katman DVD transfer hızı da pek parlak sayılmaz. CD ve DVD hata doğrulama testlerinden alınımın akıyla geçse de CD doğrulaması Plextor disklerle yakışan düzeyde değildi. Diğer yandan PX-750A'nın yazma performansı, okuma performansına göre çok daha iyi. Özellikle DVD+/-R disklerde ortalamanın üzerinde bir performansa sahip. Bunların haricinde PX-750, DVD-RAM 5X teknolojisini bünyesinde barındırıyor.

Sonuç olarak PX-750A ortalama bir DVD-RW yazıcıdan beklenileni veren ancak Plextor geleneğini sürdürmeyen bir ürün. Üstelik fiyatı hak ettiğinin çok ama çok üzerinde. ■



Performans: 3/5

Fiyat: 1/5

Artılar: Yüksek Tek Katman DVD Okuma ve Yazma Hızı, 5X DVD-RAM

Eksiler: Düşük CD Okuma Hızı, Q-Check Teknolojisini Desteklememesi, SafeDisc 2.8 üzeri CD'lerden backup alamaması, 2MB Buffer Hacmi, Yüksek fiyat

Üretim: Plextor www.plextor.com

İthalat: SKY

Web: www.sky.com.tr

Fiyatı: 150\$ +KDV

LOGITECH'DEN E3'DE ÜÇ YENİ G

Geçtiğimiz seneden beri oyunculara özel yeni G serisi ürünleriyle bizi mest ediyor Logitech. Bu sene E3'te de üç yeni ürünleriyle tam anlamıyla şov yaptılar. Bu ürünlerin en çok ses getireni kuşkusuz G25 yarış direksiyonuydu. Bugüne dek gördüğümüz bütün direksiyonlardan kat kat iyi G25. En önemli özelliği paslanmaz çelikten üretilmiş sert pedalları. Gaz pistonla desteklendiği için bugüne kadar kullandığınız zayıf pedalların aksine gerçek araba pedalları gibi sert hissettiriyor. Bugüne kadarki plastik pedallar, ayağınızın ağırlığını bile taşımazdı. Ama G25 ile gaza basmanın keyfini tam olarak yaşıyorsunuz.

Pedalların gerçekçiliği fazladan eklenen debriyaj pedalıyla katmerleniyor. Gerçi aramızda "debriyaj kullanabileceğimiz oyun var mı?" diye çok tartıştık. Ama bugüne dek üç pedallı direksiyonumuz mu

vardı bilelim. Üstelik G25 altı ileri vitese sahip. 275mm çapındaki direksiyonun da ortası paslanmaz çelik, çevresi ise gerçek deri kaplama. Kısacası G25 ile bilgisayarınız piyasadaki çoğu arabadan daha iyi bir direksiyona sahip olabilir. Ama şimdiden kendinizi 300\$'ın üzerinde bir fiyata hazırlarsanız iyi olur.

Logitech'in diğer iki ürününden ilki G11 klavye. Geçen aylarda incelediğimiz, hayran kaldığımız ama yüksek fiyatı yüzünden pek çok kişinin alamadığı G15'in alt modeli G11. Tek eksiği LCD ekranın çıkarılmış olması ama fiyatının %30 ila %40 arası daha ucuz olması bekleniyor. Ama diğer bütün özellikler, başta makro anabilen 18 G tuşu aynen duruyor.

Logitech'in son ürünü ise G3 lazer fare. Büyük kardeşleri G5 ve G7 ile aynı 2000dpi'lik lazer algılayıcısına sahip olan G3'ün, dış tasarımı zamanında

çok tutulan MX300 ile aynı. Yani daha küçük ve seri bir fare. Ayrıca yeni tasarımın renkleri ve dokusu nefes kesici. Eğer benim gibi eski MX300 tasarımının hayranlarındansanız G3'ü gerçekten seveceksiniz. ■



G25



G11



G11

CREATIVE HQ-2300D

Kulaklara konfor ve kalite lüksünü yaşatmak

Nedense kulaklıkların çoğu ya kafama sığmaz ya da bol gelir bir türlü yerine oturmaz. Belki de kulaklıklarla bu kadar boğuşmaktan bıktığım için daha çok kulak içine takılan kulaklıkları tercih ediyordum. "-dum" diyorum çünkü Creative HQ-2300D, kulaklıklara bakış açımı tamamen değiştirdi. Kulaklarıma ve kafama temas eden tüm noktaların kadife yastıklarla desteklenmesi, ister kulak açısı, isterse de kafamın ebatlarına göre kolaylıkla ayarlanması, her türlü ergonomiyi mükemmel bir konforla birlikte sunması bu değişimde gerçekten etkili oldu.

HQ-2300D, evde sinema keyfini gümbür gümbür yaşamak isteyip de ev halkını rahatsız etmemek için kendini tutmak zorunda kalan, zavallı sinema severler için biçilmiş kaftan. 107 dB gürültü oranı ve 20 Hz- 20 Khz frekans oranı gayet tatminkâr. Bass ve tiz kalitesi ise gerçekten çok iyi. Bu arada hep son ses müzik dinlemeyi seven biri olarak HQ-2300D'nin de ayrıca kulak dostu olduğunu söyleyebilirim. Net, rafine sesler, belli bir mesafeden, fazla cozurdamadan kulaklarınızla buluşu-

yor. Hâl böyle olunca yüksek sesle müzik dinledikten sonra kulaklığın çıkarsanız bile kulaklarınızda bir çınlama olmuyor.

Bunun yanında kulaklıkla birlikte gelen dahili konsol sayesinde DTS, Dolby Digital, Dolby Pro Logic II, Dolby Headphone teknolojilerine tam destek vermesi gönlümü çelen bir diğer özelliği oldu. Konsolun üzerinde bulunan çift kulaklık çıkışı da unutmamak gerekiyor. Keza bunların epey faydasını gördüm.

HQ-2300D gerçekten de güzel bir ürün ama sadece müzik ve sinema severlere tavsiye ediyorum. Çünkü HQ-2300D oyun severler, çok daha sert ve gürültülü kulaklıkları tercih edeceklerdir. Doğrusunu söylemek gerekirse oyunlarda Plantronics GameCom'den sonra HQ-2300D çok yavan gelmişti. ■



Üretim: Creative www.creative.com
İthalat: Koguncu, Multimedya
Web: www.koguncu.com.tr, www.multimedya.com
Fiyatı: 149\$+KDV

Performans: 4/5

Fiyat: 2/5

Artılar: Dolby Headphone Desteği, Ergonomi ve Konfor

Eksiler: Çok da oyunculara uygun değil

SYSTEM REQUIREMENTS LAB

Bilgisayarınız hangi oyunu açar, hangisini açmaz test edelim

The screenshot shows the System Requirements Lab interface for the game Hitman: Blood Money. The main display shows a green bar indicating a 'PASS' result. Below this, there is a table of system components and their analysis results:

Component	Analysis
CPU	Minimum: Pentium 4/ Athlon XP or better You Have: 2 processor running - Intel(R) Pentium(R) 4 CPU @ 3.00GHz Result: PASS
CPU Speed	Minimum: 1.3 GHz You Have: 3.0 GHz (3.0 Performance Ratio) at 3.20 GHz Result: PASS
System RAM	Minimum: 512 MB You Have: 2.0 GB Result: PASS
Operating System	Minimum: Windows 2000/XP You Have: Microsoft Windows XP Professional Service Pack 2 (Build 2600) Result: PASS
Video Card	Minimum: 64 MB DirectX9D Direct9 9.0 compliant video card supporting pixel shader 2.0 (NVIDIA GeForce FX / ATI Radeon 9500+) You Have: NVIDIA GeForce 7800 GT (GeForce 7800 GT) Result: PASS

Biz oyuncuların en büyük paranoyası, bilgisayarlarımızın, yakın zamanda çıkmış ya da çıkacak bir oyunu açmaması ya da düzgün çalıştıramamasıdır. Gerçi oyunların kutularında ve dergideki incelemelerde oyunların çalışmak için şart koştuğu minimum sistem yazar. Ama ya bir özellik tutar da diğeri tutmazsa? Peki, bizim sistem çar-

lıştırır da ne kadar iyi çalıştırır? Tabii bundan daha kötü durumlar da var. "Aman tanım ben bilgisayarımın özelliklerini dahi bilmiyorum! RAM ne? Ekran kartı ne? Nereden bakabiliriz?" gibi... Telaşa gerek yok çünkü aradık, taramadık ve sizin için bu işin en pratik çözümünü www.srtest.com adresinde bulduk.

Bu siteyi tasarlayanlar, bu sorunların kullanıcılara ne kadar bela olduğunu bildikleri için oturmuşlar, bu işin sanal alemde laboratuvarını kurmuşlar. Üstelik üyelik yok, para vermek yok, anket falan doldurmak da yok. Sadece birkaç tıklama ile sisteminiz hangi oyunu ne kadar çalıştırır çok güzel görüyorsunuz. Siteye bağlanır bağlanmaz ortadaki listeden merak ettiğimiz oyunu seçiyoruz. Listede şimdiden tonla oyun var ve hemen hepsi de yeni ve sistem zorlayan oyunlar. Bu arada listenin düzenli olarak güncellendiğini hatırlatmakta fayda var. Öyle ki Hitman: Blood Money gibi çıkmasına günler kala bile bazı

oyunlar önceden listeye eklenebiliyor.

Neyse, listedeki oyunu seçip hemen altında bulunan **Can You Run It?** tuşuna basıyoruz ve bekliyoruz. Site sistemi analiz edebilmek için küçük bir ActiveX programı indirip çalıştırıyor. Bazen Windows güvenliği sebebiyle yolunuzu kesebiliyor. Bu durumda sayfada sizi uyaran bir mesaj da çıkıyor sizi yönlendiren. Windows'u da şöyle bir kenara alıp bir iki dakika beledikten sonra nihai sonuç karşımıza detaylı ve anlaşılır bir liste halinde geliyor. Kocaman bir grafikte en üstte genel performansı beliriyor. Şablon gayet sade, biri hızlı, diğeri yavaş iki bilgisayar resminin arasında bizim bilgisayarımızın yerini gösteriyor.

Hemen altta ise minimum ve tavsiye edilen özellikler olmak üzere daha detaylı veriler bulunuyor. Alttaki şablon daha da yakından incelendiğinde hangi parçaların sistemi yavaşlattığını da görüyoruz. Mesele Oblivion'u bilgisayarınız kaldıramadı. Siz de ekran kartından şüpheleniyorsunuz ve onu değiştirmek istiyorsunuz, belki buradan çıkarılan RAM'ler olduğunu göreceksiniz. Bu yönüyle sitenin upgrade yapmak isteyenlerin de çok işine yarayacağını söyleyebiliriz çünkü bu verilerle neşteri doğru yere atacaklar. ■

BÖLÜM 4

WINDOWS KURULUMU

LEVEL DONANIM EL KİTABI

BÖLÜM 4: WINDOWS KURULUMU

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. Simdiden 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

Dikkat ederseniz dosyamız ilerledikçe daha karmaşık bir hal almaya başladı. Bu ay hep birlikte, en karmaşık ve en merak edilen konulardan birine, BIOS ayarlarına değineceğiz. Belki de bilgisayarların en korkulan, en büyük bilinmeyenidir BIOS. Aslında kullanıcılar hiç de haksız sayılmazlar. Buradaki en ufak bir değişiklik bile pek çok beklenmedik soruna neden olabilir. Bu yüzden çok dikkatli olmalıyız. İlk önce BIOS'un kısaca ne olduğunu, ardından da doğru ayarları nasıl yapacağımızı öğreneceğiz. Ve sonra bir başka fenomeni; Format ve Windows XP kurulumunu irdeleneceğiz. Hazırsak başlayalım.

A) BIOS'un tanımı

BIOS (Basic Input & Output System) bilgisayar ilk açıldığında hangi donanımlara sahip olduğu, bunlara sinyallerin hangi yollardan gideceği, kaç disk takılı olduğu, RAM'in ne kadar olduğu gibi hayatı sorulara cevap veren bir iç yazılımdır. Diğer bir deyişle BIOS, bilgisayarın olmazsa olmaz bir bileşendir. BIOS, anakart üzerindeki bir yongada kayıtlı-

dır ve güncellenmesi son derece riskli ama bir o kadar da gerekli bir işlemdir.

BIOS, bilgisayarların performansını önemli ölçüde yükseltebilen güçlü bir araç, ancak bu araç aynı şekilde sistemi felç de edebilir. Bu nedenle çok dikkatli olmalıyız. Ne işe yaradığını bilmediğimiz bir ayarı değiştirmekten özellikle kaçınmalıyız. İlk işimiz, bir ayarı değiştirmeden önceki ayarları not etmek olmalı. Böylece işler yolunda gitmezse ayarları eski durumuna getirebiliriz. Ayrıca ayarların hepsini tek seferde yapmak yerine, teker teker, yeniden başlatıp, doğru çalışıp çalışmadığını görebiliriz. Böylece olası bir hatanın yerini doğru olarak bulabiliriz ve hemen eski haline getirebiliriz.

Çoğu bilgisayarın açılışında BIOS ayarlarına nasıl giriş yapılacağını gösteren kısa bir uyarı görüntülenir. Bilgisayar, işletim sistemi yüklenmeye başlamadan önce BIOS ayarlarına girmek için kullanılacak tuşa



basmanız için sizi bir iki saniye kadar zaman tanır. BIOS'a girmek için genellikle kullanılan yöntem bilgisayar hemen açıldığı anda gerekli tuşa basılı tutmak veya ayar ekranı gelene kadar art arda defalarca basmaktır. Çoğu bilgisayarda bu tuş DEL, F1 veya F2 oluyor ama siz gene de açılış ekranındaki uyarıyı görüp ona göre doğru tuşa basın.

I) BIOS ayarları

a) Advanced BIOS Setup:

BIOS'un bizi ilgilendiren asıl kısmı burasıdır. En önemli ayarlar burada bulunur. Kendi içinde: Boot Configuration, Peripheral Configuration, Drive Configuration, Video Configuration, Chipset Configuration, USB Configuration, PNP/PCI Configuration gibi bölümlere ayrılabilir. Her farklı model anakart ve BIOS'da bunların ismi ve içerdikleri ayarlar değişik olabileceğinden sadece en bilinen ve en önemli ayarları sizinle birlikte irdeleyeceğiz. Bu yüzden aşağıdaki her ayar sizde bulunmayabilir.

Halt On: Bu kayıt, BIOS'un açılış testi sırasında bir hatayla karşılaşmasındaki durumu belirler. All Errors olarak kalmalı.

Hyper Threading Technology: HT destekli Intel işlemcilerde sadece vardır. Mutlaka Enable olmalı.

Boot Up System Speed: High seçili olsun.

S.M.A.R.T. For Hard Disks: SMART sabit diskin kendi kendini kontrol etmesini ve problem varsa rapor etmesini sağlar. Enable edin.

PS/2 Mouse Function Control: Auto seçili olsun.

PCI VGA Palette Snoop: Disable edin.

Video Rom BIOS Shadow / Video BIOS Cacheable: Enable edin.

Onboard FDC Controller: Enable olmalı. Board kendi controller'ını IRQ 6, Dma 2'de aktif hale getirir.

CPU Fast Strings: L1 Cache'in performansını arttırmak için Enable edin.

Interrupt Mode (PIC/APIC mode): Bu özellik daha fazla IRQ kullanılmasına olanak tanır ve çoklu işlemci desteği sunar. APIC tüm PCI yuvaları dolu

olduğunda bile adres çıkışmasını önleyebilir (bu yüzden bu ayarı mutlaka işletim sistemi kurulmadan önce yapın). Enable edin.

Compatible FPU Opcode: Pentium 4'ü yazılımla FPU'ya uyumlu kılıyor. Disable olarak kalmalı, aksi halde işlemciyi yavaşlatabilir.

OnChip IDE Channel 0/a: Aktif hale getirilecek IDE portunu belirtir. Daima Enable olmalı.

Uart Mode Select: Kızılötesi aygıtların özelliğine göre Irda veya Askir moduna getirilir. Kızılötesi aygıt kullanılmıyacaksa Normal seçilmeli.

Assign IRQ For Vga: Vga karta bir IRQ atanmasını sağlar. Mutlaka Enable olmalı.

Assign IRQ For USB: Enable olmalı.

AGP Mode: AGP grafik kartına çalışacağı modu belirtir, anakartınız ve ekran kartınız izin veriyorsa 8X seçilmeli. Sorun olursa 2X ya da 4X yapın.

Dram Read Around Write: Enable seçilirse okuma işlemleri tampon kullanılarak yapılır, işlemci bellek için beklemez.

CPU Internal Cache: Enable olmalıdır, çünkü bu işlemci ana belleği aktif hale getirmekte ve büyük bir hız artışı sağlamaktadır.

CPU Level 1 Cache: Enable edin.

CPU Level 2 Cache: Enable edin.

IDE PIO/UDMA: Auto seçili olsun.

USB Controller: Enable olmalı.

Paralel Port Mode: Burada, yazıcı bağlantısı için yönlendirilebilir kombinasyonlar yer alır. Standart Paralel Mode'un (SPP) aksine, hem Enhanced Parallel Port (EPP) hem de Extended Capabilities Port (EPP) bidirectional (çift yönlü), yani daha hızlı çalışmaktadır. Hiçbir problem ortaya çıkmazsa ECP/EPP en iyi, en esnek ve en hızlı ayar demektir.

PCI IRQ Activated By: Bu ayar mevcutsa, Level ve Edge seçenekleri tercih edilebilir.

Boot Virus Detection: Enable edin. Artık açılış virüsleri eskiden olduğu kadar önemli bir tehdit oluşturmasalar da, yine de virüs bulaşmış bir disket veya CD ile karşılaşılabilir.

Quick Power On Self Test: Enable olmalı. Bu ayar her açılışta belleğin tümünün defalarca sıranmasını engeller; eğer bozuk bir bellek biriminiz yoksa (ki bu durumda zaten bilgisayarınız sürekli kilitlemiyor demektir).

First, Second, Third Boot Device: Başlatma sırasını belirler. İdeal olan CD, HDD, Floppy şeklindedir.

Boot Other Device: Eger bir ağ kartından veya ayrı bir SCSI karttan başlatma yapmıyorsanız Disabled edin.

Boot Up Floppy Seek: Disabled edin. Bu kesinlikle bir zaman kaybı ve gürültü nedenidir.

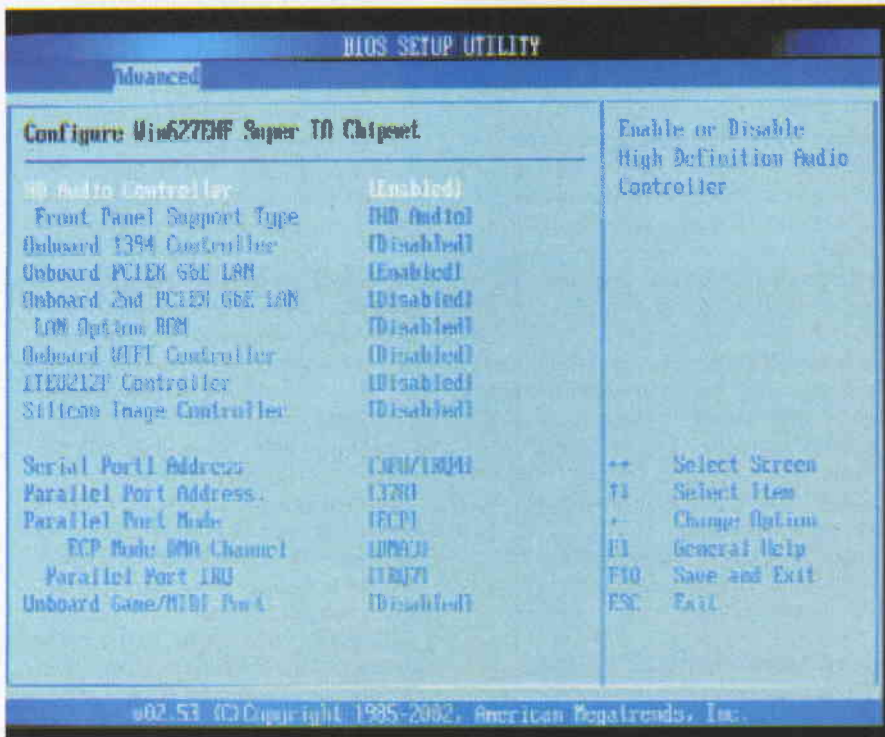
Boot Up NumLock Status: Seçim size kalmış. Bazıları Windows açıldığında klavyelerindeki NumLock'un etkin olmasını isterler, bazıları da devre dışı olmasını tercih ederler.

Gate A20 Option: Fast seçili olsun. Her ne kadar Windows XP ile bu ayar biraz gereksizleştiyse de, yine de etkin bırakmanızı öneririm.

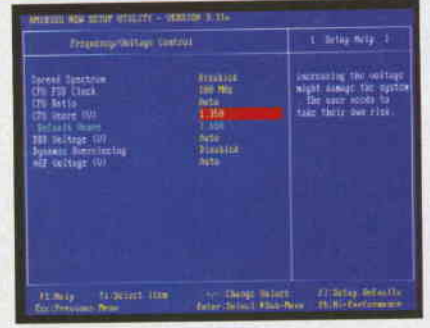
Typematic Rate Setting: Disabled edin. Aslında bu ayar da keyfinize kalmış çünkü klavyedeki tuşa basılı tuttuğunuzda ne kadar süre sonra tekrara geçileceğini ve saniyede tekrarlanan harf miktarını belirliyor.

OS/2 Onboard Memory > 64M: Disabled edin.

Full Screen LOGO Show: CPU, RAM, ekran kartı gibi bilgileri POST ekranında görmek için Disabled



■ BIOS tüm çiplerin kralı mıdır? Neden olmasın.



edin.

Speech POST Reporter: Size kalmış. Bu ayar etkinken bilgisayarınız açılışta size POST raporunu "konuşarak" bildirir.

CPU Frequency Multiple Setting: Auto seçili olsun.

System Performance: Optimal seçili olsun.

CPU Interface: Optimal seçili olsun.

Memory Timings: Optimal seçili olsun.

FSB Spread Spectrum: Disabled edin.

AGP Spread Spectrum: Disabled edin.

Graphics Aperture Size: Sisteminizdeki toplam

RAM miktarı 512 MB'den düşüğe 64MB, yüksekse 128MB yapın.

AGP Frequency: Auto seçili olsun.

System BIOS Cacheable: Disabled edin.

AGP Fast Write: Mutlaka Enable olmalı.

USB Controllers: USB 1.1 ve 2.0 ayarlarının ikisi de seçili olmalı.

USB Legacy Support: Eğer USB klavye kullanıyorsanız Enable, PS/2 girişli bir klavye kullanıyorsanız Disabled edin.

USB Mouse Support: USB girişine takılı bir fare kullanıyorsanız Enable edin.

Onboard (AC97 Audio Controller / AC97 Audio Modem Controller / nVidia LAN / 3Com LAN): Eğer anakartın dahili ses kartını, modemini ve LAN bağlantılarını kullanıyorsanız Enable olsun, yoksa çakışmaları önlemek için Disabled edin.

Reset Configuration Data: Bu işlem genellikle

bir aygıtın doğru çalışıp çalışmadığını sınamak için kullanılan bir yöntemdir. Bu özelliği bir önceki başlatmadan kalan tüm verileri silmek için Enable edebilirsiniz. Zaten bir sonraki açılışta otomatik olarak Disabled olacaktır.

Serial/Paralel Port: Enabled olmalı.

Auxiliary Power: Işıklı bir kasanız yoksa Disable edin.

b) Power Management Setup:

Buradaki ayarların yanlış yapılması sistemin doğru kapanmasını engelleyebilir, veya Bekleme veya Uyku durumlarının düzgün çalışmamasına neden olabilir. Ayrıca buradaki ayarların her kullanıcı için spesifik bir çözümü yoktur. Biraz işlevsel bir durum olduğu için biz minimum risk, maksimum performans için belli ayarları yazacağız. Bu yüzden aşağıdaki ayarları birebir uygulamanıza gerek yok.

ACPI Suspend to RAM: Bilgisayarın askıya alınma durumunda daha az güç tüketmesini sağlar, ancak bilgisayarın tüm bileşenlerinin ACPI uyumlu olması gerekir. Bazı BIOS'larda tersi durum için S1/POS seçeneği de bulunur. Eğer bu seçeneği Enable ise ve askıya alma durumunda sorunlarla karşılaşılıyorsanız, bu seçeneği Disabled etmelisiniz.

Automatic Power Up: Bilgisayarın günün belirli bir saatinde kendiliğinden başlatılmasına yarar. Eğer böyle bir gereksiniminiz varsa bunu yoksa Disabled.

AC Power Loss Restart: Bu ayar bilgisayarın beklenmedik bir güç kesintisinin ardından kendiliğinden başlatılıp başlatılmayacağını belirler. Türkiye'de yaşıyoruz, ne olur ne olmaz, Disabled edin.

Power On By PS/2 Mouse: Bilgisayar PS/2 farenin (USB değil) bir tuşuna basılmasının ardından başlatılır. Disabled edin.

Power On By PS/2 Keyboard: Bilgisayar PS/2 klavyenin belirli tuşlarına basınca başlatılır. Bu ayarı da Disabled edin.

c) Hardware Monitor Menu:

BIOS'un bir diğer görevi de parçalar hakkında bilgi vermektir. Hardware Monitor Menu bize sıcaklık,

fan hızı ve voltaj konusunda detaylı bilgiler verir. İşlemci ısısının ne durumda olduğunu, gerekli yerlere ne kadar güç ulaştığını, fanların dönüş hızlarına bakarak hangi fanın ne kadar soğuttuğunu ve gürültü yapıp yapmadığını hep buradaki gerçek zamanlı tablolarla bakarak öğreniriz. Bu yüzden aşırı ısınma, güç yetersizliği veya gürültü gibi problemleri çözmek için bu bölüm çok işinize yarayacaktır.

Son olarak yaptığımız ayarın kaydedilmesi için Exit & Save Changes, BIOS'ta hataya sebep olduğumuzda fabrika ayarlarına dönmeleri için Load Setup Defaults seçeneklerini unutmayalım.

II) BIOS uyarıları ve uyarılardan hata tespiti

BIOS ayrıca bizi uyararak gerekli durumlarda hata tespitinde yardımcı olur.

CMOS Battery Has Failed: CMOS pili zayıflamış. Anakartın üzerinde CMOS pilini değiştirin.

CMOS Checksum Error: CMOS'un bozulduğunu gösterir. CMOS pili bozuk veya zayıf olabilir.

Disk Boot Failure, Insert System Disk and Press Enter: Sistem boot edemiyor. Sabit disk takılı olmayabilir ya da doğru tanımlanmamış olabilir. SATA disklerde de Windows yüklenene kadar bu hatayı verebilir.

Keyboard Error: Sisteme bağlı bir klavye yok. Klavyenin kablosu hatalı takılmış olabilir, klavye bozuk olabilir, klavye girişinde sorun olabilir.

Floppy Disk Failed: Disket sürücünüze erişilemiyor. Kablolarının düzgün takılıp takılmadığından ve Floppy'nin bozuk olduğundan emin olun.

Cache Memory Bad, Or Not Enabled Cache!: Cache bellek bozulmuş olabilir. Ya da cache bellek anakart ile uyumsuz.

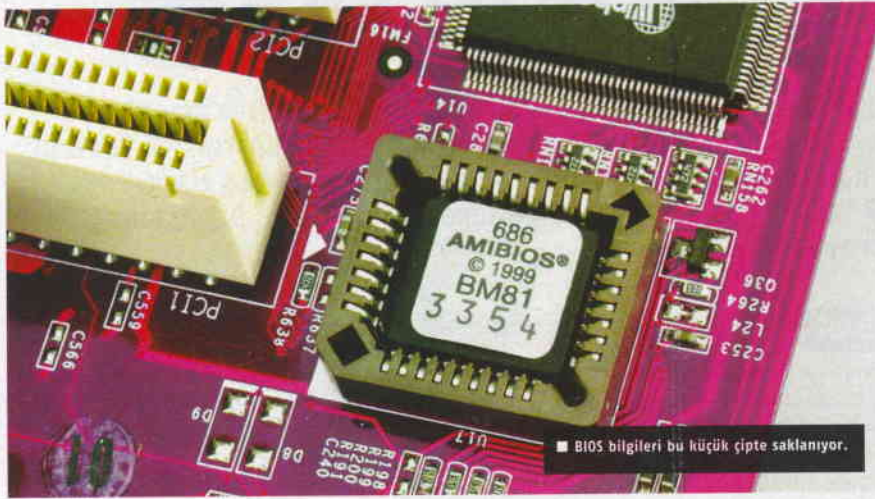
B) RAID ayarlarının yapılması

Geçen ay ne işe yaradığını detaylı olarak anlattığımız RAID sistemimizi kurmaya geldi bu ay sıra. Bu işimizi BIOS'tan sonraya bıraktık ama kurulum ekranı bazı anakartlarda BIOS'dan önce, bazı anakartlarda da BIOS'dan sonra gelebilir sakın şaşırmayın. Hemen açılış ekranı geçerken RAID ayarlarını yapmak üzere F4'e basıyoruz. Karşımıza RAID ayar ekranı çıkacak. Sol üstte ayarlar, sol ortada da bağlı SATA diskler bulunacak. Bildiğimiz gibi bu işlemi iki ve ikiden fazla SATA disk ile yapabiliyoruz. Kontrollerdeki Create RAID Set ibaresi yeni bir RAID serisi oluşturmaya, Delete RAID Set eğer varsa kurulu bir seriyi bozmaya, Rebuild Mirrored

Fat32 ve NTFS farkı

FAT32: Windows 95'in sonraki (32-bit) sürümlerinden itibaren kullanılmaya başlanan ve tüm Windows işletim sistemlerinde standart olan dosya ayırma tablosu (FAT) sisteminin gelişmiş bir sürümüdür.

NTFS: Windows NT, Windows 2000 ve Windows XP işletim sistemlerinde kullanılan NT dosya sistemi (NTFS). NTFS daha fazla güvenilirlik, sağlamlık ve güvenlik özellikleri sunar ve 2 terabayta (TB) kadar yüksek kapasiteli sabit diskleri destekler.



Set, Resolve Conflicts ise olası bir seri hatasını çözmeye yardımcı araçlardır.

RAID serisini kurmak için Create RAID Set komutuna girip, bağlayacağımız diskleri ve RAID türünü (geçen ay değindiğimiz gibi RAID 0'ı tercih ediyoruz) seçiyoruz. İşlemimiz bittikten sonra CTRL+E'ye basıp çıkık bilgisayarımızı yeniden başlatıyoruz. Artık RAID serimiz kuruldu ve kullanıma hazır.

C) Adım Adım Format ve Windows XP kurulumu

Windows'u kurmadan önce eğer SATA disk kullanıyorsak ya da sabit disk'leri kontrol eden ek bir çip varsa bunu tanıtmak için bir disket hazırlamamız gerekiyor. Bu disketi yaratmak için gerekli dosyalar, anakart CD'sinin içinde genellikle Silicon Image ya da RAID Disk bulunuyor hatta anakartla beraber bu iş için özel olarak hazırlanmış disket çıkabiliyor. Ancak bunların hiç biri elimizde yoksa tek seçenek bir internet kafeye ya da arkadaşımızın evine gidip, anakart üreticisinin internet sitesinden bu disket için gerekli materyallerini çekip, diskete kaydetmek oluyor (disketin bozuk olup olmadığını ve dosyaları kopyalarken de sorun çıkarmadığından emin olun). Bunun haricinde geriye bir tek Windows XP CD'si kalıyor. Onu da bulduktan sonra başlayabiliriz.

- BIOS'a girip First Boot Device'yi CD ya da DVD sürücüsü, Second Boot Device'yi de HDD olarak ayarlayın ve bilgisayarı yeniden başlatın.
- Windows XP CD'sini ve hazırladığınız SATA disketini sürücülere takın ve bilgisayarı yeniden başlatın. (Eğer SATA diskiniz yoksa disket hazırlamanıza gerek yok ve bundan sonraki üç adımı atlayabilirsiniz.)
- Bilgisayar, CD'den başlatmak için bir tuşa basmanızı isteyecek, süre dolmadan her hangi bir tuşa basın.
- SATA sürücüsünü yüklemek için mavi ekran çıkar çıkmaz F6'ya basmaya başlayın (en alttaki beyaz sütun zaten sizi yönlendirecektir ama çok seri olmanız gerektiğinden hem okuyup, hem tepki verene kadar kaçırabilirsiniz).
- Belirtilen aygıtı tanıtmak için gelen ekranda S tuşuna basın. Listedeki uygun aygıtı seçin (örn: Silicon Image Sil 3114 Sof-

traid 5 Contr. For Windows XP). Disketten SATA dosyaları yükleneyecektir. Sonra Enter tuşuna basıp devam edin.

- Windows gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra önümüze bir liste çıkacaktır. Biz yeni Windows kurmak istediğimizden Enter tuşuna basıp devam edeceğiz.
- F8 tuşuna sözleşmeyi okuduktan sonra basıp, işleme devam edelim.
- Eğer önceden bir Windows sabit diskimizde kurulu ise kurtarma ekranı çıkacaktır. Ama biz yeni bir Windows kuracağımız için ESC tuşuna basıp devam edeceğiz.
- Açıklama kısmının altında bulunan dikdörtgenin sol üst tarafında toplam disk kapasitesi MB cinsinden bulunur (örn: 80 GB bir disk için; 76317 MB). Eğer bu rakamın altında ham ya da bölünmemiş bir bölüm varsa diskimiz sıfırdır. Yok bölünmüş ve biçimlendirilmişse zaten görülür.
- Şimdi bizim yapmamız gereken yeni bir disk oluşturmak (ya da bir diski bölüp birden fazla disk gibi de kullanabiliriz, bu tercihinize kalmış).
- C tuşuna basın ve yaratmak istediğiniz bölümün

değerini girin. Girebileceğiniz değer maximum değer (7-8 MB kadar) altında olabilir.

- Ayrıca böldüğümüz diskleri, ilk önce D, sonra da L tuşlarına basarak tekrar ham hale getirebiliriz.
- Diski biçimlendirdikten sonra Enter tuşuna basıp format ekranına geçelim.
- İlk defa diske format atıyorsa normal formatı tercih edebiliriz ama sonrası için Quick Format her zaman vakit kazandıracaktır. Bu arada biçimlendirme şekli olarak NTFS olacak. FAT32, Windows 98 ve öncesi için geçerliydi.
- Evet formatın ardından Windows kurulum dosyalarını yükleyecek ve kurulum işlemimiz başlayacak. Zor kısım bitti sayılır. Bundan sonrası koltuğa yaslanıp 30-60 dk. Kadar beklemekle geçecek.
- Beklerken karşımıza ilk dil, saat ve klavye ayarları çıkacak. Hemen Ayarlar seçeneğine girip tüm seçenekleri Türkçe olarak işaretliyoruz.
- Ardından isim ve diğer bilgileri girmemiz gerekecek. Burada isimleri mümkün olduğunca farklı yazın ki herhangi bir çakışma yaşanmasın.
- Administrator kısmında kullanıcı adından sonra ille de şifre kısmını doldurmanıza gerek yok. Eğer yazarsanız da şifreyi unutmayın. Keza her girişte gerekecek.
- Son olarak karşımıza internet ayarları çıkacak. Bu ayarları otomatige bırakabiliriz. Gerekiyorsa zaten Windows açılınca daha geniş olarak ayarlayabiliriz. Eğer internete normal dial up modenden bağlanıyorsak da çıkan ekranda sadece kodunuzu yazmamış kafidir. Son olarak evde ya da iş yerinde bir ağa bağlıysak onun ayarlarını yaptıktan sonra Windows açılmaya hazır hale gelecek.
- Bizi biraz daha bekletecek ve işte Windows hazır ve nazır olarak karşımızda.

Gelecek ay sürücülerin kurulumu ve ince Windows ayarlarında görüşmek üzere, hoşçakalın... ■

Now it's easier to get help--and help others!

- Collecting information
- Dynamic Update
- Preparing installation
- Installing Windows
- Finalizing installation

Setup will complete in approximately:
14 minutes

Registering components

If you need to find your way around Windows® XP or troubleshoot a problem, then you'll appreciate the ease of finding answers in the content-rich new world of Help and Support Center.

From one central location, you can find your system configuration, keep your computer up to date, check for software and hardware compatibility, and search across multiple sources of help and troubleshooting content on the Web as well as on your computer--quickly and easily!

If you prefer to ask friends or co-workers to help fix a problem on your computer, just send them a Remote Assistance request. Then, with your permission, they can use their computer to view your desktop and help you just as easily if they were in the same room.

TEKNİK SERVİS

Merhabalar Teknik Servis dostları! Bu ay, yine yep yeni bir bölümle birlikteyiz... Evet, biraz mantıksız bir cümle oldu. Sonuçta her ay bize gelen yeni soruları cevaplıyoruz. Ama bir gün kayışı koparsak ve "Best of Teknik Servis" diye bir bölüm hazırlasak nasıl olurdu acaba? Bundan 7-8 sene öncesini yad etsek. Hayatımızı karartan ölümcül Windows 98 hataları, DOS oyunlarının açılmaması, peşi sıra DLL hataları... Evet evet, bir ara bu eski dostlarımızı mutlaka analım.

BATTLEFIELD 2'Yİ SİLMEK ZORDUR

SORU Selamlar Tuğbek ve Olgay. Benim Battlefield 2 ile ilgili bir sorum var. Oyunu bir süre önce silmiştim ama oyun hâlâ yüklü gözüküyor. Tekrar oynamak istiyorum, bu sefer de açılmıyor. Program Ekle-Kaldır'dan bir deniyim dedim ama 13 MB Battlefield 2 dosyasını silemedim. Silme barı doluyor ama hâlâ silinmemiş gözüküyor. Yardımınızı bekliyorum.

İyi çalışmalar
Özgür Kılıç

CEVAP Merhabalar Özgür, ilk önce oyunu doğrudan klasörünü çöpe atarak mı sildin yoksa kaldırdın mı (Uninstall)? Doğrudan silmelerde böyle problemler yaşanabiliyor. Ayrıca oyunun yaması yüklüyse kaldırmaya oradan başlaman gerekebilir. O gördüğün 13 MB bu yama da olabilir. Her neyse bu problemi oyunu tekrar kurarak çözebilirsin. Bunun için oyunun DVD'sini sürücüyeye tak. Açılış menüsü gelecektir, bu menüden çık. Bilgisayarım'a gir ve oradan Battlefield 2 DVD'sine sağ tıkla ve "Araştır" komutunu aktive et. Orada "setup.exe"yi bul ve çift tıkla çalıştır. Duruma göre ya doğrudan oyunu yükle, ya da Re-Install seçeneğini seç. Şimdi sorunsuz çalışması gerekecek. Sorunsuz kaldırmak içinse bu işlemden sonra "Program Ekle-Kaldır"dan Battlefield 2'yi bul ve kaldır.

Eğer bunları yapmana rağmen oyunu yüklerken ya da kaldırırken sorunla karşılaşıyorsan Windows Installer'da hata olabilir. Bunu da Windows güncellemesiyle çözebilirsin. Gene başarısız olursan System Mechanic gibi bir program vasıtasıyla BF2'nin dosyalarını kaldırmayı dene. Bu program, tüm kalıntıları temizleyecek hatta Program Ekle-Kaldır'ın kaldırmadığı programları kaldırmaya imkân verecektir.

Kendine iyi bak, görüşmek üzere...

DVD Mİ, COMBO MU? YOKSA...

SORU Herkese selamlar, ben hemen soruma geçmek istiyorum. Ülkemizde CD'ler tarihe geçmeye başladı. Artık siz bile DVD veriyorsunuz (Neden biz bile? Biz vermesek, o vermese kim verecek? - Olgay) Ben de artık bir DVD-ROM almanın zamanının geldiğini düşünüyorum. İnternette biraz araştırma yaptım ama kafam çok karıştı. Hangisini alacağı mı, neye göre alacağı mı bilemedim. CD - DVD yazıp okuyabilen Combo'lardan almayı düşünüyorum. Bana birkaç ürün önerebilir misiniz? Bu arada bütçem 80 YTL civarı. Şimdiden teşekkürler.

Tansu Tek

CEVAP Merhabalar Tansu, benden sana ell, yüzü düzgün bir Combo önermemi istemişsin ama onların da devri çoktan kapandı. Paranı sokağa atmanı istemeyiz, gel sana günün şartlarına uygun, son moda bir DVD-RW yazıcı bakalım. Hem de 70-80 YTL civarlarında. Böylece hem DVD okutursun, DVD ve CD yazabilirsin. Combolar biliyorsun ki sadece CD yazabiliyorlar hem de kullanım süreleri çok da uzun olmuyor. İlk önce bizzat kullandığım NEC'in 3550A modelini öneririm. Eğer bulabilirsen NEC ND-4550A'da işini görür ama biraz daha pahalıdır. Gene tavsiye edebileceğim Samsung'un WM SH-WH62C modeli var. Eğer bunları bulamazsan (ki sanmıyorum) BenQ DW-1640'ını da tercih edebilirsin. Kısaca marka seçimi yetmiyor, modellere de dikkat etmek gerek. Çünkü her markanın, her modeli fiyat/performans oranında aynı başarıyı gösteremeyebiliyor. Ama verdiğim modelleri tercih edersen sanırım bir sorun olmayacaktır.

Şimdiden güle güle kullanı, görüşmek üzere...

BOŞ YER YOK

SORU Mayıs ayında dergi ile birlikte vermiş olduğunuz DVD'deki BFME 2 yamasını kurmaya çalıştım ama olmadı. "48039598 Byte Boş Yeriniz Yok" diye uyarı yazısı çıktı ve yüklemeye iptal edildi. Acaba sorun ne olabilir?

BFME 2 oyunun orijinal ve daha önceden tüm yamalarını internette indirmiştim. Uninstall ettikten sonra da tekrar yükledim. İnternette uğraşmamak için de DVD'yi kullandım. Yani boş hafızayla ilgili sorun olmaması gerekiyor.

Şimdiden teşekkür ederim.

Hüseyin Demirler

CEVAP Merhabalar Hüseyin, hata büyük bir ihtimalle sabit diskinde yer kalmadığından olabilir. Eğer sabit diskinde yer varsa ancak gene bu hatayı veriyorsa bir de yamayı açmadan doğrudan sabit diske kopyala ve şimdi açmaya çalış. Bazen yamalar buldukları yere kurulmaya, geçici dosyalarını oraya bırakmaya çalışırlar. Ancak DVD yazılamaz olduğundan yer uyarısı verecektir. Böyle bir hatada da bu yamayı doğrudan sabit diske, hatta en sağlamı oyunun exe'sinin bulunduğu klasöre doğrudan yüklemek kesin çözüm olacaktır.

GELEN GİDENİ ARATIR MI?

SORU Sevgili Olgay, yardımına ihtiyacım var. Şimdi ben bir bilgisayar alacağım fakat işlemci hakkında bazı tereddütlerim var. Şimdi bana "0 kadar yazdık Donanım El Kitabı'nda

baksana oraya!" diyeceksin ama ne olur deme. Çünkü yazı dizisini baştan sona okudum. Fakat merak ettiğim şudur ki ben çift çekirdekli bir işlemciyle orta nesil oyunları ne derece oynayabilirim? Yani ben Dual-Core bir işlemcili bir bilgisayarda Age of Mythology, Warcraft III ya da ne bileyim bir Painkiller oynayamayacak mıyım? Eğer cevabın "Hayır" ise ben tek çekirdekli bir işlemci alsam ve bu bilgisayara Sapphire X1900 XTX taksam işlemci ve ekran kartı aralarında kardeş kardeş anlaşıp çalışırlar mı? Bu arada onu da sorayım acaba bu muhteşem ekran kartının da bahsi geçen diğer oyunlarla bir alıp veremediği var mı? Okuduğunuz için teşekkürler, saygılarımla...

Ömer Yolal

CEVAP Merhabalar Ömer, yardımınıza ihtiyacın varmış. Duyar duymaz koşup geldim. Ömercim, canım ciğerim, nasıl yepyeni bir teknoloji eski oyunları açamazsın? Nasıl oynatamazsın? Mümkün müdür böyle bir şey? O dediğin Windows'da olur. Ama bazı tek çekirdeklilere göre çift çekirdekli işlemcilerin düşük kalmalarını kast ediyorsan orası doğrudur ama Warcraft III'de 175 fps almak yerine 155 fps alsan ne değişecek? O dediğin oyunları en yüksek ayarlarda oynarsın, kaç fps veriyor anlamazsın bile. Kısaca cevabım evet oynarsın, hatta krallar gibi oynarsın. Aynısı ekran kartının içinde geçerli.

Haydi, yeni sistemin hayırlı olsun, görüşmek üzere...

ESKİSİ YENİSİNDEN PAHALI AMA...

SORU Merhaba, ben yeni bir bilgisayar toplamak istiyorum ama birkaç sorum olacak.

İnternette bir alışveriş sitesinde Pentium D 830 363\$ iken, Pentium D 930 244\$ gibi bir fiyattan satılıyor. Acaba bu fiyatlar normal mi, yoksa sitede bir hata mı var?

Ekran kartı olarak X1600 serisinden almayı düşünüyorum ancak PRO ve XT arasında kaldım. XT'nin daha performanslı olduğunu biliyorum, peki bu performans farkı için aradaki fiyat farkını ödemeye değer mi?

Son sayınızda ki "40 Adımda PC Toplama" bölümünde ki kasanın markası nedir? Çok beğendim de...

Sizi tekrardan kamera karşısında gö-



rebilecek miyiz? Level Cup maçlarını canlı yayında yapsanız, hatta biz de topluca gelip tezahürat yapsak stüdyoya. Şimdilik bu kadar, size kolay gelsin...

Polynikes (Devil Maggot The Dead)

CEVAP Merhabalar Polynikes, Intel işlemcilerin fiyatları konusunda bir dengesizliğin olduğu doğrudur. Bunun pek çok sebebi var. Öncelikle eski stoklar giriş fiyatı itibarıyla yüksektir. Yeni parti mallarda da Intel fiyatları biraz kırınca ortaya böyle bir tablo çıkıyor. Eski ürünlerin fiyatları esnemedi, yani yeni stoğa yansımadı. Doğal olarak fiyatları da eskilerin yüksek kaldı. Ayrıca internet sitelerinde stokta bulunmayan malların fiyatları güncellenmeyebilir. Yani o gördüğün 363 \$ fiyatı, Pentium D 830'un eski stok fiyatı olabilir, büyük ihtimalle de öyledir. Ama senin aklındaki asıl soru sanıyorum performans bakımından. Çok net bir şekilde söyleyebilirim ki Pentium D 930, Pentium D

830'dan daha performanslı bir işlemcidir. Hatta bu yüzden, daha geçen ay Pentium D 820 olarak değiştirdiğimiz Donanım Pazarı'ndaki İdeal sistemimizin işlemcisini, fiyatının ve performansının inanılmaz derece makul olması nedeniyle bir kez daha değiştirdik Pentium D 930 yaptık. Neden mi? Birincisi L2 cache kapasitesi iki katı büyüklükte, mimarisi ise 65 nm. Tek bir fark Pentium D 930 biraz daha fazla güç tüketiyor, bu da biraz daha fazla ısınmasına sebep oluyor. Eğer overclock yapmayacaksan da bu farkın da bir önemi yok.

X1600 XT verdiği her kuruşu hak eden bir kart. Sanıyorum 180\$ seviyesinde, bence gayet makul bir fiyat. Eğer sorun üst düzey ekran kartları arasında olsaydı biraz düşünmek gerekir derdim. Çünkü vakti zamanında 6800 GT ile 6800 Ultra arasında yüzlerce dolar fark vardı ve insan alırken tekrar tekrar düşünüyordu. Ama orta seviyede böyle bir şey söz konusu olmayabiliyor. Bence almışken X1600 XT al.

Kasanın markası Thermaltake, modeli ise WinGO V7000A. Aslında Thermaltake'in yeni

modelleri çok daha güzel. Bence evde Xaser III VM1000A kullanıyorum ve gayet memnunuz. Super Tower olsa LanFire serisinden bir kasa alacaktım. Hem de alüminyum olanlarından. Gerçekten çok sık bir kasaydı.

Şimdilik televizyona çıkma gibi planımız yok. Hele ki bilgisayar oyunları ile ilgili bir dizi saçma sapan haber yapıldıktan sonra. Ancak densiz medya mensuplarına karşı "Sen de bir mese odunu edin" kampanyamız sürmekte...

Bu aylık da bu kadar. Gene yaz geldi, gene havalarda ısındı! Sonra bunaltan sıcaklar, artan nem oranları... Her taraf yapı yapı olacak, sonra işlemciler ısınacak ve bilgisayarlarımız kilitlenecek. Aman arkadaşlar bilgisayarlarınıza dikkat edin, onları bu sıcak havalarda fazla yormayın, soğuk tutun. Biliyorsunuz kış bizim için, yaz ise bilgisayarlar ve elektronik eşyalar için hastalık mevsimidir. Son olarak da tüm ÖSS, LGS, LPG ve OGS gibi illet isimlere sahip sınavlarla fazlasıyla yüz göz olmak zorunda kalacak öğrenci kardeşlerimize başarılar diliyorum. Güç sizinle olsun... ■

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, RAM fiyatları stokların azalmasıyla hafif bir yükseliş içine girdi. Diğer yandan ise yeni Intel Pentium D 9XX işlemcilerin stoklara girmesiyle çift çekirdekli işlemci piyasası istenilen fiyat aralığına geldi. Anakart seçimlerimizde ise işlemcilere tam destek veren BIOS versiyonlarını da gösterme kararı aldık. Böylelikle tavsiye ettiğimiz işlemcilerde yaşayabileceğiniz sorunlarını minimuma indirmiş olduk.

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	AMD Athlon 64 3000+ (Venice) \$129	Pentium D 930 (Dual Core) \$245	AMD Athlon 64 FX-60 (939 Pin) \$1,368
Anakart	ASUS A8V-E SE (BIOS 1001) \$67	ASUS P5PL2 (BIOS 0503) \$113	ASUS A8N32-SLI Deluxe (BIOS 0806) \$219
Bellek	512MB DDR-400 Kingston (CL 2.5) \$54	1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack) \$123	Mushkin Redline P4000 2GB \$463
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$51	Samsung 160GB SATAII 7200RPM 8MB \$76	2xSamsung 250GB SATAII (Raid 0) \$198
Ekran Kartı	Asus EAX1300Pro/TD/256MB \$106	Sapphire X1600 TX \$179	Sapphire X1900 XTX \$599
Monitör	Samsung 797MB Flat 17" \$159	Samsung 797MB Flat 17" \$159	BenQ LCD FP93GX \$499
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$30	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$42	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$42
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$139	Sound Blaster X-Fi Fatality \$279
Kasa	Asus TA-211 \$54	Thermaltake Shark \$145	Coolermaster Stacker \$165
Klavye	Logitech Internet Pro \$15	Logitech G15 \$86	Logitech G15 \$86
Mouse	A4Tech X-718 \$20	Razer Diamondback \$65	Logitech G5 \$94
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$692	\$1,379	\$4,019

STRATEJİ USTASI



Eser Güven
egüven@level.com.tr

CYRODİİL'DEN SELAM OLSUN

Bu ay neler oynadınız bakalım? Çoğunuzun "Oblivion!" dediğini duyar gibiyim. Bu oyunun ne kadar çok zamanınızı aldığını siz de fark ettiniz mi? Bu ayı yalnızca Oblivion ve WoW oynayarak geçirmiş biri olarak oynamak istediğim çok sayıda oyun (örneğin Dreamfall ve Paradise) olduğunu, ama bunları oynamak için vaktimin olmadığını üzülerek fark etmiş durumdayım. Keşke günleri uzatmanın bir yolu olsaydı...

Oblivion hakkında ne yazalım sorusuna yolladığınız cevapların bu ayki içeriğimizin şekillenmesine büyük katkısı oldu. Aslında üç büyük Guild hakkında da oldukça fazla istek aldık ama ipi az farkla Thieves Guild göğüsledi. Bu Guild'in görevleri yapı olarak diğerlerinden biraz daha farklı olduğundan (malum durmadan gizlenmek, araştırma yapmak, eşya araklamak gerekiyor) açıklamanın çok işinize yarayacağına eminim. Bu yazıyı yine sık ve şirin bir PDF dosyası halinde, CD'mizin içinde bulabilirsiniz.

Bu sayfalardaki Doomstone açıklamasında Cyrodill'in bir haritasını göreceksiniz ve yine bu haritanın yüksek çözünürlüklü versiyonunu bir aksilik olmazsa CD'mizde bulacaksınız. Bu haritayı orijinalinden tarayan Gala-dash'a, düzenleyen Padschild'a ve renklendiren DemonicArts'a buradan teşekkür etmemiz lazım, gerçekten de çok iyi ve faydalı bir iş çıkarmışlar.

Yavaş yavaş kösemize katılımlarınız gelmeye başladığı için çok mutlu olduk. Her ne kadar bazı yazılar aradığımız kriterlere pek uymasa da, aralarında çok güzel hazırlanmış yazılarla da karşılaştık. Bu ay kösemizde yer kalmadığı için önümüzdeki aya devretti. İçinizdeki strateji canavarını yazıya dökmeye devam edin! ■

TOURIST TROPHY

EN ZOR İKİ PİSTİ RAHATÇA GEÇMENİZ İÇİN GEREKLİ OLAN PÜF NOKTALAR.



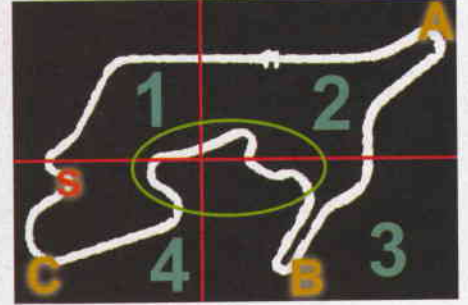
NÜRBURGRING

Dönemeçleri bol bir pist ve bir hayli zor. Kısa zamanda hızlanabilen motosikletleri tercih etmelisiniz. (S başlangıç noktası)

1. Bölge: Sağlı sollu virajları maksimum 90 km hızla döndükten sonra vitesinizi 1'e düşürüp yaklaşık 75 km hıza çıkın. Virajı aldıktan sonra beş saniye kadar hızlanma payınız var ama akabinde 1. vitese düşmeniz lazım (sert firen kullanırsanız savrulursunuz). Sola 60 km hızla döndükten sonra 2. bölgeye geçene kadar rahatsızsınız. A kısmıysa rakipleri geçmeniz için ideal.

2. Bölge: Bu bölgenin ortasına kadar tam gaz gidebilirsiniz. Ama sol viraja girmeden önce vitesinizi 1'e düşürmeniz gerekecek. B kısmına kadar 200 km hız yapıp sağlı sollu virajları, içten dışa doğru dönmelisiniz. B ve 3. bölge arası virajlar basit ama oldukça yavaşlamanız gerektiğinden doğru yer kapmanız lazım yoksa geçilebilirsiniz.

3. Bölge: C noktasına kadar rahat bir yarış çıkaracak ve C'ye gelince pistin en kör virajıyla karşılaşacaksınız. Burayı 60 km hızı geçmeden 'nazıkçe' dönmeli ve kontrolleri kaybetmeden D noktasına kadar orta hızla gelmelisiniz. Bu noktada rakip geçmeye çalışmayın çünkü düşme riski oldukça fazla. E noktasına kadar rakipleriniz peşinizde ise işte fırsat. E virajına temkinli gir-



rin ve dışarı doğru tam gaz yaparak son bölgeye girin.

4. Bölge: Eğer bu noktaya kadar lider değilseniz ve sizden daha hızlı motorlar varsa işiniz çok zor çünkü tam gaz yapılarak -sadece iki kere fren kullanılacak yer var- bitecek bu pist. Eğer tam tersi ise, kutlanız, lidersiniz.

GRAND VALLEY SPEEDWAY

Burası gayet basit gözüken ama kıyısından köşesinden sürekli süre çalan bir pist. Bu yüzden hızlı bir motosiklet şart.

1. Bölge: İlk olarak sağa doğru, 2. vitesele 155 km kadar bir hızla dönün. Yeterince iyi dönerseniz ekstra zaman kazandırmaz demektir.

2. Bölge: A kısmına kadar hızlı bir yarış çıkaracaksınız. Savrulmamaya dikkat edin ve A noktasında sol, sağ dönüşleri 1. viteste, 70 km kadar hızla dönün. Çok içten dönmeyiz gerekmez.

3. Bölge: B noktasına gelene kadar rahatsızsınız ama bunan sonrasına dikkat. B'deyken riske girmeyin, rakip geçmeye çalışmayın, sizi geçecek olana çarpmayın. Daire içine alınmış yerdeki başarınız size pisti kazandıracak. Oldukça yavaşlayacaksınız bu bölgede ve art arda sağlı sollu virajlara gireceksiniz. En ufak hata düşmenize ve yarış tekrar etmenize neden olacak. Heyecanlanmadan ve doğru hizayla virajları geçin ve C noktasına gelin.

4. Bölge: C kısmı tehlikeli ama zor değil. Yol dışına çıkma riski var ama kontrolleri sağlam tutarsanız başarılırsınız. Bitişe kadar ortalama 150 km kadar bir hızla giderseniz zafer sizindir. ■

Volkan Turan volkan@level.com.tr



HEROES OF MIGHT&MAGIC 5

BAŞLANGIÇ İÇİN PÜF NOKTALARI



Bu aydan itibaren yeni bombamız HoMM 5'le ilgili taktiklere başlıyoruz. İlk bölümde anahtar birimlerle ilgili kısa püfler vereceğim. Ayrıntıları ve her derde deva taktikleri önümüzdeki sayıda bulabilirsiniz.

- HoMM 5'te birçok Level 1 birim upgrade ile menzilli saldırıya kavuşuyor. Fakat sayıları kolayca azalabildiğinden tanklarla (yüksek defans, bol HP) korunmalılar. Bu koruma onlara giden yolu kapatma veya onlara saldıran menzilli birimi indirme şeklindedir.
- Rakibi çökerten bir yerde inisiyatifi yüksek okçu birimleridir. Bunlara yerine göre yüksek hasar ve defans artırıcı büyüler yapın.
- Birçok birim ek buff/debuff büyülerine sahip. Bunlar doğru zamanda kullanıldığında direkt saldırıdan daha faydalıdır: Pit Fiend ile Fireball yerine bir sonraki turn saldıracağınız birime Vulnerability atmak gibi. Bunlara inisiyatif sırası ve kahramanın büyülerine göre karar verin.

1. Haven:

Trainer ile birimleri daha ucuza mal oluyor. Savunma ve saldırıda dengeli bir kale. Hem hasar büyülerin de hem de bufflar'da başarılı.

- **Squire (Knight):** Tank.
- **Griffin (Royal Griffin):** Haven'ın en hızlı birimi. Battle Dive ile yükseliyor ve saldırdığı rakibe ciddi hasar veriyor. Atağını artıran bir büyü yapın ve Battle Dive'la kullanın.
- **Cavalier (Paladin):** Haven'ın fiyat/performans oranı en iyi birimi. Hızlı, yüksek savunmaya sahip ve atağı çok güçlü. Paladin Curse de kaldırabiliyor.

2. Inferno:

Birimler Gating ile kendi boyutlarına kapı açarak yardım çağırabiliyorlar. Yardıma gelecek birimin sayısı ve geliş süresi ilgili yeteneğin seviyesine bağlı. Kolay öldüren, kolay ölen birimlere sahip.

- **Imp (Familiar):** Mana çalan birim, her eve lazım.
- **Horned Demon (Horned Overseer):** Ortalama bir tank. Çevreniz sarıldığında mutlaka Explosion kullanın.
- **Hell Hound (Cerberus):** Defansı düşük olduğundan ilk saldırıyla maksimum hasar vermeye çalışın. Retaliate yemediğini unutmayın, sayısı yüksekse baba birimlere saldırın.
- **Succubus (Succubus Favorite):** Menzilli Retaliate'e sahip, grubunuzdakiler dâhil demon olmayan herkesi vurbilen bayan. Gating+Phantom Forces ile "Imba" oluyor.

3. Dungeon:

Birimleriyle elemental kombinasyonlar kurarak yüksek hasarlar veriyor. Ordusu düşük sayıda, yüksek hasar veren birimlerden oluşuyor. Birimlerin inisiyatifi diğer kalelere göre düşük.

- **Blood Sister (Blood Fury):** Harpy'nin yerini alan, vur kaç yapabilen birim. Yüksek sayılarda pek faydalı.
- **Minotaur Slave (Minotaur Guard):** Tank.
- **Dark Raider (Dark Champion):** Orta seviye bir birim için fazla güçlü. Düşmansa çabuk indirin.

- **Hydra (Deep Hydra):** Regenerate ve toplu saldırısı pek güzel ama inanılmaz yavaş. HP'sine rağmen yaklaşımdan indirilebilir.
- **Shadow Witch (Shadow Matriarch):** Favorilerimden. Shadowbolt ve kırbaçıyla her menzilde ölümcül. Curse'lerini atlamayın.
- **Shadow Dragon (Black Dragon):** Birebir de oyunun en güçlü birimi.

4. Sylvan:

Avenger ile belirli birimlere yüksek-hasar bonusları ekleniyor. Menzilli saldırılarda bir numara. Bufflarıyla Birçok oyuncunun favorisi olacaktır.

- **Pixie (Sprite):** Wasp'ı çok güçlü değil. Wasp'ı düşmana katıyen yaklaşmak istemiyorsanız kullanın. Toplu hasar verebildiğini unutmayın.
- **Blade Dancer (War Dancer):** Zayıf defans, çok yüksek inisiyatif ve çevresindeki herkese hasar verbilme. Devamlı atakta olsun.
- **Druid (Druid Elder):** Çok fonksiyonlu. 10 Druid'im olsun 1000 gold borcum olsun.
- **Treant (Ancient Treant):** Hedefini köklerle tutarak hareket etmesini engelliyor. Müthiş bir tank.

5. Necropolis:

Necromancy ile öldürülen birimlerden mekanik ve elemental olmayanların bir kısmı ordunuza katılıyor. Birimleri diğer kalelere göre daha kırılğan, fakat ucuz. Birimler Mind Control, Poison ve moral düşürücü büyülerden etkilenmiyor. (Bir iskeletin moralini bozmak?) Mass Decay ve Mass Vulnerability enfes.

- **Zombie (Plague Zombie):** HoMM 5'in belki de en iyi tankı. Düşmanın staminasını emerek değerlerini azaltıyor.
- **Ghost (Spectre):** İlk gelen fiziksel saldırıdan genellikle kurtuluyor. Rahatça öne sürün.
- **Vampire (Vampire Lord):** Favorilerimden. Hızlı, güçlü. Düşmanın HP'sini kendine katabiliyor.
- **Lich (Arch Lich):** Saldırısı, sizindekiler dâhil etkisindeki canlı olan her şeye yüksek hasar veriyor. Debufflar'ı pek güzel.

6. Academy:

Artificer özelliği ile kahramanları kaleden çeşitli artifactlar satın alabiliyor ve savaşta manaya çevirebiliyor. Ordusu nispeten pahalı ama çok güçlü birimlerden oluşuyor.

- **Iron Golem (Steel Golem):** Tank. Çoğu büyüye bağımsızlığı var.
- **Mage (Arch Mage):** Oyunun bomba birimlerinden. Destek büyülerini hem toplu hem de kişisel bazda ciddi hasarlar veriyor. Archmage ile inisiyatifi yüksek birimleri hızla temizleyebilirsiniz.
- **Djinn (Djinn Sultan):** Hem savunma hem de saldırı elemanı. Güzel destek büyülerini de var.
- **Rakshasa Rani (Rakshasa Raja):** Oyunun en güçlü melee birimlerinden. Rakip Retaliate yapamıyor. Phantom Forces'la çoğaltın.
- **Colossus (Titan):** En sevdiğim yüksek Level birim. Lightning'ge sahip. Mind Control'e bağımsız. Keşke karizması da +hasar verebilse.

Son Dakika Notu: Inferno'nun 3.bölümü sizi üzdüyse Sylvan kale-sine yüklenin. Benim gibi ilk elde Inferno'yu kasarsanız 4 saatiniz boşa gider. ■

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr



OBLIVION – DOOMSTONE YERLERİ

NEYİN NESİDİR, NERELERDE BULUNUR, YENİLİR İÇİLİR Mİ?



HİLEKAR PC

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Oyun esnasında konsolu açın ve kodları girin.

Kapıların kilidlerini açma: unlock

Seçili düşmanı öldürmek için: kill

Teleport olmak: coc <gitmek istediğiniz yerin adı>

Tüm görevleri yapma: completeallqueststages

Silahları 100 tamir etme: player.additem 0000000c "100"

Level belirleme: player.setlevel <1-25>

Rise of Nations: Rise of Legendes:

Oyun esnasında Enter tuşuna basın ve kodları girin.

Hero'nuza Mana eklemek için: /cheat mana <hero adı> + <bir sayı>

Kaynak eklemek için: /cheat resource <oyuncu numarası> <kaynak adı> <bir sayı>

Ana bölgenizin çevresine Juggernauts ve Air Destroyers eklemek için: /cheat safe

Seçilen yapının bitmesi için: /cheat finish

Tüm teknolojiler araştırıldı için: /cheat tech <oyuncu numarası> tech <on/off>

Görevi kazanmak için: /cheat victory Tony Hawk's American Wasteland

Cheat mode'da aşağıdaki kodları yazabilirsiniz:

Mükemmel Grind: grindXpert

Mükemmel Manual: 2wheels!

Mükemmel skitch: hltchar!de

Sınırsız Special: uronfire

Jason Ellis ile oynamak: sirius-DJ

Mat Hoffman ile oynamak: the_condor

Polis karakteriyle oynamak: %100

tüm Gap'ları bulun.

Yer çekimini azaltma: 2themoon

The Sims 2: Open For Business

Oyun esnasında Ctrl + Shift+ C tuşlarına aynı anda basın ve konsolu açın.

1000'den fazla Simoleons: Kaching
50.000'den fazla Simoleons: motherlode

Buy ve Build modlarında objelerin yerleri değiştirilebilir: moveObjects <on/off>

Sims'leri büyütme ya da küçültme: StretchSkeleton <sayı>

Yaşlanmayı önler: aging <on/off>

SiN Episodes: Emergence

Oyunu yüklediğiniz klasör içinde "config.cfg" dosyasını bulun.

"con_enable" satırını "1" yapın.

Şimdi oyun içerisinde ~ tuşuyla konsolu açın ve sv_cheats 1 yazın.

Şimdi hileleri yapabilirsiniz.

God mod: god

999 sağlık: health 999

Düşman saldırmaz: notarget

Clipping mod yok: noclip ■

BIRTHSIGN TAŞLARI

Numarası	Taşın İsmi	Greater Power Açıklaması
1	Lady Stone	Lady's Warding: Fortifies Willpower + Endurance 20 pts for 120 secs
2	Lord Stone	Ysmir's Scales: Fortifies Light + Heavy Armor 20 pts for 120 secs, Frost Resistance 50 pts for 120 secs
3	Atronach Stone	Arcane Well: Fortify Intelligence 20 pts for 120 secs, Spell Absorption for 120 secs
4	Apprentice Stone	Void Seed: Fortify Illusion + Alchemy 20 pts for 120 secs
5	Warrior Stone	War Cry: Fortifies Strength + Blade + Blunt + Hand-to-Hand 20 pts for 120 secs
6	Tower Stone	Warden Key: Fortifies Armorer 20 pts for 120 secs, Open Hard Lock
7	Thief Stone	Cheater's Nip: Fortifies Agility + Luck 20 pts for 120 secs
8	Steed Stone	Hellride: Fortifies Speed + Acrobatics 20 pts for 120 secs
9	Mage Stone	Magicka Manifold: Fortifies Magicka 50 pts for 120 secs
10	Shadow Stone	Fingernail Moon: Chameleon 15% for 120 secs
11	Lover Stone	Lover's Bower: Fortifies Personality + Luck 20 pts for 120 secs
12	Ritual Stone	Mara's Mercy: Heal 150 pts on touch, Mara's Milk: Heal 100 pts
13	Serpent Stone	Cobra's Dance: Paralyze 5 secs on Target, Damage Health 4 pts for 20 secs

HEAVEN TAŞLARI

Numarası	Taşın İsmi	Renown	Greater Power Açıklaması
1	Jode Stone	30	Jode's Blood: Fortifies Health 40 pts + Blade + Blunt + Hand-to-Hand 20 pts for 120 secs
2	Sithian Stone	40	Sithian Web: Fortifies Illusion + Marksman + Mercantile + Security + Speechcraft 20 pts for 120 secs
3	Aetherius Stone	20	Gates of Aetherius: Fortifies Magicka 50 pts, Resist Magicka 20% for 120 secs
4	Jone Stone	10	Jone's Shadow: Fortifies Sneak 30 pts, Invisibility 120 secs
5	Dragon Stone	70	Dragon Dream: Fortifies Health 40 pts + Magicka 50 pts + Fatigue 100 pts for 120 secs
6	Magnus Stone	50	Children of Magnus: Fortifies Alternation + Conjuration + Destruction + Illusion + Mysticism + Restoration 15 pts for 120 secs
7	Shezarr Stone	60	Shield of Shezarr: Fortifies Armorer + Block + Light Armor + Heavy Armor 20 pts, Reflect Spell 10% for 120 secs

Doomstone'lar Tamriel'in çeşitli yerlerinde bulunan ve üzerlerinde kırmızı rünlere göreceğiniz taşlar. Bu taşlar size her gün bir kere kullanabileceğiniz çeşitli güçler kazandırıyorlar ve bu güce Greater Power büyüsü adı veriliyor. Oyunda toplam olarak 20 tane Doomstone mevcut, bunların 13 tanesi Birthsign, 8 tanesi ise Heaven Doomstone. Bu ikisi arasında da iki fark mevcut. İlk fark aynı anda yalnızca tek bir Birthsign gücüne sahip olabilmeye rağmen, Heaven güçlerini üst üste alabiliyorsunuz. İkinci fark ise Birthsign taşlarını istediğiniz zaman kullanabilmenize rağmen Heaven taşları için Renown değerinizin (Fame - Infamy) belirtilen değerin üzerinde olması gerekiyor. Örneğin Sithian Stone için bu değer 40, yani Fame ve Infamy ile hesaplanan Renown değeriniz 40'ın

üzerinde değilse bu taşı kullanamazsınız.

Yalnız bu taşları her canınız istediğiniz kullanmanız da mümkün değil, bunlara yalnızca gece 6 ile sabah 6 arasında dokunduğunuz zaman Greater Power sahibi oluyorsunuz. Bu gücü her gün bir kere kullanabiliyorsunuz ve bu güçler kullandığınız zaman 120 saniye boyunca etkili oluyorlar.

Haritada kırmızı ile işaretlediklerim Birthsign, mavi ile işaretlediklerim ise Heaven taşları. Aşağıda hangi taşın, hangi özelliği kazandırdığını, ve hangi Fame-Infamy değerini gerektirdiğini bulabilirsiniz. ■

Eser Güven eguven@level.com.tr

HİLEKAR PS2

King of Fighters Maximum Impact 2

Gizli karakterleri açmak için, belirtilen sayıda farklı karakterler oyun bitirmelisiniz.

Armor Ralf: 11 kere

B. Jenet: 5

Klasik Kyo Kusanagi: 9

Fio: 3

Hanzo Hattori: 4

Hyena: 13

Jivatma: 14

Kim Kaphwan: 1

Lilly Kane: 8

Mr. Karate: 12

Nightmare Geese: 6

Ninon Beart: 7

Richard Myer: 2

Wild Wold (MOTW Terry): 10

X-Men: The Official Game

Bonus Nightcrawler Danger Room bölümü: Cerebro Files menüsünde, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Start tuşlarına basın.

Battlefield 2: Modern Combat

Tüm silahlar: Oyun esnasında L2 + R2'ye basılı tutun ve Sağ, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol, Sol yapın.

Rampage: Total Destruction

Ana menüde L2 + R2 tuşlarına basın. Bir kod ekranı karşınıza çıkacak.

Buraya kodları yazın, eğer doğru yaparsanız bir ses duyacaksınız.

Tüm canavarlar ve bölümler: 141421

Tek vuruşta binaları yıkmak: 071767

Yenilmez olmak: 986960

Tüm canavarlar tüm güçlere sahip: 01235

Oyunun sonunu izlemek: 667301

Tüm kodları iptal etmek: 000000

NBA Ballers: Phenom

Vs. ekranında (üç basketbolcunun gözüktüğü ekran) oyun başlamadan belirtilen tuşlara hızla basın ve en sonunda yön tuşlarından birine basmayı unutmayın.

Turnuva modu: Üçgen, Daire.

Hızlı oyuncular: Kare (2), Üçgen, Dai-

re(3)

Koca kafa: Kare, Üçgen(3), Daire(4)

Süper blok yeteneği: Kare, Üçgen (2), Daire (4) ■

PES 5 TAKTİK

DURAN TOPLARI GOLLE SONUÇLANDIRIN VE BU KONUYLA İLGİLİ ESPRİLER YAPMAYIN.



PES 5'de, eğer duran topları değerlendirebilerseniz oldukça etkili pozisyonlar hatta goller bulabilirsiniz. Şu ana kadar oynadığım maçlara göre konuşursam Serbest Vuruş(SV) ve Köşe Vuruş (KV)'u olmayan maç neredeyse görmedim. Bu yüzden duran topları en iyi şekilde değerlendirmeli ve (nispeten daha kolay yoldan) sonuca gitmeyi öğrenmeliyiz.

1 SHOT – 1 KILL

Yakın mesafeden SV: En fazla 24 metreye kadar olan SV'larda iki türlü yöntem deneyebilirsiniz. Bunların ilki ve en etkili olanı barajı aşarak kalecinin boş bıraktığı köşeyi kullanmak. Bunun için ilk önce FK güçleri en yüksek olan futbolcunuzu seçin. Şimdi bu futbolcunuzun vuruş yeteneğine göre ya şut (Kare) ya da asırtma (Daire) tuşunu kullanmalısınız. Ben, 20 metre mesafede, genelde asırtmayı kullanıyorum çünkü top barajdan geçerse sonuç yüzde 90 gol oluyor. Topu barajın üstünden atmak istiyorsanız ilk olarak baraja koyulan kısa adamların kafasının üstünü hedef alın. Eğer barajdakilerin boyları uzunsa, (ekranın soldaysanız soldandan, sağındaysanız sağından) barajın sondan ikinci ile üçüncü adamın kafa arasını hedef alabilirsiniz. Asırttığınızda ise güç barının yüzde 35'ini doldurmanız gerek. Eğer asırtma değil de şut çekmek istiyorsanız, aynı yerden güç barının yarısını doldurarak şut çekmelisiniz.

İkinci tercihiniz, kalecinin tuttuğu taraftan gol atmak olabilir. Buradan gol atabilmek gerçekten zor ama denemeye değer çünkü gol olmasa bile kaleci, topu kornere çecektir. İlk önce doğru futbolcuyu seçin. Bu sefer Curling gücü en yüksek oyuncuyu almanız gerek çünkü kaleciyi avlamak buna bağlı. Burada iki tercihte bulunabilirsiniz. İlk olanı ekstra güç kullanmadan; kalecinin yaklaşık (ekrana göre) 1 cm yanına (barajın korumadığı köşeye) nişan alın. Güç barını ise kalecinin duruşuna göre ayarlamamız gerek. Kaleci eğer direğe yakınsa yarım, direktten biraz daha uzaksa, yarım gücün biraz daha azı kadar şutunuzu çekin, sağ veya sol yön tuşlarına basılı tutun. Eğer takımında Curling gücü 90'dan fazla futbolcu yoksa, o zaman ekstra bir güce ihtiyaç olacaktır. Bu vuruş, biraz tekniğe de bağlı olduğundan şuta çok basmak gereksiz; 1 cm kadar dolsa yeterli. Hedef alınacak yere kalecinin biraz yanı. İlk önce ileri tuşuna basılı tutun. Şutu çekin ve güç dolarken "Üçgen tuşuna" basılı tutun. Eğer bu vuruşa biraz falso vermek istiyorsanız, ileri tuşuyla sağ veya sol tuşlarına da basılı tutmanız gerek.

Orta mesafeden SV: 25-30 metre arası olan SV'lerin mantığı, yakın mesafeden atılan SV'la neredeyse aynı. Eğer barajın üstünü kullanırsanız güç barınızı (ekrana göre) 2 cm kadar doldurmalısınız. Falso içinse iki kere sağ yön tuşuna basmanız yeterli.

Uzak mesafeden SV: 31-38 metre arası SV'tan gol atmak hem çok keyifli, hem de (eğer bir arkadaşınızla oynuyorsanız) rakibin sinirlerini bozmaya bire bir! Yalnız, bu mesafelerden gol atabilen fazla futbolcu yok (Henry, Zidane, Beckham vb.). Eğer FK, Tech. ve Curling güçleri 90 dolaylarında olan bir futbolcuya sahipseniz, şanslısınız. Bu mesafeden kaleciyi avlamanın yolu barajı aşmak ve topa keskin falso vermektir. Kalecinin korumadığı, uzanması en zor olan yere topu göndermeniz gerek. Güç barının ne kadar dolacağı ve barajın neresinden topu gönderceğinizi söylemek bu mesafede pek kullanışlı olmaz; bunu sizin o anki duruma göre çözmeniz gerek. Şunu söyleyebilirim ki, topa vurma-

dan önce yukarıya ve Üçgen tuşuna basılı tutmak büyük başarı sağlıyor.

Eğer SV öncesi L2'ye basarsanız yanınıza futbolcunuz gelecektir ve size pas atıp öyle SV'ü atabileceksiniz. Pek kullanışlı olduğunu söylemem ama kullanmak isterseniz, kalecinin tuttuğu köşeye L1'e basılı tutarak şutunuzu çekin. Kaleci, top iki kere hareket ettiği için şaşırabiliyor.

KÖŞE VURUŞU

Köşe vuruşlarını (KV) etkili kullanmak için köşe vuruşunu kullanan ve kafa vuruşunu yapacak olan futbolcunun güçlerinin biraz yüksek olması gerek. KV'nu kullanacak olan, sert ve hedefini şaşırmayan ortalar açmalı. Kafayı vuracak olanınsa, hem boyu biraz uzun olmalı hem de Jump/Header güçleri yüksek olmalı. KV'nu kullanmadan önce doğru futbolcuyu köşe gönderine yollayın ve rakibiniz adam tutmaya başlamanın ön direğin birkaç metre ötesine topu sert ve kavisli bir biçimde yollayın (eğer penaltı noktasında boş oyuncunuz varsa R2'ye basılı tutun). Genelde burada bir futbolcunuz olur ve doğru futbolcuyu buraya çekebilmişseniz kafayı rahatça vurabilirsiniz. Eğer kaleci açılmışsa ön direktten arka direğe doğru kafa şutunuzu çekebilirsiniz. Rakip defans, çoktan yerinizi almışsa da orta yerine pas (X) vermeyi deneyin. Böylece rakip defans hareketlenecek ve mutlaka bir forvet oyuncunuz kaçacaktır. İyi orta, en az bir KV daha kazandırır.

TOP KAPTIRMAMACA

Gelen bazı maillerde, okuyucularımız PES 5'de çok basit top kaptırıldığından şikâyetçi olmuş ve yardım istemiş. Level'daki bu son PES 5 yazısında, biraz bu konu üzerinde duralım. Öncelikle, top kaptırmamak için oyunu sindirmiş olmak gerek. Daha sonra topa sahip olan futbolcunun çok kötü güçleri olmaması gerek.

Top ayağınızda ve atağa kalkacaksınız. Rakip pres yapmaya orta sahada başlamış ve pas vererek ilerlemekte zorlanıyorsunuz. Pas atmazsanız da rakip topu güzelce söküp alıyor... İşte bu gibi durumlarda (eğer rakip yakınlarındaysa) koşma tuşundan elinizi çekmelisiniz. Çünkü koşarken kontrol büyük ölçüde kayboluyor ve koşan birinden top çalmak daha kolay. Hızınızı düşürün ve o anda rakip nasıl bir pozisyondaysa ona göre bir hareket yaparak topu kaptırmayın (önsezinizi kullanın). Karşı karşıya geldiyseniz ve futbolcunuz sağlamca, aşağı-yukarı yönlerle yapılan içten kesme hareketini kullanın. Ben genelde rakip gelmeden bu hareketi bir kere yapıp rakibin ne yapacağını süzüyorum ve aynı hareketi en ters köşeye yapıp rakibi geçiyorum. Eğer, rakip ayağını topa tam sokarken sağsol + ileri yaparsanız topu inanılmaz bir sürede önünüze atacaksınız, böylece rakibin ayağı boşa gidecek. Bunların yanında dribbling yapmak da çözüm olabilir. Özel futbolcularla (C.Ronaldo, Ibrahimovic, Ronaldo, Ronaldinho gibi) R2 veya L1 tuşuna üç kere hızlıca basmak, sağ analog çubuğu aşağıda biraz bekletip hemen yukarı yapmak veya analogu saat yönünde çevirmek gibi hareketler bire bir de etkilidir. Biraz pratik ve zamana ihtiyacınız olacaktır, o kadar.

- Volkan Turan volkan@level.com.tr



AJANS PRESS DISCUSSED THE DIGITAL REVOLUTION

Ajans Press, the biggest media monitoring company in Turkey, provided information on its new digital media monitoring system to companies from 35 different countries.

Ajans Press, which has provided services in the media monitoring sector for 50 years, is sharing its knowledge and expertise with companies in different countries around the world. Ajans Press introduced its new digital media monitoring system to companies from 35 different countries at the International Association of Broadcasting Manufacturers (IABM) at the "2005 Spring Congress" at the Holiday Inn Hotel, Washington, between April 8 and 10th. 35

ress, in which Ajans Press represented Turkey as the only Turkish member of IABM. At the congress, president of the board Mr. Mehmet Ali Ozkan presented their new "Digital Recording and Archive System", an online television broadcast and recording sharing service. The system was introduced in October 2004. Mr. Ozkan stated that the digital monitoring system was followed with attention and said, "We are proud to be the first in

AJANS PRESS DİJİTAL DEVRİMİ ANLATTI

Türkiye'nin en büyük medya takip firması olan Ajans Press, dünyanın 35 farklı ülkesindeki medya takip firmalarına başlattığı dijital medya takip sistemi hakkında bilgi verdi.

Türkiye'de yarım asrı geçkin süredir medya takip sektöründe hizmet veren Ajans Press, birikim ve tecrübelerini dünyanın değişik ülkelerindeki şirketlerle de paylaşıyor. Gazete, dergi, radyo, televizyon ve internet gibi her türlü medyanın izlenmesini sağlayan her türlü medya takip sistemini sunan Ajans Press, 10 Nisan 2005'te düzenlenen "2005 Bahar Kongresi"nde Washington'da Holiday Inn Oteli'nde konuşmaya geldi. Dünyanın farklı ülkelerinde faaliyet gösteren 35 farklı medya takip firmasının katılımıyla kongrede,

Türkiye'yi Türkiye'deki tek IABM üyesi firma olan Ajans Press temsil etti. Kongrede bir sunum da gerçekleştiren Ajans Press Yönetim Kurulu Başkanı Mehmet Ali Özkan, Eylül 2004'de yeni geçirilen İT ve Arşiv TV görün-radyo kayıtlarının İnternette online sunumu hizmetini katılımcı ülkelerin temsilcileri ile paylaştı. Dünya medya takip sektöründe birçok ilki gerçekleştiren Ajans Press, yeni hizmetlerini tanıttığı sunumu ile büyük ilgi gördü. Özkan, dijital takip sisteminin üyeler tarafından ilgiyle takip edildiğini belirterek, "Bu alanda bir ilki gerçekleştirmiş olmanın haklı gururunu yaşadık" diye konuştu.

Ajans Press, 10 Nisan 2005'te düzenlenen "2005 Bahar Kongresi"nde Washington'da Holiday Inn Oteli'nde konuşmaya geldi. Dünyanın farklı ülkelerinde faaliyet gösteren 35 farklı medya takip firmasının katılımıyla kongrede, Türkiye'yi Türkiye'deki tek IABM üyesi firma olan Ajans Press temsil etti. Kongrede bir sunum da gerçekleştiren Ajans Press Yönetim Kurulu Başkanı Mehmet Ali Özkan, Eylül 2004'de yeni geçirilen İT ve Arşiv TV görün-radyo kayıtlarının İnternette online sunumu hizmetini katılımcı ülkelerin temsilcileri ile paylaştı. Dünya medya takip sektöründe birçok ilki gerçekleştiren Ajans Press, yeni hizmetlerini tanıttığı sunumu ile büyük ilgi gördü. Özkan, dijital takip sisteminin üyeler tarafından ilgiyle takip edildiğini belirterek, "Bu alanda bir ilki gerçekleştirmiş olmanın haklı gururunu yaşadık" diye konuştu.

AJANS PRESS KİMDİR?

Ajans Press; basın, dijital televizyon, dijital radyo ve portal takibinin yanı sıra medya analizi, CD arşivi, deşifre ve çeviri ile Medya takip sektöründeki tüm hizmetleri kapsayarak sadece Türkiye'nin değil, Uluslararası Kupür Büroları Federasyonu (FIBEP) ve Uluslararası Radyo Televizyon Takip Derneği (IABM) üyesi olarak dünyanın da sayılı medya takip firmalarından biri.

AJANS PRESS®
"medyadaki gözünüz"

SANALDAN GERÇEĞE

Çek ovdan bir Tim Burton!

Sinemada adam gibi izleyemedim ama neyse ki adam gibi DVD'sini. Geçen aylardan birinde, İstanbul Modern'deki hüsrarla sonuçlanan Corpse Bride'de deneyimimden bahsetmiştim. Korsan dvd midir nedir bilemiyorum ama, perdeye yansıtılan kopyanın görüntü kalitesi kötü, sesiyse rezaletti (arada sırada çıkan Timcode'ları söyleyemiyorum bile). Ayrıca salonun, daha doğrusu oturma odasının ortasında bir kolon vardı ki arkasına düşeni hayata küstüren cinsten. Zaten olay



baştan yanlış; Corpse Bride gibi bir stop-motion şaheseri neden bir tek İstanbul Modern'de vizyona girer ki? Neyse, uzun lafın kısası Tigon bir Corpse Bride DVD'si çıkarttı ve acılarına son verdi.

Sadece filmi gerçek kalitesinde izlemekle kalmıyor, "kimler, nasıl yapmış" türü sorularınıza da gayet doyurucu cevaplar veren ekstralara kavuşuyorsunuz. "Making Puppets Tick" adı üzerinde, Tim Burton'un hayal gücünün eseri



olan o muhteşem kuklaların nasıl yapıldığı ve hareketlendirildiği üzerine bir bölüm; özen, emek ve sabır diyorum özetle. "The Animators" bölümünde, ekipteki animatörlerin ağzından kare

kare bir film çekmenin ne demek olduğunu öğreniyorsunuz. Maalesef CGI filmlerin yanında stop-motion kaybolan bir sanat gibi artık. "Voices from Underground" filmin seslendirmesi üstüne eğlenceli bir bölüm. Johnny Depp en başta olmak üzere Helena



Bonham Carter, Christopher Lee ve Emily Watson gibi ünlülerin, sesteriyle o kuklalara nasıl can verdiklerine tanık oluyorsunuz. "Inside Two Worlds", Corpse Bride'in geçtiği Canlılar ve Ölüler diyarlarının nasıl tasarlandığını anlatıyor; ölüler diyarının daha canlı olduğunu vurguluyor. "Tim Burton" bölümüyse filmde çalışanların ağzından, bize bu masalı anlatan Tim Burton'u ve tuhaf, karanlık ama kesinlikle eğlenceli dünyasını dinliyoruz.

Ekstralar, anlatıklarımınla sınırlı değil. Diğer bölümleri kurcalamayı size bırakıyorum. Corpse Bride, Tim Burton severlerin ve stop-motion ile ilgilenenlerin kesinlikle arşivinde bulunması gereken bir DVD. Başka animasyonları da ekstralarıyla görmek ümidiyle. ■

Karaoke gümbür gümbür

Eminim karaoke yapmışsınızdır bir kez de olsun veya yapacaksınız elbet bir gün. Zira karaoke, İstanbul'un yükselen eğlence trendlerinden biri oldu bile. Şahsen zar zor hatırladığım veya hatırlamak istemediğim birkaç deneyimim olmakla birlikte Japonlara has bu olaya en çok "Lost in Translation" filminde vurulmuşumdur nedense (belki de filmdeki yabancılaşmaya çok iyi bir sos olduğundandır). Belki daha iyileri vardır ama geçenlerde denk geldiğim bir karaoke bar, olayın ne boyutlara geldiğini anlamamı sağladı. Mekanın adı 'Klub Karaoke' ve bildiğiniz salaş karaoke barlarla alakası yok. Aksanat'ın sokağında, biraz aşağıda. Geçerken gözüme ilişti. Neymiş derken iki "damsız almıyoruz" güvenlik görevlisiyle karşılaştım.



Barış içinde geldiğimi söyleyince beni içeri aldılar. Mekan gayet şık. İlk bakışta bir tür bar-club kırmasındaım diyebilirsiniz. Ama esas olay odalarda. Farklı kapa-

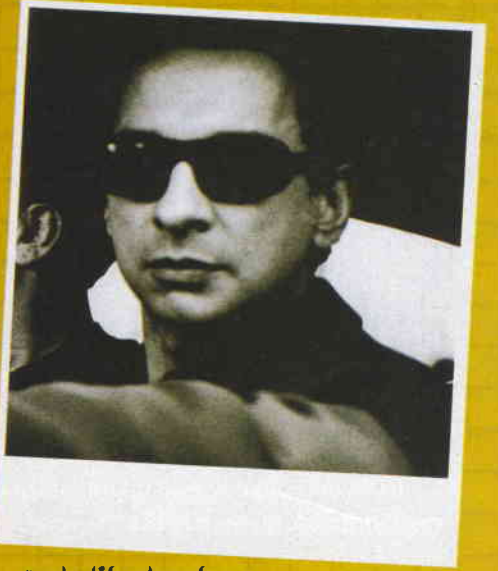
sitelerde üç ayrı oda var. Hepsini ayrı konseptlerde ve konforlarda tasarlanmış, hatta birinin adı Tokyo (filmden etkilendiklerini itiraf etti beni gezdiren şahıs). Peki sistem nasıl işliyor? Grubunuzu topluyor, parayı bastırıyor ve odayı kapatıyorsunuz; içeri kimseyi almamak size kalmış bir şey. Her odada son model bir karaoke sisteminin bulunduğunu söylememe gerek yok herhalde (denemedim ama gayet iyi gözüküyorlardı). Bunun dışında odalara özel barmenleriniz veya mini buzdolaplarınız var. Odaları kapatmak için rezervasyon yapmanız gerek (www.klub-karaoke.com). Şayet dolularsa, ortadaki halka açık alanlarda da karaoke yapabiliyorsunuz (tabii başkalarıyla). Benden söylemesi, sizden denemesi. ■

Farklı Tempolarda Acı ve Ezizet

Biletleri çok pahalı diye şikayet etmiştim Depeche Mode konseri için. 200 küsur milyona (ki ön satıştayken bu kadardı, kimbilir şimdi ne kadardır) bilet mi olur diye veryansın ediyordum. Bu hararet sırasında babaların albümü *Playing the Angel* pas geçmişim ki bu albüm sayesinde *Touring the Angel* turnesine çıkıyorlar ve bize de uğruyorlar. *Playing the Angel*, eski DM günlerini hatırlatan bir



tada sahip. Açıkçası bazı parçalar dışında grubun bir önceki albümü olan *Exciter*'i pek tutmamıştım (başkaları da pek tutmadı zaten). Ama bu sefer durum farklı. *Playing the Angel*, öncelikle sözler ve müzik bakımından güçlü bir albüm; Depeche Mode halen dimdik ayakta dedirtiyor. Şarkılar, sanki "acı" duygusu etrafında toplanmış gibi (zaten arka kapakta, albüm için "*Pain and Suffering in Various Tempos*" diyor). Acıya alışmak, acıyla yoğrulmak ve acıdan arınmak odaklı sözler, müzik üzerinde aydınlığa açılan karanlık bir atmosfer kuruyor. Bu anlamda *Playing the Angel*, Depeche Mode kasvetini yakalayabilmiş bir albüm. *A Pain That I'm Used To*, *Suffer Well*, *Damaged People*, *The Sinner In Me* ve *The Darkest Star* bu duygunun en yoğunlaştığı parçalar. Belki esasen bir gospel olan *John The Revelator*'i da bu gruba katabiliriz. *Playing the Angel*



melodik olarak ne sert ne de yumuşak bir albüm; ara tonlarda geziniyor, bazen sürprizler yapıyor. Albümün sanat yönetimi, grubun fotoğrafları gibi tüm artistik mevzular, birçok DM klibini ve fotosunu çeken Anton Corbijn'e (www.corbijn.co.uk) ait. Kısacası indirme- yin, bizzat alın. ■

Giger usta, iş başında

Bilenler bilir, bilmeyenler için de sadece *Alien*'i yaratan adam demek istiyorum H.R.Giger için, tabii kendisinin sıra dışı sanatı çok daha derin. Giger, *Alien*'dan sonra bir yaratık daha tasarladı.

'Sil' adındaki bu hanımefendi

(!) *Species* filmiyle birlikte beynimize kazındı. Peki Sil fikir olarak nasıl ortaya çıktı? Sonra nasıl vücut buldu? İşte bunların hepsini *Species* DVD'si ekstralarında bulabilirsiniz. En önemlisi Giger ustası, atölyesinde Sil'i oluştururken yakalayabilirsiniz. Herhalde benim de dükkanın birinde, Biletix hizmet bedelini öderken, indirimdeki DVD'ler bölümüne gözüm takılmasaydı, bu Giger ziyafetinden mahsur kalacaktım.

Evet, Giger'i atölyesinde ziyaret ediyor ve tu-

haf İngilizcesi'nden Sil'i dinliyoruz ama *Species* ekstraları sadece bundan ibaret değil. Filmin ortaya çıkış sürecini konsept aşamasından prodüksiyon tasarımına, görsel efektlerden oyuncuların

seçimine kadar detaylarıyla anlatan bölümler var.

Species, sadece Giger'in Sil'i değil, hikayesi ve görsel efektlerin ilk defa bu denli motion-capture tekniğine yer vermesiyle de ilginç bir film. Yani filmde nasıl insan ve uzaylı DNA'larının birleşimi ve sonuçları

(!) anlatılıyorsa, ekstralarda

da analog ve dijital tekniklerin nasıl bir arada kullanıldığı gösteriliyor. Giger takipçilerinin dışında bilimkurgu meraklılarına da tavsiye edebileceğim bir DVD set. ■



İşgal

gorcanabi_gorcan@gmail.com

Bu ay yine gazlıyım ben. Bu yasta hala gazlı metalciyim :) En son da Eurovision'a gazlandım tahmin edersiniz ki...

İlk haberi duyduğumda; Finlandiya adına katılacak olan grubu gördüğümde çok şaşırđım. Komik geldi, bu sene Eurovision eğlenceli olacak diye düşündüm. Sonra girdim Lordi'nin sitesine (lordi.org), müziklerini dinledim; tek kelimeyle muhteşemler. Hard Rock – Heavy Metal arası bir müzikleri var ve şu yıllarda öyle müzik yapan pek grup kalmadı. Böyle yeni gruplar görmek beni çok sevindiriyor. Finlandiya Eurovision bürosundan gelen teklife basta "doğru numarayı aradığınıza emin misiniz?" diye cevap veren Lordi, albümün promosyonu da aradan çıkar diye katılmayı düşünmüştü.

Neyse... Geldi çattı Eurovision günü, TV'lerde izledik şovlarını; muhteşemdi, steril Eurovision izleyicisine tokat gibi patladı, yarışmanın ilk ayağını geçtiler. Final gecesi-ne kadar etrafımda Eurovision'da Lordi adına oy atan onlarca adam görmeye



başladım ? Hiç olmazsa biz görevimizi yapalım diyorlardı. Final gecesi oturdum, kütük gibi izledim. O kadar süper şarkıya nasıl dayandım bilmiyorum, sormayın. En güzel kısma gelmiştik sonunda. Bakalım Avrupa metal camiası oyları dösemis miydi?

Norveç, İngiltere, Estonya, Danimarka, Yunanistan, İzlanda, Polonya ve İsveç'ten 12 tam puan aldı Lordi, 10 puanları söylemiyorum bile –ki oy almadığı bir iki ülke vardı.

Sonuç olarak bir Pop yarışmasında Rock kazandı. Bu Finlandiya'nın bir tepkisiydi belki, ama oy verenlerin tepkisi olduğu söylentilerine katılmıyorum. Her oy yürekten verildi, Avrupa'da Rock'ın ölmediği gösterildi. Basında yayımlanan tepkiler, dalga geçmeler, aşağılamalar da kapak oldu! Eurovision sonucundan bir süre sonra Okan Bayülgen'in hazırladığı Televizyon Makinası programında bütün seyirciyle birlikte tüm konuklar Lordi'ye tepkilerini "Haaaayiiiiiiirrr" diye dile getirdiler ama bir konuk hariç; Ali Rıza Binboğa! Müziğin çok güzel olduğunu, sahne şovunun muhteşem olduğunu, haklı bir galibiyet olduğunu söyledi. Ali Rıza Binboğa abimin ellerinden öpüyorum.

Son olarak grubun lideri Lordi'nin sözlerini sizle paylaşayım. "Bu bütün Rock fanları, Hard Rock fanları, Metal fanları ve Kiss fanları için!"

PINK FLOYD LONDON 1966/1967

Bu ay Pink Floyd ayı... Yıllardır özlemle beklediğim Pink Floyd'un yarısını da olsa görme şansımız olacak. Gözlerimizi kaparsak Pink Floyd dinlemiş olabileceğiz :) Roger Waters geliyor. Konser afişindeki tanımıyla Pink Floyd'un yaratıcı çocuğu... Gerçekten de Roger Waters Pink Floyd için çok önemli bir grup elemanıdır. Grubun The Wall albümü hemen hemen tümüyle onun eseridir. Bu konserde The Wall'dan şarkılar dinleyeceğimiz kesin ama daha kesin olan bir şey var ki Dark Side of the Moon albümünün baştan sona çalınacağı. Şimdiye kadar 35 milyon yasal kopyası satılan albüm Billboard top 200 listesinde kesintisiz 591 hafta ya da tam 11.4 yıl geçirerek Guinness Rekorlar Kitabı'na girmeye hak kazandı. Top 200 listesinde giriş çıkışları da dahil tam 14 yıl (741 hafta) ve Billboard'un farklı listelerinde akıllara durgunluk verici 26 yıl geçirdi.

İşte böyle bir grup Pink Floyd. Bu ayki DVD de grubun daha ilk yıllarını anlatıyor. Grubun kurucu üyesi Syd Barrett zamanları yani... Barrett uyuturucunun dozunu ayarlayamayıp, bu dünyadan fazla uzaklaşmış ve gruptan kopmuştu. Bazılarına göre Barrett'lı zamanlar gerçek Pink Floyd'dur, (bana göre öyle değil ya...) gerçek Saykodelik Rock za-



manlarının o zamanlar olduğunu söyler. Bu konuda fikir edinmek istiyorsanız bu DVD'de cevaplar hazır.

2 bölümden oluşan DVD'nin ilk kısmı Inters-tellar Overdrive ve Nick's Boogie kliplerinden oluşuyor. Doğaçlama olarak uzatılmış 17 dakikalık Interstallar Overdrive grubun o sıra çıktığı UFO adlı bardan görüntüleri, stüdyo çalışmaları ve yönetmen Peter Whitehead'in çektiği 60'lar görüntülerinden oluşuyor. 60'ların ruhunu tam anlamıyla hissedebilir, saykodelik ne demek merak ediyorsanız anlayabilirsiniz! Seyircisinden gruba, mekanından enstrümanına kadar tam anlamıyla 60'lar ruhu...

Nick's Boogie de pek yayınlanmamış, underground bir parça. Pink Floyd fanlarının arşivlemek isteyeceği türden... Bu şarkı da çeşitli konser görüntülerinden oluşuyor. 12 dakikalık enstrümantal bu ikinci saykodelik ziyafetinden sonra DVD'nin ikinci bölümü 60's Experiences başlıyor. Film yapan Peter Whiteman röportajı ve 60'lar, Rolling Stones vokalisti Mick Jagger gibi ünlülerle yapılmış röportajlar mevcut.

Pink Floyd fanları için kesin edinilmesi gereken bir DVD.

BREATHE A TRIBUTE TO PINK FLOYD

Yine Pink'ten gidiyoruz... Bir tribüte albümü olan Breathe'deki şarkıları alınılmış şekilde gruplar çalmamış; çeşitli grupların elemanları bir araya gelmişler. Hangi gruplar mı? Yes, Toto, King Crimson, Deep Purple, Journey, Kiss, Styx... Kadrolar inanılmaz. Eric Singer'dan Tony Levin'e, Glenn Hughes'den Bob Kulick'e kadar kendi gruplarında çok başarılı elemanlar çalmış şarkıları.

11 şarkı oluşan albümde The Wall, Dark Side of The Moon ve Wish You Were Here albümlerinden seçmeler bulunuyor. Şarkı seçimleri mükemmel olmuş ki zaten böyle bir albüme az bile. Pink Floyd'da boş yoktur benim için :) Her şarkısını ayrı severim, vokalden gitarına, basından davuluna...

Albümün ilk şarkısı olan Money'de basta su an dünyanın en iyi başçıkları arasında adı geçen Tony Levin var. Bu şarkıyı Pink fanları yanında Levin fanları da dinlemek isteyecektir diye düşünüyorum. The Wall albümünden Run Like Hell şarkısını çok sevdim. En sevdiğim müzisyenlerden biri olan Glenn Hughes seslendirir şarkıyı. Mükemmel! Albümde zaten şarkı ayıklayamıyorum. O kadar iyi kotarmışlar ki şarkıları yeniden çalmayı, orijinalinden ayıklamak zor. Albümdeki sound muhteşem. Wellcome to Machine, Us and Them, Another Brick in the Wall...

LIV KRISTINE ENTER MY RELIGION

Liv Kristine'in sesini ilk kez Theater of Tragedy'nin Velvet Darkness They Fear albümünde duymuştum ve büyülenmişim. Bayan vokallerin zirve yaptığı yıllardı 90'ların ortası. Theater of Tragedy daha sonra Aegis'i çıkardı, o albümü de çok severek dinlediğimi hatırlıyorum. Sonra birçok 90'lar Extreme grubu gibi onlar da kafayı kırıp endüstriyel öğeler eklediler müziklerine. Daha sonra pek ilgi çekmemeye başladılar... Ondan sonra da vokalist Liv Kristine grubu bıraktı. Leaves' Eyes grubunu kurdu ve solo projesi olan Liv Kristine'i başlattı. Leaves' Eyes'da eski Theater of Tragedy sound'una daha yakın bir tarzda müzik yapan Liv Kristine'in solo projesi daha Pop tarzında şarkılardan oluşuyor.

Daha önce solo olarak birçok EP ve single çıkaran Kristine'in bu ikinci solo albümü. Albüm hakkında söylenmesi gereken ilk şey şarkılarda saz kullanılmış olması. Şarkıların çoğunda saz bulunuyor. Ayrıca çello,



keman, mandolin, sitar, ud ve buzuki kullanılmış şarkılarda.

Albümde göze kulağa çarpan şarkılar Over the Moon, My Revelation ve Trapped in your Labyrinth. Melodik olan bu şarkılar ilk dinleyişte hoşunuza gidecektir. Albüm adını veren şarkı Enter My Religion enstrüman zengini bir şarkı. Sitar, mandolin, saz, çello... Hepsisi de çok güzel sentezlenmiş, biri diğerinin üstüne çıkmıyor. Albümdeki sürpriz ise Bruce Springsteen cover'ı, Streets of Philadelphia.

Son söz: Albümü daha önceden Liv Kristine'i bilenler sevebilir. Biraz Pop bir albüm ama dinletisi var, bu tarz bayan vokal severlere tavsiye ediyorum. ■

KONSERVAR

Roger Waters 20 Haziran

Whitesnake 27 Temmuz

Soilwork 30 Eylül - 1 Ekim

(Detaylı bilgi için biletix.com)

İncelediğimiz albümlerin Türkiye dağıtıcısı (Kına Geceleri 1 hariç) Atlantis Müzik'tir.

ATLANTIS
M U Z I K



Serpil Ulutürk

Sabahın kör saatleri. Dün gece göndermiş olmam gereken Oyungezer yazısı az önce bitti. Peki ne demeye hâlâ yazıyorum? Yorgunum, uykusuzum... Sabahın gelişini görmeyi sevmiyorum, bu değişimin ben uykudayken olup bitmesi gerekiyor çünkü. Çünkü evdeki, apartmandaki, sokaktaki, şehirdeki insanlar yeni bir güne başlarken benim hâlâ dünü toparlamaya çalışıyor olmam canımı sıkıyor. Çünkü hâlâ Air dinliyorum ve aslında Air gece müziği yapıyor. Peki ama söylesene, ne diye hâlâ yazıyorum?

Kuşlardan başka her şeyin sustuğu bu saatlerde aslında hiçbir ses katlanılası değil. Ne klavye tıkırtıları, ne "kapat beni artık" der gibi inleyen bilgisayar, ne Air, ne de kuşlar. Kuşların gürültüyle günaydınlaştığı bu sabah saatlerinde gün ısıdıkça ruh kararıyor. Gözlerimdeki çoktan sönmüş olması gereken dün ışığı, bugünün sabahı karşısında dirençsiz. Kararmak istiyor, yavaşça kararıyor. Ama ben yazıyorum, görmeden, gördüğümü hissetmeden de olsa yazmaya devam ediyorum.

Niyeyse bu noktada aklıma Sylvia Plath'ın çocukluğunu anlattığı bir hikâyesi geliyor. Denizi, içinde yüzebildiğini fark ettiği güne kadar ait hissettiği yer olarak hatırladığını söylüyor. Denizle arasındaki özel bağ

o gün kopmuş. Bütün kum taneleri, içindeki canlıları, köpük köpük dalgalarıyla kocaman bir aidiyet alanı olan denizin birkaç kulaçla alt edilebilir olmasına mı yoksa ıslaklığına mı takılmış S. Plath? Bilmem, o kısmı hatırlamıyorum.

Sabahın bu saatlerinde sadece sesler mi, tatlar da dayanılmaz. Her zamanki suyla her zamanki

yoksa yok saymak mı, ya da kabul etmek, dokunulmamış yeni yanıtlar bulmak, belki de kapatmak her şeyi, artık yazmamak, uyumak? Uyumak kadar büyük yalan var mı? Yazmak? Uyumaktan beter...

Beşir Fuad, bileğinden akıttığı kanla son satırlarını yazmış. Yaşamdan ölüme

İnsan isterse kendini her şeye inandırabilir. İnanmakla kanmak, yanlış hatırlamıyorsam tek yumurta ikizi iki kardeşti.

kahvenin karışımından oluşan, her zamanki fincanlardan birinin içinde duran sıvı, şu anda içilebilir bir şey olmaktan çok uzak. Kahvaltı, kuzeyde bir adanın ismi olsa gerek ki bu durum onu da yeterince uzak yapıyor. Peki ama nedir? Herkesin birlikte uyuyup aynı anda uyandığı Dark City insanlarına mı bu yazı? Uykusuzluğun neye denk düştüğünün yazılı belgesini bir tek onlar merak ediyor olabilir...

Metin Celâl'in Otuz Yaş Şiiri, "Bir insanın kaç hayat hikâyesi vardır ve yalan olan hangisidir?" diye soruyor. Dışında durup parçası hissettiğin deniz midir gerçek olan, yoksa her şeyiyle gördüğün, dokunduğun, kuşandığın ama hissedemediğin mi? Aslolan nedir mesela bu saatte? Soru sormak mı,

geçişin neye benzediğinin belgesini bırakmak istemiş. Bırakmış da. Bir alim olarak, herhangi bir deneyi gibi soğukkanlılıkla yazmış. Sylvia Plath ise kafasının gazlı fırının içine sokmuş. Bıraktığı notta "yardım edin" yazıyormuş. Cesare Pavese, intiharından birkaç gün önce terk ettiği günlüğüne son olarak "Eylem, sadece eylem. Artık yazmayacağım" sözlerini aktarmış. Dahası da var ama sabahın bu saatleri, ölümleri hatırlamak için de harka bir zaman değil.

İnsan isterse kendini her şeye inandırabilir. İnanmakla kanmak, yanlış hatırlamıyorsam tek yumurta ikizi iki kardeşti. Hatta bir de anneleri vardı, adı umut olan. İnanmakla kanmak arasındaki farkı anlamak çoğunlukla mümkün değildir. Hangisinin hangisi olduğunu doğru teşhis etmek tesadüflerin kontrolündedir. Bütün bu kurduğum teşhis cümleleri gibi... İnanırcı olmak için sonuna kesinlik belirten takılar eklendiğinde, o cümle inandırmaktan ziyade kandırmaya yöneliktir. Hahah, yaşasın benim de bir paradoksum oldu. Bundan böyle bana Giritli Serpil deyin.

Sayfanın dibine gelip dayandık ve ben hâlâ şu soruyu yanıtlamadım. Neden yazıyorum hâlâ? Buna yanıtı vermeden kapatırsam bu sayfayı, korkarım ki yazmaya devam edeceğim. Air'in New Star in the Sky şarkısı çalıyor şimdi. Görülebilir tek yıldızın eski, yaşlı, tanıdık güneş olduğu bu saatler için fazlasıyla uzaktan tınıyor ses. Artık parmaklarımın uçlarını ağrıtan bu satırlar gibi. Fazla uzakta, fazla dokunulmaz, fazlasıyla kendine dönük, kapalı. Bu onu aidiyet hissetmek ve sığınmak için biçilmiş kaftan yapıyor aynı zamanda. Sabahın karşısında kendini yenik hisseden biri için uzak cümleleri sahiplenmek ya da kendini onların sahipliğine bırakmak, çağırın, çağırın ne kelime fırsat bulsa kollarından tutup çekistiren uykudan daha güvenli. İnanmakla kandırılmak arasındaki fark sadece tesadüflere bağlı ve ben bu sabah uykuya kanmayıp yazmaya inanıyorum. ■



PİKSEL KAFALAR



Firat Akyıldız

Başka bir yol daha var: Aynı grafik motoru, ama daha detaylı bir veritabanı, birkaç yeni hareket, yeni taktikler, farklı goller, bir fizik modellemesi ile yeni bir Sensible Soccer... Neden olmasın? Kimsenin küçük adamlarımızın büyümesini kabullenmediğini sanmıyorum. Özellikle de 90'ların başından beri bu "piksel kafalar"a her şeyini verenlere... "Kimse" bir yana, ben de kabullenemeyeceğim büyük ihtimalle. Hiçbir şey eskisi gibi olmuyor, ve hiçbir zaman da olmayacak. "Eski"yi, eski olduğu için seviyoruz zira. Bu yüzden eski olan bir şeyin yeni versiyonu bizim için hiçbir şey ifade etmiyor. "Eski", yenilediğinde eski olmaktan çıkıyor. "Yeni" de eskitildiğinde yeni olmaktan çıkıyor. Her iki halde de doğal olan bir şey seketeye uğruyor. "3D'nin Zararları ve Negatif Yansımaları" adında bir sempozyum vermek değil amacım; üçüncü boyuta karşı değilim, hatta oynadığım en iyi oyun 3D'ydii, ancak o oyun... 3D'ydii. Mesela Grim Fandango... Şimdiye dek oynadığım ve hayran kaldığım sayılı adventure oyunlarından biri... Peki ya 3D Monkey Island? Piksel insanların hunharca katledilişi? Guybrush'ın bizden yardım isteyen boş bakışları? Çok fazla sayıda katliama şahit olduk bu konuda. Her defasında, rüyalarımıza giren beyaz sakallı dedenin yaşındaymışız gibi "Bizim zamanımızda böyle miydi? Peh!" diyerek serzenişte bulunduk. Bizim zamanımızda böyle değildi elbette, ama bunun, zamanın "bizim" olmasıyla bir ilgisi yok. Eskiydi işte sadece; daha fazlası değil.

Aynı şey katil kurtçukların başına da geldi. Tamam, bahsi geçen kurtçuklar zaten birbirlerini öldürüyordu oyun boyunca, ama bunu Team 17'nin yapmasına ne gerek vardı? Bundan birkaç yıl önce, karşımıza kilo almış bir halde çıktı kurtçuklar; Team 17, kurtçukların peşlerine üçüncü boyutu taktı umarsızca. Sonuçta, duvara yamuk asılan bir tablo çıktı ortaya: Sevimsiz, boş grafikler; görüp görebile-

ceğiniz en kötü kontroller... Worms'un bir özelliği vardır: Oyun alanını başından sonuna kadar tek bakışta görebilir ve bu sayede taktikler geliştirebilirsiniz. Ama 3D grafiklerle bu mümkün olmadı tabii ki. Diğer bir deyişle, günümüzdeki teknoloji buna izin vermedi. Yüksek çözünürlüklü grafiklere, bırakın gerçekçiyi, gerçek seslere izin veriyor bu teknoloji, ama 3D bir Worms'u kaldırıyorum. Buradan yetkililere seslenmek istiyorum: Adaletin bu mu dünyaya?!

Neyse, asıl konuya, beni köşemde ilk defa bir oyun yazmaya yönelten konuya

Çocukken ya da gençken kurduğumuz tüm dünyalar, tüm statlar bir bir yıkılıyor. Ve korkarım ki, yıkılmaya devam edecek.

dönelim; Guybrush'ın, katil kurtçukların başına gelen şeyin, 90'lardan beri sahada basmadık yer bırakmayan, ekmek parası için top koşturan bu küçük dev adamların başına gelmesini istemiyorum. Hayır, bunu basit bir olay olarak görmeyin; çocukluğumuzu paylaştığımız bu "piksel kafalar"a borcumuz var. O dönemde verecek bir şeyimiz olmadığından borçlu kalmıştık elimizde olmadan, ama şimdi daha güçlüyüz. En azından emulatrörler var ve eski Sensible'ı bilmeyen bir kısım medya 3D grafiklerle sahte Sensible oynarken, ben emulatrörümü açıp, mavi disketi tutan o beyaz eli görüp, yaklaşık beş dakikalık bir yükleme süresinin ardından Sensible'ımı oynayacağım. Bir saniye, emulatrör'e de gerek yok aslında; Amiga'm hala yaşıyor. "Yeni" olmamın, yani büyümemin tek avantajı da bu olsa

gerek; boyum gardirobun zirvesine yetişecek kadar uzun. Artık, Amiga'mı yaz tatilinde oraya kaldıracak olan babamla birlikte yaşamam da Amiga'ma her an ulaşabileceğimi bilmek güzel bir his.

Derim ki, eski bir oyunun yüksek satış rakamlarına ulaşması ya da 3D oyunlar arasında varolması için 3D olması gerekmiyor. Sensible Soccer, aynı grafik motoruyla, ama yeni hareketlerle, detaylı bir veritabanıyla desteklenip Sensible Soccer 2006 ismiyle piyasaya sunulursa, bundan kimsenin şikayetçi olacağını sanmıyorum. Sonuçta bu oyun da aynı ellerden çıkacak. Kariyer modu yenilense bir de,

hatalar giderilse, ve bahsettiğim diğer özellikler oyuna eklense, ama grafik motoru aynı kalsa ne olur sanki?

Tahmininizden çok daha fazla geçmişe bağlı oyuncu var yeryüzünde. En az 3D oyun oynayanlar kadar... Açıkçası, 2006 yılında olmamız ve oyunların gerçekçi olması ya da gerçekçi olmak zorunda olması beni bu aşamada ilgilendirmiyor. Sensible, Sensible'dır; 3D oyunlarsa 3D oyunlardır... İkisini bir arada tutmak veya tutmaya çalışmak ne derece doğru sizce? Ama istediğimiz gibi olmuyor her şey işte. Bir "ırk"ın daha yok oluşuna tanık olacağız çok yakında; önce katil kurtçuklar, sonra Maymun Adası yerlileri, Lemming'ler ve şimdi de küçük adamlar... Çocukken ya da gençken kurduğumuz tüm dünyalar, tüm statlar bir bir yıkılıyor. Ve korkarım ki, yıkılmaya devam edecek. ■





H afifçe düşer gibiydi başım, elimdeki tozlu
parşömenlerin arasına
Yorgunluk ve uykusuzluk dolu pek çok gecelerimin
sonunda

Uyulamaktayken nerdeyse, duydum
Biri vardı odamın kapısında
Nazıkçe tıklatıyor muydu, yoksa sinsice kurcalıyor mu?
"Kim ola bu misafir" dedim içimden, "gecenin bu yarısında"
Kim ola geç bir ziyaretçiden başka

Mor ipekten perdelerimin huzursuz, kararsız hisirtisiyle
Ürperdim, doldum hiç hissetmediğim korkunç kâbuslarla
O anda dondum, kalkacak gücü bulamadım kalbimin hızlı
atışlarında

Seslendim odamın kapısında müsaade dileyen yabancıya
Bayım ya da bayan affınıza sığınyorum
Ama uykuya dalmak üzereydim nazıkçe kapımı çaldığınızda
Korkarım ki duydum sesinizi kapımı zayıfça çalsanız da
Açıp buyur etmek isterdim sizi odamın kapısında
Ama korkarım bulamayacağım hiçbir şey
Sessiz ve derin karanlıktan başka

Kapımın derin sessizliğindeyken kulağım
Merak ve korkuyla kaldım
Ama kırılmadı sessizliği, gitmemiş gibi sesim
Ruhumun derinliklerindeki ateş yükselirken
Daha da yüksek sesle vurdu bir şey pencerenin kepengine
Kesin dedim pervazında pencerenin, gizemli misafirim

Görelim öyleyse ve bu gizem dağılsın
Bir saniye için hâkim olmalıyım kalbimin çarpıntısına
Ürkek adımlarla gittim camın yanına
Uzanıp dokundum pencerenin kanadına
Gıcırdayarak açılırken pencerem
Karanlık ve ince bir el saldı ruhumu çılgınlığa
Ben ruhumun çarpıntısıyla geri çekilirken
Karanlık misafirim pencereden tırmandı içeri usulca

Siyah bir kaftan gibiydi kendi başına ilerleyen
Görünmeyen küçük adımlarla içeri doğru süzülen
Geldiği pencereyi sessizce kapadı
Ve korkuları içindeki benle baş başa kaldı

Siyah saçları loş odamın sessizliği içinde dalgalandı.
Ama ne bir pencere ne de bir kapı açıldı.
Rüzgârdan başkası olmalı dedim dalgalandıran bu saçları.
Belki ürperişim, belki onun görmediğim bakışları

Dalgalandı saçlar ama misafirimi ele vermedi
İnce ve uzun saçlar aynı sahibi gibi
Siyah pardösüsünün ardında saklıydı bütün gizemleri
Erkek miydi yoksa bir kadın mı?
Bu karanlık çehrenin ardında ne saklı?
Tam karşımda dikilip düşük omuzlarıyla
Ziyaretçim tekrar sessizliğe daldı

O an sessizliğin doğal parçası olarak durdum kıpırdamadan
Ele vermesi için kendini bu kara pardösünün altından
Belki bir çift silah çıkacaktı veya sözümden keskin bir kılıç
Ya da daha korkuncu itikati birinin, haşhaşi kanından

Siyah saçların arkasına saklanan gözler sonsuzluk kadar
uzun süzdü
Ne bir kahkaha geldi arkasından ne de nefretle mırıldanan
beddua

Boşa bekledim gizli ceplerinden savuracağı tozların
büyüsünü
Sessizlik teslimiyetim olmalıydı ki... sonsuzluk gibi uzun
sürdü

"Yabancıım...
Seni hangi düşmanım, hangi kızgın tanrı yolladı
Gelişin bir müjde değil uğursuzluk olmalı
Bedenin pek bir zayıf ve çehren hırpalanmış
Ama haline hemen kanmamalı
Odamda gece vakti geldiğine göre bana
Senin de sırların olmalı"

"Söyle" dedim "seni gönderen seni getiren ne
Seraphim'in uğursuz sürüleri kayıp mı etti yolunu
Yoksa gelişin benim ömrümün sonu mu
Ya da söyleyemediğin bir müstü mu"
Sessizce kıpırdamadan durdu
Sanki başka bir faniye cevap vermek arzusunda
Dudakları kıpırdamadan dedi ki, "Bir daha asla"

"Bak karşı çıkmayacağım sana
Gelişin şeytani ya da ulvi olsa da
Al güçsüz ve yaşlı bedenim de ne varsa
Ama yok götürebileceğin bir zenginliğim
Bir parça bilgelikten başka
Çoklarına kötülük ettim
Çoklarını üzdüm gelene dek bu yaşıma"
Duymamış gibi beni tekrar mırıldandı
"Bir daha asla"

Yüzleşmek için misafirimle ayağa kalktım
Ama görünmeyen eller çaldı beni geri divanıma
Sessiz ve ince adımlarla yürüdü
Karanlık ve keskin silüet doğrudan bana
Tekrar zorladım kendimi çabaladım kalkmaya
Ama atıldı yakaladı bedenimi ince kollarıyla
Direnemeyeceğim kadar güçlü kavradı kollarımı
Karanlık yüzünü yaklaştırıp tekrarladi
"bir daha asla"

Tatlı nefesi korkularımı aldı
Beni lanetleyen belki eski anılarımdı
Kurtulmak için çarpınırken
Elim kadim bir parşömen yakaladı
"Ne dostsun" dedim "Ne de düşman"
"Varlığın belli ki benim hatam"
"Ya yok etmeye geldin beni ya da var etmeye"
"Ama haberin yok kaderin bize sakladığından"

Hiçbir şey demedi ziyaretçim daha başka
Bilemem farkında mıydı niyetimin
Ama ben biliyordum gücünü elimdeki parşömenin
Hafifçe mırıldandım ilkinin anahtar kelimelerin
Sözler döküldükçe dudaklarımdan
Yakıcı bir sıcaklık yayıldı avuçlarımdan
Yükseldikçe ısıtı ikimizi de alevler sardı
Yabancıım yangın içinde kıpırtısız kaldı
Acılar içinde verirken son nefesimizi
Kulağıma eğildi ateşler içindeki dudaklar
Ve fısıldadı kaderimizi
"bir daha asla"

Not: Edgar Allen Poe'nun Kuzgun şiirinin, pervasız yeniden yazı-
mıdır. ■

inbox

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanım ile ilgili konular danışılacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Der-gisi - Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Ba-yırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

PS3 ve HDTV

Selam Sinan abi, iyisindir umarım.

Yeni Nesil yaklaşırken birkaç sorum olacaktı.

1- PS3 gamepad'lerinden titreşim özelliğinin çıkarıldı-gını yazmışsınız. MGS'de olmazsa olmaz özelliği ama, ne olacak şimdi?

2- E3'te olduğuna göre MGS4 videosunu izlemişsiniz. Muhteşem!!!! Ben de Konami.com da izledim 15 dakikalık versiyonunu. Bu ay bir MGS dosyası yapar mısınız? (WoW ve Warhammer'a yapmıştınız ya.) Bir de LEVEL CD de MGS'nin bütün müziklerini verme imkanınız var mı? Ya da satın alabileceğim bir adres söyleyebilir misiniz? İnternette de olabilir.

3- Tuğbek abi de HDTV'ler için bir dosya hazırlayabilir mi? Çünkü kafamız çok kanıştı. Hiçbirinde 1080p yazmıyor ki. Hep 1366*700 (küsür) yazıyor. Şimdi bunlarda PS3 tam olarak çalışacak mı?

4- DLP TV'leri duydun mu? SAMSUNG resmi sitesinde gösteriyor. Fiyatı makul ve 1080p desteği veriyor. Ama tam çözemedim. Türkiye'de var mı bunlardan? Bir de 3 senede bir ampullerini değiştirmek lazımmış. Ampulünü nereden alacağız ve fiyatı ne kadar? PS3 1080p de çalışır mı DLP'lerde?

5- PS3 ve oyunlar Türkiye'de resmi olarak satılacak mı?

6- DLP mi, LCD mi, yoksa plazma mı? Ne olur bir açıklayın? Ofisinizdeki HDTV

1080p destekli mi?

7- Metal Gear serisi Kojima, Allah göstermesin, ölene kadar devam edecek.

Biraz uzun oldu ama sizi allayıp pullayan bir mesajdansa herkesi aydınlatacak, kafalardaki soru işaretlerini silecek bir şey yazmaya çalıştım. Sağlıkla kalın.

Nuke Berdush

1- Ne olacak, Kojima abimiz titreşim özelliği değil, gamepad'in yeni özelliği olan konum algılama teknolojisini kullanan, bizi dumura uğratacak yeni özellikler katacak MGS 4'e.

2- İzlemen mi? Konami konferansında alkışlamaktan ellerim kopmuştu, şimdiye kadar da en az 20 kere izlemiştir. Yakında bir dosya hazırlayacağız MGS üzerine, merak etme. Müziklerini vermemiz ise mümkün değil, parayla satılıyor müzik albümü olarak. MGS Soundtrack diye Google'larsan bulabilirsin. Ama biraz pahalılar, Amazon.com'da 40 dolara satılıyorlar.

3- Bu konuda bir dosya konusu hazırlama için Tuğbek'i sıkıştırıyorum, ama "HDTV yazmam!" diye inat etti. Kaba kuvvete başvurmam an meselesi!

4- DLP TV dediğin projeksiyon TV. PS3'ün çalışması için girişçıkışlarının tutması yeterlidir. Ama LCD TV'den daha kötü bir görüntü alırsın projeksiyon TV ile. Yine de sorunun cevabı, evet HDMI girişi olan bir projeksiyon TV'ye PS3'ünü bağlayabilirsin.

5- Evet. PS3 Avrupa'da çıktıktan kısa bir süre sonra Türkiye'ye de resmi olacak gelecek.

6-Hayır, ofisimizdeki LCD 1080p destekli değil. Zaten Türkiye'deki bildiğimiz kadarıyla gerçek 1080p destekli bir televizyon yok, çünkü zaten 1080p destekleyen herhangi bir TV yayını, BluRay veya HD DVD film veya PS3 yok

7- Yazık değil mi adama? Zaten hayranları tehdit mektupları göndermiş "nasıl bitirirsin MGS'yi?" diye. Bırakın muhteşem, unutulmaz bir sonla bitirsin MGS efsanesini.

BEDAVA OLSUN

Çok sevgili Level'cılar. Level'i iki üç yıldır takip edebiliyorum ve daha bir süre için de bırakmayı düşünmüyorum. Özellikle son halinden

sora Level daha bir zevkli gözüküyor gözüme, hele Fotofili bölümü gerçekten uzun süredir istediğim bir bölüm, teşekkürler ve tebrikler. Gerçi bu aralar OKS nedeniyle pek oyun oynayamam da (hiç oyun oynayamamam da), en azından kederimi resimlerle ve incelemelerle giderebiliyorum =(

Benim sizlere bir kaç sorum var,

1- Oyun türlerini kısaltarak yazıyorsunuz, RPG (çok pardon, RYO) FPS gibi, çok nadir de olsa bazılarının ne anlama geldiğini hatırlayamıyorum. Acaba bir kaçını listeler misiniz?

2- Bir ücret ödemedim oynayabileceğim en iyi online oyun nedir sizce?

3- PS3'e çip çıkar mı - yanlış anlamayın tabi orijinal oyun en iyisi ama, sürekli orijinal oyun almam pek olanaklı değil.

4- Diğer sayılarınızda da poster vermeniz mümkün mü acaba? Godfather kadar kaliteli olmasa da dövare asabileceğimiz bir şey - mümkünse bir Tomb Raider, çok iyi gider =)

5- Matrix: Path of Neo'nun sizce biraz hakkını yemediniz mi?

PsychoMonkey

1- Türler birbirine karışmaya başladığından beri uzun uzun yazmak dert oldu zaten. Al bakalım: RYO: Rol yapma oyunu (Oblivion, Final Fantasy serisi, Baldur's Gate serisi gibi oyunlar). FPS: First person shooter (Quake 4, Doom 3, Black, F.E.A.R. tarzı oyunlar). GZS: Gerçek zamanlı strateji (Rise of Nations, Warcraft 3, Starcraft tarzı oyunlar). STS: Sıra tabanlı strateji (Civilization 4, Silent Storm vs.)

2- Pek az online oyun gerçekten ücretsizdir. Başlangıçta bir ücret alınmasa bile belli bir level'ın üstüne çıkabilmek, veya oyunun gelişmiş özelliklerinden faydalanabilmek için mutlaka bir ücret ödemem gerekecektir. Anarchy Online bedavadır mesela, ama Shadowlands, Alien Invasion gibi en zevkli ek görev paketlerini almak için para ödemem gerekir. Gel sen beni dinle, sadece bir kutu fiyatına Guild Wars Factions al. Hem aylık ücreti yok, hem de muhteşem bir oyun.

3- Bunu söylemek için çok erken, ama hacker gruplarını durdurmak imkansız, en güçlü koruma sistemleri bile ancak yavaşlatabiliyor.

Biz soruyoruz, siz cevaplayın:

Neden bilgisayar ve konsol oyunlarını bu kadar seviyoruz? Bu eğlence biçimini tercih etmemizin sebebi nedir sizce? Yani kısacası, bir insan kendisini "ben bir TV izleyicisiyim" veya "bir bir kitap okuyum" diye tanımlamazken, bizler neden "ben oyuncuyum" diyecek kadar bu hobimize bağlıyız sizce? Gelecek ay Inbox'a posta atarken, bu konudaki görüşlerinizi de mutlaka belirtin, sınav var! ■

4- Fırsat buldukça vermeye çalışacağız.

5- Hem Matrix'e hakaret edercesine iki rezil oyun yapan, hem de MDK gibi muhteşem bir oyundan sonra bu kadar düşen Shiny'ye hala kızgınız. Bence hakını yemedik.

HERKES AYNI NOTU VERSE

Merhabalar,

Derginizi her ay alıyorum ve se-verek takip ediyorum. Benim sorum oyun puanlamalarıyla ilgili. Bir iki ay önce başka bir oyun dergisini karıştırdım (dikkat, karıştırdım, almadım:)). Siz oyun puanlamalarında ne kadar dikkatli ve detaycı olduğunuzu sık sık belli ediyorsunuz. Aynı ay sizin 75 puan verdiğiniz bir oyuna o dergi 85 vermiş (sayılar tam aklımda değil ama aradaki fark böyleydi). Bu bir oyun için geçerli, çoğu oyun için verilen puan farkları yaklaşık böyle. Bu çok yanıltıcı değil mi. Başka dergilerin kendilerince klasik olarak gördüğü bir oyunu siz Llevel HIT'e bile belki layık görmüyorsunuz. Bir çok okuyucu bunların ikileminde kalabilir. Ben tabii ki bir oyunu bir yere kadar puanlamalara göre alıyorum, ama aldığım bir dergi olduğu için çelişkiye düşme gibi bir durumum pek yok. Ama bir çok dergiyi takip eden okuyucular nasıl karar veriyor-dur, hiç düşündünüz mü? Acaba diğer yerli oyun dergileri birleşip bunu bir standarda koyamaz mısınız. Ayrıca yabancı oyun dergilerindeki puanlamalar hakkında bir fikriniz var mı? (İşte sorum bu:). Şimdiden teşekkürler, görüşmek üzere.

Volkan Soylu

Merhaba Volkan. Oyun incelemelerindeki puanlamalar her zaman tartışma konusu olmuştur. Biz oldukça esnek, ama aynı zamanda da belli bir standarda uyan bir puanlama sistemine sahibiz. Diğer dergilerin de kendilerine göre puanlama sistematiği vardır elbet, ama bunların standart hale getirilmesi söz konusu olamaz. Herkes her oyuna aynı puanı verecek diye bir kural yok, iki-üç dergi birden alan okuyucu da zamanla hangi derginin puanlarının kendi zevklerine daha uygun düştüğünü fark edecektir mutlaka.

Oyunlara verilen notlar aslında fazlasıyla göreceli. bizim 50 verdiğimiz bir oyunu deli gibi oynayan insanlara çok kez şahit oldum.. Özellikle oyunlarla çok içli dışı olmayan kimseler için, vasat bir

oyun bile çok eğlenceli olabiliyor. Ve esas kriter de eğlence olduğuna göre, bizim o oyuna verdiğimiz 50 not, o kişi için geçerli olmuyor. Yani biraz zevkler ve renkler meselesi bu. Bazen biz de çelişkiye düşüyoruz bu yüzden.

Ama bir şekilde oyunlara not vermek zorundayız. Birincisi, Level Notu'na bağlı olarak yaptığımız değerlendirmelerimiz var (Altın Klasi-kler gibi, zaman testi gibi çeşitli karşılaştırmalar). Ama daha önemlisi, herkesin iki sayfalık bir incelemeyi okumaya zamanı yok. Güven-diği bir derginin verdiği nota ve oyunun türüne bakıp oyun almaya karar veren çok insan var, çünkü okulundan veya işinden arta kalan zamanı pek az ve o zaman diliminde kendisini en çok eğlendirecek oyunu bilmek ister. Bu yüzden, gö-receli olsa da, forumlarda en büyük tartışma konusu olsa da Level Not-ları önemlidir.

SAYIN MÜDÜR :)

Sabahın köründe uyanmak için Level'i karıştırıyordum ki (sabahları iki Gears of War görüntüsü bol telveli bi Türk kahvesinden etkilidir) Inbox'a gözüm takıldı ve ne kadar uzun zamandır yazmadığımı farkettim. Bakıyorum genelde lisede okuyan ÖSS'ye hazırlanan okuyucular mail atıyor inbox'a. Ben de en çok mailimi o zamanlarda atmışım, demek ki inbox sığınabileceğimiz bir liman oluyor. Ben üniversiteye ka-pağı atanlardanım ama dert bitmez ki; vizesidir, deneyidir, çimlere yayı-lıdır, zor tabii... Ben de yazmak istiyorum arkadaş! :) Derginizin yeni ta-sanımı başta "denişik" gelse de, bir solukta daha çok okuyabilmemi sağladığını gördüm ve gözüm alışınca da çok başanlı olduğuna karar verdim; ellerinize sağlık! (senin metod-lar bunlar ünlemler üç noktalar grıla gidecek :)

1- Madde yapıp boşa konuştuğumu çıkartmıyım bari :) Siz DVD veriyorsunuz diye koşup DVD-ROM almış birisi olarak, acaba bedava Gears Of War verseniz (bu yaşta bu hayal gücü hahaha :) koşup X-Box 360 alır mıyım?

FORUMDAN SEÇMELER (WWW.LEVEL.COM.TR/FORUM)

.... ise RPG'ye ara vermeniz gerekiyor

darth_revan

1. Biri sizinle konuştuğunda altyazı arıyorsunuz
2. "Uyku"nuz ışığı açıp kapamaktan ibaretse
3. Biriyle kavga etmeden önce "İvlin kaç" diyorsanız
4. Tuvalete gitmeyi erteliyorsunuz
5. Biri konuşunca "durması için" tuş arıyorsunuz
6. Kahvaltıda yediğiniz patates kızartmasının size 10HP kazandırdığına inanıyorsunuz
7. Inventory'nizin aşırı küçük olduğunu düşünüyorsunuz
8. Bir an önce Save etmek istiyorsanız
9. Save'lerinize güvenip ölümden korkmuyorsanız
10. Bir daha düşünmek için Pause tuşuna basmaya çalışıyorsunuz
11. Anlamadığınız bir kelime görünce pause'a basıp alt+tab yapıp sözlüğe bakmaya yelteniyorsanız
12. Arkadaşlarınıza "henüz sıraları olmadığı halde" hareket ettikleri için kızılıyorsunuz
13. Savaş filmlerinde plazma bombası veya zırh kullanılmadığından yakınıyorsunuz
14. Yürürken 90 derecelik dönüşler yapıyorsunuz
15. HP'niz düşük olduğu için bir yerlerde durmak istiyorsanız
16. Fantastik, uzun bir şiir yazdıysanız
17. Bazı zaaflarınız ve rezistanslarınız olduğunu düşünüyorsunuz
18. Birinin "öksüz" olduğunu duyunca "tüm köyünün büyük ihtimalle istilaçlar yüzünden yakıldığını veya yok edildiğini" düşünüyorsunuz
19. Zor birşey yaptığınızda level atlamış gibi hissediyorsanız
20. Int'e ve wisdom'a SP verdiğiniz halde notlarınızın düşüklüğünden kaygılanıyorsunuz
21. Yaptığınız kompleks işlere klavye kısayolu atamaya çalışıyorsunuz
22. Yolda gezerken insanların kafasının üstündeki "ünlemlere" bakarak size görev verip veremeyeceklerini anlamaya çalışıyorsunuz
23. "Underwater breathing" için, garip sıvıları karıştırıp, içip denize girdiğinizde, nefes alamadığınızı fark edip, boğulmaktan zorla kurtulduysanız
24. Yolunuz kesilince bunu "random encounter" olarak adlandırıyorsunuz
25. Zor bir yere park edince, "kesin level atladım" diyerek mutlulukla arabadan çıkıyorsunuz
26. Kapalı bir kapı görünce lockpick deniyor, sonra da kapı kolunu denemek yerine anahtar arıyorsunuz
27. Arkadaşlarınıza "kaç arkadaşınız olursa olsun, sadece 2sini savaşa götürebilirsiniz" şeklinde nutuklar atıyorsanız
28. Saklanma harici, hep koşuyorsanız
29. Birinin evini darmadağın edip yakalanınca "rare item arıyordum" diyorsanız
30. Bulduğunuz mahallede tek caddenin olduğunu düşünüyorsunuz, ve o caddeye giden 4 yoldan 3'ünün dev binalarla kapatıldığından dolayı son yolu kullanmanız gerekiyorsa

çöktürdüğünü okudum. Geçen gün 5 Tlye aldığım Battle For Middle Earth II adlı oyunda Deviance'nin parmağı olduğunu gördüm. Şu halde;

- a)- Bu gruplar mı çok güçlü?
b)- Hükümetler mi çok zayıf?

2- Ogame'de 26 evren ve ortalama evren başına 12.000 oyuncu var. World Of Warcraft' dan daha çok oyuncusu olan bir oyuna neden sayfalarınızda yer vermiyorsunuz?

İlker - Ogame 22.Evren "RAHATSIZ"

1- Hükümetlerin zayıf olmasıyla ilgisi yok. Yakalanan grup elemanları serbest kalınca yeniden bir araya geliyorlar ve etraflarına toplanan yeni hacker'larla daha da güçleniyorlar.

2- Oyuncu sayısından çok, oyunun içeriği önem taşıyor bunda. Ogame'e verilebilecek taktik oldukça sınırlı. Sonuçta her şey birbirine bağlı olarak işliyor. World of Warcraft'ın oyuncu sayısı 5.5 milyon bu arada.

ÖLÜ GÜCÜ

Öncelikle Level camiasına selam!

Benim Xbox 360 ile ilgili birkaç sorum olacaktı. Ben İstanbul'da oturuyorum ve bütün büyük elektronik eşya mağazalarına "Xbox 360 var mı? Gelir mi? Ne zaman gelir?" şeklinde sorular sordum. Genellikle aldığım cevap ise "bilmem, o ne ki?" oldu. Ben de uzmanına sorayım dedim. 2. el alım satıma pek sıcak bakmıyorum, Xbox 360'ı nasıl alabilirim? Kredi kartı kullanamıyorum. Yurtdışından getirilen oyunların bizim televizyonlarımızda çalışmama durumu var mı?

Deadstrong Killingtime

Sevgili Deadstrong (bundan sonraki inbox'larda kendi isminizi yazarsanız beni çok mutlu edersiniz.) Şu anda Xbox 360 almanın tek yolu ya yurtdışından getirmek, ya da yurtdışından getiren birkaç dükkandan birinden satın almak. Kredi kartım yok dediğine göre sana www.endem.net veya www.xtekno.com adreslerine bakmanı öneriyorum.

ALİCAN

Geçen ay deneysel bir proje çerçevesinde Ice Age 2 adlı oyunu incelettirdiğimiz Ali Can'ın incelemesi efsane oldu. Çeşitli mecralarda yaşanan çalkantılı olayların en büyüğü, 13 yaşındaki Ali Can'ın sürekli bir yazar olduğunu düşünen küçük okurlarımızın heyecanlanması sonunda yaşandı. Posta kutumuz yazar olmak isteyen genç okurlarımızı e-postalarıyla doldu taşı. Lütfen artık durun! Ali Can'ı bir deneyde kullandık diye insan hakları örgütleri zaten peşimizde. Bir de siz gelmeyin üstümüze. ■

SORU CEVAP

Selamlar ve iyi çalışmalar tüm Level ailesi, eleştirilerimi sizinle paylaşmak istiyorum

1-Nisan 06 Inbox bölümünde oyunların sırtına bindirilen vergi yükünden ve yükün %26 olduğundan bahsetmişsiniz. Ben İngilizce makina mühendisliği okuyorum ve kitaplarımı yurtdışından getiriyorum, bu kitapların üzerine binen vergi yükü %8. Eğitim için %8, normal vergiler %18 ve eğlence %26 bana oldukça normal geldi, aralarında uçurum yok.

2- Yine Inbox'da, bir ara her sorunun altına cevapları gelecek şekilde yerleşim yapmıştınız, okuması oldukça kolaydı, tekrar eski düzene dönemez misiniz?

Cevaplar için şimdiden teşekkürler. Ata Cukumen

1- Böyle bakınca normal gibi gelebilir, ama o %26'nın üzerine bir de o normal vergiler geliyor. Yani 100 liralık bir eşya önce 126, ondan sonra da KDV'yi sırtlanıp 148 YTL oluyor. Yani esas vergi yükü %48.

2- Olur tabii, hatta gelecek aydan sonra öyle olsun madem.

KOTA

Benim ADSL'im kotalı ve ben internetten oyun oynamak istiyorum ve kotaların ne kadarını harcar bilmiyorum. Oyunun ortasında kotaların dolmasını ve MB başına bilmem kaç milyon harcamak istemiyorum. Benim kotam 3 GB, bunun ne kadarının kullandığımı gösteren bir program var mı?

Ali Gürbağ

Merhaba Ali. İnternette oyun oynarken kotayı aşarsan öyle MB'larca aşman zaten mümkün değil, yani kota aşım ücretinden korkma o kadar. Kotaların ne kadarını kullandığını görmek için ise www.murattcileli.com adresinden ADSL Kota kontrol adlı programı indirebilirsin. ■

30. Hayvanınız konuşabiliyorsa ("woof", "meow" demesini tembellek olarak görüyorsanız)

31. Dünya çapında hep aynı kart oyunlarının oynandığında ısrarlıysanız

32. Kavgada yumruk attıktan sonra arkadaşınızın yumrunu bekliyor, sonra devam ediyorsanız

33. Evinize gitmekten nefret ediyorsanız, ve bunun sebebi eve dönüşte öldürdüğünüz yaratıkların yeniden belirmesi ise

34. Doğum gününüzde 18 yaş değil de, 17'18'im diyorsanız

35. Ayakkabı alırken sizi ne kadar koruyacağına bakıyorsanız

36. Hızlı yürüyenlerin sırtının ayakkabıları olduğunu düşünüyorsanız

37. Kendinizi tanıtırken isim/class/ırk/cinsiyet/alignment şeklinde sıralıyorsanız

.... RPG'ye ara vermeniz gerekiyor

devamını da siz getirin

edit: Bu c/p yapılan yazılardan değildir, hepsi yaşam deneyimim sonucu ortaya çıkan şeyler, birkaç arkadaşla yazdık (o birkaç arkadaş tanımadığımı eklemeliyim, sadece msn'den tanışıyoruz)

acare84

Allah'tan ben bu kadar sapıtılmamışım hehe:)RPG oyunlarına devam.

Level Online forumları. Kırık üye sayısı: 14190 ve artıyor. Bu yazı hazırlanırken aramıza en son katılan FRP manyağı: kadir_645.

INBAKSCIK



Geçenlerde bir rüya gördüm. Tuğbek Level'dan para kazanamıyor. Ek gelir olarak kerestecilik yapıyordu. Bir anlam veremedim.

- Taha Mutlu

Ben de veremedim. Keresteden anlamaz ki Tuğbek.

Mayıs sayısındaki Next Level bölümü Google Earth'ü gösteriyor di mi? Buldum işte hahaha!

- Utku

Ama resmin altında kocaman Google yazıyor olmasından, Level'in Google Earth'ü Next Level'a koymasının manasız olacağından kılınmamışsın?

Üstad birşey keşfettim. Sen Denzel Washington'ın beyaz halisin! Çok benziyosun yani =)

- İbrahim Özbek

Teşekkür ederim, daha kötü seylere benzetenler olmustu geçmişte? ■

BAHTSIZ KAHRAMANIN DEHŞETENGİZ MACERALARI

ÖZETTO

STİV, KANKASI TREYN'DEN KAZIK YEDİKTEN SONRA KIZ ARKADAŞI PAYCAN'I LEYHAN'LA GÖRÜR VE YIKILIR. TESELLİYİ ARADIĞI AİLESİNİN DE GERÇEK AİLESİ OLMADIĞINI ANLADIKTAN SONRA KARANLIK TARAF A GEÇMEYE KARAR VERİR...

YETER HÜLEAANN!!

VAR MI LAN BANA YAN BAKAN? TİYEEREEYTT!!



EYVAH! DELİ BRAYN GELİYOR! EVLERİNİZE KACIN!

Brayn yolda manyak manyak yürürken...



AHA TELE FON!

HAYRET BİLİNMEYEN NUMARADAN ARANIYORUM?

ALOOUV!



PIHH.. KOÇUM ÇALIŞMALARINI TAKDİRLE İZLİYORUM, GEL OĞLUM OL, GÜCÜMÜZLE TÜM ALEM BİZDEN KORKSUN.. PIHH...

PIHLAMANDAN SENİ TANIDIM, KUSURA BAKMA VEYDİR USTA, BEN TEK ÇALIŞIYORUM. SAĞOL VAROL BENİ DÜŞÜNDÜĞÜN İÇİN...

0 gece red olayından dolayı Brayn tekrar Stivez dönüşür...



DÖNÜŞ

...ertesi gün sokakta yürürken Level editörü Serpil'le karşılaşır...

AAAAAA... AAA.. KIZ NERELERDESİN SEN?

VAY BEE! YILLAR SONRA...



HADİ Bİ KAFEYE GİDELİM DE MUHABBET EDELİM.

YAHU HERKESİ ÇOK ÇABUK HARCADIN BE STİVİM, TREYN SEN GİTTİKTEN SONRA ELİNDE PARALARLA GELDİ, BU ARADA PAYCAN DA PERİŞAN OLDU, AMCAOĞLU LEYHANIN EVİNE YERLEŞTİ, HEH Bİ DE EBEVEYNLERİN SENİN İÇİN YILLARDIR BİRİKTİRDİKLERİ YÜKLÜ PARAYI BİR HAYIR KURUMUNA BAĞIŞLADILAR.



NEE! NASIL? NEE? EEE?!

VOYH DÖNÜŞ

DÖNÜŞTÜM YA DÖNÜŞTÜM, SONUNDA EN ÇOK HAKETTİĞİME DÖNÜŞTÜM! MÜSTEHAK BANA...



VOYH DÖNÜŞ VOYH

EMÜLATÖRLER

Tozlu raflardaki oyunları oynamak mı istiyorsunuz?

Bir Pazar sabahı kalkmışsınız. Bütün bir hafta bu günü beklemiştiniz; tatil yapmak için can atıyorsunuz. Bir yandan demlenmiş çaydan bir fırt içip diğer yandan Level'ınızı almış, oyun dünyasında neler olup bittiğini öğreniyorsunuz. Gözünüz aniden bir oyuna takılı kalıyor. Derken çok eskilere, gece gündüz oyun oynadığınız günleri hatırlıyor "Hey be, ne günleri ama!" moduna giriyorsunuz. Acilen o oyunu oynamak için oturduğunuz yerden kalkıyor ve internetten oyunu aramaya başlıyorsunuz. Buluyorsunuz, ama bir sorun var! Oyunu açamıyorsunuz ve bir Pazar'ınız berbat olmak üzere... Durun! Panik yapmayın :) Tabii ki böyle bir olasılık söz konusu değil. Çünkü -hatırlayın- Level okuyordunuz! İşte Kafa Ayarı'nda bu ay çeşitli platformlardaki oyunları çalıştıracak emülatörlerin işlevlerini anlatacağız. ■

One Can Surpass K. And That's K!

icindekiler

LOAD# Sayfa.125

Sayfa.126

Sayfa.128

Sayfa.129

Giriş

ARCADE EMÜLATÖRLERİ

8 BİT EMÜLATÖRLERİ

SONIC MEGA COLLECTION +





ARCADE EMULATÖRLERİ

ALIRIM O JETONUNU!

SERHAT BEKDEMİR - ÖZBERK ÖLÇER - oyunstudiosu@teknoloji televizyonu.com



Kurulum yaptığımız klasörde resimleğine benzeyen alt klasörleri bulacaksınız. Rom klasörünün altına yüklediğiniz oyunları ZIP haliyle koyun ve içindekileri çıkarmadığınızdan emin olun.

Tüm dünyada "Arcade", bizde "Atari Salonları" vardı. Çok büyük ekranlı zannettiğimiz monitörleri ve kendinden joystickleri ile her zaman evin bir kenarında olsun diye hayal kurduğumuz; dev makineler vardı İstanbul'un yazlık mekanlarıyla, kuytuda kalmış sokaklarında. 16bit müziklerin birbirine karıştığı, karanlık ve pis ortamların en ışıltılı varlıklarıydı onlar. Annelerimiz korkardı oralara gitmemizden, korsan'ın korsan olduğunu bilmediğimiz zamanlardı. Evdeki 8Bit makinelerden hoşnutsuz bırakan jeton canavarları, okul harçlıklarının düşmanları... Artık o giden jetonların, bitirilemeyen oyunların, geçemiyosanız ben oynayayım bak kapatarım makineyi diyenlerden intikam almanın zamanı geldi de geçiyor bile.

Sadece meraklılarının takip ettiği bir oyunculuk tarzı iken, Bakırköy Galleria'da FAME CITY'nin açılmasından sonra girişimci Türk ruhu ülkenin heryerini mantar gibi biten fason oyun makineleri ile doldürmüştü. Bu eğlence tarzı şimdilerde tek tük karşılaştığımız nispeten iyi mekanlarda devam ediyor. 30 yıllık bir kültür aslında Arcade dediğimiz bu oyunlar, kasasının 20bin\$'a satıldığı zamanlarda dünya şampiyonaları bile yapılan ve kısa geçmişimizde derin izler bırakan bu oyunları PC'lerimizde nasıl çalıştıracamız?

MAME (Multiple Arcade Machine Emulator)

Emulatörler arasında en çok oyunu çalıştırabilen MAME sayesinde çocukluğunuzun unutamadığınız oyunlarını internet üzerinden de oynama şansına sahipsiniz. 70'lerin sonlarından

MAME Emulatör ve BIOS

http://www.emulasyonturkiye.com/download_info.php?id=40

http://www.emulasyonturkiye.com/download_info.php?id=25

http://rapidshare.de/files/3287213/mame_bios.rar.html

Kaillera destekli MAME 32'yi bilgisayar kurduktan sonra BIOS dosyasını ZIP'li haliyle /ROMS klasörüne kopyalayın. Diğer RAR olan dosyayı da /ROMS klasörüne açın. İçinden çıkan ZIP'li dosyaları açmanıza gerek yok, olduğu gibi kopyalayın. Kurulumla ilgili sorun yaşarsanız www.emulasyonturkiye.com adresinde MAME32 ile ilgili başlıkları okuyun.

Artık PC'niz Arcade oyunlarını çalıştırabilecek durumda, o zaman istediğimiz oyunları bulmaya başlayalım. Oyunların çok büyük bir kısmı yapımcı firmaları kapandığı, ya da kaynak kodlarını serbest bıraktıkları için ücretsiz ve tamamen yasal. Ancak özellikle Nintendo oyunları hala lisanslı ve korsan kullanım kapsamında.

MAME bilgi ve ROMlar

www.rom-world.com

www.romnation.net

www.emulasyonturkiye.com

<http://www.mameworld.net/>

<http://www.mameworld.net/easyemu/>

www.kaillera.net

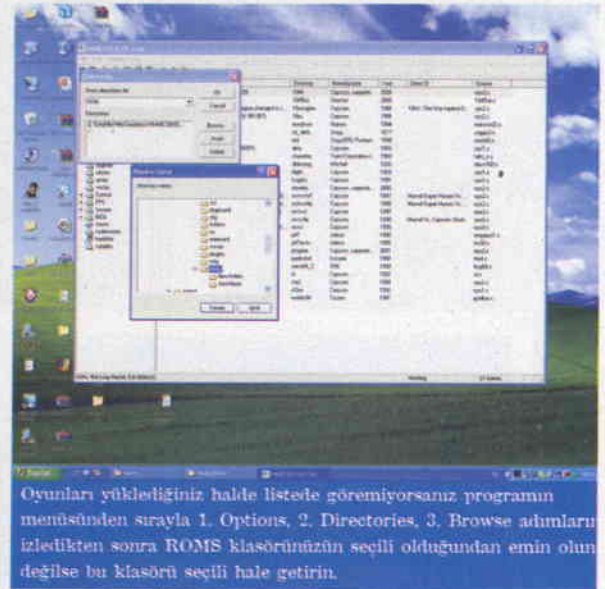
www.mame.net

Yüklediğiniz oyunları yine MAME32 içindeki ROMS klasörüne kopyalayın. ZIP'li dosyaları olduğu gibi buraya yerleştirin. MAME32 programı ZIP dosyalarını otomatik açabilir ve içindeki oyunları çalıştırabilir. ROMS klasöründeki oyunlar programı çalıştırdığımızda liste halinde karşınıza çıkacak ve çift tıklayarak oyuna gireceksiniz. 5 tuşuna basarak jeton atın, 1 tuşu ile 1. oyuncu seçilir. Oyun içinde TAB tuşuna basarak gerekli ayarlamaları yapın. Hiç ayar yapmazsanız kontroller şöyle:

Yön tuşları: Joystick

Sol CTRL + ALT + SPACE : Yumruklar

Sol Shift + Z + X : Tekmeler

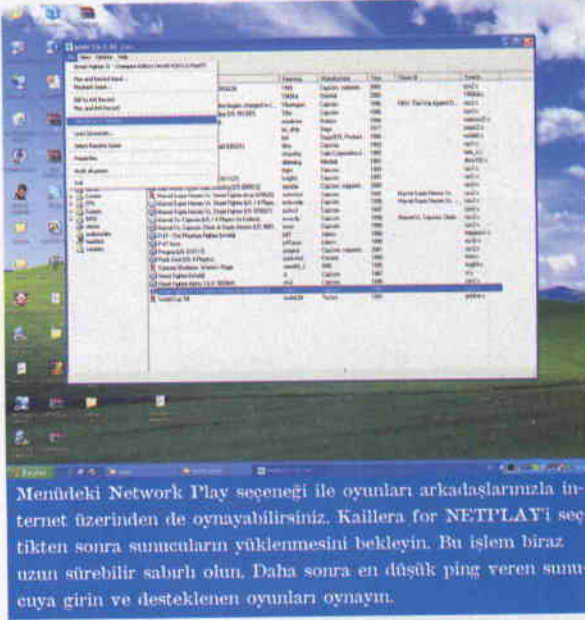


Oyunları yüklediğiniz halde listede göremiyorsanız programın menüsünden sırayla 1. Options, 2. Directories, 3. Browse adınıları izledikten sonra ROMS klasörünüzün seçili olduğundan emin olun değilse bu klasörü seçili hale getirin.

başlayarak 2000'lere kadar 5000'in üzerinde oyun piyasaya çıkarıldı. Yaşımız daha genç ve o dönemleri yaşamadıysanız eğer muhabbetten geri kalmamak için en azından listede verdiğimiz oyunlara bir göz atın. Önce ihtiyacımız olan dosyaları internetten bilgisayarımıza yükleyelim.

Street Fighter II: Champions Edition

Dövüş oyunu dendiği zaman akla ilk gelen oyun her zaman Street Figter olmuştur. Bir dönem gençliğinin tüm zamanı nasıl "oryuken" çekildiğini öğrenmekle geçmiştir. Ryu, Ken, Guile, M. Bison (Yurdum insanı arasında Mr. Bison olarak bilinmektedir) gibi o dönem efsane olmuş karakterlerle saatlerce atari ekranları karşısında bizleri kitlemiştir.



Street Fighter çılgınlığı kendi kültürünü oluşturarak kendine has bir hiyerarşi de oluşturmuştur. Öyle ki, o dönemin oyuncuları arasında oryuken yapabilenlere saygı duyulur, bu hareketin nasıl yapıldığını öğretmeleri için onlara jeton bile alındığı olmuştur.

Metal Slug:

Metal Slug, Shoot'em Up türü oyunlar arasında atari salonlarında en çok jetonun harcandığı oyunların başında gelmektedir. Kendine has espri anlayışı, komik animasyonları ve şerhkleyci oyun tarzıyla bir dönem öğrencilerini okuldan kaçmaya zorlamıştır. Her bölümün ayrı mekan tasarımları, ayrı teması ve ayrı düşman profiliyle tek bir oturuşta takribi 20 jeton yeme potansiyeline sahipti. Metal Slug nazı, uzaylı, mumya gibi birbirinden alakasız ve bir o kadar da eğlenceli tasarlanmış düşmanlarla bizleri buluşturmayı başaran tek oyundu.



Final Fight:

Atari döneminin vazgeçilmez oyunlarından biri de Final Fight'tir. Ülkemizde oyun karakterlerinden biri olan Hagar olarak anılan bu oyunda karşınıza kim çıkarsa pataklayarak ilerlemeye çalışıyorduk. Guy, Cody ve Hagar isimli üç karakterden birini seçerek başladığımız bu güzide oyunumuzda bütün bir şehri baştan sona herkesi döverek kat ediyorduk. Duruma göre 5-10 kişiye karşı bazen de tek başına güçlü bir düşmana karşı dövüştüğümüz Final Fight da eski zamanların en fazla vakit geçiren oyunlarından biriydi.

Mortal Kombat:

Birincisi ilk çıktığında adeta devrim yaratan Mortal Kombat çıktığı dönemde atari dünyasını ikiye bölmüştü: Street Fighter'olar ve Mortal Kombat'çılar. Street Fighter2A göre çok daha gerçekçi grafiklere ve aha karanlık bir atmosfere sahip olan Mortal Kombat'ın diğer dövüş oyunlarından en büyük farkı Fatality'lerdi. Rakibi öldürmeden önceki son vburuş olan bu fatality hareketini izlemek için Mortal Kombat'ı ustaca oynayanların arkasında kalabalık seyirci kitleleri oluşurdu.



Cadillac and Dinosaurs

Oyunda Mustapha isimli bir karakter olmasından dolayı oyunun adı Mustafa kalmıştır. Yazlıkların vazgeçilmez oyunu makine kapatmaya (oyunu bitirmeye) kadar giden çetin savaşı sahne olmuştur. 3 farklı karakter ile bitirebildiğiniz oyunda gerçekten bir cadillac ile yolculuk edecek ve dinazorlar ile dövüşeceksiniz.

Punk Shot

Döneme tek jetonla makine kapatırım deyimini yerleştiren bu oyun ise vazgeçilmez basketbol oyunlarından birisidir. İyi makinelerde 4 kişiye kadar oynanabilen Punk Shot basketbol oynadığımız, hem rakibinizi pataklayacağımız hem de sizi bir türlü rahat bırakmayan çeşitli süprizlerden ve engellerden atlamaya çalışacağınız her saniyesi eğlence dolu bir oyun.

Knights of the Round

Atari salonlarında çok az rastlanan ve senelerce içimde kalmış olan bu oyun Kral Arthur ve yuvarlak masa şövalyelerinin efsane kılıç için verdikleri mücadeleyi konu alıyor. Herleyen bölümleri geçmek için salıyorum 100 tane jeton gerekiyordu. Gözünüzün arkada kalması için MAME ile bu oyunu da bitirmek mümkün.

Sunset Riders

Türkiye'de en çok oynanan oyunların başında gelir Sunset Riders. Platform tarzı oyunlarla dönemin en iyilerinden olan bu oyunda farklı yeteneklerdeki 4 kovboy ile vahşi batının derinlerine ilerleyerek amansız bir mücadele verecek ve düzeni sağlamak için şeriflere özgü yeteneklerimizi göstereceğiz. Jeton canavarı denildiğinde ilk akla gelen oyunlardan olan Sunset Riders'da bölüm aralarında farklı oyunlar ve birbirinden eğlenceli bölüm sonu bossları ile arada oyunlar arasında çok önemli bir yere sahip bu oyunu mutlaka oynanmalı. ■



8 BİT EMÜLATÖRLERİ

TOZLU RAFLARDAKİ OYUNLARI OYNAMAK MI İSTİYORSUNUZ?

EMÜLATÖR NEDİR?

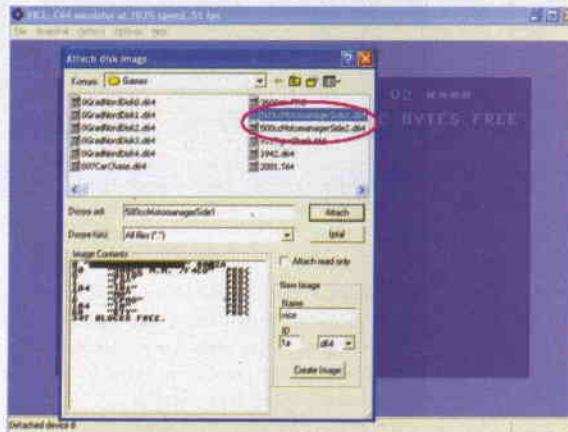
Çeşitli oyun platformlarındaki (örneğin Commodore64, SNES, Amstrad, Amiga, Mega Drive vb.) oyunları, PC'de oynamaya yarayan programlardır. Neredeyse her platforma özel emülatör vardır ve bu emülatörler bilgisayardan yüksek performans istemez. 64 Mb'lık ekran kartı, Windows 2000/ME/XP, 256 MB RAM gibi bir sistem, neredeyse her oyunu oynamak için yeterli olacaktır.

ROM NEDİR?

Oynayacağımız olan oyun dosyasıdır. Bu sıkıştırılmış dosyaların uzantıları oynayacağımız emülatöre göre değişir yani her ROM'u her emülatörde açamazsınız. ROM ararken doğru emülatör için olup olmadığına dikkat etmelisiniz. Bir diğer dikkat etmeniz gereken şey de, Rom'ların adlarının doğru olup olmamasıdır çünkü emülatörün database'inde açılacak ve açılmayacak oyunlar bellidir.

THE VICE

Vice, Commodore64 oyunlarını oynamak için ideal bir emülatördür. C64'ün yanında C128, VIC 20 ve CBM-II oyunlarını da açabilmektedir. Vice takımı, emülatörün en son 1.19 sürümünü çıkarttı ve programın içeriği daha da zenginleşti.

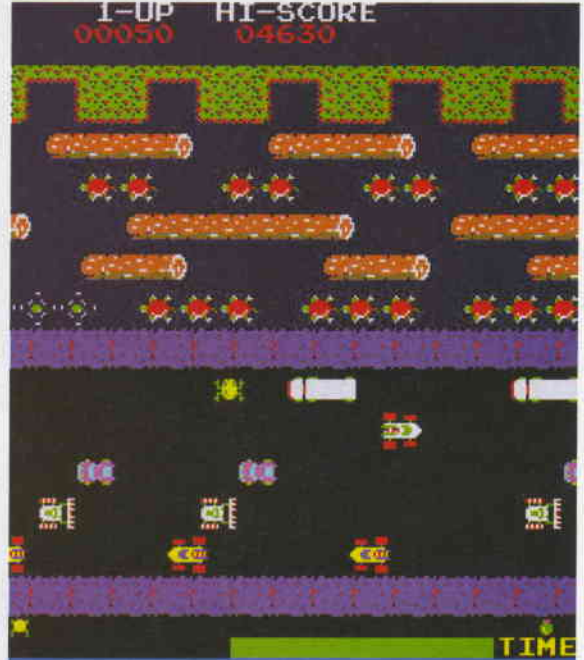


Hatırlarsınız ki C64'de bazı oyunlar çok disketliydi. "Peki, PC'de nasıl disket değiştireceğiz" diye meraklanıyorsanız, File menüsünden Attach disk image'e gelin. Burada 4 farklı Drive var. İşte buraya, artık o oyunun kaç disketi varsa, her birini seçerseniz, oyun esnasında disketten diskete ufak bir beklemeyle geçeceksiniz.

Elinizde olan bir oyunu açarken File > Auto Start disk/tape image kısmına gelip buradan oyunun bulunduğu klasöre gitmeli ve oyunu seçmelisiniz (oyunun uzantısı .d64, .t64, .prg olacaktır). Bundan sonra kısa bir yükleme süresi karşınıza çıkacaktır. Eğer bu başlangıç kısımlarını hızlı geçmek istiyorsanız Alt+W yapıp Warp moda geçebilirsiniz. Tabii eskiden bu yükleme sürelerinin bile ayrı bir keyfi olduğunu hatırlatalım.

Default şeklindeki tuşlar, klavyeye pek rahat dağıtılmamış. Bu yüzden büyük ihtimalle tuş takımlarını değiştirmek isteyeceksiniz. Settings > Joystick Settings'e gelin. Burada 3 seçeneğiniz var. Keyset A'yı ilk taraf (1P), (eğer iki kişilik bir oyun oynayacaksanız) Keyset B'yi ikinci taraf için (2P) ayarlayın. Üçüncü kısmı ise Gamepad/Joystick kullanacak olanlar için ayarlayabilir.

Oyun esnasında da ister ekran görüntüsü alabilir, isterseniz istediğiniz kadar video çekebilirsiniz (eğer bir oyunun gizlerini veya rekorlarınızı başkalarına gösterecekseniz bu kısım bir hayli işinize yarayacak). Ama çektiğiniz bu dosyalar Paint, Photoshop, WMP gibi programlarda ne yazık ki çalışmıyor. Sadece, yine kendi progra-



Frogger'ı unutmamak tabii. Bir kurbağayı güneyden kuzeye doğru geçirmeye çalışıyorduk oyunda. Tabii dile kolay. Taksiler, kamyonlar, gemiler... Herkes bize düşünmüdü. Kurbağa diyip geçmeyin işte, o kadar tehlikeliydik o zamanlar.

mında, Vice emülatöründe açılıyor. Ayrıca oyun esnasında istediğimiz yerde Save-Load yapamıyoruz. Ama piyasadaki çoğu oyuna bu yüzden bazı hileler (sonsuz cephaneye, bölüm seçimi vs.) eklenmiş ve bunları oyun başlarken seçebiliyorsunuz.

Web: www.viceteam.org

DOSBOX

Eminim ki birçoğumuz PC'mizde DOS üzerinden oyunlar oynamıştır (hatta adı belirlenemeyen bir ırk, DOS üzerinden oyun bile yapmıştır). Tabii aradan geçen onca yıldan sonra DOS oyunlarının Windows'a tam uyumluluğu beklenemez. İlk önce bir deneme yapıyoruz. Elinizdeki Dos tabanlı oyuna çift tıklayarak oyunu oynamaya çalışıyoruz. Eğer bir takım ses, görüntü problemleri yaşıyor ya da oyunu açamıyorsanız, sizin reçetenize DosBox yazıyoruz.

En son sürümü 0.65 olan DosBox'u bilgisayarımıza kurup içeri-



Oyunun .exe dosyasını tutup DosBox üzerine sürükleyip bırakın. Bu kadar basit!



Lotus'u unutmamak. Unutamayız da zaten. Basit grafiklerine rağmen sağlam ve eğlenceli oynamıştıyla bir dönemin vazgeçilmez oyunlarından Lotus. Ekran ikiye bölerek az turnuva yapmamıştık. Heyt be :(

şinde oyunlarımızı atacağımız yeni bir klasör açıyoruz (My Games veya Oyunlarım gibi). Şimdi ise bir oyun bulmamız lazım. Bir Abandonware olan Lotus 3'ü <http://www.abandonia.com/ga->

mes/en/55/Lotus3UltimateChallenge.htm adresinden indirelim (1 Mb). Şimdi bu sıkıştırılmış dosyayı açalım. Oyunu açmak ise en kolay yolu. Oyun dosyası içerisindeki Lotus.exe dosyasını mouse'un sol tuşuna basılı tutarak DosBox.exe simgesi üzerine sürükleyip bırakıyoruz ve oyun açılıyor. Çok düşük bir ihtimal ama bazı oyunlar açılmayabilir.

DosBox programını açın. MOUNT C "oyunun olduğu adres" yaptıktan sonra C: komutuyla Z'den C'ye geçiyoruz. Çalıştırılabilir dosyaları görmek için dir *.exe komutundan sonra Lotus.exe yazıp oyunu oynayabiliyoruz. Dilerseniz ses dosyasını da açıp ayarlama yapabilirsiniz çünkü DosBox, SoundBlaster destekli bir emülatördür.

Kısa yollar

Ctrl+F12= Oyunu hızlandır

Ctrl+F11=Oyunu yavaşlat

Ctrl+F9=Programdan çık

Ctrl+F5=Ekran görüntüsü al

Ctrl+Alt+F5= Oyun videosu başlat/durdur.

Alt+Enter= Tam ekrana geçiş.

Web: <http://sourceforge.net/projects/dosbox/> ■

SONIC MEGA COLLECTION +

YENİ KÖYE ESKİ ADETLER GETİRİN LÜTFEN...



Sonic Spinball'da, Sonic'i bir bilye gibi bir oraya bir buraya atabiliyoruz. Masayı kaldırmayın ama!

Bu sayfaya geldiyseniz ve şu cümleleri okuyorsanız, ilk önce arkınıza yaslanın. Çayınızı demleyin. Evet, evet, o fondaki müziği de bir zahmet kusun. Biraz eskilere gidip anı tazeleyeceğiz... Dönem. Mega Drive dönemi. SEGA, altın çağını yaşıyor ve altın yumurtlayan tavuğu da bir kirpi; Sonic! TV'lerin anten girişi artık daha değerli. Ailelerin, ders çalışma karşılığında çocuklarına verebileceği yeni bir ödül var. Sokaklar biraz daha boş, ufaklıkların eve gelmesi için güzel bir neden... Sonic!

AMA, LAKİN, FAKAT...

Devir değişeli tabii çok oluyor. Ne takvimler o yılı gösteriyor, ne de SEGA o Sonic'lerden yapabiliyor. Ve bunu bildikleri için avucumuzun arasına Sonic Mega Collection Plus'ı bırakıyorlar, "Alın, eski günleri öldürmeyin, tekrar o heyecan yaşayın ve biraz daha paraya kazanalım" diye. Aslında iyi ediyorlar çünkü Emülatörümüz,



Bakış açısı değişen bir Sonic, daha renkli bir oynama... En sevdiğim Sonic oyunu bu; Sonic 3D Blast.

Rom'muş, Sonic için sakıncalı şeyler bunlar. Bu DVD'miz yaklaşık olarak 3.5 GB ve içerişi bir hayli kalabalık. Oyunların dışında Sonic ve Knuckles'in çizgi-roman kapakları ve illüstrasyonları bulunuyor. Eğer Sonic'lerin çizim halinden nasıl video haline geçtiğini merak ediyorsanız, bir takım videolar da var. Pakette tam olarak 13 Sonic oyunu ve sonradan açılabilir dört farklı SEGA oyunu (The Ooze, Comix Zone, Flicky, Ristar, açmak için 50 kez oyun açmalısınız) bulunuyor.

Bu 13 Sonic oyunu ise şunlar: Mega Drive için olanlar Sonic The Hedgehog 1-2-3-Spinball, 3D Blast, Sonic&Knuckles, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine. SEGA Game Gear için olanlar Sonic 1, Chaos, Drift, Labyrinth, Blast ve Dr. Robotnik's MBM. Oyun listesi gayet güzel. Örneğin ben Sonic'in Go-Cart şeklinde oynanan oyunundan haberim yoktu (çünkü sadece Japonya'da çıktı) ama bu paket sayesinde Drift'i oynadım, bitirdim. Bu oyunların hiç biri makyajlanmamış ve saf hali korunmuş. "Kim bir oturuşta PC'de Sonic bitirir ki" diye biri soru sormuş olacak ki SEGA'ya (alından öperim o kişinin ben) çok iyi çalışan bir Save-Load sistemi yapılmış. Oynayın ve canınız sıkılınca istediğiniz yerde oyunu kaydedin, sonra devam edin ve bitiremediğiniz Sonic'leri bitirin. Bu yazıyı yazmadan önce yaptığım tam olarak buydu da. Hem çay demlenmiştir sanırım. Afiyet olsun. ■

LEVEL NOTU

80

Yapım: Sonic Team Dağıtım: SEGA
Yıl: 2004 Platform: PC/XBox/PS2