



LEVEL

TEMmuz 2006 | 6,50 YTL (KDV Dahil) | 2006-7 | ISSN 1301-2134

E3 RAPORU - BÖLÜM 2

Yılın en büyük oyun fuarındaydık

Gelmiş geçmiş en iyi FPS kendisini aşıyor!

HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

■ İnceleme ■ Strateji Ustası ■ Freeman'in Hikayesi

47'nin son numarası

HITMAN

BLOOD MONEY

METAL GEAR EFSANESİ

Ünlü serinin evreni hakkında bilmek istediğiniz her şey



DOSYALAR

■ PS2 OYUNLARINI
SON SÜRAT ÇALIŞTIRIN!

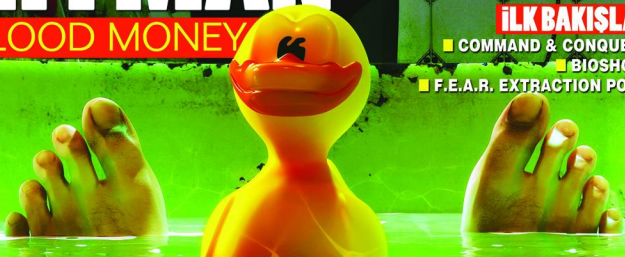
■ AEGIA PHYSX'i
İLK BİZ TEST ETTİK!

İNCELEMELER

- GTA: LIBERTY CITY STORIES
- METAL GEAR ACID 2
- DESPERADOS 2
- SENSIBLE SOCCER 2006
- SPELLFORCE 2

İLK BAKIŞLAR

- COMMAND & CONQUER 3
- BIOSHOCK
- F.E.A.R. EXTRACTION POINT





ÇOCUK OYUNU DEĞİL

Lütfen içerideki Metal Gear Efsanesi ve Half Life Gizemi yazılarımızı bir okuyun. Daha sonra, oyun oynarken size “bu çocuk işlerinden ne anlıyorsun?” diyenlere okutun.

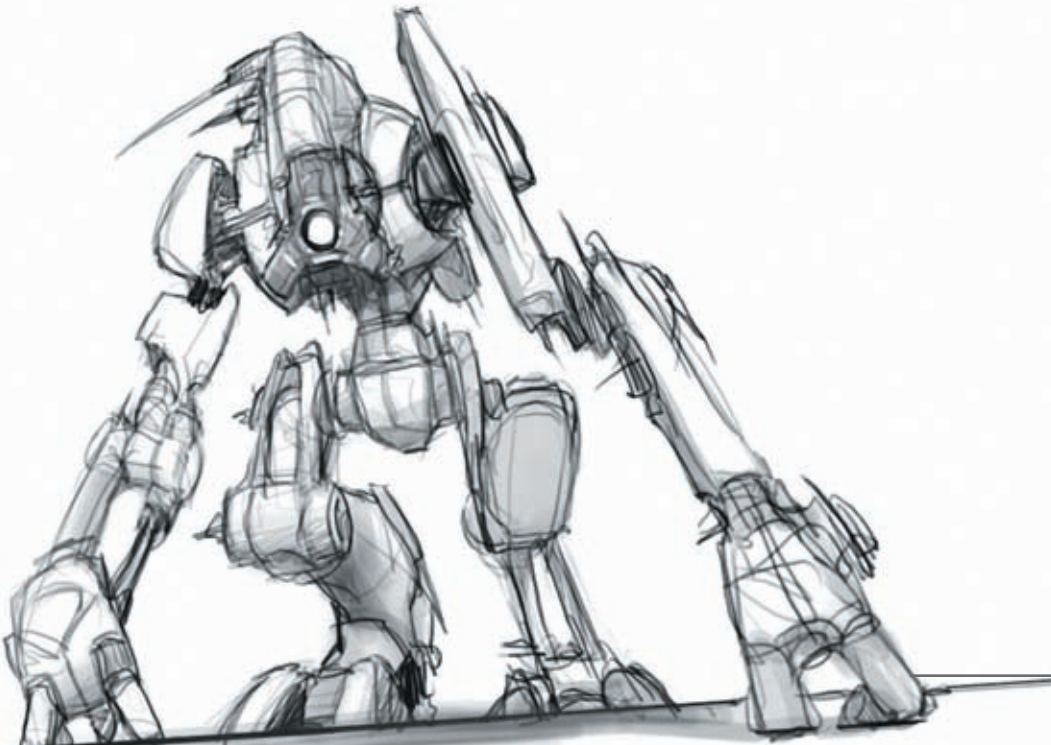
Çok daha basit ve daha az özgün hikayeleri, kapağında “Da Vinci Şifresi” yazdığına saygıyla okuyanların, bu iki yazıyı okuduktan sonra sizi rahatsız etmeyeceğine inanıyorum. Okumayı reddederlerse de, eh, kendi kayıplarıdır. Yapabileceğimiz bir şey yok.

Oyunlar yapımcıları, oyuncularını ve işledikleri konularla birlikte sürekli olgunlaşıyor. 1990’larda 16 olan ortalama oyuncu yaşı bugün 28’e kadar yükseldi. Sinema, TV ve futbol gibi dünyanın en büyük eğlence endüstrilerini tehdit eder hale geldi oyunlar. Ve artık herkes bu pastadan bir parça almak istiyor. Ama bazıları bir türlü “ne anlıyorsun bu çocuk oyunu” bölümünü geçemiyorlar. Hilekar da fayda etmiyor onlara.

Yeni “Evrenler” yazıları hazırlamamız için uzun süredir istek e-postalarını alıyoruz. Bu yüzden bu ay bir değil, tam iki oyun evrenini konu alan yazı hazırladık. Oyun dünyaları içinde en güzel ve en karmaşık olan iki oyunu seçtik: Half-Life ve Metal Gear. Hikayelerini zevkle okuyacağınızı, atladığınız noktaları dolduran şaşırtıcı bilgiler bulacağınızı tahmin ediyorum bu yazılarda. Ve özellikle MegaEmin’in ellerine sağlık demek istiyorum. Türkiye’de daha önce benzerinin hazırlanmamış olan, uzun versiyonu 100 bin karakteri bulan ve serinin anlaşılması güç yönlerine ışık tutan Metal Gear yazısını hazırlarken, net olarak 160 saat harcıyıp, ailesi ve kız arkadaşıyla arası bozuldu diye bana çok pis tavır koydu. Geri dön Emin!

Sizlere son bir şey söyleyip huzurlarınızdan çekileyim: Önümüzdeki 4 ay boyunca Level’i önceden ayırtmayı ve erkenden almayı unutmayın. Neden mi? Bu dört ay boyunca sizlere hazırladığımız sürprizlerle dört köşe olacaksınız da ondan :) Bu dört ay için ne düşündüğümüzü tam olarak söylemeyeceğim şimdilik ama gelecek ayın sürprizini öğrenmek için Next Level sayfamıza bakabilirsiniz.

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr



KEŞİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

TEMMUZ SIKINTISI

Keşif Birliği olarak şunca aydır az gidiyoruz uz gidiyoruz, dere tepe düz gidiyoruz, bu kadar zorlu bir ayla daha karşılaşmamıştık. Hava sıcaktı, oyun dünyasında yaprak kıpırdamıyordu, yol koşulları çetindi ve biz Tayfun Taliboğlu kadar tecrübeli değildik. Yine de taşın suyunu sıkamak suretiyle en önemli haberleri, en kayda değer gelişmeleri, en taze oyun duyurularını bir araya topladık. Sonra da bakıp "aslında o kadar da fena bir yolculuk olmadı" dedik...

Keşif Birliği'nin bu ayki durakları arasında F.E.A.R.'in genişleme paketi Extraction Point, yeni Alone in the Dark projesi, ismiyle dikkatlerimizi çekmeyi başaran The Wall ve Ant'ı kahreden Two Worlds var. Bunun dışında A.B.D.'de Vicarius Visions'da animatör olarak çalışan Kaan Kayımoğlu ile yaptığımız söyleşinin de ilginizi çekeceğini umuyoruz. Galactic Civilizations sevenlere Dark Avatar paketi, Oceanic Flight 815 deyinince kulak kesilenlere Lost, Uwe Boll'dan nefret edenleri Vancouver'a doğru yola dökcek boks turnuvası haberimiz de bonus niyetine... ■

İŞİN ÖZÜ KORUNARAK NE KADAR YENİLİK YAPILABİLİR?

SACRED 2

İLK BAKIŞ



■ Karakterlerin gölgeleri tamamen ışık kaynağına göre şekilleniyor.

➤ Aksiyon/rol yapma oyunları ikiye ayırılır: Diablo'nun iyi taklitleri ve Diablo'nun kötü taklitleri. Almanya'nın bağrından kopup gelen Sacred, ilk gruba giren sayılı oyunlardan biriydi. Oyunun yetenekli motoru ve canlı dünyası hem göze hem mideye hitap ediyordu. Fakat gün geçtikçe büyüyen teknoloji açlığı her oyunda daha iyi grafikler arzulamamızı sağlıyor. Sacred'in yapımcısı Studio 2, bu durumdan muzdarip olacak gibi görünmüyor. Madem öyle, biz de ilk bakışımıza grafiklerle başlayalım.

GÖRMEYELİ PEK GÜZELLEŞMİSSİN

Sacred 2'nin görüntüleri ekrana geldiğinde ilgimi ilk çeken Seraphim oldu. Geçen zaman ona yaramış; serpilmiş (4000 poligon), güzelleşmiş. Seraphim düşmanına doğru hızla koşarken saçları rüzgâra ve hareket yönüne göre dalgalanıyor. Seraphim'in dünyası da pek çekici. Ancaria'da artık efektler de dâhil olmak üzere 3B olmayan hiçbir şey kalmamış. Böylece Seraphim'in dans eden kılıçlarının gölgesini, bukleleri arasından izlemek bile

YILDIZLARDA İKİNCİ TURN BAŞLIYOR

GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DARK AVATAR

➤ Yaklaşık üç ay önce çıkardığı Galactic Civilizations 2: Dread Lords ile "uzay stratejisi" açılışımızı bir nebze de olsa bastıran Stardock Entertainment, oyunun ilk genişleme paketi Dark Avatar'ı duyurdu. Eklenen yeniliklerin genel özelliği stratejik derinliği artırma ya yönelik olmaları ancak Dark Avatar bir taraftan hikayeye de yeni bir yön veriyor.

Dread Lords'un iki uzaylı ırkının bertaraf edildiği ama yerine yenilerinin geldiği tek kişilik bir senaryosu var oyunun. Ayrıca eklenen yeni araçlarla kendi düşmanlarınızı kendiniz yaratabiliyorsunuz. Bu ırkların ne kadar saldırgan oldukları, nereleri kontrol altında tuttıkları ve gemilerinin şekli şemali sizin tercihlerinize göre belirleniyor.



Kaynak bakımından zengin yeni astreoid kuşakları, ele geçirmek için teknolojik bakımdan çok gelişmenizi zorunlu tutan yeni özel gezegenler, diplomasi ve üretim dengelerini bozan yeni casus birimler ve oynadığınız her oyun

mümkün hale gelmiş. Ah evet gölgeler! Oyunda gün durmadan ilerliyor. Güneşin konumuna göre gölgeler de boyut değiştiriyorlar, ta ki karanlık çökene dek. Ay ışığının tahta ve mermer üzerinde farklı durduğunu biliyorsunuz değil mi?

Sacred 2'nin bir başka özelliği FPS'lerden aşına olduğumuz fizik motorunu kullanan ilk Aksiyon RYO olması. Motorun gücünü göstermek için hazırlanan videoda eğimli bir arazide birkaç demir bilye tepeden arda ardına bırakılıyor. Bilyeler arazi şekillerine göre yuvarlanarak ve sıçrayarak(!) suya iniyorlar ve yüzmeye(!) başlıyorlar. Ünlem işaretlerini sızı tedirgin etmesin; motor henüz oyuna uyarlanmakta olduğundan demir bilyelerin henüz kütlesi yok. Oyunun son halinde o araziden yuvarlananlar, yaratık olacak ve suya kadar varabilirlerse kütlelerine göre batacaklar veya kıyıya vuracaklar.

OLAYA "TEKNİK" AÇIDAN BAKALIM

Oyun dünyasının genişliği önceki oyunla hemen hemen aynı. Yapımcı, dünyanın zaten yeterli büyüklükte olduğunu düşündüğünden başka bir hedefe kilitlenmiş. Bu dünyadaki bekleme sürelerini tamamen ortadan kaldırmak ve aksiyonu devamlı zirvede tutmak. Bu nedenle siz acıkıp oyuna ara vermedikçe arka planda bir sonraki gideceğiniz bölge ufak ufak yükleniyor. Bu yüklemeler performansınızı öldürmeden yapıldığından rahatsız etmiyor da. Yapımcı, ka-

mera ve görünüş problemi yaşamadan çocuklar gibi şen olabilmemiz için henüz çeşitli formları deniyor. Ormanlık arazilerde gözden kaybolmamamız için transparan (art niyetli olmayın, çok ayıp) bir görüntüye girmemiz veya bu tür durumlarda otomatikman kameranın rahat görebileceğimiz bir açıya geçmesi düşünülenler arasında. Oyunlarda otomatik açılar çoğunlukla görüşümüzü baltalayan açılar olduğundan şahsi tercihim ilki.

Grafiklerden sonra dünya da sınıfı geçecek gibi. Ya oyun yapısı? Şimdi eğri oturup doğru konuşalım. Bu tür oyunlarda arananlar genelde standarttır: Oyuncuyu aksiyona doyuran sahneler, binbir çeşit esya ile sayısız yaratık keserek karakterimizi geliştirmek. İlk oyun bunları zaten fazlasıyla sunuyordu. Bu nedenle Studio 2 gerçekten yeni bir şeyler verebilmek için yetenek sisteminin üzerine gidiyor. Hatırlarsınız ilk oyundaki yetenekler, savaş ve büyüden oluşan iki ağaca ayrılıyordu. Sacred 2 ile yeni yetenek ağacı

"teknik" de bu ikiliye katılıyor. Teknik çoğunlukla devamlı çalışan pasif yeteneklerden oluşuyor. Hasarın bir kısmını emen enerji kalkanı, element bazlı hasarları artıran kılıçlar ve menzildeki Undeadler'i çarpan yıldırımlar teknik yeteneklerin bazıları. Gördüğüm kadarıyla teknikle hem fantezi dünyasının havasını bozmadan yeni bir tat yakalanmaya çalışılmış hem de "daha az tuşa basarak daha çok aksiyon yaşayayım" diyenlerin mutlu edilmesi amaçlanmış. Bunun çok oyunculu moda etkisi ne olacak, oyun çıktığında göreceğiz. Ayrıca yaratıklardan düşen eşyalarda da bir düzenlemeye gidiliyor. Eşyalar hala tesadüfi olarak düşse de bunların bir sonraki boss savaşında işe yarayacak şeyler olması planlanıyor. Örneğin sıradaki boss zehir saldırıları kullanıyorsa yaratığa yaklaştıkça kestiğiniz yaratıklardan zehir direncini artıran iksirler düştüğünü fark edeceksiniz. Bu hem oyunun dengesini kurma hem de az sonra başınıza gelecekleri tahmin edebilmeniz açısından faydalı.

OYUN DENİZ KİYISINDA OYNANIR

Kapanıştan önce son bir söz de müzikler üzerine edelim. Aksiyon RYO'larda atmosfer açısından genelde orkestral müzikler kullanılır. Sacred 2 için bir değişiklik de burada yapılarak aksiyona paralel olarak hızlanacak folklorik melodilerle süslü rock parçaları hazırlandığı söyleniyor. Son sözü kulaklarımız söyleyecek. Bunun dışında henüz ortada olmayan 8.1 sisteme kadar ses desteği verileceği söyleniyor. Yakın gelecekte duvarlarımıza onar santim aralıklarla hoparlörler koyarsak şaşırmayacağım.

Gördüğünüz gibi yapımcılar Sacred 2'nin, türün klasikleşmiş özelliklerini koruyarak çok daha gelişmiş ve eğlenceli bir oyun olması için uğraşıyorlar. Henüz pre-alpha'da bulunan oyun hakkında öğrendiklerim, onu beklemem gereken bir oyun yapmaya yetti. Oyun 2006 sonu gibi çıkacağından beklemeye gölgelik bir yerde, mümkünse deniz kenarında başlamanızı öneririm. ■

-Göker Nurbeyler



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



için bir hikaye yaratan Epic Generator özelliği, oyunun diğer yenilikleri arasında.

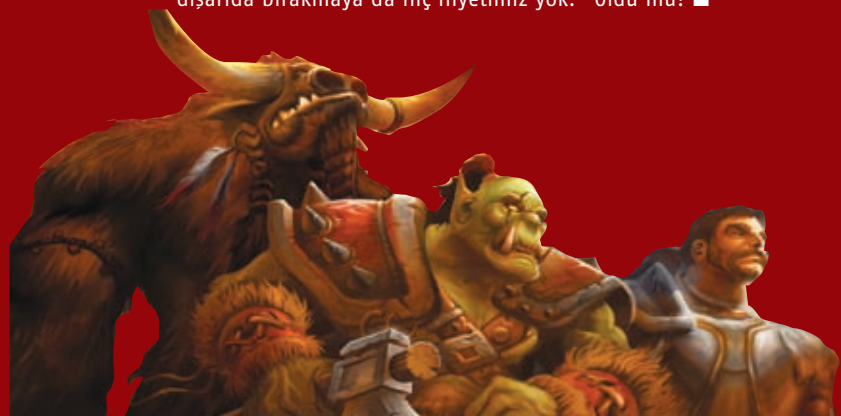
GalCivII sevenler için en az Dread Lords kadar zengin ve merak uyandırıcı görünen Dark Avatar paketinin bir özelliği de sadece online olarak satışa çıkacak olması. Oyun sonbaharda, Stardock'un kendi yayını olan TotalGaming.net üzerinden yayınlanacak. ■

> Yapım Stardock System > Dağıtım Stardock Entertainment
> Tür Strateji > Sistem PC > Çıkış Tarihi Sonbahar 2006

AYLIK BLIZZARD RAPORU

Blizzard'la ilgili en ufak haberlerin bile internette yuvarlanmaya başlamasının ardından kısa sürede çığa dönüşmesi artık sıradan bir olay. Herhangi biri, içinde Blizzard'ın adı geçen herhangi bir haberi ortaya atıyor ve sonra günlerce tüm oyun sayfalarında ve forumlarda bu konuşuluyor.

Geçen ayın mevzusu "Blizzard Starcraft ve Diablo serilerini devasa online oyunlar haline getirecek ve bundan sonra sadece bu türde oyun geliştirecek" idi. Bir hafta kadar bu konu konuşuldu ve sonunda Blizzard'dan resmi açıklama geldi: "Tüm bu iddialar saçmalık. World of Warcraft'a çıkartacağımız genişleme dışında herhangi bir devasa online oyun projemiz yok. Ayrıca herhangi bir platforma ya da herhangi bir oyun türüne odaklanıp diğerlerini tamamen dışarıda bırakmaya da hiç niyetimiz yok." Oldu mu? ■



VICARIOUS VISIONS'DAN TÜRKÇE, NAKLEN...

BÜYÜMÜŞ ÇOCUKLAR BAHÇESİ

► Kaan Kayımoğlu, bu satırları okuyanların bazılarının hayalini gerçekleştirecek, oyun dünyasının merkezinde rol üstlenen bir Türk tasarımcı. 90'ların ikinci yarısından itibaren Eskişehir'de Anadolu Üniversitesi'nde başlayıp adım adım ilerleyen ve Dreamworks filmlerinin oyunlarına kadar uzanan bu yol hikayesi, Türkiye'deki tasarımcı adaylarına örnek olabilecek nitelikte. Kendisiyle hem kişisel kariyer öyküsünü hem de oyun dünyasının entrikalarını (abarttım galiba) konuştuk. Kaan'dan öncelikle "nasıl oldu da oldu" sorusunun cevabını istedik.

Serpil: Nasıl oldu da bu sektöre girdiniz? Nasıl bir eğitim ve süreçten geçtiniz?

Kaan: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Bölümü'nden 95'te mezun olduktan sonra, aynı üniversitede animasyon dalında yüksek lisansımı sürdürürken araştırma görevlisi ve ardından da öğretim görevlisi oldum. Bu süre boyunca (5 yıl öğrencilik, 4 yıl öğretmenlik) yurtdışına gitmeyi düşünüp, planladım. Portföyümü hazırlamak dur duraksız 3-4 ayımı aldı. Amerika'daki bazı okullara çizimlerimi, kısa filmlerimi ve animasyonlarımı gönderdim. ABD'nin en iyi 10 tasarım okulundan biri olan Savannah College of Art and Design'da Master of Fine Arts, 3D Animation bölümüne başkanlık bursuyla katılma hakkı kazandım. 3 yıllık bir eğitim sonunda dereceyle mezun oldum. Yaptığım hem iki boyutlu, hem stop motion, hem de 3D filmler çok ilgi gördü. 2002'de Vicarious Visions adlı PS2 ve GBA oyunları yapan şirkette animatör olarak göreve başladım. Yaklaşık 4 yıldır animatör ve eğitmen olarak çalışıyorum. Birkaç ay önce kıdemli animatörlüğe yükseldim.

Şimdiye dek hemen her platformda (GBA, DS, PC, PSP, PS2, Xbox) çalışma şansım oldu. Şirketimiz Activision'la birleştikten sonraysa daha çok Dreamworks filmlerinin oyunlarında görev aldım. Bunlar arasında Shrek, Over the Hedge ve Örümcek Adam sayılabilir.

Kaan'a, şu anda hangi oyun üzerinde çalıştığınızı soruyoruz ama alacağımız cevabın da az çok farkındayız. Yine de şans-



mızı denemedik demeyelim:

K: Yazık ki şu anda çalıştığımız projeyi açıklayamam ama yine önemli ve bilinen, büyük isimlerden biri. Ben bu oyunda düşünman karakterlerin animasyonlarını, iskelet sistemlerini ve hareketlerini hazırlıyorum.

Bir oyun dergisi editörü olarak, dışarıdan bakınca harika görünen her iş gibi animatörlüğün de kendince sıkıntıları olduğunu eminim. Bunları merak edip soruyorum.

S: Bu sektörde yer almaktan memnun musunuz? Avantajları ve dezavantajları diye sınıflayabileceğiniz yanları var mı?

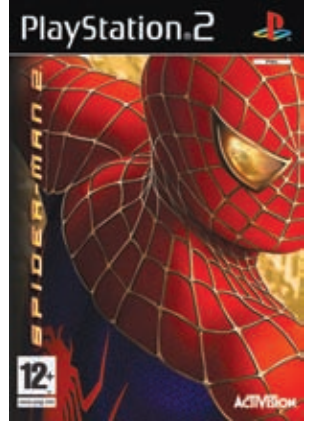
K: Fazlasıyla büyük ve sınırsız imkanları olan, teknolojiyle paralel olarak gelişen ve çok büyüyen bir sektördeyim ve bundan çok memnunum. Çalıştığım oyunları insanların, gençlerin, çocukların elinde görmek beni çok mutlu ediyor. Sürekli yeniliklerle yaşadığımız ve çalıştığımız için bizler hep genç kalıyoruz. Ofiste, oyun oynamayan ve keyfine düşkün olmayan insanlarla çalışmayı pek

sevmiyoruz. Ne zaman işe ara versek ya bahçede futbol oynuyoruz ya bilardo ya eski arcade oyunlar, bazen de satranç, kızma birader gibi klasikler... Çalıştığımız yer büyümüş çocukların bahçesi gibi. Bu bizi hayata bağlıyor ve en iyisini çıkartmaya yönlendiriyor.

Dezavantajlarına gelince... Bazen çok uzun saatler çalışmak zorunda kalıyoruz. Teslimat zamanları gece yarısına kadar iş başındayız.

Bunlar güzel şeyler tabii... Öyleyse biraz daha ince konulara, "n'olacak abi bu memleketin hali" konusuna geçelim. Acaba genç nüfusuna rağmen neden Türkiye'nin dünyayla kıyaslanabilecek bir oyun sektörü yok?

K: Türkiye'nin nüfusunun genç olması önemli bir unsur ama çokluk ve kalite birbirine karıştırılmamalı. Çocuklarımız özgürce eğitilemiyorlar, istedikleri alana yönelemiyorlar. Çocukların oyun vakti onların her şeyidir. İstedikleri gibi oynamalılar, zeka geliştirici, düşündürücü, hayal gücünü zenginleştirici oyunlarla bir çocukluk geçirmek ileride çok işinize yarıyor. Ben bu-



nun bir örneğim. Şu an, çizgi roman okuyun, bol bol film-çizgi film izleyin, oyuncularla oynayın, strateji oyunlarına vakit ayırın, cebinizde hep bir portatif oyun aparatı olsun, internette araştırmalar yapın gibi cümleler kuruyorum. Oysa bunlar okula giden çocuk ve gençlerimize "YAPMA" denilen şeyler.

Oyun oynamak bir gelişme sürecidir. Tasarımcılar için de öyle... Bol bol oyun oynamalı, teknolojiyi takip etmeli ve mümkünse en az bir kodlama dilini bilmeliler. Beyninin hem sağ hem sol lobunu kullanabilenler, her zaman bu alanda başarılı oluyorlar.

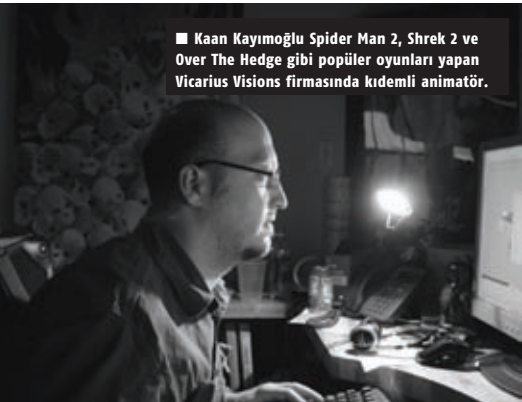
Kaan'ın Türkiye'de yayın ve oyun tasarımının her kolunda çalışmak isteyen tüm adaylara birkaç sözü de var.

K: Mucize beklemeyin. Sadece etrafınızda olup bitenden haberdar olmak, ne yapacağınızı bilmek, hangi kolda (programcı, tasarımcı, animatör, modelci, dokucu, aydınlatma tasarımcısı gibi) ilerleyeceğinizi seçmek, bu konudaki teknolojik ve artistik bilgileri edinmek çok önemli. Bu alanlarda çalışmak için paraya değil, sağlam bir portföye ihtiyaç var. Böylece hem burs hem sponsor bulabiliyorsunuz.

Eğitilmiş ve bilen insanların bir araya gelip ortaya atılması açıkçası o kadar da atla deve değil. Sadece biraz cesaret, bilgi ve şans gerekiyor.

Çok teşekkürler Kaan. Sana da mesleğinde başarılar dileriz. ■

► Kaan Kayımoğlu Spider Man 2, Shrek 2 ve Over The Hedge gibi popüler oyunları yapan Vicarious Visions firmasında kıdemli animatör.





■ Dört bir yanı duvarlarla çevrilmiş insanlığın, bu duvarları kim yıkacak?

THE WALL

İLK BAKIŞ

DUVARDAKİ BİR BAŞKA TUĞLA MI, YOKSA YENİ BİR EĞLENCİLİK Mİ?

➤ Müziğe az çok gönül vermiş herkes için belli albümler vardır, hayatlarının bir döneminde onlar için hep arka planda çalmış, yaşadıklarına anlam vermiş, hatıralarını süslemiştir. Bazı albümler ise yaşanmışlıkların tamamına bir ömür nüfuz eder, onları işler, dokunulabilir bir şekle sokar. Serpil'den, konu kısmında Another Brick In The Wall yazan bir posta alınca heyecanlanmamın sebebi buydu işte. Beni o sırada titrerken ve gözümde bir damla yaşla In The Flesh'i söylerken görenler merak etmesinler - "comfortably numb" değilim, henüz... Neyse, The Wall'un ismi hakkında

bir ton daha laf edebilirim ama sunu da unutmamam gerek, gördüğüm her duvarı Pink Floyd yıkacak değil...

Yapımcıların beylik cümlelerinden başka sır vermekte cimri davrandığı The Wall, bir FPS. Üstelik biliyorum inanması zor ama single player'a önem veriyor. Yine felaket sonrası bir dünyada, geride kalanların oluşturduğu üç farklı grubun arasındaki mücadelenin işlenildiği fütüristik oyunda, aksiyona RYO ve GZS de bulaşmış. Oyuncular tecrübe puanıyla birlikte yeni yetenekler kazanırken, es-kilerini de geliştirebilecekler.

Yapımcıların önem verdiği bir diğer husus da (na)çizgisellik. Demek istediğim, The Wall, gizli ve isteğe bağlı görevleriyle, izlenecek tek bir yolun bulunmadığı bir oyun. Bu özellikleri tamamlayıcı olarak oyunda bol bol takım görevleri bulunacak ve ekibin arasındaki iletişim çok önemli olacak. Level Magazin Servisi'nin söylediğine göre, takım arkadaşlarınızdan birisiyle olan ilişkiniz tutkulu bir aşka gebe.

UTANÇ DUVARLARINI PARÇALAYIN!

Oyunun iddialı olduğu konulardan biri de çevreyle etkileşim.

Yapımcıların dediğine göre, etraftaki materyalin büyük bir bölümü parçalanabilir. Ve bu sadece grafiksel bir özellik değil, bazı bölümleri bitirmeniz için mutlaka kullanmanız gereken bir silah. Silah demişken, The Wall'da kullanılan silahların çoğu bugünün silahları ama oyun boyunca yeni dizaynlarla da karşılaşacağız. Ayrıca bu silahlar, modifikasyonlara açık olacak.

Tüm bu özellikler, 22 bölüm, 7 bölüm ve 15 farklı arka planda geçecek olan oyunun derin ve çeşitli olması için hazırlanıyor. Elbette bu satırları yazarken farkındayım, The Wall son dönem FPS'lerin vaat ettiği şeylerden pek de farklı bir şey söylemiyorum şimdi - çok güzel gözüküyor çevre grafikleri dahil - . Yine de 2008 hâlâ çok uzak; The Wall'un bize elini göstermesi için daha çok vakti var. ■

- Mehmet Kentel

► Yapım Play Ten Interactive ► Dağıtım Belli değil
► Tür FPS ► Sistem PC ► Çıkış Tarihi 2008 ve sonrası.

İSTER İNAN İSTER İNANMA

UWE BOLL DÖVMEK İSTEYEN?

Çektığı oyun uyarlaması filmlerin başarısızlığıyla efsaneleşen yönetmen Uwe Boll sonunda kendisini eleştiren kitleyle hesaplaşmaya karar verdi. Alone in the Dark, Bloodrayne, The House of the Dead facialarından sonra Farcry ve Dungeon Siege'in yanı sıra Postal'a da el atan ve 2007'de bu üç filmi gösterime sokmaya hazırlanan Boll'un iddiası, kendisini sağda solda eleştirenlerle ringde karşılaşmak.

Postal filmi projesinin bir parçası olarak düzenlenecek Uwe vs. Critics turnuvasında Uwe Boll beş sinema eleştirmeni (ya da IMDB skorunun sürünmesini sağlayan internet eleştirmenleri) ile teke tek dövüşecek. Turnuvadan görüntüler de Postal filmine eklenecek.

Vancouver'da tüm masrafları Uwe Boll tarafından karşılanacak turnuvaya katılmak ve aklınızdan geçenleri yumruklarınızla ifade edebilmek için 2005 yılı içinde internette ya da bir dergide Boll aleyhine bir yazının yayınlanmış olması ve 86 kilodan daha hafif olmanız gerekiyor. Hemen kilo vermeye başlamak için bundan iyi bir sebep olabilir mi?

OYUN MAHKUMU YARGIÇ

Windows'un oyunlarını (Solitaire, Minesweeper vesaire) sadece sabah 8 akşam 5 mesaisini doldurmaya çalışan, bütün günü laktakla ve birbirlerine cici hayvan ve bebek fotoğrafları forward ederek geçiren genç hanım çalışanların oynadığını sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Manhattan Mahkemesinin federal yargıcı Shira Scheindlin de bir Solitaire oyuncusu. Üstelik bir mafya cinayeti davası sırasında ifade veren tanığı dinlemek yerine Solitaire oynayacak kadar da bağımlı.

Davanın detaylarına girmeye gerek yok ama New York'un suçla mücadele örgütlerinden birinin kurucusu olan Curtis Silwa'nın ifade verdiği sırada, yargıcın kendini dinlemediğini fark etmesiyle başlıyor hikaye. Silwa, yargıcın önündeki bilgisayarda Solitaire'in açık olduğunu görüyor ama bu duruma önce pek aldırmıyor. Ancak verdiği ifade beklediği gibi değerlendirilmeyince harekete geçiyor ve durumu basına açıklıyor. Geçtiğimiz aylarda New York belediyesinde çalışan bir işçinin mesai sırasında oyun oynadığı gerekçesiyle işten atılmasını da örnek göstererek "nerede adalet?" diyerek ortaya çıkıyor.

Haber New York Daily'de yayınlandığından beri tüm şehir yargıçtan bir açıklama bekliyor ama kendisi şimdilik sessiz...

DİJİTAL HAÇLI SEFERİ

Hıristiyanlığı yaymak gibi bir konuya sahip real-time strateji oyunu Left Behind, sadece tartışmalı konusuyla değil, içerdiği spyware yazılımları ve gizli reklamlarıyla da tepki çeken bir oyun. Hıristiyanlığı yaymak, yayamadığınız noktada da NPC'leri öldürmek üzerine kurulu oyunun daha manidar yanları, oyun içi reklam firması Double Fusion'ın reklam motorunun özellikleri sayesinde ortaya çıktı. Buna göre bilgisayarınıza Left Behind'i kurmak, monitörünüzün üstüne 24 saat sizi kaydeden bir web kamerası yerleştirmekten çok da farklı değil. Oyunun reklam motoru, oyundaki reklamlara kaç saniye süreyle ilgi gösterdiğinizizi, oyunu hangi sıklıkla oynadığınızı, nerede yaşadığınızı ve yaş, cinsiyet, eğitim, gelir gibi kişisel bilgilerinizi Double Fusion sunucularına gönderiyor. ■

DOYAMADIK KORKUYA

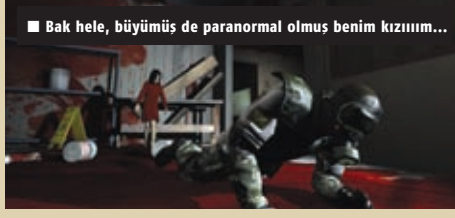
F.E.A.R.

İLK BAKIŞ

EXTRACTION POINT

► İnternet kafede oynarken sizi zıplatan kaç oyun biliyorsunuz? Veya canlı yayında oynarken sunucunun "annecim" nidaları atmasını sağlayan? Aklınıza ilk gelelin, geçen seneye damgasını vuran F.E.A.R. olması muhtemel. Korkuya doymadığımızı düşünen Vivendi, geçtiğimiz aylarda F.E.A.R. için genişleme paketi Extraction Point'i duyurmuştu. İşin ilginç bu duyurudan önce oyunun yapımcısı Monolith ve dağıtımcısı Vivendi yollarını ayırmış, oyunun isim hakkı Vivendi'de kalmıştı. Peki genişleme paketini kim hazırlayacak? Vivendi bu proje için Kohan serisinin yapımcısı TimeGate ile anlaştı.

Extraction Point, ilk oyunun bitişinden tamı tamına 30 saniye sonra başlıyor. Biricik annemiz Alma'nın elini helikoptere atmasından hemen sonra helikopter şehre çakılıyor. O patlamadan her nasılsa canlı çıkıyoruz ve operasyon başlıyor (niye şaşırıyorsun ki? Patlamalara karşı bağışıklığı var bizim adamın - Sinan). İlk oyunda Paxton Fettel'in peşindeki biz iken, bu sefer düşmanlarımızın avı olacağız. Düşmanlarımız artık sadece Replika askerleri değil, Japon korku filmlerinden fırlamış Alma'nın kontrolündeki paranormal yaratıklar da işin içine giriyor. Kısmen görünmez olan ve kırmızı gözleri parıl parıl parlayan "gölge yaratıkları", bizi pençelemek için can atıyor. Bu sefer daha "in-



■ Bak hele, büyümüş de paranormal olmuş benim kızımım...

sanüstü varlık" dolu bir oyun olacak.

Yeni düşmanları yere sermek için cephaneliğimiz genişletilmiş. Elimize bir minigun tutuşturuluyor ve bu minigun 200 adet mermiyle birkaç saniye içinde düşmanı sünger haline getirebiliyor. Gıcır gıcır düşmanlar ve cephane dışında oyundaki mekanlarda da değişiklik var. Helikopterden şehre düşmemiz nedeniyle daha çok açık alan ve şehir savaşı görmemiz muhtemel. Bu genişleme paketi ile tek kişilik senaryoya odaklanan yapımcı TimeGate Studios, Alma'yı da biraz "olgunlaştırmış". Karşımıza yine sık sık çıkacak olan Alma artık birkaç yaş büyük duruyor. Neden bu kadar çabuk büyüdüğünü ise oyunda öğreneceğiz.

Orijinal F.E.A.R.'ın yapımcısı ne yapıyor dersiniz; onlar da bu genişleme paketi için yardımlarını esirgemiyorlar. Bu nedenle ilk oyundaki atmosferi yaşayacağımızdan kuşkunuz olmasın. Ayrıca Monolith, F.E.A.R. ile ilgili 2 tane farklı çalışma yaptığını da açıkladı. Bu yılın son çeyreği piyasada olması beklenen F.E.A.R. Extraction Point, bizlere gerilim dolu anlar yaşatmaya devam edecek gibi gözüküyor (yazının sonuna kadar sabrettim artık burama geldi ve söylüyorum, Alma Mater! Oh be.. Ne güzel şarkı ama!). ■

- Berkant Akarcan

► Yapım TimeGate / Monolith ► Dağıtım Vivendi
► Tür FPS ► Web www.whatsfear.com ► Çıkış Tarihi 2006 Sonbahar

KAZA GELİYORUM DEMEZ

NEED FOR SPEED CARBON

► Oyun piyasasının virajlı yollarında onuncu yılını da deviren Need for Speed serisi, son E3'te duyurulan yeni oyunu Need for Speed Carbon'la ilgili ilk detaylarını ortaya dökmeye başladı.

Başta "bu Carbon da neyin nesii" diyenlerin merakını giderelim. İsim, oyunun içeriğindeki kanyon yarışlarından ve Carbon Canyon'dan geliyor. Yolların daha bir sert, polislerin ve şehirlerin daha bir acımasız olacağı bu yeni bölümde, en çok üzerinde durulan nokta kişiselleştirme olacak. Yani oyuncular hem araçlarını hem takımlarını "olabildiğince" özgür bir şekilde kendileri oluşturabilecekler.

Şimdilik bu kadar bilgi ve üç tanecik de ekran görüntüsü var Carbon'a ait ama çıkış tarihi olan Kasım ayına kadar fazlasıyla bilgilendirileceğinize emin olabilirsiniz. ■

► Yapım EA Blackbox ► Dağıtım EA ► Tür Yarış ► Sistem PC, PS2, PS3, Xbox, GC, DS, GBA, PSP ► Çıkış Tarihi Kasım'06



YÜKLENİYOR...

Ayın oyun menüsünde hazmı kolay, hafif ve lezzetli oyunlar var. Malum, havalar sıcak...



PC

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
TEMMUZ '06		
7 Temmuz	Supreme Ruler 2010	Strateji
7 Temmuz	FlatOut 2	Yarış
7 Temmuz	World Tour Golf	Spor
14 Temmuz	Prey	FPS
14 Temmuz	Cars	Yarış
21 Temmuz	Pirates of the Caribbean 2	Aksiyon
28 Temmuz	Civilization IV: Warlords	Strateji
28 Temmuz	CivCity: Rome	Strateji

AĞUSTOS '06

18 Ağustos	Jaws Unleashed	Aksiyon
18 Ağustos	El Matador	Aksiyon
25 Ağustos	Paraworld	Strateji
25 Ağustos	GTR 2	Yarış
25 Ağustos	Faces of War	Strateji
26 Ağustos	Sudden Strike 3: Arms for Victory	Strateji

EYLÜL '06

1 Eylül	Night Watch	RYO
8 Eylül	War Front: Turning Point	Strateji
8 Eylül	Resident Evil 4	Aksiyon
15 Eylül	Broken Sword: The Angel of Death	Adventure
15 Eylül	LEGO Star Wars II: Original Trilogy	Aksiyon/Adv.



PLAYSTATION 2

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
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
4 Ağustos	SingStar Anthems	Müzik
25 Ağustos	Bully	Aksiyon
25 Ağustos	SpinOut	Yarış

EYLÜL '06

15 Eylül	Ace Combat Zero: The Belkan War	Simülasyon
15 Eylül	LEGO Star Wars II: Original Trilogy	Aksiyon/Adv.
29 Eylül	Tom Clancy's Splin. C.: Dble Agent	Taktik



NINTENDO

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
TEMMUZ '06		
14 Temmuz	Cars	Yarış
21 Temmuz	Super Monkey Ball Adventure	Bulmaca

AĞUSTOS '06

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

EYLÜL '06

15 Eylül	Harvest Moon: Magical Melody	Aksiyon/Adv.
----------	------------------------------	--------------

TWO WORLDS

İLK BAKIŞ

OBLIVION'DAN SONRA KAÇAMAK YAPMAK İSTEYENLERE



Ekran görüntülerine bakıp aldanmayın, bu bir macera oyunu değil. Two Worlds, Earth 2150-2160 serilerinden hatırlayabileceğimiz Reality Pump'ın yeni RYO projesi. Aslında bu noktada, RYO oyunlarını "Oblivion öncesi" ve "Oblivion sonrası" olmak üzere ikiye ayırmak lazım. Zira Oblivion'dan sonra çıkacak hemen her RYO oyunu, Oblivion'a atıf yapıyor ve "bizimki daha güzel olacak!" diyor. Nitekim Two Worlds de bu kaideyi bozmayanlardan. Peki Oblivion'dan üstün oldukları kısım neymiş?

KILL THEM ALL

Two Worlds'ü "daha iyi" yapan şey, tek kelime: Özgürlük. Bir görevi değişik şekillerde çözebilme

bahsetmiyorum, o artık "standart" bir özellik oldu. Reality Pump'ın yapmak istediği şey gerçek "özgürlük", yani örneğin oyundaki her NPC'yi öldürebilecek olmamız. Ve bunu yaptık diye oyunun sona ermemesi, aksine her eylemle oyundaki hikayenin kendini "güncellemesi". Hiç



önem vermediğiniz bir cinayet, size tamamen başka bir hikaye anlatabilir yani. Görevlerin binbir değişik şekilde bitirilebilmesi, karakterinizin geliştirilecek tonlarca özelliği olması gibi şeylere değinmiyorum bile.

İntikam peşinde bir kelle avcısını kontrol edecek olmamız dışında



hikayeye ilgili bir bilgi kırıntısı yok. Kuzey Dağları'ndaki bir cüce madenin dibinde, ağır yaralı bir şekilde kendimize geliyoruz ve bizi bu hale getiren kişinin peşine düşmek için yola çıkıyoruz. Oyun Earth 2160'da kullanılan grafik motorunun her şeyiyle elden geçmiş bir halini kullanıyor ve gerçek zamanlı gölgeler, HDR, fotoğraf gerçekçiliğinde çevre görüntüleri gibi pek çok yeni teknolojiye destek veriyor.

KENDİN PİŞİR KENDİN YE

Reality Pump, oyunun geliştirilmesinde pek sık rastladığımız bir yöntem kullanmış; deneyimli RYO oyuncularını doğrudan yapım aşamasına dahil etmiş ve fikirlerini oyuna aktarmış. E takdir ederseniz ki biz oyuncular da tamamen psikopat şahıslarız (inanmayan medyaya bakabiliriz). O yüzden bu oyuncuların gelen ilk istek "başından sonuna önümüze çıkkanı öldürsek bile bitmeyecek bir oyun" olmuş. Yapımcıların amacı da tam böyle bir oyun yapmak (ve "mature" sınıflandırmasına girmek, elbette). Biraz daha bilgi açığa çıktığı zaman uzun bir ön incelemeyi hak edecek bir oyun gibi duruyor Two Worlds. Hevesle bekliyoruz. ■

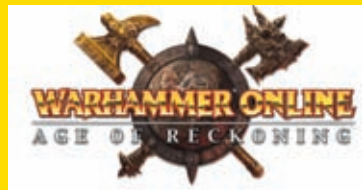
-Ant Köksal

► Yapım Zuxxez Entertainment ► Dağıtım Reality Pump
► Web <http://www.zuxxez.com> ► Sistem PC
► Çıkış Tarihi 2006 Sonu

OYUN SEKTÖRÜNDEN

EA'İN YENİ SİLAHI, ÇEKİÇ

Vivendi Blizzard'ı alıp World of Warcraft'la para basmaya başladığından beri kendine iyi bir devasa online oyun geliştiricisi arayan Electronic Arts sonunda hamlesini yaptı ve Mythic Entertainment'ı satın aldı. Warhammer Online'ı geliştiren ekibin ismi bundan böyle EA Mythic olacak ve sadece devasa online projeler üzerinde çalışacak. Bundan önce, yine bir devasa online oyun olan ve ilki 2001 yılında çıkan Dark Age of Camelot ile ismini duyuran Mythic, merak edilen yeni oyunu Warhammer Online: Age of Reckoning'i 2007'de yayınlayacak.



Bundan önce Sims Online, Earth and Beyond ve Motor City Online'la devasa online oyunlar bahçesinde acı tecrübeler yaşayan EA'ın bu konudaki karnesi pek iyi olmayabilir ama azmini takdir etmek lâzım.

MICROSOFT REKLAM İMPARATORLUĞU

Son zamanlarda oyun piyasasının en çok tartışılan ve yayıncılar açısından yeni bir gelir kaynağı olarak görülen oyun içi reklamlar, öncülerin stratejik hamleleri nedeniyle önemini daha da artırıyor. Bu trendi biraz daha körükleyecek son haber Microsoft'tan geldi. Oyun içi reklam firmaları arasında en bilineni Massive Incorporated, Microsoft tarafından satın alındı.

Bu durum hemen, bugüne dek PS2 ve Sony Online Entertainment aracılığıyla yoğun bir şekilde Sony'ye de hizmet veren Massive'in bundan böyle sadece Xbox ve Microsoft oyunlarına mı çalışacağı sorunu getiriyor aklı. Microsoft'un bu konuda bir açıklaması yok ama Massive'in başkanı gayet iyimser görünüyor: "İki firmanın devasa online oyunlar ve konsol piyasasında rakip olması, birlikte çalışmayacakları anlamına gelmiyor. Nasıl ki Sony Vaio dizüstü bilgisayarlar Windows yazılımıyla satılabiliyorsa, Sony Online Entertainment'ta kullanılacak oyun içi reklamların yazılımı da Microsoft'a bağlı bir firma tarafından geliştirilebilir."

Analistler ise Sony istese bile Microsoft'un Massive'i onlarla paylaşacağı konusunda bu kadar emin değil. Sırf rakibini zor durumda bırakmak için böyle bir alım gerçekleştirdiğini söyleyenler bile var. ■

KARANLIKTA YALNIZ OLMADIĞINIZA PİŞMAN OLACAKSINIZ

ALONE IN THE DARK NEAR DEATH INVESTIGATION

İLK BAKIŞ



➤ Alone in the Dark serisinin ilk oyunu devrim niteliğindedir. Her ne kadar yumurta kafalı karakterlere sahip olsa da, bugünkü Silent Hill ve Resident Evil tarzı oyunların atası sayılır. Bana göreyse ilk Alone in the Dark (AitD) yumurta kafalı karakterlerin insanları nasıl korkutabileceğine güzel bir örnektir.

ZAMANDA YOLCULUK

Yıllar sonra, yeni bölümü duyurulan AitD'nin bu bölümünde ilk oyundan aşına olduğumuz Edward Carnby'nin New York Central Park'ta gerçekleşen doğaüstü olayları araştırmasına yardımcı olacağız. Carnby'nin karanlık geçmişi hakkında hiçbir bilgi verilmiyor. Aslında Carnby'nin kendisi de bir nevi doğaüstü olay olarak görülebilir. Zira 1920'li yılların karanlığında yalnız bıraktığımız Carnby, aniden 2006 yılında da yaşlanmamış olarak yeniden

ortaya çıkıyor. Bu kısım aklıma Eerie Indiana'yı getirmede değil. Çocuklarının yaşlanmasını istemeyen bir anne, onları her gece büyük saklama kaplarında yatırıyordu. Carnby de bu gariban çocuklarla aynı kaderi paylaşıyor mu bilinmez (paylaşmasın bir zahmet). Gerçekleri ancak oyunu oynadığımızda öğrenebileceğiz.

Hayvanat bahçesi, tiyatroları, restoranları ve ziyaret edilebilecek daha pek çok mekânı ile Central Park oldukça geniş bir alana yayılmış olduğu için, Carnby'nin gezip görebileceği yer sayısı da bir hayli fazla. Yapımcılar gerçek bir bölge seçerek korku faktörünü arttırmak istemişler. Bununla birlikte, New York büyük bir şehir olduğu için farklı kültürlere sahip insanların ölüm ve ölümden sonraki yaşam ile ilgili görüşleri de irdelenecek. Bu görüşlerin Carnby'nin araştırmasına yardımcı olup olmayacağı kesin

değil fakat bu görüşlere dayanarak farklı seçimler yapılabilecek. Bu seçimler de, Carnby'yi iyiye ya da kötüye yönelterek oyunun gidişatını değiştirebilecek.

BÖLÜM BÖLÜM KORKU

Senaryo yapısı olarak televizyon dizileri örnek alınmış. Oyun bölüm bölüm olacak ve her bölüm 30-40 dakikalık bir süreye sahip olacak. Bununla birlikte, oyuncunun önceki bölümleri anımsaması için her bölümün başında özet verilecek. Tabii bölüm sonlarındaki "bir sonraki bölümde..." kısmını da unutmamışlar. Diziler örnek alındığı için belirli bir sayıda bölüm geçtikten sonra oyunun tatile girmesini beklerdim fakat her beklentim gerçek olmuyor doğal olarak.

AITD, klasik aksiyon/macera oyunlarında olduğu gibi bulmacalarla aksiyonun iç içe geç-

tiği bir oyun olacak. Central Park'ı gezerek bulmacaları çözeceğiz; gizlenip, gerekirse canımızı kurtarmak için kaçacak ya da savaşaacağız. Carnby; Havok fizik motorunun da yardımıyla, hayatta kalabilmek için bulduğu her şeyi kullanabilececek. Böylelikle oyunun çok daha özgür bir yapıya sahip olacağı düşünülmüş. Buna bir de gölge-ışık oyunları ile desteklenmiş yeni nesil grafikler eklenince; Alone in the Dark, şimdiye kadar yapılmış en gerçekçi aksiyon/macera oyunu olma potansiyeline sahip oluyor.

Alone in the Dark kendi zamanında bir ilkti. Şimdi de Eden Stüdyoları, AITD'nin aksiyon/macera türünde ilkleri taşıması için ellerinden geleni yapıyor. Önümüzdeki sene, yeni nesil grafikler ve taze fikirlerle yalnızlığı yeniden tadacağız. ■
- İberia "Estetica" Aydın

► Yapım Eden Studios ► Dağıtım Atari
► Tür Aksiyon/Macera ► Sistem PC, PS3, XBOX360
► Çıkış Tarihi 1 Mart 2007
► Çıkış Tarihi www.atari.com/aloneinthedark/

LEVEL'İN SEÇİMİ

www.mrpicassohead.com

Picasso görse ne derdi bilmiyorum ama mrpicassohead'de, Picasso'nun çizgi örnekleri ve tarzı kullanılarak yaratılan araçlarla resim çizmek de, çizilmiş olanlara



bakmak da zevkli. İlk bakışta sitenin verdiği araçlarla sadece portre çizebilirsiniz gibi gelecek ama biraz yaratıcılıkla olmayacak şey yok.

www.isketch.net

Picasso kafayı yeterince kurcalayıp çizim yeteneğinizi geliştirdiyse şimdi de iSketch'e gidip insanlarla çizim oyunu oynamaya başlayabilirsiniz. iSketch, bir kelimeyi basit çizgilerle anlatmaya çalıştığınız, dünyanın başka yerlerindeki insanlarla kardeş kardeş eğlenebileceğiniz bir site.



grant.robinson.name/projects/guess-the-google



Google'da resim aratmak hayatı çok kolaylaştıran bir şey. Peki ya tam tersi? Oyunumuz, bilmediğiniz bir anahtar sözcüğün Google Images'da verdiği ilk 16 resme bakarak o kelimeyi bulmaktan ibaret. Ama hem oyunun süre sınırlı olması hem de giderek zorlaşması, saplantılı bir şekilde oyuna takılmanıza neden oluyor. Uyardı demeyin.



■ Burası henüz uğramadığınız barış dolu bir haydut kampı.



■ Resme bile sığmayan bu ayıcık sizi bağına basmadan kaçın.

ASLA CONAN OLAMAYACAĞINIZ BİR CONAN OYUNU

AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

İLK BAKIŞ

➤ Çok karanlık ve ölümüne savaşların hüküm sürdüğü bir çağ Hiborya Çağı. Güçlü düşmanlar ve sonsuz maceraların at sırtında yelelerini savurarak, bakir topraklar üzerinde at koşturduğu bir dünya Conan'ın dünyası.

Evet hepimizin yakından tanıdığı, belki de adını duymamış olan birisine rastlayamayacağımız Robert E. Howard'ın ünlü çizgi romanı yıllar boyunca geliştirilerek 3 kez beyaz perdeye uyarlandıktan sonra zincirin son halkası

da tamamlanıyor ve Conan tahtını PC'ye taşıyor.

Conan aslında çok oyunculu platform için tasarlanmış, ancak tek başınıza başlayacağınız ve 20'inci seviyeye ulaştıktan sonra adanızı terk ederken, maceranız online multiplayer olarak devam edebileceğiniz bir tarzda geliştirildi.

Anarchy Online ve Dreamfall'un da yapımcısı olan FunCom, oyunun alpha sürümlerinden birini Los Angeles E3'de görücüye çıkardı. Orada hafızalarda kalan intiba MMO oyunlarına yeni bir halkanın daha ekleneceği, ancak bu sefer hiçbirisine benzemeyeceği idi. Oyunun görüntüleri başları döndürmüş, olağanüstü dövüş sahneleri ile üzerinde en çok konuşulan oyunlardan biri olmuştur.

KILIÇ KULLANMAŞINI BİLMİYEN, BU DÜNYADA HÜKÜM SÜREMEZ

Oyunun yine E3'te ortaya çıkan en önemli özelliği, kılıçlarla yapılan savaşlarda, bir savaşçının kılıcı 6 farklı yönden savurabilmesi ve değişik

açılar yaratarak dövüşebilmesi. Bu herkesi şaşkınlığa düşürmüştü. Bu durum her oyuncunun karşısındakinin hamlesini de göz önüne alarak hareketlerini dikkatle düşünmesine yol açarken, teknik üstünlük sağlamak için adaleden çok zekanın ön plana çıkması gerektiğinin de bir işaretiydi.

Age of Conan üç farklı PvP sistemiyle de ilgi çekiyor. Bunlardan biri bire bir dövüşler. İkincisi ise sınırlarda yapılan dev savaşlardan oluşuyor. Bir de tavernalarda ya da kasabalarda düello yaparak yetenek geliştirmek ve eğlenmek amacıyla yapılan dövüşler var.

Oyunda seviye atlarken karakter için belli hedefler de belirleniyor. Mesela beşinci seviyeye gelen bir oyuncu kendi karakterini belirlemeye bu noktadan itibaren başlıyor. Yirminci seviyede sınıfınızı, kırkıncı seviye-

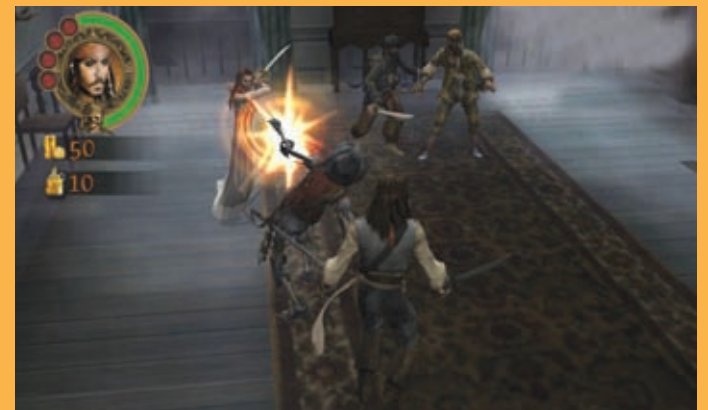


JOHNNY DEPP BURAYA, KANCA HAVAYA!

➤ Pirates of the Caribbean'la ününe ve karizmasına alternatif bir boyut ekleyen, Jack Sparrow kadar çok sevilen Johnny Depp, sıradaki Pirates of the Caribbean oyununda da rol alacak. Filmdeki şaşkın korsan Jack Sparrow karakterini mükemmel bir şekilde canlandıran ve bu karakterlerle bütünleşen Depp'in oyunda yer almaması gerçekten ciddi bir kayıp olurdu. Nitekim bu durumu Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow'un yayıncısı Bethesda ve Ubisoft da fark etmiş ve hiçbir masraftan kaçınmadan (Depp'in bu işten ne kadar kazanacağını bilmiyoruz ama) oyundaki Jack Sparrow seslendirmelerini Depp'e yaptırmayı kabul ettirmiş.

Birkaç güne kadar çıkacak olan The Legend of Jack Sparrow'da ilk filmdeki maceraları Jack'i kontrol ederek baştan sona yaşama şansını bulacağız. İnsanın elinin altında bir Jack Sparrow olması zaten başlı başına harika bir şeyken bir de bu karakteri yine ona can veren Johnny Depp'in seslendirecek olması bambaşka bir güzellik olacak. Belki

2006'nın en iyileri arasına giremez ama Pirates of the Caribbean'ı çok eğlenerek oynayacağımızı şimdiden söyleyebiliriz. ■



► Yapım 7 Studios ► Dağıtım Bethesda/Ubisoft ► Sistem PC, PS2, Xbox ► Tür Aksiyon/Adventure ► Çıkış Tarihi 30 Temmuz

de sosyal yapınızı ve loncanızı seçiyorsunuz. Sekseninci seviyede ise ihtisas yapacağınız özelliği seçiyorsunuz.

Oyun kendi ihtiyaçlarınızı karşılamak için her türlü el sanatıyla uğraşmanıza izin veriyor. Bu lonca içinde de yerinizin sağlamlaşması ve sosyal statünüzün değerlenmesi anlamına da geliyor.

YASAYAN BİR KAŞABADA OLMANIN FARKINI HİSSEDECEKSİNİZ

Diğer Devasa Online oyunlardan farklı olarak, Conan'da muazzam bir yapay zeka kullanılmış. Oyunda görev alıp verdiğimiz veya bir kasaba halkını oluşturan ya da bir şekilde iletişimde bulunduğumuz NPC'ler öyle oldukları yerde durmuyor, günlük hayatın tüm sosyal gerekliliklerini yerine getiriyorlar. İşe gidiyor, içki içmeye tavernaya geliyor, kavgaya ediyor hatta bazen ölüyorlar.

Oyun üstün grafik ve ses özellikleriyle geliyor. Etrafınızı çevreleyen dünyayı keşfederken bu güzelliklere kapılıp bir düşmanın elinde oracıkta telef olma şansınız yok değil.

HİÇ KİMSE CONAN OLAMAZ

Aklınıza takılan soruyu hemen cevaplayayım. Hiç kimse Conan'ı oy-

namayacak. Yoksa online bir dünyada bir sürü Conan'ın ortada arzı endam etmesi pek de hoş olmazdı. Siz oyunu oynayıp karakterinizle cebelleşirken kendisi Aquilonia'yı yönetmekle meşgul olacak. Elbette ki majestelerini ziyaret ederek kendisini görme olanağınız olacak ama Conan'ın işi krallığın geleceği ile ilgili olarak başından aşkın olacak.

Age of Conan'da karakterler maceralarına köle olarak başlıyor. Bu noktadan itibaren çalışarak ve tırnaklarınızla kazıyarak özgürlüğünüzü elde etmeyi başarmanız gerekiyor. Köle olarak başlamak demek tüm karakterlerin hiç bir sınıfa ait olmaması anlamına geliyor. Tabii bir de meteliksiz olması.

Oyuna tek oyunculu evrende başlamanın önemi ise karakterinizin oyunun içine daha iyi dahil olabildiğini sağlamak amacıyla yapılmış bir strateji olarak görülebilirsiniz. Kendi kendinizle biraz vakit geçirip karakterinize ısınmanız ve oyunu kavramanız için yapımcı Funcom böyle bir detay düşünmüş. Bu hem oyunun mekaniklerini anlamak açısından hem de acele etmeden olanı biteni kavramak için oldukça iyi bir plan. Funcom oyuncuyu illaki çok



oyunculu ortama geçsin diye zorlamıyor da aslında. Kendi başınıza maceralara devam edebilmeniz de söz konusu ancak ortada gruplarla görevlere gitmek, loncalar oluşturmak ve sosyal bir ortam yaratmak varken kimsenin bu seçeneği seçebileceğini de pek ihtimal vermiyorum.

LEZZETLİ BİR KARIŞIM

Conan evrenine başarılı ve olağan üstü bir geçiş olarak da tanımlanabilen oyun, Funcom tarafından el üstünde tutulan bir proje. Resimli romanla hasır neşir olanlarımız, romanda adı ve bahsi geçen her tanrısal ve mitolojik karakteri oyunda bulabilecekler. Oyunun grafiklerinin yanı sıra sesi ile de çok konuşulacağı benziyor. Oyun 7.1 surround sistemi destekleyen makinelerde yerleri yerinden oynatacak.

2006'da beklenen Conan için henüz kesin bir çıkış tarihi belirlenmemiş olsa da, yıl sonunu geçirme-

yeceğine inanıyoruz. Funcom, oyunun Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights, The Longest Journey Dreamfall ile bir potada eritilmiş bir tecrübe sunduğunu söylüyor. Bu karışımın kendimizi çekip çıkarmanın çok da kolay olmayacağı konusunda onlarla hemfikirim.

"Şunu bilin ki prensim, kabaran okyanusların Atlantisi' ve onun görkemli kentlerini yutmasından sonra, dünyada o güne değin görülmemiş bir çağ başlamıştı. Arys'ın oğullarının doğduğu bu çağda, dünya üzerindeki imparatorluklar ve uygarlıklar, gökteki yıldızların mavi parıltıları kadar dağınık fakat belirgindi. İşte bu sıralarda Kimmeryalı Conan geldi. Çelik bilekli elinden kılıcını hiç bırakmayan bu kara saçlı, şahin gözlü yiğit tüm imparatorlukları sandallı ayağının altında çiğnemek istiyordu." ■

- Kaan Ezgimen

► Yapım Funcom ► Dağıtım Funcom
► Tür Rol Yapma Oyunu / Devasa Online
► Sistem PC ► Çıkış Tarihi 2006 Sonu

LEVEL CUP #5 – RISE OF LEGENDS



➤ Sabahın erken saatlerinde LEVEL ofisinin kapısında bir silüet belirdi. Silüetin eli sarı kapının yuvarlak kulpuna gitti ama açamadı. Ardından tıkrıtlar gelmeye başladı. Belli ki ofisin kapısına bir anahtar temas etmekteydi. Veya bir maymuncuktu bu. Kapının nasıl açıldığının bir önemi yok aslında, önemli olan sabahın köründe birinin ofise neden girmeye çalıştığıydı. Kapının açılmasıyla koridora bir ışık huzmesi sızdı ve esrarengiz kişi kapının önüne bırakılmış paketi de aralar içeri girdi. Hemen ardından da 0 içeri girdi. Kafasını çevirdiğinde Sinan'ın masasında, çekmecede Rise of Legends arayan bir OlgaY gördü. OlgaY bozuntuya vermeden ona hatırını sordu ve çaktırmadan oyunun DVD'sini bilgisayara taktı. Hoparlörü kapatmayı unutan OlgaY, son bir hamleyle sesi kısmaya çalıştıysa da Big Huge Games ekranında çıkan efekti onun duymasını engelleyemedi. Sabahın ilk ışıklarıyla, çalışkan genç OlgaY ofise RoL çalışmaya gelmişti, Tuğbek'in bir önceki gün ofise gelip "abi anahtarlarımı kaybettim" demesinin de nedeni anlaşıldı.

Saat 11.00: Sinan ofise geldi ve Berkant ile OlgaY'ın RoL çalıştığını

sezdi. Biri test makinesini diğeri de Sinan'ın bilgisayarını parsellemiş, umarsızca birbirlerine saldırıyorlardı. Sinan onların çalışmasını engellemek için yemeğe gitmeyi teklif etti, zor da olsa başardı.

Saat 14.00: Üç saat boyunca Sinan, OlgaY ve Berkant'ı RoL'den uzak tutmak için Xbox360 ve PSP oynattırdı, muhabbet döndürdü ve yine başarılı oldu.

Saat 15.00: Turnuvanın başlamasına tam bir saat kalmış ve yazarlar ofise damlamaya başlamıştı. Volkan da çalışma furyasına dahil olmuş, Berkant – OlgaY – Volkan üçlüsünden biri Sinan'ı oyalarken diğeri ikisi çalışmaya devam ediyordu. Çakallar.

Saat 16.00: Tuğbek ve Serpil'in de gelmesiyle turnuvaya tam gaz başlandı. Maçları 20 dakika ile sınırlandırma fikri pek tutulmadı, maçlarda süre sınırı kalktı. Böyle olunca maçlar uzadı gitti, ofiste sabahlanıldı. Tuğbek dışında herkes Vinci ırkını seçti, Tuğbek ise Alin'i yemisi bitirmiş gözükküyordu. Ekranı sığmayan ordular yaptı. İlk maç Berkant ve Volkan

1. Heybeliada Çıkarması

Birinci Geleneksel(!) Yaza Giriş kutlamalarımız kapsamında, kene krizi patlak verdiği sırada kendimizi riske atıp şehrimizin güzide adalarından Heybeliada'ya ayak bastık. Oyun konuşmayı kendimize yasaklamamıza rağmen son kaçınılmazdı tabii, konu bir şekilde oyunlara bağlandı yine (e ortamda 8 tane PSP'nin olması da buna vesile oldu). Kısır, mercimek köftesi, muhammara, börekler, sandviçler derken patlamamıza ramak kaldı. Voleybol oynarken bir kaç editör ağaçlara çarpıp ölüm tehlikesi geçirdi. Sinan martıları kovaladı (sessiz sinema oynarken 2 metrelik adama civciv taklidi yaptırıldı ya, daha ne diyeyim).



arasındaydı. Volkan'a kıyasla daha az çalışan Berkant talihsiz bir yenilgi alarak elendi. OlgaY ile Serpil'in maçı iki dişli rakibin savaşına sahne oldu. Oyunun başında hızlı bir şekilde gelişen OlgaY, biraz zor da olsa Serpil'in birimlerini haritadan silmeyi başardı. İlk turun son maçı ise Sinan ve Tuğbek arasındaydı. Tam bir Alin gurmesi olan Tuğbek, Sinan saldırmayınca gaza geldi ve en üst teknoloji seviyesine çıkmadan saldırmayacağını dile getirdi. Böylece Tuğbek, ekrana sığmayan ordular yaptı, taşı. Köprüde Sinan'ın beklenen atağıyla başlayan büyük savaş Tuğbek'in zaferiyle sonuçlandı. Final ayağı üçlü sistemle geçildi.

Finali lig usulü yapmaya karar verilmişti. Volkan, OlgaY ve Tuğbek birbirleriyle maç yaptılar. İlk maçı OlgaY ile Tuğbek yaptı ve Ol-

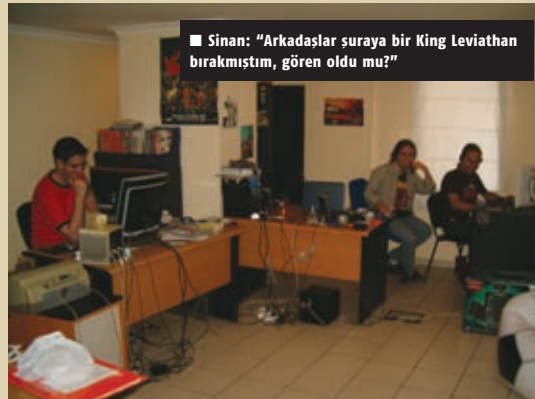
gaY ustasından büyük bir mağlubiyet aldı, Tuğbek ezdi geçti. Tuğbek yenmeye doymayınca sıradaki gelsin dedi ve Volkan rakip masaya oturdu. OlgaY ise o sırada Tuğbek'in monitörden "ayna" yapıp Volkan'a taktik veriyordu (Tuğbek duymasın, aman diyeyim...). Tuğbek, Volkan'ı temiz bir saldırıyla mideye indirdi ve birinciliğini ilan etti. İkincilik üçüncülük maçını yapacak olan OlgaY ve Volkan bilgisayarlarının başına geçtiler ve savaş başladı. Bu kez ustasından el alan OlgaY, Volkan'a karşı maçın sonlarına kadar güçlendi, güçlendi... En sonunda öyle bir "aktı" ki, Volkan bilgisayarı kapatıp "Pes!" dedi. "İnsan insana bunu yapar mı?"

Maçların çok uzun sürmesi nedeniyle turnuva geç saatlere sarktı, herkes ayakta uyuduğu için ödül töreni yapmadık, sağlık olsun. Bir dahakine artık. Bir dahakinde bir yarış (Burnout Legends) veya spor oyunu (WE10) oynama ihtimalizliği yüksek: İki üzeri yüz yirmi beş bin ve gittikçe düşüyor...

- Berkant Akarcan ■

Temmuz ayı puan tablosu

	Oynanan Oyun	BU AY	TOPLAM
Tuğbek	5	8	32
OlgaY	5	6	24
Volkan	5	4	24
Sinan	5	2	16
Serpil	3	2	12
Berkant	4	2	10
Kaan	3	0	6
Mehmet	3	0	6
Rocko	3	0	6



FOTOFİLİ

Büyük resimler, küçük ilk bakışlar.



PC, PS3, Xbox 360

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

>> **Dünya ülkeleri gerçekten** savaşmak yerine, önlerine bir oyunu koyup, gerçekte kimseyi öldürmeden ama aynı gerçeklik hissiyle oynayana ve oyunu kaybeden taraf gerçekten kaybetmiş kabul edilmeden hiç kimse "oyunlar da çok gerçekçi oldu canım" demesin. Yıllardır oyun yapıyorlar, tabii ki giderek daha gerçek görünecek her şey.

Brothers in Arms'ın yeni oyunu da bu doğal evrim sürecinin bir

parçası. Oyundaki her şey "yeni nesil" etiketiyle pazarlanıyor: Sesler, efektler, fizikler, çok oyunculu modlar, oyunda kullanacağınız taktikler ve hatta hikâye... Bugünün standartlarını tamamen aşacak bir oyun peşinde Gearbox. Doğru olabilir... Ama dediğim gibi, savaş hastalarını tatmin edene kadar "yeterince" gerçekçi sayılmaz bizce. ■

HEYECANMETRE



ÜMITLİYİZ !



PC

MAELSTROM

>> **Codemasters'ın yeni bombası** Maelstrom'un yayınlanan son ekran görüntüleri, oyunda insanlardan çok makinelerin telef olacağını gösteriyor. Zaten hikâyenin "büyük felaket" sonrasında uzaylılarca işgal edilmiş bir dünyada geçmesi, ortada pek de insan olmaması için geçerli bir sebep. Yine de, bir avuç kalmalarına rağmen insanlık ikiye bölünmeyi ve en değerli kaynak olan su için birbirine girmeyi başarıyor. Oyunda bu iki fraksiyon dışında bir de fırsatçı uzaylı grubu yer alacak. Sonrası, şu resimde de gördüğünüz gibi yıkılmış futuristic şehirler, patlayan araçlar, soyunu tüketmeye biraz daha yaklaşan insan manzaraları... Parameter'ı da yapmış olan Rus KDV firmasının geliştirdiği strateji oyunu, yılın son aylarında piyasada olacak. ■

HEYECANMETRE



ÜMITLİYİZ !



Xbox 360

MASS EFFECT

>> **Ekran görüntüleri ikinci kalite** bir Brezilya dizisinden alınmış gibi gelebilir ama sırf bu kadarını başardığı için bile Mass Effect'in efsane yapımcısı Bioware'i tebrik etmek gerekiyor. Çünkü Half-Life 2 başta olmak kaydıyla pek az oyunda hissettiği şeyi mimiklerine yansıtan karakterler gördük. Mass Effect'in poligon zengini oyuncularında (uzaylı olanları da dahil olmak üzere) ise hissettiği şeyi göstermek, oyuncuyu da o duyguya dahil etmek gibi özel bir amaç var. Son derece alengerli bir hikâyeyle karşımıza çıkacak olan Mass Effect'i günde yarım saatlik oynama sürelerine bölerek annenize bile izletebilirsiniz (ne de olsa televizyona ihtiyacınız olacak). ■

HEYECANMETRE



ÇOK İYİ OLACAK !

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

➤ **Kötülerin ağına düşen** bir prenses ve onu kurtarmak için her türlü ölümcül maceraya gözü kapalı atlayan bir Link... Yıllardır değişmeyen bu hikâye nasıl oluyor da hâlâ böyle büyük bir hayran kitlesini peşinden sürüklüyor dersiniz? Herhangi bir ekran görüntüsüne bakmanız yeterli: Zelda, kendi ruhu olan bir oyun. Naif duyguların önemli olduğu, küçük tatların büyük mutluluklara dönüştüğü, en karanlık toprakların bile içinde yaşamaya değer görüldüğü bir dünyası var Twilight Princess'ın. Nintendo Wii'nin ilk tecrübe-



WII

RED STEEL

HEYECANMETRE

YANIYORUZ !

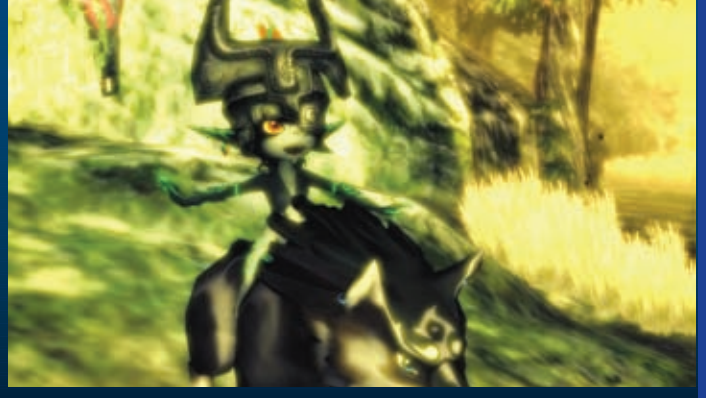
➤ **Oltadan kılıca, şemsiyeden** beş bıçaklı tıraş makinesine kadar her aletin yerine kullanılabilen, Wii'nin çok işlevsel kontrol cihazı, bu kez bir shotgun ve bir katana olarak işe yarayacak. Wii'ye özel oyunlardan biri olan Red Steel'de nişanımızı kaçıran mafya babası kayınpederimizi öldürerek mürüvvetimize kastetmiş karanlık adamlardan intikamımızı almamız gerekiyor. Los Angeles ve Tokyo'da geçen hikâye boyunca bulunduğumuz şehrin geleneklerine uygun olarak tabanca ya da katana kullanacağız. FPS türünde oynanacak Red Steel'in en eğlenceli yanı Wii'nin kontrol cihazını katana niyetine sallamak olacak. Oyunun iki kişilik split-screen modunda ise eğlencenin iyice tavan yapacağı kesin. Bu modda oynarken katananızın işe yaradığını fark ettiğiniz noktada "there is no spoon" nidaları eşliğinde Wii kontrol cihazını rakibin kafasına vurmaya başlayabilirsiniz. ■

HEYECANMETRE

HEMEN ÇIKMASI İÇİN İMZA TOPLAYALIM !

rinden biri olacak bu macerada oynanabilir yeni karakterlerle tanışacak ve sayfada gördüğünüz balığı Wii'nin kontrol aletiyle bizzat tutacaksınız. Rastgele! ■

Not: Bu muhteşem oyun için hazırladığımız ilk bakış yazısını Gizli Sayfa'da okuyabilirsiniz (bkz. sayfa 5)



PSP

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

HEYECANMETRE

EĞLENCELİ OLACAK

➤ **Hep koşan, durmadan koşan,** yorulmadan koşan bir deli oğlan Arthur. Ama bu arada da yeraltı dünyasının karanlık savaşçıları'nı dize getirmeyi bilen gerçek bir kahraman. Ultimate Ghosts'n Goblins'de gündelik koşma ve tepeme işleri biraz daha karmaşık bir hâl alıyor. Çünkü karanlıklar lordu uykusundan uyanıyor ve gidip kahvaltı etmek yerine prensesi kaçırpıp, dünyayı ele geçirme planları yapmayı tercih ediyor.

Kullanılan 3D grafik motorunun marifetleri sayesinde seksenlerin düz ve renksiz Ghosts'n Goblins dünyası üç boyutlu, canlı, her pikseli dolu bir mekâna dönüşecek. Hatta Capcom, oyuncuları çizgisellik his-sinden kurtarmak için G'NG'nin türünü, yumuşak bir geçişle platformdan aksiyona doğru çevirmiş görünüyor ama yana doğru ilerlemeli yapı terk edilmiş değil. Arthur da bu yeniliklerden payını almış: Çift zıplama, hızla fırlama, kenarlara tutunma gibi yeni özellikleriyle tekniğini epey geliştirmiş olarak göreceğiz Arthur'u. Ve tabii ki, vuru-lunca don paça kalması da unutulmamış. ■

PC,

TANITA: PLASTICINE DREAM

HEYECANMETRE

İLGİNÇ...

➤ **Oyun hamurundan yapılmış** akıllı bıdık bir karakterin (saçlarını iki yanda toplayan tüm küçük kızlar gibi), oyun hamurundan yapılmış bir uçakla yolculuğu sırasında oyun hamurundan yapılmış bir kaza sonucu ıssız adaya düşmesini anlatıyor Tanita. Çok iddialı olmasa da, şimdiden oyunun son derece hoş bir tadı olacak gibi görünüyor. Wallace and Gromit'i, Chicken Run'ı ve benzerlerini sadece konusu için değil görüntülerine de bayıldığınız için izliyorsanız Tanita: Plasticine Dream'i oynamak için zaten kafadan bir sebebiniz var demektir. Ayrıca Tanita, hiçbir nükleer ya da doğal felakete maruz kalmamış olmasına rağmen dünyayı kendine has tarzıyla yansıtabilen bir oyun. Eğer bulmacaları, bölümleri, detayları da güzel olursa tadından yenmeyecek bir oyun bekliyoruz Akella'dan. ■





İLK BAKIŞ

BioSHOCK

Kayıp bir ütopyanın ortasında yalnız bir adam: Rapture'a hoş geldiniz

Yapay zekâ... Son günlerde yapıcılarla BioShock hakkında sorduğunuz neredeyse hiçbir soruya cevap alamıyorsunuz ama bir konu var ki hakkında sabaha kadar konuşabilirler: Bioshock'daki yapay zekâ.

Ken Levine'i dinleyince yapay zekâ konusunda niye bu kadar iddialı olduğunu anlayabiliyorsunuz. Üstelik Ken, konuştuğu zaman ciddiyetle dinlenmesi gereken bir adam. Çünkü Thief, System Shock 2, SWAT 4 gibi oyunların ardındaki deha kendisi.

"Yapmak istediğimiz, perilli şato gibi görünen bir yerde aniden önünüze fırlatarak sizi korkutan hayaletlerle dolu bir oyun değil" diyor Ken sınırlı sayıda röportajlarından birinde.

"Amacımız, sizi hiç ama hiç önemsemeden kendi dünyalarında yaşayan, siz orada olmasanız bile günlük işlerine devam eden NPC'lerle dolu ve araştırıldıkça yeni şeyler keşfedeceğiniz "yaşayan bir dünya" yapmak". RYO oyunları gibi değil mi? Eh, BioShock da çoğu açıdan RYO oyunlarını andırıyor

zaten. Ne de olsa unutulmaz oyun, şaheser yapım System Shock 2'nin ruhani devamı kendisi.

KIRIK HAYALLER ŞEHİRİ

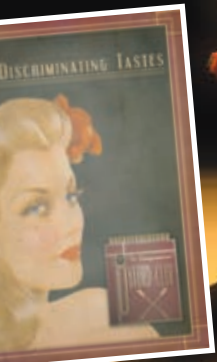
Oyunun konusu, yapımcıların titizlikle sakladığı şeylerden biri. Bildiğimiz kadarıyla oyuna okyanusun dibinde başlıyorsunuz. Oyunun hiçbir aşamasında ara demolar kullanılmayacağı için -bunun gerçekçilik hissini bozacağını düşünüyorlar- oraya nasıl olup da geldiğiniz konusunda hiçbir fikriniz yok. Yüze çıkıyorsunuz ve sizi cehennem karşıyor: Yanan enkaz parçaları, bavullar, koltuklar, cesetler... Anlaşılan bir uçak kazasından kurtulmuşsunuz. Etrafa bakındığımızda, yakınlarda bir deniz feneri görüyorsunuz. Bin bir zahmetle oraya yüzüp fenerin içine giriyorsunuz. Sizi şeffaf bir küre karşıyor: Deniz altındaki bir şehre ulaşmak için kullanılan bir tür denizaltı. Yapacak başka hiçbir şeyiniz olmadığından küreye giriyorsunuz. Küre sizi Rapture girişinde bırakıyor:

Deniz al-

tındaki devasa bir şehir, kırık hayallerin ve gerçekleşmeyen bir ütopyanın şehri.

Peki ne ütopyası bu? Bunu anlamak için, Andrew Ryan ismine odaklanmamız gerekiyor. Ryan, eski bir Sovyet vatandaş. 1946 yılında, seçkin bir topluluk için deniz altında bir şehir inşa etme fikrine kapılmış tuhaf bir adam. Ryan, düşünüyü gerçekleştiriyor ve şehri kuruyor. Burada aklınıza basit bir denizaltı istasyonu gelmemeli. Şehir, gerçekten de bir "şehir". Büyük, devasa ve gizemli... Sokakları, caddeleri -hatta lunaparkları- var. Amaç, bilim adamı ve sanatçıların hiçbir kişi veya kurumun baskısı altında kalmaksızın rahatça çalışabilecekleri bir ortam yaratmak. Çalışıyorlar da zaten: Fontaine adındaki bir bilim adamı, deniz altında "Adem" adını verdiği bir tür yaratık keşfediyor. Bu yaratık insanları gençleştiren, güçlendiren özelliklere sahip. Adem o kadar az sayıda bulunuyor ki, Rapture'daki ekonominin temelini oluşturmaya başlıyor. Bu noktadan sonrası karanlık işte. Biz şehre 60'lı yılların sonunda giriyoruz ve onu tamamen terk edilmiş buluyoruz. Ne olup bittiği hakkında da hiçbir fikrimiz yok. Ama belki, şehir o kadar da terk edilmemiştir...

Peki neymiş şu yapay zekâyı bu kadar önemli kılan? Bunun için, terk edilmiş şehrin "sakinlerine" bir göz atmamız gerekiyor. Şehirde "Aggressors" ve "Protectors" olmak üzere iki farklı "ırk" yaşıyor. Aggressors, evrim geçirek yüzlerine bakılmayacak derecede çirkinleşmiş insanlar. Ve korkmalısınız ki, fazlasıyla zekiler! Çünkü bu yaratıklar, Rapture'da yaşamayı, insanlık için araştırma yapmak için tercih etmiş olan bilim adamları, sosyologlar ve felsefecilerden başkası değil. Ama Rapture'ın başına her ne geldiyse, hayatta kalabilmek için fazlasıyla Adem kullanmak zorunda kalmış ve "değişmişler". Aggressor'larTavanda yürüyor ve her türlü silahı kullanabiliyor-





lar. Gördükleri yerde de size saldırıyorlar. "Protectors" (koruyucu) ise tarih öncesinden kalma dalgıç kıyafetleri giyen iri yarı tipler. Bunlar yanında küçük çocuklarla doluyor -ki çocuklara da "Gatherers" (toplayıcı) deniyor- ve yaptıkları iş, çocuklar her tarafa saçılmış cesetlerden değerli Adem özünü toplarken onları korumak. Onlara saldırmadığınız sürece size saldırmıyorlar, saldırdığınız anda ise buna pişman olmanızla birlikte muhtemel çünkü çok - hem de çok - güçlüler. Ancak değerli Adem'in tek kaynağı da yine onlar. Aggressor'lar niye evrim geçirmiş ve Protector'lar aslında ne, tüm bunlar halen cevabını bilmediğimiz sorular.

BİYOLOJİK "YZ"

İşte bu iki ırk, oyundaki yapay zekanın temelini oluşturuyor. Önceden hazırlanmış senaryoları olmayan, sizden bağımsız hareket eden bu NPC'ler, kâşif ruhunuza göre sizi ödüllendiriyor. Örneğin A sokağına hiç sapmadan oyunu tamamlamanız mümkün. Ama saparsanız, orada bir Protector'la karşılaşıyorsunuz. Onu öldürürseniz, değerli Adem'a kavuşursunuz. Ama bir süre bekleyip koruduğu Gatherer'ı yakalarsanız, onu korkutarak veya arkadaşlık kur-

arak hikâyeye ilgili önemli bir ipucu elde edebilirsiniz. Bir dahaki oynayışınızda o Protector'u o sokakta hiç görmemeniz de mümkün. Önemli olan şu: Siz o sokağa uğramanız da uğramanız da, onlar orada olacak ve kendi işlerine bakacaklar.

Bu seviyedeki bir yapay zekâ, savaşlarda da çok etkili elbette. Hiçbir savaş, bir öncekinin aynı olmuyor. Half-Life 2'deki bir dizi varili askerlerin üzerine düşürerek kısa yoldan hepsini öldürdüğünüz sahneleri hatırlıyor musunuz? BioShock'da, bunu her savaşta ve her seferinde yaşayacaksınız. NPC'ler, savaş ortamındaki her türlü şeyi kendi lehlerine kullanabiliyorlar. Üzerine çıktığımız kulenin temellerine ateş ederek sizi yere düşüreni mi ararsınız, yoksa arkandaki varile ateş etmeyi tercih ederek sizi havaya uçurana mı? Hepsini BioShock'da mevcut. Ama -tıpkı gerçek bir oyuncu gibi- hata da yapabilecekler. Tüm bunları sizin de yapabileceğinize -Protector'ların cüssesini düşünürsek, yapmaya mecbur olduğunuz- hiç değinmiyorum bile.

Ken Levine oyununa o kadar güveniyor ki "bir kılavuza ihtiyacınız olmayacak" diyor. "Daha doğrusu, bir kılavuz kullanamayacaksınız. Oyundaki her eylem -hem sizin hem de NPC'lerin-, her oynayıpta farklı şekillerde gerçekleştirilebiliyor. Bir kılavuz hazırlamak imkansız."

İÇİNDEKİ MCGYVER ORTAYA ÇIKSIN!

Oyundaki her silah, System Shock 2'de olduğu gibi modifiye edilebilir olacak. Her yerde bulunan, düzinelerce farklı silah çeşidi de beklemeyin. Neticede terk edilmiş bir şehirdeyiz, değil mi? Bunun yerine, iki üç tane temel silah çeşidi ve sonsuz modifiye olanağı emrinize amade. Şöyle bir örnek verelim: Basit bir otomatik tüfeği bir dizi çark ve parça ile "gatling gun"a çevirmeniz mümkün olacak. Veya yangın tüpü, kimyasal karışım ve bir Zippo ile basit bir alev makinesi yapabileceksiniz. İçinizdeki McGyver'i ortaya çıkartacak ve zor durumlarda zekanızı kullanarak etrafınızdaki en basit şeyleri silah haline getirebileceksiniz. Üstelik bunun sadece size özgü bir yetenek olduğunu da düşünmeyin. Oyundaki düşmanlarınız da tuhaf ve ucubik tasarımlara sahip silahları yaratmak ve kullanmak konusunda çok yetenekli.

Yine System Shock 2'ye bir gönderme olarak eylemlerinizi ve tercihlerinizin sizi oyundaki üç sınıftan birine yönlenecek: Asker, telepat ve mühendis. İsimlerinden de rahatça anlaşıldığı gibi asker fiziksel güce, telepat zihin saldırılarına ve mühendis de bilgisayar ve icat etme yeteneğine sahip olacak. Hangi sınıfı seçerseniz seçin, yeteneklerinizi "plazmid" denen şeylerle arttırabileceksiniz. Ve Ken Levine'i tanıyorsak, bu plazmid'lere kavuşmak cehennem azabından beter bir iş olacak.

Unreal Engine 3 motorunu kullanan oyun, şu aşamada bile muhteşem görünüyor. Hangi konfigürasyonda rahat çalışabileceğini düşünmek şimdilik anlamsız. Anlamlı olan ve altına hepimizin imzasını atacağı şey ise vaadettiklerinin yarısını bile -açık sonlu oyun sistemi, yapay zekâ, atmosfer, hikaye- gerçekleştirirlerse hepimizin bu oyunu çalıştırabilecek konfigürasyonu oluşturmak için sıraya gireceği. BioShock, şimdiden yılın oyununa aday olmuş bir şekilde geliyor.



Ant Köksal ant@level.com.tr



İLK BAKIS

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Savaşa hoş geldin komutan! Biz de seni bekliyorduk...

Kısa bir süre önce bir pakette gerçek zamanlı strateji türünün kilometre taşlarından birinin, Command & Conquer serisinin tamamını bir arada bulma şansını yakalamıştık. Ama şöyle bir düşünün. En son ne zaman yeni bir Command & Conquer oynamıştık biz? Bu oyunun vasat benzerleri raf-ları doldurmadan önce, ne zaman? Her yeni Com-mand & Conquer'in yükleme süresi bitene kadar he-yecandan yerimizde duramaz, yüklediğinde de elleri-miz ağrıyana, beynimiz çatlayana kadar oynardık. En son ne zaman bu kadar heyecanlıydık?

Evet, çok uzun zaman önce.

Tam da "hiçbir strateji, C&C gibi olmadı" derken Tiberium Savaşları yeniden patlak veriyor. Üstelik o hiç unutmadığımız Kane de işin içinde. Electronic Arts salvoya başladı arkadaşlar, herkes siperlere!

Tiberium evrenini en son Firestorm eklenti paketi sayesinde görmüştük. Bu kez 2047 yılına gidiyoruz. Fi-restorm savaşlarının üzerinden bir hayli vakit geçmiş-tir. Oyun başladığında GDI ve NOD arasında bir barış an-laşması dönemine giril-miş olduğunu ve GDI'nin her ta-

rafta çıkmış olan Tiberium isyanlarını bastırmaya ça-lıştığını görüyoruz. Durum görüldüğünden de zordur aslında. Çünkü isyanlar her yere yayılmıştır. Dünyanın yüzde 20'si artık yaşanacak yanı kalmamış toprak parçaları haline dönüşmüştür. GDI'nin hesaplarına göre savaşların yarattığı kirlilik 80 yıl içinde dünyayı tama-men yaşanmaz bir hale getirecektir. Birlik, bu kirlen-menin önüne geçmek ve dünyayı eski haline döndü-rebilmek için çalışmalarına hız vermiştir.

TIBERIUM CEPHESİNİN DÜNÜ VE BUGÜNÜ

1995 yılında bilim adamları sonradan adına Tiberium diyecekleri bir maden keşfetti. GDI (Global Defense Initiative) bu sırrı korumak ve varlığından doğabilecek her hangi bir tehdidi önleyebilmek ve dünyayı bu elementin şerrinden koruyabilmek için harekete geçti, yeni birimler oluşturdu. Çünkü Tiberium dünya dışı bir madendi. Dokunduğu herşeyi kendi özelliklerine çevirebilen tehlikeli bir yapıya sahipti. İnsanlık direk olarak Tiberium ile temasa geçerse bu tüm dünyanın sonu olabilirdi. Ancak GDI ne yaparsa yapsın bu sır çok uzun süre gizli kalamadı. Radikal devrimci ve ne idüğü belirsiz siyasi tavrıyla Brotherhood of NOD, Kane'nin liderliğinde Ti-berium için daha farklı planlar yapmaya başladı. Doğal olarak da sa-vas çıktı.

Electronic Arts şimdi bizi bu element üze-rine dönen tüm dolaplara ve kısa süren ateşkes sonrası olanlara şahit olabileceği-miz yepyeni bir senoryaya hazırlıyor.

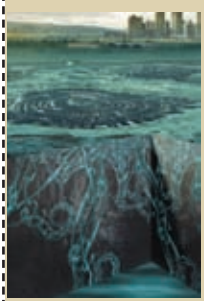
■ Akşam saatlerinde Panter tankları silindirlerinden çıkıp avlanmaya giderler.



2047 yılında durum kısaca şöyle; GDI balinaları kurtarmak ve halkı çevreye karşı bilinçlen-dirmek için posterler, bildiriler hazırlayadursun, NOD'un eli de armut toplamamaktadır tabii ki. NOD savaş fikrinden o kadar da uzaklaşmamış, büyük bir kinle dünyanın unutulmuş köşelerindeki Tiberium bölgelerinde ve bildik tesislerinde yeniden yapılanma-ya başlamıştır bile. NOD gücünü toparladığı anda ilk darbeyi GDI'nin dev uzay üssü Philadelphia'ya vurur. Operasyonlarının yö-netim merkezi olan Philadelphia'yı kaybeden GDI tam bir kaosa gömülür.

TIBERIUM ZEHİRLENMESİ

Tiberium madeni- nin yayılma şekli: İlk başta toz olarak nodüller yüzeyde görülüyor, ama bir bitki gibi kökleri toprağın derinliklerine kadar uzanıyor. İlerleyen zamanla birlikte, Tiberium nodülleri yüzeyde kristallere dönüşüyor ve kökler büyüdükçe madde emilimi artıyor. Böylece yüzeydeki Tiberium birikimi artıyor ve radyasyon insanlar için tehlikeli boyutlara geliyor. Tiberium gelişiminin son safhasında ise yüzey kristalleri helezon şeklini alıyor. Bu yayılım şekinden Tiberium'un yabancı bir ırk tarafından dünyayı kendilerinin yaşayabilecekleri bir hale



dönüştürme (Terraforming) için gönderdikleri bir madde olduğu neredeyse kesin olarak çıkartılabılır. Hatta belki de Tiberium'un kendisi bu yabancı ırk bile olabilir! Olan ise zavallı insanlara oluyor (resmin üst solundaki bankın önündekiler gibi).

Bir üniteye verilen emirle o ünitenin harekete geçmesi arasındaki duraklama süresi ortadan kalkacak. Bu durum oyun içinde birlikleriniz için hayati bir önem taşıyor. Yapımcılar bundan beş yıl önce çıkan bir oyunun günümüz makinelerinde oynanırken ne kadar hızlı olabileceğinden yola çıkarak bu zevki yepyeni bir oyunda yaşamanın vereceği tecrübenin yeni nesil C&C tutkunu bir

■ İşte eski bir dost. Resmin sol altında karnı dolu olunca çık sevdiğimiz Tiberium silosunu görüyoruz.

büyük olasılıkla dünya dışından olan bu grup, dünyanın peşinde. Anlaşılan o ki GDI ve NOD sadece birbirleriyle savaşmayacak bu kez.

Oyuna dahil olacak olan üçüncü tür hakkında çok şey bilinmiyor. Ancak olasıklar bu dedikodulara göre (tabii oyuncular da dedikodu yapar, kim yapmaz ki) bu bağımsız tür robot ile mutant arasında bir yapıya sahip olacak. Kane ise tüm bu aksiyon arasında muhteşem dönüşüne hazırlanıyor.

um ile evrimleştirmede kullandığı bir sibernetik oluşumdur. Ancak kontrolden çıktıktan sonra Kane ile birebir bağlantısı olabileceği hakkında ipuçları bırakmıştı. CABAL ve Kane'in bu üçüncü tür ile bir şekilde GDI'ya karşı bir ittifak içinde olabilecekleri de bir başka senaryo. Bu sav Kane ve CABAL'ın daha sonra sözü geçen esrarengiz üçüncü türe sağlam bir kazık atması ve bu türün hem NOD'a hem GDI'ya karşı savaşa başlamasıyla destekleniyor.

EN AZ TIBERIUM KADAR GİZEMLİ, BULAŞICI VE MASRAFLI

Generals'a kadar tüm C&C'lerin en beğenilen yönlerinden biri, bölüm sonlarında çıkan ara videolardı. Tiberium Wars'da da bu muhteşem CGI ara videolar olacak. Üstelik, pek çok olayın perde arkasını gördüğümüz oyun içi grafiklerle hazırlanmış videolarla desteklenecekler. Bunun oyuna daha derin bir hava vereceğine inanan yapımcılar, videoların oyun akışını engellemeyeceğini, aksine oyuncuyu hikayeye daha derinlemesine çekeceğini söylüyor.

Yapımcıların dediğine göre oyun komutlarınıza çok süratli tepkiler verebilecek. Yani bir birimin üzerine tıkladığınız anda ondan tepki alacak, hızla hedefine gönderebileceksiniz.

■ GDI'nın Tiberium'dan arınmış "Green Zone"ları insanlık için tek güvenli bölge.

SENARYO GİZLİ AMA ATMAK TUTMAK SERBEST

Elbette EA ne kadar senaryoyu gizlese de sıkı C&C oyuncuları hemen komplo teorileri üzerinde yoğunlaşarak üçüncü tür üzerine çeşitli varsayımlar ortaya attılar. Mesela;

C&C Tiberian Sun hikayesinde, The Forgotten fraksiyonu Tratos tarafından yönetiliyordu hatırlarsanız. Tabii bunun yanı sıra Ghost Stalker, Mutant Hijacker gibi bir sürü yan karakter vardı ve NOD'un yapay zeka süper bilgisayar CABAL, The Forgotten'ı dağıtmadan önce hikayede yer alıyordu. Bu karakterlerin akibetinin ne olduğuna dair hiç bir ipucu verilmemesi oyundaki üçüncü türün mutantlar olabileceğini akla getiriyor.

CABAL (Computer Assisted Biologically Augmented Life-form), NOD'un insanlığı Tiberi-

GDI'nın bir komutanı olarak sizin göreviniz bu darbeden sonra sersemleyen ordularınızı toplamak ve bir karşı saldırı düzenlemek olacaktır.

EA olanı biteni buraya kadar açıklıyor. Oyun henüz yapım aşamasında olduğu için yetkililer gayet ketum (ah şu yetkililer yok mu, bize ne garazleri var?). Bu kaosa dahil olacağı söylenen üçüncü grupla ilgili ipuçlarını gelince... Maalesef senaryo o kadar gizli ki bu türün oyuna ne şekilde dâhil olacağı hakkında hiçbir açık verilmiyor. Ancak

■ SAGE grafik motoru yaşını hiç belli etmiyor değil mi?

TAMAM DA TIBERIUM NE?

Eğer daha önce bu maden için savaşlara katılmadıysanız "İyi de kardeşim tiberium ne? Neden savaşıyoruz bunun için?" deme olasılığınız var. Tamam, anlatalım. Tiberium zehirli bir madde. Tamamen dünya dışı bir element ve bir asteroid'le dünyamıza gelmiş. Bulunduğu yerde topraktaki tüm değerli elementleri emip bünyesinde topladığı için aynı çok değerli ve etkili bir enerji kaynağı haline geliyor ve hızla yayılıyor. Ama ayrı temas ederse çok can yakabiliyor, çünkü hem inanılmaz radyoaktif, hem de insan vücudundaki değerli mineralleri de kendi bünyesinde toplayabiliyor. Çıkartıldıktan sonra kullanılması için rafine edilmesi gerekiyor. Bu işlemler sonucunda da sıkır sıkır bir kaynak haline geliyor.

EA bu madeni daha inanılır kılabilmek için Massachusetts Institute of Technology'den (M.I.T.) bir kaç öğrenciyi Tiberium konusunda tez hazırlattı derseniz şaşırırsınız? Evet, bunu yaptılar. Çıkan tez ise kısaca şöyle bir şey oldu:

"Ağır enerji partikülleri ihtiva eden kristal alaşımlı tiberium madeni, işlenmeden kullanıldığında özünde barındırdığı enerji yüzünden yıkıcı olabiliyor. Bu enerji temas halinde olduğu maddenin atom çekirdeğini mutasyona uğratarak yok edebiliyor. Proton ve elektron değişimiyle, dokunduğu maddeyi kendi özüne dönüştürüyor. Ortaya kuon ve kuarklar, alfa, beta ve gamma da dahil olmak üzere 6 türlü radyoaktif ışımaya çıkıyor." (Bunu ben de yazdım MIT'e ne gerek vardı)



bazukacı ve bombacı ünitelerine bir de Tiberium bölgelelerinde rahatça gezebilen özel askerler (Zone Troopers) ekleniyor. Bu birim daha hafif silahlarla hızlı vur kaç görevlerinde kullanılabilir. Buradan artık rollerinde değiştiğini ve zor durumdaki GDI'nın kontrgerilla taktikleri uygulayacağını anlıyoruz.

Elbette hava araçları da yeniliklerden nasibini alıyor. Firehawk adı verilen yeni bir süper saldırı jetiyle bu oyunda tanışacağız. Yüksek irtifadan savaşta destek veren bu uçaklar çok hızlı havalanabiliyor ve sıcak bölgeye hemen intikal edebiliyor. Bu arada kulağımıza çalınan bir diğer habere göre oyunda bir de mobil üs olacağı yönünde. Bu üs, birliklerle beraber hareket edebilecek ve hem üretim yapacak, hem de inanılmaz silahlarıyla ateş desteği verebilecek. Bu, savaş esnasında hem de üssümüzü korumak, hem de arbededen galip çıkabilmek anlamına geliyor ki bildik stratejilerden farklı bir taktik gerektireceği kesin. Bu hareketli üssün GDI'da mı yoksa NOD'da mı olacağı henüz belli değil ama bize sorarsanız adı bir sır gibi gizlenen üçüncü gruba ait olma olasılığı da çok fazla.

NOD ise tüm bunlara karşın özelliği hepsine beş basan görünmez tanklarıyla karşı koymaya çalışacak ki bence zaten bu da önemli bir stratejik üstünlük. NOD'un diğer birimlerinde de modifikasyonlar olacak. Her iki tarafta da Tiberium işleyebilecek üniteler olacak. (Eh, sonuç olarak onun için savaşıklarını göre aksi düşünülemezdi)

Peki şu esrareniz ve bilinmeyen tür için nelerimiz var bir de ona bakalım. Esrareniz yeşil askeri birimler hikayeye dahil olacak. Tiberian Sun'da tanıştığımız Mech'lerden bu ırkta da var. Ayrıca, Tiberium bölgelerinde rahatça gezebilecekleri, hatta Tiberium'un birimlerini güçlendireceğini biliyoruz. GDI ve NOD'un enerji üretimini sınırlayan ION fırtınalarının da bu ırkın saldırılarının bir parçası olduğunu, dolduğunda kullanılabilen bir süper silah olarak bu üçüncü esrareniz tarafın kullanımında olacak.

Oyunda bölgeler kırmızı, sarı ve yeşil bölgeler olarak adlandırılmış. Yeşil bölgeler hala insan yaşamına uygun olan yerler, sarı bölgeler Tiberium zehirlenmesinin ölümcül olduğu yerleri gösteriyor. Kırmızı bölgeler ise tamamen Tiberium mutasyonusunun, ION fırtınalarının egemenliğinde, dünyaya hiç benzemeyen bölgeler. Buralarda tuhaf yaratıkların görüldüğü, hatta ufak kolonilerin kurulmaya başladığı söyleniyor.

Çok büyük bir olasılıkla C&C 3 bu sene raflarda olamayacak. Zaten yapımcılar hedef olarak 2007 yılının yaz başını işaret ediyor. Ancak görünüm o ki EA aynı BFME II'de yaptığı gibi alttan alta forumlarda ve kendi web sitesinden sağlam bir pazarlama politikası izleyerek oyunun geleceğini garanti altına alıyor. Şimdi lütfen üniformanızı astığınız yerden çıkarın. Silahlarınızı gözden geçirin ve dışarıda sizi bekleyen Hummer'a binerek üsse doğru hareket edin. Sizi yeniden görmek güzel komutanım. Hoş geldiniz.



kitle yaratacağına inandıklarını dile getiriyorlar. C&C First Decade çıktığında "ilk on yıl" başlığı atılmıştı ve biz de "Yeni bir on yıla hazır mısınız?" diye sormuştuk hatırlarsanız. Ama bu kadar çabuk beklemiyorduk açıkçası.

C&C 3, Generals'da ve Battle for Middle Earth 1 ve 2'de de kullanılan SAGE (Strategy Action Game Engine) motorunun yenilenmiş ve cilalanmış bir versiyonunu kullanacak. Her iki oyunu da bilmeyenler için küçük bir hatırlatma yapmalıyım: Bu grafik motoru son haliyle en az Quake IV için gereken kadar sağlam bir donanım istiyor. C&C 3'ü maksimum ayarlarla oynayamamak çoğumuzda aşağılık kompleksi yaratacak gibi görünüyor.

EA yapımcı ve programcılarının ifade ettiğine göre şimdiye kadar pek alışık olmadığımız bir yapay zeka oyuna dahil ediliyor. Bu modül daha "sıkı" görevlerin bizi beklediğinin bir işareti olarak algılanabilir. Oyuna sesli iletişimli multiplayer modunun eklendiğini de hatırlatalım.

Oyunun arayüzü hakkında da çeşitli söylentiler var. Yapımcılar Generals'da kullanılan

sistemi oyuna dahil edeceklerini daha önce ifade etmiş olsalar da, bazı eksiklerin giderildiği ve yepyeni bir arabirimin Tiberium tozlarından doğduğu gelen haberler arasında. Şimdiye kadar oyun öncesi internete düşen ve EA'nın basına dağıttığı oyun içi görüntülerde bu arayüzü hiç göremedik. Bunun için hepimiz EA yapımcılarının iki dudağı arasında kalmış bulunuyoruz.

MUHTEŞEM OYUNCAKLAR

C&C'nin kendine özgü araç ve silahları hala akıllarımızdadır: GDI'nın Orca helikopteri ve Mamut tankını ve NOD'un Alev tankı ve Obelisk kulelerini nasıl unutabiliriz ki? İşte tüm bu "eski dostlar" geri dönüyor, ama yanlarında yeni yetmeleri de getiriyor. Mesela GDI'nın yeni Predator adlı tankları Mamut'tan kat kat daha hızlı ve çok yıkıcı bir güce sahip. Ancak savaş alanının egemenliği altına almaması için zırh bakımından hafifletilerek denge sağlanmıştır. Bildiğimiz C&C askerleri olan piyade,





1001 OYUN



Platform: PC
Yapım: Perpetual (ilk oyunları)
Tür: Devasa Online Çıkış Tarihi: 2006

LEVEL
E3 NOTU
1

GODS AND HEROES ROME RISING



Her sene E3'teki devasa online oyun sayısı artıyor. Ama NCSoft ve Webzen'i bir kenara bırakırsak, birbirinin aynısı oyunları gittikçe göze daha kötü batan bir şekilde tekrarlayıp duruyor firmalar. Haliyle bize de "bögggk" geliyor.

- Böggkk!
- Ama öyle demeyin bizim devasa online'ımız bambaşka yahu.
- Hiç öyle gözüküyor, nesi farklı?
- Antik Roma'da geçiyor bir kere.
- Aaa... Ne güzel. Bir fark daha söyle, ısınıcım oyununuza.
- Bizde bütün çarpışmaların çok hoş animasyonları var. Uzaktan birbirlerine vuruyorlarmış gibi yapmıyorlar. Bakın şu Minator beni kargısıyla nasıl da havalandırıp yere çaldı.
- Cidden iyi düşünmüşsünüz. Daha bir şenlikli olmuş savaş ortamı.

BİZDEN DUYMUS OLMAYIN AMA

Bir sonraki Call of Duty sadece konsollara çıkacak olsa da, Infinity Ward PC için de bir şeyler yaptıklarını ağızından kaçırdı.

- Üstelik bizde NPC'lerden takım kurma özelliği var.
- Nasıl yani?
- Mesela zor bir zindan temizleyeceğiz ama adam toplayıp büyük bir grup kuracak vaktimiz yok.
- Evet, olur ara sıra öyle şeyler.
- Tamam işte. Bakın şimdi 7 tane Minion summon ediyorum kendime.
- ???
- Evet 8 kişilik bir gruba dönüştüm. Şimdi gidip istediğim zindanı temizleyebilirim.
- ???
- Gruptaki büyücüler bizi iyileştirirken öndeki gladyatörler savaşıyor, okçular geri destek veriyor. Ne güzel, değil mi?
- Nasıl yani şimdi NPC'ler NPC'leri öldürsün diye size aylık ücret mi ödeyeceğiz?
- Öyle düşünmeyin ama...
- Pis SOE sizi... SW: Galaxies'in de canına okudunuz zaten. Bir tane adam gibi sosyal yaşamı olan oyunumuz vardı.
- Yok, ben o ekipten değilim.
- Sus konuşma. Ömrümde böyle saçma şey duymadım. NPC'lerle grup olup NPC keseceksem neden online oynuyorum?
- Ama böylesi de güzel?
- Allah sizi bildiği gibi yapsın. -Tuğbek



MASALLARI



Platform: Wii
Yapım: Toys for Bob (Pandemonium)
Tür: Spor Çıkış Tarihi: 2006 Sonu

LEVEL
E3 NOTU
3

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Activision'ın konferansında oldukça sıkıcı gözükse Downhill Jam'in ne kadar eğlenceli olduğunu, Wii'nin büyümlü kontrol cihazıyla oyunu bizzat denediğimde fark ettim. Bir kere, oyunun önceki Tony Hawk oyunlarıyla hiç alakası yok. Görev peşinde koşmuyorsunuz. Bir yokuşun, bir tepenin veya bir dağın tepesinde 4 kişi başlayıp, bayır aşağı hızla, düşmeden, en çok artistik hareketi yaparak inmeniz gerekiyor.

Yalnız Wii'nin kontrolüne alışana kadar düzlüğe ulaşmak hayal oldu benim için. Aleti sağa sola yatırarak yönlendirip, hızla salladığınızda boost verdiğim kaykaycım, bulduğu ilk fırsatta uçurumdan aşağı atladı durdu. Kontrollerin benim gibi acemi oyuncular için basitleştirilmesini talep ediyorum! -Sinan



Platform: Xbox360
Yapım: From Software (Armored Core)
Tür: RYO Çıkış tarihi: 2006 yazı

LEVEL
E3 NOTU
2

ENCHANTED ARMS



Klasik Japon RYO'larını seviyorsanız en klasığına hazır olun. Basit bir hikaye, sevimli karakterler ve Final Fantasy'nin altı ve yedinci oyunlarından alışık olduğumuz standart sıra tabanlı savaşlar. Göz alan büyü animasyonları, bol bol ışık efekti ve güzel ara demolar da unutulmamış. Çok klasik olabilir oyun ama türüne sadık Japon RYO'su isteyenlere ilaç gibi gelecek. -Tuğbek





Platform: PS3
Yapım: Square Enix (Grandia 3, Kingdom Hearts 2) Tür: RYO Çıkış Tarihi: Belli Değil

LEVEL
E3 NOTU
4

FINAL FANTASY 13



Final Fantasy serisini oynayıp da sevmeyen var mıdır? Sanmıyorum. FF X-2'yi çok az oynamış olmak hala içimde bir ukdedir ama insanın işi oyun olunca tuhaf bir şekilde her oyuna vakit ayırmak güçleşiyor. Bu yüzdendir ki Square Final Fantasy 13'ü yaptığını duyduğunda içim biraz daha burkuldu: Önce FF X-2'yi bitirip seriyi yakalamalıyım. Ama daha sonra Square bombayı patlatıp beni öldürdü: Bir değil, iki değil, tam üç tane Final Fantasy 13 oyunu yapıyorlardı! İlk ve en efendi FF13'ün ismi Final Fantasy 13 (saçmaladığımı düşünmeyin, az sonra ne demek istediği anlayacaksınız). Büyü ve teknolojinin iç içe geçtiği bir dünyada geçiyor ve bu dünyanın önceki FF oyunlarıyla bir ilgisi yok. Baş karakterimiz çok hoş bir kız. PS3'ün grafik yeteneği



sayesinde oynanış ve videolar arasında ayırım yapmak çok güç.

Bunun ardından Final Fantasy Versus 13 geliyor. Burada "Versus" karşılaşma, çarpışma anlamında değil, Latince'deki "yön değiştirme" anlamında kullanılmış. Yine sadece

PS3 için yapılan bu ikinci oyun üzerinde FF13'ten farklı, ama çok sağlam bir ekip çalışıyor: FF7: Advent Children filmi hazırlayan ekip ve Kingdom Hearts serisini hazırlayan takım birlikte çalışıyor ve bu muhteşem takımın başında da Tetsuya Namura var!

Final Fantasy 13 serisinin üçüncü oyunu ise Final Fantasy Agito 13. Sadece cep telefonları için hazırlanan oyun, yabana atılacak cinsten değil. Oyunun hikayesi ilk FF13 ile çıkıyor ve ilk oyundaki ana karakterlerin büyü akademisindeki maceralarını konu alıyor.

Peki niye üç FF13? Tek bir oyuna yoğunlaşıp kısa zamanda tamamlamak varken ekibi dağıtmak ne kadar mantıklı? İlk bakışta mantıklı gözükmesine de Square'in tam olarak açıklamadığı bir projesi var: Tüm Final Fantasy 13'ler "Fabula Nova Crystallis" adlı bir projenin parçası ve bu projenin firmanın geleceğine yöne vereceğini söylediler konferansta. Neler olduğunu önümüzdeki aylarda elimize detaylar geçince anlatacağız. -Sinan



Platform: PS3
Yapım: Sony Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: Belli değil

LEVEL
E3 NOTU
4

EIGHT DAYS

E3'ten iki gün önceki Sony konferansında nefesimizi kesen oyunlardan birisi de Eight Days oldu. Dehşet bir video eşliğinde hem makinenin, hem de oyunu yapan ekibin tüm yetenekleri gözler önüne serildi. Videonun çoğu elden geçirilmiş gibi geldi bize ama olsun. Bir TIR'ı pusuya düşürmeye çalışan 4 kişilik çeteye arabayla arkadan dalan kahramanlarımız, etraflarında mermiler uçuşur, camlar patlarken, değme Hollywood aksiyonlarına taş çıkartan aksiyonlara giriyorlar ve video, çatışmanın geçtiği benzin istasyonunun havaya uçmasıyla sona eriyor.

Safkan bir aksiyon oyunu olduğu her halinden belli olan Eight Days'de, partikül efektleri ve animasyonlar gözlerimizi yerinden fırlattı. Ama dediğim gibi, çok basit bir silah arabirim eklenmiş bazı sahneler bana "oyun içi süsü verilmiş render sahneler" kokusunu keskin olarak verdi. Yine de bu oyun için çok heyecanlandık. -Sinan



Platform: PS2, PS3, XBOX, 360, PSP
Yapım: Neversoft (Gun, Tony Hawk's serisi)
Tür: Spor Çıkış Tarihi: 2006 Sonu

LEVEL
E3 NOTU
3

TONY HAWK'S PROJECT 8



V
I
D
E
O
S
U
E
3
C
D
D
E

Tony Hawk serisi bence üçüncü oyundan sonra kendini fazlasıyla tekrarlamaya başladı ve eski çekiciliğini kaybetti. Yeniden aynı tadı yakalaması için sil baştan yapılması gerekiyordu. Neversoft tam da bunu yapmış. Sıfırdan yapılan bir grafik motoru, yeni nesil konsollarda aynı anda 20 vücut parçasını hareketlendirebilme, çevreyle gerçek zamanlı etkileşim gibi yeni özelliklerimiz var... Yani bir arabaya bodoslama girdiğinizde, sabit bir düşme animasyonu yerine bütün uzuvlarınızın ahenk içinde betona yapıştığını göreceğiz. Biz onu bunu bilmeyiz, Tony Hawk'ın eski şanını yeniden kazanmasını bekliyoruz. -Sinan

E3 Yapım: Raven Software (Quake 4, Jedi Knight 2)
Platform: PC ve tüm konsollar
Tür: Aksiyon Çıkış Tarihi: 2006 Sonu
LEVEL E3 NOTU 2

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Activision basın konferansı daima sıkıcı bir oyunla başlar. Ama bu yıl kendilerini aşmış, açılışı bir poker oyunuyla yapmalarını da beklemiyordum doğrusu. 10 dakikalık bu eziyeti el mahkum çektikten sonra, ekrana bangır bangır Marvel logosu gelince "Aha!" dedim "İşte benim şarkım çalıyor". Lakin yanılam için kader ağlarını örmüştü bir kere.

Marvel Ultimate Alliance, içinde tam tamına 140 Marvel karakterini barındıran bir kavga-dövüş oyunu ve tam bir "nerd" tuzağı. Dünyada ne kadar çizgi roman manyağı varsa bu oyunun delisi olabilir. İlk başta kulağa iyi bir şey gibi geliyor bu. Ama X-Men Legends serisini kaçırmış birisi olarak, yanımda oturan Tuğбек'e sorduğumda "bu oyunun Legends 2'den hiçbir farkı yok ki" demesi, gözümü açtı. Bu 140 karakterden seçtiğiniz 4 karakterle önü-



E3
VIDEOSU
DVD
DE

nüze çıkan her şeyi döverek ilerlediğiniz oyun, oldukça sıkıcı gözüküyor. Vur, kır, dök, ilerle... Ama nereye kadar? Sanırım yapımcılar

da bizimle aynı düşüncüyü paylaşıyordu ki, "realtime lightning, self shadowing mır mır mır..." diye ağızlarında bir şeyler geveledikten sonra sahneyi terk ettiler. Biz de heyecanımızı yanı başımızdaki kahve makinesine yönelttik. **-Sinan**

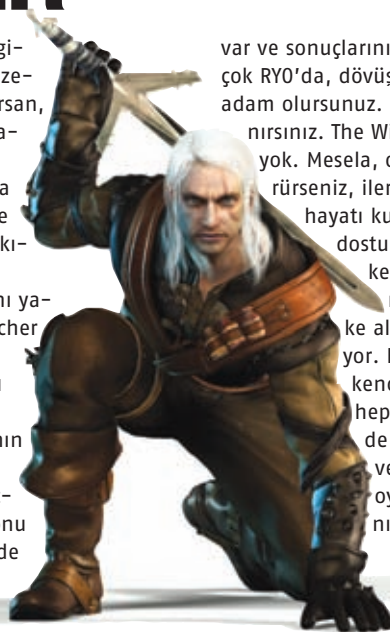
E3 Platform: PC
Yapım: CD Project Red Tür: RYO
Çıkış Tarihi: 2007 Baharı
LEVEL E3 NOTU 3

THE WITCHER

Kendime not: Bir dahaki E3'te basın odasına giderken yolda karşılaştığın Polonyalılardan, üzzerinde 'Kişiyi Özel Davetiye' yazan bir zarf alırsan, 'ehe, beni adam yerine koydular!' deyip de davete icabet etme. Sonra fırın gibi dar, hamam gibi sıcak bir standda, 20 editörü tıkıştırıp, tam bir buçuk saat ayakta dikiyorlar. Utanmasalar "ben oyunu bitirirken, siz öyle durun" diyecekler! İnsan bir su verir, "hele geç şöyle kızanım, bi soluklan" der. Nerdee...

Misafirperverlikten sınıfta kalsalar da, ilk oyunlarını yapan bir firma için çok iddialı CD Project Red. "The Witcher 2007'de çıktığında, PC için çıkmış en iyi RYO olacak!" diye hiç çekinmeden söylüyorlar. Neverwinter Nights 1 motoruyla yapılan oyunun, Neverwinter Nights 2'den daha iyi görünüyor ve oynanıyor olması, bu iddialarının arkasında durabileceklerini gösteriyor.

Zaten bir süredir takip ettiğim bir oyunu The Witcher. Polonya'da ünlü bir fantezi yazarının evrenini konu almışlar. Dünyası çok karanlık, yönettiğimiz karakter de süttan çıkmış ak kaşık değil, bir şeytan avcısı olarak her yola başvurabiliyor. Oyunda doğru veya yanlış seçimler yok. Sadece "seçimler"



BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

GTA 4 ile ilgili E3 boyunca gösterilen tek şey, Microsoft basın konferansındaki logosu oldu. Söylendiğine göre oyun Xbox 360'a ve PS3'e aynı gün çıkacak (19 Ekim 2007).

var ve sonuçlarının oyunu nasıl etkileyeceğini bilemiyorsunuz. Birçok RYO'da, dövüşte yendiğiniz kötü adamı öldürürseniz siz de kötü adam olursunuz. Öldürmezseniz iyi adam olur ve experience kazanırsınız. The Witcher'da bu tahmin edilebilir sebep-sonuç ilişkisi yok. Mesela, oyunun başında yakaladığınız bir haydudu öldürürseniz, ilerleyen bölümlerde sevgiliniz olacak bir kadının hayatı kurtuluyor ama daha sonra bu kararınız en yakın dostunuzun ölümüne sebep oluyor. Öldürmezseniz, bu kez haydutların kimin tarafından tutulduğunu öğreniyorsunuz ama kadının hayatı büyük tehlikeye altına giriyor ve arkadaşınız işkenceye maruz kalıyor. Bu ikisinin arasındaki seçenekler ise (hayduda işkence etmek, doğruyu söyletme ikisini içirmek gibi) hep farklı ve sonucunu tahmin edemeyeceğiniz şekilde etkiliyor hikâyeyi. Oyun boyunca böyle kararlar vermeniz gereken iki düzine sahne olacak, bu da oyunu bitirdiğinizde birçok şeyden pişman olacağınız anlamına geliyor.

Şimdilik kulağa hoş geliyor ama oyunda hala bir hamlık var gibiydi. Yine de daha çıkmasına bir sene olduğu için The Witcher'dan ümitliyim. **-Sinan**



E3 Platform: PC, PS3, 360 Yapım: Gearbox Software (Halo, Tony Hawk's Pro Skater 3 (PC versiyonları)) Tür: Taktik FPS Çıkış Tarihi: 2007 Baş

LEVEL E3 NOTU 5

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

En iyi 2. Dünya Savaşı FPS'si" tahtı girdi bir döngüye, sürekli el değiştiriyor. Önce Medal of Honor vardı, daha sonra Call of Duty geldi, şimdi de Brothers in Arms liderliğe oynuyor. Küçük çaplı, gerçekçi ve çok yoğun çarpışmalar yaşatan, siper ve mevzilenmenin önemini gösteren BiA serisi, büyük bir hızla 2. Dünya Savaşı FPS'lerini sevenleri kendine çekti. Ama ben onlardan birisi değilim...

Taa ki Brothers in Arms 3'ün VIP gösterimine girene kadar. Oyun o kadar değişmiş, o kadar güzelleşmiş ki gözlerime inanamadım. Unreal Engine 3 kullanan BiA3, tamamen yenilenmiş gözüküyordu. Atmosfer çok sıkı. Demonun başlangıcında, içinde sakince dinlendiğimiz dükkânın dışına havan mermisi düşünce ortam cehenneme dönüyor. Patlamanın şokuyla sokağa doğru sersem sersem yürüyen bizim karakterin sadece başını yönetebiliyoruz. Sonra bir takım arkadaşımız bizi yakalayıp "Sakin ol! Dur!" diye yüzümüze bağırı-



yor, çünkü kolumuza büyük bir cam parçası saplanmış. Yapımcıların "kardeşlik anları" dediği bu sahneler oyundaki karakterlere daha fazla ısınmamızı, atmosfere daha çok girmemizi sağlayacak.

Fizik motorundan bahsetmek istemiyorum, çünkü inanılmaz. Takım arkadaşımız olan bir bazukacı, karşıdaki evin penceresinden içeri ateş edince fırlayan parçalarından bir tanesi tam oyunu oynayan görevlinin burnunun dibine düşünce irkildi adam. Daha sonra bu parçayı siper olarak kullanarak yolun başındaki Alman anti-tank timini vurdu. Bu tür dinamik sahneleri PC'lerde görüp göremeyeceğimizi sorgudumda "360 ve PS3'ün çok çekirdekli işlemcileri, bu tür fizik hesaplamalarını çok kolay yapıyor. Ne yazık ki PC'de fizik modeli

bu kadar detaylı olamayacak" dedi, üzülüm.

Yine de gösterimden çıktığımda tahtın Hell's Highway ile Brothers in Arms serisine geçeceğine emindim. -Sinan

E3 Platform: PC Yapım: Massive (Ground Control serisi) Tür: GZS Çıkış Tarihi: 2007 ortası

LEVEL E3 NOTU 5

WORLD IN CONFLICT

E3'ten aylar önce Sinan bu oyunun adını sayıklamaya başlamıştı. Her yakaladığına "World in Conflict'in ne kadar da güzel" olacağını anlatıyordu. Haliyle, Vivendi standına girdiğimizde oyuna saldıracağını düşünüyordum. Ama onun dikkatinin bir anlık dağılması (stand kızları mı? Yok canım) tek boş sandalyeyi kapmamı sağladı. Sinan oflaya pufllaya F.E.A.R.'ın ek görev paketine yönlirken, ben de oyuna daldım.

Oyunun E3 demosu çok oyunculu oldu. Aslında bu yüzden oyunun en çarpıcı bazı özelliklerini göremiyordunuz. Ama bunları geçen ay size zaten anlatmıştık. Çok oyunculu modda da olsa oyunun grafikleri ağızımı açık bıraktı. Bu grafiklerle iki sene önce FPS olarak çıksa herkes ne güzel grafikler derdi yine.

Oyunun denediğim çok oyunculu modu da bir hayli enteresandı. Sekiz kişi iki takım halinde oynuyorduk ve oyunun işleyişi bir parça FPS'lerden esinlenmiş gibiydi. Oyuna girdiğinizde hava birliği, piyade ve zırhlı sınıflarından birini seçiyorsunuz ve hangi sınıfı seçmişseniz sadece onun birimlerini kullanabiliyorsunuz. Zaten üs kurmak falan yok. Sürekli olarak destek birliği puanınız doluyor ve puanınız yettiği kadar birimi oyuna sokabiliyorsunuz. Ama her oyuncu tek bir tip birim yönettiğinden koordinasyon çok önemli. Mesela ben önce hava birimlerini seçtim



ve sekiz helikopterlik bir takım aldım. Sıcak çatışmaya doğru ilerlerken bizim ekipten bir tank takımının, daha kalabalık bir düşman tank takımı tarafından köşeye sıkıştırıldığını gördüm. Hava biriminin üstünlüğüyle hemen müdahale edip düşman tanklarını kolayca temizledim. Ama destek olmadan ilerlemeye kalkınca yolumu karadan havaya roket atan zırhlılar kesti. Haliyle de helikopterlerimi harcadılar. Ama ben son birimlerimle savaşırken bizim takımdan iki ayrı tank birliği ortama dalıp düşman zırhlıları sıkıştırmıştı bile.

Dönüp bu sefer tank birlikleri aldım. Tanklarımla en yakındaki stratejik noktayı ele geçirdim. Bunun için birbirine bağlı üç

ayrı hakim tepeyi aynı anda tutmam gerekti. Çünkü böylece bir zincir kurmuş oluyorsunuz ve stratejik nokta size geçiyor. Bu zincirleri kurmazsanız, birimleri çektiğiniz an stratejik noktalar elinizden gidiyor. Böylece kurnaz oyuncuların hiç savaşmadan nokta nokta gezip üsleri kendi takımına geçirmesi engellenmiş.

Ama sekiz tankla üç nokta ele geçirince haliyle birimleriniz pek bir dağılmış oluyor. Ortadan dalan bir düşman hafif zırhlı takımı neredeyse tanklarımızın işini bitiriyordu. Son anda yanlardan sarıp elimine ettim. Ama düşman kaybettiği tepeleri almaya kararlı olmalı ki üzerime doğru birkaç oyuncunun bir-

den geldiğini gördüm. Ben tanklarımı savunma pozisyonuna sokarken bizden bir helikopter takımı onları yavaşlattı. Ama rakibin dört oyuncusu birden üzerime geliyordu ve bu tank, asker, helikopter güruhuna karşı hiç şansım yoktu. Ben son duamı ederken onlar karşıdaki köprüyü almış üzerime doğru geliyordu. O anda köprünün üzerinde büyük bir patlama oldu, patlama gittikçe büyüdü ve bütün ekranı aydınlattı. Benim sağladığım strateji puanları sayesinde biri nükleer füzeyi düşmanın tam göbeğine çakmıştı. Öyle hayran hayran bakakaldım. Oyunu sadece beş dakika oynadım ama bugüne dek çok oyunculu bir stratejide bu kadar eğlendiğimi hatırlamıyordum. -Tuğbek



Platform: PC Yapım: Gas Powered Games
(Dungeon Siege, Total Annihilation) Tür: GZS
Çıkış Tarihi: 2007 başı

LEVEL
E3 NOTU
4

SUPREME COMMANDER

Geçen yazdan beri en heyecanla beklediğim GZS oyunuydu Supreme Commander. Bu sene E3'te yine Chris Taylor'dan bizzat dinleme şansım oldu oyunu. E3'te Chris'in gösterdiği demo gerçek oyuna koyacakları haritanın sadece altında biriydi. Ama yine de ömrümdede gördüğüm en büyük GZS haritasıydı. Birimlerin çeşitliliği, kimisinin boyutları hayran bırakıyor insanı. Savaş alanı kızıştığında cidden oyunun heyecanı çok yükseliyor.

Ama haritadaki detay seviyesi ve birim grafikleri ortalamanın hayli altındaydı. Ya bilgisayarın oyunu kaldırabilmesi için grafikler aşağı çekilmiş ya da hala oyunun tasarımı devam ettiğinden son halleri değil. Açıkçası ben daha iyisini bekliyordum.

Diğer yandan oyunun kendisini gördüğüm zaman Supreme Commander'ın tam anlamıyla dev güçler savaşı olduğunu daha iyi anladım. Oyunda ufak tefek şeylerle uğraşacak haliniz yok. Dev bir alan ve dev bir ordu-



nuz var ve mikro yönetim bu dev resim içinde aklınıza gelecek son şey. Oyunun demoda da Chris abi doğru birimleri üretip doğru zamanda savaş alanına sürmekle meşguldü hep. Sadece dev birimlerin ne alemde olduğunu kontrol ediyordu. Ayrıca demoyu tahmin ettiğim gibi nükleer patlama ile sona erdirdi. Bir nuke ile kaç birim yok edebilirsiniz? Ben yüzlerceşinin yok oluşunu gördüm



ama herhalde oyunu oynadığımızda bu sayı binlerle ölçülecek. Hiçbir GZS'de böylesine güçlü bir silah olmamıştı.

Chris Taylor'ın demo tanıtımının en enteresan yanı ise ellerinde koca bir pankart ile gelen hayranlarının sunum boyunca tezahürat yapmasıydı. Bir oyun tasarımcısının böylesine sevdiğine ilk kez şahit oluyorum. -Tuğbek

VIDEOSU
E3
DVD
DE



Platform: PC Yapım: NCSOFT (Lineage II, GuildWars) Tür: Devasa Online RYO
Çıkış Tarihi: Belli Değil

LEVEL
E3 NOTU
3

GUILD WARS CAMPAIGN 3

Guild Wars devasa online oyunlar dünyasında tam gaz ilerliyor ve bu sene E3'te tekrar gördükten sonra boşuna geçen senenin en iyi oyunlarından biri yapmadığımızı anladım tekrar. NCSOFT standında önce uzun uzun Guild Wars Factions'ı gösterdiler. Oyun zaten çıktığından anlatımını incelemeyi yapacak arkadaşlara bırakıyorum. Ama ben ilk defa gördüğüm için bayağı etkilenmişim.

Asıl sürpriz Factions tanıtımından sonra oyunun üçüncü campaign'inin videosunu göstermeleriydi. Henüz çok erken olduğu için ne detay verdiler ne de soru sormamıza izin verdiler. Ama videodan yola çıkarak sıradaki campaign'in Afrika ve Orta Doğu temalı olacağını söyleyebilirim. Uçsuz bucaksız çöller üzerinde uçan cami (yandaki resimde de görüyorsunuz) videodaki en can alıcı görüntüyüdü.

-Tuğbek



BİZDEN DUYMUŞ OLMAYIN AMA

Thief ve Deus Ex'in yapımcısı Warren Spector, artık Valve ile birlikte çalışıyor. Yeni ve çok gizli oyununu Steam üzerinden dağıtacağı kesinleşti. Oyunun ne olduğu ise büyük bir soru işareti. Bir rivayete göre Buggs Bunny, Duffy Duck gibi çizgi film karakterleri üzerine kurulu bir oyun üzerine çalışıyor Spector.



Platform: PS3, XBOX 360 Yapım: Propaganda
(İlk oyunları) Tür: FPS
Çıkış Tarihi: 2007

LEVEL
E3 NOTU
3

TUROK

Aha da E3'ün en büyük sürprizi. Kimin aklına gelirdi ki Buena Vista'nın tozlu raflardan bulup Turok'u yeniden yapmayı düşüneceği? Daha fuarın girişinden itibaren her yer Turok afişleriyle doluydu ve Buena Vista standına girince Turok odası gözden kaçmıyordu. Sanki E3'ün içinde patlamaya hazır kapkara bir yanardağ gibiydi. Heyecanla daldık biz de bu dev kaya parçasına. Ama maalesef içeride oyun içi hiçbir şey göstermeyen güzel bir video vardı sadece. Aşağıdan dumanı da verdikleri için pek bir etkiledi, pek dokundu video bana. Ama oyunla ilgili en ufak bir şey anlatmadı. Video güzel de oyun nerede oyun? -Tuğbek





Platform: Wii Yapım: Retro Studios (Metroid Prime 2: Echoes) Tür: FPS Çıkış Tarihi: Belli değil

LEVEL E3 NOTU 3

METROID PRIME 3 CORRUPTION

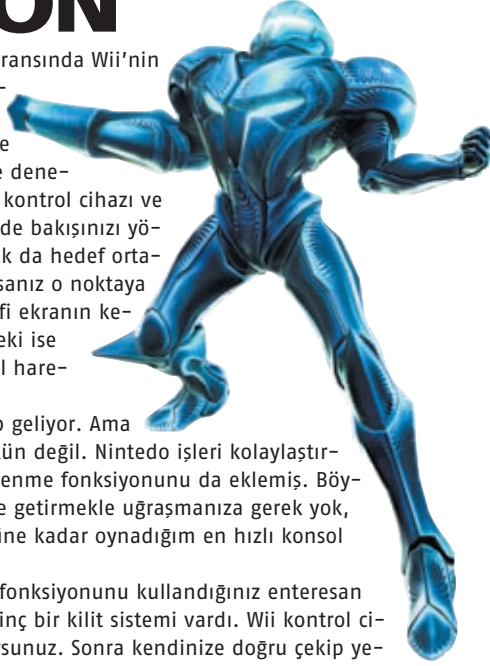
Bir gün önce Nintendo'nun basın konferansında Wii'nin devrim yaratmaya aday kontrol cihazını görüp hayran kalmıştım. Ama en çok merak ettiğim FPS oyunlarında ne kadar işe yaradığıydı. Haliyle de Wii'nin standına girince denediğim ilk oyun Metroid Prime 3 oldu. Oyun Wii kontrol cihazı ve Nunchuk ekiple oynanıyor. Asıl cihaz sağ elinizde bakışınızı yönetiyor. Bugüne kadarki FPS'lerden farklı olarak da hedef ortaya sabitlenmiş değil. Ekranın neresine tutuyorsanız o noktaya hareket ediyor. Samus'u döndürmek için hedefi ekranın kenarına getiriyorsunuz. Sol elinizdeki Nunchuk eki ise üzerindeki D-Pad sayesinde ileri geri ve sağ sol hareketi sağlıyor.

Bir FPS'yi bu yöntemle oynamak başta garip geliyor. Ama o kadar hızlı alışıyorsunuz ki şaşmamak mümkün değil. Nintendo işleri kolaylaştırmak için Metroid Prime'da olan düşmana kilitleme fonksiyonunu da eklemiş. Böylece illa kontrol cihazını tam düşmanın üzerine getirmekle uğraşmanıza gerek yok, çok seri oynayabiliyorsunuz oyunu. Hatta bugüne kadar oynadığım en hızlı konsol FPS'si olduğunu söyleyebilirim.

Oyunda kontrol cihazının hareket algılama fonksiyonunu kullandığınız enteresan çözümler var. Mesela demodaki bir kapının ilginç bir kilit sistemi vardı. Wii kontrol cihazını ileri doğru uzatıp kilidin kolunu tutuyorsunuz. Sonra kendinize doğru çekip yerinden oynatıyorsunuz. Elinizi sağa doğru çevirdiğinizde kol da dönüyor ve tekrar elinizi ileri uzatıp kolu yerine oturtuyorsunuz. O kadar doğal hissettiriyor ki bu sanki gerçekten o kolu tutup çevirmişsiniz gibi geliyor.

Ayrıca sol elinizdeki Nunchuk parçasının da kendi hareket algılayıcısı var. Bununla Samus'un enerji kancasını kontrol edebiliyorsunuz. Mesela düşmanın kalkanı varsa elinizi aynı olta fırlatır gibi bir hareketle savuruyorsunuz ve kanca kalkanı yakaladığında hızla çekip kalkanı düşürüyorsunuz.

Oyunun grafikleri, ortamı ve ruhu aynı Metroid Prime. Ama Wii kontrol cihazı öylesine değişirmiş ki her şeyi, Metroid Prime 3 bugüne kadar oynadığımız hiçbir oyuna benzemiyor. **-Tuğbek**



Platform: PC Yapım: NCSoft (Lineage II, GuildWars) Tür: Devasa Online Spor Çıkış Tarihi: Belli değil

LEVEL E3 NOTU 3

SOCCER FURY

NCSoft tonla devasa online oyun geliştiriyor ama bir yandan da oyunlarını nasıl farklılaştırabileceğinin hesabını iyi yapıyor. Soccer Fury'yi gördüğümde "Futbol'un devasası mı olur?" diye sormadan yapamadım. Ama oyunun videosunu izleyince "Neden olmasın ki?" şeklinde değişti sorum.

Futbol dediysem en sıkısından sokak topu söz konusu olan. Yani tekmesi tokadı bol olanından. Buna biraz da fantastik karakterler ve

hareketler ekleyin. Evet, evet... Shoalin Soccer'a yakın bir şeyler var bu oyunda. Oyunda rol yapma öğeleri de var elbette. Zamanla yeteneklerinizi ve ekipmanlarınızı geliştirebiliyorsunuz. Ayrıca takımlar ve takımlar arası bitmek bilmez çekişmeler de olacak.

NCSoft oyunun çok detayına girmediği için bilgilerimiz şimdilik bu kadar. Ama Soccer Fury gelmiş geçmiş en enteresan devasa online oyun olmaya aday gibi. **-Tuğbek**



E3'te İşi Olmayanlar

Bu sene de E3'e 60 binin üzerinde kişi katıldı. Ama bu 60 bin içinde üç tanesi vardı ki gelmeseydiniz daha iyi olurmuş demek elde değil.



Square'in "Resim Çekme Abicim" oğlani: Düşünsenize E3'e gidiyorsunuz, üstelik Square'in standında görevlisiniz. Ama tek yaptığınız elinizdeki komik tabelayla ortalıkta kosturup resim çekmesinler diye uğraşmak. Bütün gün yediğiniz "Çekerim ula sana ne!" fırcaları da cabası.



Gears of War'un "Dünyanın Sonu Geldi" adamı: Bu garibani içeri de almamışlardı. Fuarın kapısında bütün gün elinde tabela poz veriyordu. Eee ama tipe bakar mısınız, almazlar seni tabii içeri? İnsanın böyle bir işi kabul etmesi için açlıktan ölüyor olması lazım.



"Ben E3 Kızı Değilim! Salağım Ben!" kızı: Fuar bitmiş, düşmüşünüz otel yoluna, aklınız gördüklerinizde, ayaklarınızda karasular... Karşınıza dikiliyor bu tip "E3 kızlarına hayır, kızlar git sin oyunlar gelsin, kız istemiyoruz" diye bağıyor suratınıza. Yahu fuar bitmiş, kızlar zaten gitmiş, ayrıca bu sene yasaklılardı, sonra sen çaktırmadan web sitesi reklamı yapıyon... Ayrıca E3 kızlarını protesto ediyon ama sen nesin kuzum? Sen çirkinsin de üstelik. Çekil, kagal... Koma bizi yolumuzdan! **-Tuğbek**

DÜNYAYI DEĞİŞTİREN OYUN METAL GEAR EFSANESİ

ALTI OYUN, ON DOKUZ YIL, YİRMİ MİLYON SATIŞ VE BİR ADAM.
HİDEO KOJIMA YARATTIĞI FENOMENİ ANLATTI

Hazırlayan MegaEmin™

Aslında bir film yönetmeni olmak isteyen Hideo Kojima, tesadüfen girdiği Konami'de 1987 yılında yarattığı Metal Gear isimli oyunla ne kadar büyük bir süreci başlattığının farkında bile değildi. O zamanki bilgisayar sistemlerinin kısıtları ve genç Hideo'nun içindeki atom bombası korkusu ona bir dahi olmanın yolunu açmıştı. Şimdi ise geldiği noktada dünyanın en iyi oyun yapımcılarının arasında ve yarattığı seri yirmi milyondan fazla sattı.

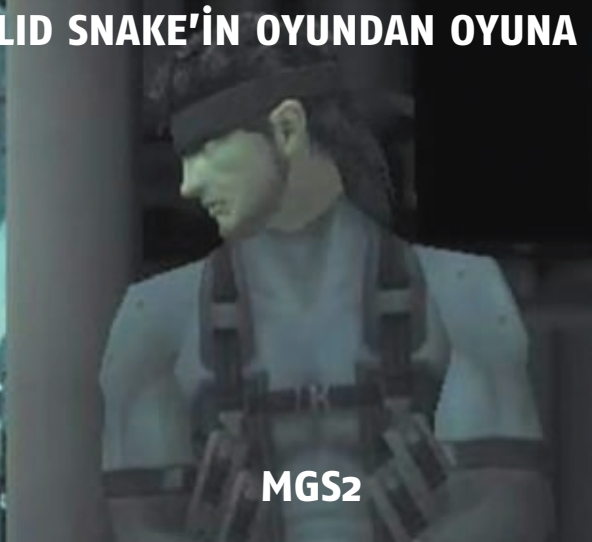
Ve size uzun zamandır aklımızdaki Metal Gear Efsanesi yazısını hazırlamanın zamanı geldi. Kojima'nın mükemmel senaryoları ile yarattığı Metal Gear Evreni'nin en önemli beş oyunu ve bütün dünyanın merakla beklediği altıncı oyun ile ilgili tüm bilinenleri öğrenmek üzeresiniz. Oyunları, olan biteni daha iyi anlayabilmemiz için serinin hikayesinin tarihsel akışına göre yazacağım. Her oyun için önce oyunun kısa bir yapım hikayesini, üstad Hideo Kojima'nın ağzından, daha sonra da oyunun hikayesini çözümlenerek anlatacağım. Hadi bakalım, başlayalım. Yolumuz uzun.

DİKKAT!
BU YAZI SERİNİN
HİKAYESİ HAKKINDA
BİLGİ İÇERİR.
EĞER MGS SERİSİNE
DAHA GİRMEYENİZ
OYUNUN
SÜRPRİZLERİNİ
BOZABİLİR.

SOLID SNAKE'İN OYUNDAN OYUNA GELİŞİMİ



MGS1



MGS2



MGS4

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER 2004 – PlayStation 2

Eski zamanlara uzanan bu oyun, kahramanımız Solid Snake'in babası Big Boss'un hayatının önemli bir bölümünü anlatıyor. Bu efsanevi askerin hocası The Boss'u tanıyor ve Revolver Ocelot'un toy halini görüyoruz.

Kojima diyor ki... "Destanın başlangıç noktası"

"Amerika 1963 ve 64'deki Kennedy suikastı ve Vietnam Savaşı ile birlikte zor günler geçiriyordu. Ben de MGS3 için çok zengin malzeme sunan bu zaman dilimini seçtim. Kariyerimde babalık ile ilgili yeterli kadar oyun yaptığımı düşündüğüm için bu oyunda "analık" temasını ön plana çıkartmak istedim ve bunu sağlayacak bir karakter yarattım. Bu karakter sonradan The Boss'a dönüştü. Bu ana – oğul tarzı ilişki sayesinde senaryom 60'ların klasik ajan hikâyelerinden daha farklı bir boyut kazanmış oldu. The Boss, Snake'i seviyordu, onun hocasıydı ve bir anne gibiydi. Fakat bir şekilde daha karmaşık ve çekimli bir ilişkileri vardı. Annelik tarafını her şeyden çok ifade etmek zorunda olduğumu biliyordum. Boss'u tasarlarken tek göğsü dışarıda, çocuğunu emziren bir ana hayal ettim.

Onu ilk dizayn ettiğimde göğsü civarında Snake'in bir dövmesi vardı. Ateş ettiği zaman göğsü sallanacak ve Snake'in resmi gülüyor-muş gibi olacaktı. Gülen yılanı gördüğünüzde hayatınız son bulacaktı. Bu düşünceden vazgeçmeme rağmen Boss unutulmaz bir karakter oldu ve Jack'i (One Eyed Jack, Naked Snake ve Big Boss diye tanımlanan kişi MGS 3'te yönettiğimiz kişidir. MGS 1 ve 2'deki Solid Snake'in genetik babasıdır) tanımladı."



Neler oldu?

2. Dünya Savaşının sonunda dünya doğu ile batı olarak ikiye bölünmüştü ve Soğuk Savaş başlamıştı. 1962'de Sovyet bilim adamı Nikolai Stepanovich Sokolov, bir Amerikan Ajansı ile konuşarak iltica talebinde bulundu. Kendisi bir silah uzmanıydı ve Ruslar'ın ilk insanlı uzay roketinin yapımına da yardım etmişti. Talebin sebebi, Sokolov'un bir süre sonra yaptığı silahların gücünün kontrolden çıktığını anlaması ve görevi bırakmak istemeydi. Bu durumda önce ailesi, ardından da Sokolov ülkesinden kaçırıldı. Binbaşı Zero, Sokolov'u Berlin duvarından geçirmeyi de başardı fakat yolculuktan dolayı kötü durumdaki Sokolov'un Batı Berlin'de hastaneye yatırılması gerekiyordu. O sırada Amerika, Ruslar'ın Küba'dan füzeleri kaldırmayı reddetmesinin krizini yaşıyordu. Dünya bir nükleer krizin eşliğindeydi. Başkan John F. Kennedy, bir şekilde Sovyetler Birliği ile anlaşma yapmak ve füzeleri çekirmek zorundaydı. İnsanlara Amerika'nın anlaşmadaki rolünün Türkiye'de bulundurduğu nükleer silahları çekeceği olarak lanse edildi. Gerçekte ise Amerika, Sokolov'u Ruslar'a geri vermeyi kabul etmişti. Ruslar onu silah geliştirmeye devam etmesi için zorladı.

1964 yılında Amerikan Hükümeti, Naked Snake'i Sokolov'u geri getirmesi için gizli görevle Sovyetler Birliği'ne yolladı. O sırada Shagohod adındaki savaş tankı Amerika'ya nükleer saldırı yapması için hazırlanıyordu. Sokolov hayatını kaybetti, fakat Naked Snake Shagohod'u durdurmayı başardı ve Philosopher's Legacy'nin Amerika'nın eline geçmesine de büyük katkı sağladı. Amerikan Hükümeti, Naked Snake'e görevi gereği ho-

cası ve efsanevi bir asker olan The Boss'u öldürdüğü için Big Boss ünvanını verdi. Oyunun sonundaki seremoniye rağmen Big Boss mutsuzdu, çünkü hükümet büyük bir vatansever olan hocasının ölümüne sebep olmuş ve onu insanlara bir vatan haini olarak lanse etmişti. Big Boss 1971 yılında yüksek teknolojiye özel kuvvetler birimi FoxHound'u kurdu. 1972 yılında "Les Enfants Terribles" projesi ile "Big Boss'un çocukları" doğdu.

METAL GEAR 1987 – MSX2, NES

Serinin ilk yapılan oyunu olmasına rağmen, hikâyesi MGS3'ün bittiği yerden başlayan Metal Gear'da kahramanımız Solid Snake ile ilk kez tanışıyoruz. Genç Hideo Kojima, Konami'den aldığı bir görev üzerine kendisini Metal Gear'ı yaratırken buldu. Bir savaş oyunu yapması istenmişti ama bunu yeni ve güçlü NES konsolu için değil, çok daha düşük kapasitesi olan MSX2 Home Computer için tasarlaması gerekiyordu.



■ "Metal Gear'ın ilk yuvası: MSX2 Home Computer"

Kojima diyor ki... "Her şeyi başlatan oyun"

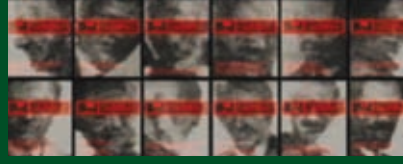
"MSX2'nin kapasitesi çok sınırlıydı, öyle ki aynı ekranda uçan kurşunlarla beraber üçten fazla karakter yer alamıyordu ve oyuncuların savaşı sonraki ekranlara taşımalarına imkân yoktu. Bu şartlar dahilinde oyunu savaş tarzından çıkartmayacak bir konsept geliştirdim. Savaşmaktan çok kaçtığınız bir savaş oyununda çok fazla düşman da olması gerekmiyordu. Oyun bu haliyle MSX2 için piyasaya çıktı ve oldukça da tutuldu. Asıl bomba Konami'nin oyunu NES'e port etmeye karar vermesinden sonra oldu. Oyun anında hit oldu ve sadece Amerika'da bir milyon sattı. Benim ise NES versiyonunda hiç söz hakkım yoktu. Bu versiyonda oyunun boss'u bile yoktu, sadece bir bilgisayar ekranına ateş ediyordunuz. Oyun tamamen bir çöplüktü.

Benim büyüdüğüm zamanda, ülkem daima nükleer savaşın gölgesindeydi. Ben de bu zamanların korkutuculuğunu bir şekilde yansıtmak istedim. Ama nükleer silahlar öyle pek heyecan verici şeyler değildirler. Bir oyuna en bü-



■ Evet Metal Gear bu grafiklerle bile muhteşemdi.

THE PHILOSOPHERS, LEGACY, THE PATRIOTS VE LA-LI-LU-LE-LO



The Philosophers, Birinci Dünya Savaşı sırasında Amerika, Sovyetler Birliği ve Çin'in en kuvvetli, varlıklı ve etkili on iki ailesi tarafından Almanya, Avusturya-Macaristan ve Türkiye'ye karşı güç oluşturmak için kurulmuş, sonradan da insanların iyiliği için dünyanın geleceğini kontrol etmeyi kendine amaç edinmiş bir organizasyondur. Amaçlara ulaşılması için Philosopher's Legacy (Filozofların Mirası) fonu kurulur ve fona 100 milyar Dolar para yatırılır. (1945'deki bu para, 1964 şartlarında 600 milyar, günümüzde ise bir trilyon dolara eşdeğerdir). Bu fon sayesinde Philosophers Birinci ve İkinci Dünya Savaşları arasında kendi devletlerinin neredeyse tüm politik hareketlerini kontrol eder. Hatta karar organı olan on iki kişilik Wisemen Komitesi, kendi ülkelerinde yönetim için kimin seçileceğine veya eleneceğine bile karar verirdi.

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından komite üyeleri birer birer öldü ve organizasyonun ulusal kolları birbirinden ayrılmaya başladı. Yeni üyeler barış yerine savaşların olmasını ve böylece dünya dengelerinin istedikleri gibi yönetilebilmesini istiyorlardı. Organizasyonun para akışını kontrol eden kişi (Albay Volgin'in babası) sadece Ruslar'ın örgütte tam kontrole sahip olması için mirası çaldı, parçalara böldü, İsviçre, Avusturya ve Hong Kong da dahil olmak üzere dünyanın çeşitli ülkelerindeki bankalara dağıttı. Hesap bilgilerini ise bir mikrofilimde topladı. Parayı üç ülkeden hangisinin çaldığı bulunamadığı için kimse cezalandıramadı. Snake Eater operasyonunda mirasın yarısı, altı sene sonra, 1970'de ise KGB'nin elindeki diğer yarısı Amerikalılar'ın eline geçti ve Amerikan kolu organizasyondan tamamen ayrılarak ismini The Patriots (vatanseverler) olarak değiştirdi. 2009 yılında Patriots, Amerika'daki tüm bilgilerin dijital akışını kontrol eden bir program ile ülkelerini kontrol etme fikri üzerine yoğunlaştı. Bir diğer ismi de La-Li-Lu-Le-Lo olan bu organizasyonun da on iki kişilik bir komitesi vardı ve kimliklerini "atanan" ABD Başkanları dahil kimse bilmiyordu.

THE SORROW VE THE BOSS İLİŞKİSİ

The Boss'un babası bir Philosophers mensubu idi. Philosophers, yalnızca babasını öldürmekle kalmamış, aynı zamanda The Boss'un radyasyona maruz kalmadan önce 1944'deki müttefik güçlerin ünlü Normandiya çıkartmasında doğurduğu çocuğunu da ondan almışlardı. Çocuğun babası The Boss'dan iki yıl önce ölen The Sorrow idi. Ve aslında The Sorrow'u verilen görev gereği öldüren de The Boss'un ta kendisi olmuştur. Philosophers'ın The Boss'un elinden aldığı çocuk ise The Boss'un yardımı ile henüz yirmi yaşında Binbaşı olan Ocelot'un ta kendisi idi.

yük düşman olarak koymak pek anlamsız olacaktı. Ben de önce Amerika'ya baktım, kara, hava ve denizde giden silahları vardı, ama gerçek anlamda mobil bir nükleer silahları yoktu. Böyle her yere gidebilen ve her yere ateş edebilen bir silah ile nükleer savaşın sınırları da genişleyecekti. Başkalarına tuhaf gelse de böyle bir aletin bir yürüyen tank olması gerektiğini düşündüm ve bu fikirle yola çıktım."

Neler oldu?

1995 yılında Güney Afrika'nın derinliklerinde silahlanmış küçük bir devlet olan Outer Heaven dünyanın başına dert oldu. Batılı devletler burada dev toplu katliamlar yapabilecek bir silahın yapılmakta olduğunu ortaya çıkarttılar. Tehlikeyi ciddiye alan ABD, konuyla ilgilenmesi için efsanevi asker Big Boss'un kurduğu ve lideri olduğu Yüksek Teknolojiye Özel Kuvvetler Birimi FoxHound'u görevlendirdi. Görevi alan Big Boss, bölgeye hemen Gray Fox'u gönderdi. Gray Fox varmasından birkaç gün sonra bir mesaj gönderdi ve ortadan kayboldu: "Metal Gear...". Bu olayın ardından Big Boss FoxHound'a daha yeni katılan çaylak Ajan Solid Snake'i bölgeye göreve gönderdi. Solid Snake, o dönemde hem düş-

manları hem de dostları tarafından korkulan bir kahraman ve tam bir kaçık olarak görülüyordu.

Bölgeye sızan Solid Snake öncelikle Gray Fox'u kurtardı ve ondan Metal Gear TX-55 denilen nükleer füzelerle donatılmış savaş tankı hakkında bilgi aldı. Zorlu orman koşulları ve düşman askerleri onu yavaşlatsa da yıldırmadı. Sonunda yerin yüz kat altındaki üsse giren Solid Snake, Metal Gear'ı yok etmeyi başardı. Tam Outer Heaven'dan ayrılacaktı ki Big Boss ile karşılaştı. Big Boss, FoxHound'un başındayken, aynı zamanda paralı asker ve silah sağlayan özel bir askeri şirket (PMC) işlettiğini ve bunu büyütme için ülkesine ihaneti seçerek Outer Heaven'ı üs olarak seçtiğini anlattı. Çaylak Snake'i göreve göndermekteki amacı ise sadece batılı ülkeler için istihbarat karmaşası yaratmaktı; fakat Solid Snake'in tek başına bu kadarını yapabileceğini hiç düşünmemişti. Snake'e çok ileri gitti-

OCELOT'UN OYUNDAN OYUNA GELİŞİMİ



oldu. Bu konsol sayesinde oyunu üçüncü boyuta taşımakla kalmadık, aynı zamanda CD'nin sağladığı geniş boyut, müzikler, karakter seslendirmeleri, mükemmel sinematikler ve sunumlar gibi imkânlarla da sahip olduk. Böylelikle seri çok daha rahat büyüdü ve derinlik kazandı. Oyunu yaparken nükleer yığıntı, insan kopyalama gibi tehlikeli konulara dokundurdum, önemli mesajlar da verdim. Örneğin, oyunun teması simdiki jenerasyonun bir sonrakine ne bırakacağı ile ilgiliydi. İnsanlar sonsuz yaşam çevriminde doğuyor, üüyor, çocuk yetiştiriyor ve ölüyorlar. Oyunun hikayesi ve karakterleri hep bu konsept üzerine kuruluydu. Basitçe anlatmak gerekirse şu manada bir çocuğu ele alalım. Ailesi iyi olmadığı için kendisinin de sporda iyi olmayacağını düşünecektir. Aslında çocuk bu konuda çok haklı olabilir; ama olmayabilir de. Sonra bu çocuk MGS'yi bitirir ve genetik kalıtımının onu düşündüğü kadar kısıtlanmadığını düşünebilir. O çocuk "belki de yarın spor salonuna gidip elimden gelenin en iyisini yapmalıyım" diyebilir. İşte MGS yaratılırken vermek istediğim mesaj buydu.

Ben film izlemeyi çok severim; özellikle de kovboy filmlerine bayılıyorum. Her ne kadar Metal Gear modern bir drama olsa da kesinlikle içinde bir kovboy tadı var ve Revolver Ocelot bu tadın dayanağı. Revolver'ı, hayranı olduğum Lee Van Cleef'den esinlenerek yarattım.

Biz Metal Gear Solid'i yaparken, çok oyun oynayanlara Japonya'da "Otaku" deniliyordu. Otaku ismini kullanarak yapmak istediğim şey otaku kavramı ile dalga geçmek değil, tam tersine onların silah yerine beyinlerini kullanarak savaşmalarını onurlandırmaktı. Oyuncuların sonunda Otaku'ya dönüşen karakterle gönül bağı kurmalarını istedim."

Neler oldu?

Alaska'da, Bering Denizi'ndeki Fox-Arcipelago Takım Adaları'ndan birisi olan Shadow Moses'da Amerika'nın gizli bir nükleer başlık depolama tesisi vardı. Ada 2007 yılının bir tatbikat sırasında zaten kontrolü altında bulunduğu Yeni



ğini söyleyen Big Boss, üssünün kendi kendini imha mekanizmasını çalıştırdı ve kaçtı. En son savunma teknolojisi ile ve en güçlü askerlerle donatılmış olan "girilemez orman" alevler içerisinde yanmaya başladı. Solid Snake ilk görevini başarıyla tamamlamış, ama bu katliam onda kalıcı psikolojik hasar bırakmıştı.

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE 1990 – MSX2

Metal Gear'ı sahiplenen Kojima yine Hideo Kojima'ya sormadan NES için yeni bir oyun hazırlattı ve adını Metal Gear: Snake's Revenge koydu. Ardından Kojima gerçek devam oyunu olan Metal Gear 2: Solid Snake'i MSX2 için tasarladı fakat bu oyunun Japonya dışına satılması on beş yıllığına yasaklandığı için gözlerden uzak kaldı. Sonunda bu süre doldu ve hem Metal Gear, hem de Metal Gear 2, PS2'deki MGS3: Subsistence'a eklenerek yeniden görücüye çıkarıldı.

Kojima diyor ki... "Destanın kayıp parçası"

"Bir gün oyunun devamının yapılacağını öğrendim ve bu konuda yapabileceğim hiçbir şey yoktu. Snake's Revenge Kuzey Amerika'da satışa sunuldu. Bir akşam eve giden trende şans eseri Snake's Revenge'i hazırlayan takım ile karşılaştım. Bu takım benimle MSX2'deki orijinal Metal Gear'da da beraber çalışmıştı. Serinin fanatikleri gibi onlar da Snake's Revenge'in gerçek bir devam oyunu olmadığını biliyorlardı. Geri gelip onlarla beraber bir Metal Gear oyunu yapmamı önerdiler. O anda başka bir oyun üzerinde çalışıyor olmama rağmen trenden inip eve yürüyene kadar teklifleri bir türlü aklımdan çıkmadı. Evime vardığımda yeni oyunun konsepti çoktan hazırda bile. Ertesi sabah ofise Metal Gear 2: Solid Snake'in planları ile gittim."

Neler oldu?

1999 yılında dünya bir enerji krizi ile karşı karşıya kaldı. Petrolün beklenenden çabuk tükenenece-

gi ortadaydı, fakat pratik kullanıma sahip bir alternatif enerji kaynağının geliştirilmesi çok yakın görünmemekteydi. Petrol fiyatları fırlamış, dünya ekonomisi allak bullak olmuştu. Tam 21. yüzyıl kargaşaya getirecek derken, bir bilim adamının icadı tüm havayı değiştirdi. Dahî Çek bilim adamı Dr. Kio Marv, Oilix adında, petrolü rafine ederek çok daha saf forma dönüştüren bir mikroorganizma keşfetmişti. Dünya bu keşif ile enerji krizinin çözümünde bir umut ışığı yakalamıştı ve Oilix'in bir an evvel kullanıma sokulması beklenmekteydi. Birden bire Dr.Kio Marv'ın kaçırılması ile herkes şaşkına döndü. Araştırmaların sonucu 1997'de Orta Asya'da ortaya çıkan "Zanzibar Land" adlı bir rejimi suçlu göstermekteydi.

Savaşmayı bırakmış olan Solid Snake, bu önemli olaydan dolayı tekrar göreve çağrıldı ve kendisinden Dr. Kio Marv'ı bulması istendi. Zanzibar'a sızan Snake, Gray Fox tarafından kontrol edilen yeni model Metal Gear D ile karşılaştı. Solid Snake önce Metal Gear D'nin, ardından da mayın tarlasının ortasında yumruk yumruğa mücadeleda eski dostu Gray Fox'un üstesinden gelmesini bildi. Artık görülecek son bir hesap kalmıştı. Big Boss "savaşın tadını bir kez alan, bir daha savaş alanını terk edemez. Ben sana yaşamak için bir sebep verdim, bu da savaşmak" dedi. Snake ise "yapmam gereken bir tek savaş var, o da kendimi senden kurtarmak ve bu kabusu sona erdirmek" dedi ve babası olduğunu dahi bilmediği Big Boss'u kendi elleriyle öldürdü.

Bir kurtarma helikopteri ile Zanzibar'dan kaçan Snake bir kez daha dünyayı kurtarmıştı ama Big Boss'un sözleri hala kafasının içinde çınliyordu: "Kim kazanırsa kazansın, savaş asla bitmez. Kaybeden savaş alanından çekilir, kazanan daima orada kalmak ve hayatını ölene kadar bir savaşçı olarak yaşamak zorundadır". Solid Snake savaşmayı bırakmaya ve huzur için Alaska'da bir kulübeye yerleşip köpek beslemeye karar verir.

METAL GEAR SOLID 1998 – PlayStation

Hep sistem kapasitesinden yakınan Kojima için PlayStation'ın çıkışı çölde bulunduğu bir vaha gibiydi. Serinin üçüncü boyuta adım atması Metal Gear dünyasını tamamen değiştirmişti. Sadece PlayStation versiyonu bile dünya çapında yedi milyon satan, ardından PC, DreamCast ve Game-Cube'e uyarlanan Metal Gear Solid, tarihteki çok büyük yankı uyandıran oyunlar arasına adını yazdırdı.

Kojima diyor ki... "Destan yeni bir boyut kazanıyor"

"Policenauts'u bitirdiğimde PlayStation adında inanılmaz sayıda üç boyutlu poligon sağlayabilen bir makinenin dedikularını duymaya başlamıştım. Aklıma ilk gelen şey Metal Gear

Jenerasyon Özel Kuvvetleri FoxHound mensupları tarafından ele geçirildi. Tatbikata dünyanın ikinci büyük silah üretim şirketi olan ArmsTech ve yeni askeri teknolojilerin orduya kazandırılmasından sorumlu bir hükümet departmanı olan DARPA da katılıyordu ve her iki kuruluşun başkanı da teröristlerin elinde rehindi. Teröristler bir milyar dolar nakit para ile beraber Big Boss'un vücudundan geriye kalanların kendilerine verilmesini istemekte, aksi durumda 24 saat içerisinde bir nükleer saldırı düzenlemekle tehdit etmekteydiler.

Bu kez evinden silah zoruyla aldırılan Solid Snake, komutanının yeğeni Meryl'in üste olduğunu öğrenince bu görevi yapmaya ikna oldu. Adaya deniz altından sızmayı başardı ve terörist liderinin kendi klon kardeşi Liquid Snake olduğunu öğrendi. Hem DARPA, hem de ArmsTech Başkanı FoxDIE virüsü yüzünden kalp krizi geçirip öldü. Liquid Snake de Metal Gear Rex ile saldırdı ama Solid Snake, Rex'i yok etti, Liquid ise FoxDIE virüsünün etkisi ile öldü. Snake, Roy Campbell'in yeğeni Meryl'i kurtardı ve ona aşık oldu. Artık Snake'in kanında da FoxDIE virüsü vardı ve ne zaman öleceğini tutuklanan Dr. Naomi Hunter haricinde hiç kimse bilmiyordu. Terörist eylemin arkasından ABD başkanı çıktı.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY 2002 - PlayStation 2

Metal Gear Solid'in dünyadaki başarısından etkilenerek yeni konsol PlayStation 2 için tasarlanan bu oyunda Raiden haricindeki tüm unsurlar güzeldi. Sons Of Liberty'de, Big Boss'un üçüncü genetik oğlu Solidus Snake de yüzünü gösterdi. Bu oyunun ardından Kojima Productions kuruldu.

Kojima ne diyor... "Yeni bir kahramanın doğuşu"

"Metal Gear Solid tahmin edebileceğimden çok daha büyük bir hit oldu, başarısından fazlasıyla memnundum ve kısa süre sonra nereye gitem bir devam oyunu yapmamla ilgili istekler almaya başladım. O aralar tamamen yeni bir oyun üzerinde çalışıyordum ama yine kaderimden kaçamadım; devam oyununu yönetmek zorundaydım.

Aslında oyunun orijinal senaryosu çok daha farklıydı. Yer İran ve Irak, konu da nükleer silah denetimleri olacaktı (adamdaki öngörü kuvvetini görüyor musunuz? - Sinan). Metal Gear'ın bir yerde kapalı kapılar ardında olduğu söylentileri çıkacaktı ve denetçiler içeriye sokulmayacaktı. Bu sırada Metal Gear bir uçak gemisi ile taşınacaktı ve belli bir zaman içerisinde durdurulması gerekecekti. Gemiye kaçırılmak için ise ortaya Liquid ve tayfası çıkacaktı. Ama bu projeye altı ay uğraştıktan sonra Orta Doğu



HİDEO KOJİMA KİMDİR?

24 Ağustos 1963'de Stagaya, Tokyo'da dünyaya geldi. Okulda hikâyeler yazmaya ve 8 mm'lik amatör filmler çekmeye başladı. Bir sinema delisi olan Kojima yönetmen olmak istiyordu ama Japonya'da o dönemde sinema sektörü çok zayıftı. 23 yaşındayken Konami'ya oyun tasarımcısı olarak girdi. Artık anlatmak istediklerini video oyunlarında gösterecekti. Metal Gear Serisi, Snatcher, Policenauts, Zone Of The Enders, Boktai serisi de dahil birçok başarılı oyunun altına imzasını attı ve 2004 yılında kendi oyun prodüksiyon şirketini kurdu. Hemen her konuya felsefi açıdan yaklaşan Kojima, aynı zamanda az sayıdaki post-modern oyun tasarımcılarından birisi kabul ediliyor. Oyunlarındaki karakter ve hikâyelerde onun filmlere olan aşkı rahatlıkla görülebiliyor (MGS 2, Jack & Rose - Titanic). Aynı zamanda değişik bir espri anlayışına sahip. Tilkilere (fox) karşı özel bir sempatisi olduğu da açıkça görülüyor. Oyunlarında Fox Adaları, Gray Fox, FoxHound, FoxDIE, Fox hunting ve Fox Archipelago gibi unsurları kullanmasının yanı sıra yeni şirketi Kojima Productions'ın logosunu da yine tilkiden yapması gerçekten enteresan.



FOXHOUND

FoxHound, NATO bünyesinde oluşturulan Özel Kuvvetler Birliğidir. Resmi olmayan savaş statüsünde hareket eder ve ulusal istihbaratçıların giremedikleri yerlere sızarak düşman askeri güçleri ile ilgili bilgi toplarlar. Tüm FoxHound mensupları, savaşma ve gizli istila teknikleri konusunda su altında ve üstünde çok etkilidirler. Her yere sızmaları mümkündür, dayanıklılıkları yüksektir. Zorlu şartlarda uzun süre hayatta kalma, bombalama, kablosuz iletişim, düşman silahlarını onlara karşı kullanma, bilgi toplama, değişik savaş sanatları, acil tıbbi müdahaleler, dilbilimi ve yüksek teknoloji silah kullanımı konularında çok yeteneklidirler. Mensupları asla sivillerden seçilmez ve çeşitli eğitimlere tabi tutulurlardı. İlk başta Özel Kuvvetler Birliği Fox kuruldu ve Big Boss, Snake Eater Operasyonu'nu başarıyla tamamladı. 1970'de Binbaşı Zero Fox'u dağıttı. Bir yıl sonra Big Boss Yüksek Teknolojili Özel Kuvvetler Birliği FoxHound'u kurdu. Roy Campbell komutanlığı bıraktığında ise Organizasyonun adı Yeni Jenerasyon Özel Kuvvetler Birliği FoxHound oldu.



BIG BOSS'UN OĞULLARI: LES ENFANTS TERRIBLES (THE EVE PROJECT)



Big Boss "Korkunç Çocuklar" programına 1972'de katıldı. Amaç efsanevi asker Big Boss'u klonlayarak mükemmel askerler yaratmaktır. Bu deneyden Solid, Liquid ve Solidus Snake isimli üç klon doğdu. Big Boss'un DNA'sı alındığında, kendisi ağır yaralı ve komadaydı. Liquid Snake kendisinin çekinik (kötü) genlere sahip olduğunu sanıyor, ama yanılıyordu, çünkü o yıllarda fenotip belirleyebilecek bir teknoloji yoktu. Bilinmeyen bir taşıyıcı anenin yaptığı doğumdan sonra Liquid İngiltere'ye, Solid Snake de Asya'ya gönderildi. Solidus ise Amerika'da kaldı ve Patriots tarafından eğitildi. Big Boss'un oğulları, klonlamadan ötürü hızlı yaşlanma gibi bir soruna sahiptiler. Hayatta kalan tek klon olan Solid Snake de son oyunda aynı dertten muzdarip olacak.



Genome askerleri de Big Boss'un DNA'sını taşıyorlardı. İnsan gen haritasının çıkarılmasının ardından Big Boss'un DNA'sı araştırıldı ve stratejik düşünme, öldürme güdüsü gibi davranışlarla ilgili 60 gen ortaya çıkarıldı. Ardından bu genler "gen terapisi" yöntemi ile Hükümet'in kontrat yaptığı eski Zanzibar'lı paralı askerlere verildi. Ama yanlış yapılan işlemlerden dolayı askerler hızla ölüyorlardı ve iyileşmeleri için Big Boss'un genlerine yeniden ihtiyaç vardı. Teröristler işte bu yüzden Shadow Moses'da Big Boss'un kalıntılarını istiyorlardı.

yeniden ısınmaya başladı ve böyle bir oyun yapamayacağımıza karar verdik. Tanker MGS2'de başka bir şekilde kaldı. Ardından 11 Eylül saldırıları sebebiyle Manhatta'nın da büyük bir bölümünü oyundan çıkarmak zorunda kaldık" (büyük bir ihtimalle Arsenal Gear yara yara Man-

hattan'ın içine giriyordu - ME™). İlk Metal Gear Solid'i bitirdikten sonra, normalde oyun satın almayan bayanlar üzerinde bir anket çalışması yaptık. Yeni oyun çalışmalarımıza bu anketin sonuç-

METAL GEAR'LAR

Metal Gear'lar her zeminde gidebilen ve istediği zaman bir uçak veya rampa olmaksızın, dünyanın istenen yerine nükleer saldırı yapabilme yeteneğine sahip olan savaş tankları olarak yaratıldılar.



THE SHAGOHOD: Sokolov tarafından Rusya'da 1964 yılında üretildi. Türünün ilk savaş tankıydı ve son da olmayacaktı. 6000 mil uzaklığa nükleer bomba atmak için gerekli ivme olan 300 mil/saat hıza çıkması gerekiyordu. Metal Gear Solid 3'de Big Boss ve Eva tarafından yok edildi.



METAL GEAR TX-55: 1995 yılında Big Boss tarafından Dr.Petrovich Madnar'a yapıldı. Saldırı yapmak için piste ihtiyacı yoktu. Outer Heaven olayında henüz aktif konuma geçirilemeden Solid Snake tarafından yok edildi.



METAL GEAR D: Dr.Petrovich'in 1999 yılında ürettiği bu Metal Gear aktif konuma geçirilebildi ama yine de Solid Snake tarafından yok edilmekten kurtulamadı.



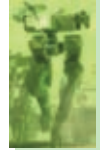
METAL GEAR REX: Bu Metal Gear oldukça başarılıydı. 2005 yılında Pentagon'un gizli bütçesi ile DARPA ve ArmsTech ortaklığında Hal Emmerich'e yapıldı. Solid Snake tarafından yok edildi. Bu model dünyanın istediği yerine nükleer saldırı yapabiliyor ve kullandığı başlıklar radarda görülemiyordu.



METAL GEAR RAY: 2007 yılında Amerikan donanması tarafından geliştirildi. Ray, karada yürümesinin yanı sıra su altından da gidebiliyordu. Rex'den çok daha güçlüydü ve dünyadaki diğer Metal Gear'ları yok etmesi için seri üretimine geçilmiş bir modeldi. Üretilen yirmi beş adet Ray'in büyük bir kısmı Raiden tarafından yok edildi.



METAL GEAR ARSENAL (ARSENAL GEAR): 2009'da tamamlanan Arsenal, şimdiye kadarki en büyük model. Bir uçak gemisinden çok daha büyük olan Arsenal, saldırı ve korunma için seri üretilmiş Metal Gear Ray'leri kullanıyordu. Kendi yapay zekâsı vardı. Big Shell'in altında, okyanusun zemininde yer alıyordu ve amacı Amerika'nın bütün veri akışını kontrol etmektir. Akıbeti bilinmiyor.



METAL GEAR GEKKOU: 2015 yılında seri olarak üretilen ve isminin anlamı "Ay Işığı" olan bu model hem mekanik, hem de organik parçalardan oluşuyor. Bacakları çok kuvvetli ve fonksiyonel, ancak ateş edildiğinde kanyonlar. Bu modelin kendi yapay zekâsı var.



METAL GEAR MK II: Yine 2015 yılında üretilen bu minik model herhangi bir tehdit oluşturmuyor. Aslında MK II, silahsız ve ekranlı bir yol bulma robotu. Oyunda Otacon, robotu uzaktan kontrol ederek Solid Snake'e destek sağlıyor. Modelin ufak bir taşıma bölümü, uzayabilen bir kolu ve yere temas ettiği bölgede tekerlekleri var.

larına göre başlayacaktık. Söyleşiye bir grup lise öğrencisi katıldı ve çoğu 'aptal, yaşlı adamlarla ilgili oyunlardan nefret ettiğini ve kesinlikle böyle bir oyun satın almayacağını' söyledi. Takım bir anda gerilmmişti. Bu problemi çözmek için karakter tasarımcısı Shinkawa ile kafa kafaya verdik ve ortaya yeni karakter Raiden çıkttı" (Kojima'nın bir avuç şımarık kızın lafına uyarak milyonlarca Solid Snake hayranını delirtmesine anlam veremiyorum doğrusu - METM).

Neler oldu?

Shadow Moses'dan sonra yeraltına çekilen Solid Snake ve Otacon, Nastasha Romanenko'nun Birleşmiş Milletler onayı ile kurduğu Philantropy isimli anti-Metal Gear organizasyonuna katılmışlardı. 2007 yılının yağmurlu bir gecesinde Solid Snake, Washington Köprüsü'nde koşturulara başladı ve aşağıya atlayarak Hudson Nehri'nde seyreden Discovery isimli tankere iniş yaptı. Revolver Ocelot, Shadow Moses olayında elde ettiği Rex bilgilerini karaborsada satmış, bunun sonucu olarak da özel şirketler ve hükümetler dahil yeterli parası olan herkes kendi Metal Gear programına sahip olmuştu. Amerikan donanması da dünyadaki tüm diğer Metal Gear'ları ortadan

kaldırarak amfibi bir Metal Gear üretmişti ve bir tanker ile test alanına taşımaktaydı. Snake'in tankerde bulunma sebebi Metal Gear'ı fotoğraf-alamak ve dünyaya nelerin döndüğünü ilan etmektir.

Snake fotoğrafları çekmeyi başardı ama Revolver Ocelot, Metal Gear Ray'i kaçırdı ve tankeri batırdı. Ertesi gün gazetelerde Snake'in tankeri batırdığı ve öldüğü yazılıyordu. Olaydan iki yıl sonra Raiden adındaki bir FoxHound üyesi, batan tankerden sızan yağların denizden temizlenebilmesi için kıyıda yirmi mil uzaklıkta kurulan Big Shell adındaki arıtma kompleksine sızdı. Görevi teröristlerin elindeki ABD Başkanı'nı kurtarmaktı. İçeride Solid Snake ile karşılaştı ve beraberce tesise yerleştirilen bombaları imha ettiler. Amerikan Başkanı, Ocelot tarafından öldürüldü. Metal Gear Ray'in 25 adet üretildiği, hatta denizin altında tüm ülkenin bilgi akışını kontrol edebilen Arsenal Gear adında dev bir robotun daha olduğu ortaya çıktı. Raiden teröristleri etkisiz hale getirdi ve Metal Gear Ray'lerin büyük bir kısmını yok etti. Son olarak Big Boss'un üçüncü genetik oğlu olan eski ABD Başkanı Solidus'u da öldürdü. Amerika'nın ve dünyanın kaderini kontrol eden Patriots'ın on iki kişilik ko-

mitesinin kimlikleri ise bir türlü ortaya çıkarılmadı.

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS 2007 - PlayStation 3

Büyük bir satış rakamına ulaşan ama sonunda çok fazla soru işaretini bırakan MGS2'den sonra üçüncü oyun da geçmişe dönünce yanıtlar için tüm dünyanın merakla beklediği oyun oldu Metal Gear Solid 4. Hideo serinin son oyunu diyor, ama büyüklerimiz de PlayStation3'ün dünyasına bir giren bir daha iflah olmaz demişler.

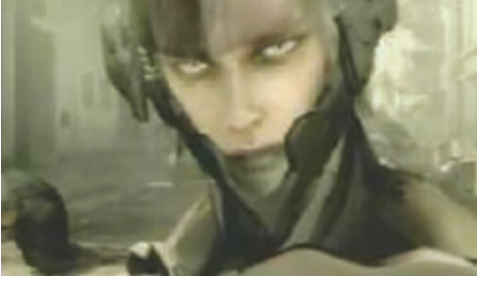
Kojima diyor ki... "Destan sona eriyor"

"Sons Of Liberty büyük bir başarı yakaladı ancak oyunun sonunda insanların kafasında hi-kâye ile ilgili çok fazla soru kalmıştı. Aslında MGS4'ü yapmayı düşünmüyordum ama baskıya dayanamayıp (Kojima, MGS serisini 3. oyunla bitireceğini açıklayınca, hayranlarından yüzlerce tehdit mesajı almış) havada kalan tüm soruları yanıtlamak ve iyi bir kapanış yapmak için kolları sıvadım. The Patriots, Vampire'ın ölümsüzlük sırrı, Olga'nın kaçırılan çocuğu, FoxDIE virüsü gibi konuların hepsini açıklığa kavuşturacağım. Herkese çok komik gelse de Liquid'in kolu, Ocelot'u esir alabilir miydi; onu da açıklayacağım. Oyunun nasıl sonlanacağını şu anda ben bile tam bilmiyorum ama Metal Gear Solid 4'te seriyi öyle bir bağlayacağım ki MSX2'deki Metal Gear'le ilgili bile tek bir soru kalmayacak. Bu benim son Metal Gear Solid projem olacak ve destan sona erecek."

Neler olacak?

Gösterilen fragmanları, Hideo'nun söylediklerini ve bizim bildiklerimizi birleştirince şimdi okuyacaklarınız ortaya çıkıyor. Doğruluklarını garanti edemesek de (oyun daha yapım aşamasında, tutup hikayenin bir kısmını değiştirirlerse suç bizde mi olur?) en makul bilgiler olduklarından emin olabilirsiniz.

Guns Of The Patriots, Manhattan'daki Big Shell olayından altı yıl sonra; yani 2015 yılında geçiyor. Ülkelerin birbirlerinin topraklarında asker bulundurma sınırlamaları kalktı. Böylelikle taraflara vekâleten savaşacak paralı asker toplulukları ve otomatik silahlar sağlayan PMC'ler (özel askeri şirketler) kurulmaya başlandı. Bir süre sonra kurulan en



büyük beş PMC'nin aslında tek bir şirkete bağlı olduğu ortaya çıktı: Outer Heaven (aynı zamanda Big Boss'un dünyayı tehdit edebilecek kadar güçlenen paralı askerler topluluğunun da adıydı). Daha da önemlisi bu durumda Outer Heaven'in sahip olduğu asker ve donanımlar, dünyadaki tüm ülkelerin toplam askeri güçlerine eşit oluyordu. Bu gafletin sebebi ülkelerin başından beridir PMC'lere çok güvenmesiydi. Metal Gear Rex'in de yapımcısı olan ArmsTech, Amerikan Ordusu gibi Outer Heaven'a da silah ve diğer donanımlarını sağlıyordu. Liquid Snake'in başında bulunduğu Outer Heaven, böylece çok fazla askeri yığıntı yaptı ve dünyayı umulmadık bir krizin eşiğine getirdi. Birleşmiş Milletler, Solid Snake'i, Outer Heaven'ın Ortadoğu'da yer alan kargâhına sızması için görevlendirdi.

SAVAŞ DEĞİŞTİ...

Snake 43 yaşında olmasına rağmen klonlanma işleminin doğal bir sonucu olan "hızlı hücre dejenerasyonu" nedeniyle olduğundan çok daha yaşlı görünüyor. Hafif çökmüş, bıyık bırakmış, gözüne taktığı Solid Eye System ile de neredeyse Big Boss'un bir "kopyası" olmuş. Sağlık durumu pek iyi sayılmaz, sık sık öksürüyor ve sanki kan şekeri düşmüş gibi bir kenara çöküp kalıyor, hemen ardından kendisine insülin benzeri bir enjeksiyon yapıyor ve rahatlıyor. Tabii öksürüğünün sebebi bir türlü bırakamadığı sigarası, FoxDIE virüsü veya aşırı hücre yaşlanması da olabilir.

Ortadoğu'da, savaştan harabeye dönmüş bir bölge. Kojima tam yerini söylemese de Irak olma ihtimali yüksek. Her tarafta özel eğitilmiş askerler, silahlı araçlar ve seri üretilmiş yeni Metal Gear Gekkou'lar var. Artık savaşlarda vatansızlık yahut sadakat gibi unsurlar önemli değil, çünkü savaşmak sadece bir meslek. Savaş alanlarına hükmetmek kolay, çünkü sadece makineler değil, insanlar da vücutlarındaki nanomachineler sayesinde uzaktan kontrol edilebiliyorlar (kan dolaşımına eklenen ve vücudun kontrolünü sağlayan 1 ila 100 nanometre boyutundaki robotlar). Savaş alanları kontrol edildiği için kavgalar asla bitmiyor ki para akışı durmasın. Snake'in gözünün üstüne takılı Solid Eye System, termal dürbün, gece görüşü ve radar yerine geçtiği gibi aynı zamanda düşmanların sağlık ve silah durumu gibi taktik destek verilerini de sağlıyor. Saklandığı yerde cephanesi biten Snake'e dolu bir şarjörü Otakon'un uzaktan kumanda ettiği bir Metal Gear Mk. II getiriyor. Destek amacı ile sürekli Snake'i izleyen ekranlı bu robot sayesinde bağlantı kurmak için codec kullanma ihtiyacı ortadan kalkmış oluyor. Tuttuğu askerleri anında yere indiriyor, demek ki Solid Snake, The Boss'un öğrettiği ÇQC' (yakın dövüş tekniklerini) sıkça kullanacak.

Adamları dövmek kolay, ya üzerine gelen Metal Gear Gekkou'lara ne yapacaksın? Snake tüm gücüyle kaçıyor ama binaları bile yıkıp ilerleyen Gekkou'lardan saklanamıyor. Yine de "Snake

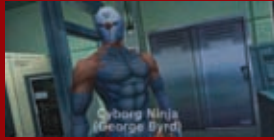
METAL GEAR SOLID: THE MOVIE

Kojima-san, ünlü serinin filminin çekilmesi için Hollywood'da büyük bir yapımcı ile anlaşıldığını açıkladı. İşin ilginç tarafı çocukluğundan beridir sinema yönetmenliği hayali kuran Kojima, bu filmde tek kelime yazmayacak, tek kareyi yönetmeyecek. Büyük özgürlük imkânı sağladığı için filmin oyundaki senaryoyu kullanmasını istemediğini dile getiren Kojima, Final Fantasy 7: Advent Children gibi sadece fanatiklere yönelik değil, herkese hitap eden ve kendi ayakları üzerinde duran büyük bir film yapılsın istiyor.

FoxDIE

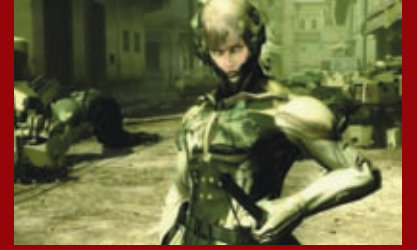
FoxDIE, Patriots tarafından yaratılan ve DNA algılayabildiği için belli kişileri öldürmeye programlanabilen bir virüs. Direk kalp hücrelerini etkiliyor ve kurbanda bir kalp krizini tetikliyor. Virüs hava yolu ile bulaşabiliyor. Dr.Naomi Hunter, virüse son anda bilinmeyen bir müdahalede bulunuyor ve Liquid'i öldüren virüs, aynı DNA'ya sahip olan Solid Snake'i öldürmüyor. Dr.Naomi'nin etkiyi geciktirdiği veya olaydan sonra Snake'i iyileştirdiği geliştirilen teoriler arasında.

CYBORG NINJA'LAR



MGS oyunlarına apayrı bir tat katan yarı-dımsever ninja karakterlerinin başlangıcı Albay Volgin'in dış iskelete benzeyen ve elektrik akımı depolayabilen metal giysisi ile oldu.

Zanzibar'da, Solid Snake tarafından Gray Fox'un hayata döndürülmesinde bu kıyafetin geliştirilmiş hali kullanıldı. Big Shell'deki ninja'mız ise hoş bir bayandı ve bu işi kaçırılan çocuğunun hayatını kurtarmak için yapıyordu. En son ninja'mız ise karizması ve yetenekleri ile oyuna damgasını vuracak olan Raiden. İnanın, onu görmek için beklediğinize değecektir.

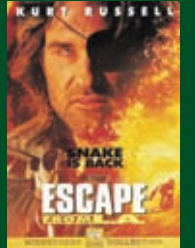


SNAKE KARAKTERİ NEREDEN GELDİ?

1981 yılında çekilen Escape From New York ve 1996'da çekilen Escape From Los Angeles filmlerini izleyenler varsa mutlaka Metal Gear serisiyle olan benzerlikleri fark etmişlerdir. Her iki filmin de başrol oyuncusu Kurt Russell ve filmdeki ismi Snake. Hem de Snake Plisken. Bildiğiniz gibi Solid Snake de Metal Gear Solid 2'de "Plisken" takma adını kullanıyor. Yine hem filmde, hem de Snake Eater'da, Snake'in tek gözü kapalı. Hırçın tarzlar ve başkalarını önemsemeyen tavırlar da örtüşüyor. Bir de filmlerin hikâyelerine göz atalım isterseniz. Escape From New York'ta gelecekte suçun kontrolünden çıkması ile New York şehri süper güvenli bir hapishaneye dönüştürülüyor. Buradaki mahkûmlar bir şekilde başkanın uçağı Air Force One'ı Gotham'a indirmeyi başarıp başkanı rehlin alıyorlar. Oyundakine benzer şekilde, eski bir özel kuvvetler elemanı olan kahramanımız Snake Plisken ise bir komplonun sonucu hapse düşmüştür. Suçlarının affedilmesi karşılığında başkanı ve yanındaki kargoyu bu sevilmeden diyardan kurtarması görevi için ikna edilir. Kargo da, içerisinde nükleer tehlike yaratabilecek önemli bilgilerin bulunduğu bir kasettir. Snake görev öncesinde kendisine yapılan enjeksiyonun dayanıklılık sağlayacak maddeler değil de mikro patlayıcılar olduğunu sonradan öğrenir. Başkanın yaşam sinyalleri gelmemeye başladığında veya görev 24 saatte başarılamazsa vücudundaki maddeler onu öldürecektir. Snake tek kişilik görevine bir yarasa kanat ile ikiz kulelere inerek başlar. Benzerlikleri tek tek açıklamaya gerek yok, zaten bariz belli.



Bir diğer benzerlik de ilk Metal Gear oyununun kapak resmi ile Terminatör filmindeki Michael Biehn'in duruşu arasında var.



Karakterler

Bildiğimiz karakterler şimdilik bu kadar. Hideo Kojima'ya göre eski oyunlardan da mümkün olduğu kadar fazla tanıdık yüz bu oyuna getirilmeye çalışılacak. Şimdiden iyi eğlenceler.



SOLID SNAKE

Ocelot'un kullandığı MG Ray'e izleme cihazı takmıştı. Bu yolla Patriots'un kimliklerini ortaya çıkartmış olabilir. Peki ya Azrail'i atlatabilecek mi?

LIQUID OCELOT (LIQUID SNAKE + REVOLVER OCELOT)

Liquid'in oyunda er ya da geç yer alacağı, iptal edilen MGS2 senaryosundan belliydi. Ocelot'un babası Sorrow'dan insanüstü güçlerini almasından dolayı Liquid'den fazlasıyla etkilenmesi mümkün olabilir. Peki Patriots'un en sadık adamı olan Revolver Ocelot'un vücudu kime hizmet edecek, Patriots düşmanı Liquid'e mi?



MERYL SILVERBURGH

Meryl bacımız yeni FoxHound'un lideri ve görevin komutasındaki sorumlu olacak.

OTACON (HAL EMMERICH)

Teknik desteğe devam; bu kez Metal Gear Mk II ile.



VAMP

Sen neden ölmezsin ey karizmatik ucube? Göreceğiz.

RAIDEN (JACK)

Oynanabilir karakter olmamasına rağmen herkesi kendine hayran bırakacak yeni ninjamız. MGS 2'de söz verdiği gibi Olga'nın çocuğunu Patriots'dan kurtaracağına inanıyoruz.

DR. NAOMI HUNTER

Tıbbi destek sağlamasının yanı sıra FoxDIE'in sırrı ve Snake'in yaşlanması gibi konularda bizi aydınlatacağını umuyoruz.



ROY CAMPBELL

Artık Albay değil ama Snake'den daha diñç gözüküyor maşallah. Görevde mutlaka yardımı dokunacaktır, eskilerin deneyimlerine her daim ihtiyacımız var.

MEI LING

Kayıt gibi ayak işlerinin haricinde hikâyedeki rolü bilinmiyor.



NASTASHA ROMANENKO

Philanthropy'nin kurucusu ama onun da oyundaki rolü belli değil.

Amca'nın performansı için gayet iyi. En sonunda giysisinin yeni OctoCamo özelliğini kullanarak yıkıntılarının yanına gizleniyor ve paçayı kurtarıyor (OctoCamo ismi bulunduğu yere göre rengini, şeklini, hatta bazen dokusal yapısını bile değiştirebilen octopus, yani ahtapottan geliyor).

Zamane Metal Gear'ları da çok afiliymiş doğrusu. Artık kendi yapay zekâları var ve bacakları organik. Bu onlara hız, esneklik, çeviklik ve yüksek zıplama gibi avantajlar sağladığı gibi,

kolay kesilebildiği için zayıf nokta da oluşturuyor. Neyse ki Snake yalnız değil. Hideo Kojima, MGS2'de serinin fanatiklerinin antipatisini kazanan Raiden'ı çöpe atmak yerine çok güzel kullanmış; yeni oyundaki ninja karakterimiz olmuş kendisi. Çocuğun tipi de müsait, oldukça yakışmış, karizmatik olmuş. Otobüste Snake amcasına yer vermeyi ihmal etmeyen

Raiden, savaş alanında da onun arkasını kollamayı ihmal etmiyor. Raiden tahtakurusu gibi, tam bir Metal Gear düşmanı. Snake amcası kenarda bir yerde saklanırken, Raiden cacıga salatalık doğrar gibi nasıl doğruyor Gekkou'ları anlatamam size, yaşamanız lazım (DVD'deki 15 dakikalık HD MGS4 videosunu mutlaka izlemelisiniz! – Sinan). Kojima bu kez Raiden karakterini herkesin seveceği konusunda çok iddialı.

LA-LI-LU-LE-LO

MGS 4 fragmanının sonunda Solid Snake son görevinin ölüm olduğunu ima ederek ağzına bir tabanca sokuyor, ekranın kararması ile beraber silah sesine benzer bir ses duyuluyor ve MGS4 yazısı geliyor. Kojima bu durumla ilgili olarak Solid Snake'i bu oyunda öldürmeyeceğini açıkladı ("bu oyunda" lafına dikkat. Yani başka Metal Gear oyunları hala olabilir – Sinan). Ama adamın sağı solu belli olmaz tabi. Kojima'ya göre bu oyunun hikâyesi daha olgun bir kitleye hitap edecekmiş. Yani yine öylesine derin olacak ki, oyunun belli yerlerinde kendi varlığımızdan bile şüphe etmeye başlayacağız. Görünen o ki, oyunda dünyaya sahip olmak isteyen iki büyük gücün; The Patriots ile yeni Outer Heaven'ın mücadelesine şahit olacağız. Arada kalanın vay haline!

Oyunun grafik ve müzikleri mükemmel olacak, PlayStation 3'ün yetenekleri sonuna kadar kullanılacak. Hasar almış bir bina, yakınındaki bir patlamadan etkilenip çökebilecek, hatta çevresini de etkileyecek. O binada saklanan oyuncu varsa o da kabak gibi açıkta kalacak veya ölecek. Yine OctoCamo da sadece PS3 ile hayata geçirilebilecek bir özellikmiş. Ayrıca Kojima yeni bir oynanış sistemi üzerinde çalıştıklarını söylüyor. Kameralar da artık tepeden bakmak yerine üçüncü kişi perspektifi sunacak. Yeni kamera açısı dışında yine Subsistence'da denenilen bir başka özellik olan "Metal Gear Online" da bu oyuna da dahil ediliyor.

2007'de çıkacak olan MGS4: Guns Of The Patriots, serinin hazin, ama bir o kadar da keyifli sonu olacak. Finalin PlayStation 3'te olması salyaların iki kat fazla akmasını sağlıyor. İyi tarafından bakalım, serinin suyu çıkmadan ve mükemmel bir oyun ile sona ermesi çok yerinde olacak ve ağızda unutulmayacak bir tat bırakacaktır. Belki de oyun Kojima ve Snake olmadan devam eder; "Metal Gear Raiden" olur, kim bilebilir ki? Prodüksiyon şirketi yeni kurulmuş bir adamın, kariyerini üzerinden yaptığı ve para basan bir oyunu artık yapmayı bırakacağı fikri ne kadar mantıklı geliyorsa, MG: Raiden fikri de o kadar mantıklı geliyor bence. Hele de PlayStation3 çıkmışken... ■

OTACON'UN OYUNDAN OYUNA GELİŞİMİ



EFŞANE BİTTİ SANMAYIN!

Metal Gear gibi büyük bir efsanenin yazısı da efsanevi oldu. Tam 16 günde, her gün 10 saat çalışarak hazırlanan "kesilmemiş" bu yazı, şu anda okuduğunuzun tam 3 katı uzunluğundaydı. Tam 100 bin karakterlik bu devasa ve Türkiye'de ilk kez yapılan çalışmayı okumak isterseniz, sizi Level Online'ın Gizli Sayfalarına bekliyoruz.

Adres : <http://www.level.com.tr/gizlisayfa>
Şifre : seniseviyoruzsnake

Bilen Adam

TAKSİTLİ OYUNCULUK

Bir yıldır "ha geldi, ha geliyor" denilen, ufak parçalara bölünmüş, daha düşük maliyetli yeni oyun satma yöntemi, namı diğer "Episodik oyunculuk" kapımızda. Geçen ay Sin Episodes, bu ay da Half-Life 2: Episode 1 ile bu furya tam anlamıyla başladı. HL2E1'in birinci sıradan Top10 listelerine girmesi, bu sistemin kalıcı olacağını işaretledi. Sin Episodes iyiydi ama Half-Life 2: Episode 1 gerçekten mükemmel olmuş. Hiçbir bölümü gereksiz uzatılmamış, kısa olmasının da getirdiği bir yoğunluğu ve her yerinde tasarım zekasının pırıltıları var. İlk başlarda küfür edilmesine rağmen Valve Software'in Steam dijital dağıtım sistemine milyonlarca dolar Ar-Ge çalışması yapması boşuna değilmiş. Steam dersine iyi çalışmış gözüküyor ve sınıfını geçiyor.

Tabii dijital dağıtım ve episodik oyunculuğun balından sütünden sadece Valve'a yedirirler mi? Yedirmezler. Hatta Electronic Arts, ucundan koklatmaz bile. EA de hemen kendi dijital dağıtım sebekesini kurdu (<http://download.ea.com>). Sadece burada satılan Battlefield 2 için çıkan 10 dolarlık iki paketin (Euro Force ve Armored Fury), bu parayı hak edip etmedikleri tartışılır. Birkaç yeni harita, araç ve yenilik var bu paketlerde. Harita, araç gibi eklentiler bir yıl önce mod veya yama olarak bedavaya sunulurken şimdi para ödememizi istemeleri bence saçma. EA'nın Steam'i yakalaması için daha birkaç fırın eklemek yemesi gerekiyor.

Episodik oyun satışı yarışında dış kulvardan da bebek adımlarıyla Elder Scrolls 4 ile Bethesda geliyor. Oblivion'un 2 dolarlık (3 YTL) mini eklentileri oldukça çekici (ve ucuz) gözüküyor. Gerçi Oblivion için bir sürü mükemmel mod var ki bunların çoğunu DVD'mizde sizlere de veriyoruz. Ama bu modların çoğu sadece kozmetik ve teknik değişiklikler yapıyor. Yeni görevler, eşyalar eklemiyor. Benim gibi bir Oblivion manyağına yeni quest'ler, yeni görevler ve zindanlar karşılığında 3 YTL nedir ki? Her guild'i bitirip, Cyrodill'de basılmadık bir karış toprak kalmadığında, en az üçer saat süren, hemen çekip oynayabileceğim, üstelik oyunun bizzat yapımcıları tarafından profesyonelce yapılmış minik eklentilerin olduğunu bilmek hoşuma gidiyor.

Yalnız episodik oyunculuk konusunda bir şey kafamı kızdırıyor: Oyunları episode'lara böldünüz diye, oyunların isimlerinde illa Episode geçmesi mecbur mu? Aptal değiliz çok şükür, biz anlarız yeni oyun olduğunu elimizdekinin. Half-Life 2: Aftermath ne kadar güzel bir isimse, Half-Life 2: Episode 1 de o kadar soğuk ve itici bir isim. Hem Half-Life 2, "Episode Sıfır" mıydı o zaman? Half-Life 1, "Episode Ekski Bir" miydi? Hımmmm? ■

NE OYNASAK ?

ANTI-KAHRAMAN OYUNLARI

Eğer canınız kötülük çektiyse, sadece 47 numara yok elinizde.

Stubbs the Zombie THQ (PC, XBOX)

Yeşildi, öldü ve tek bir amacı vardı: Bütün şehirdeki beyinleri midesine indirmek. Yedikçe zihni açılan Stubbs, önüne geleni sevgiyle kucakladı, kucakladıkça costu... Oysa ki nasıl da zavallı bir pazarlamacı olarak başlamıştı hayatına.

Postal 2 WHIPTAIL INTERACTIVE (PC)

Şirret bir karısı, azmış bir köpeği ve her biri bütün bir Aktüel sayısını dolduracak kadar sorunlu hemşerilerine karşı zavallı Postal Dude'umuzun tek bir silahı vardı: İdrar kesesi. Bahçe makası, deli dana başı, "kedili" shotgun'u ise sadece birer aksesuarı.

GTA San Andreas TAKE 2 (PC, PS2, XBOX)

Başka hiçbir oyun karakteri hem yapımcısının, hem de oyuncuların başına bu kadar sorun açmadı. Gerçek hayatta görmek istemediğimiz her türlü pisliğe bulaşan CJ, medyanın ağzına sakız, Hot Coffee modu ile mahkemelere dosya oldu.

Dungeon Keeper 2 ELECTRONIC ARTS (PC)

Tek başına bir kötü karakteri yönetmek bir yana, bütün kötülerini emrinde toplayan bir zindan efendisi olma fikri, tüm zamanların en eğlenceli oyunlarından birini ortaya çıkartmıştı. Hala üçüncü oyun için ümit bekleriz.

Fallout INTERPLAY (PC)

Nükleer savaşta mahvolmuş bir dünyaya salındığımız başlangıç dakikalarından itibaren, ahlaki bir test gibiydi Fallout. En ufak bir "yamuğa" sertlikle karşılık vermemek için kendimizi zor tutuyorduk. Bir süre sonra da, tutamamaya başlıyorduk. Her şey bittiğinde, bizi V13'ten atan yöneticiye istemsiz olarak sığıttığımız o tek kurşun, oyun boyunca ne ettiğimizi hepimize acı bir şekilde göstermişti.

Leisure Suit Larry SIERRA (PC, AMIGA)

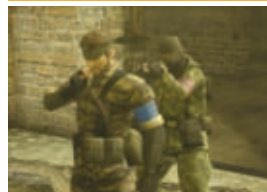
Ama yukarıdakilerin hepsi bir yana, anti-kahramanların şahı, padişahı bizce Larry'dir. Yukarıdakiler sadece öldürüyor, ya Larry namussuzdu? İrzimize göz diyor yahu! Neyse ki beceriksizdi, bir hasara yol açmadı.



ALTIN KLASİKLER

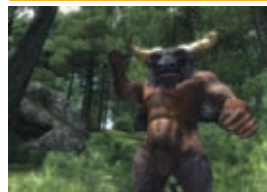
Hangi oyunlar zamanın aşımına karşı durabiliyor? 6 ay boyunca bu iki sayfadaki yerini kaptırmayan oyunlar, Level Altın Klasikler listesine girmeyi hak ediyor. Tüm Altın Klasikler listesini, Level CD/Extra/Altın Klasik bölümünde bulabilirsiniz.

AKSİYON



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 üzülürüz. Daha görmediği o kadar çok şey var ki.

FPS



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

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

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

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

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL CLASSIC

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



LEVEL HIT

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



LEVEL SHIT

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

DÜNYA'DA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- Half-Life 2 Episode 1 ★
- 2- Hitman Blood Money ★
- 3- The Sims 2 ● ⑥
- 4- The Sims 2: Open for Bus. ✕
- 5- Rise of Legends ★
- 6- World of Warcraft ● ⑨
- 7- Guild Wars Factions ● ②
- 8- Guild Wars ★
- 9- Champ. Manager 2006 ● ③
- 10- Sensible Soccer 2006 ★

PS 2

- 1- FIFA World Cup Germany ✕
- 2- Hitman Blood Money ★
- 3- Sensible Soccer 2006 ★
- 4- Tourist Trophy ★
- 5- Tomb Raider Legend ● ②
- 6- X-Men 3 The Official Game ✕
- 7- Buzz! The Big Quiz ● ③
- 8- The Godfather ● ④
- 9- Urban Chaos: Riot Response ✕
- 10- FIFA Street 2 ● ⑧

★ yeni ✕ değişmedi ● yükseldi ● düştü

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

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
Da Vinci Code	60			
Desperados 2	62			
FIFA World Cup 06	64			
Half Life 2 Episode 1	52			
Hitman Blood Money	48			
Paradise	70			
Spellforce 2	66			
X-Men 3	68			

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

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Da Vinci Code	60			
Desperados 2	62			
FIFA World Cup 06	64			
Half Life 2 Episode 1	52			
Hitman Blood Money	48			
Paradise	70			
Spellforce 2	66			
X-Men 3	68			

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

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Da Vinci Code	60			
Desperados 2	62			
FIFA World Cup 06	64			
Half Life 2 Episode 1	52			
Hitman Blood Money	48			
Paradise	70			
Spellforce 2	66			
X-Men 3	68			

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

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



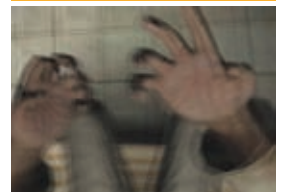
Heroes 5 (PC %93)
İkinci Campaign'ın 3. senaryosunu geçebilirsiniz sizde evliya sabrı var demektir.

DEVASA ONLINE



ADAY YOK

ADVENTURE



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

Aksiyon

HITMAN BLOOD MONEY

Bir şehir efsanesi,
başladığı gibi sona mı eriyor?...

Hakkında kişisel hiçbir bilgi yok. Sanki hiç var olmamış. Aynı kimliği uzun süre kullanmıyor. Tam bir şehir efsanesi. Bugüne kadar asla başarısız olmadı. Hedefini sabırla bekliyor, aniden ortaya çıkıyor ve geldiği gibi fark ettirmeden ortadan kayboluyor. Hasta ruhlu bir katilden bahsetmiyorum, ideolojisine bağlı bir teröristten de bahsetmiyorum. Size işi öldürmek olan bir profesyondan bahsediyorum. Öldürürken nefret duymuyor, haz almıyor, duygularını asla işine katmıyor. Sibiry'a'dan Arabistan'a, Hindistan'dan Amerika'ya pek çok yerde iş yaptı, peşine birçok gizli servis düştü. Ama hiçbiri onu ele geçiremedi.

Hedeflerinin çoğu üst düzey devlet mensupları, mafya babaları ya da iş adamlarıydı. Hepsinin iyi eğitilmiş korumaları vardı. Hatta bazıları, dünyanın en iyi orduları ve gizli servisleri tarafından korunuyordu ama o her defasında amacına ulaştı. Avıyla arasına kim girdiyse de fazlasıyla pişman oldu. Özellikle Romanya'daki akıl hastanesini hatırladıkça tüylerim diken diken olur. Koca hastane mezbahaya dönmüştü. Ortalık etrafa saçılmış cesetlerle doluydu. Lobi, koridorlar, duvarlar, her taraf kana bulanmıştı. Çatlaklardan aşağı kan damlıyordu. Polis, kanıt olarak bir saç teli dahi bulamamıştı. Kimse bu olayı hatırlamak bile istemiyordu...

Son olarak Fransa'da görüldü. Polis onu yakalamak için koca bir sokağı ablukaya almıştı. Özel tim, evlere tek tek girip onu arıyordu. İnsanlar ne olduğunu anlamamıştı, sis bombalarından göz gözü görmüyordu. Damlardaki keskin nişancılar ise kus uçurtmuyordu. Gecenin sessizliğini yırtan siren sesleri arasında her geçen dakika olay yerine daha çok polis geliyordu. Ne çatıdan, ne de sokaktan kaçmak

Yakın Plan

Sakallıydı memur bey. Böyle dev gibi bir adamdı...



mümkündü. Buna rağmen yine de kaçmayı başardı. Hem de operasyonu yöneten polis şefini öldürdükten sonra. Meğer tüm polis teşkilatını sırf listesindeki bu komiseri öldürmek için başına toplamış. İnsanın akli almıyor değil mi? Şimdi ise onun öldüğü dedikoduları kulaktan kulağa yayılıyor. Nasıl öldüğü ve kimin öldürdüğü hakkında gene bir bilgi yok. Yoksa o gerçekten de bir şehir efsanesi miydi?

KATİL GERİ DÖNDÜ

Hitman efsanesinin akıbetine biraz sonra tekrar döneceğiz ama isterseniz şimdi biraz efsanenin yeni oyunu Hitman: Blood Money'den bahsedelim. Hatırlarsanız Hitman: Codename 47, bilgisayarlarımıza konuk olduğundan beri tam altı sene geçti. Ah bu altı senede Hitman'imiz tövbe-kâr mı olmadı, türlü türlü yerlere mi gitmedi, aldığı darbelerle kendinden mi geçmedi... Her yeni devam oyunuyla beraber bazen içimizden "keşke şunu bu kadar değiştirmeselerdi" ya da "hâlâ mı eski tas eski hamam" dediğimiz olur. Ancak bu altı sene zarfında çıkan hiçbir Hitman, iddia ediyorum, Blood Money kadar yenilikçi olmadı. Oynanıştan grafiklere, hikâyeden sanal zekâyâ kadar her şeyde yeniliği hissediyorsunuz. Tabii ki değişmeyenler de var ama isterseniz ilk önce bu yeniliklere göz atalım.

lo Interactive, Blood Money çıkmadan önce Hitman'in daha kabiliyetli ve hareketli olacağından bahsediyordu. Ne demek şimdi bu? Şöyle ki, kurbanımızın odası 8. katta ve şu anda lobbide birileri ile görüşüyor. Biz hemen asansör boşluğuna çıkıp beklemeye başlıyoruz. Kurbanımız görüşmesi bitince asansöre biniyor ve odasına çıkmak için düğmeye basıyor. Kapılar kapanır kapanmaz

biz hemen asansör boşluğundan sarkıtığımız tel vasıtası ile kurbanımızı ses-sizce boğuyoruz, sonra da cesedini asansörün üstündeki boşluğa çekiyoruz.

Ama asıl yenilik böyle ufak detaylardan çok Hitman'e yakın dövüşün eklenmiş olması. Number 47, artık insanların ağzını yüzünü kırabiliyor,

■ : - Abim, yapma etme. 7 çocuğum var!
- Benim 17! - 27!





■ - Yapma. İnsanları vurma, yazıktır...
- Bunun kırmızısı yok mu?



■ Gelsene, su çok güzel.



yonelin kendine has bir tarzı vardır. Kimi sadece dürbünlü tüfeklerle çalışmayı sever, kimi sessiz ve ölümcül yakın dövüş silahlarına hayrandır, kimi ise ateşli silahlarla aksiyon yaşamak ister. Ama hepsi de silahlarını kendilerine has bir teknikle kullanırlar ve silahları da onlara has olmalıdır. Bu yüzden lo Interactive bizlere az ve öz bir envanter hazırlamış. Hitman 2 ya da 3'teki kadar bol çeşit yok ancak elimizdeki bazı silahları modifiye edebilmemiz bu

temiz hava almak için balkona çıkanları aşağı atabiliyor, düşmanlarının ellerindeki silahı alıp onları vurabiliyor ve hatta masmum insanları rehlin alıp kendine canlı kalan bile yapabiliyor. Oysa eskiden en fazla elindeki silahın kabzasıyla etrafındakilere iki tane çakar ya da bıçak veya türevi cisimlerle fütursuzca saldırırdı. Böylesi çok daha dinamik olmuş. Ama hâlâ Solid Snake gibi tek eliyle ağaca tutunurken diğer eliyle silahının şarjörünü değiştiremiyor. Yok, o kadar da değil.

CİNAYET GİBİ KAZA

Hazır söz silahlardan açılmışken oyundaki envanterden de bahsedelim. Her profes-

azlığı hissettirmiyor bile. Mesela yanıma dürbünlü tüfek almaktansa lazer, dürbün ve susturucu eklentisi yapılmış Silverballer tabanca almayı tercih ederim. Parlayan gümüş rengi namlusu, hassas tetiği ile gerçekten de çok sık bir silah. Ama yine de sadece listedeki bu silahı ve standart ekipmanlarımızı modifiye edebilmemiz, yeni silahlar alamamamız kötü.

Blood Money ile oyuna eklenen çok önemli iki özellik var: Notoriety (kötü şöhret) ve gazete haberleri. Kötü şöhretimizle birlikte fiziksel özelliklerimiz de yayılacak ve kimliğimizi eskisi kadar kolay saklayamayacağız. Oyunda video kameralara yakalandıkça ve tanıkların önünde cinayet işledikçe Notoriety

■ Tetikçimiz disko ortamlarını pek bir sevdi. Sevilmez mi? Ah şurada ben olacaktım...



level yükselecek. Notoriety level yükseldikçe de yavaş yavaş robot resmimiz ortaya çıkmaya başlayacak. İlk önce çizilen robot resimler genellikle saçlı, sakallı ve standart suçlu tipi oluyor. Bunları görüp insanın "Öhh be, ne göz varmış tanıklarda!" diyesi geliyor ama siz ciddiyeti elden bıraktıkça da resimler size benzemeye başlıyor. Bu durumda acilen Notoriety'yi düşürmeniz lazım. Bunun için bölüm sonunda tanıklara veya polise rüşvet vermeniz ya da toptan kimlik değiştirmeniz gerekecek.

4 ÖLÜ, 12 YARALI

İşlediğimiz cinayetler elbette medyaya da yansiyacaktır ve inanırım, bir önceki bölümde olanları gazeteden okumak çok eğlenceli. Bazen sırf "acaba hakkımda ne yazacaklar?" diye ortalığı kan gölüne çevirdiğim, hatta türlü fanteziler denediğim bile oldu. Gene ortalığı kan gölüne çevirdiğim bir bölümden sonra gazetede yetkililerin "Bu kadar mermi yaktığına göre kesin acemiydi. İnsan gelmeden poligona gider" demesi beni hayli eğlendirdi. İlerleyen bölümlerde ilk önce gazetede çıkan alakasız robot resim beni krize soktu, ardından da görgü tanıklarının verdiği bilgilere dayanarak polislin katili gay barlarda arama kararı alması... Bunların haricinde gazetede kaç kurşun sıklığı, kaç kişinin nasıl öldüğü ve uzman yorumlarına rastlayabilirsiniz. Gerçekten de çok başarılı bir özellik olmuş.

Yenilikler arasında son olarak "Picture in Picture" özelliği var. Teoride bu özellik ile ana ekranda bir ekran daha açılacak ve kısa süreli de olsa başka yerlerdeki ipucu niteliği taşıyan olayları görebilecektik. Yanlış hatırlamıyorsam buna benzer bir özellik Eidos'un bir diğer oyunu olan Commandos'ta da vardı ve gayet işe yarıyordu. Ama teorideki hesap pratiğe uymadı. Her şeyden önce PIP ekranının yeri çok rahatsız edici. Siz oynarken ekranın üçte birinde pat diye bir şeyler oluyor ve tüm konantrasyonunuz gidiveriyor.

ALKOLLÜ SÜRÜCÜ DEHŞET SAÇTI!

İkincisi bilgiler çok da işlevsel değil. Mesela ikinci görevde balkondan aşağı attığımız kurbanımızı "Bak yer çekimi var, balkondan atarsan adam düşer!" diye göstermesine gerek yoktu. Zira o kadar da moron değiliz. Moron dedim de bidden aklıma yapay zeka geldi. Hayır, kesinlikle

HITMAN OYUNOLOJİSİ



Hitman: Codename 47 (2000)

- Briefinglerdeki detay, yaprak ve kumaş gibi objelerin fiziksel tepki vermesi büyülemişti. İnsanlar, Lee Hong Assassination bölümünü geçmek için canla başla uğraşıyordu. Hepimiz okula siyah ceket ve kırmızı kravatlarla geliyorduk. Lise hayatımın en güzel günlerini yaşıyordum.



Hitman 2: Silent Assassin (2002)

- Hikâyesi ve bölüm tasarımlarına hayran kalmıştık. Kendimize ait ve silahlarla dolu bir sığınağımız vardı. Çok mutluyduk. Hatta mutluluktan training bölümünde güvercin avlıyorduk. Soğuk kış günlerinin sıcak muhabbet konusu olmuştuk. Hitman ile tövbe edip kendimizi ÖSS'ye verdik, baktık olmadı onunla yemini bozup gene bildiğimizi okumaya karar verdik. İyi de oldu.



Hitman: Contracts (2004)

- Bir geçiş dönemiydi sanki. Kurgu güzeldi ama hikâye pek bir arada derede ydi. Geçmişe dönüş olayı, Türk dizilerindeki kabak tadı vakasına dönmekten son anda kurtarılmıştı. Efsane Lee Hong bölümünün içine edilmişti. Yapay zeka her şeyden kullanıyordu. Paranoya yapmıştı. Son bölüm Leon filminin de sonuna benziyordu. Oyunun orijinalini Türkiye'de bulamayınca Rusya'dan almıştım. Rusça oynadığım ilk ve son oyun olmuştu.

moron olduğundan değil ama tam olarak ne olduğunu da çözmemiş değilim. A Vintage Year bölümünde gizlice bağ evine sızmıştım. Yatakta uyuyan korumanın önünde duran elbiseyi tam giyiyordum ki uyanıverdi. O an içimden "Aha isim bitti!" diye geçirdim. Ama hayır, öyle olmadı. Kalktı ve üzerimdeki üniformayı giyerken beni görmemiş gibi davrandı. Odada iki tur attı ve tekrar yattı. Bu fırsatı değerlendirip etraf-taki mühimmatı topladım, kilitli kapıya doğru yöneldim ve kilidi açtım. O sırada uyuyan güzel gene uyandı ama bu sefer Killanemetre sarıya dayanmıştı. "Şimdi yandık!" dedim. Ama hayır, gene bir şey yapmadı. Kalktı, dolandı ve yatağına tekrar uzandı (o sırada ben de camdan bakıp "Martıları izliyorum" numarası yapıyordum). Neyse bunu da atlattık deyip, şansımı da fazla zorlamadan kapıdan çıkma eğilimine girmiştim ki uyuyan güzel kalktı ve bu kez beni vurdu. Sonranda anladım ki bu vatandaş beni, "Bu saf neyin peşinde, dur bir bakalım" diye kenardan izliyormuş. Niyetimi de tam çözünce acımadan silahına davranmış. Ama pes, hakikaten pes.

Bu arada sivillerin ulaşabileceği yerlere silah bırakmayın. Bırakırsanız canına tak eden bir sivil tarafından vurulabilirsiniz. Sırf bu yüzden Flatline bölümündeki tüm hemşireleri öldürmek zorunda kalmıştım. Aman dikkat.

NAMUS CİNAYETİ

Oyunun yenilikleri saymakla bitmiyor. Blood Money'nin tanıtımları sırasında üstünde ısrarla durulan "cinayete kaza süsü vermek" teması gerçekten de oyuna yeni bir çehre kazandırmış. Buna rağmen ille de izlenimden gereken kesin bir yol yok. Oyunun atmosferinde hâlâ bir donukluk var. Zaten oyunun en olumsuz yönü de bu. Hitman serisinin diğer oyunlarında da bir donukluk vardı (özellikle ilk Hitman'de) ama dolu dolu karakterler bunu hissettirmiyordu. Sonuçta bir kiralık katil canlandırıyoruz ve pek de canlı bir atmosfer olmasına gerek yok. Ama hakikaten oyun içi konuşmalar zorla yapıyor hissi veriyor (silah zoruya? - Sinan).

Ana hikâye fevkalade başarılı olmasına rağmen, bölümlere çok fazla yedirilememiş. Bölümlerin alt hikâyeleri de o kadar güçlü değil. Buna paralel olarak karakter tasarımları mükemmel olmasına karşın hikâye bazında çok boşlar. Bu oyunda da gördüm ki IO Interactive, karakterleri gerçekten dolduramıyor. Ah bu- nu bir becereseler, bir becereseler, MGS'nin



■ -"Kara Murat hanginiz, çabuk söyleyin!"
- "Ben değilim!" - "Ben hiç değilim!"
- "Ben isem böyle olayım e mi!"

en dişli rakibi olacaklar. Hatırlatırım MGS'lerdeki dilencilerin bile bir karizması vardır. Neyse ki bölüm tasarımları, karakter tasarımlarından çok daha başarılı. Özellikle oyun, sonuna doğru bir güzelleşmeye başlıyor ki sormayın. Final bölümü ise bambaşka bir lezzet. IO gerçekten de bize güzel bir sürpriz hazırlamış.

Yumuşak grafikleri, oynanışa zevk katan yenilikleri, odun ötesi fizik modellemeleri, başarılı müzik ve ses efektleri, efsane olmaya aday bölümleri ile geldik bir Hitman'in daha sonuna... Oynarken her dakikası- dan zevk aldığım, bittikten sonra da tekrar tekrar oynayıp yeni taktikler denediğim keyifli bir oyun oldu. Hitman serisinin aşığı olduğum için pek tabii daha güzel bir oyun bekliyordum (özellikle hikâye ve at-



■ Ecel işte. Nereden geleceği belli olmuyor.

mosferdeki noksanlıklar beni ciddi üzdü) ama her şeye rağmen karşımızda pırl pırl bir oyun duruyor. Ellere sağlık IO.



Olgay Ertez olgay@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Kötlü şöret, gazete ve "kaza süslü cinayetler" güzel uygulanmış.
- ✓ Şok edici oyun sonu.
- ✓ Pek çok planı uygulama özgürlüğü.
- ✓ Yumuşak grafikler ve mükemmel ses efektleri
- ✗ Düşük tempo ve tutuk atmosfer.
- ✗ Kötlü fizik modellemesi ve yapay zeka.
- ✗ Yeterince birbirine bağlanmayan görevler.
- ✗ Artık bir multiplayer modu gerekmiyor mu sizce de?

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

HITMAN KALİTESİNİ DEVAM
ETTİREN MÜKEMMEL BİR
OYUN.

82



LEVEL CLASSIC

Her başarılı erkeğin arkasında mutlaka bir kadın vardır

HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

Bir hikayede aklınızı deşen soruları, başka bir hikayede çözmeye davet ediyorlar bizi. Bizi Half-Life 2: Episode 1 oynamaya davet ediyorlar. Peşinden gitmemesi zor bir davet bu, çünkü oyun dünyasının en büyük gizemlerini barındıran, en iyi FPS'den geliyor. Half-Life bilmesecini tamamlayacak dört parçalık Episode serisinin ilkinden geliyor.

Half-Life 2'yi bitirdiğiniz "tam da o nokta" dan başlayan oyun sizi yepyeni bir olasılıklar evrenine sürüklüyor. Sessiz sedasız tavırlarınızla, City 17'den teröre karşı terör yaratarak çıkmaya çabalyorsunuz. Artık yalnız da değilsiniz. 1.70 boylarında, hafif esmer tenli bir melez güzeli size eşlik edecek bu sefer. Hem de başından sonuna kadar.

Girdaba dönüşen Half-Life hikâyesine biraz ışık tutulmaya başlanıyor artık siz ilerledikçe. Elbette yanıtlanmayan bir sürü soru hala kafalarımızda dolaşıyor ama en azından neyin neden olduğunu, hangi

etkinin hangi tepkiye yol açtığını yavaş yavaş anlamaya başlıyoruz. Gerçi ben Alyx'in güvenliğini sağlamak ve bir Türk erkeği olarak O'na kol kanat germek gibi bir ikincil görev edindiysen de oyun sürsünce, siz böyle yapmayın. Alyx, sağlam kontrgerilla taktikleri ile Combine askerleri ve bilimim ucubeden oluşan düşman tayfasını sizden uzak tutmak için üzerine düşeni yapıyor.

AH ALYX, VAH ALYX

Hiçbir oyunda olmayan, oyuncuyu daha başlarken yakalayan bir girişi var Episode One'ın. Bir film seyredermişçesine sizi oturduğunuz yere mıhlarken, oyun birdenbire dizginleri sizin elinize verdiğinde kendinizi şaşırtıyorsunuz, ama toparlanmanız uzun sürmüyor.

Üstün tuvalet eğitimiyle sahibini yormayan, parazit derdi olmayan (bit-pire) Labrodor cinsi zekası, Saint Bernard gücü ve Greyhound hızıyla mekanik "köpeklik" DOG, sizi enkaz altından çıkartarak oyuna

dahil ediyor. Her ne kadar Alyx'in gülümseyen yüzü sizi "acaba cennette miyim" düşüncesine kaptırsa da kafanızı gökyüzüne kaldırınca görüyorsunuz ki hayır, değilsiniz. Çok yakında cehenneme dönecek Citadel'in tam dibindediniz.

BEN NEREDEYİM DOKTOR FREEMAN?

Durum şu ki Citadel patlamak üzeredir. Patlarken de City 17'i yanında götürmeye, dev bir kozmik fırtınanın kalbi olmaya adaydır. Üstelik Citadel'in tepesinde bir kara delik oluşmaya başlamıştır. Wallace Breen bildiğimiz kadarıyla Citadel'in tepesinde yok edilmiştir. Artık yapılacak tek şey Combine'ın kalbinin yok olmasını daha uzak bir yerden seyretmek olmalıdır. Ancak bundan önce yapmanız gereken bir son görev vardır: Citadel'in merkezine inip ve reaktörü bir süre daha kontrol altında tutabilecek devreleri harekete geçirerek şehir sakinlerine ve direnişçilere kaçmak için zaman kazandırmak.

Episode One, Half-Life 2'de teğet geçtiğimiz, şöyle bir gördüğümüz ama çok ilgilenemediğimiz mekanlar ile mükemmel bir görsellik vaadediyor. Ses deseniz muazzam, ciğerleriniz sarsılıyor.

Sağa sola ateş etmekten çok bir bulmacalar silseseli ile karşı karşıyayız bu kez. Kapalı köprüleri açmak, bazı mayınları kapatmak, gizli kapıları bulmak, elektrik güç merkezlerini harekete geçirmek gibi birincil



■ Episode 1, kısa olmasına rağmen her sahnesi çok iyi işlenmiş. İçinde 20 saatlik bir aksiyon oyununun bütününde olandan fazla duygu, sok edici sahne ve inceleme var.



■ DOG Half-Life 2'deki en sevilen karakterdi. Episode 1'de kısa ama çok önemli ve çarpıcı bir sahnede bizimle birlikte oluyor.

görevlerimiz var.

Ama "Gordon, evladım, konuşsana!, Allah cezanı versin!" diye düşündüğüm tek Half-Life oyunu bu oldu. Şu kızın enerjisine, güzelliğine, sadakatine rağmen bir "teşekkür ederim" bile demedi. Biz olsak her köşede bir espri patlatır "Ah ne kadar güzel Combine askeri vuruyorsunuz, hah hah hah, o zombiyi ne de güzel tepediniz. Gözleriniz ne güzel!" diye girdik muhabbetle. Sonuçta aynı davaya baş koymuşuz. Çıkacağız bu şehirden omuz omuza. E çıkınca bir Starbucks'a gidelim ya da Bostancı'da balık ekmek yiyelim falan der insan. Ama nerdee. Ketumsun Freeman. Ama kızın da sende gönü var hani.

YETİŞ ALYX!

Alyx, Episode One boyunca arkanızı kolluyor. Siz bulmacaları çözmeye çalışırken o sizin düşman taraftan delik deşik edilmemeniz için elinden geleni yapıyor (ve hala bir teşekkür bile etmiyoruz). Alyx bazı engelleri ortadan kaldırırken bu kez de siz onu gelen düşman saldırılarından koruyorsunuz.

Half-Life 2'de oyuncunun biraz nefes alması sağlayan ara bölümler olurdu. Bu paket kısa olduğu için (taze ve etkili 5 saatte bitirirsiniz) bu tür duraklamalar yok. Bundan dolayı da aksiyon tam gaz gidiyor. Bitmek tükenmek bilmeyen bir tempoda canınızı

kurtarmaya çalışıyorsunuz.

Hemen her köşe başında sizi bekleyen bir dolu bulmaca ve Combine askeri ile Episode One'ın aksiyonu gerçekten çok sıkı. Bazı yerlerde zombiler ve Combine askerleri savaşırken aradan sıvışmak gibi bir şansınız olabiliyor ama eğer sizi farkedelerse gerçekten ortalık kan gölüne dönüyor (ki fark ediyorlar).

Episode One'ın silahlar ve cephanede sizi biraz sıkıntıya sokabileceğini söyleyebilirim. Oyunun ilk saatini sadece yerçekimi silahıyla katetmek zorunda kalacaksınız. Elinize ilk ateşli silahı geçirdiğinizde, aslında bunun ne kadar da mantıklı bir noktada olduğuna dikkat edin. Üstelik Alyx arkanızdayken yerçekimi silahı ve onun ateş gücüyle sanki daha mı güçlüsünüz ne? Bana biraz öyle geldi. Elbette iki kişinin ateşli silahla ortalıkta koşuşturması aksiyonu biraz daha geri-iyor.

Level Karnesi

- ✓ Alyx'in arkadaşlığı.
- ✓ Aksiyon ve bulmaca dengesi.
- ✓ Mükemmel ses ve görüntü.
- ✓ Yapımcının ağzından yorum.
- ✓ Harika giriş ve sok eden bitiş.
- ✓ Hikaye yavaş yavaş çözülüyor.
- ✗ Çok kısa oyun süresi.
- ✗ Steam üzerinden 20 dolar fazla.
- ✗ Multiplayer adına yeni bir şey 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

MUHEŞEM BİR OYUNA,
MUHEŞEM BİR DEVAM.
DERHAL EPISODE 2 GELSİN!

90

BİZ BU OYUNU NİYE YAPTIK ARKADAŞLAR?

Bu pakette şimdiye kadar (Chronicles of Riddick haricinde - Sınan) hiçbir oyunda yaşamadığımız bir durum söz konusu: "Yapımcının yorumu" ile oyunu oynamanız mümkün. Tıpkı film DVD'lerinde olduğu gibi yani. Siz oyunu oynarken ortalıktaki konuşma baloncuklarını kullanarak ulaşılabilen bu yorumlarda, oyunun daha önce karşılaşmadığınız bir şekilde dinleyerek öğrenme şansınız var. İlk önce bana biraz garip geldi ama oyunu bir kere bitirdikten sonra bir de bu seçenekle oynamayı denerseniz, bir oyunun nasıl geliştirildiği hakkında muazzam bilgiler alacaksınız.

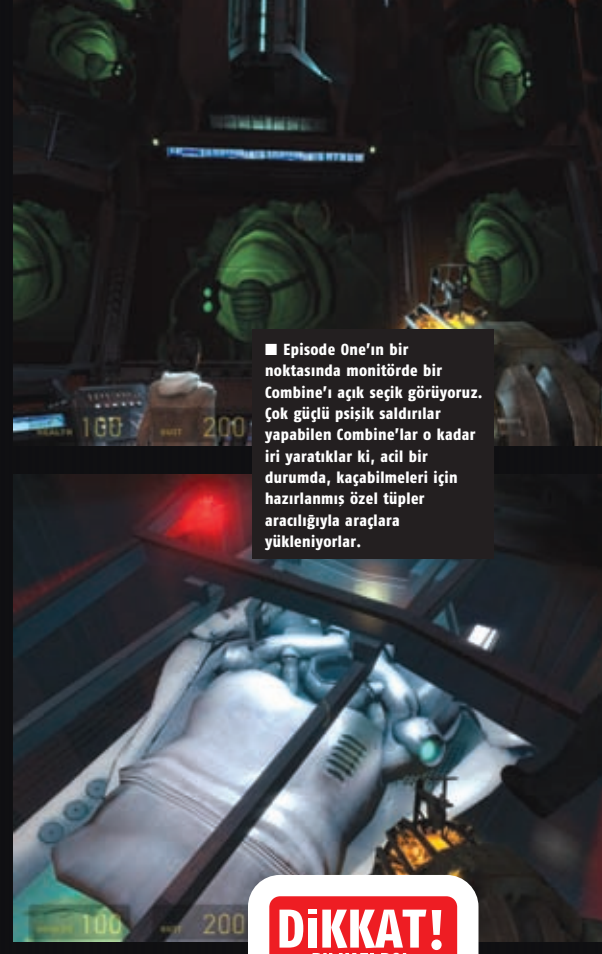
Episode One'ın bütününe bakacak olursanız, ona bir ek paket demeye dilimiz varmıyor. Episode 1 kendi başına bütün bir oyunun ilk bölümü. Ancak biraz kısa. Bitirdiğiniz zaman ikinci bölüm için 6 ay bekleyeceğinizi bilmek sizi çok üzecek belki, ama beklemeye değer olduğunu göreceksiniz.

Hem işin içinde Alyx var. Zaten babası da sizi seviyor. Siz şimdiden bir çikolata yaptırın.

Belli mi olur?



Kaan Ezgimen
kaan@level.com.tr



■ Episode One'in bir noktasında monitörde bir Combine'i açık seçik görüyoruz. Çok güçlü psişik saldırılar yapabilen Combine'lar o kadar iri yaratıklar ki, acil bir durumda, kaçabilmeleri için hazırlanmış özel tüpler aracılığıyla araçlara yükleniyorlar.

DİKKAT!

BU YAZI BOL MİKTARDA KOMPLO TEORİSİ VE SERİNİN HİKAYESİ HAKKINDA BİLGİ İÇERİR. EĞER HALF-LIFE OYNAMADIYSANIZ OYUNUN SÜRPRİZLERİNİ BOZABİLİR.

HİKAYE ANALİZİ

HALF-LIFE GİZEMİ

Gezegenler arası bir komplonun tarihi

Simdi size anlatacağım hikaye "In a galaxy, far far away..." diye başlasa da, kapımızda biten bir komplodan başka bir şey değildir. Dinleyin bakın, Half-Life evreninde neler ve neden oldu

1995: BİR ZAMANLAR HER ŞEY O KADAR SAKİNDİ Kİ...

Galakside bir yerlerde Combine (birlik, kartel) İmparatorluğu, Xen'in kontrolünü ele geçirdi ve tüm gezegen sakinlerini bir köle ırkına çevirdi (Half Life 1'de Vortigaunt'ların bize saldırması bu yüzdendi. Boyunlarındaki halkalar Combine'in onları yönetmesini sağlıyordu). Combine'in standart tekniği, gezegeni melezleştirmektir. Yani gezegenin sakinleriyle kendi genlerini ve vücut parçalarını kullanarak süper askerler ve "süper ordu" yaratmaktır. Yaratılan bu askerler ileride kolaylıkla Xen'i ve diğer gezegenleri de ele geçirebileceklerdir. Combine bunu yaparken, Xen halkından bir bireyi de kendi tarafına çekerek Combine politikasının Xen gezegeninde benimsenmesi sağlamaya çalışır ve bu "kukla lider" ile emellerine ulaşmaya çalışır. Bu kukla lider Xen gezegeninde oyunun sonunda karşımıza çıkan Nihilanth'tır. Nihilanth'tın aslında gerçekte Xen'in doğal lideri de olduğuna dair işaretler var ama Gordon Freeman gelip kafasından içeri bombaları atana kadar Nihilanth, gezegeni tamamen Combine'in kucağına bırakacaktır.

Galaksinin bir ucunda tüm bunlar olurken,

dünyada Gordon Freeman MIT'de (Massachusetts Institute of Technology) doktorasını hazırlamaya çalışan sakini, halim selim bir adamdır. New Mexico'da çölün altındaki Black Mesa Tesislerinde ısınlanma deneylerine katılmakta, Eli Vance (Alyx'in babası) ve Dr. Kleiner'in gözetiminde Xen'e sürekli bir geçit açmayı denemektedir. Evet, dünyalı bilim adamları Black Mesa'da galaksinin bir ucuna geçit açmayı başarmışlardır, ama bunu sürekli hale getiremezler (Half Life'in Xen'de geçen son bölümlerinde HEV Suit'leri içinde bir sürü ölüyle karşılaşmıştık hatırlarsanız. Demek ki dünya bir süredir Xen'e araştırma ekipleri göndermekteydi.)

Combine, Xen üzerinde hükümdarlığını yayarken bir şekilde Black Mesa'daki geçitten haberdar olur (muhtemelen dünyalılarla da iletişim halinde olan Nihilanth sayesinde). Bu durum sömürgeci politikalarına cuk oturur ve oldukça da işlerine gelir. Combine güçleri Black Mesa yönetiminden Wallace Breen ile temasa geçer (bu isme nereden ve kim sayesinde ulaştıkları bir sır olarak kalmıştır). "Dünyalıların daha üstün bir canlı haline evrilmesi" ve "yıldızlara yolculuk edebilecekleri" sözleriyle Breen'in

gözünü karartan Combine, onu "gezegenler arası" bir birleşme ve geçidin "insanlığın çıkarı için kullanımına" ikna etmeyi başarır.

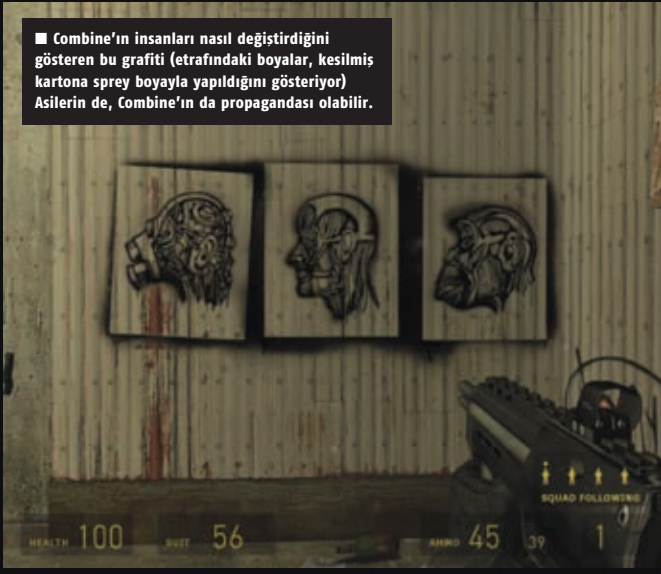
2000: "THEY'RE WAITING FOR YOU GORDON, IN THE TEST CHAMBER."

Half-Life'in başındaki monologların en önemlisi ve akılda kalanıdır bu cümle.

G-Man, Breen'in planlarından son anda haberdar olur. Olayı engellemek için devreye girer ancak başaramaz (Gordon teleferikle işine giderken, yan hattaki bir başka teleferikte, sonra da Breen'in odasında G-Man'i görürüz). Breen, Combine'in ona sağladığı özel bir Xen kristalini geçit testinde kullanılmasını sağlar. Oyunun başında bilim adamlarının "Resonance Cascade" dedikleri olay gerçekleşir ve dünya ile Xen geçici olarak bağlanır. Combine, Breen'in yarattığı geçitten içeri Xen'in köleleştirilmiş askerlerini göndermeye başlar (Vortigaunt'lar ve diğerleri). Ancak hesapta olmayan bazı geçit fırtınaları esnasında Xen'in vahşi yaratıkları da dünyaya geçiş yaparlar (headcrab'ler, ant-lion'lar böyle gelir dünyaya).

Ortalıkta HEV elbisesi ile, elinde

■ Combine'in insanları nasıl değiştirdiğini gösteren bu grafiti (etrafındaki boyalar, kesilmiş kartona spreyle yapıldığını gösteriyor) Asilerin de, Combine'in de propagandası olabilir.



■ Alyx'in bizimle konuşurken sık sık boynundaki kolyenin ucundaki küçük küpü oynadığı hiç dikkatinizi çekmiş miydi? Bu ufak bir utangaçlık belirtisi mi, yoksa o kolyede de bir şeyler mi var? Sorular, sorular...

levyesi, kafası kesilmiş tavuk gibi dolayan bir adam G-Man'in dikkatini çeker. Bu adam henüz taptaze bir bilim adamı olan Gordon Freeman'dan başkası değildir. Freeman tek başına kaldığı dev tesiste hem ABD askerleri, hem Xen birlikleri, hem de bir sürü ucube yaratık ile tek başına bir yaşam mücadelesi vermektedir. Askeri birliklerin G-Man'den aldıkları emir kesindir; "Tesisi temizleyin". Freeman bu emir gereğince harcanması makul bir insandır. Ama Gordon, bir fizikçiden beklenmeyecek dirayet göstererek hem askerleri, hem Vortigaunt'ları aşar. Xen'e ulaşır ve Nihilanth'ı yok ederek Combine'in Xen üzerindeki egemenliğine büyük bir darbe vurur. Böylece Vortigaunt'ları da kölelikten kurtarır.

Half-Life'in sonunda G-Man, Freeman'ın tek başına Nihilanth'ı saf dışı bırakmasından ve hayatta kalma içgüdüsünden son derece etkilenmiştir. İlk oyunun sonunda G-Man, Freeman'e ölümle yaşam arasında bir seçenek sunar. Ya G-Man'e katılacak, ya da yok olacaktır (Half-Life 2'de Gordon'un yaşamayı seçtiğini anlıyoruz). Klasik bir "sen çok şey gördün ya öl ya da bize katıl" felsefesi... G-Man, Gordon'u yavaşlatılmış bir zaman geçidinde bırakır. Böylece Gordon yaşlanmaz ve onun için zaman bu noktada durur.

2002-2004: PARA HER GEÇİDİ AÇAR

Freeman'in GMan tarafından dondurulmasıyla olaylar bitmez. Aksine, Black Mesa'da olanlar tüm dünyada etkisini göstermeye başlar. Xen ile dünya arasındaki geçit şebekesi, Xen'den sürekli kapılar açmaya devam eder. Önce Xen'in vahşi yaratıkları boca eder dünyaya. Şehirlerde kaos başlar. Sokaklarda, marketlerde dolayan headcrab ve antlion'lar, insanların askeri bölgelere sığınmasına sebep olur. İnsanlar bu korunaklı bölgelerde kendilerini güvende hissederler. Ama bu sırada Combine, esas işgal için hazırlanmaktadır.

2004-2010: BREEN, SEN NE YAPTIN?

Combine ve dünya güçleri arasındaki savaş sadece 7 saat sürer. Amerika, Avrupa, Çin gibi büyük güçler yerle bir olmuştur. Hızlı ve büyük bir yıkımdan sonra dünya kayıtsız şartsız teslim olur



■ City 17'nin Rusya'da olduğu, Episode One'in bir noktasında karşımıza çıkan bu binanın tepesindeki yazıyla neredeyse kesinleşti gibi.

ve Dr. Wallace Breen insanlığın sözcüsü olarak seçilir. Combine seçtiği insanları "dönüştürmeye" başlar. Çeşitli uzuvları ve beyinleri sökülen insanlar "Stalkers" diye adlandırılan yaratıklara dönüştürülür. Bir kısım insan da kendi isteğiyle Combine'a katılır. Genetik, zihinsel ve fiziksel müdahalelerden sonra Overwatch ve Civil Protection Unit askerlerine dönüştürülür.

Bu sırada özgürlüklerini kazanan Vortigauntlar dünyaya kaçmışlardır. Böylece bir bakıma Combine'in ekmeğine de yağ sürülmüştür. Hem insan ırkını, hem de kaçak Vortigauntları dünyada yakalamak daha kolay olacaktır.

İnsanlığın "sözcüsü" olarak Dr. Breen'in kalması, Combine politikalarının insanlığa daha kolayca empoze edilmesini ve hayatta kalanların boyun eğmesini sağlar. Combine gelmeden önce 2 yıl boyunca Xen'den gelen yaratıkların kabusuyla yaşayan insanlık "yeni efendilerini" kabullenirler. Şehirler Combine teknolojisi ile çevrilerek Xen'den gelen vahşi yaratıklara karşı korunmaya koruma sağlanır.

Combine saldırısından kurtulan az sayıdaki şehir yeniden isimlendirilir. City 1..2..3....ve 17 gibi. Citadel adlı devasa oluşum, City 17'ye getirilir. Dr. Breen tarafından karargah olarak seçilen Citadel'in gelişle birlikte City 17, Combine hegemonyasının başkenti olur. Oyunda görsek de, diğer şehirlerde başka Citadel'lerin olması da muhtemel.

Dünyada egemenliğini tamamen kuran Combine güçleri, dönüşüm projesine başlar. İlk iş olarak, insan doğumunda gerekli olan bir takım proteinlerin oluşmasını engelleyen bir enerji alanı (Suppression Field) oluşturulur. Böylece hiç yeni insan bebeği doğmaması ve şu an yaşayan insanların son insan nesli olması garantilenir. Ardından, her şehrin suyuna bir takım kimyasallar eklenerek insanların beyin fonksiyonları değiştirilir, Combine ve Dr. Breen'den neden nefret ettiklerini unutmaları sağlanır. Bu esnada Combine güçleri dönüşüm projesinin en büyük ayağına başlar: Dünya okyanuslarını boşaltmak. Bunu neden yaptıklarını hala bilmiyoruz.

Dr. Breen ise Combine'in hala insanlık yararına birşeyler yaptığını inanmıştır ve Xen'deki kukla Nihilanth'tan farkı kalmasıdır. Gözleri Combine'in esas



GMAN ASLINDA KİM?

Bu konuda üç teori var.

Birinci teori, GMan'ın ABD hükümetinin "Siyah Giyen Adamlar" örgütünden olduğu yönünde. Uzunlu canlıların bahsinin geçtiği her durumda bu adamların olması (ve GMan'ın de "siyah giymesi") bu teoriyi doğurur. Ayrıca ilk oyunda ABD askerleri arasında rahatça dolaşması da bu teoriyi destekler.

Ama GMan'ın istediği her yerde (HL1'in sonu ve HL2'nin başındaki zaman-mekandan kopuk bir yokluk durumunda bile) bulunabilmesi, normal bir insan olmadığını gösteriyor ve bu teoriyi büyük ölçüde yıpratıyor. Hem 7 saat savaşlarından sonra ABD de kalmadığına göre, GMan'ın Siyah Giyen Adamlar'dan olsa bile hala ABD için çalışıyor olması pek muhtemel değil.

İkinci teori, GMan'ın Combine'a karşı çok uzun zamandır çalışan galaksiler arası bir asi gücünün, insan şekline bürünmüş temsilcisi olmasıdır. Tek derdi Combine'ın yok edilmesi veya en azından Combine'ın ilgisinin kendi gezegeninden uzak durmasıdır. Half-Life 1'de Freeman'deki potansiyeli keşfeder ve onu kontrolü altına alır. Half-Life 2'de de City 17'ye salar ki Citadel'i havaya uçursun. Çünkü Freeman bunu yaparsa, ağır bir darbe alacak olan Combine'ın tüm gücünü dünyaya göndereceğini hesaplamaktadır GMan. Böylece boşalan Combine ana gezegene kendi ordusuyla ağır bir saldırı düzenleyebilecektir. Yani dünya veya Gordon Freeman umurunda değildir. Freeman O'nun amacına hizmet eden bir kukla, dünya da O'nun evinden uzakta, güvenli bir savaş alanıdır. (Bu teoriyi kabul edersek Half-Life'in senaryosunun X-Files dizisinin senaryosuyla büyük ölçüde benzerliğini de kabul etmemiz gerekir)

Üçüncü ve en uçuk teori, GMan'ın bizim Gordon'un gelecekte gelen ve olayları değiştirmeye çalışan hali olduğu kuramıdır. Yani gelecekte bir yerlerde Combine tüm şeytani planlarında başarıya ulaşmıştır ve tarihe müdahale gerekmiştir. Hikayenin bütünüyle örtüşen noktaları da yok değildir bu teorinin. GMan'ın ismi oyunda hiç geçmez (GMan olarak bile) Ama yapımcıların niye bu ismi seçtiğini düşünüyorsunuz? Gordon'un "G"si artı Freeman'ın "Man"i olabilir mi? Yoksa bu da zeki bir senaristin zihnimizle oynadığı bir oyun mu acaba? Fiziksel olarak da Gordon ve GMan benzer (aynı kafa yapısı, yeşil gözler...)

Bize sorarsanız, Gordon Episode 3 veya 4'te konuştuğunda çok şeyler değişecek.



■ Gordon ve GMan'ın resimlerine dikkat edin. Aralarında benzerlik yok mu sizce de?



hala tam olarak bilmiyoruz aslında. Breen kaçmaya başlamadan önce gerçek bir Combine bireyi ile yaptığı konuşmada, gideceği gezegene yaşayabilmek için yeni bir vücuda transfer olmak istediğini söylüyordu. (gerçek bir Combine'ı Half Life 2'de çok kısa bir süre, Episode 1'de ise kaçış gemilerine yüklenirken daha uzun bir süre görüyoruz). Ama Citadel'in geçidi patlamadan önce Breen ısınlanmış olabilir. Bunu ilerleyen Episode'larda öğreneceğiz.

Patlamayla birlikte Citadel ağır bir darbe alır. Combine'ın güç simgesi, City 17'nin soykırım sembolü, artık saatli bir bombadır. G-Man Citadel yok olmadan adamı Gordon'u bu ortamdan çeker ama Gordon'un davasına kalben bağlı olan, onu başından beri kollayan ve yardım eden Alyx'i Citadel'in doruğunda bırakır. Her ne kadar G-Man, Alyx'i ortada bırakarak Gordon'un görevi tamamladığına inansa da Vortigaunt'lar Alyx'in bu kaosun içinde kalmasına göz yummazlar ve zamanı durdurarak genç kıza Citadel'den dışarı çekip alırlar.

G-Man'e göre görev tamamlanmıştır belki ama Vortigaunt'lar böyle düşünmemektedir G-Man Freeman'e yeni bir görev vermek üzereyken Vortigaunt'lar bizim bilmediğimiz bir sebepten ötürü G-Man'i engellerler. Gordon Freeman uzun süreden beri ilk kez G-Man'ın kontrolünden çıkmıştır. Tam bu noktada Episode 1 başlar.



Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Faydalanılan Kaynaklar:

- Chan "Ventro" K. - "The Half Life Saga Story Guide"
- Wikipedia
- İki de Half-Life 1 ve 2'yi toplam 8'er kez bitiren manyaklar (baş harfleri S ve K)

niyetine karşı tamamen kördür.

Şehirlerin nüfusları birlik olup isyancı gruplar oluşturmasını diye trenlerle sürekli şehirden şehire aktarılmaktadır. Her şehir, yok olmuş ülkelerin vatandaşlarının karışımını barındırır. Bu nedenle Citadel 17'nin Doğu Avrupa'da tam olarak nerede olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur, ama Episode 1'deki mekanları dikkatle incelediğimizde Rusça yazılar gözümüzden kaçmaz.

2010: SONUN BAŞLANGICI

Black Mesa'dan kurtulmak, Gordon'un ilk göreviydi. G-Man şimdi ikinci bir görev için Gordon'u zaman mekan mevhumu olmayan bir uykudan uyandırır. Half-Life 2 bu noktada başlar. Görevi Citadel'i yok etmek ve Breen'den kurtulmaktır. Freeman, City 17'deki vatandaşlar için bir umut ışığı olur ve güçlü bir direnişin simgesi haline gelir. Ne de olsa

Black Mesa'dan sağ çıkmış tek adamdır. Halkın çaresizlikten vazgeçerek Combine'a cephe almaya başlaması, bir devrim hikayesi gibi tüm şehre (belki de tüm şehirlere) yayılır. Duvarlardaki grafiti yazıları alttan alta vatandaşlara destek veren ve direnişe çağıran sloganlardan başka bir şey değildir aslında. Bu grafitilerin bazıları insanların nasıl Combine askeri haline dönüştürüldüğünü anlatır.

Half-Life 2'nin sonunda Freeman, Dr. Breen'i Citadel'in tepesinde yakalar ve kaçmaya çalıştığı geçitle birlikte yok eder. Belki de sadece geçidi yok etmiştir, bunu



■ Episode 1'de bir noktada City 17'nin haritasıyla karşılaşıyorsunuz.





Spor

SENSIBLE SOCCER 2006

Koca kafalar geri döndü

Koca kafalar geri mi döndü? Neden "koca kafalar"? Yıllarca Sensible Soccer oynadım ama hiçbir zaman oyunu futbolcularının kafa büyüklükleri ile anlamamıştım. Şimdi nereye baksam, hangi siteyi ya da dergiyi okusam "koca kafa" tanımını görüyorum. Acaba oyunu yeteri kadar özümsemedim mi? Yoksa yapımcıların vermek istediği asıl mesajı alamadım mı?

14 yıl önce Sensible Software bu oyunu piyasaya sürdüğünde, "yıllar geçecek, ama bu oyun asla unutulmayacak, her zaman en iyisi olarak hatırlanacak" deseler pek inanmazlardı herhalde. Ancak onlar bunu başardı ve aradan geçen bunca yıla rağmen hala "en iyi" unvanını koruyabilen bir oyun yaptı; Sensible Soccer. İlk olarak 1992 yılında mevcut tüm oyun platformları için (Amiga, PC, SNES, Sega Mega Drive...) piyasaya çıkan SS, ilk yıllarında ufak geliştirmeler, sonraki yıllarında ise kadro güncellemeleri ile 1998 yılına kadar oyuncular ile buluştu. Ne zaman ki üç boyuta geçiş hatası yapıldı, o gün Sensible Soccer ismi zarar gördü. Ancak oyuncular önceki versiyonları oynamaya devam ettiler, zaman içinde kendi hazırladıkları güncelleme dosyaları

ile seriyi her zaman ayakta tuttular.

GEÇMİŞE YOLCULUK

Büyük bir tutku ve heyecan ile beklediğim Sensible Soccer elime geçer geçmez varlığını merak ettiğim ilk şey kariyer modu oldu. Çünkü SS, kariyer modu ile var olan ve çok anlam kazanan bir oyundu. Ancak ne yazık ki yapımcılar kariyer moduna gerek duymamışlar. Buna neden veritabanının darlığı olabilir.

Kariyer modunun olmaması bir yana, oyunun veritabanının beklenenin çok altında bir kapasiteye sahip olması da hayal kırıklığına uğramama neden oldu. 90'lı yıllardaki SS'lerde Arnavutluk Ligi'nden Meksika Ligi'ne kadar hemen hemen her ülkenin ligi yer alırdı. Oyunu dünya çapında popüler yapan da buydu zaten. SS2006'da ise sadece sekiz ülke (Almanya, Fransa, Hollanda, İngiltere, İtalya, İskoçya, İspanya, Portekiz) ve bu ülkelerin alt ligleri bulunuyor. Her ülkenin en az iki ligi ve bir kupası var. Bazı ülkelerde buna ikinci bir kupa ve Süper Kupa da ekleniyor. Mevcut organizasyonlara katılıp başarı sağladıkça oyunda kilitli olan özellikler açılıyor. Kilit altında bulunan özellikler arasında;

saç stilleri, forma tipleri, farklı saha zeminleri, farklı iklim koşulları ve farklı top seçenekleri yer alıyor.

Dünya üzerindeki bütün kulüp takımlarını oyuna dahil etmek zor olabilir ama en azından tüm milli takımlara yer vermeleri gerekirdi. Her kıtanın birçok eksigi var. Maalesef kulüp takımı ile yer almadığımız oyunda Türk milli takımını da göremiyoruz. Lisans gibi bir problemleri de olmamasına rağmen bu fakirliği anlayabilmiş değilim. Lisans olayına girmeyen Kuju, oyuncuların isimlerinde en az bir harf değişikliği yaparak bu problemden sıyrılmış kendini. Oyunda bir editör de mevcut ancak tek tek ülke, takım, turnuva ve futbolcu isimlerini değiştirebilecek sabrı göstermek zor. Neyse ki bu sabrı gösteren insanlar çıktı ve oyuna bazı ufak yamalar hazırlandı.

O NE GÜZEL GÖZLER ÖYLE?

Yeni oyunu klasiklerinden ayıran en önemli özelliklerden birisi tek tuş ile kontrol ediliyor olmaması. Klasik SS'te tek bir tuş ile hem pas atar, hem orta yapar, hem de şut çekerdik. SS2006'da ise şut ve pas tuşları ayrılmış. Şut ve pas atarken oyuncuların



■ Oyundan alınan David Beckham bu karardan pek memnun gözüküyor.



■ Karşılaşma öncesi ulusal marşlar...



■ Gördüğü sarı karta anlam veremeyen Andersson, bakışları ile hakemi korkutmaya çalışıyor.

YELLOW CARD
Andersson

ayaklarında bir ok beliriyor ve bu ok topun nereye gideceğini gösteriyor. Ayarlar arasında oku kaldırma seçeneği de var ancak hızlı bir şekilde ilerleyen maçta topu nereye atacağımızı fark etmemiz önemli. Bu iki tuş dışında hızlı koşma tuşu da eklenmiş; orijinalliği bozan özelliklerden biri daha. Hızlı koşma tuşunun fazlalık olduğunu düşünüyorum ancak hızlı koşmayınca da çok yavaş ilerliyor futbolcular. Neyse ki buna bir sınır getirilmiş. Depar atmaya başladığımızda oyuncuların tepesinde bir güç göstergesi çıkıyor. Sadece hızlı koştuğumuzda dolan bu gösterge, 90 dakika boyunca deliler gibi koşup avantaj sağlamamızı engelliyor.

Genel olarak oyunun kontrol sistemi fena değil ancak oyunu klavye ile oynamak dezavantaj gibi görünüyor. Çünkü eski SS oyunlarındaki gibi paslarımız direkt olarak takım arkadaşımıza gitmiyor. Özellikle duran toplarda oku sadece sekiz yöne çevirebilmemiz, topu istediğimiz gibi oyuna sokmamızı zorlaştırıyor. Bu nedenle bir gamepad alarak hassasiyetini kullanmanızı öneririm. Böylece hem serbest vuruşlarda, hem de kornerlerde daha etkili olabilirsiniz.

"Custom Team" seçeneği SS2006'da da bulunuyor. Kendi takımımızı yaratarak maçlar

YAMALAR İLE DAHA GÜZEL



■ Orijinal Kamera



■ Yamalı Kamera

Sensible Soccer 2006'nın birçok eksikliği var. Oyunun hayranları da bu durumdan oldukça şikayetçi. Henüz Kuju tarafından bir yama yayınlanmaması ve hazırlandığına dair bir haber de çıkmaması, oyuncuları harekete geçirdi ve kendi yamalarını yapma yoluna itti. Şu ana kadar kamera açısı, yapay zeka, oynanabilirlik, grafik ve ses üzerine birçok yama hazırlandı. Biraz acele ettiğim için CD içeriğine ancak iki tanesini koyabildim. Bunlardan biri kamera, diğeri ise isim düzeltme yaması.

Lisans problemi yaşamak ve buna para yatırmak istemeyen Kuju, bazı istisnalar dışında takım ve oyuncu isimleri için eski bir yöntem olan "harf değiştirme" yolunu seçmiş. Örneğin Ronaldo'yu Rineldi olarak görebilirsiniz. Rahatsızlık veren bu duruma karşı bir isim düzeltme yaması yayınlandı. Yama ve kurulum yöntemini CD'de bulabilirsiniz.

İkinci önemli yama ise kamera açısı üzerine. Oyundaki kamera klasik Sensible Soccer'a göre oldukça yakın. Bundan rahatsız olanlar ve nostalji yaşamak isteyenler için bir de kamera yaması var. Kurulum yöntemi ile birlikte bu yamayı da CD'de bulabilirsiniz.



■ 1-0 geriye düşen Brezilya bunun intikamını fena alıyor.

yapıyor ve dünya sıralamasında üst basamaklara tırmanmaya çalışıyoruz. Burada da bir problem bizi bekliyor. Takımınızı bir kere kurup onay verdiğinizde geri dönüp her şeyde değişiklik yapma şansınız olmuyor. Eğer takım veya futbolcu isimlerinde bir hata yaptıysanız, bu hata ile oyun boyunca yaşamayı kabullenmelisiniz.

KUJU SOCCER

Oyunda zorluk seviyesi seçiminin bulunmaması da ciddi bir problem. Aslında olmaması normal gibi gözükse de, oyun o kadar basit ki, belli bir süreden sonra bilgisayara karşı oynamak sıkıcı hale gelebiliyor. Birçok maçı kaleye 30-40 şut atarak bitirirken, rakibin sadece bir-iki şut atabildiğini görmek üzücü. Oysa ki orijinal Sensible Soccer'ı ne kadar çok oynarsak oynayalım her zaman bizi yenebilecek rakipler bulabiliyorduk. Şimdi ise ancak çok güçsüz takımlar ile oynayarak dengeyi sağlayabiliyoruz.

Genel olarak sevimli gözükken Sensible Soccer 2006, oynanabilirlik problemleri, aşırı kolaylığı, kariyer modunun eksikliği ve veritabanının darlığına rağmen ismine saygı gösterilerek denenmesi gereken bir oyun. Her özelliğinde bir kusur bulunabilir ama bunlara rağmen eğlenceli saatler geçirilebilir. Son olarak bu oyunun Sen-

sible Soccer olmadığını, olsa olsa Kuju Soccer olabileceğini söylemeliyim. Çünkü isminin ve menü müziğinin aynı olması, bir oyunu o serinin devam oyunu yapmaz; en azından bu oyunu. Sensible Soccer 2006 farklı ama renkli bir oyun olarak akıllarda yer etmeli.



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

Level Karnesi

- ✓ Şirin grafikler
- ✓ Eğlenceli oynanış
- ✓ Sensible Soccer ismi
- ✗ Oyun çok kolay
- ✗ Kariyer modu yok
- ✗ Veritabanı çok küçük
- ✗ Bu oyun Sensible Soccer değil

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

PES VE FIFA'DAN SIKILANLARA BİREBİR.

70

THE DA VINCI CODE



■ Yarım saat önce: "Madem ölüyorum, giderayak suraya öyle şeyler yazayım ki, beni bulanın akli çıksın..."



■ - "Abi bırak beni, kaç kendini kurtar! Da Vinci kovalıyor peşimden!"



Üstadın kemikleri sızım sızım

Reklamın gücü demek istiyorum Da Vinci Şifresi için. Dan Brown'un bu çok satan ve Hıristiyanlık alemini birbirine katan kitabı ve arkasından gelen, çok beklenen ama bence iyi çuvalleyen filmi öyle iyi pazarlandı ki Leonardo ve icatları, süpermarket listemizin tik atılan maddeleri artık. Böyle bir markanın tabii ki oyunu da olmalıydı. Nitekim oldu da. Bu sefer sembolbilimci Robert Langdon ve şifrebilimci Sophie Neveu olma sırası bizde. Hikayeyi biliyorsunuz. Ortada gizemli bir cinayet var; öyle bir cinayet ki kiliseyi sallayacak, inançları sarsacak cinsten. Üstelik olayları çözelim derken hem zanlı pozisyonuna düşüyor ve polisi peşimize takıyor, hem de bir grup manyak keşiş tarafından katledilmek üzere aranıyoruz. Oyun, filmin

sıkıcı olacak kadar aynısı. Öncelikle her iki karakteri de oynuyorsunuz; bulmacalar çözüyorsunuz, gerekirse parmak ucunda yürüyorsunuz, gerekirse dövüşüyorsunuz. Tüm bunlar sinematikler ve tarihi bilgilerle sık sık kesiliyor. Üstüne bir de çok katmanlı arayüz eklenince, Da Vinci çorbası servise hazır oluyor.

ANDROID TOM HANKS

Oyun boyunca kutsal kasenin sırrını açığa çıkartacağız diye bir yığın bulmaca çözüyoruz. Zaten oyunun en iyi tasarlanmış bölümleri de bulmacalar; anagramlar, şifreler, kelime oyunları, mekanik oyuncaklar derken bayağı bir kafa patlatıyoruz. Ama tam bunlara yoğunlaşmışken araya tuşları yumruklamak zorunda kaldığımız dövüş sahneleri girince dağılıyoruz. Belli anlarda belli tuş kombinasyonlarına on parmak girişmekten ibaret bu sahneler oyuna gereksiz bir katman ekliyor; tıpkı arayüzün envanter ve tarihi bilgiler için eklediği katmanlar

gibi. Gelelim karakterlere... Bir kere Tom Hanks ve Audrey Tautou'yu unutun. Onların yerine iki androidi yönetiyorsunuz. Animasyonlar ve seslendirme o kadar cansız ki bir süre sonra kendinizden sıkılıyorsunuz. Grafikler ise idare ediyor ama filmin prodüksiyonunun yanına yaklaşamıyor. Sonuç olarak, Da Vinci Şifresi fenomeni interaktif bir hale sokulmuş ama daha oyunlaştırılmamış. Yine de kitabı çok beğendiyseniz ve filmi de sizi kesmediyse, gözü kapalı atlayabileceğiniz bir oyun. En azından ilginç bulmacaları adına bir süre takilabilirsiniz.



Güven Çatak guven@level.com.tr



■ - "Sophie, iyi ki yanımda bu dinamiti getirmişim değil mi? Yoksa manyak dedenin duvara yazdıklarını nasıl görecektik?" - "???"

Level Karnesi

- ✓ Kitaba bağlı kalmış.
- ✓ Orijinal bulmacalar.
- ✓ Ekstra bilgiler.
- ✗ Gereksiz kalabalık bir arayüz.
- ✗ Arcade tadında dövüş sahneleri.
- ✗ Cansız karakterler.

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

KİTABI VE FİLMİ SEVENLER,
BULMACALARI HATRINA
OYNAYABİLİRLER.

47



Gerçek zamanlı strateji

DESPERADOS 2

Commandos kalmadı, size Desperados verelim

“**V**e bütün bu maceranın içinde yalnızlığı tatmıştı kovboy. Çünkü kovboylar hep yalnız yaşar, yalnız ölürlerdiler...” (Ocak 2006, s: 34)

Bu satırlar aklına geldi kovboyun. “Saçma,” dedi... Birkaç adım ötesinde duran arkadaşlarına baktı, “Ölürsem bunların yanında öleceğim.” Sonra durdu. Ufka baktı. Güneş çoktan batmıştı. Ağabeyini gördü güneşin izinin kaldığı yerde. Yalnızdı ağabeyi. Kovboylar değil belki ama ağabeyi yalnız yaşamış, yalnız ölmüştü. İntikam, hiçbir şey için değil, ağabeyinin kanı yalnız aktığı için alınmalıydı. Yere doğru okkalı bir tükürük savurdu, yürümeye başladı. Neden sonra tükürüğünün nereye gittiğini merak etti, arkasına dönüp baktı. Bir kağıt parçasının üstüne tükürmüştü. Yerden aldı kağıdı. Birkaç beceriksiz hareketle temizledi üstünü, okumaya başladı:

GEÇMİŞ ZAMAN OLUR Kİ...

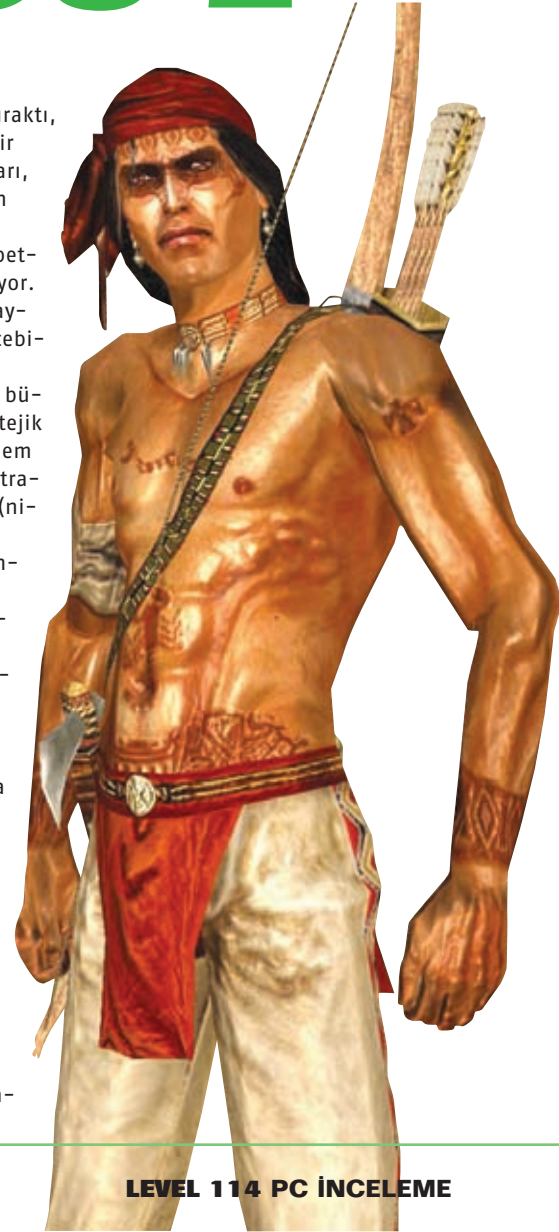
Desperados ilginç bir oyundu. Farklı yetenekteki kahramanlarla özel görevler yapmak üzerine kurulmuş bir GZS'ydi, aynı Commandos gibi. Zaten daha isminden başlayarak bas bas bağıyordu Commandos'un taklidiyim diye. Ama o kadar kaliteli ve güzel yapılmış bir taklitti ki kızammamıştık. İyi oturtulmuş bir oyun mantığı, çok güzel çizilmiş 2 boyutlu grafikleri, eğlenceli ve yetenekli kahramanları, sürprizlerle dolu bir senaryosu ve de muhteşem bir Vahşi Batı atmosferi vardı.

0 yokken buralara bir haller oldu.

Commandos üç oyunun sonunda strateji işini bıraktı, “benim olayım aksiyonmuş” dedi, ikinci sınıf bir aksiyon oyunu olmaya karar verdi. Oyun firmaları, yeni konsolların da etkisiyle derin stratejilerden eğlencelik yapımlara kaymaya başladı.

Bütün bu süreç Desperados'u da etkiledi elbette. Oyunumuz artık iki farklı şekilde oynanabiliyor. Bildiğimiz tepeden görünüşlü strateji ekranından, istediğimiz zaman 3. şahıs kamerasına geçebiliyoruz ve oyunu aksiyona çevirebiliyoruz. Elbette oyun boyunca böyle ilerlemeye imkan yok; zira bütün haritayı, haritadaki bütün düşmanları, stratejik noktaları, ekteki diğer elemanları sürekli gözlem altında tutmak zorundayız. Aksiyon kamerası, strateji kamerasının gücünün yetmediği ince işleri (nişan almak, belli bir noktaya gitmek...) yapmak için yararlı. 2D oyunların 3D'ye geçişine karşı önyargılı birisi olarak söylemeliyim ki, Spellbound bu büyük değişimin altından kalkmış. Karakterlerin bu kadar yakınına gelmek, onlarla benzer bir perspektiften olaylara bakmak, atmosferi oldukça güçlendiriyor. Aksiyon kamerasının yanı sıra strateji kamerası da büyük değişimlere uğramış: Ekran artık tamamen üç boyutlu ve büyük bir açı serbestliği var. Bu özellik de oldukça iyi kotarılmış, üçüncü boyut oyununa ciddi bir stratejik derinlik ve çeşitlilik katmış.

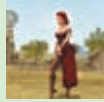
Ancak bu iki kamerada da en büyük problem, karakterlerin sizin verdiğiniz emirleri algılamakta ve uygulamakta yaşadığı zorluk. Desperados 2, hızlı karar vermeniz ve bu kararları hızla uygulamanız gereken bir oyun. Ama karakterler hem emirlerinizi geç algılıyorlar, hem de özel yeteneklerinin animasyonları saçma biçimde çok uzun ve ağır işliyor. Böylece siz hızlı karar verseniz de kararlarınızın sonuçla-



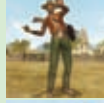
BİZİM DESPERADOLAR



John Cooper: O bir kelle avcısı. Altıpatlar ve bıçak kullanmakta usta, yumruğu da sağlam. Takımının neye ihtiyacı varsa onu yerine getiren bir yıldız. Müzikli saatini düşmanların dikkatini çekmek için kullanıyor.



Kate O'Hara: Bir zamanlar hayatımda sadece sanal güzeller vardı. Şimdi Kate'i görünce diyorum ki keşke o günler geri gelse. Poker ustası, güzeller güzeli Kate'in en önemli özelliği, düşmanlarını baştan çıkartabilmesi. İlk oyunda aynayla ışık yansıtarak yaptığı geçici körlük numarasını şimdi makyaj malzemeleriyle yapıyor.



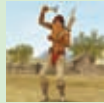
Sam Williams: Patlayıcı uzmanı olan Sam, Wenchester kullanıyor. Eski oyunda daha sevimliydi ya, dinamiti ve TNT'yi doğru kullandığı sürece problem yok.



Doc Mc Coy: McCoy bir keskin nişancı. Aynı zamanda özel hazırladığı gazlarla düşmanlarını bayıltma gibi bir özelliğe de sahip. Ayrıca adından da anlaşılacağı gibi iyileştirme yeteneğiyle donatılmış. Çok kullanışlı...



Sanchez: Oyunun en çirkin ve en sevimli karakteri. Gücü ve ağır silahları kullanabilmesi en önemli özelliği. Düşmanların kafasına kaya atmak suretiyle onları bayıltıyor, yere ayı tuzağı kurabiliyor. Ayrıca içki şişelerini de düşmanın dikkatini dağıtmak için kullanabilir.



Hawkeye: Kızılderili kontenjanından gruba katılmış Hawkeye. Diğer karakterlerin aksine o yüzme biliyor. Ateşli silahlarla arası yok. Sessiz kalmanız gereken görevler için ideal.

rını görmek uzadıkça uzuyor. Bu yüzden de oynanabilirlik büyük sekteye uğruyor.

DÜŞMANIN ZEKİ OLANI...

Maalesef Desperados 2'deki düşmanlar pek zeki değil. Zaten bu tip stratejileri sevenler, düşmanların birazcık aptal olmasına tahammül edebilirler. Yoksa oyun, oyun olmaktan çıkar, işkenceye dönüşür. Desperados 2'deki hatalar da bu açıdan hoş görülebilir belki ama bazı can sıkıcı noktalar da yok değil. Şöyle ki, Commandos serisinde ve ilk oyunda olan, düşmanların nereye gördüğünü gösteren "görme aparatı"na, karakterlerinizin çıkarttığı seslerin nereye ulaştığını anlamanıza yarayan "duyma aparatı" da eklenmiş. Bu çok iyi bir fikir ve genel olarak problemsiz çalışıyor. Ancak görme aparatı iki yönden sorunlu: Birincisi, düşmanlarınızın görebileceği yerler çok sınırlı. Genelde sabit bir bakış açısına sahipler ve bu, haritada birçok kör nokta yaratıyor. İkincisi ve daha önemlisi, düşmanlar görme-leri gereken yerleri de göremiyorlar.

Elbette bunlar oyunun kolay olduğunu göstermiyor. Tersine, özellikle "Desperado" seviyesinde oynarken ilerlemek çok zor. Aslında bu zorluğu yaşayıp yaşamamak sizin elinizde. Eğer Commandos ruhuna ihanet etme-

yip sessiz takılır, işlerinizi gizli gizli halleder, tek bir adamı etkisiz hale getirmek için saatlerce plan yaparak oynarsanız Desperados 2 zor bir oyun. Ancak maalesef oyun sizi böyle oynamak için yönlendirmiyor. Hatta yapay zekânın kötülüğü, sizi işin kolayına kaçmaya, bir köşeye çekilip sağa sola ateş etmeye teşvik ediyor bile diyebilirim. O yüzden size tavsiyem, atmosfere sadık kalmanızdır. Oyundan aldığınız zevki ancak böyle arttırabilirsiniz.

Birinci oyun çok güzel gözüküyordu. Her şey iki boyutluydu, üst düzey bir teknoloji yoktu ama gerek karakter animasyonları gerek çevre grafikleri, Vaşhi Batı atmosferini vermek konusunda benzersizdi. Desperados 2 ise üçüncü boyutun nimetlerinden sonuna kadar faydalanan bir oyun. Aksiyon kamerasından bir Oblivion beklemek geçkeçi olmaz elbette ama gerek aksiyon, gerek strateji kamerasından görünüş hiç fena değil. Yine de şunu söylemeliyim ki ilk oyunun sevimliliğini ve sanatsallığını bu "moderen" grafiklerde bulamadım. Üçüncü boyut, beraberinde bir soğuk hava dalgası da getirmiş.

YA N'ALAKASI VAR YA??

Desperados 1'in en sevdiğim yanı, senaryonun işleniş biçimiydi. Ara videolar, oyun içi sahneler öyle güzel hazırlanmış ve öyle güzel kullanılmışlardı ki devamlılık hissi en üst düzeydeydi. Vaşhi Batı'nın farklı atmosferleri arasında bir sinema filminin içindeymişçesine yolculuk yapıyorduk. Desperados 2 ise bu açıdan sınıfta kaldı. Birçok görevin konusu arasında gözle görülmür hiçbir bağlantı yok; bazı bölümleri üç kişiyle bitiriyor, sonraki bölüme beş kişiyle başlıyoruz ve bu konuda hiçbir açıklama alamıyoruz. Yaptığımız görevlerin çoğunu niye yaptığımızı, Cooper'ın intikamıyla ne alakası olduğunu bilmiyoruz. Bütün bunlar oyunun sürekliliğini ve atmosferini öldürüyor tabii...

Sözün özü, Desperados 2 benim üç ay önce, gecenin bir köründe Sinan'a: "N'olur bana ver incelemesini!.." diye yalvarırken hayal ettiğim oyun olmamış. Oynanış açısından gözardı edilemeyecek eksiklikler ve hatalar, zevki oldukça



baltalıyor. Yine de Commandos'un bile terk ettiği şu alemde, dönüşerek de olsa kalmakta ısrar eden Desperados'u tebrik etmemiz gerekiyor. Sonuç olarak Desperados 2, kötü bir oyun değil. Belki ilk oyun gibi bir hit değil, yine de üstünde vakit harcanmaya değer bir yapım...



Mehmet Kentel

mehmet@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Vaşhi Batı atmosferi.
- ✓ Kate O'Hara
- ✓ İki farklı oynanış modunun iyi kotarılması.
- ✗ Sağa sola saçılmış bug'lar.
- ✗ Yapay zeka.
- ✗ Komutların çok yavaş algılanması.

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

BOYUT ATLARKEN
KENDİNDEN COMMANDOS
KADAR ŞEY KAYBETMEMİŞ.

74

■ Sanchez'in kalesini Desperados 2'de de ziyaret ediyoruz...





 LEVEL HIT

Spor

FIFA WORLD CUP GERMANY 2006

Futbol, bilgisayar karşısında oynanan; sonunda kola ve cips üreticilerinin kazandığı bir oyundur...

Rakip takım yükleniyordu uzun süredir, maç tamamen kendi yarı sahalılarında oynanmaya başlamıştı. Bütün takım arkadaşları ümitsizlik içinde çırpınıyordu ama kimsenin galibiyet için ümidi kalmamıştı artık... Sol kanattan bir orta daha geldi, rakibin en büyük silahı ceza sahası içinden vurdu ama kalecilerine geldi top. Kimse topu kaleciden isteyemiyordu, herkes topu kaybetmekten korkuyordu. En sonunda o bağırды, "Buraya!" diye; kaleci 'oraya' yolladı topu eliyle. Oysa çok uzaktı kaleden, top yarı mesafede yere inmişti bile... İnsanüstü bir depar attı, rakiplerini geçti ve hedefine ulaştı. Henüz kendi yarı sahasındaydı ve rakip kaleyi göremiyordu, ne de olsa yuvarlaktı dünya. Bayır tırmanırçasına ilerlemeye başladı rakip kaleye doğru, önüne çıkanları ufak bilek hareketleriyle geride bırakıyor, topu

üstlerinden aşırıyor, yer geliyor kendi etrafında dönüyor, yer geliyor topu arkasına alıp 'İlhan Mansız' hareketini yapıyordu... Günler süren bir yolculuktan sonra rakip kaleci görünmüştü ilerde. Önüne çıkan rakibini de bir şut feykiyle geçerek ceza sahasına sokuldu, hedefiyle arasında iki savunma oyuncusu ve bir kaleci kalmıştı artık. Kartal gibi açtı vücudunu ve inanılmaz sert bir şut çıkarttı, aynı anda koşmaya başladı. Top kaleye doğru yol alırken o da markajcılarını peşine takmış koşuyordu. Top üst direktte patlamadan az önce sıçradı, top direktten ona doğru gelirken havada bir martı çevikliğiyle pozisyon değiştirdi ve rövöşatayı bastı. Şekil değiştirdi top o vurunca, bir mermi

hızıyla kaleciyi ve kale çizgisinde pozisyon almış iki savunma oyuncusunu da yanına alarak ağlara gitti. Gol olmuştu. Goooo!!!

Uyandı, toplantıda uyuyakalmıştı. Teknik direktörü ona baktı, "Dünya Kupası'na gelmiyorsun" dedi. Sinirlendi ve tükürdü teknik direktörünün suratına. "Yarabbi şükür" diyen teknik direktörü, ona bir yazı uzattı. "Al oku, açılırsın." Aldı, okumaya başladı:

FUTBOL BİR NEVİ YAPRAK DOLMASIDIR

Dünya Kupası, dört sene bekledikten sonra nihayet geri döndü aramıza. Pişirmesi uzun, yemesi kısa süren yemekler gibi, bir ayda bitecek. EA Sports da bu şenlikten nemalanmak için World Cup 06'yı çıkarttı.

WC 06 tamamen Dünya Kupası üzerine kurulmuş bir oyun. Oynanabilen takımlar da milli takımlardan ibaret. Kupa heyecanına isterseniz elemelerden (hani Türkiye'nin kick-boks idmanını yaptığı aşama...) isterseniz de direkt Almanya'dan, kupanın kalbinden başlayabilirsiniz...



■ Çok değişik bir şey yapalım bu sefer, kazanan kaybedeni döveceğine tebrik etsin. Olmaz mı?

■ İki takımın cezası nedeniyle 2006 Dünya Kupası Finali halı sahada oynandı.

WC 06 FIFA'nın resmi oyunu olduğundan, oyuncuların topa, formalardan statlara kadar her şey lisanslı ve gerçeğinin aynısı. Bu elbette önemli, atmosfer artırıcı bir faktör.

FUTBOL ZAMAN ZAMAN MANTIKSIZDIR

FIFA serisinin üstün olduğu alanın oynanış olmadığını unutmamak lazım. Her yeni oyunda bir öncekinin üstüne bir şeyler koyulmaya çalışılsa da oynanış hala PES serisi kadar akıcı ve gerçekçi değil. Oyuncuların hareketleri genel olarak fena değil, gerçek maçlarda gördüğümüz hareketleri bol bol görmek, gerçekçi enstantaneler yakalamak mümkün. Ancak yine de kısa aralıklarla Winning Eleven 10'dan kalkıp WC 06'ya otursanız oyuncuların hareketlerindeki kesik kesiklik ve mantıksızlıklar gözünüze batacaktır. Mesela adamlar kafa topu almak için zıplamıyorlar. Onlarca gol attım korner+kafa kombinasyonu ama hiçbirinde forvet oyuncum zıplamadı. Hatta hareket bile etmedi diyebilirim, topun kafasına kadar gelmesini bekledi, sonra da "tık" tabir ettiğimiz dokunuşla topu kaleye yolladı. Savunma oyuncusu ise armut sayıyordu o sırada...

Yine de akıcılık konusundaki bu başarısızlığı çok iyi grafiklerle kapattığını söyleyebiliriz oyunun. Oyuncular oldukça detaylı biçimde aktarılmış oyuncu. Gerçi bu detay meselesinde de şöyle ilginç bir nokta var: Bütün futbolcuların surati ikinci derecede yanmış gibi pürüzlü. Hadi bazı futbolcular bunu anlayışla karşılayabilir ama Beckham'ın EA Sports'u mahkemeye vermesi an meselesi, benden söylemesi. Seyirciler ise her zamanki gibi kötü gözüküyorlar. EA'nın hala seyirci meselesini halledememesi şaşırtıcı; atmosferi oldukça kötü etkileyen bu 40 bin kişinin problemi neyse bir an önce giderilmesi lazım...

Futbolcuların yapay zekası, daha doğrusu top yetenekleri, hele de Pro ve World Class seviyelerinde oynuyorsanız oldukça iyi. Hatta bazen fazla iyi... Zaman zaman

pas ve topla oynama yüzdeleri akıl almaz boyutlara ulaşıyor rakip takımın; top kapmak çok zorlaşıyor. Top kaptıktan sonra da oyun kurmakta bayağı zorlanacaksınız, adam eksiltmek için hızlı koşma tuşunun yeterli olmayacağını şimdiden söyleyeyim. Bütün bu özellikler, kontratağın en makul taktik olduğunu gösteriyor WC 06'da, en azından çalım atmakta ustalaşana kadar. Şahsen ben Dünya Kupası'nı %38'lik bir topa sahip olma oranıyla kazandım, anlayın durumu.

Rakip savunmalar en çok çizgi savunmaya ve ofsayt tuzağına çalışmışlar gelmeden. Bu tuzağı geçebilmenin en iyi yolu savunmanın göbeğine atılan derin toplar. Hatta kolay seviyelerde oynarken gollerin neredeyse tamamını bu yolla attım diyebilirim...

FUTBOL, KÜRESELLEMİŞ BİR DÜNYADA, RETRO MÜCADELELERDİR

Gelelim WC 06'nın en güzel özelliğine (bu WC kısaltmasında bir problem var ama çözemedim henüz): Global Challenge modu. Bu modda, oyun bize Dünya Kupası tarihinde efsane olmuş maçları oynama fırsatı veriyor. Ancak baştan sona değil. Amaç, tarihi bir daha yazmak. Mesela bir görevde, 60. dakikası 0-1 geçilen İngiltere-Almanya maçını çevirmeye uğraşıyoruz İngiltere'yi alarak. Burada ana hedef Almanya'yı yenmek, bonus hedefler ise maç uzatmalara gitmeden ve 3 golle kazanmak... Bu ana görevlerden 40 tane var, oldukça da çeşitliler. Ancak problem, bu maçların tarihi maçlar olduğunu gösteren hiçbir şey olmaması. Maçın hangi kupada oynandığı belirtilmediği gibi, kadrolar da günümüzden... Bu saçmalığın tek sebebi lisans problemi olabilir, ama yine de üzücü.

Global Challenge'da yaptığımız her görev bize bayağı yüklü puanlar olarak geri dönüyor. Bu ödül puanlarını ayrıca Dünya Kupası serüveninden de kazanıyoruz, bunları harcadığımız yer ise Store. Bu dükkandan (Hagi'nin de dahil olduğu) 20'den fazla efsane futbolcu, tarih boyunca kullanılmış değişik toplar, 10 tane retro forma ve 5 tane yapay zeka bonusu alınabiliyor kazandığımız puanla. Doğrusunu isterseniz sistem çok güzel ancak ben Store'dan alınabilecek daha çok şey bekledim.

Allianz Arena

FUTBOL İNŞANIN KENDİNE YAKIŞANI DİNLEMESİDİR

WC 06'nın en başarılı olduğu alanlardan biri de ses ve müziğin kullanımı. Oyunun soundtrack'i hepsi lisanslı ve çoğu oldukça keyifli parçalardan oluşuyor, içlerinde Depeche Mode gibi ustaların en son işleri de var. Genel olarak ses efektleri de çok güzel. Gerek sunucular, gerek saha içi sesleri, gerek de seyircilerin bağırışları oyuna çok iyi yansıtılmış. Özellikle seyircilerin pozisyon bilgisi ve pozisyonlara verdikleri tepkiler çok iyi. Keşke bu özen seyircilerin tipine de gösterilseymiş ve kese kağıdına mahkum edilmeseymiş diyorum.

Jesuskane'in FIFA 06 incelemesinde söylediği gibi, FIFA serisini illa da PES serisine ezdirmeye uğraşmak haksızlık. World Cup 2006, iyi bir futbol oyunu. Değişik oyun modları, tamamen lisanslı bir futbol dünyası ve oynanışın da -bütün eksiklerine rağmen- genel anlamdaki başarısıyla, farklı bir ilgiyi hak ediyor. Hele şu günlerde "Gözüm Dünya Kupası'ndan başka bir şey görmesin," diyenlerdenseniz, büyük çoğunluğa dahilsiniz ve hoşgeldiniz. WC'ye... (Eureka!)



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Her şeyin lisanslı olmasının yarattığı gerçekçi Dünya Kupası atmosferi.
- ✓ Müzikler ve ses efektleri.
- ✓ Global Challenge ve Store.
- ✗ Oynanışın yeterince pürüzsüz olmaması.
- ✗ Global Challenge modunun kendine ihaneti.
- ✗ Store'un yetersiz olması.

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

DÜNYA KUPASININ FİNALİNE GELİRKEN HEYECANI BİLGİSAYARINIZDA YAŞAYIN.

80



GZSRYO

SPELLFORCE 2

Strateji, rol yapma ve bol buzla servise hazır

 LEVEL HIT

Oyunseverlere yeni bir şeyler verebilmek için oyun türlerinin birleştirilmesine alıştık. Bir aksiyon oyununda RYO tarzı karakter gelişimi, ya da bir futbol oyunundaki FPS'lere özgü silah sistemi artık hiçbirimizi heyecanlandırmıyor (höz - Sinan).

Alman yapımcı Phenomic, iki yıl önce Spellforce (SF) ile bu genellemede güzel bir istisna ortaya koydu. SF RYO ile süslü bir GZS değil, iki türe de yarı yarıya vakit harcadığımız, günümüz için bile çok iyi grafiklere sahip bir oyundu. SF'nin ekranlarından farkı, tek tuşla kahramanımızı 3. şahıstan izleyebildiğimiz bir bakış açısına inmemizdi. Hayır, bahsettiğim kamerayı karakterin kalçasına kadar yaklaştırmak değil. Tek tuşla Warcraft'tan WoW'a geçiş yaptığımızı hayal edin. Oyun hile yapıp kaç kusturan yapay zekasına rağmen saatler süren bölümleri ve başarılı grafikleriyle uzun süre eğlence kaynağı olmuştur. En azından bana.

ELFLER TATİLE ÇIKSIN ARTIK

SF'nin dünyası, yabancı olmadığımız orklu, elfli bir Orta Çağ fantezi dünyası. SF 1'i oynayanlar oyuna başladıklarında rün savaşçılarının yerlerini damarında ejderha kanı akan, son derece güçlü Shaikan ırkına bıraktığını görecekler.

SF 2 yapılanmaları birbirine benzeyen, fakat yetenekleriyle farklılaşan 3 fraksiyon içeriyor. Örneğin Realm (insan, cüce, elf) menzilli saldırı ve heal potansiyeli ile dikkat çekiyor. Buna karşılık Clan (Ork, trol) büyü direnci ve hasar kapasitesiyle bam

güm dalmayı sevenleri memnun edecek. Son fraksiyon olan ise Pact (Darkelf, gölge güçleri) gölgelerde gizlenmeyi ve kara büyüyü seven oyuncular için ideal. Taraflar her elde bir kez basılabilen titanlara (Şövalye Lightbringer, Balrog'umsu Ragefire ve Alien'imsi Netherbast) sahip. Titanlar doğru yerde kullanıldığında koca bir orduyu hacamat edebiliyor.

SF 2 her iki oyun türünü de rahatça oynayabileceğiniz, tıklı ve savaş bazlı bir kontrol sistemi kullanıyor. Özel birimlerin yeteneklerini ekranın sol üst köşesinde resimlerinin altından seçiyorsunuz. Pratik sisteme alışıldı mı oynanış kolaylaşsa da ikon sayısı ve boyutu ekranda rahatsız edici bir kalabalığa neden olabiliyor. 3. şahıs bakış açısına geçtiğinizde ise yetenekleriniz Guild Wars'u andıran bir şekilde ekranın altına iniyor. Gruplar oluşturmak içinse birimleri seçtikten sonra üstteki oklara tıklayarak grubu atıyoruz. Başta biraz yadırgatabilirsiniz ama alışacaksınız.

Oyunun mikro yönetimi üç hammaddeyle (taş, gümüş, lenya bitkisi) sağlanıyor. Standart işçiler dışında basacağınız özel işçiler, sorumlu oldukları en yakın kaynağa yöneldiklerinden epey zaman kazandırıyorlar.

NE KADAR ÇOK OYUN VAR VE NE KADAR AZ ZAMAN

SF 2'de karakterleriniz öldürdükleri düşmana, tamamladıkları görevlere ve bazen de tamamlama tarzlarına göre XP kazanıyorlar. Hızlı level atlamak için çok sayıda küçük yaratıktan sonra, adaların uçra köşelerinde bulunan büyük yaratıkları kesmelisiniz. Karakterin gelişimi Diablo 2'deki yetenek ağacına benziyor. Örneğin

büyücünüzü Necromancer ya da Elementalist yapmanız level başına gelen puanları dağıtma şeklinize bağlı. Ölen kahramanları karşılığını ödeyerek, neredeyse bekleme süresi olmaksızın

ALO OYUN KASİYOR HATTI

Oyun eğlence değil eziyet olduysa:

1. Gölge ve Shader kalitesini düşürün.
2. Grass'ı kapatın.
3. Texture kalitesini bir kademe indirin.
4. Görüş açısı yukarıda ise yaramayacağından minimumda tutun.
5. Masa üstünüze Nightsong'un wallpaper'ını koyun.
6. Oyunu oynamayın. Denize, havuza gidin.



■ Rakip Titan'ı ya kahramanınızla ya da menzilli birimlerle indirin. Yoksa kaybınız katlanıyor.



■ Ormana elemental getirmek de tehlikeli ve yasaktır.



■ Spellforce 2'nin su yansımaları, hangi oyun türünü kıstas alırsanız alın, çok kaliteli.



■ Oyun bu görüntüden ibaret olsa "gelmiş bir Warcraft" diyebilirdik.



■ Acaba bu görüntü Guild Wars'un ikinci ek paketinden desem kimseyi kandırabilir miyim?

zın Altar of Life'dan çıkarabilirsiniz.

SF 2, 61 ana görev ve 62 yan görevle tam bir şenlik sunuyor. Kaba bir hesaplama sadece ana görevler bile 35 saatinizi alacak. Senaryo ve skirmiş dışında serbest görevlerden oluşan ikinci bir bölüm daha bulunduğundan oyun süresi katlanıyor. RYO tarzındaki görevler bol çeşit sunuyor. Oyun boyunca boyut kapılarını kapatacak, davanızda size yardım edecek vatandaşların düşmanlarını öldürecek, kayıpları ailelerine kavuşturacak, kale kuşatacak ve terbiyesiz hayaletleri kristallerine hapsedeceksiniz. Görevler hikayeye iyi yedirildiğinden sıkılmadım. Yalnızca birkaç arama görevi bayık geldi, o da haritada gitmeyi inatla atladığım yerlerden. Görev ödülleri karakterinizi geliştirmenize göre birkaç seçenek halinde sunuluyor. Tesadüfi olarak düşen 480 eşya illa ki Diablo'daki eşya hastalığımızı körüklüyor.

ALIN TERİYLE KAYNAK ÇIKARMAK

İlk oyunda en büyük problem yapay zekanın havadan gelen kaynakla aralıksız birim basması ve bu birimlerin çıktığı binayı yıkmadan ayakta durmanızın mümkün olmamasıydı. SP 2'de nihayet yapay zeka işçilerinin de bir tarafından ter damlıyor (ama bu grafiğe yansıtılmamış). YZ genellikle önce healer ve kahramanınızı, sonra ana binalarınızı indirme çabasında. Üssüm YZ'ya yakın olduğunda gelen birkaç rush dışında genelde "biriktir, saldır" taktiği izleniyor. İlk oyundaki rezil yol bulma (bulamama?) sistemi biraz düzelse de büyük haritalarda ve labirentvari yollarda hala korkunç. Hızlı ve yavaş birimleri aynı gruba koyma gafletinde bulduysanız grubun yarısını Mersin'e, diğer yarısını tersine giderken bulabilirsiniz.

Bir GZS ne kadar uzun olursa olsun eninde sonunda gerçek bir oyuncuyla kapışma özlemi duyulur. Spellforce 2 deathmatch ve cooperative çok oyunculu modlarını içeriyor. Bir arkadaşla kapışırken kahramanın bakış açısına geçmek çok farklı bir oyun deneyimi sunuyor. Tamam, kontrolü hep elde tutabilmek için multide hep yukarıdan bakıyor olacaksınız ama büyük savaşlarda (PC'niz kasmazsa) eğlence için aşağı inin derim. Kahramanın arkasında bastığınız diğer birimler de olacağından bir "kahveden adamları topladım geldim" havası hissedeceksiniz. Fakat asıl güzellik ortak oynanabilen 40 harita. Tek kişilik bir senaryo havasında hazırlanan bu haritalarda 2 arkadaşla beraber görev yapmak çok eğlenceli. Oyuna başlamadan 1.01 yamasını (68 MB) kurmayı unutmayın.

BİZİM SPELLFORCE'UMUZ VAR

SF 2'nin en güçlü özelliklerinden biri, ilk oyundakinin son derece geliştirilmiş ve poligon sayısının suyu çıkarılmışı olan grafik motoru. Yandaki resimlere bakınca kafanızda az çok bir şeyler oluşacaktır. Fakat tavsiyem bunu resimlerle bırakmamanız. Oyunu kurun ve Age of Empires 3 ile kapışabilecek su yansımalarını görün, gece gündüz değişimini ve gölge oyunlarını görün (ışıklandırma kapalı alanlarda yer yer sapıtabiliyor). Çeşit çeşit eşyanın güzelim Nigh-tsong üzerinde nasıl durduğunu görün. Oyunun seslendirmesi ve ses efektleri için, olması gerektiği gibi desem yeterli. Kılıcın çeliğe vuruşu ve yıldırımın havayı yarışı gibi standart sesler tanıdık gelebilir. Fakat dinamik orkestral müziklerin altını özellikle çizmek istiyorum. Bu oyunun giriş müziğini alın, isterseniz bir Orta Çağ savaş filmine koyun, isterseniz Çeşme plajlarında, gece klüplerinde çalın (yapmayın).

İlk SF'yi oynayanlar ikinciyi oynadıktan sonra Phenomic'in düzgün olanı bozmadan oyunu geliştirdiğini görecekler. Bugüne dek hiçbir oyun iki farklı türü SF kadar dengeli ve eğlenceli bir şekilde kaynaştırmadı. SF 2 Almanya'da şimdiden o kadar tuttu ki forumlarda "Blizzard'ın WarCraft'ı varsa bizim de Spellforce'umuz var" gibi sözler görmek mümkün. SF 2 uzun oyun süresi, tekrar oynanabilirliği ve eğlencesiyle bir oyunseveri "iki defa" mutlu ediyor.



Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Uzun oyun süresi ve tekrar oynanabilirlik.
- ✓ İki oyun türünün başarılı birleşimi.
- ✓ Çizgisellikten uzak görevler.
- ✓ Harika oyun motoru, muhteşem müzikler.
- ✓ Cooperative modu
- ✗ İkonların büyüklüğü ve sayısı atmosferi baltalıyor.
- ✗ Yapay zeka problemleri.
- ✗ Multiplayer optimizasyonu gerekiyor.

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

HER KOKTEYL BU KADAR LEZİZ OLMAZ, TADINI ÇIKARIN.

87



■ Yağmurun kokusu ne güz.. Sniff sniff. Hmm ayaklarım kokuyormuş, evet.



■ - Şu kolumdaki alet aynı anda doğruyor, çırpıyor ve pişiri.. - Abi bu ne siddet ne celal! - Tamam alma!

Platform

X-MEN 3 THE OFFICIAL GAME

Üstüme iyilik sağlık! Ucubik ecinniler aramızda!

Öncelikle belirtelim ki, bu oyunun daha önceden PS2 için çıkan X-Men oyunları ile ilgisi yok. Ne onların devamı ve ne de aynı ekip tarafından hazırlanmış. Bunu oyunun ilk on dakikasından anlamak da mümkün zaten; çünkü elimizdeki film için hazırlanmış bir promosyon oyunu. Doğal olarak beklentilerimizin de fazla olmaması gerekir.

ÜÇ KİŞİLİK X-MEN TAKIMI MI OLURMUŞ?

Gel gör ki, o beklentileri ne kadar aşağı çerseniz çekin, oyunun berbatlığı katlanılır şey değil. İkinci filmle üçüncü film arasındaki olayları anlatma iddiasındaki oyun, üç karakter -Wolverine, Iceman ve Nightcrawler- dışında bir seçim yapmamıza izin vermiyor. Wolverine yakın dövüşte, Nightcrawler gizlilik gerektiren görevlerde ve Iceman de "uçmakta" kullanılıyor. Oyun bölüm bölüm ilerliyor ve size bir sonraki bölüme başka bir karakterle devam etme seçeneğini veriyor. Bölüm aralarında da karakterinizin özelliklerine puan yatırabiliyorsunuz, Wolverine için güç, Nightcrawler için gizlilik vs. Peki yatırılıyorsunuz da ne oluyor? Aslına

bakarsanız, hiçbir şey. Yatırdığınız puanların gerçekten de bir şeyleri geliştirdiğini hissetmeniz mümkün olmadığı gibi, tüm oyunu üç adet tuşla tamamlayabilirsiniz. Karşılaşacağınız tek problem, ucubik kamera açıları yüzünden -ki Iceman olarak oynarken hırsızından ağlamanız muhtemel- ne olup bittiğini göremeyecek olmanız ki, görme-ye değer bir şeyler olduğu da söylenemez zaten.

KUTU KUTU PENÇE

Grafikler "orta karar" ile "berbat" arasında bir yerde. Bölüm tasarımları ise bir takım "kutulardan" ibaret. Şöyle ki, birbirinden gereksiz ve göz zevkini bozucu şeylerle doldurulmuş her bölümde belirli sayıda adam dövmeniz gerekiyor. Hepsini dövdünce, bir sonraki "kutuya" geçiyorsunuz. Kutu diyorum çünkü bu bölümlerin sınırları son derece belli, hatta deyim yerindeyse "tabak gibi" belli olan yerler. Oynanış pek keyifli değil. Wolverine olarak oynarken üzerinize gelen sınırsız sayıda düşmanı pataklamaktan bıkiyorsunuz. Nightcrawler olarak oynamak ilk başta güzel geliyor -istediğiniz yere ışınlanabiliyorsunuz- ama çok kolay ölmeniz ve oyunun sizden MGS ile eşdeğer bir gizlilik sergilemenizi istemesi saçma. Iceman ise tam bir facia olmuş. Sürekli olarak buzdan bir yol üzerinde kayarak -ve havada- ilerliyorsunuz, kontroller gamepad kullanımına uygun tasarlandı için de nereye gittiğinizi ve nerede olduğunuzu kesinlikle anlamıyorsunuz! (eğitim bölümlerinde üç kez Özgürlük Heykeline bodoslama bindirdim diyeyim de anlayın). Ha evet, kontroller gerçekten berbat. Oyunu oynamayı kafaya taktıysanız, ki biz daha makul şeylere takmanızı tavsiye ediyoruz o kafayı, derhal bir gamepad edinin. Diğer çözüm oyunu hiç oynamamak ki, bakın bu daha mantıklı ve makul bir fikir.

EN GÜZEL PLATFORM, HENÜZ ÇIKMADIĞIMIZDIR

Kim platform oyunu dedi? Hmm? Evet, bir türe sokuşturmamız gerekiyorsa, bu tür en uygunu. Yalnız son derece zevksiz bir platform oyunu elimizdeki (zaten varilleri kırınca içerlerinden et de çıkmıyor. Ah Final Fight ah..).

Zevksiz, çünkü özenilmeden yapılmış. Zevksiz, çünkü bazen aşırı derecede kolay, bazense cehennem azabı kadar zor. Zevksiz, çünkü hep aynı şeyleri hep aynı şekilde yapıyoruz. Zevksiz, çünkü filmin gazıyla ne satarsak kardır fikri var ardında.

Nightcrawler'ın kaybolup belirme animasyonları dışında, insanı heyecanlandıracak hiçbir şey içermiyor. Bu haliyle "bir süre eğlenmek için" takılmanızı tavsiye etmemiz de pek mümkün görünmüyor, çünkü bu amaç için kullanılacak daha pek çok "berbatımsı" oyun var. Fanatik X-Men hayranları dışında kalan hiç ama hiç kimse için bir anlam içermesini beklemediğimiz oyunu, yapımcı firmaya iade ediyor ve başka kötü film oyunlarında görüşmek üzere diyoruz.



Ant Köksal ant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ X-Men karakterleri. En azından üçü.
- ✗ Film için promosyon olsun diye üretilmiş.
- ✗ Berbat kontroller.
- ✗ Çok 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

EMİN OLUN, BU OYUNU ALACAK KADAR SIKILMIŞ OLAMAZSINIZ.

40

■ Yapım Z-Axis ■ Dağıtım Activision ■ Yaş sınırı 13+ ■ Türkiye dağıtıcısı Alsan Interactive ■ Minimum Sistem 1.2 Ghz CPU, 256 RAM, 64 MB GFX ■ Önerilen Sistem 1.5 Ghz CPU, 512 RAM, 128 MB GFX ■ Zorluk Kolay ■ İngilizce gereksinimi Az ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler PS2, XBOX, XBOX 360, GameCube ■ Web http://www.x-mengame.com ■ Alternatif Mario Bros



PARADISE

Belki de şansımızı cehennemde denemeliyiz

Ben her ne kadar bir türlü ısınamadıysam da biliyorum, siz Syberia'yı çok sevmiştiniz. İnanmakta hâlâ güçlük çeksem de oyunu en iyi adventure'lar kategorisine almıştınız. O yüzden, yine bir Benoit Sokal yapımı olan Paradise'ı büyük bir heyecanla beklediniz. Ben de Syberia'nın damağımda bıraktığı yavan tadı unutmaya çalışıp Paradise'la temiz bir başlangıç yapmak istedim. Sokal'ın sessizliği ve yavaşlığı esas alan adventure tarzını "sıkıcı" değil, "özgün" kabul etmek ve bilgisayar karşısında uyumamak için elimden geleni yapacaktım. Yaptım da... Ama Paradise hiç orali olmadı. Kral çıplaktı, sıkıcıydı ve uykumu getirdi. O yüzden bu yazı "Benoit Sokal ne yapsa çiğnemedem yutarım" diyenlere bir şey ifade etmeyecektir, duyurulur.

Klişe demenin bile klişe kaçacağı bir hikâyeye sahip Paradise: Uçak kazasında tüm eşyalarıyla birlikte hafızasını da yitiren genç bir kadının yolculuğu... Kahramanımız Ann Smith (gerçek ismini hatırlamıyor, bu rumuzu) kazadan sonra hayali bir Afrika ülkesi olan Marurania'nın yerlileri tarafından kurtarılıyor ve kendini bir haremde buluyor. İlk hedefimiz buradan kurtulmak ve eve dönmek. Tabii ki olayların gelişimi eve dönmekten daha acil birtakım sorunlarla karşılaşmamızı ve bunları çözerken kendi çapımızda bir macera yaşamamızı sağlayacak. Ama bunların hiçbiri hikâyeyi yeni bir tada kavuşturacak güçte değil. Dolayısıyla Paradise'in notunu öncelikle sürükleyiciliğini yetmemesinden kırıyor ve hikâyeyi boş verip diğer ayrıntılara bakıyoruz.

TOZ KOKULU OYUNLAR

Syberia karlarla kaplı bir oyundu. Özellikle serinin ikinci oyununda soğuk havayı ve karın yarattığı ıssızlık duygusunu bilgisayar başında hissedebiliyordunuz. Paradise ise çölde geçiyor ve içinde dolaştığımız mekânlar yine bu ıssızlık hissine programlanmış durumda. Oyunun başladığı yer olan haremî saymazsak, yol maceramızın neredeyse tamamı uçsuz bucaksız çöllerde geçiyor. Ama iki oyunun mekân tasarımları arasında çöl sıcaklığıyla kar soğuğu arasındakinden daha büyük bir fark var. Paradise'in evreni, Syberia'daki kaliteden çok uzak. B. Sokal'ın bu kadar büyük bir geri adım atmış olmasına cidden şaşırımdım. Hem renk paleti, hem tasarım açısından bir aksaklık var oyunda. Her şeyin üstüne büyük bir toz yığını birikmiş gibi görünüyor. İçinde gezdiğiniz mekânlar heyecan vermekten uzak, keşfetme isteği doğurmayan, donuk resimlerden ibaret. Ayrıca dakika başı karşınıza çıkan grafik hataları, envanterinizi dolduran biçimsiz nesnelere, animasyonlardaki ciddi kopukluklar, birbirinin içinden geçip giden insanlar derken oyunun dünyasına ısınmak bir yana, ilişmek bile içinden gelmiyor. Hikâyenin yaratmadığı ilgiyi grafikler de sağlayamıyor ve Paradise buradan da puan kaybediyor.

Syberia'nın Kate'i, gördüğümüz en hoş sohbet adventure karakteri değildi. Paradise'in Ann'i de dut yemek konusunda onunla rahatça yarışabilir. Bir nesneye "nedir bu?" anlamında sağ tık yaptığınızda bile genellikle hiçbir cevap alamıyorsunuz. Siz bir şeyleri çözmeye çalışırken karakteriniz o kadar umursamaz tavırlar içinde ki sinirlenip "ne halin varsa gör!" diyebilirsiniz geliyor. Oyuna anlam katması konusunda umuda kapıldığım, diğer oynanabilir karakterimiz de tam bir hayal kırıklığı. Kendisi bir leopar ve yürümek dışında pek bir şey yapmıyor.



Oyunun etkileşim ve kontrol sistemi de güdük. Oyun, bilgilendirme açısından çok zayıf. Bu yüzden envantere biriktirdiğiniz bazı eşyaların ne olduğunu bile anlamadan, körlemesine kullanıyorsunuz. Kontrollerde bir standart oturtma amacı da güdülmemiş. Bir mekândan diğerine bazen ekranın sonunda beliren bir okla, bazen de yürüdükçe açılan bir sistemle ilerliyorsunuz.

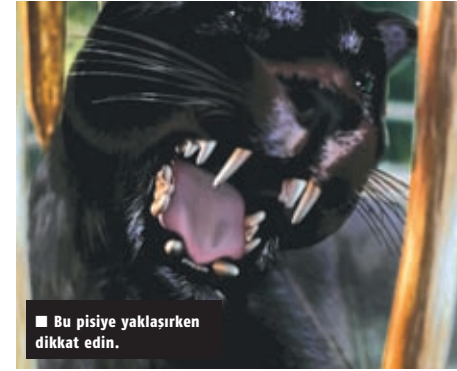
KEŞKE, KEŞKE DEMESEYDİK

Diyaloglardaki kısır döngüyü ve oyunun kafasına göre kilitleyip çökmesini de atlayıp Paradise'ı kurtarabilecek son kahramana, yani bulmacalara gelelim. Oyun boyunca gerçekten hoş bulmacalarla karşılaşılıyorsunuz, daha önce gördüklerinize benzeyenler kadar ilk defa karşılaştığınız türden, kafa patlatması zevkli bulmacalar var. Ama yukarıda da bahsettiğim eksik bilgilendirme ve başarısız kontrol sistemi yüzünden bazen ancak çözüme ulaştıktan sonra ne yaptığınızı anlayabiliyorsunuz. Keşke...

Paradise bir ton "keşke" diyor insana. Buna "keşke oynamasaydım" da dahil.



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr



■ Bu pişisi yaklaşırsen dikkat edin.

Level Karnesi

- ✓Yaratıcı bulmacalar.
- ✓Leopar güzel bir hayvandır.
- ✗Kötü konu.
- ✗Kötü ve hatalı grafikler.
- ✗Yetersiz etkileşim.
- ✗Kısır diyaloglar.
- ✗Eğlence faktörü tamamen ihmal edilmiş.

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

SYBERIA FANATİKLERİNİN BİLE SEVMEKTE ZORLANACAĞI BİR OYUN.

55

■ Yapım White Birds ■ Dağıtım Ubisoft ■ Yaş sınırı 12+ ■ Türkiye dağıtıcısı Video Express ■ Minimum Sistem 1.5GHz CPU, 512MB RAM, 128MB VGA ■ Önerilen Sistem 2GHz CPU, 1GB RAM, 128MB VGA ■ Zorluk Kolay ■ İngilizce gereksinimi Orta ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web www.paradise-game.com ■ Alternatif Dreamfall

LEVEL FORTE

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Bu nasıl iklimdir yahu! Her gün sıcağın bunalırken birden bire yağmura yakalanmak, bir taraftan terleyip diğer taraftan yağmur ile ıslanmak... Daha kötü bir durum olamaz herhalde. Son günlerde sıcağın iyice bunalmış durumdayım. Öyle ki, evde otururken birden bire kendimle kavga etmeye başlıyorum. Sakinleşince de "Lütfen, yapmayın böyle şeyler..." diyerek kendimle barışıyorum. Tüm bunların arasına işlerimi de ekleyince pek zamanım kalmıyor kendime. Aslında kalıyor da, ben bir yolunu bulup boşu boşuna harcıyorum, sonra da "zamanım yok!" diye kendi kendime yakınıyorum. İşte bir kavga konusu daha!

Bu ay DVD hazırlama sürecimiz geçen ay ile benzer bir şekilde uzadı. 22 Mayıs'ta yayınlanan Hitman demosunu size ulaştırmak için zaman sınırını biraz aşmıştık. Bu nedenle gecikmeler yaşandı. Tam da "Hitman için değer." diyorduk ki, 22 Haziran'da da Prey'in demosunun yayınlanacağı haberini aldık. Böylece iki ay üst üste DVD'yi geciktirmiş olduk. Ancak Prey'in demosu için buna değeceğini düşünüyor ve gururla sunuyoruz.

Forte'yi bu ay King's Quest 3'ün yenilenmiş versiyonunu tanıtarak başlıyoruz. Aslında Temmuz DVD'sinde yer kalsaydı size ulaştıracaktık ancak Metal Gear Solid 4'ün dev boyuttaki videosu buna izin vermedi. MGS4 videosu için altyazı hazırlama zahmetine de katlandığımız için KQ 3'ü gelecek aya devrettik.

Forte'nin bir sayfasını tam sürüm oyunlara, bir sayfasını da modlara ayırdım. Dosya boyutu olarak diğerlerinden ayrılan dört mod hakkındaki kısa açıklamaları son sayfada bulabilirsiniz.

Haziran ayı boyunca şikayet ve dileklerini ileten herkese teşekkür ediyorum. Demolar, yamalar, modlar ve diğer tüm CD/DVD içeriği hakkındaki her türlü probleminiz için maillerinizi bekliyorum. ■

Yeniden Yapım - Full Oyun

KING'S QUEST III: TO HEIR IS HUMAN



Türü: Tam sürüm

Hazırlayan: Infamous Adventures

Web sitesi: <http://www.infamous-adventures.com>

King's Quest serisi bu satırları okuyan birçok oyuncudan daha büyüktür. Günümüzde Sierra Entertainment olarak bildiğimiz ve F.E.A.R. ismiyle bilinenlerin de adını öğrendiği yapımcı firma, 1984 yılında Sierra ismini taşıyordu ve oyuncuları King's Quest ismiyle tanıştırmıştı. Sierra'nın kurucu ve sahiplerinden birisi olan Roberta Williams, KQ serisinin de bizzat yapımcısıdır. 14 yıllık periyot içerisinde sekiz KQ oyunu hazırlamış ve oyunculara sunmuştur.

Büyük bir hayran kitlesine sahip olan King's Quest serisinin son bulması oyuncuları oldukça üzmüştü. Ancak pes etmeyen bu kitle kendi imkanlarıyla seriyi ayakta tutma çabası içine girdi. Önceki aylarda bir devam oyunu yapıldığından bahsetmiştim. King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining adındaki oyun halen yapım aşamasında olduğu için deneme şansımız olmadı. Ancak başka bir grup KQ hayranı, serinin eski oyunlarına el atarak onlardan birini tekrar hayata döndürmeyi başardı.

Infamous Adventures ekibi, King's Quest III'ü gözüne kestirdi ve çalışmalarına başladı. Bu çalışmaların sonunda da geçtiğimiz ayın 19'unda yenilenmiş KQ3'ü yayınladı. Oyunun en önemli yeniliği grafiklerinin elden geçirilmiş olması. Bölümlerdeki arka planları baştan yapan ekip, ara sahneleri ve diyalog anlarındaki resimleri



Jopen chicken gate_



de geliştirdi. Son olarak KQ3'ün orijinal müziğini tekrar hazırlayan ekibin bu çabasını takdir ettik ve herkesin görmesi, denemesi gerektiğini düşündük. Maalesef bu aya sığmayan King's Quest III'e Ağustos DVD'mizde yer vereceğiz.

Infamous Adventures sitesinden oyunun müziklerinden oluşan albüme ulaşılabilir. Ayrıca yakın zamanda oyun için bir seslendirme paketi çıkaracaklarını belirtmişler. Eğer zamanında çıkarsa bunu da size ulaştıracağız. Son olarak oyunun herkes tarafından karşılanabilecek nostaljik sistem ihtiyaçlarını da belirtmek isterim: 166 MHz işlemci, 1 MB ekran kartı, 32 MB RAM, 50 MB sabit disk :) ■

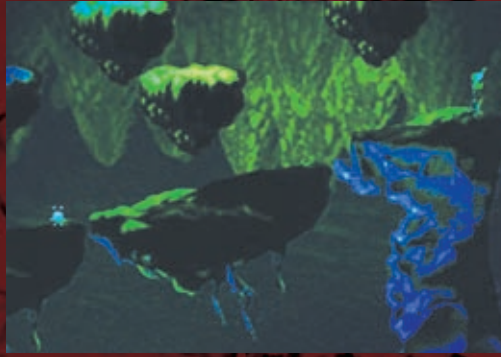
TEMMUZ AYININ TAM SÜRÜM OYUNLARI

Boyutu küçük, eğlencesi büyük oyunlar...

VIVID CONCEPTIONS

>> Bu ay verdiğimiz oyunlar arasında benî en çok etkileyeni Vivid Conceptions oldu. David Galindo tarafından hazırlanan ve Vertigo Games tarafından yayınlanan VC yeni bir oyun sayılır. Platform türündeki oyunda, dünya üzerinde hayatta kalan son Bantam'ı kontrol ediyoruz.

Barış içinde yaşayan ve kendi düzenlerini kuran Bantam'lar, zaman içinde diğer canlıların her şeyi ele geçirmeye çalışmasıyla gitgide azalmışlardır. Artık tükenme noktasına gelen türün son örneği olarak amacımız, kendimize sığınacak ve yaşaya-



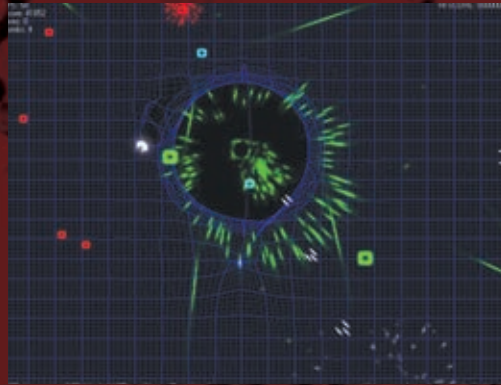
cak bir yer bulmak. Görevimiz doğrultusunda ilerlerken Bantam'ımızı geliştirebiliyoruz. Karşımıza çıkacak canlı-cansız engelleri aşabilmek için bize çeşitli güçler kazandıracak objeleri de toplamamız gerekiyor.

Oyunun geneli platform türündeyken, zaman zaman karşımıza çıkacak bulmacaları da çözmemiz gerekecek. Vivid Conceptions'ın atmosferi ve müzikleri benî oyuna çeken en önemli özellikler oldu. Siz de farklı bir oyun arıyorsanız VC kesinlikle sizi eğlendirecek ve başında tutacaktır. ■

GRIDWARS VE HGEWARS

>> Xbox 360'ın ofise geliş merasimine tanık olamamıştım. Aslında haberim bile olmamıştı. Ofise ilk uğradığımda 360 açık, ekran da ise eski tarzda bir oyun vardı; Geometry Wars. Açıkçası o güne kadar hakkında hiçbir şey duymadığım bu oyunun, hem zevkli hem de bağımlılık yapan bir oyun olduğunu fark etmem uzun sürmedi. Başına oturduğum gibi arka arkaya denemeler yaparak, o ana kadar ofiste kırılmış rekorun peşinden koştum. İlk denemelerini yapan biri olarak pek de başarılı olmadım.

Bir süre sonra unuttuğum Geometry Wars'un, aslında birçok oyuncuya ilham kaynağı olduğunu gördüm. İnternet üzerinde amatör olarak hazırlanan GW kopyası oyunları da toparlayıp CD/DVD içeriğine koydum. Bunlardan ikisi, GridWars ve HGEWars. HGEWars, Yuriy O'Donnell tarafından hazırlanırken, GridWars'u ise Mark Sibly hazırladı ve her iki oyunun da son versiyonları Nisan ayında yayınlandı. ■



PURE SUDOKU

>> Sudoku'yu duymayan kalmamıştır sanırım. Hatta ülkemizde öyle bilinir ve popüler bir hale geldi ki, gazetelerimiz kupon karşılığı dağıtır oldu. Rakamlar üzerine kurulu bir bulmaca olan ve beyin jimnastiği yapmak isteyenlerin ilk tercihlerinden biri olan Sudoku üzerine birçok bilgisayar oyunu da mevcut. Bunlardan biri de ücretsiz olarak dağıtılan Pure Sudoku. Oynanışı gayet kolay olan

Pure Sudoku, bu süreçte sıkılmamamız için arka planı da 43 farklı resimle donatmış. En azından rakamlar gözümüzü yordığında bu resimlere bakarak rahatlayabiliyoruz. Dört farklı zorluk seviyesi bulunan oyunun en önemli özelliklerinden biri de 20 bin farklı bulmacaya sahip olması. Bu rakamı kendi sitelerinde "Her gün bir tane oynarsanız 57 yıl boyunca size yeter." cümlesiyle gayet iyi bir şekilde ifade etmişler.

Kısaca Sudoku'yu bilmeyenlere oyunu da anlatayım. Aslında kuralları gayet basit bir oyun. Ekranda bulunan kutulara 1'den 9'a kadar rakamları yerleştirmeniz gerekiyor. Buradaki tek kural; her dokuz karelik bölmede her rakamdan bir tane, her uzun sütun ve uzun satırda da her rakamdan bir tane bulunabilecek olması. Siz fark etmeseniz de program aynı rakamları kırmızı ile göstererek sizi uyacaktır. Eğer rakamları seviyorsanız önünüzdeki 57 yılın ilk gününü geride bırakmak için Pure Sudoku'yu kurabilirsiniz. ■



E3'ÜN YILDIZI: MGS4 FRAGMANI

» Hideo Kojima'nın Metal Gear Solid serisi baskılar sonucu devam ediyor. Yeni oyun Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots sadece PlayStation 3 için hazırlanıyor ve yeni nesil konsola adım atar atmaz sağlam bir son bizi bekliyor. E3 2006'da yayınlanan MGS4 videosu, en önemli videoların başında geliyordu belki de. Etkileyici sahnelere ve derin bir anlatıma sahip olan videonun en kaliteli versiyonunu bu ay sizinle paylaşıyoruz. Üstelik video için Türkçe altyazı da hazırladık.

Altyazıyı izleyebilmek için DVD'deki Drivers bölümünden VobSub programını kurmanız gerekiyor. Böylece videoyu Windows Media Player ile izlerken altyazıyı da görebileceksiniz. Bu vesile ile VobSub'a da biraz değinmek istiyorum. Programı kurduktan sonra altyazıyı görebilmeniz dışında, onun görünümünü de değiştirmeniz mümkün. Örneğin MGS4 videosunun kendi altyazısı ile bizim hazırladığımız altyazı üst üste geldiğinde rahatsızlık duyuyorsanız, bizimkini aşağıya doğru kaydırmanız mümkün. Bunun için önce, videoyu açtığınızda sağ altta (saatin yanında) çıkan ok şeklindeki sembole sağ tıklayıp DirectVobSub seçeneğine tıklamanız gerekiyor. Açılan penceredeki ilk sekme olan Main'de Override Placement seçeneğini işaretlediğiniz takdirde altyazının yerini istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Altyazıların üst üste binmesini engellemek için Türkçe altyazıyı biraz aşağıya çekmeniz gerekiyor. Bunun için de Main



ekranındaki V (vertical) değerini arttırmanız gerekiyor. H değeri ise yatay pozisyonu değiştirmenizi sağlıyor ancak buna ihtiyaç duymayacaksınız. Apply'a basarak değişimin yeterli olup olmadığını kontrol edebilirsiniz. ■

WWW.OBLIVIONDOWNLOADS.COM

» The Elder Scrolls'un yeni oyunu Oblivion, Mart ayında PC ve Xbox 360 için piyasaya çıkmıştı. Beklentileri fazlasıyla karşılayan oyun, rol yapma fanatiklerini kendisine bağladı.



Zengin içeriği sayesinde oyuncuları saatlerce, haftalarca hatta aylarca başında tuttu, tutmaya da devam ediyor.

Tüm zenginliğine rağmen oyunu çabuk tüketenler var ise onları memnun edecek bir site var; Oblivion Downloads. Sitenin içeriğini oyun için hazırlanan ufak eklentiler oluşturuyor. Ancak bunlara ulaşmak içinde cüzi miktarda ücretler ödememiz gerekiyor. Örneğin, Tamriel'de atınız ile gezeceksiniz ancak tehlikeli bir bölge olduğundan atınızın zarar görme ihtimali var. Önlem olarak el yapımı bir at zırhı satın alabilirsiniz. 6.2 MB büyüklüğündeki paket 1,99\$ karşılığında sipariş edilebiliyor. Bir başka paket olan Mehrune's Razor ise oyuna yeni görevler ve büyü araçları ekliyor; fiyatı ise 2,99\$.

Para karşılığı alışveriş imkanı tanıyan bu siteye güvenebilirsiniz çünkü Oblivion Downloads, oyunun yapımcısı Bethesda Softworks'ün kontrolü altında çalışıyor. Ayrıca oyunun resmi sitesine de yönlendirmeler var. ■

IRON GRIP: THE OPPRESSION

Source motoruna farklı bir bakış...

» Half-Life 2'nin modifikasyon hazırlamak için en uygun oyunlardan biri olduğunu defalarca belirtmiştim. Özellikle oyun ve fizik motoru sayesinde mod yapımcılarının ilgisini çeken HL2 için bugüne kadar hazırlanmış birçok mod gördük ve oynadık. Genellikle silah, karakter ve konu bakımından içerik sağlayan bu modların arasına çok farklı bir mod katılıyor; Iron Grip: The Oppression.

Iron Grip'i diğer modlardan ayıran en büyük özelliği First Person Shooter türünün yanına Gerçek Zamanlı Strateji türünü de eklemesi. Bu kombinasyon oyunun senaryosu üzerine oturtulmuş. Oyun için hazırlanan dünyada bir savaş meydana gelmekte-



dir. Rahmos ve Resistance taraflarından birini seçerek bu savaşa dahil olacağız. Tür ayrımı da bu seçim sırasında karşımıza çıkıyor. Eğer Rahmos tarafını seçersek oyunu gerçek zamanlı strateji türünde oynayacağız. Bu sayede haritalara tepeden bakma imkanımız doğacak. Resistance tarafını seçtiğimizde ise oyunu FPS şeklinde oynayacağız. Böyle bir ayrımı düşündüğümüzde oldukça ilginç bir mod ile karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirim.

Iron Grip modu henüz tamamlanmadı ancak yapımcıların belirttiğine göre büyük bir kısmı hazırlanmış durumda. Modun bu yıl içinde yayınlanmasını bekliyoruz. Iron Grip'in yapımcısı ISOTX daha önce Command & Conquer Generals: Zero Hour için ModToaster ve MidEast modlarıyla oyuncuların karşısına çıkmıştı. ■

TEMMUZ AYININ MODLARI

(DVD'DE)

HARD JUSTICE

Türü: Mod

Sürüm: 1.1f

Gereksinim: Battlefield 2

Hazırlayan: Ziggy, RadaroReilly, Cambo, Ut-Oh

Web sitesi: <http://www.wccsquad.com>

➤➤ Battlefield 2 için yayınlanan Hard Justice modu, dört kişilik bir ekip tarafından hazırlandı. Bu ay verdiğimiz en büyük boyuta sahip mod olan HJ'ye önem vermemizin en önemli nedeni, yapım ekibindeki dört kişiden birinin Cihangir Ersan adında bir Türk olması.

Modun özellikleri kısaca şöyle: Co-operati- ve mod için hazırlanan Hard Justice yeni silahlar, yeni araçlar ve güç dengelerindeki bazı düzenlemeleri içeriyor. Düzenlemeler arasında; askerlerin koşu dayanıklılığının ve uçakların hasar verdikleri alanların arttırılması gibi ayrıntılar yer alıyor. Hazırlanan araçların dizaynı ise ekibin Türk çalışanının elinden çıkmış.

Kurulum:

Hard Justice bir kurulum dosyası olarak hazırlandığı için oyunun kendi klasörüne kurulum



yapmanız yeterli olacaktır. "1.0c" versiyonunu kurduktan sonra "1.0c to 1.1f" yamasını da aynı şekilde kurabilirsiniz. ■

HIDDEN: SOURCE

Türü: Mod

Sürüm: Beta 3

Gereksinim: Half-Life 2

Hazırlayan: Hidden: Source Team

Web sitesi: <http://www.hidden-source.com>

➤➤ Hidden modu ilk olarak orijinal Half-Life oyunu için hazırlanmıştı. Mark Wherrett'in başında bulunduğu ekip, yeni oyun ile birlikte Half-Life 2 için de çalışmalara başladı ve Hidden: Source modunu hazırladı.

Modun konusu, 1950'li yıllarda İngilizlerin insanlar üzerinde yaptığı genetik deneylerle başlıyor. Oldukça riskli olan deneyler sonucunda ko-



bayların ölmesi üzerine deneyler son buluyor. 1990'lı yılların ortalarında ise aynı konu üzerine tekrar gidiliyor. Hata oranı %75'ten %15'e kadar çekilen bu testler, bir sonraki adım için yeterli kabul ediliyor; görünmezlik.

Hidden: Source'daki amacımız, I.R.I.S. ekibini kontrol ederek deney laboratuvarından kaçan ve görünmezlik özelliğine sahip olan Subject 617'yi yakalamak.

Not:

Son anda DVD'mizden çıkartmak zorunda kaldığımız (MGS 4 HD videosu sağolsun) Hidden: Source'u Ağustos DVD'mizde bulabilirsiniz. ■

(DVD'DE)

7TH SERPENT: CROSSFIRE

Türü: Mod

Gereksinim: Max Payne 2

Hazırlayan: 7th Serpent Team

Web sitesi: <http://www.7thserpent.com>

➤➤ Mod ile aynı adı taşıyan 7th Serpent ekibi tarafından hazırlanan 7th Serpent: Crossfire, devam edecek bir serinin ilk bölümü. Crossfire'de kargaşa içindeki dünyaya adım atacağız. Kontrol ettiğimiz karakter ise genetiği ile oynanmış Damon Pryce. Genetiğimizle oynanmasını nedeni ise ordunun daha güçlü askerler hazırlamak üzerine yaptığı bilimsel deneylerde yer almamız. Crossfire'in kapsamında; oynanabilirlik üzerine değişiklikler, sinematik desteği, kaliteli bölüm tasarımları ve etkileşimli çevre gibi özellikler yer alıyor.

Kurulum:

- 1) Ara yüzden kurulumu yaptıktan sonra "7th_Serpent_Crossfire.mp2m" dosyasını Max Payne 2 klasörünün içine atın.
- 2) "movies" klasörünü Max Payne 2 klasörüne atın.
- 3) Max Payne 2 açıldığında Choose Customized Game'den bu modu seçin ve Play'e basın. ■



(DVD'DE)

HOLLOW MOON

Türü: Mod

Sürüm: Demo 2.0

Gereksinim: Unreal Tournament 2004 ve v3355 yaması

Hazırlayan: Ivan Graphics

Web sitesi: <http://www.planetunreal.com/ivangraphics/hollow-moon>

➤➤ Temmuz ayının dördüncü önemli modu Hollow Moon. CD/DVD içeriğinde tanıtım videosuna da yer verdiğimiz HM, Unreal Tournament 2004'ü tamamen değiştiren tek kişilik bir mod. Yakın gelecekte ve ay üzerinde geçen modda Talos Davon adındaki karakteri kontrol ediyoruz. Hollow Moon'u oynayabilmeniz için 3355 yamasının da kurulu olması gerekiyor. Ayrıca ekran kartı sürücü-

nüzün ve DirectX'in son versiyonlarının kurulu olması da yarımcılar tarafından öneriliyor.

Kurulum:

Hollow Moon modu özel bir kurulum gerektirmiyor. Modun dosyalarını ut2004 klasörü altında yaratacağınız HollowMoon klasörüne attıktan sonra, bu klasör içindeki "Play Hollow Moon.bat" dosyasına tıkladığınızda mod açılacaktır. Aynı klasörü tamamen silerek modu kaldırabilirsiniz. ■



İLERİ DÜZEY WOW REHBERİ



■ Nice boss'lar indirmiş Warlock'a bunu hakettin demeee, meee?



■ Onunla düne kadar omuz omuz savaşıyorduk. Besle kargayı gömsün yüzüne.

HAYAT 60'INDA BAŞLAR - Bölüm 4 - TEMPLE OF AHN'QIRAJ (AQ40) GÜNLERİ

AQ'ya verdiğim kısa aradan sonra AQ40 ile WoW Instance'larını tamamlıyorum. Bu bölümde dünyada C'Thun'u ilk kesen çılgın lonca Nihilum da taktikleriyle yardımcı oldu.

Not: Destekleri için Nihilum'dan Jihan'a, Balance'dan Carla'ya, Fire of Dunedan Marcin Cierpicki'ye ve beraber raid'den raid'e koştığım tüm Invadoria üyelerine teşekkür ederim.

Not 2: Son yamalara göre bir meslekpara kasma rehberi istiyorsanız bana (gnurbeyler@level.com.tr) veya Sinan'a (sakkol@level.com.tr) bir e-posta atın.

1. PROPHET SKERAM

Tanklar dışında raid grubu nature direncine ihtiyaç duymadığından Skeram AQ40'ın en kolay boss'u. Peki Skeram'ın elleri boş

mu?

- 1. True Fulfillment:** Baba bir Mind Controller. Yiyeğin hasarı %300 artıyor, büyüleri instant oluyor ve büyülere karşı direnci 50 artıyor. 20 sn süren büyü dispel edilemiyor.
- 2. Copy Self:** HP'si her 14 düştüğünde, tüm yeteneklerine sahip, düşük HP'li iki kopyasını oluşturuyor. Kopyalar alandaki diğer iki platformda yerlerini alırlar.
- 3. Earth Shock:** Dibindekilere 2K+ hasar vuruyor.
- 4. Arcane Explosion:** 30 yd menzildeki herkese 1500 arcane vuruyor. Yakın menzilde 5'ten az oyuncu varsa AE yapmıyor.
- 5. Blink:** Belli aralıklarla üç platform arasında teleport oluyor. Her teleport aggroyu sıfırlıyor.

İlk olarak mümkün olduğunca Skeram'ın di-

bine girmeyeceksiniz. Fakat 100 yd.den uzak kalırsanız yediğiniz AoE'ler iki kata çıkıyor. Skeram savaşında iyi donanımlı bir MT (orta platform) ve üç destek elemanına (her üç platform) ihtiyacınız olacak. Kalan Warrior'lar kopya Skeram'ların aynı yere ışınlanmasına karşı üç platforma, menzilli DPS de üst kata dağılacak. Mage'ler MC yiyeğini hemen kuzu yapmalı. Bu arada MT Skeram'ı ortada tutacak. AE'ye karşı Rogue'lar üç platforma dağılacaklar. Biraz şansınız varsa AE'den 1 sn önce Kick yapılarak AE önlenir. Skeram kopyalanmaya başladığında Skeram'a Hunter's Mark atılarak ayırt edilmesi sağlanmalı. Blink sonrası tanklar aggroyu alıncaya kadar DPS kesilmeli. Aggro sonrası iki kopya sırayla kesilecek.



■ Sartura'nın 1 dk kontrolden çıkması ufak çapta bir mezarlık oluşturuyor.



■ Fankriss savaşında Fankriss'den çok yardımcıları problem çıkarıyor.

Yanlış hedefe çalışılması wipe getirir. Sonra raid lideri Gleb-riwyn'in hüzünlü sesini duyarsınız: "Arkadaşlar Wipe. Çabuk ölün."

2. BATTLEGUARD SARTURA

Sartura ve 3 muhafızı AQ20'den aşına olduğumuz peçeli katil sineklerin iri versiyonları. AQ'nun kraliyet muhafızları olan dörtlü bıçaklarıyla hızla dönerek (Whirlwind) etrafındaki herkese ciddi hasarlar veriyor. Her Whirlwind ile aggrolar sıfırlandığından çevrelerindeki herkes potansiyel hedef. Aggro yok diye DoT abanırsanız gelip kapınızı çalıyor. WW dışında Stun yemeleri avantajınız. Çarpışmanın bir yerinde işler kötü gitmeye başlarsa veya Evade olursa odaya girdiğiniz tünele koşarak odayı resetleyebilirsiniz. Yalnız unutmayın ki resette ölen muhafızlar canlanacaktır. Şimdi yeteneklerini bir bir irdeleyelim.

- 1. Whirlwind (WW):** 8 sn içinde darbeyi alan herkese 1-2k hasar vuruyor. WW'nin hemen öncesinde ve sonrasında Cleave atılıyor.
- 2. Enrage:** Sartura'nın HP'si %20'ye indiğinde saldırı hızı ve hasarı katlanıyor. Çarpışmada 10 dk aşıldığında wipe'a neden olur.
- 3. Knockback:** Bildiğiniz Knockback. Böcek dolu tünele yakın bir yerde gelirse böcekleri çekeceğinizden hem wipe hem de fırça yersiniz.

Kız kardeşler hızlı ve dengesiz olduklarından odaya girer girmez dağılmalı ve devamlı hareket halinde olmalısınız. Diğer oyunculara yakın durmazsanız ölümler başkalarını da götürmezsiniz.

Klasik tank-aggro yöntemleri Sartura'ya sökmediğinden raid'i 4'e ayıracaksınız. Sartura'nın grubu 3 Warrior, 3 Rogue ve 3-4 Healer'dan oluşacak. Diğer üç grup ise iyisinden birer Warrior, 1-2 Healer ve menzilli DPS sınıflarından oluşacak. Gruplar odanın farklı bölgelerinde olmalı. Savaş başlarken Hunter'lar muhafızları çekecekler. Mobların WW'ye başlamasıyla beraber tanklar taunta başlayacak. Tanklar taunt sırasında WW menzilinde kalacağından heal spam almalılar. Aggro çekerseniz Warrior'a koşun. Üç muhafız bu şekilde temizlenirken odanın kuzeyinde aralıksız AoE taunt ve Mocking Blow ile Satura'nın kontrolden çıkması engellenecek. Aynı zamanda Rogue'lar devamlı Cheap Kidney Shot kullanacaklar. Yalnız WW başlarsa Rogue'lar hemen uzaklaşmalı. Muhafızlar öldükten sonra kalan tüm Warrior'lar sırayla Satura'yı taunt edecekler. Taunt sırasında dengeli DPS ile Satura kesilecek.

3. FANKRISS THE UNYIELDING

Fankriss'e varıncaya kadar uzun bir Trash Mob tünelinden geçeceksiniz. Sol duvara yapışık şekilde ilerleyeceğiniz tünelde üzerinize tam anlamıyla böcek yağacak. Mavi böcekler hasar kapasiteleri nedeniyle Raid Assist ile temizlenmeli. Diğerleri AoE ile kolayca ölüyor. Böcekler 15 sn.de spawn olduğundan grup devamlı hareket halinde olacak ve oyukları da temizleyerek Fankriss'in

yuvasına varacak. Fankriss'deki her wipe sonrası aynı kargaşayı yaşayacaksınız. Fankriss'in dehşet bir aggro mesafesi olduğundan odaya görgü kuralları dâhilinde girmelisiniz. Duvar kenarından ilk oyuğa ulaşarak dinleneceksiniz.

- 1. Mortal Wound:** Cleave ile alınan, her Cleave ile etkisi artan bir debuff. Her aldığınız MW alınan Heal'i %10 azaltıyor.
- 2. Entangle:** Odaya her böcek doluşunda bir oyuncu odadaki oyuklardan birine ışınlanarak Root yiyor.
- 3. Enrage:** HP'si %20'ye indiğinde verdiği hasar katlanıyor.

Savaşa başlamadan önce 2 Priest'e Soulstone atın. Böceği odanın sol üst köşesinde tanklayacaksınız. Sağdaki böcekleri çekmeyin, üzülürsünüz. Fankriss'in MW'sine karşı birer MT ve OT kullanacaksınız. MT üçüncü debuff'ı yediğinde devreye OT girecek ve görev değişimi 3 debuff'ta bir tekrarlanacak. Bu sırada raid tankları hilal şeklinde (tanıdık taktik?) saracak. Savaş sırasında belli aralıklarla gelecek iri böcekler karşı kuzey, güney ve batıya birer Warrior dikeceksiniz. Healer'lar da Blessing of Salvation/Tranquil Air Totem etkisinde olmalı. Böcekler gelmeye başladığında Warrior aggroyu toplayacak ve Mage/ Warlock kardeşler bol DPS ile böcekleri ezecekler. Böceklerden hemen sonra ortama elit yılanlar gelecek. Bunlar hemen tanklanacak ve (Hunter) assistlenecekler. Hunter ve Rogue'lar yılanlardan sonra Fankriss'e dönebilirler.

4. PRINCESS HUHURAN

Artık tamamen eminim: Instance'larda güzel bir prenses (Maraudon?) göremeyeceğiz. Huhu'nun tanka dokunamaması için 300 civarı nature direnci gerekiyor. Raid grubu da 200 civarı olmalı. Bunun için Silithus'daki görev dizilerini takip edebilir, Maraudon farmlayabilir veya 1.11'le gelecek görevleri yapabilirsiniz. Yanınızda mutlaka nature potion da olsun.

- 1. Acid Spit:** MT'ye 2 sn.de bir yaklaşık 250 nature vuran ve 30 sn süren bü...Ne büyüü ya bildiğin tükürük.
- 2. Wyvern Sting:** Tesadüfî bir alandaki oyuncuları uyutur. Temizlendiğinde 2k civarı nature vurur ve temizlendikçe verdiği hasar artar. Bu nedenle yalnızca Warrior'u dispel edin.
- 3. Noxious Poison:** Tesadüfî bir alandaki oyunculara 8 sn içinde 3k'ya yakın hasar ve Silence koyar. Dip dibe durmazsanız az kişiyi etkiler.
- 4. Frenzy:** Bildiğiniz Frenzy, ilacı Tranquillize. Aksi taktirde 1500'lük Poison Boltlar geliyor. CTRaid haber verdikten sonra Hunter'ın 2 sn.si var.
- 5. Berserk:** HP'si %30'a indiğinde saldırı hızı katlanıyor ve 3 sn.de bir en yakınındaki 15 kişiyi 1500'er nature vuruyor. Zenginseniz Flask of Petrification kullanabilirsiniz.

Huhu'nun aggrozu için 4 Warrior devamlı çalışacak. Alliance iseniz tank değişiminde Blessing of Protection işe yarayabilir. MT 4 Spit yediğinde diğer tanklar aggro kapacaklar. MT toparlanınca tekrar aggroyu alacak. Böylece DoTlar dengeli dağılacak ve Healer'lar rahat edecek. Warrior'lar ölürse imdada PalaShaman koşabilir. Bu şekilde Huhu'yu %31'e kadar çekeceksiniz. %31-30 arası



■ Spawn of Fankriss'in öyle güzel crit'ler vuruyor ki kısa zamanda kesilmezse kesin wipe'a neden oluyor.



■ Raid'in yarısı Fear'da diğer yarısı Stun'da. Tamire ne kadar gidecek acaba?



■ Ouro Enrage'e girdiğinde Healer grubu heal spam yapmalı.

enerji ve mana doldurmalısınız. %30'dan itibaren DPS sınıfları Allah ne verirse abanacak.

5. TWIN EMPERORS

Qiraji'yi biri büyücü (Vek'lor) diğeri savaşçı (Vek'nilash) ikiz imparatorlar yönetiyor. Rakip iki tane olmasına rağmen tek HP'ye sahip, dolayısıyla ikiliyi aynı anda öldüreceğiz. Buna karşılık ikili 30 sn.de birbirlerinin yerine ışınlanıyor ve 60 yarıdan fazla yakınlaştıklarında birbirlerini 30k HP heal ediyorlar. Enrage süreleri ise 15 dk.

İkizleri birbirinden uzak tutmak için raid grubunu iki ana kolay ayırarak, aynı hızda ama birbirinden uzakta tanklayacaksınız. Savaş başlarken odada göreceğiniz barışçıl böcekler ikizler tarafından size karşı (savaşçı+bomba) kullanılacak. Bunun yanı sıra Vek'lor kafanızdan Blizzard'ı eksik etmeyeceğinden devamlı hareket halinde olmalısınız. Tanklama işlemi her iki tarafta birer Warrior ve Warlock tarafından dönüşümlü yapılacaktır. Yok, dalga geçmiyorum. İkizler kardeşlerinin savaş yöntem-

lerine karşı bağışıklıkları (immune) nedeniyle bu saldırıları gruba fazlasıyla yansıtıyorlar. Bu da Vek'lor'a kılıç değmeyeceği anlamına geliyor. Bu nedenle Soul Link ve Felhunter kullanan bir Warlock ideal bir tank. Vek'lor Shadow Bolt'un kralını (yaklaşık 4k) attığından Warlock shadow direncini ve HP'sini mümkün olduğunca yüksek tutmalı. Vek'lor yanınıza ışınlandığında Warlock gerekli aggroyu sağlayıncaya kadar Warrior taunt ile aggro çekip birkaç Shadow Bolt yiyecek, fakat bu sırada kesinlikle vurmayacak. Aggro Warlock'a geçince Vek'nilash gelinceye kadar az ötesinde beklemeli. Karşı taraf için de tersi geçerli.

İkizler savaşının diğer WoW boss'larından farkı Warlock petleri dışında, alandaki her şeyin (totem, Hunter peti ve hatta Repair Bot!) aggroya sahip olması. İkizlerin bunlardan birine saldırdıktan sonra birbirlerine yakınlaşarak oyunculara koşma ve heal olma ihtimalleri var. Bu nedenle alanda oyuncular ve ImplFelhunter dışında bir şey olmasın derim. Raid için 3 Healer takımı oluşturulacak. Takımlardan biri sağda diğeri solda sabit durarak her teleportta Warrior ve Warlock'ları iyileştirecek. Son takım ise savaş başlarken böcekleri çekecek (her taraftan bir tane) 2 Warrior'la ilgilenecek. Bu Warrior'lar 1-2 Rogue'un da yardımıyla böcekleri kesmeye çalışabilir veya böcekleri kite'layabilir.

6. C'THUN

Azeroth'un hikayesi evrenin bilinen en büyük gücü olan 5 yaşlı güç ile başladı. Bu güçlerin Azeroth hükümdarlığı titanların istilasına dek sürdü. Savaş sonucunda beşlerden biri yok edildi ve üçü zayıflayarak geri çekilmek zorunda kaldı. Sonuncu olan C'Thun ise yok olmaktan son anda kurtularak bugün bulunduğu yere düştü. C'Thun Silithus'daki böcek ırkından dünyaya hükmedecek avatarlar (Aqir) oluşturdu. İrk güçlenip imparatorluğunu kurarken C'Thun gücünü toplamaya devam ediyordu. Hikayenin kalanını 2 ay önceki Ruins of AQ yazımda bulabilirsiniz.



■ Twin Emperors buldukları yerde, birbirinden uzakta tanklanmalıdır.

C'Thun birçoğunuza zor gelebilir. Peki, bunun 1.10.1 yamasıyla zayıflatılmış hali olduğunu söylemiş miydiniz? Zaten zayıflatıldıktan 2 gün sonra da Nihilum tarafından indirildi. C'Thun savaş 2 fazdan oluşuyor. Bu çarpışma için buffsız 200 nature direnciniz olmalı. C'Thun aggrozu olmadığından tanklanamıyor.

1. Faz

Bu fazdaki başarı tamamen konsantrasyonunuza ve doğru zamanda doğru şeyin yapılmasına bağlı. Çarpışma 200+ nature direncine sahip bir Hunter'ın (Feign Death sağolsun) göze yaklaşarak etrafında turlamasıyla başlayacak. Bu arada dışarıda böcek mountlarında bekleyen Raid grubu Hunter'ın göze yaklaşmasıyla odaya her iki dörder grup şeklinde dağılacak. Hunter'ın göze varışıyla birlikte 4 Eye Beam gelecek. Faz devam ettikçe yenileri de eklenecek.

Eye Beam: 3k+ nature hasarı. 3 sn.de bir Eye of C'Thun'la 10 yd.den fazla yaklaşanları ve gruplarını öldürüyor. Bu nedenle ne göze ne de birbirinize çok yaklaşmayacaksınız. Beam'in ilacı nature prot. potion ve büyü öncesi sizi uyarın C'Thun Warner (www.curse-gaming.com) modu.

Eye Tentacle: EB'den 45 sn sonra 2300 HP'li, 750 hasar vurabilen 8 dokunma gelecek. Her grup 5 sn içinde yanındakini kesmeli. Counterspell, Death Coil, Distracting Shot, Gouge ve Stun kullanılabilir.

Dark Glare: Eye Tentacle'dan 5 sn sonra C'Thun Dark Glare büyüsüne başlayacak (göz bebeği kararıyor). Büyü yapılırken göz 35 sn. boyunca saat yönünde veya tersine 180° dönecek ve tesadüfi bir hedefe 50k shadow vuran kırmızı bir ışın gönderecek. Işın hedefindeki her şeyi yok ettiği için Raid de gözle beraber hareket edecek. DG sonrası tekrar ET ve sonrasında Claw Tentacle gelecek.

Claw Tentacle: Yaklaşık 2k HP'ye sahip, Knockback'i Ground Rupture ile 1500 civarı hasar vuruyor.

Yukarıda saydıklarımın kalan vakitlerde göze maksimum hasar vereceksiniz. Raid grubundaki 6 melee DPS ise göze yaklaşabildikleri zamanları kollayıp yalnızca göz ile ilgilenecekler. Yukarıda da belirttiğim gibi bu faz tamamen dikkat ve hıza dayanıyor.

2. Faz

İlkinin hemen ardından gelen 2. fazda C'Thun tüm hasarı emen bir kalkana sahip. Bu faza geçerken canlı dokunma yoksa su içme fırsatınız olacak. Bu sırada büyük dokunma da gelmeye başlıyor.

Giant Claw Tentacle: Abi dokunma 45 sn.de bir yerden çıkarken dibindeki oyuncuya 4k Knockback vuruyor. Bunun dışında 1500 hasara ve 90k HP'ye sahip. Warrior tarafından tanklanabilir.

Giant Eye Tentacle: İlk fazdaki kadar fazla hasar vuran, 36k HP'li versiyonu. 45 sn.de bir geliyor. Aralıksız Eye of C'Thun yaptıktan grubun ortak saldı-

NİHİLUM EFSANESİ

Nihilum Avrupa sunucularıyla birlikte hayata geçen bir WoW loncasıdır. Lonca'nın bu kadar tanınmasının nedeni ilklerinde yatıyor: MC ve BWL'yi tamamlayan ilk loncalardan biri, dünyada C'Thun'u kesen ilk lonca. Lonca üyelerinin birçoğu daha önce bir sponsor eşliğinde Counter Strike oynamış profesyonellerden oluşuyor. Diğer oyuncular ise tabiri caizse League II ve EverQuest'i hatmedip WoW'a geçmiş kişiler.



■ C'Thun dokungaçları saldıgı kara sıvıya gömülmüş durumda. Ölüyken deniz kestanesine mi benziyor, nedir?

risıyla çabucak kesilmeli.

C'Thun'un Midesi: Gelen dokungaçlardan iki tanesi (Flesh Tentacle) birer oyuncuyu C'Thun'un midesine, asit havuzuna çekerek sindirmeye (Digestive Acid, 150'şer hasar) başlayacak. Çekildiğinizde bir nature potion içmeli ve havuzdan küçük platformlara çıkmalısınız. Buradaki çemberlere vardığınızda tükürüleceksiniz. (Eğleniyoruz, değil mi?) Bu arada üzerinize 2 Flesh Tentacle (25k HP) geliyor olacak. Bu dokungaçları kesebilirseniz "C'Thun zayıfladı" mesajıyla beraber C'Thun 45 sn saldırıya açık hale gelecek. Bu sürede canlı dokungaç varsa tanklamaya devam edecek ve C'Thun'a tüm gücünüzle abanacaksınız. Bu periyod sonrası yeni bir Giant Claw gelecek. Savaş bu şekilde devam ettikçe C'Thun'un zırhı yok olacak ve C'Thun hasar almaya başlayacak. Bu zamana kadar C'Thun kesinlikle hasar almıyor. Bu nedenle zayıflama periyodu dışında Raid grubu dokungaçlara konsantre olmalı. Burada 6-8 kişilik bir melee dokungaç timi işe yarayacaktır. Bu tim de her dokungaçtan arta kalan zamanda C'Thun'a dönecek.

PRINCESS YAUJ, LORD KRI, VEM

Bu üç haşerat AQ40'ın zorunlu olmayan boss'larından ilki. Yer problemi nedeniyle ne yazık ki diğer opsiyonel boss Viscidus'dan bahsedemeyeceğim.

Aynı anda dövüşeceğiniz böcekleri kesme sıranız düşen eşya kalitesini etkiliyor. Kolay ölen ama ağır hasar veren Kri'yi önce öldürürseniz savaş kolaylaşıyor, fakat sonra bırakırsanız daha iyi eşyalar düşüyor. Böceklerden birini kestiğinizde kalan nankörler öleni yiyerek kendilerini iyileştiriyorlar. Bu nedenle birini keser kesmez diğerlerini uzaklaştırmalısınız. Çarpışma için böcek başına birer grup oluşturacaksınız.

Lord Kri: Kri etrafına Cleave ve Toxic Volley attığından tankların azami HP ve defans giysilerini giymeleri, gruptaki herkesin 150 civarı nature direnci olması gerekiyor. Savaş sırasında Cleanse Totem, Curing Poison vb ile zehirler kaldırmalı. Kri öldüğünde çıkan zehir bulutu ölümcül olduğundan Kri %5'e indiğinde MT hariç herkes kaçmalı, MT'ye heal spam ve mümkünse Shield yapılmalı.

Princess Yauj: Güzel prenses 60 yd mesafedeki herkese Fear atarak oyuncuları diğer böceklerin zehirlerine yolluyor. Bu nedenle Yauj operasyonuna başladığında bu

mesafenin dışında durmaya çalışın. Oyunculardan biri Fear'dan yırtar ise aggro sıfırlanacak. Bu durumda Yauj hangi gruba doğru ilerlerse o gruptan bir tank Yauj'u tekrar pozisyonuna çekecek. Bir önceki tank ise yeni MT'nin az önceki yerine dönecek. Savaş sırasında Yauj'un kendini heal etmemesi için üzerinden Mortal Strike'ı eksik etmeyin. CTRaid'den uyarı geldiğinde Shock, Shieldbash, Kick vb kullanmalısınız. Hatta bir Mage Blink ile menzile girerek Counterspell atıp dönebilir. Yauj ölünce gelecek böcekleri AoE ile temizleyin.

Vem: Vem AoE Stun ile yakın çevresindeki aggroyu sıfırlayan bir böcek. Vem'de dikkat etmeniz gereken Charge\Knockback'e karşı MT'nin sırtını duvara vermesi ve Healer'ın Stun menzili dışında kalması. Eğer aggro problemi yaşanır bir Hunter Distracting Shot/Multishot kullanmalı.

SANDWORM OURO

Ouro C'Thun'un hediyesi kiti deri sayesinde hasarları emebiliyor ve hızla hareket edebiliyor. Çarpışma hızla sonlanan 2 fazdan oluşuyor. İlk fazda aşağıda saydıklarımıza dikkat ederek kontrollü DPS yapacaksınız:

Sweep: 1k-2.5k hasar veren AoE Knockback.

Sand Blast: 3.5k - 4.5k nature hasarı. 200+ nature direnciniz yoksa genelde yiyorsunuz.

Submerge\ Dirt Mound's Quake\ Ground Rupture:

Belli aralıklarla yer altına saklanıyor ve etrafı sallayarak 1k-1.5k nature vuruyor. Yer yüzüne çıkarken de çevresindeki oyunculara 2k vuruyor. Nereden çıkacağı belli olmadığından korunması

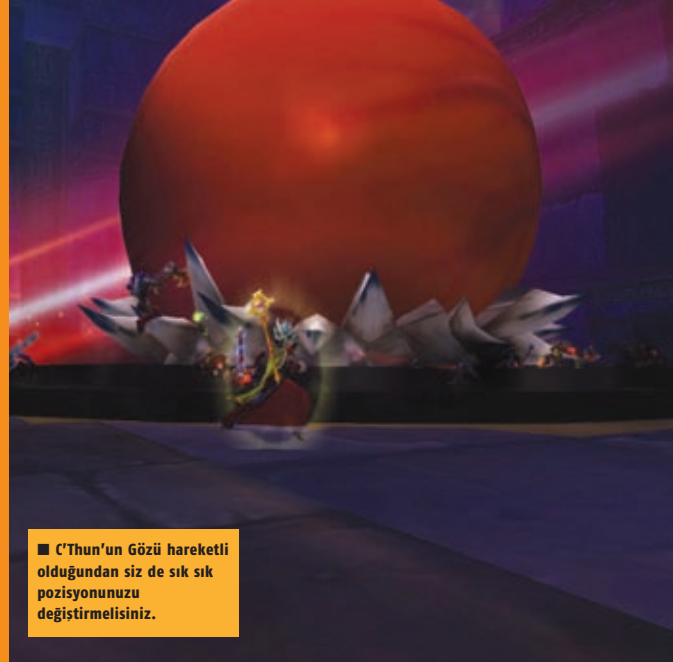


■ C'Thun'un ilk dokungaç puller'a saldırıncaya kadar binelerinizde hazır bekleyeceksiniz.

zor. Çıkar çıkmaz tanklar çabucak aggro almalı. Her öldürdüğü tank için 16 Scrap çağırıyor.

Scrab: Böcek yardımcıları. 50-300 hasar veriyor.

İkinci faz Ouro'nun %20'ye düşerek Enrage'e (%150 atak hızı ve 2 kat hasar) girmesiyle başlıyor. Ouro artık durup dururken de Scrap çağırıyor. Yapmanız gereken gerçek anlamda DPS abanmak. ■



■ C'Thun'un Gözü hareketli olduğundan siz de sık sık pozisyonunuzu değiştirmelisiniz.

HAYDİ HERKES WORLD OF WARCRAFT'A

Evet, böylece WoW'da yapılabilecek en zor instance'ın da taktiğini, dünyanın en ünlü Guild'leriyle omuz omuza giriştiğimiz savaştan sonra, sizlere vermiş bulunuyoruz. Ve böylece WoW'da Hayat 60'ından sonra başlar yazı dizimizin -şimdilik- sonuna gelmiş bulunuyoruz. Zorlu, gecelerimi, gündüzlerimi yutan, ama güzel bir yazı dizisi oldu. Umarım sizin de işinize yaradıdır.

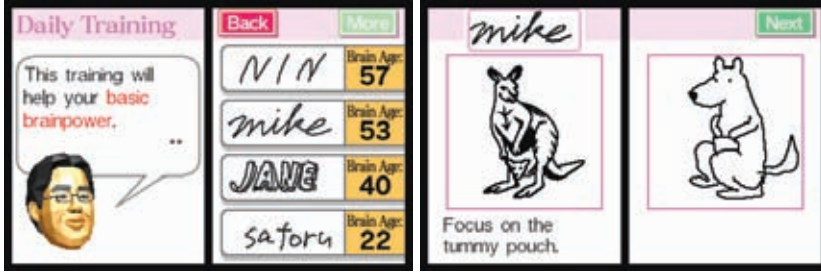
Ve eğer, şimdیه kadar World of Warcraft oynamadıysanız, bu sayfalarda 1 yıldır yazdıklarımıza mahzun mahzun baktıysanız, Level'in Ağustos sayısını sakın kaçırmayın. Çünkü Blizzard ile yaptığımız görüşmeler sonuçlandı ve Ağustos'ta World of Warcraft'ın 14 günlük deneme sürümü tüm okuyucularımıza hediye ediyoruz! Üstelik, normal DVD'mizden yer çalmayacak. Nasıl mı? Bunu öğrenmek için Ağustos sayımızı beklemek zorundasınız :) ■

BRAIN TRAINING

AKIL BAŞTA DEĞİL DS'TEDİR



PLATFORM: Nintendo DS YAPIM: Nintendo DAĞITIM: Nintendo Türkiye FİYAT: 99YTL TÜR: Bulmaca



Nintendo'nun oyun oynama geleneğine yaptığı kısmi müdahaleler, beynimizde devam ediyor. Aslında Brain Training klasik bulmacalardan çok da farklı bir oyun değil. Reflekslerinizin hızını, çabuk karar vermek konusundaki yeteneğinizi, kısa süreli hafızanızı ölçen pek çok arcade oyun gibi Brain Training de basit ama şaşırtıcı sorularla sizi meşgul etmeyi başarıyor. Ama oyunun en vurucu yanı, benzerlerinden farklı olarak, doğru cevaplarınız karşılığı basit bonuslar vermek yerine "akıl yaşınızı" saptaması. Eh, kimse kafasının az çalıştığını kabul etmek istemez. O yüzden en iyi değerleri elde edene kadar durmaksızın oyunu oynamak ve ideal kabul edilen noktaya ulaştığınızda da rekorlarınızı tazelemek ve biraz daha ileri gitmek zorunda hissediyorsunuz.

Oyunda sesli ve yazılı olmak üzere iki tip test var. Tabii her iki tipin altında da farklı kategorilerde sorularla karşılaşılıyorsunuz. Basit dört işlem soruları, görsel hafızanızı test eden hatırlama testleri, eşleştirmeler ve buna benzer sorularla Brain Training, klasik IQ testlerinde kullanılan tekniklerle sizi sınıyor. Her gün bir doz alındığında zekanızı geliştirdiği iddiasındaki oyunu ister aklınızı zinde tutmak, ister eğlenmek için oynayın, bir şekilde bağımlısı oluyorsunuz. Bu da onu iyi bir oyun yapmaya yetiyor.

Ama gerek ses algılamada gerekse de el yazısı tanımadaki kusursuz bir oyun değil Brain Training. Zamana karşı yarışırken böyle sorunlarla karşılaşmak, doğru verdiğiniz cevabın yanlış algılanıp puan kırması falan can sıkıcı tabii... Burada şerefimiz söz konusu ne de olsa. Ama dert etmeyin, her yeni günde akıl yaşınızı yeniden hesaplayıp kayıtlara geçiriyorsunuz ve ideal yaş olan 20'ye ulaştıktan sonra, kendini ispatlamış bir oyuncu olarak testlere sadece zevk almak için devam ediyorsunuz. ■

Serpil Ulutürk

LEVEL NOTU: 80

LOCOROCO

ANTI-DEPRESAN NİYETİNE OYUN



PLATFORM: Sony PSP YAPIM: Sony DAĞITIM: Aral İthalat FİYAT: 120YTL WEB: <http://www.locoroco.com/> TÜR: Bulmaca



Ne zamandır PSP'ye özgün oyunların çıkmadığından şikâyetçiydik, hatta bu yüzden PSP'mizin pabucunu dama da attık diyebiliriz. Ama LocoRoco'yu oynadığımız günden beri bizde bir eğlence, bir neşe var ki sormayın. Canımız sıkılınca ilk olarak LocoRoco'ya koşuyor, şarjımız bitene kadar da başından kalkmıyor, kalkmıyoruz.

Sony'nin son icadı olan bu LocoRoco, 2B grafiklere sahip, gayet basit yapısı olan bir platform oyunu. İşin garibiyse bu platform oyununda karakterle değil platformu çevirerek ilerliyoruz! Evet, platformu L ve R tuşlarıyla 30 derece kadar çevirip karakterimize yol gösterip bölümleri tamamlıyoruz. Yönettiğimiz karakterse (LocoRoco yani) oyun dünyasının en basit tasarlanmış "kahramanlarından" biri. Esnek bir top gibi platform yüzeyinde ilerliyor ve yapabildiği üç şey var: Zıplamak, bölünmek ve tekrar birleşmek. İşte bu üç yetenek (gülmeyin, biz de istediği-

mizde bölünebiliriz belki ama geri toplanabilir miyiz? Hayır) sayesinde birbirinden zor ve keyifli 40 bölümü bitirmekle yükümlüyük.

YAYLAN YU-VAR-LAN BANA

Oyunun buradan sonrası Sonic ve Katamari Damacy oynamış olanlara bir hayli tanıdık gelecek. Çünkü aynı Sonic'te olduğu gibi kontrolümüzün dışında gelişen ve izlemesi müthiş keyifli düzeneklere kendimizi bırakabiliyoruz. Bir bakmışız LocoRoco'larımızı sanki bir fabrikanın paketleme mekanizmasına kapılmış gibi işlemlerden geçiyor. Oyunun Katamari'lik kısmıysa çevreden bulduklarımızla büyüyelebilmemiz. Bunun için çevrede gördüğümüz çiçekleri, meyveleri yemeli ya da tohumların üzerinden geçmeliyiz. Zaten en büyük amacımız da "büyüme". Her bölüm için en fazla 20 tane LocoRoco'ya sahip olabiliyoruz. Bunun yanında her bölümde oldukça iyi gizlenmiş üç MaiMai'ye ulaşarak 144 esyayı yavaş yavaş kazanmaya başlayabiliriz. Emin olun ki oyundaki gizli yerler gerçekten çok iyi gizlenmiş ve bazılarına ulaşmak için parmaklarınızı bir hayli yormanız gerek.

Oyunun en can alıcı noktasıysa müzikleri... İnanın ki daha önce bu şirinlikte müziklerle (ki tam bir vokal şov var) karşılaşmadınız. Üstelik eğilip bükülürken LocoRoco da sürekli şarkıya eşlik edecek. Bölümleri geçtikçe duyacağınız her yeni parça, midenize gülmekten kramp sokacak ve bu oyunun başından saatlerce - ta ki şarjınız bitinceye kadar - kalkmayacaktır. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 90



■ LocoRoco'ların ağzlarına dikkat edin, bölündüğünüzde koro halinde parçaları söylüyorlar. Dinleyin ve gülmekten yerlere düşün.

METAL GEAR ACID 2

Snake Poker Masasında Yakalandı!



PLATFORM: Sony PSP YAPIM: Kojima Productions DAĞITIM: Aral İthalat FİYAT: 120YTL TÜR: Sıra Tabanlı Strateji

Ne yalan söyleyeyim, ilk Metal Gear Acid'i alırken kart oyunu olduğunu bilmiyordum. Yazın evde mayışmış bir şekilde yatarken, klasik MGS tadını alacağımı sanmışım ama yanılmışım. Karşımdaki oyun Metal Gear serisinin adını kötüye çıkararak yapılmıştı. Yön belirlemek için bile kart mı kullanılır arkadaş? Durum böyle olunca sınırlandım ve gaza gelip oyunu bitirdim, lakin çektiğim şey işkenceydi. İkinci Metal Gear Acid'e de ön yargılı yaklaşmamın nedeni bu. Ama ön yargılı olmanın kötü olduğunu böylece anladım. İlk oyunda yapılan hatalar telafi edilmiş, en azından bir bölümü.

Oyunun sistemi temelde önceki oyunla aynı, ama geliştirilmiş. Görevler boyunca kart toplayıp destemize ekleyebiliyoruz ve bu kartları savaş sırasında kullanabiliyoruz. Savaşlar sıra tabanlı olarak gerçekleşiyor ve her tur kullanabileceğimiz kart sayısı sınırlandırılmış. Beş yüz kart arasında hareket, silah, eşya, tuzak ve özel kartlar var. Her birinin ayrı özelliği ve diğerlerine üstünlüğü mevcut. Destenize kattığınız kartları modifiye edip çok daha etkili hale getirebilirsiniz. Ama kartlarınızı elinizi kolunuzu sallayarak geliştiremezsiniz, görev tamamladıkça kazanılan puanlarla geliştirme yapmalısınız. Bu konuda ilk oyunu oynayanlara bir müjdemiz var, çünkü ilk oyunun kayıt dosyalarını hala silmediyseniz bunlardan bazılarını kullanabilirsiniz. Oyunda dolaşırken veya savaşlarda kart toplamanın yanı sıra kart dükkanlarını da



yanlara bir müjdemiz var, çünkü ilk oyunun kayıt dosyalarını hala silmediyseniz bunlardan bazılarını kullanabilirsiniz. Oyunda dolaşırken veya savaşlarda kart toplamanın yanı sıra kart dükkanlarını da

sömürebilirsiniz.

Oyuna eklenen yeni Arena modu ise hikayenin yanında tatlı niyetine yenebilir. Bu modda ilk Metal Gear'dan itibaren çoğu karakterle savaşma imkanını buluyorsunuz. Önceki MGA'da basit görevler olmasından yakınlar ise sakinleşebilir, çünkü görevlerde revizyona gidilmiş ve daha zevkli görevler eklenmiş.

Metal Gear Acid 2 kutusunu açtığınızda PSP'nizin ekranına takabileceğiniz bir aksesuar göreceksiniz. Bu aksesuarın adı Solid Eye ve oyunu üç boyutlu olarak görmenize olanak sağlıyor. Ancak pek de rahat bir araç olduğunu söylemek mümkün değil. Çünkü bir kaç dakika sonra gözleriniz ağrıyabilir, şaşı olduğunuzu hissedebilir, kafanızı kaldırdığınızda baş dönmesinden kafayı yarabilirsiniz. Göz sağlığınız için tüm oyunu Solid Eye ile oynamayı unuttun ama Solid Eye için hazırlanan özel sinematikleri de izlemezsene çok şey kaçırsınız.

Kojima ve ekibi ilk MGA'dan beri oyunu bayağı geliştirmiş. Kendine has tarzı zaten oynamaya yeter. Yaz da geldi hani. PSP'yi kapıp şezlongda güneşlenirken Metal Gear Acid 2 oynamalı... Tabi veletler kum şırtırtsa orasını bilemem. ■

Berkant Akarcan

LEVEL NOTU: 81

WORLD TOUR SOCCER 06

Bu Futbol Hiç De Sandığınız Gibi Değil!

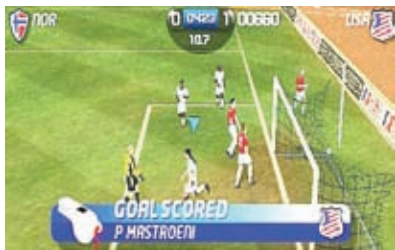


PLATFORM: Sony PSP YAPIM: Sony DAĞITIM: Aral İthalat FİYAT: 120YTL TÜR: Spor



Futbol oyunu denince akla önce PES geliyor artık. Ama platform PSP olunca PES hegemonyasından kurtulabiliyoruz mümkün. Mesela, World Tour Soccer 2 oynayabilirsiniz.

WTS 2 (veya WTS 06), arcade oynanışlı olmasına rağmen gerçekçiliğiyle de dikkat çeken bir oyun. Futbolcu animasyonları, omuz omuz mücadeleler, son vuruşlar, ayak bilekleri gibi estetik gerektiren görüntüler PES'ten neredeyse farksız. Farklı olan şeyse bu oyunun gayet hızlı



oluşu. Oyunda birkaç saniyede gol atmanız mümkün. Sony, bu hızı eğlenceye dökmeyi çok iyi başarmış. İlk önce oyuna bir puan sistemi getirmiş. Oyun içerisinde yaptığınız her şey size ya puan kazandırıyor ya da kaybettiriyor. Pozitif yönde yapılan paslar, ortalar, top kapmalar, goller,

taç, korner gibi çoğu şey puanınızın yükselmesini sağlarken, top kaptırma, rakipten topu alamama, boşa tackle yapma, gol yeme gibi şeyler de azalmasına neden oluyor. Peki bu puanlar ne işe yarıyor? Şu işe yarıyor; maçı 4-0 yenseniz de, puan sınırını geçemediyseniz ilerleyemiyorsunuz. Oyunu "kendi" kurallarıyla oynamanız lazım.

ESKİ OYUNA YENİ KURALLAR

Örneğin All Rounder'da, oyun sizden sadece gol atmanızı değil, topun 11 futbolcuya da değmesini istiyor. Bundan önce atarsanız, golünüzün hiçbir değeri olmuyor. Shot Clock'ta, topu rakipten kaptıktan sonra verilen süre içerisinde (ilk başlarda oyun 13 saniye verse de ileride bu süre 5 saniyeye kadar düşüyor) şutunuzu çekmelisiniz. Çekmezseniz oyun duruyor ve rakip takım serbest vuruş kullanıyor. Totally Out Numbered ise futbolda başınıza gelebilecek en kötü şeyi, eksik oynamayı gerektiriyor. Yeri gelince 8 kişiyle bile nasıl top oynanır göstermeniz lazım. The Zone, bana çok ilginç geldi. Rakip saha birçok renkten oluşan kısımlara ayrılmış ve sizden mavi renk haricindeki yerlerde oynamanız isteniyor. Yoksa her pasınızda puanınız düşüyor. Yani istediğiniz yerden istediğiniz golü atamıyorsunuz... İşte bunun gibi toplam 10 farklı oyun kuralıyla World Cup oynamak, hem hatırı sayılır zamanınızı alıyor (71 takım, 33 açılabilen bonus) hem de keyifli mücadeleler geçirmenizi sağlıyor. E daha ne diyelim, darısı Konami'nin başına. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 80

ŞİMDİ PSP DE "PLATINUM"

» Dünyada 400,000'in üzerinde satış rakamı yakalayan oyunlar Platinum serisine dahil edilerek uygun fiyatla yeniden satılıyor. Aral İthalat'ın Platinum serisine PSP oyunları da eklendi. Böylece Pro Evolution Soccer 5, Pursuit Force, Ridge Racer, Medieval Resurrection, F1 Grand Prix, World Tour Soccer ve Virtua Tennis gibi hit oyunları 30 Euro'dan satın alabileceksiniz. ■



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Wii' YE GİTTİM, GELECEĞİM

Nintendo'nun pazarlama departmanında çalışan Michael adında bir eleman, konsolun yeni isminin "İdrar" anlamına geldiğini belirten, uyarıcı, hatta çeşitli şakalarla dalga geçen 200 bin e-posta aldıklarını söylüyor. Wii'nin açıklanan 81 oyunu ve harika donanımları ile çok sağlam geldiği ortada ve bu türden imaj zedeleme taktiklerine pabuç bırakmadıklarına seviniyorum.

PlayStation'ın gözde korku serilerinden olan canımız ciğerimiz Silent Hill'in beyaz perde uyarlaması gösterime girdi. Filmin yönetmeni Kurtların Kardeşliği ve Rahan filmlerinin Fransız rejisörü Christophe Gans. Konami'nin oyunlarına sadık kalınarak çekilen filmde özellikle birinci ve üçüncü oyunun içerikleri kullanılmış. Rose, kızı Sharon'ın gündüz rüyalarının kaynağını bulmak için kapatılmış bir hayalet kasaba olan Silent Hill'e gidiyor ve yolda küçük bir kıza çarpmamak için direksiyonu kırıp cipini deviriyor. Ardından uyanıyor ve yanında olmayan kızını yaratıklarla dolu ve sisli bir atmosferde aramaya koyuluyor. Film oyunu direk yansıttığından dolayı çok hoş, ama sinemanın nimetlerinden hiçbir şey katmadığı için biraz boş olmuş. Gerilim unsuru da oyundaki kadar değil ama yine de izlemeye değer. Ayrıca bir Metal Gear Solid filminin onaylanması ve üçüncü Resident Evil filmi olan Extinction'in (ya da Afterlife) çekimlerinin tamamlanmış olması da diğer sevindirici gelişmeler.

Bu ay yeni nesile resmen geçiş yapıyor ve Xbox360 incelemelerine de yer vermeye başlıyoruz. Bu sayımızda Ghost Recon, Fight Night Round 3, GTA: Liberty City Stories, Urban Chaos ve Ace Combat adlı oyunların yanı sıra, bol bol lens masrafı ödeyen ve oyunlardaki yüklem ekranlarına tahammülü olmayanlar için Cenk arkadaşımızın PS2'ye USB harddisk bağlanmasını anlattığı yazıyı da bulacaksınız. Ben ise zamanımın neredeyse tamamını Metal Gear Evreni'ni yazmaya ayırdım. Sizin de beğendiğinizi umuyorum, ama gerçek bir MGS sever iseniz mutlaka yazının uzun halini web sitemizdeki Gizli Sayfa'dan okuyun. Böylelikle tüm oyunları yeniden yaşayacak, aklınızda soru işareti bırakmayacak ve çıkacak olan son oyundan maksimum keyif alacaksınız. Önümüzdeki ay da buradayım, beklerim. ■

SEGA "PES" ETMİYOR

» İnternet'te World Football Climax isimli bir futbol oyununun videosu dolaşır oldu. Japonya'da daha yeni piyasaya çıkan bu oyun, videodan anlaşıldığı kadarıyla grafik, menüler ve oynanış olarak Konami'nin PES serisine çok benziyor. Tek farkı göze hoş gelen ve oyuna katkısı bulunan çalınmalar ve vole gibi özel hareketlerin çok daha fazla olması. Defans oyuncusunu teke teke geçmek için çok fazla alternatifiniz var, ölü toplarda ise önceden hazırladığınız özel yerleşimleri kullanabiliyorsunuz. Bu hoş video ile PES'e rakip geldi zannediyoruz ama buzdüğünün görünmeyen tarafı bambaşka.

Bu oyun, Sega'nın eskiden de Saturn için ürettiği Worldwide Soccer oyunlarının devamı niteliğinde. Oynanmış olanların izlenimlerine göre özel hareketler gereksiz abartılmış, oyunda herkes acemi bir Ronaldinho özentisi gibi görünüyor. Oynanış çok vasat, yerden verilen paslar



çok hızlı ve nereye atacağınıza siz değil işlemciniz karar veriyor. Kadroların yanlış olması anlaşılabilir ama Hollanda'yı koymayı unutmalarına söyleyecek söz yok. Özetle siz de gördüğünüze aldanmayın, bu oyun PES'in yanına bile yaklaşamayacaktır. Paşa paşa 20 Ekim'de çıkacak olan PES6'ya alır oynarız derim. ■

► Yapım SEGA ► Tür Futbol
► Platform PS2 ► Çıkış Tarihi Temmuz 2006

GTA 4 HİÇ PROBLEM DEĞİL



» Sony CE America'dan bir yetkili, daha öncekilerin aksine Grand Theft Auto 4'ün PlayStation'a özel olmamasının kendileri için sorun yaratmayacağını iddia etti. Jack Tretton'a göre GTA, PlayStation konsol satışlarına direk etki eden bir seri, fakat geliştirme maliyetleri çok arttığından dolayı Sony tarafından bu ayrıcalıktan vazgeçilmek zorunda kalındı. Sony, eskiden de aynı maliyet problemi ile karşılaşılıyordu, ancak Xbox ile mücadele etmekte zorlanılmıyordu. Ayrıcalığın kaybedilmesi, Sony'nin rakiplerini bu kez çok daha ciddiye aldığını gösteriyor. Ayrıca Tretton, konsolların ilk parti oyunlarının hiçbir zaman tam performansı yansıtmadığını ve PlayStation3'ün bu konuda üçüncü parti oyunlarını çıkartacak Xbox360'a karşı zorlanacağını ifade etti. Halo3'e de bir cevaplara olmadığını, belki bu işi Killzone 2'nin üstlenebileceğini ekledi. ■

► Yapım Rockstar Games ► Tür Aksiyon ► Platform Xbox360, PS3 ► Çıkış Tarihi 17 Ekim 2007

PLAYSTATION 3 KULLANICI ARA YÜZÜ



» Sony tarafından PlayStation3'ün kullanıcı ara yüzü tanıtıldı ve yeni konsolun bazı yetenekleri su yüzüne çıktı. Ara yüz çok yabancı değil; fonunda animasyon olan bir PSP ara yüzüne benziyor. Makine tüm aile için tasarlandığından ilk işiniz resimli kullanıcılardan birisini seçmek ve onun ayarlarını yüklemek oluyor. Xbox Live'a benzer ciddi bir online politikası yürüten Sony sayesinde burada arkadaşınızı ve onun ayarlarını bile görmeniz mümkün. Aletin web tarayıcısında aynı anda 16 pencere birden açılarak sörf yapılabilir. Bunun haricinde menüden seçenekler değiştirilebiliyor, film, müzik ve fotoğraf içerikleri oynatılabilir. Tanıtımdan çıkan bir başka sonuç da büyük bir ihtimalle pahalı model ile beraber bir klavye ve fare de verilecek olması. PlayStation3, yakındaki PSP'leri de görebiliyor. ■

PS3 ONLINE SERVİSLERİ BEDAVA



» Sony Başkanı Ken Kutaragi, online PS3 servisleri ile ilgili şirket stratejisini açıkladı. Japon elektronik devi, temel online servisler için para istemeyecek. Servisin giderleri ise indirilecek içeriğe ödenecek paralarla karşılanacak. Kutaragi, ağda maç yapmak veya diğer temel servisler için para isteyemeyeceklerini, bunların zaten PC'lerde bulunduğunu söyledi. Aslında PS2 için bile istediklerinin ücretli içerik indirilmesi olduğunu ve başarısız olduğunu, fakat

artık Apple'ın yarattığı başarılı e-dağıtım programı sayesinde bunun mümkün olacağını ekledi. Nintendo'nun 24/7 planları da iyi gidiyor ama her iki üreticinin de Xbox Live ile ne kadar mücadele edebileceğini çıkışlarında göreceğiz. ■

PS3 ÖZELLİKLERİ DÜŞÜRÜLMÜYOR

» Sony, PlayStation 3 parçalarının bir araya getirildiğinde kasa içinde önüne geçilemez bir ısınma olduğu ve bundan dolayı cihazın bazı özelliklerinin kırıldığı dedikodularına yanıt verdi. Söylenilere göre CELL işlemcisinin çalışma frekansının 3.2 GHz'den 2.8 GHz'e çekilmesi ve daha fazla havalandırma için ek fan takılması planlanıyordu. Firma yetkilileri ise iddiaları gülünç olarak nitelendirdiler ve kırk yıllık deneyimlerinde daha önce hiç parçaları kasaya yerleştirmede sorun yaşamadıklarını belirttiler. ■

SONY: "ÖNCE NINTENDO BAŞLATTI"

» Nintendo ve Sony arasındaki kollarla kullanılan hareket algılamanın çalıştığı ile ilgili tartışma, Phil Harrison'ın açıklamaları ile yeni bir boyut kazandı. Harrison, "Böyle iddialar aptalca, bizim Dual shock'umuz zaten endüstrinin standart kolu ve şu ana kadar 400 milyon adet satılmış durumda. Biz 1994'de pazara PlayStation ile girdiğimizde insanları gerçek zamanlı üç boyutlu grafiklerle tanıştırmıştık. 1996'da Nintendo'nun çıkarttığı N64 de üç boyutlu idi. Biz Nintendo fikrimizi çaldı dedik mi? Demedik. Bir teknoloji uygulanabilir düzeye geldiğinde bu tip tesadüfler olabilir. Biz hareket algılama üzerinde de çalışmaya Nintendo'dan önce başlamıştık. Ama ilk duyan sahipleniyor galiba" şeklinde konuştu. ■



PS3'ÜN AZINLIK RAPORU

» Sony'nin alternatif olmaya çalışan herkesi getirdiği yeniliklerle şaşkına çevirmek gibi bir üzü var. Şimdilerde de diğer konsollar atını koşturmaya çalışırken Sony'nin gizli silahı olarak bir İsrail firmasının Prime Sense isimli teknolojisi ile ilgilendiği ortaya çıktı. Cihaz, çevre koşullarına ve kişinin kıyafetlerine bağımlı olmaksızın yapılan hareketleri algılayabiliyor, yorumlayabiliyor ve gerekli tepkileri verebiliyor. Cihazın kullanıcıyı ve çevresini gören bir alıcısı ile bu çevre dahilinde kullanıcının hareketlerini öğrenebilen ve anlayabilen bir beyin ünitesi olacak. Yani özetle Tom Cruise'un özel bir eldiveni takarak Minority Report filminde yaptıklarını biz eldivensiz yapabileceğiz. Sony'nin bu gizli silahı konsol çıkışı ile beraber piyasada olacak, birkaç ay sonra da Logitech tarafından PC'lere getirilecek. Bu teknoloji ile birçok orijinal oyun yapılabilecek olan Sony, projenin gerçekleşmesi durumunda bu konuda oldukça başarılı görünen Nintendo'yu ezip geçecektir.. ■



YENİ NINTENDO DS LITE

» Bir adet Nintendo DS ve onun özellikleri alınır, daha küçük ve sık bir kasaya koyulur, pil ömrü uzatılır, çok net ve parlak ekranlar eklenir, sonuç: yeni Nintendo DS Lite. Geliştirilmiş özellikleri ve siyah ve beyaz seçenekleri ile piyasaya çıkan DS Lite,



orijinal cihazın üçte ikisi boyutunda ve %20 daha hafif. Tuşları yeniden şekillendirilmiş, maksimum pil ömrü dokuz saate çıkartılmış ve şarj olma süresi de bir saat kısalmış olan cihazda dokunmatik çift ekran, mikrofon, kablosuz iletişim, surround ses efekti ve dahili PictoChat gibi eski özellikler ise aynen duruyor. ■

SON SÜRAT PS2

PS2 oyunlarını USB sabit diskten yükleyin, evinizde biriken DVD dağlarını azaltın

PlayStation'ların USB portlarının neye yaradığını merak eden oyunculardan mısınız? Evet, bazı oyunlar klavye, fare veya USB pad'leri destekliyor, ancak bu tür oyunların sayısı parmakla gösterilecek kadar az. İşte bu yüzden PS2'lerinizde öylece ortada yatan USB portlarını başka bir işe yaratmak isteyeceğinizi düşünüyoruz.

Yazımızın başlığından da anlaşılabilceği gibi bu USB portlarını bir harici sabit disk bağlamak için kullanabilirsiniz. Şöyle kallavi bir sabit diskiniz varsa, almış olduğunuz oyunlara bu diski tahsis edip her seferinde DVD takıp çıkartmak, evin içerisinde fellik fellik son oynadığınız oyunun DVD'sini aramak (nedense bizim evde hiç bir oyun kendi DVD kutusunun içerisinde durmuyor, hayret bir olay yani) zorunda kalmayacaksınız. Buna ek olarak, oyun yükleme süresi de oldukça kısalıyor, haberiniz olsun.

Tüm bu pratik operasyonu bize bahşeden yazılım USBExtreme adını taşıyor. Programın web sitesi <http://www.hdadvance.com> adresinde. Bu sitedeki linkleri kullanarak USBExtreme programını satın alabilirsiniz. Satın aldığınızda size programın kullanım kılavuzu ve bir adet boot CD-ROM'u gönderiliyor. PS2'nizi bu CD-ROM ile açarak USB sabit diskleri destekler hale getiriyorsunuz. PC'nizde çalıştıracağınız program ise ücretsiz olarak yine bu web sitesinden indirilebiliyor. Daha sonra da son derece pratik bir şekilde PS2 CD veya DVD'lerinizi sabit diskinize aktarıyorsunuz ve keyifle oynuyorsunuz. Yaptığımız denemelerde, birçok oyun DVD'si ile çok başarılı sonuçlar elde ettik. http://forum.hdadvance.com/hd_advance_compatibility.asp adresinde programın uyumlu olduğu oyunların listesi bulunuyor ancak bu listede olmayan birçok oyunu da deneyip çalıştırdığımızı ifade edelim.

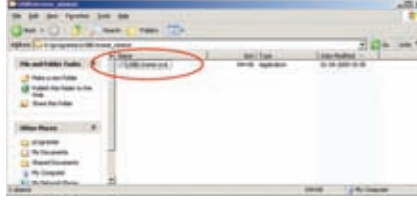
Şimdi, ne yapalım? Programın adım adım nasıl çalıştırıldığını ve PS oyunlarının nasıl arşivlendiğini görelim. İşe başlamadan önce gerekenleri sayıyorum, not alın: Bir adet PS2 (oyunları oynamak için), DVD sürücüsü olan bir adet PC (oyun DVD'lerini veya CD'lerini sabit diske aktarmak için), bir adet kocaman kapasiteli, harici USB sabit disk (paranızın yettiği kadar büyük olmasında fayda var, ama dikkat edin, bu aletler pahalıdır) ve son olarak da USBExtreme açılış CD'si.

ADIM ADIM SABİT DISKLİ PS2'YE GEÇİŞ

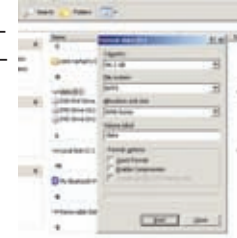
1. Öncelikle <http://www.hdadvance.com> sitesine bağlanıyoruz, sol taraftan USB Extreme bölümünden DOWNLOAD linkine tıklıyoruz. Hadi download linkini de verelim, http://www.hdadvance.com/download/USBExtreme_winst.zip şeklinde.



2. ZIP dosyasını çekip PC'mizde bir klasöre açıyoruz. USBExtreme.exe adında bir dosya çıkıyor ortaya. İşte tüm işlemleri bu programdan yapacağız.



3. USB diskin USBExtreme tarafından kullanılabilmesi için önce formatlanması gerekiyor. Bunun için diski PC'nize bağlayın, üzerine sağ tıklayın ve FORMAT komutunu çalıştırın, NTFS standardını kullanarak bir güzel formatlayın, tertemiz olsun. Şimdi aynı diskin bir de USBExtreme tarafından kullanıma hazır hale getirilmesi gerekiyor. Bunun için download edip açmış olduğunuz USBExtreme.exe dosyasına çift tıklayın.



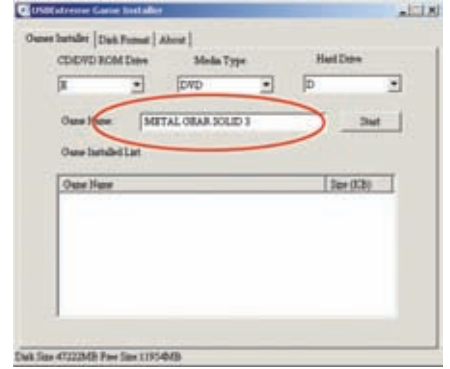
4. Ekranı gelecekle olan pencerenin DISK FORMAT bölümüne gelin. Burada sabit disk harfini seçin, FORMAT düğmesine basın, bekleyin. İşlem bittiginde OK düğmesine basın. Bundan sonraki adımda yapacağımız işlem, oyunlarımızı sabit diske transfer etmek olacak. Kopyalayacak olduğunuz PS2 DVD'lerinizi bilgisayarınızın yanına yığın ve bir tanesini sürücünüze takın.



5. Diskin okunabilmesi için bir



süre bekleyin, disk okunduktan sonra USBExtreme.exe programına geri dönün, programın GAMES INSTALLER bölümüne gelin.



6. Bu bölümde CD/DVD ROM DRIVE listesinden PS2 diskini takmış olduğunuz sürücünün harfini seçin. Media Type bölümünde medyanın türünü işaretleyin. Hard Drive bölümünde ise taşınabilir USB sabit diskin harfini seçin. Game Name bölümüne oyunun adını yazabilirsiniz. PS2 ekranındaki listede bu isim görünecektir.
7. Tüm bu işlemlerden sonra START düğmesine basın ve bekleyin. İşlem bittiginde USB diskiniz kullanıma hazır olacaktır.
8. Başka oyunları da bu yöntemle taşınabilir USB sabit diskinize aktarmak için 6. adıma geri dönün ve tekrarlayın.

Oyunların transfer işlemi bitti. Bundan sonra PC ile işimiz yok. Hemen PS2 başına geçiyoruz. PS2'ye USB diski bağlayın. USBExtreme CD'sini takın ve konsolu çalıştırın. Ekranında, aşağıdaki resimdeki gibi bir ekranla karşılaşacaksınız. Ekranın sol tarafındaki listede USB disk içerisinde yer alan oyunları göreceksiniz. Yön düğmelerini kullanarak oyunu seçin, X tuşuna basın, arkanıza yaslanın. İşte bu kadar...



Cenk Tarhan cenk@winnetmag.com.tr



USBExtreme CD'si ile PS'nizi açtıktan sonra ekrana gelecek olan listeden istediğiniz oyunu seçip yükleyebilirsiniz.



■ Ağır çekimlerde rakibinize resmen acıyorsunuz. Düşman düşmanına yapmaz böyle bir şey. Nerede benim zeytin dalım?

Dövüş (XBOX 360)

FINAL NIGHT ROUND 3

Biz futbolcu olmak için değil, boksör olmak için doğmuşuz!



İlk ciddi kavganızı hatırlıyor musunuz? Ben ortaokula gidiyordum. En yakın arkadaşlarımdan biri benden kopya istemiş, ben de vermemiştim (aslında çok kopyacı bir öğrenciydim, niye vermediysem artık). Çocuk da öyle bir sinirlenmişti ki, okul çıkışında haberim olmadan bana okkalı bir yumruk atmıştı. Ciddi olarak yediğim ilk yumruk budur işte. Ciddi olarak attığım ilk yumruk da, yediğim birkaç saniye sonrasında yer alır.

Ama ben asla kavgacı bir çocuk olmadım; kavgaya etmeyi sevmemişim, kavga ettiğim zaman da bundan haz almıyorum. Belki bu yüzden dövüş oyunlarını çok seviyorum; enerjimi sanal karakterler üzerinde harcıyorum ve sevgi pıtırıcığı rolümü devam ettiriyorum. Gelin görün ki, EA'nın son bombası Fight Night Round 3 adlı

boks oyunu, beni ortaokul çağlarıma geri döndürdü.

İZBANDUT GRAFİKLER

Öncelikle belirtmeyim ki Electronic Arts, FNR serisiyle çok gözde olmayan spor oyunlarının bile, iyi yapıldığı taktirde oyuncuların dikkatini çekebileceğini ispatladı. Emin olun ki yakın zamanda FNR'ye rakip boks oyunları, pastadan bir dilim almak için meydana çıkacaktır. Ama karşılarında daha da büyümüş bir rakip bulacaklar, çünkü FNR yavaş yavaş mükemmelle yaklaşıyor. Bunu, oyunu oynamaya başladığınız ilk saniyelerde anlayabiliyoruz. Kelimelerle zor ifade edilebilen grafikler var oyunda. Ringlerin içinde ve dışında; ne varsa fotoğraf kalitesinde. Boksörler, hem gerçeklerine tıpa tıpa benziyorlar, hem de şu güne kadar görmüş olduğunuz en gerçekçi sanal insanlar. Ring içinde dönerken ayakların uyumları, yumruk atarken omuz kaslarının hareketleri, darbe alan yerin titremesi, zor nefes alıp vermek, yavaş yavaş terlemek, terin vücut yüzeyinde hareket etmesi, dayak yemekten suratın deformasyona uğraması, açılan kaşın kanın suratı yayılması... Saymakla bitmeyecek bunca detayı, FNR 3'de görünce kısa süreli şaşkınlık yaşadım. "EA n'apmış böyle! Abi, bunlar gerçek gibi! Gördün mü nasıl yamuldu adam!" gibi diyalogları sık sık sarf ettik. Oyunun şimdiki nesil konsollarındaki hali komik bile gelmeye başladı.



LEVEL HIT

Eğer hala etkilenmediyseniz şöyle söyleyeyim, dövüşürken rakibimizin gözlerinden o anda hangi ruh halinde olduğunu çok rahat hissedebiliyoruz. Firmalar belki çok iyi kaplamalar kullanabilirler, harika grafik çalışmaları çıkarabilirler ama gözlere o "ruhu" sokmak çok ayrı bir olaydır. İşte FNR 3 zoru başarıyor. Gözlerden anlıyoruz ki rakip zor anlar yaşıyor. Başlıyoruz sağlıklı sollu kombolara. Gözler her darbeye değişik şekle bürünüyor; acı çektiğini hissediyoruz ve bu acıya güzel bir haymaker'la (bitirici vuruş) son veriyoruz. Rakip, gözleri kaymış bir şekilde yere süzülüyor ve hakem geri sayıma geçiyor. 9... 8... 7

VÜCUT DİLİ DEDİKLERİ İŞTE BUDUR!

Gelelim haymaker'lara. FNR 2'de haymaker bir numaralı yumruğumuzdu ve knock out yapmak için gereklidi. EA, gelen onca tepki yüzünden haymaker'ın gücünü değil ama hızını ve uygulanış şeklini değiştirmiş. Ard arda haymaker atmak üzereyken hareket edemiyoruz. Bu yüzden haymaker'ı bir saatli bomba gibi görün; zamanında kullanılırsa rakip için ölümcül, zamansız kullanılırsa sizin için ölümcül.

Bu yüzden FNR 3'ü Tekken oynar gibi oynamamalısınız. Geri eğilmeleri, gardları, savuşturmaları (parry) tekniğinizi çok iyi yedirmelisiniz. Hızlı ama pek gücü olmayan Japs yumukları artık daha işe yarar hale getirilmiş, kullanılması-

■ Kuğu gibi süzülmeli, arı gibi sokmalı, erkek gibi kaçmalısınız yeri gelince.



■ Ne yazık ki bu güzel seçilebilir bir karakter değil, heyecanlanmayın.



■ "Aç ağzını, HAM yap bakim!"



nız. Rakibin dikkatini dağıtmak için bu yumruk harika. Mesela rakibe bir süre böyle vurun, gözünü alıstırın ve birden ağır yumruklarınızla üçlü kombolar yapın.

EA oyuna iki yeni haymaker eklemiş. Bunlardan Flash K.O. oyunun en güçlü yumruğu. Eğer yedirebilirseniz rakibin gücü ne olursa olsun K.O. pozisyonuna geçiyor. Ama bu hızlı olmadığından kullanmak biraz riskli (ama ödülü büyük). Ben genelde rakibi yavaş yavaş dövme taraftarıyım (sadistim). Zaten enerjisinin sonuna gelince, oyun yavaş çekime geçiyor ve son bir, iki vuruş daha yaparsanız rakip yere düşüyor ve hakem saymaya başlıyor (iki, üç kere yere düşen genelde maçları kaybeder). Bu işlem belki uzun sürüyor ama daha güvenilir olduğu bir gerçek. İkinci yeni haymaker'ı Stun Punch. Bu yumruk bir mini oyun gibi. Kamera FPS görünümüne geçiyor ve rakibin gözünden kendimizi görüyoruz. Çok ilginç, bir o kadar da yapması zor bir vuruş (ben oynadığım süre boyunca sadece iki kere Stun Punch gördüm - Si-nan)

AĞRISIZ KARİYER YAPILIR

Dövüş oyunlarında genelde kariyer modu olmaz. Ama FNR, farklılığını gerçekten güzel bir kariyer moduyla pekiştiriyor. Yaratacağımız boksör için 190 puan sunuluyor ve bu puanları çeşitli özelliklerimizi yükseltmek için kullanıyoruz. Ama öyle kaliteli bir boksörlerle karşılaşmayı beklemeyin. Henüz 20 yaşındayız ve haliyle yeniyiz bu ortamda. Bir popülerlik barımız var ve kazandığımız her maç bu bari yükseltiyor, tam dolunca da bir üst seviyeye atlayacağımız maça çıkıyoruz. Amatörlükten heykeli dikilecek bir boksörlüğe yükselmek çok keyifli. Dövüş sözleşmeleri imzalıyor, belirlenmiş hafta içinde antrenmana çıkıyoruz. Kum torbası, ağırlık kaldırma ve hızlı kombo seçeneklerinden birini seçip ister kendimiz ister otomatik olarak antrenmanlara çıkmanızı önermem çünkü kazan-

dırdığı özelliklerde yüzde 50'lik bir kesinti yaşıyor.

İlk başlarda maçlara gazozuna çıkıyoruz ama popülerliğimiz artınca hem izleyicilerin sayısı artıyor, hem de sözleşmelerdeki fiyatlar (oyunun en büyük eksiklerinden biri diğer boksörlerin durumundan bihaber olmamız). Bu paralarla da kendimize aksesuarlar alabiliyoruz. Bunların bazıları güçleri geliştirdiğinden (dişlik, şort gibi) aksesuara önem vermeniz yararınıza olacaktır. Ayrıca antrenör de kiralayabiliyoruz. Bedava olan ilk antrenör hariç, geri kalan ikisi farklı güçlerde gelişmemizi sağlıyor ve zaten kolay olan oyunu daha da kolaylaştırıyorlar. Evet, FNR 3 de FNR 2 gibi kolay bir oyun. En zor seviyede bile ne yazık ki zorlanmıyoruz. Yapay zekânın yapabildiği en iyi şey, çoğu atağımızı savuşturup kontra ataklarla saldırmak. İşte bu yüzden, kariyer modu bitince yapılabilecek üç şey var. İlk olarak ESPN Classic modu altında, gerçek hayatta olmuş maçları tekrar oynayabilirsiniz. Ali Vs Frazier, Robinson Vs Lomotta gibi onlarca harika maç oynanmayı bekliyor. İkincisiyse, Gold hesabınız varsa oyunu Xbox Live! üzerinden oynamak. Ama çok iyi bir oyuncu değilseniz, üzülebilirsiniz. Üçüncüsü de en güzeli, ucuzu, tehlikelisi de bir arkadaşınızı yanınıza alıp kapışmak. Şu sıralar herkes benim "ortaokul yıllarıma" döndüğümü bildiğinden, ben bu üçüncü şıkta gerçekleştiremiyorum. Yalnızım.

EA gerçekten çok güzel bir boks oyunuyla karşımızda. Her ne kadar hala eksikleri varsa da, alternatif olmayan bir oyunun kaliteli olması EA'nın hanesine artı puan olarak yazıldı. Harika modellenmiş boksörlerle birlikte, yumruk yumruğa dövüşmek sandığımızdan daha da heyecanlıymış, sonucunda şişmiş

bir surat, patlamış bir dudak, açılmış bir kaş bıraksa bile.



Volkan Turan
volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Korkutucu derece gerçek boksörler.
- ✓ Dengeli oynanışı.
- ✓ Her boksörün bir birinden farklı özelliklere sahip olması.
- ✗ Kariyer modu güzel ama yetersiz.
- ✗ Müzikler sıkıcı, anlamsız.
- ✗ Spiker heyecansız.
- ✗ Hep aynı K.O. animasyonu bir süre sonra sıkıyor.

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

BOKS VE DÖVÜŞ OYUNU SEVERLERİN FNR 3'Ü ÇOK SEVECEĞİNDEN EMİNİZ.

88

Aksiyon

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES



Rockstar'ın Hot Coffee'den sonra ikinci sabıkası

Bir gün Level'da yazar olabileceğimi düşünmüştüm ama asla bir Grand Theft Auto incelemesi yazabileceğimi düşünmemiştim. Yani nasıl olur da Tuğbek bu görevi bana bırakır ki?... Ama her şey birkaç dakika içerisinde olup bitmişti; ilk önce elimde bir GTA oyunu gördüm, daha sonra da son teslim tarihini öğrendim. O anki mutluluğumu tahmin edemezsiniz... Ama bir şeylerin ters gittiğini geç anladım. Neden Sinan oyunu elime uzatırken sinsice gülüyordu? Nasıl olur da 2006'da çıkan bir GTA oyununu iki sayfada inceleyebilirdim?

İŞTE BÖYLE

Yaklaşık altı ay önce GTA: Liberty City Stories (LCS) PSP formatında çıkmıştı ve el konsollarına çıkmış en iyi oyunlar arasına girmişti. Tabii biz bu başarının ardından oyunun PS2'ye de çıkacağını biliyorduk ama bilemediğimiz şey Rockstar'ın PSP için yaptığı oyunu PS2'ye aynen taşıyacak olmasıydı. Hatta "aynen" lafı bile fazla kaçıyor, çünkü PSP versiyonunda yer alan multiplayer modlarının hiçbiri PS2'de yok. En büyük hayal kırıklığımız da bu oldu, çünkü PSP sahiplerinin Wi-Fi üzerinden çılgınlar gibi

multiplayer GTA oynamalarından, PS2 sahipleri mahrum kalmıştı. Elinden şekeri alınmış çocuk gibi kala kaldık.

Daha oyun başlamadan karşılaştığım bu manzara, bende derin endişeler uyandırdı. Hatta bir ara acaba "Liberty City'yi de oyundan çıkartmışlar mıdır?" diye şüpheye düştüm. Evet, bildiğiniz Liberty City, GTA III'ün geçtiği şehir. GTA III'ün üç yıl öncesinde geçen oyunda, Toni Cipriani adlı bir katili, mafya üyesini, sadisti (anladınız) yönetiyoruz. Şehir tanıdık, karakter ve hikayesi yeni. Ve sizi şimdiden uyarayım, LCS ile San Andreas arasındaki fark, benimle Sinan arasındaki fiziksel fark kadar fazla.

KIYASLAMAYI SEVMEM AMA...

Bu en son çıkan iki GTA oyununu karşılaştırsak görüyoruz ki, Toni asla bir CJ olamaz. Çünkü LCS'de karakter gelişimi yok. Hiçbir yetenekte seviye atlanılmıyor ve oyuna nasıl başladığınız öyle bitiriyorsunuz. Tabii bu "oyun kötü" demek değil ama San Andreas gibi bir klasikten bir buçuk yıl sonra eskiye dönüş pek keyifli olmuyor. Hele ki bu eskiye dönüş, günümüzün grafik teknolojilerini



ANTI-KAHRAMANIM TONİ!



Kahramanımız olan Toni (gerçek adı Antonio) tanıdık gelecektir çünkü GTA III'te de Leone mafya ailesiyle haşır neşir oluyorduk. Don Salvatore Leone, Toni'yi bir süreliğine uzak diyarlara bazı "duygusal" işleri hal-letmesi için yollamıştır. Toni de işleri bitir bitmez 1998'de Liberty City'ye geri döner ve kendisini bir mafya çatışması içinde bulur. Toni, sadık olduğu için Salvatore'un güvenini kazanır ve Leone ailesinin bir numaralı adamı, koruyucusu olur.

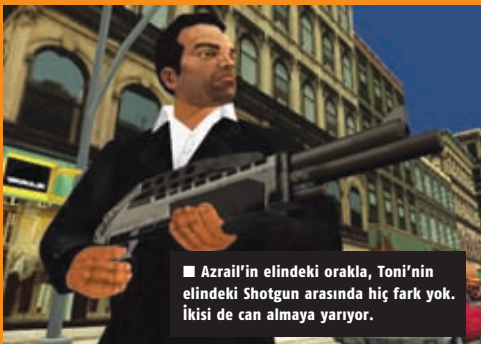
Toni hem psikolojik, hem de fiziksel yönden zayıf bir karakter. Sınırlarına hâkim olamıyor, mide asidiyle panik atağı birbirine karışıyor. Tırmanamıyor, yürümüyor, düşmanına nişan aldığında hareket edemiyor, takla atamıyor, sevgili tavlayamıyor, hiçbir estetik hareket yapamıyor (kısacası "o bir kütük"). GTA III'te Toni'yi Michael Madsen seslendirmesine karşın, karakterin performansı iyi değildi ama Liberty City Stories'de tam tersine, harika olmuş. Toni'nin gözünü kırpmadan adam öldürmesinin dışında en büyük özelliği hala anne kuzusu olmasıdır.

■ Yıldız sayısı 3 olduğu zaman bu helikopterlerden çok göreceksiniz.



kullanmadan gerçekleşmişse daha da itici bir hal almaya başlıyor. Oyunun grafikleri neredeyse PSP versiyonuyla aynı. Yerleşim yerleri, araçlar ve çevre tasarımları GTA III teknolojisinin de gerisinde. Kalitesiz kaplamalar çoğunlukta ve ekranın üstüne genelde bir çamur havası hâkim. Işık oyunları hiç etkileyici değil ve hava şartlarını fark edemiyorsunuz. Rüzgârı, yağmuru hissedemiyorsunuz. Hava yağmurluyken fazla hızlı giderseniz yağmur görünmez oluyor. Bunların dışında asfaltta ve duvara sıkışan araçlar gibi birçok teknik hata da var oyunda. (İşte bu nedenlerden dolayı, -GTA'nın en güçlü özelliklerinden biri olan -yaşayan bir şehir içinde olma hissi veren atmosfer, ne yazık ki LCS'de büyük yara almış.

Eğer GTA oyunlarına alışkınsanız, görevlerde gayet eğlenmeniz olası. Tüm görevler şu ana kadar çıkmış olan GTA'lardan az buçuk esinlenerek tasarlanmış. Yine yüzlerce ana ve yan görev bulunuyor. Taksi, ambulans, polis, itfaiye, pizza servisi, 100 gizli paketi bulma, araç satıcılığı yapma, yarışmalar gibi yan görevler aynen duruyor. Ana görevler oyunun hem hikâyesini ortaya çıkartıyor, hem de şehri iyice gezmenizi sağlıyor. Çoğu görevin heyecanlı ve eğlenceli geçtiğini söyleyebilirim. Kendinizi bir anda motorlu testere kullanarak onlarca gangsterin arasında bulabiliyor veya bir limuzini deli gibi kullanarak arka koltuktaki şahsa âlemin raconlarını öğretebiliyorsunuz. Ne yazık ki tüm görevler aynı tempoda ilerlemiyor. Bazı görevlerin bitmesi çok fazla zaman alır.



■ Azrail'in elindeki orakla, Toni'nin elindeki Shotgun arasında hiç fark yok. İkisi de can almaya yarıyor.



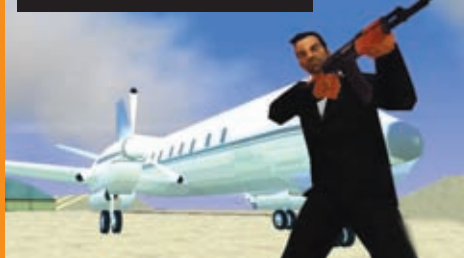
yor ve ufak hatalardan dolayı bu uzun görevleri deneme-yanılma yöntemiyle tekrar tekrar oynamak zorunda kalıyorsunuz. Eğer görev esnasında tutuklanırsanız tüm silahlarınız gidiyor (San Andreas'taki gibi bir görevle bunu önleyemiyorsunuz) veya oyunu en son yüklediğiniz yere geri dönüyorsunuz. Load game yapmak istemiyorsanız da, karakolun önüne sizin için gelen taksi, en son görevi aldığımız yerin önünde sizi indirip sözde iyilik yapıyor.

Bir diğer olumsuz nokta da oyundaki yapay zekânın bazen terlik seviyesine düşmesi. İnsanlar duvarların içinden geçmeye çalışabiliyor, polisler sizi görmezden gelebiliyor, düşmanlarınız burnunun dibindeyken sizi vuramıyor... Peki, Rockstar'ın bu tip hatalardan haberi yok mu? Var. İşte bu yüzden oyunu 20 \$ gibi ucuz bir fiyata satıyorlar. Türkiye'nin gelişmiş kopya sektörünü pek ilgilendirmese de, oyunları orijinal alanlar için yeni bir GTA oyununa 20 dolar vermek sudan ucuz.

HER ŞEYE RAĞMEN GTA

Her ne kadar oyunu kötümüş olsam da, GTA'nın ölüsü bile piyasadaki çoğu oyundan iyidir. Bu oyunun PSP'den uyarlandığını unutmazsanız, eğlenirsiniz (umarım Vice City Stories da böyle olmaz). Saydığım eksikler bir yana,

■ Bu yolcu uçaklarını kullanmasak da biz azmettik ve gördük ki Hayalet Şehir bu sefer Liberty City'de bulunmuyor.



sonuçta oyun hala bir GTA. Özgürüz, sınırlarımız yok ve canımız ne isterse onu yapabiliyoruz. Uzun ömürlü oluşu da cabası. Eğer PSP'niz varsa, mutlaka o versiyonunu alın. Yoksa, el mahkum, bunu da alacaksınız.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Zibilyon tane görev sayesinde, uzun ömürlü.
- ✓ Makul fiyatı.
- ✓ Harika karakter seslendirmeleri.
- ✗ Eskimis grafikler ve bol teknik hata.
- ✗ Yetersiz radyo kanalları ve müzikler.
- ✗ PSP'de olan multiplayer modlarının kesilmesi olması.

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

GTA SEVERLERİN ÖYLE VEYA BÖYLE İSİNACAĞI BİR OYUN LIBERTY CITY STORIES.

80



Level Karnesi

- ✓ Üstün gerçekçilik.
- ✓ Karşı konulamaz atmosfer.
- ✓ Bıkmadan ve sıkılmadan ilerleyebildiğimiz görev kalitesi.
- ✓ Kan kaynatan müzikler.
- ✓ Harika karakter seslendirmeleri.
- ✗ Yapay zekânın kötü oluşu.
- ✗ Takıma verilebilecek emirlerin az olması.

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

XBOX 360 SAHİPLERİNİN
MUTLAKA OYNAMASI
GEREKİYOR.

92

Aksiyon (XBOX 360)

LEVEL CLASSIC

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Oyun dünyasının "yeni nesil"e geçtiğini ispatlayan oyun



Herhalde şu son ay kadar müjdesi bol ve eğlenceli başka bir ay olmamıştır. Bir baktık yaz gelmiş, attık kendimizi çayıra çimene; pikniğe gittik, oyunlar oynadık. Sınavlar geçti gitti. Roger Waters konsere geldi. W.A.S.P. ve My Dying Bride konser duyuruları yapıldı; heyecanım doruk noktasına ulaştı. Sony tam doğum günümde, benim için PS3'ü çıkaracağını açıkladı. Final Fantasy XII oynamaya biraz daha yaklaştık ve şu ana kadar bir konsolda gördüğüm en iyi grafiklere sahip oyun olan Ghost Recon: Advanced Warfighter'la (GRAW) tanıştım. En kötü ayımız böyle olsun!

KONULU OYUN İSTERİZ

Taktik aksiyon oyuncuları genelde ne düşünür bilemem ama ben bu tür oyunların çoğunda dişe dokunur bir konu görmedim. Oyun ilerler ama yapılan görevlerin temposu ve çeşitliliği ilerlemez. "Sonuçta bu tür oyunlar bir adventure değildir ve olay örgüsü sağlam olan bir konu gereksizdir" diye düşünüyor herhalde yapımcılar. Hayır, ben sadece gereklidir. Bunu da GRAW oynayınca anlıyor ve görüyoruz ki tetiğe basmadığımız zamanlarda da adrenalin salgılamak güzel oluyormuş.

GRAW klasik bir başlangıca sahip. Dünyanın en kalabalık şehri olan Mexico City'de Meksika, Kanada, Amerikan ve Birleşmiş

Milletler başkanlarının (bir Temel eksik) bulunduğu zirve konferansını korumakla görevliyiz. Bu sırada Meksikalı teröristler planlarını pratiğe dökerler ve Kanada başkanını öldürüp BM ve Amerika başkanlarını kaçırlar. Biz de bu noktadan sonra GR 2'den tanıdığımız Scott Michelle'i kontrolümüze alıp oyuna başlıyoruz. Kaçırılan başkanları sağ olarak geri getirecek, çalınan BM savaş teknolojilerini imha edecek ve geri kalan herkesi de öldüreceğiz. Oyunun başlangıcı belki ilginç gelmeyebilir ama emin olun ki ilerleyen saatler insana çok ilginç tecrübeler yaşıyor (o isime Tom Clancy adı oraya boşuna konmadı yani). Siz hiç dost tankların yanında eğilerek gidip sağa sola "Yok et!" emirleri verdiniz mi? Peki, bir helikopterden aşağı kurşun yağdırdınız mı? Duvar arkasındaki düşmanın kafasına sürpriz yumurtadan çıkmış bir kurşun sıktınız mı? Cevabınız "Evet!" ise lütfen bizimle merkeze kadar gelin.

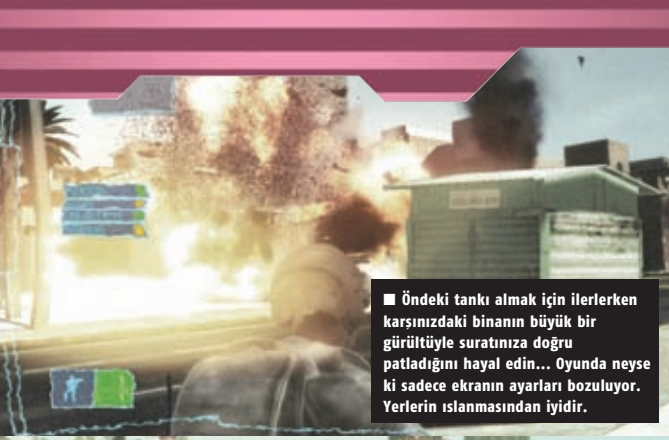
AMA BUNLAR GERÇEK!

Oyunu klasik sınıfına sokan ilk özellik, kuşkusuz sadece Xbox 360 için kullanılan GRAW grafik motorunun mükemmel oluşu. Nereye bakarsak bakalım, oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir gerçekçilikle karşılaşılıyor. Mesela bir süre güneşe çıplak gözle baktıktan sonra dönüp başka bir nesneye bakar-

KİMDİR BU TOM CLANCY?



Gerçek adı Thomas Leo Clancy Jr'dir. Şu anda 60 yaşında olan Tom, aslında bir yazardır. Eserlerinin çoğu bestseller olmuştur ve şu ana kadar 80 milyondan fazla satmıştır. Kitaplarında genelde savaş ve casusluk temalarına yer verir. Yer yer gerçek dünyadan izlenimlerini yazılarına dökse de, kendine has çok özel bir dünyası vardır Tom'un. Zaten bunu da çoğu askeri teçhizattan ve alışılmadık rehine kurtarma timi operasyonlarından görebiliyoruz. Yaratığı karakterlerin tehlike karşısında kullandığı taktikler birçok yazara ve film senaryosuna ilham kaynağı olmuştur (hatta bazıları direkt çalmıştır). Red Storm Rising, Patriot Games, SSN ve Rainbow Six önemli eserlerindedir. Tom, şu anda Red Storm'u satın alan Ubisoft adına, kendi adını içeren oyunlarla ilgilenmektedir. Splinter Cell, Rainbow Six, Ghost Recon onun hikayelerini kullanan, ilk akla gelen oyunlardır.



■ Öndeki tankı almak için ilerlerken karşınızdaki binanın büyük bir güürültüyle suratınıza doğru patladığını hayal edin... Oyunda neyse ki sadece ekranın ayarları bozuluyor. Yerlerin ıslanmasından iyidir.



■ Xbox Live üzerinden 16 kişiye kadar oynayabilirsiniz. Ama Gold hesabınız olmalı.



■ Artık bölüm bitirince rahat yok. Bazı bölümlerden sonra helikoptere binip kurşun kismaya devam ediyorsunuz. Ve bu çok eğlenceli!



sak nasıl ki renklerin koyulaştığını görürüz, işte aynı bu tip ışık ve yansıma kanunlarını oyunda da görebiliyoruz (HDR teknolojisi). Güneş gözümüzü kamaştırıyor, dürbüne uzun süre bakıp bir anda normal görüye geri dönünce nesnel bulanıklaşıyor, uzaktaki düşmanları ısı dalgalarının meydana getirdiği görsel kayıp yüzünden vurmak zorlaşabiliyor. Dibimizde patlayan bir binanın tozlarını yutduğumuzu hissedebiliyoruz. Siperdeki düşmanın gövdesine nefesimizi tutup attığımız her kurşunun düşmanda nasıl bir acı meydana getirdiğini görebiliyoruz. Aynı şey Mexico City için de geçerli. Yapımcılar olay yerinde çalışıp gerekli görsel malzemeleri almışlar ve şehrin genel çehresini oyuna çok iyi yansıtmışlar. Helikopterle uçarken şehri ayaklarımızın altında hissedebiliyoruz. Tek sorun, koca şehirde bizden ve teröristlerden başka kimsenin olmayışı. Nerede bu insanlar?

GRAW'ın bir taktik aksiyon olduğunu söylemiştik. Ama hemen eklemeliyim ki, oyunun Xbox 360 versiyonu geçen ay incelediğimiz PC versiyonundan hem görev, hem grafik motoru, hem de oynanış olarak çok farklı. Bir kere FPS şeklinde değil, karakteri arkadan görüyoruz. Bu da diğer platformlarda olmayan bazı stratejileri beraberinde getirmiş. Duvarlara sırtımızı verip siper alarak çatışmalardaki şansımızı arttırabiliyoruz. Bunun yanında silahımızın özel dürbünü sayesinde siper ve duvar arkasında saklanmış düşmanları ana hatlarıyla görebiliyoruz. Çoğu bölümde bu teknoloji çok işe yarıyor. Diyelim çadırın arkasındaki düşman, cephanesini yenilerken siz onu görebiliyorsunuz ve atağa ondan önce geçerek maça 1-0 önde başlıyorsunuz.

Taktik ve strateji katsayısını arttıran bir diğer özellikse, bize emanet edilen üç askere emirler verebiliyor oluşumuz. Aşağı, yukarı yön tuşlarıyla Ghost ekibimize "Beni takip

edin. Şuraya siper alın. Ateş edin. Beni koruyun. Artistlik yapmayın!" gibi emirler verebildiğimiz gibi, LB tuşuyla da takımımızı Assault veya Ghost Squad moduna sokabiliyoruz. Ghost Squad'da takım üyelerinin birer balet gibi sessizce ilerleyecektir. Saldırı sırasında daha temkinli davranırlar ama kalabalık düşmanı yavaş yavaş eksiltebilirler. Assault'u genelde bir yere baskın yaparken ve takımın son damlasına kadar çarpışması için kullanabiliyoruz. Ama bu sefer de takımımızın kolay hedef olup ölme olasılığı artacaktır. Ölürlerse ne mi oluyor? Hiçbir şey! Onlara verebileceğimiz sınırsız sağlık paketimiz var. Çoğu oyunda takım arkadaşlarımızı korursak ödüllendiriliriz ama GRAW'da bu söz konusu değil. Ödül veya ceza yok. Onlarlayken sadece işinizi biraz daha çabuk bitiriyorsunuz, o kadar.

TEKNOLOJİDEN ZARAR GELMEZ

İşimizi kolaylaştıran tek şey takımımız değil. Sahip olduğumuz yeni nesil bir teknoloji var. Integrated Warfighter System/Cross-Com adındaki bu müthiş buluş (Amerikan ordusu geçen sene bunu test etti) sayesinde ileride karşımıza ne tip düşmanların çıkacağını önceden biliyoruz. Uydudan alınan görüntüleri derleyen operatörler, kulaklık ve özel bir görüşle bunu bize bildiriyorlar ve buna göre taktikimizi belirlememiz istiyorlar. Ayrıca çok kullanışlı bir 3B taktik haritamız var. Görevlerimizi içeren her şey bu harita üzerinde gözüküyor ve taktiklerimizi planlayıp uygulamaya geçme şansımız oluyor (ama PC versiyonundaki gibi saldırımızı bu haritadan planlıyoruz).

İstersek emrimize giren bir tankı önden yolayıp yolu boşaltabilir, casusluk yapabilen bir robotla düşman sayısını öğrenebilir veya Apache uçaklarına koordinatları vererek düşman sahasını ısıtabiliriz.

GRAW'ın strateji anlayışı, bir görevi terleye

terleye geçmemizi sağlamaktan çok emrimize sunulanlarla eğlenmeye dayandırıl. Bu çok yerinde bir karar olmuş ve bunda yüzde yüz başarı sağlanmış. Ne yazık ki aynı başarıyı oyunun yapay zekasında göremiyoruz. Takım arkadaşlarımız saldırı esnasında odun gibi durarak ölüme davetiye çıkarıyorlar. Korumakla yükümlü olduğumuz VIP'ler de aynı şekilde umursamaz davranışlar sergiliyorlar. Dibinde bombaların patlamasına aldırmadan ateşe dalyıyorlar veya bir tankın tam önünde durarak tarihte gerçeği yaşanmış bir olayı canlandırıyorlar. Normal zorluk seviyesinde düşman da aynı şekilde bitkisel hayata girmiş gibi davranabiliyor. Bu yüzden oyunu bir ara Sam Fisher gibi bile oynadım desem, abartmış sayılmam.

Şu an için, Xbox 360'ün çoğu oyununun 'i yansıtmadığını söyleyebiliriz ama GRAW bunlardan biri kesinlikle değil! PC versiyonu ile 360 versiyonu o kadar farklı ki, ülkemizde 360 sahibi olan az sayıdaki mutlu insandan birisi iseniz, ikisini de alabilirsiniz (size baba diyebilir miyim?) Görsel zenginliğiyle, müzik çeşitliliğiyle, sıkımayan görevleriyle ve daha önemlisi soluksuz izlediğiniz konusuyla GRAW kesinlikle Yeni Nesil'in kırmızı kurdelesini kesen, arşivinize eklenebilecek oyunlarından.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

FPS

URBAN CHAOS

RIOT RESPONSE

18
YAŞINDAN
BÜYÜKLERE

LEVEL HIT

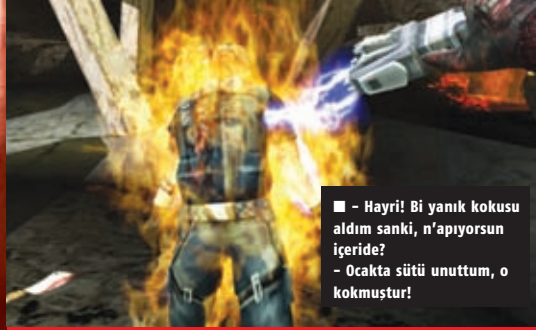
Birileri teröristlere kimin daha çok "psikopat" olduğunu göstermeliydi

PS1 kullanıcıları Urban Chaos (UC) adını mutlaka hatırlayacaktır. Yaklaşık altı yıl önce Eidos etike-tiyle piyasaya çıkmış ve - o günün standartlarına göre - vasat bir oyundu. Tür olarak Third Person Shooter olan UC'da, Union City'yi sokak çetelerinden temizleyip, ortaya çıkan kaosu durdurmaya çalışıyorduk. Açıkçası aynı adı PS2'de görünce hiç heyecanlanmadım çünkü ilk oyun, keyifsiz oynanışı ve zayıf atmosferi yüzünden beynimin ön lobla-rında kendine yer edinmemişti. Ama kazın ayağının öyle olmadığını PS2'deki oyunla gördüm (hayır, oyunda bir kazı yönetmiyoruz). Artık daha iyi bir insan oldum! Geçmişten etkilenerek gelecek için peşin hükümler vermiyorum. Ben sadece elimdeki satırla şehrimi kaostan temizlemeye çalışıyorum! Meleğim ben, meleğim!

ŞEYTAN DA BİR MELEK MİDİR?

Riot Response'da Nick Mason adlı bir poli-si kontrol ediyoruz. Bağlı bulunduğumuz T-Zero'nun en önemli adamıyız ve şehrimizi Burners adlı maskeli çetenin hain planlarına karşı koruyabilecek tek umuduz (hangimizin içinde biraz Ali Kır-ca yoktur ki). Ne yapıyoruz peki? Elimizde avucumuzda ne varsa karşımıza çıkan her maskeliye ateş ediyoruz! Yok, bu ün-lem işareti buraya 'basit' kaçtı. Karşımıza çıkan herkesi yakıyor, kafasını gövdesin-den ayırıyor, satırla kuşbaşı kıvamına getiriyor, çivi bombasıyla delik desik ediyoruz!!! (şimdi oldu).

Tabii her şey o kadar da kolay ilerle-miyor. Serious Sam'de olduğu gibi her yandan düşman akıyor. Hem de elleri asla boş olmuyor. Merdivenden çıkarken bir bakmışınız alnınız bir satırla buluş-



■ - Hayri! Bi yanık kokusu aldım sanki, n'apıyorsun içeride?
- Ocağa sütü unuttum, o kokmuştur!

muş, uzaktaki birinin gözüne nişan almışken arka-dan sizi kısık ateşte pişirmeye başlamışlar. Bu yüz-den oyun esnasında sürekli hareket etmek zorunda-sınız ve çevrenizi çok iyi kolaçan etmelisiniz.

"Bu türlü aksiyonun bol olduğu bir FPS, PS2'de kesinlikle çok zor oynanır" diyen gruba ise şunu söyleyeyim; geçmişti karıştırmayın! Oyun su ana kadar PS2'ye çıkmış, en rahat oynanabilen FPS'lerden biri. Hatta o kadar ki ekranın en uzak noktasındaki düşmanı kafasından rahatça vurabiliyorsunuz (bazı bölümlerde 40 kadar head shot yapabiliyorsunuz). Çevrenizde bir anda beş düşman mı belirdi? Eğer ortalama bir FPS oyuncusuysanız, hasar almadan beşini de yere serebilirsiniz. Tabii bunda yapay zekânın iyi olmamasının da biraz payı var (ama son-radan açılan Terror Mode'u denemek bile istemezsi-niz). Düşmanların neler yapacağı önceden program-lanmış ve size göre yaptıkları tek şey kaçarsanız ko-valamak, bu kadar (bir de çok nefis küfür ediyorlar). Aynı anda saldırmaktan acizler ve iyi nişan aldıkları-nı söyleyemem. Ama bunlara rağmen oyunun son bölümlerine doğru çok zorlanıyorsunuz. Gelişigüzel ilerlemek neredeyse imkânsızlaşıyor ve usul usul gitmeye başlıyorsunuz.

BALTA KULLANMAK

Bilmeniz gereken ilk şey bu oyunda çevreye koyul-muş sağlık paketlerinin olmadığı. Enerjiye ihtiyacı-nız varsa bir sağlık görevlisi bulmalısınız. Dijital yön tuşlarıyla emir verip enerjiyi öyle alabilirsiniz ama her sağlık görevlisinde sınırlı sayıda ilaç olduğunu belirtiyim. Oyunda sağlık görevlisinin yanında bir itfaiyeci ve bazen bir de polis bulunuyor. Polisler genelde düşmanı geri püskürtmeye de itfaiyeciler çok işe yarıyor. Kırılacak, kaldırılacak bir kapı, sırta alınıp taşınması gereken bir sivil varsa aradığınız kişi itfaiyeci demektir. Bu takım oyunu tam olarak Freedom Fighters'daki gibi olmasa da oyuna değişik bir tat katmış. Bir de şiddet unsuru var oyunun ta-bii ki. Genelde düşmanlarınızı normal öldüremiyor-sunuz. Oyun sizi öyle bir moda sokuyor ki elektriğin şiddetini biraz daha artırıp adamın kızarmasını iz-liyorsunuz. Ya da motorlu testere ile göğüs kafesine

dalıyorsunuz. Çoğu zaman oyun, öldürdüğünüz adamlara yakınları-yı yavaş çekimde nasıl öldükle-rini gösteriyor ve öldürmeye "doymama" haliniz görsel olarak ifade ediliyor. Tren rayına düş-mekte olan asinin sonunu hayal ederken yüzünüzde Nuri Alço'ya benzemenizi sağlayan bir gül-lümseme oluşuyor ve... Neyse!

Rocksteady, işte bu doyum-suzluğu oyunun ömrünü uzat-mada kullanmayı başarmış. Her bölüm için sizden istenen sayıda head shot yaparsanız, düşman-lara elektrik verip tutuklarsanız, checkpoint kullanmazsanız, çev-reye dağıtılmış tüm maskeleri bulursanız madalyalar kazanı-yorsunuz ve bu madalyalar bon-us bölümlerini, yeni silahları, eldeki silahların güçlendirilmiş halini açmaya yarıyor (204 ma-dalyaya ve 55 gize ulaşmak mümkün). İşte bu tür özellikle-riyle, BLACK'ten sonra PS2'de karşılaştığımız en iyi FPS olmayı başarıyor Urban Chaos. Oyundan etkilenip de her maskeliye satırla saldırmayacağınıza dair şu sözleşmeyi imzalayın ve bu oyu-nu mutlaka oynayın.

Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Eğlenceli ve basit oynanış.
- ✓ Uzun ömürlü.
- ✓ Silah bolluğu.
- ✓ Ses ve efektlerin doyurucu olması.
- ✗ Split Screen multiplayer imkânı yok.
- ✗ Bazı yapay zekâ hataları var.
- ✗ Her görev öncesi aynı spiker, aynı mimikle konuşarak insanı haber bültenlerinden soğutuyor.

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

PS2'DE ŞİDDET VE EĞLENCEYİ DENGELİYEBİLMİŞ ENDER FPS'LERDEN BİRİ.

85

UÇARKEN NÉ İYİ GİDER?

Oyunun müziklerinden sıkıldığınız ve sert bir şeyler arıyorsanız, işte sefin tavsiyesi:

Metallica – No Leaf Clover
Metallica – The Call of The Ktulu
Pentagram – Behind The Veil
Lacuna Coil – Our Truth
Rammstein – Feuer Frei

■ Savaş pilotları sabah sporu yaparken.



■ Şu an efsanevi filo Galm'ı görüyorsunuz.

Simülasyon (PS2)

ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR

LEVEL HIT

Çelik kuşların dansı, belki de Playstation 2'nin son simülasyonunda sürüyor

Geçenlerde vapurda oturmuş, huzur içinde denizi seyrederken bir ses dalgasıyla irkildim. Aniden güneşin parlak ışıkları arasında beş jet beliriverdi ve göz açıp kapayıncaya kadar bembeyaz bulutları yırtarak kayboldu. Sabahın köründe insanın aklına kötü kötü şeyler geliyor (mesela "darbe mi oldu, yoksa ben uyurken savaş mı çıktı leyn?" gibi). Ama uyku sersemliğini üzerimden attıktan ve uçaklar üçüncü sortiye başladıktan sonra büyük bir keyifle izlemeye başladım. Hareketlerdeki o estetiği, ahengi, uyumu görmeliydiniz. O an gurur, sevinç, hayranlık ve hafif de kıskançlık duygusundan oluşan bir duygu karışımı içimi kaplamıştı. Tüylerim heyecandan diken diken olmuştu. Kendi kendime "Keşke ben de böyle uçabilsem..." diye hayıflandım. İmdadına yine Ace Combat yetiştirdi.

SON KUŞLAR

Ace Combat Zero, ufak çaplı pek çok yenilikler dolu bir oyun. İlk yenilik uçakların satın alındığı bölümde olmuş. Ara menüler artık çok daha temiz ve anlaşılır. Uçağın menzili, saldırı ve savunma kapasitesi, hızı gibi verileri rakamsal göstergeler yerine daha anlaşılır bir şablon ha-

linde göstermek çok yerinde bir karar olmuş. Uçaklarda ufak tefek değişiklikler yapabilmek de sevindirici. Her uçağın üç adet özel mühimmatı var ve bunları da uçaklar gibi satın alabiliyoruz. Biraz daha özelleştirelim uçağımızı ve rengini de değiştirelim. Yeniliklerin hepsi ufak tefek, ama oynanışa renk katıyor.

Ace Combat Zero'nun 36 uçaklık zengin hangarı beni fazlasıyla tatmin etti. Aralarında F-15'den, F-22'le-re, YF-23A'dan SU-47'lere kadar pek çok efsane uçak var ancak bu aralar sadece Eurofighter Typhoon ile uçuyorum. İki adet EJ200 turbo fanına sahip bu bebek, yüksek irtifada Mach 2 (2.390 km/saat) hızının üzerine çıkabiliyor. Manevra kabiliyeti ise yandaki oynar kulakçıklar sayesinde mükemmel.

HAVALANDI

Oyunun derinliğini arttırmak için hatırı sayılır filolar adeta efsanestirilmiştir. Mesela savaş alanına geldiğimizde "Galm filosu bu! Şimdi işimiz bitti..." gibi telsiz mesajları duyabiliyoruz. Toplam 13 filo var ve bunlar Mercenary, Soldier ve Knight olmak üzere üç farklı klasmanda yer alıyorlar. Ona göre bir karizmaları ve zorluk seviyeleri var kuşkusuz. Filolar derinlik kazanırken kendi filomuzla ilişkilerimiz biraz güdük kalmış. Ace Combat 5'te Edge, Chopper ya da Archer dendi mi hepsinin canım, ciğerim olduğunu bilirdim. Ama Zero'da, Pixy adındaki F-15C kullanan arkadaşla pek bir mesafeliyiz. Zaten iki kişilik filo mu olurmuş?

Bölüm tasarımları Ace Combat 5'e göre biraz yavan geldi açığı. Hele ilk bölümlerdeki yer saldırıları hiç bitmeyecek gibi geldi. Ama tek kişilik görevlerden sıkıldıysanız buyurun iki kişilik it dalaşına diyeyim size.

Ace Combat Zero, ufak tefek yeniliklerle dolu, oynanışı kolay ve gayet zevkli bir oyun. Ancak Ace Combat serisinin sıkı bir takipçisi olarak söyleyebilirim ki hikâye olarak çok arada derede kalmış. Sonuç olarak seriyi bir üst basamağa taşımasa da aynı



kalitede devam ettiriyor. Ama bu oyunu oynamadan evvel mutlaka Ace Combat 5'i bir oynayın derim. Evet havacı dostlarım, yeni bir Ace Combat ile mavi göklerde görüşene dek hoşçakalın...

Olgay Ertiz olgay@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Kolay oynanış.
- ✓ Geniş uçak seçeneği.
- ✓ Enfes grafikler ve atmosfer.
- ✓ Ufak tefek yenilikler.
- ✓ Karakter sahibi filolar.
- ✓ Mükemmel ara videolar.
- ✗ Görev tasarımları çok iyi sayılmaz.
- ✗ Hikâye Ace Combat 5 kadar derin değil.

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

AYNI KALİTEDE DEVAM
EDİYOR, KESİNLİKLE
ALINMAYA DEĞER.

80

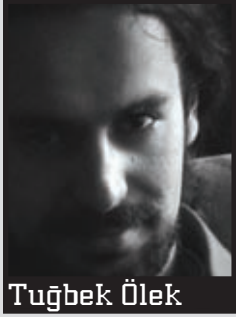
DONANIM

INTEL'DEN CEHENNEM SİLAHI

Conroe umut vaat ediyor

Bu senenin başında efsanevi Pentium serisine veda edip Core işlemcileri duyuran Intel, dizüstü bilgisayarlardan sonra masaüstünde de bu değişimi gerçekleştiriyor. Önümüzdeki aylarda piyasaya çıkması beklenen Core 2 Duo işlemcileri zaman içinde tamamen Pentium'ların yerini alacak.

Conroe kod adlı bu yeni işlemciler ile işlemci mimarisi tamamen değişiyor. Üstelik performans artışı dişe dokunur olacak. Hatta görünen o ki Conroe, sadece Pentium D ile Athlon X2 arasındaki performans farkını kapamakla kalmayıp, farkı Intel yönünde bir hayli açacak. ■



Tuğbek Ölek

NEREYE GİDİYORUZ?

10 sene sonra donanım

Mevcut teknolojilerin bir çıkmaz sokağa girdiğini söylüyor herkes. Daha hızlı ve daha güçlü PC'ler üretmekte çok zorlanacağımızdan eminiz. Hatta geçenlerde bir arkadaşım açık açık sordu: Ne zaman bitiyor bu silikonun işi?

Bu ay, bu soruya IBM'den bir cevap geldi. IBM uzun süredir bakır yerine Germanyum elementini kullanarak daha hızlı çipler üretmenin yolunu arıyordu. Son ürettikleri çipi -260 derece sıcaklıkta 500 GHz hızında çalıştırmışlar. Üstelik bu çip oda sıcaklığında 350GHz hızına ulaşabiliyor. IBM'in düşüncesi bu teknolojinin 1000GHz hızına kadar çıkacağı.

Yani IBM bakır yerine Germanyum kullanarak işlemci performanslarını 200 katına çıkarabileceğimiz görüşünde ve daha uzun yıllar silikonun teknolojinin simgesi olmaya devam edeceğini söylüyor.

İşlemcilerin geleceği diyince kulağımızı Intel'e de vermemiz lazım elbette. Bu ay Intel'in CEO'su Paul Otellini Türkiye'deydi. Aynı geçen aylarda ülkemizi ziyaret eden Bill Gates gibi daha ucuz bilgisayarların ve okullara bağışlanacak 8.000 bilgisayarın müjdesiyle geldi.

Otellini'nin güneminde bu konu olmasa da Intel de silikonun uzun süre kullanılmaya devam edeceğini düşünenlerden. Üstelik mevcut teknolojilerin çoklu işlemci desteği ile 2017 yılına kadar efektif olarak kullanılacağını söylüyor. Sonrasında ise silikona değil çiplerde elektrige veda edeceğiz. Elektrigin düşük hızının daima çiplerin hızını etkileyeceğini düşünen Intel bir sonraki on yılda ışık, yani foton ile çalışan çipler üretebileceğini düşünüyor. Hatta zamanla "Elektronik" kavramının, yerini tümenden "Fotonik"e bırakabileceğini söylüyor.

1 Terahertz'lik işlemciler de foton çipleri de bugün kulağa çılınca geliyor. Ama bundan 10 sene önce bilgisayar dediğimiz aletlerin, bugün ne hale geldiğini bir düşünün. Belki de yarın düşündüğümüzden daha da yakındır. ■



EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

BenQ FP93GX



Samsung YP-Z50B



A4Tech X750F



Logitech Z-5450



Muskin Redline P4000



Asus Aiife



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



98 DONANIM HABER & İNCELEME

104 DONANIM ÖZEL

108 TEKNİK SERVİS

HIS'DEN ÇİFT TARAFLLI EKTRAN KARTI

Geçtiğimiz ay Tayvan'da gerçekleşen Computex fuarında pek çok yeni ürün duyuruldu. Ama bunların hiç biri HIS'in hem AGP, hem de PCI-E destekleyen ekran kartı kadar çığırın değildi. Slot yapıları farklı olduğu için bugüne dek kimse ikisini birden destekleyen bir kart olabileceğini düşünmemiştir. Ancak HIS çift yüzü bir ekran kartıyla bunu mümkün kılmış. Geçen sene piyasaya sürülse çok başarılı olacağına şüphe yok. Ama eminim bir yerlerde bugün bir AGP kart alıp da ileri-de ekstra masraf yapmadan PCI-E'ye geçmeyi isteyenler vardır. ■



PLAYSTATION 2 Mİ YAMAN, XBOX 360 MI?

Başlık aklınızı karıştırmış olabilir. "3" yerine yanlışlıkla "2" yazdık sanmış olabilirsiniz. Öyle değil mi ya, altı yıllık PS 2 ile Xbox 360'ın nesini karşılaştırabiliriz ki? Sonuçta Xbox 360 her açıdan daha üstün. Ama yanılıyorsunuz, emektar PS 2'mizin hala daha iyi olduğu bir konu var: Satışlar.

İnanması zor ama Microsoft ne kadar Xbox 360 başarılı derse desin, piyasaya çıktığından beri PS 2'den daha az satıyor. Yılbaşından beri ABD'de aylık ortalama 302.000 PS2 satılırken, Xbox 360 ancak 246.000'lik satış yakalayabildi. Üstelik bizim gibi Xbox 360 satılmayan ülkeleri düşünürseniz, rakamlar dünya genelinde daha da feci. Sony'nin PlayStation 3'ü piyasaya sürmede acele etmesine şaşmamalı, PlayStation 2 hala peynir ekmek gibi gidiyor. ■

AMD ELEKTRİK FATURANIZI KÜÇÜLTÜYOR

Geçtiğimiz ay duyurulan ve bu ay piyasaya girecek olan yeni AMD Soket 940 işlemciler performans olarak kayda değer bir fayda getirmese de elektrik tüketimi konusunda yüzümüzü güldürecek. Üzerinde "Energy Efficient" logosu gördüğünüz işlemciler 65W (3800+'tan 4800+'a kadar), "Energy Efficient Small Form Factor" logosu olan işlemciler (3000+'tan 3800+'a kadar) ise sadece 35W güç harcıyor. Gerçi bunlar normal işlemcilerden 20\$'a 60\$'a kadar daha pahalı olacak. Ama çift çekirdekli, Athlon 64 X2 3800+ gibi güçlü bir işlemcinin sadece 35W güç harcaması gerçekten alkışlanmaya değer. ■



İNCELEME

CREATIVE ZEN VISION M

Her şeyi olan bir medya oynatıcı



Apple çok uzun süredir MP3 çalarlar konusunda bir numara olsa da Creative mücadeleden vazgeçecek gibi görünmüyor. Hatta bugüne kadar iPod'ların rapsiz olduğunu söylemişsek bile bugün bunu düzeltmek zorundayız. Çünkü iPod'a sıkı bir rakip geldi.

Creative Zen Vision M'e elinize ilk aldığınız an ısınıyorsunuz. Aslında görüntü olarak iPod'u bir hayli andırıyor. Biraz daha tombulca gerçi (%60 daha kalın) ve bana sorarsanız iPod'un zarafetinden uzak. Ama daha sıcak ve sevimli bir havası var. Bu yüzden bazılarının onu iPod'dan daha güzel bile bulabilir.

30GB'lık kapasitesi ile Zen Vision M, 7500 MP3'ü hafızasında tutabiliyor. Ama bu büyük kapasitenin asıl amacı Vision M'in oynatabildiği DivX ve MPEG videolar için yeterli alan açmak. Cihazın 320x240 çözünürlükteki 2.5" ekranı video izlemek için ideal. Görüntü kalitesi de oldukça iyi. Üstelik müzik ve videolara ek olarak Vision M fotoğraflarınızı saklayabiliyor, dosya taşımada kullanılabilir, FM radyoya ve bir ajandaya sahip. Yani taşınabilir bir medya oynatıcı ne yapabilirse Zen Vision M'de yapabiliyor.

Vision M'in kontrolü pek çok Zen'de kullanılmış olan Touchpad ile yapılıyor. Touchpad'e çevresindeki dört ayrı tuş eşlik ediyor. Bu beşli ile Vision M'i kolayca kumanda edebiliyorsunuz.



Bunda akıllıca ve çok kullanışlı menülerin de etkisi var elbette. Ayrıca Creative bu sefer size medya dosyalarınızı düzenleme konusunda çok daha fazla imkân veriyor. Mesela istediğiniz gibi çalma listeleri oluşturup bunları Vision M'in sanal klavyesi ile isimlendirebilirsiniz. Bunlar Apple iPod'da bulamayacağınız özellikler.

Vision M'in en can sıkıcı yanı kulaklık dışındaki tüm bağlantılar için küçük bir ara parça kullanmak zorunda olmanız. Mesela şarj adaptörü ya da TV çıkışı (Evet TV'ye görüntü veriyor) kullanmak istediğinizde bu parça yanınızda bulunmalı. Bu çıkışların cihazın üzerinde olması hayatımızı bir hayli kolaylaştırmış. Ama iPod'un ne şarj cihazı ne de TV çıkışı olmadığı için bu konuda çok yakınmıyoruz.

Zen Vision M'in en büyük eksiği iPod'un iTunes'u kadar kullanışlı bir programa ve zengin podcast arşivine sahip olmaması. Ayrıca iPod'dan daha iri ve onun kadar sık değil, üstelik 30GB'lık iPod'dan 170\$ daha pahalı. Bu yüzden ikisinden birini tercih etmek durumunda kalsam, herhalde elim iPod'a giderdi. Ama Zen Vision M pek çok özelliği ile de iPod'dan başarılı ve siz tercihinizi vermeden önce mutlaka ikisini de iyice değerlendirin. ■

Performans: 5/5

Fiyat: 3/5

Artılar: Kolay kullanım, tonla ekstra özellik.

Eksiler: Yüksek fiyat, giriş çıkışlar için ek bir parça kullanıyor.

Üretim: Creative www.tr.creative.com

İthalat: Multimedia

Web: www.multimedya.com

Fiyatı: 599\$ +KDV

DIRECTX 10 VE SHADER KARDEŞLİĞİ

Bir DirectX bulacak hepsini ve Vista diyarında birleştirecek

• Günümüz CPU'ları



Karmaşık Geometri Hesapları



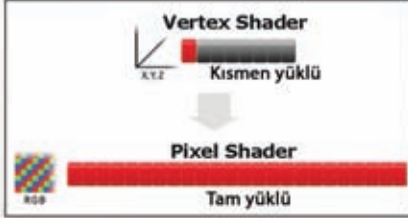
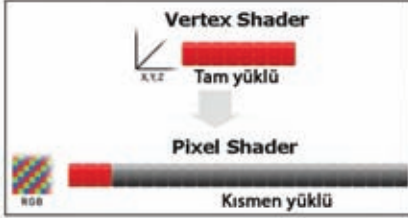
Karmaşık Pixel Hesapları

• DirectX 10

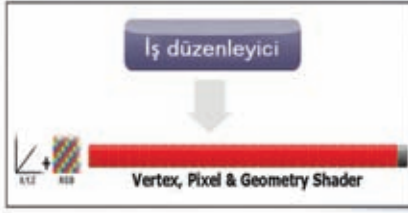


Karmaşık Geometri ve pixel Hesapları

DirectX 10 ile birlikte bütün Shader'lar kardeş kardeş birlikte çalışacak. Böylece geometri veya piksel işlemlerinin ağır olduğu sahnelerde performans kaybı yaşamayacağız.



Birleşik Shader Mimarisi



Copyright ATI

Microsoft Vista'yı erteleyip duruyor ama büyük gün yaklaşıyor. Bugüne kadar sadece Windows 95 oyuncuların hayatını ciddi şekilde değiştirmişti. Çünkü beraberinde DirectX 1.0 geliyordu ve o tarihten itibaren oyunlar DOS ve Windows olarak ikiye ayrılmıştı. Şimdiden geçen 12 sene ve dokuz DirectX sürümünün ardından yine oyun dünyasını toptan değiştirecek bir dönemin eşliğindeyiz. Bundan sonra oyunlar Windows oyunları ve Vista oyunları olarak ayrılırsa hiç şaşırılmayın.

Vista ile birlikte gelecek olan DirectX 10'un ilk dikkat çeken özelliği Windows XP ile uyumlu olmaması. Yani bir oyunda sadece DirectX 10 desteği varsa bunu WindowsXP'de açamayacaksınız. Ancak daha önceki DirectX sürümleri için yazılmış oyunlar yama gerektirmeden Vista'da çalışabilecek. Gerçi bunu DirectX 9.0l isimli özel bir sürümle ve emülasyon yoluyla yapacaklarından performanslarda ciddi düşüşler görebiliriz. Bunun yanında Microsoft DirectX 9.0l'de ek bazı özellikler olabileceğini ve DirectX 9.0 oyunlarını Vista'da oynamanın da avantajları olacağını söylüyor.

Bu uyumsuzluğun temel sebebi DirectX 10'un baştan aşağı yeniden yazılmış ve Vista'nın yeni sürücü yapısıyla çok içli dışlı olması. XP ile uyumsuzluk yaratsa da bunun getireceği bazı çekici avantajlar da var. Mesela artık ekran kartında ya da oyunda yaşanan bir

sorun bilgisayarınızı toptan göçertemeyecek.

Büyük gün yaklaştıkça DirectX 10'un teknik alt yapısına dair bilgiler de gelmeye başlıyor. Her gelen bilgi DirectX 10'un fazlasıyla Xbox 360'a benzeceğini gösteriyor. Microsoft'un elindeki teknolojileri dört bir yana dayatmayı ne kadar sevdiğini bildiğimizden buna şaşırıyoruz elbette.

GEOMETRY SHADER

Benzerliklerin en belirgin yanı Shader mimarisindeki önemli iki değişiklik. Daha önceden oyunlardaki objeleri oluşturan Vertex ve efektleri oluşturan Pixel Shader'ları duymuşsunuzdur. DirectX 10 ile birlikte Geometry Shader isminde yeni bir Shader tipi ekleniyor bunlara. Vertex ve Pixel işlemleri arasında bir köprü olarak görebilirsiniz bunu. Geometry Shader sayesinde oyunlardaki objelerin ufak ufak parçalarına değil daha geniş yüzeylerine efekt uygulanabiliyor. Böylece eskiden onlarca işlem gerektiren bir efekt tek parça da işlenmiş oluyor.

BİRLEŞİK SHADER

Ama Shader yapılarındaki en önemli değişiklik artık GPU'larda Shader sayılarının sabit olması. Eskisi gibi her GPU'da belli sayıda Vertex, belli sayıda Pixel Shader olması yerine genel bir Shader havuzu bulunacak. GPU bu

havuzdan istediği kadar iş kanalını Vertex, Geometry ve Pixel Shader'lar arasında paylaşabilecek. Böylece aman Vertex fazla geldi, Pixel az kaldı derterli olmayacak. Bu GPU'ların çok daha efektif çalışmasını sağlayacak ve ciddi olarak performansını arttıracak.

Bir ekran kartının DirectX 10 uyumlu olması için illa ki Shader'ları ortak havuzdan kullanması gerekmiyor. Ancak bu Birleşik Shader yapısı hali hazırda Xbox 360'da kullanılıyor. Yani ATI'nın elinde bunu yapabilen bir GPU mevcut ve şimdiden bir sonraki kartta [ATI'nın](#) hem DirectX 10 hem de Birleşik Shader'ları destekleyeceğini açıkladı. NVIDIA'nın da bunun gerisinde kalmayacağını umuyoruz ama yine de ATI şimdiden bir adım önde.

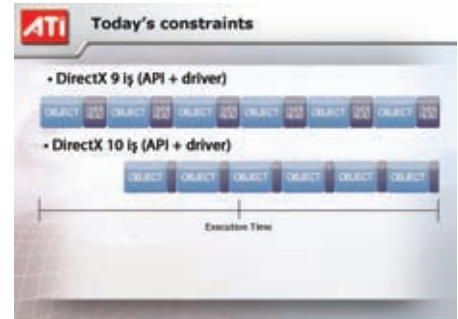
DAHA KISA KOMUTLAR

DirectX 10'da ki diğer bir önemli gelişme temel komut işlemlerinde. Bugüne kadar ki tüm DirectX'lerde oyun ekran kartından bir objenin 3D çizimini istediğinde bu önce ekran kartı sürücüsü, sonra da DirectX'den geçer ve her durakta komutun başına ekler gelirdi. Eklenen bu ekstralar komutun boyunu uzatır ve sonunda ekran kartı vaktinin %40'ını DirectX ve sürücünün taleplerine harcamış olurdu. DirectX 10 ile bu oran %40'dan %20'ye kadar düşüyor. Bunun aslında performansa bir katkısı olmayacak ama tasarımcılar oyunlara %33 oranında daha fazla obje yerleştirebilecek. Bu da daha zengin oyun ortamları anlamına geliyor.

Şimdilik elimizdeki kesin bilgiler bunlar. Ancak önümüzdeki aylarda DirectX 10 ile ilgili yeni haberler gelecek. Mesela Microsoft'un Aegia Novodex fizik motorunu DirectX'e eklemeyi planladığını biliyoruz. Ayrıca oyunlardaki iş yükünü işlemcilerden tamamen alıp GPU'da toplayacak başka planlar da var. Bunun başında da objelerin tüm hesaplamalarının GPU'ya geçmesi geliyor.

Sonuç olarak bizi ciddi bir değişimin beklediği açık. Ama Şubat ayından önce bu değişimin neler getireceğini tam olarak bilemeyeceğiz. ■

DirectX ve sürücülerden kaynaklanan ek komutlar azaldıkça daha fazla obje için yer açılıyor.



PhysX™ by ageia

ASUS PHYSX P1

Ageia'nın vaat ettiği topaklar



OYUNLARDAKİ DURUM

Bu bizim için büyük bir hayal kırıklığı elbette. Aslında şimdiden piyasaya çıkmış bazı oyunların PhysX destekli olduğunu biliyoruz ya da en azından Ageia öyle olduğunu iddia ediyor. Ama hepsi farklı sebeplerden aslında PhysX'i desteklemiyor. İsterseniz gelin hangi oyun nasıl çalışıyor, Ageia'nın PhysX desteği var dediği oyunlarda neden bu destek yok tek tek bakalım.

Rise of Legends: PhysX kartını elime geçirdiğimde ilk yaptığım şey elbette Rise of Legends'ı yüklemek oldu. Ancak oyunu kurduğumda PhysX kartının sürücülerinde oyunun tanınmadığını görünce şaşırardım. Önce kartı yanlış mı kurduğum diye paranoya bile yaptım. Ancak Big Huge Games ve Ageia'nın siteleri arasındaki kısa bir mekik aslında Rise of Legends'a PhysX desteğinin sonradan yama ile ekleneceğini ortaya çıkardı. Yani şu an Rise of Legends'ın PhysX ile alakası bile yok.

Ghost Recon Advanced Warfighter:

Aslında G.R.A.W'ın gerçekte neden tam PhysX desteğine sahip olmadığını E3'de Ageia mühendislerinden biriyle yaptığımız sohbette çözmüştük. Sebep çok basit; G.R.A.W, PhysX fizik motorunu değil Havok fizik motorunu kullanıyor. Oyuna PhysX desteği sonradan eklenmiş. Üstelik çok detay bir iki efektten sorumlu PhysX sadece. Mesela mermiler duvara çarptığından çıkan parçaların merminin geliş yönüne uygun savrulması, patlamalarda ortaya fazladan taş toprak dağılması vs. Hiçbir gerçek objenin fizik hesaplamaları PhysX'de değil. Bunları komple Havok hesaplıyor.

Aslına bakarsanız bu ekstra efektlerin var olması G.R.A.W'ı daha hoş bir hale getiriyor.

Ama diğer yandan oynanamaz hale de geliyor oyun. Sonuçta iki farklı fizik motoru aynı anda çalıştığı için performans çok fazla düşüyor (zaman zaman %50'den fazla). Haliyle Havok ve PhysX gibi iki rakibin birlikte çok iyi anlaşmasını da beklemesiniz. Bu yüzden bir PhysX kartınız olsa bile G.R.A.W'da açmak istemezsiniz.

Cellfactor: Combat Training: Diyeceksiniz ki bu kartı adam gibi destekleyen bir tane olsun oyun yok mu? Var, olmaz mı Cellfactor taş gibi destekliyor. Ama o da oyun değil, sadece bir demo. Oynaması çok zevkli ve gerçekten hem görüntü hem oynanış olarak güçlü bir fizik kartının oyunları nasıl değiştirebileceğini çok güzel gösteriyor. Ama tek haritadan ibaret, sadece çok oyunculu oynanan, tek silah ve tek araç kullanan bir şeye nasıl oyun diyebiliriz ki? Oyun ne kadar eğlenceli olsa da aynı şeyi yapmaktan kolayca sıkılıyorsunuz ve üstelik birileriyle oynayabileceğiniz bir sunucu bulmak da tam bir karın ağrısı.

PhysX'i en güzel deneyebileceğiniz oyun Cellfactor olsa da

İki sene önce ilk duyurulduğundan beri PhysX kartıyla ilgili her adımı dikkatle takip ettik. Üç kere bu fizik motoru ve ona hayat verecek olan fizik çipinin yapımcılarıyla oturup saatlerce yüz yüze konuştuk. Ama ardi ardına gelen ertelemeler yüzünden bir PhysX kartını bilgisayarlarımıza takmamız geciktikçe gecikti. Ama nihayet Ageia ürünün piyasaya sürülme vaktinin geldiğine karar verdi ve en başından söz verildiği gibi kartı ilk olarak Asus piyasaya sürdü. Biz de gümrükten geçen ilk Asus PhysX kartına geçirdik pençelerimizi. Bizim kıymetlimiss di o...

Fizik kartıyla ilgili yaşadıklarımıza ve izlenimlerimize geçmeden önce PhysX nedir ve ne değildir iyice anlamak lazım.

Öncelikle PhysX ismini taşıyan üç farklı ürün var. Bunlardan ilki olan PhysX PPU (Fizik İşlem Ünitesi), Ageia'nın ürettiği ve destekleyen oyunlardaki fizik hesaplamalarını yapan bir çip. PhysX kartı ise bu fizik işlem ünitesine sahip PCI kartların ismi, yani bizim parasını bayılıp bilgisayarımıza takacağımız ürün. Aynı ekran kartlarında olduğu gibi fizik kartlarında da Ageia çipi üretiyor, bu çipi kullanan Asus fizik kartı üretiyor ve bizlere sunuyor. Üçüncü ürün ise PhysX SDK (Yazılım Geliştirme Paketi), bu oyunlar için geliştirilmiş bir fizik motoru ve oyun yapımcılarının parayı bastırıp aldıkları bir şey (Eskiden adı Novodex idi).

Her şeyden önce unutmamanız lazım ki oyunlarda Ageia'nın vaat ettiği muhteşem fiziklere sahip olabilmek için yukarıdaki üç ürününde mutlaka bir araya gelmesi lazım. Yani bir fizik hızlandırıcı kartınız olacak ve mutlaka bunun üzerinde PhysX çipi bulunacak ve oynayacağınız oyun da PhysX fizik motorunu kullanacak. Peki, şu an için bu üçünü bir araya getirmek ne kadar mümkün? Maalesef bugün için imkânsız. Her ne kadar fizik kartlarımız nihayet piyasaya çıkmış olsa da onu destekleyen ve PhysX fizik motoru kullanan adam gibi tek bir oyun bile yok!





maalesef bu sadece bir demo ve oyunun kendisinin ne zaman çıkacağı, hatta çıkıp çıkmayacağı büyük bir muamma.

Bet on Soldier: Blood Sport: Aynı Rise of Legends gibi bu oyun da PhysX desteği için yama bekliyor. Ayrıca yama çıksa bile sırf fizikler için BoS oynar mısınız ayrı bir konu...

City of Villians: Adı sanı bilindik oyunlar içinde hali hazırda PhysX desteklediği söylenen bir de City of Villians var. Ama bu devasa online oyunun içinde sadece mayhem adı verilen küçük görevler de PhysX desteği olacak. Yani insanların hastası olduğu, günde 5-6 saat geçirdiği bir oyunun 3-5 dakikası ancak fizik destekli. İşin kötüsü bu mayhem görevleri de bir sonraki güncelleme ile geleceğinden onu da sadece test sunucularında oynayabiliyorsunuz. Bir de deneyebilmek için kallavi bir karakter geliştirmiş olmalısınız. Kısacası ölme eşegim ölme. Elimde bir PhysX kartı olmasına ve onu kullanmak için yanıp tutuşmama rağmen 3 dakikalık fizik için bu zahmete girmeyi göze almadım açıkçası.

Bunların dışında PhysX desteği olduğu söylenen diğer oyunlar Gunship Apocalypse, Stoked Rider ve Switchball. Bu oyunları bulan olursa bize de haber versin lütfen. Gerçi oyun klasmanına girip giremeyeceklerinden şüpheliyiz bunların da...

Sonuç olarak mevcut PhysX desteği yerlerde sürünüyor. Tek bir adam gibi destekleyen oyun olsa bu kadar sızlamayacak içim. İleride çıkacak PhysX destekli oyunlar asarında UT 2007, Sacred II, Warhammer Online, Heavy Rain, Vanguard gibi iyi oyunlar var aslında. Ama bugünkü desteğin zayıflığı açıkçası geleceğe dair de soru işaretleri oluşturuyor kafamda.

NASIL BİR DONANIM?

Bugün için hiçbir oyunda işinize yaramayacak bir karta para vermemiz çok anlamsız olur. Bu yüzden PhysX kartı almayı kimseye tavsiye etmediğimizi söylememe gerek yok herhalde. Ama gelin yine de biz oyun desteğini bir kenara bırakıp kartın kendisine biraz göz atalım.

Asus PhysX P1 ilk bakışta orta seviye bir ekran kartlarını andırıyor. Onu bir GeForce 6600 veya Radeon X1600 sanmanız işten bile değil. Üzerinde 128MB GDDR3 RAM bulunuyor ve 733MHz gibi hayli yüksek bir hızda çalışıyor. Kartın üzerinde tek slotluk normal bir soğutucu var ve hem Ageia PhysX çipini hem de RAM'leri kapatıyor.

Her ne kadar çok benzese de kartın bir ekran kartı değil fizik kartı olduğunu arkasında monitör çıkışı bulunmamasından anlıyorsunuz. Bunun yerine arka dirsek'in dış tarafında büyükçe bir Ageia PhysX logosu var. Ancak aynı ekran kartlarında olduğu gibi PhysX kartını da 4'lü molex ile güç kaynağınıza bağlamalısınız. Hemen hemen bir ekran kartı kadar transistor e sahip olduğu için

PCI yuvasından aldığı elektriğin yeterli olmaması çok doğal.

Aslında oyun desteği yeterince olsa ne PhysX PPU'su ne de Asus'un PhysX P1 kartının bir açığı yok. CellFactor oynadığınız zaman fizik kartının etkisiyle oyunların nasıl bambaşka hale geldiğini, dünyanın nasıl canlandığını kendi gözlerinizle görüyorsunuz. Aslında CellFactor'ü PhysX kartı kullanmadan oynama gibi bir şansımız olsa sizin için karşılaştırmalı mini bir test yapıp böylesi bir oyunu bugünün en iyi CPU'su ile oynamak ile PhysX ile oynamak arasındaki performans farkını göstermek isterdim. Ama maalesef oyunu PhysX olmadan oynayamıyorsunuz.

Bu arada Asus PhysX P1'den bahsederken kutu içeriğini es geçmek olmaz. Asus PhysX deneyiminiz hayal kırıklığı olmasın ve iyi bir başlangıç yapabilmeye diye bugünden PhysX desteği lan iki oyun G.R.A.W ve Cellfactor'ü pakete eklemiş. Yani bugün için sahip olabileceğiniz tüm PhysX deneyimi bu kutunun içinde geliyor.

GELECEKTE NE VAR?

Şu an için PhysX büyük bir hayal kırıklığı ve çıkacak olan yeni oyunlarla bunu ne kadar kırabilirler bunu ileride göreceğiz. Ama diğer yandan Ageia için büyük tehditler de

var. Sene başından bu yana hem ATI hem de NVIDIA, GPU üzerinden fizik hesaplamaları yapabileceklerini söyleyip duruyor. PhysX kartının oldukça pahalı olması, daha ucuz olan bir X1600 kart ile daha fazla hesaplama yapılabiliyor olması Ageia'yı iyice ürkütüyor olmalı. Gerçi E3'de yayınladıkları bir teknik dokümanda uzun uzun neden ekran kartının fizik hesaplayamayacağını anlatmışlardı. Ama yine de ATI ve NVIDIA kulağa pek bir ürkütücü gelen rakipler. Üstelik ikisi birden Ageia'nın en büyük rakibi Havok ile anlaşmış durumdadır. Havok'un desteklediği oyun listesinde şimdiden PhysX'e göre daha fazla oyun var. Ama bunların hiç biri kompleks fizikleri olan ek bir ekran kartı ile hesaplanmasını isteyeceğiniz fizikler sunan oyunlar değil.

ATI ve NVIDIA'nın planı Crossfire ya da SLI sistem kurup, oyunlarınız Havok destekliyse iki kartınızdan birini grafik diğerini fizik, yok Havok destekli değilse ikisini birden grafik için kullanabileceğiniz. Böylece PhysX'in en büyük açmazını aşmış oluyorlar. Çünkü PhysX eğer onu destekleyen bir oyun bulamazsa hiçbir işe yaramanda öylece duruyor.

Ama bana sorarsanız bu uğraşların hepsi çok da uzak olmayan bir zamanda hüsrarla sonuçlanacak. Çünkü gelecek sene başında dört çekirdekli işlemciler piyasaya çıkmaya başlayacak. Eminim ki o noktada "Boşuna fizik için kart almalıyım, bu dört çekirdeğin ikisi fizikleri yapsın işte? diyecek delikanlı bir oyun yapımcısı da çıkacaktır. ■



LEVEL DONANIM EL KİTABI

BÖLÜM 5: PERFORMANS AYARLARI

DİZİ İNDEKSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazıyı altı ayrı bölümde, seri şeklinde hazırlamayı uygun gördük. Şimdiden önümüzdeki aylarda anlatacağımız konuları sizlerle paylaşıyoruz.

Bölüm 1:
İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2:
Ekran kartı seçimi

Bölüm 3:
Donanım kurulumu

Bölüm 4:
Windows kurulumu

Bölüm 5:
Performans ayarları

Bölüm 6:
Genel sorunları giderme

Geçen ay Windows kurulumunu hallettikten sonra sıra sürücülerin yüklenmesine gelmişti. Biliyorum en heyecanlı yerinde bırakmıştık ve şimdi de sürücülerini doğru güncellemek için sabırsızlanıyorsunuz. Ama hemen uyaralım, bu ay da en az geçen ay kadar zor geçecek. Çünkü karşımızda Windows XP optimizasyonu gibi sorun var ve özellikle servisler bizi BIOS kadar uğraştıracak. O yüzden kolaydan zora doğru yavaş ve emin adımlarla ilerleyeceğiz. Bu arada yazı dizimiz sadece temel Windows ayarlarını içereceği için çok fazla detaylara inip kafaları karıştırmama kararı aldık. Umarım buna rağmen acemi kullanıcılarımız büyük sorunlar yaşamaz.

A. SÜRÜCÜLERİN YÜKLENMESİ VE GÜNCELLEMESİ

Windows, ilk açılışını yaptıktan sonra hemen donanım listesini kontrol etmeliyiz. Böylece Windows'un hangi donanımları algılayıp, hangilerini algılamadığı hakkında bir fikir

edinmiş oluruz. Donanımlarınızın listesine; Başlat \ Kontrol Paneli \ Sistem adımlarını izledikten sonra açılan pencerenin üstündeki Donanım sekmesi altında bulunan Aygıt Yönetici'sinden ulaşabiliriz. Bilgi edinmek için yanında sarı soru işareti olan yerlere dikkat edelim. Zira bunlar tanıtılmamış donanımları temsil ediyor.

İşe hemen anakartın sürücüsünü yükleyerek başlayalım. Bu iş için anakart ile birlikte gelen CD'yi kullanacağız. Çoğunlukla sürücüler CD ara yüzünde ya da Drivers klasöründe altında bulunur. Bulmakta zorlanacağınızı sanmıyorum. Anakartınızın ana sürücülerini yükledikten sonra eğer varsa ve anakartınız destekliyorsa entegre ses ve ethernet, USB 2.0 ve Serial ATA sürücülerini de yükleyin.

Burada USB 2.0'ın yüklenmesi başınızı ağrıtabilir. Çünkü yüklenmesi için

en az Service Pack 1'e ihtiyaç duyuyor. Elbette Service Pack 2'yi yüklemek daha mantıklı. Ama biz iki paketi de kurmadan sürücülerini yükleyebiliriz. Bunun için sadece Q312370 kodlu Windows XP güncellemesine ihtiyacımız var. Bu dosyayı Windows'un kendi sitesinden kolaylıkla edinebiliriz (indirdiğiniz dosyanın kullandığınız işletim sistemine uygun dilde olmasına dikkat edin). Bu güncellemeyi yaptıktan sonra USB 2.0 sürücüsü sorunsuz bir şekilde kurulacaktır. USB 2.0, sadece USB ile bağlanan aygıtların veri transferlerinde ciddi bir artış sağlamaya yarasa da unutmamak gerekir ki bazı aygıtlar USB 2.0'dan başka çıkışlarda çalışmıyor (mesela iPod).

Anakartımızı sorunsuz bir şekilde tanıttıktan sonra bilgisayarı yeniden başlatalım. Hatta bu yeniden başlatma hadisesini en ufak bir ayardan sonra bile yapmayı âdet haline getirin. Böylelikle hataların kaynağını çok daha kolay fark edebilirsiniz. Windows açılır açılmaz da Aygıt Yöneticisi'ne girip hangi aygıtların tanıdığına bir göz atın. Anakartla işlemiz sürücülerini yüklemekle bitmedi. Bu sürücülerin güncellenmesi de gerekli. Bu işlem bize hem performans kazandırır, hem de yazılımsal hatalarla karşılaşma riskimizi azaltır. Güncelleştirme için anakartın internetten en yeni sürücülerini bulup, kurmalıyız.

Belli başlı yonga üreticilerinin sürücülerini indirebileceğiniz adresler şöyle:

Intel: <http://downloadfinder.intel.com/>
Nvidia: <http://www.nvidia.com/content/drivers/drivers.asp>
Ati: <http://www.ati.com/>
Via: <http://www.viaarena.com/>
Sis: <http://www.sis.com/download/>

Ekran kartları sürücülerinin yüklenmesi ve güncellenmesi gene aynı şekilde yapılıyor. ATI ve NVIDIA ekran kartları için en son sürücülerini her ay DVD'mizde bulabilirsiniz.

B. WINDOWS'UN GÜNCELLENMESİ

Hazır sürücülerini güncellemişken Windows'un kendisini de güncelleyelim. Malum hiçbir

Windows sorunsuz olmuyor ve hiçbir Windows da çıktığı gibi kalmıyor. Hadi bunları geçtik Windows'un çeşitli açılarını kullanarak bilgisayarlara sızan onlarca worm ve virüs varken bu açıkları kapatmamak olmaz.

Şimdi Windows'u güncellemek için elimizde iki yol mevcut. Birincisi Service Pack 2'yi kurmak, ikincisi ise "http://windowupdate.microsoft.com/" adresine bağlanıp sisteminize en uygun güncelleştirmeleri özel olarak seçmek. İkincisi kulağa

daha hoş geliyor ama bu yöntemde bazen beklenmedik sorunlar çıkarabiliyor. Mesela bu yöntemi izlediğimde Vampire The Masquerade: Bloodlines'ı ne yaptım açamamıştım. Ancak Service Pack 2'de böyle bir sorun olmadı. Tabii ki Service Pack 2 daha stabil ama bu Service Pack 2'nin tek başına yeterli olacağı anlamına gelmiyor. Zira çıktığı günden sonraki güncellemeleri içermiyor. Onları da otomatik güncelleştirmeden ya da internet sayfasından gene özel olarak indirmek gerekiyor.

C. GEREKLİ PROGRAMLAR

Artık söylemeye gerek var mı bilmiyorum ama sorusuz oyun oynamak için DirectX'in en güncel sürümüne ihtiyacımız var ve bu da şimdilik 9.0c. Ancak her DirectX 9.0c aynı değil. En son Nisan 2006'da güncellendi ve her DX 9.0c diğerlerinden farklı. Bu isim benzerliği yüzünden bazı hatalarla karşılaşabilirsiniz. Bu yüzden en mantıklısı son DX 9.0c sürümünü DVD'mizden yüklemeniz.

Videoları açmak da bazen dert olabiliyor. Bazen her video için farklı filtreler yüklemek bile gerekebiliyor. Ama bunun çözümünü de çok kolay. Level DVD'sinin Sürücüler kısmında ihtiyacınız olan video oynatıcı ve filtreleri bulabilirsiniz. En güzeli sürücülerin son 7 yazılımını sıradan kurmak.

Güvenlik için AVG veya AVP gibi anti-virüs yazılımlarından birini mutlaka kullanın. Özellikle AVG gibi sisteme neredeyse hiç yüklenmeyen bir anti-virüs yazılımı kullanmak da fayda var. İnternetteyken mutla bir güvenlik duvarı kullanın. Ancak bu yazılımlar sisteme yükleneceği için özellikle oyun oynarken internette çıkıp, güvenlik duvarını kapatmak mantıklı olacaktır (tabi internette oyun oynamıyorsanız).

Son olarak da System Mechanic gibi geniş kapsamlı bir bakım programını mutlaka edin. Windows'u en kolay yoldan optimize etmek ve performansını arttırmak bu programlarla mümkün. Windows'un kendi bakım programları ise yetersiz kalıyor. Bu programlarla daha derli toplu ve daha sorunsuz bir sisteme sahip olacaksınız.

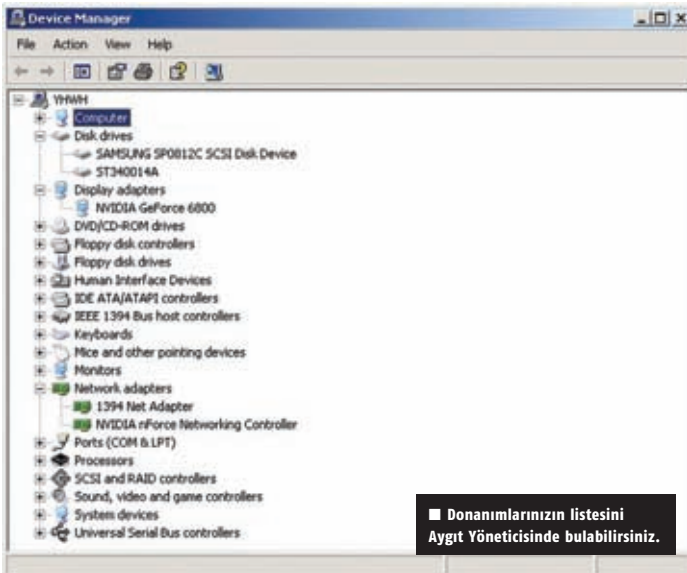
D. WINDOWS İNCE AYARLARI

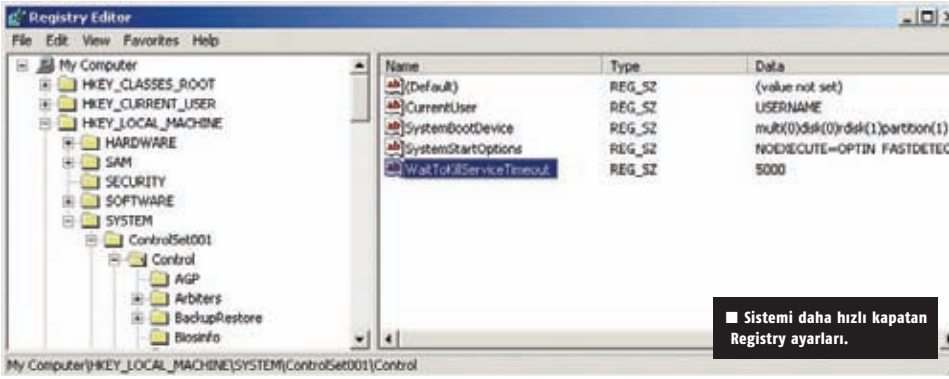
Öncelikle tüm ayarların kişiye özel olduğunu ve kesinlikle dediklerimi harfiyen uygulamak zorunda olmadığınızı belirtmek isterim. Ayrıca bazı noktalarda Windows'un en temel ayarlarını değiştireceğiz ve bu ayarların yanlış yapılmasından ötürü doğabilecek hatalardan da biz sorumlu değiliz. Hepinize bol dikkat ve sabır dileyerek Windows'umuzu kuşa çevirmeye başlıyoruz.

1. Görsel Ayarlar:

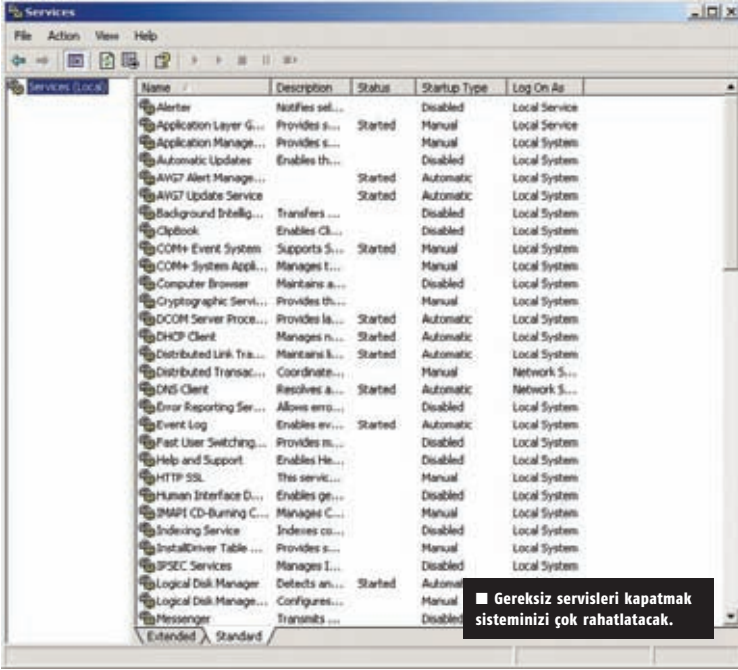
Uzun yıllar Windows 98 kullanmış biri olarak asla Windows XP'nin menü yapısına alışamadım. O yüzden alıştığım daha derli toplu klasik stilde kullanıyorum. Bu seçeneği ekranın en altında bulunan durum çubuğuna sağ tıklayınca çıkan listedeki özellikler sekmesindeki Başlat Menüsü ayarlarında bulabilirsiniz.

Hazır Windows XP'yi Windows 98 haline çevirmeye başlamışken tüm sistemi yoran ge-





■ Sistemi daha hızlı kapatan Registry ayarları.



■ Gereksiz servisleri kapatmak sisteminizi çok rahatlatır.



■ Klasik stili kullanmak performansınızı artırır.

reksiz görsel özelliklerinden de kurtulalım. Bilgisayarım'a sağ tıklayıp Özellikler'i seçin. Gelişmiş sekmesinden Performans başlığı altındaki Ayarlar'a tıklayın. Önünüze çıkan Görsel Efektler sekmesi altında yer alan kutucuklardan En İyi Performans İçin Ayarla kutucuğunu işaretleyin ve onaylayın.

yutta olması, her açılışta farklı boyutta bir dosya oluşturulmaması için zaman kazandırır.

Bunu ayarlamak için Bilgisayarım'a sağ tıklayıp Özellikler'i seçin. Gelişmiş sekmesinden Performans başlığı altındaki Ayarlar'a tıklayın. Sonra önünüze gelen pencerede Gelişmiş'e tıklayın. Sanal Bellek başlığı altında yer alan Değiştir'e tıklayın. Sürücü başlığının altında "C:" (yani Windows'un bulunduğu bölümün) seçili olduğundan emin olun. Aşağıda yer alan Özel Boyut kutucuğunu işaretleyin. Şimdi Başlangıç Boyutu ve En Büyük Boyut seçenekleri için bir değer girmemiz gerekiyor. Bu değer, çoğu kişi tarafından, sahip olduğunuz RAM miktarının iki katı olarak tavsiye edilir fakat bu yanlış bir tavsiyedir. Ne kadar az RAM'iniz varsa bu dosyanın o kadar büyük olması, ne kadar çok RAM'iniz varsa da o kadar az olması daha mantıklıdır. Her iki kutucuğa da belirlediğiniz bu değeri aynen girin ve Ayarla diyerek çıkın.

Mesela 1 GB RAM'den aşağı RAM kullananlar, eldeki RAM'lerinin 2 katı ve üzeri bir değer, 1 GB RAM'den fazla kullananlar ise 1,5 katından düşük bir değer girebilirler. Burada önemli olan, her iki kutucuğun da değerinin aynı olması, unutmayın.

3. Startup'ın temizlenmesi:

Bilgisayarınıza yüklediğiniz programların çoğu, kendini açılışta otomatik olarak çalışmak üzere Startup'a (Başlangıç) yerleştirir. Bu hem açılış süresinin çok uzamasına, hem de büyük performans kayıplarına neden olur. Ayrıca zaten bu programları istenildiğinde açmak mümkündür.

Bu programları Startup'dan kaldırmak için; Başlat'dan Çalıştır'a girip "Mscconfig" yazın. Önünüze çıkan pencereden Başlangıç sekmesine tıklayın. Burada yer alan programlardan açılışta karşınıza çıkmasını istemediklerinizi kaldırın. İsterseniz Tümünü Devre Dışı Bırak seçeneğini de tıklayabilirsiniz. Ama açılışta ihtiyacınız olabilecek programlar olabileceğini de unutmayın, özellikle de dizüstü bilgisayar kullanıyorsanız.

4. Servis Ayarları:

Windows XP bünyesinde kullanmadığınız pek çok servisi barındırır. Bunların devre dışı bırakılması elbette bize performans kazandıracaktır. Ancak unutmamak gerekir ki kullandığımız bir servisi kapatmak da başımıza ciddi sorunlar açabilir. Bu yüzden sadece çoğumuzun kullanmadığı servisleri, açıklamaları ile birlikte verme kararı aldık. Bu sayede olumsuz bir durumla karşılaşırsanız hangi servisi açmanız gerektiğini bileceksiniz.

Servisleri kapatmak için Başlat'dan Çalıştır'ı açıp, "Services.msc" yazın. Önünüze Hizmetler başlığı altında servisler çıkacak. Herhangi bir servisi devre dışı bırakmak için, o servisin üstüne tıklayarak açın. Çıkan menüde servis durumu yazacaktır. Eğer başlamışsa durdurun. Sonra başlangıç türünü Devre Dışı olarak ayarlayıp, onaylayın. Emin olmadığınız servisleri dokunmamanızı tavsiye ederim. Ayrıca değişiklikleri tümünden değil de, en fazla beşerlik gruplar halinde ve bilgisayarı yeniden başlatarak yapmanız daha iyi olacaktır.

KAPATABİLECEĞİNİZ SERVİSLER

Burada yer alan servis isimleri Windows'un İngilizce sürümü içindir. Eğer Türkçe Windows kullanıyorsanız her hangi bir servisin İngilizce adını görmek için üzerine sağ tık yapıp özelliklerine girebilirsiniz. En üstte yazan İngilizce isimdir.

Alerter: Seçili kullanıcılara ve bilgisayarlar idari uyarıları gönderir.

BITS: Veri aktarımı için boşta kalan ağ bant genişliğini kullanır.

Aspnet State: ASP.NET ile ilgili işlem dışı oturum durumları için destek sağlar.

ClipSrv: Pano Defteri Görüntüleyicisi'ni bilgi depolamak ve uzaktaki diğer bilgisayarlarla paylaşmak için etkinleştirir.

Browser: Ağdaki bilgisayarların gün-çelleştirilmiş listesini tutar ve bu listeyi tarayıcı olarak belirlenmiş bilgisayarlara sağlar (Evinizde kurulu ağ varsa kaldırmayın).

ERSvc: Standart dışı ortamlarda çalışan hizmetler ve uygulamalar için hata bildirimine olanak sağlar.

FastUserSwitchingCompatibility: Birden çok kullanıcı ortamında yardım gerektiren uygulamalara yönetim sağlar.

Helpsvc: Yardım ve Destek Merkezi'ni bu bilgisayarda çalışması için etkinleştirir.

HidServ: Klavyedeki önceden tanımlanan etkin tuşları, uzaktan kumanda ve diğer çoklu ortam İnsan Arabirim Aygıtlarına genel girdi erişimini etkinleştirir.

CISvc: Yerel ve uzaktaki bilgisayarlarda dosyaların içeriğini ve özelliklerinin dizinin oluşturur; esnek sorgulama diliyle dosyalara hızlı erişim sağlar.

PolicyAgent: IP güvenlik ilkelerini yönetir ve ISAKMP/Oakley (IKE) ile IP güvenlik sürücüsünü başlatır.

Messenger: İstemciler ve sunucular arasında Net Send ve Uyarıcı iletilerini aktarır.

Netlogon: Etki alanı içindeki bilgisayarlar için, hesapların oturum açma olaylarında doğrudan kimlik doğrulamayı destekler.

Mnmsrvc: Yetkili kişilerin NetMeeting yoluyla Windows masaüstünüze erişmesini sağlar.

NetDDE: Aynı veya farklı bilgisayarlar da çalışan programlar için Dinamik Veri Değişimi (DDE) için ağ aktarımı ve güvenliği sağlar.

NetDDEdsdm: Dinamik Veri Değişimi (DDE) ağ paylaşımlarını yönetir.

SysmonLog: Önceden yapılandırılmış zamanlama parametrelerine dayalı olarak yerel ya da uzaktaki bilgisayarlardan performans verileri toplayıp verileri bir günlük dosyasına yazar ya da bir uyarı tetikler.

WmdmPmsN: Bilgisayara bağlı taşınabilen medya aygıtlarının seri numaralarını alır.

Spooler: Yazdırma Biriktiricisi, daha

sonra yazdırmak için dosyaları belleğe yükler (Yazıcı kullanıyorsanız kaldırmanız).

RSVP: QoS'u tanıyan programlar ve denetim uygulamaları için ağ sinyalleri ve yerel trafik denetim ayarları işlevlerini sağlar.

RDSSessMgr: Uzaktan Yardım'ı yönetir ve denetler.

RpcLocator: RPC ad hizmeti veritabanını yönetir.

NtmsSvc: Çıkarılabilir Depolama Birimi

RemoteAccess: Yerel ağ ve geniş alan ağı ortamlarında çalışan işletmelere yönlendirme hizmetleri sunar.

Seclogon: Farklı kimlik bilgileriyle işlem başlatabilmeyi sağlar.

SCardSvr: Bilgisayar tarafından okunan akıllı kartlara erişimi yönetir.

Schedule: Kullanıcının bu bilgisayarda otomatikleştirilmiş görevleri yapılandırmasına ve zamanlanmasına olanak sağlar.

TlntSvr: Uzaktaki bir kullanıcının bu bilgisayarda oturum açmasına ve program çalıştırabilmesine olanak sağlar ve UNIX ve Windows tabanlı çeşitli TCP/IP Telnet istemcilerini destekler.

Themes: Kullanıcı deneyimi teması yönetimini sağlar.

UPS: Bilgisayara bağlı bir kesintisiz güç kaynağını (UPS) yönetir.

VSS: Yedek ve diğer amaçlar için kullanılan Bölüm Gölge Kopyalarını yönetir ve uygular.

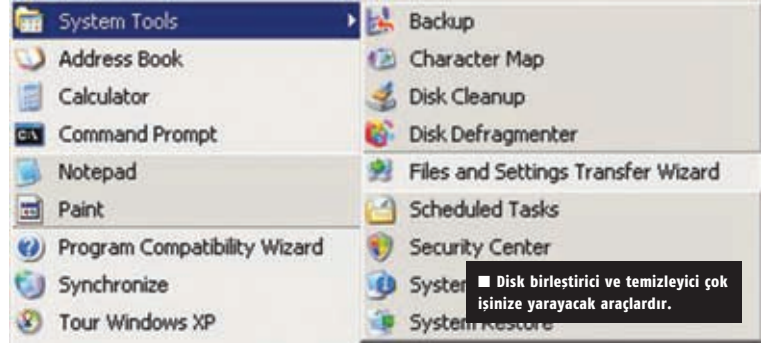
W32Time: Ağdaki tüm istemci ve sunuculara tarih ve saat eşitlemesini sağlar.

WZCSVC: Kablosuz Sıfır Yapılandırma; 802.11 bağdaştırıcıları için otomatik yapılandırma sağlar.

5. Açılış ve Kapanış Optimizasyonu:

Prefetch klasörünün içindeki ".pf" uzantılı dosyaların sayısı zamanla artar. Bunun sonucunda da açılış optimizasyonu gitgide düşer. Bu nedenle Windows'un yeniden organize olabilmesi için söz konusu "C:\Windows\Prefetch" klasörünün içeriğini en az ayda bir temizlemelisiniz.

Windows'un kapatılması sırasında bir servis sonlandırılmayı reddederse sistem, standart ayarlara göre bu işlemin tamamlanmasını 20 saniye daha bekler. İsterseniz söz konusu bu süreyi çok daha kısa tutabilirsiniz. Başlat menüsündeki "Çalıştır"ı açın ve "Regedit" yazıp onaylayın. Gelen penceredeki "HKEY_LOCAL_MACHI-



NE\SYSTEM\ControlSet001\Control" anahtarını etkinleştirin. Pencerenin sağ tarafında yer alan "WaitToKillServiceTimeout" kaydına çift tıklayın ve buradaki değeri beş saniyeye karşılık gelen "5000" sayısı ile değiştirin ve Tamam diyerek onaylayın.

Programları daha hızlı kapatmak içinse gene Regedit'den "HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop" anahtarını etkinleştirin ve buradaki "WaitToKillServiceTimeout" kaydının değerini gene "5000" yapın. Aynı anahtar altında bulunan "AutoEndTasks" kaydının değerini değiştirmek için üzerine çift tıklayın ve açılan penceredeki "0" değerini "1" olarak değiştirin.

6. Düzenli Windows Bakımı:

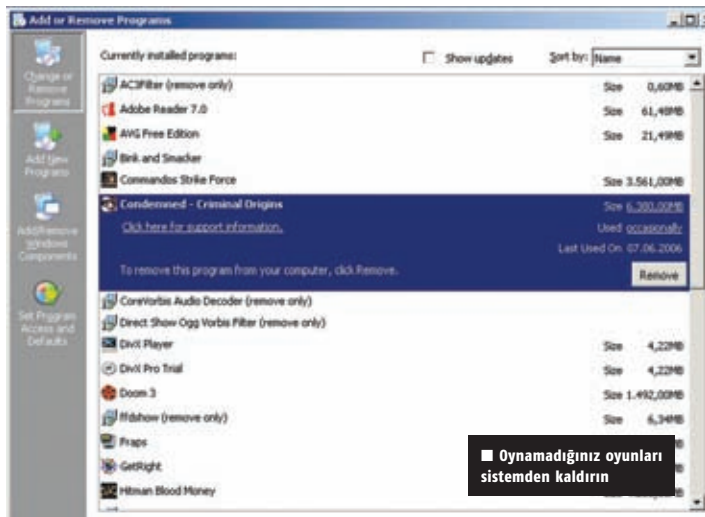
a) Gereksiz Programları Kaldırın: Bazen hem oyunlar, hem de deneme sürümü programlar siz farkında olmadan gereksiz yere birikir. İlk önce kendi bilgisayarınızda hangi programın ne işe yaradığını farkında olun. Belirli aralıklarda Denetim Masası'ndaki Program Ekle ve Kaldır'ı takip edin. Bir programı ya da oyunu mutlaka buradan kaldırın. Buradaki listede adı yoksa kendi Uninstall'ını kullanın.

b) Kısayolları Silin: Masaüstünde, kullanmadığınız tüm kısayolları silin. Sadece lazım olanlar kalsın. Bu, hem masaüstünün düzenli kalmasını sağlar, hem de performans artışına yol açar.

c) Sabit Diskleri Düzene Sokun: Bilgisayara yeni programlar ve oyunlar yükleyip, sildikçe uygulamalara ait dosyalar sabit diskin farklı bölümlerinde dağılır. Bu da, gerektiğinde o dosyaların sabit disk tarafından okunabilmesi için daha fazla zaman ve performans kaybına yol açar. Ayrıca Windows yüklemeler sırasında kısa süreli dosyalar oluşturur. Bunlar herhangi bir duruma karşı, "Temp" ve bunun gibi klasörler içinde muhafaza edilir. Ayrıca internette gezdiğiniz sitelerden kalan artıklar da bilgisayar da kalır. Bunlar gayet gereksiz dosyalar olduğundan belli aralıklarda temizlenmesi gerekir.

Bu temizleme ve düzenleme işlemini en basitinden Windows'un sahip olduğu Defrag ve Cleanup programları ile yapabiliriz. Bu iki program Başlat menüsündeki "Programlar\Donatılar\Sistem Araçları" klasöründe bulunur. Bu işlemlerin alacağı zaman sabit diskinizin boyutuna göre uzayabilir ama yapılması gereklidir.

Evet arkadaşlar bir ayın daha sonuna geldik. Umarım bu temel Windows bilgileri işinize yaramıştır. Sorunsuz bir sistem dileğiyle, gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın. ■



TEKNİK SERVİS

Çok dertliyim çok! Gene yaz geldi, gene o bildik sıkıntılar... Hayattan zevk almamam için ne varsa, bu aylarda karşıma çıkar. Bir kere havalar aşırı ısınır ve insanın yerinden kalkası gelmez. Benimle beraber işlemcim ısınır. Dünya ısınır, küresel ısınır... Sonra birden belediyelerimizin aklına ortalığı yakıp yıkmak gelir. Bir toz duman, bir gürültü... Bunlar yetmezmiş gibi inşaat sırasında bir kablo kopar ve günlerce elektriksiz kalırım. Derdi bitmez, tasası bitmez...

-Olgay Ertez

YAZIN İLK ISINAN İŞLEMCI SORUSU

SORU Selamlar Tuğbek ve Olgay ikilisi. Benim başım işlemcimle fena halde dertte. Havaların ısınmasıyla işlemci sıcaklığı tavana vurdu. Intel P4 3.0 GHz işlemcimin sıcaklığı Intel'in kendi fanıyla 80 dereceye kadar çıkıyordu (ASUS PC Probe'dan baktığımda). "Eyvah! İşlemci elden gidiyor." diyerek gittim Asus Vento bir kasa aldım. Keşke almasaydım çünkü aldığım Zalman Fatalty fan kasaya sığmadı. Değiştirip Silverstone Nitrogen aldım. İlk zamanlar iyiydi, 65 dereceye ulaşmıyordu bile. Ama şimdi ise 75 derecelere ulaşmış durumda. Ne yapmam gerek, lütfen yardım edin. İyi çalışmalar, şimdiden teşekkür ederim.

Onur Altan CAN

CEVAP Merhabalar Onur. Yaz aylarına sert bir girişle gene beklenen oldu ve donanımlarımızın ısınmasıyla beraber hepimizi bir telaş sardı. Kasanı değiştirerek çok iyi etmişsin ama keşke kasanı almadan evvel Zalman'ın sitesine girip tavsiye edilen ebatlara baksaydın. Aldığın Zalman Fatalty gerçekten çok başarılı ve sık bir fanı. Değiştirmen kötü olmuş ama elden ne gelir? Şimdi, ilk önce Silverstone Nitrogen'deki aktif fanın doğru çalışıp çalışmadığına bak. Fan hızını yani RPM göstergelerini ASUS Probe'dan kontrol et. 2500-3500 RPM civarı bir rakam görmen muhtemel. Sorun burada değilse fanın kendisi yuvadan oynamış olabilir. Mayıs sayısındaki Donanım Özel Dosyamızı aç ve fan montajını harfiyen uygula. Ama ilk önce eğer işlemcinin üstünde termal solüsyon varsa onları temizle ve yenisini sür. Kaliteli bir solüsyon kullanmaya ve CPU'nun üstünden taşırmamaya gayret et. Bu adımları doğru şekilde uygularsan ve aktif fanın doğru çalışıyorsa ve hâlâ problemin varsa ya işlemci ayarlarında bir sorun var ya da Nitrogen sana yetmiyor (aslında yetmesi lazım) demektir.

Görüşmek üzere, kendine iyi bak.

BİR İSTANBUL MASALI

SORU Selam size Tuğbek ve Olgay ekibi. Öncelikle böyle güzel bir dergi çıkardığınız için teşekkür ediyor ve başarılarınızın devamını diliyorum. Aklıma takılan soruya gelecekte olursak, gençlerde donanım hastası bir arkadaşına rastladım. Arkadaşımın iddiasına göre çift çekirdekli işlemcilerde, bir emulasyon yöntemiyle ikinci çekirdeği ekran kartı GPU'su gibi çalıştırabileceğimi, böylece oyunlardan mükemmel performans alabileceğimi söyledi. Kendisi Windows pek sevmez, aksine gözümün önünde emulatör yardımıyla Windows içinde Linux ve ReactOS çalıştırmış biridir. Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

nuz? Bu mümkün müdür? Yoksa Sony'nin PS3'te yaptığı bunun gibi bir şey mi? Yapılabildiği takdirde getirisi ve götürüsü neler olabilir? Benim tahminim çift çekirdek desteklemeyen oyunlarda mükemmel performans artışı olabileceği yönünde. Şimdiden teşekkürler...

Fethi DEMİR

CEVAP Merhabalar Fethi, bizi bu kadar sevdiğin ve yürekten takip ettiğin için asıl biz sana teşekkür ederiz. Soruna gelince, böyle bir şey mümkün değil. Söylediğin yöntem için Windows'un farklı uygulamaları, işlemcinin farklı çekirdeklerine ataması gerekiyor. Bunun için de eldeki Windows XP'nin ciddi değişikliklere ihtiyacı var. Hatta bu konuya uygun olarak baştan yazılması gerekiyor. Çünkü bu bahsettiğin konu çok ciddi bir iş. Buna paralel yeni bir DirectX de yapılmalı. Yani tam bir işlemler karmaşası. Bu yüzden kullanıcılar olarak Windows XP'den ümitleri kestik ve Vista'ya beklemeye başladık. Bunlar arkadaşının iddia ettiği gibi basit bir emulasyonla olacak işler değil. Kaldı ki senin örnek gösterdiğin PS3 ise bambaşka bir konu. Onu Windows ve standart bilgisayarların çalışma prensibinden tamamen uzak tutmak gerekiyor (ki onun da işlemcisi dışında ayrı bir GPU'su, NVIDIA RSX var -TÖ). Çünkü tamamen farklı yapılar. Kendine iyi bak, görüşmek üzere.

RAM'LERDE GÖRÜLMEMİŞ OLAY!

SORU Öncelikle ilgi çekici bir başlık kullandığım için senden özür diliyorum ama ne yapacağımı bilemedim. Yazın iki adet 512MB RAM'e sahip bir bilgisayar aldım. Bilgisayarın içinde iki adet RAM görünse de bilgisayarın özelliklerime baktığımda toplamda 512MB RAM görüyorum. Benim RAM'lerimde sorun olabilir mi, varsa ne gibi bir sorun vardır?

MMORPG'lerde (WoW) bağlantı FPS'yi etkiler mi? Bende özellikle bir süre boyunca takılmalar yaşıyor ve özellikle yeni bölgelere girdiğimde (512 KBPS

Kablo Net kullanıyorum). GeForce FX 5500 sahibiyim, FPS'yi arttırmak için ATI Radeon X1600 PRO alacağım. Kablonetten ADSL'e geçip ekran kartını upgrade etmem (sanırım GeForce FX 5500 ile X1600 Pro arasında çok fark var) yeterli olacak mı?

Teşekkür ederim.

Gültekin GÜNDÜZ

CEVAP Merhabalar Gültekin, böyle bir başlık kullandığın için özür dilemene gerek yok. Merak etme. RAM'lerinin durumu hayli ilginç. Çünkü eğer iki adet 512MB Ram takılıysa toplamda 1 GB gözükmesi lazım. Şimdi iki sorun üzerinde duracağız: Ya RAM'lerden biri yerinden

oyunadı, bilgisayar sadece birini görüyor. Ya da sende iki adet 256MB RAM var. Şimdi iki RAM'in düzgün okunup, okunmadığını Bios'dan kontrol et. Eğer tek slotta RAM var görünüyorsa bilgisayarı kapat ve RAM'leri sök. Dikkatlice yerlerine tekrar oturt, hatta bir RAM'i tak, bilgisayarı tekrar aç, çalıştırdıktan emin ol, diğerine öyle geç. Böylelikle eğer RAM'lerde bir sorun varsa hangi RAM'den kaynaklandığını öğrenirsin. Bu arada eğer tek RAM takılıyken ekranda 256 MB RAM gözükürse de elindeki RAM'lerin 256MB'lık olduğu ortaya çıkmış olur.

Devasa online oyunlarda bağlantı ciddi bir faktör. Bağlantı hızındaki yavaşlama muhtemel olarak FPS'yi etkilemiştir. Bu yüzden net kapasiten 512 Kbs olduğu halde bunun ne kadarının aktif olduğunu sına. Diğer yandan ekran kartını değiştirmekle de çok iyi bir iş yapacaksın. Zira GeForce FX 5500'ün vakti çoktan geçmişti. (Ayrıca yeni bölümleri yüklerken takılma olması RAM ve sabit disk performansının düştüğünü de gösterir. Disk birleştirme işlemi yapman ve RAM'lerdeki sorunu çözmen de bir parça rahatlatılabilir seni. -TÖ)

Kendine iyi bak, görüşmek üzere.

UYGUNDUR

SORU Sevgili Level ahali, nasılsınız? İyisinizdir umarım. Ekran kartı olarak Sapphire X1800XT almayı düşünüyorum. Yapmış olduğunuz ekran kartı incelemesinden yola çıkarak karar verdim. Sizce de doğru bir karar mı, öğrenmek istedim. Bir de anakart olarak Intel D101GGCL almayı düşünüyorum (bütün para ekran kartına gidiyor da). Tek sorunum anakartın tümleşik Radeon X300 ekran kartı olması. Acaba bu durum benim X1800XT'nin performansına etkiler mi? Şu anda elimde P4 3.0 Ghz işlemci ve 512 MB DDR Ram var. Umarım seçtiğim parçalarla uyuyordur. Şimdiden teşekkür ederim ve başarılarınızın devamını dilerim.

Umut BENZER (Jun Tao)

CEVAP Merhabalar Umut. Seçmiş olduğun ekran kartından yana hiçbir şüphen olmasın. Gerçekten de canavar gibi bir kart (Ama X1800 XT almışken biraz daha zorlayıp X1900 XT almak çok daha mantıklı olabilir. Ne kadara bulabildiğine bağlı elbette. -TÖ). Ancak anakart için daha iyi bir model bakabilirdin. Zira seç-



Şimdiden teşekkürler.
Mert Sunman (McMertLaren)

Merhabalar Mert. Şu an en az senin kadar ben de çok geçiriyorum çünkü aynı yerden benim de aldığım tomarla ürünü var. Ancak bizi al-
CEVAP dığımız yer bağlamaz, bu işin distri-
bütörü var, yetkili bayisi var. Neydi
LG'nin distribütörü? Hah tamam Ufotek'i arı-
yorsun (Telefon: (212) 336 61 00) durumunu an-
latıyorsun. Onlar da sana yardımcı oluyorlar.
Bu kadar basit. Eğer yardımcı olmazlarsa gidip
toplula basıyoruz meşe odunlarıyla.

Hangisi daha kötü, Temmuz'un 15'ine kadar
sınav olmak mı, saatlerce rapor hazırlamak mı?
Bir de o rapor hazırladığın bilgisayarın sıcak ha-
va yüzünden sapıtması ve bir daha düzelmeme-
si mi? Hay ben böyle üniversite reaktörlüğünün,
hay böyle havanın, hay basmayan tuşun, hay
eriyen asfaltın! ■

Not: İkinci bir emre kadar Olgay'ın toplum
içine salınması, insanlar ile görüşmesi yasak-
lanmıştır! - Müdüriyet

miş olduğun model Intel'in alt seviye
ürünlerinden biri ve X1800XT ile pek bir sı-
rtıyor. Ancak uyumluluk konusunda bir
problem olacağını sanmam. Zira ekran
kartı için PCI-Ex slotunun olması yeterli.
Tümleşik ekran kartı konusunda da bir
endişen olmasın.

Biz teşekkür ederiz, kendine iyi bak.

AH BİR NİNTENDOM OLSA!

SORU Öncelikle herkese selamlar. Ben
uzun zamandır izlediğim Nintendo
videolarının etkisi altındayım. Ninten-
do'nun yeni konsolundaki kontrolleri çok
beğendim ve bu yeni konsolu biran evvel
edinmek için sabırsızlanıyorum. Ancak hiç
bir şeyi denemeden almayacağım konu-
sunda yeminliyim. Nintendo Türkiye'de
yaygın olmadığı için endişeliyim. Bu konu-
da ne yapabilirim? Yardımcı olursanız ger-
çekten çok mutlu olurum.

Zahit Öztekin

CEVAP Merhabalar Zahit. İstanbul,
İzmir ya da Ankara'da oturu-
yorsan, büyük kitap evlerinde Nintendo

Türkiye'nin tanıtım standları ile karşılaşmış ol-
man mümkün. Nintendo Türkiye'de var ve ak-
tif. Ama yeni girdiği için Playstation 2 kadar
yaygın değil. Bu yazdığım şehirlerin dört bir
yanında, özellikle büyük alışveriş merkezlerin-
de deneme noktaları mevcut. Yakın zamanda
ise daha pek çok şehirde aktif olacaklarından
da eminim. Nintendo Wii bu Kasım'da çıktı-
ğında ise Türkiye'ye geleceğinden de kuşum
yok. O zaman tanıtım noktalarında istediğin
kadar deneyebileceksin.

Kendine iyi bak, görüşmek üzere.

BATIK ŞİRKET

SORU İyi günler Level ailesi. Geçen sene aldı-
ğım LG marka CD-RW dün bozuldu.
Bende hiç üzülmедim nasıl olsa garantisi var
diye. Bu sabah sürücüyü kaptığım gibi koştum
aldığım mağazaya (Kadıköy de oluyor bu yer).
Ama gittiğimde çok büyük bir sürprizle karşılaştım.
Mağaza (Extrem Bileşim) kapanmış. Kapıda da
"Yakında Hizmetinizdeyiz" gibisinden bir ya-
zı. Sordum, soruşturdum maalesef iflas etmişler.
Şimdi ne olcak benim CD-RW. Elimde mi patladı
yoksa garantisinden faydalanmamın bir yolu var
mı? Cevaplarsanız çok sevinirim.

DONANIM PAZARI

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donan-
im@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-
mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar
Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

Doların son üç yıldaki en yüksek seviyesine ulaşmasıyla bilgisayar fiyatlarında
korkunç artış yaşandı. Ama yine de yaz aylarında piyasaların durgun olması ve
stokların azalması nedeniyle yeni sistem alacakların elini çabuk tutması ya da ye-
ni parti ürünler için sonbahara kadar beklemeleri gerekiyor. Havalar ısınırken de
son bir uyarı, alacağınız soğutucuların takacağınız ürüne (işlemci, ekran kartı vs.)
uyumlu olduğundan ve yer problemi (kasaya sığmama, slotlardan taşma vs.) ey-
dana getirmeyeceğinden mutlaka emin olun.

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 3200+ (Venice) \$118	Pentium D 930 (Dual Core) \$213	AMD Athlon 64 FX-62 (939 Pin) \$1,671
Anakart	ASUS A8V-E SE (BIOS 1004) \$59	ASUS P5PL2 (BIOS 0503) \$105	ASUS A8N32-SLI Deluxe (BIOS 0806) \$219
Bellek	512MB DDR-400 Kingston (CL 2.5) \$50	1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack)\$105	Mushkin Redline P4000 2GB \$463
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$50	Samsung 160GB SATAII 7200RPM 8MB\$69	2xSamsung 300GB SATAII (Raid 0) \$230
Ekran Kartı	Asus EAX1300Pro/TD/256MB \$99	Sapphire X1600 TX \$179	Leadtek 7950GX2 TDH \$799
Monitör	Samsung 797MB Flat 17" \$159	Samsung 797MB Flat 17" \$159	BenQ LCD FP93GX \$469
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$29	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$41	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$41
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$137	Sound Blaster X-Fi Fatality \$286
Kasa	Asus TA-211 \$55	Thermaltake Shark \$145	Coolermaster Stacker \$165
Klavye	Logitech Internet Pro \$15	Logitech G15 \$86	Logitech G15 \$86
Mouse	A4Tech X-750F \$24	Razer Diamondback \$65	Logitech G5 \$94
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$665	\$1,311	\$4,530

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılardan değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemiştir.

STRATEJİ USTASI



Eser Güven
egüven@level.com.tr

BİTMEZ BU OYUN

Oblivion'daki yolculuğumuza devam ediyoruz. Bu oyunla ilgili gönderdiğiniz soru sayısı düşünlüğünde oyunun oldukça fazla sayıda seveni olduğunu anlamak hiç de zor değil. Peki farkında mısınız, yolladığınız soruların neredeyse yarısının cevabı aslında oyunun kılavuzunda mevcut. Neyseki biz buradayız, Oblivion ile ilgili tüm sorularınıza cevap vermeye devam ediyoruz.

Bu ay iki konuk yazarımız var. Birincisi İnanç Baral. Hazırladığı "C&C Generals'da Nükleer Çin" taktik yazısı ile uzun süredir beklediğimiz Strateji Ustası'na girmeyi hakeden okuyucu rehberi açığımızı kapattı ve ilk Strateji Ustası ödülünü kazandı. Şimdi sizlerden de aynı kalitede yazılar bekliyoruz. İkincisi ise benim için oldukça tanıdık bir isim çünkü kendisi kardeşim olur. Erce'nin hazırladığı Half Life 2: Episode 1 yazısını beğeneceğinize eminim. Eğer olurda oyunda takıldığınız bir yerler olursa sorularınızı da ona yönlendireceğim zaten. Siz de yayınlanacak kalitede olduğunuzu düşündüğünüz yazıları, yazıyı tamamlayacak resimler ve resimlerin açıklamaları ile birlikte egüven@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelecek aya kadar, kendinize iyi bakın. ■

COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR

AZ UYGULANAN AMA ÇOK ETKİLİ TAKTİKLER



CHINA, NUCLEAR CHINA, TANK CHINA İLE

Bu taktiği uygulamanız için şunlara ihtiyacınız var: Black Lotus, bir Troop Crawler, iki EMC Tankı, Nükleer Füze veya Artillery III ve 10 tane Overlord tankı (hepsinde bunker olacak).

Önce düşmanın üssünü olabildiğince açın. Mutlaka bir yeri daha az korunuyor olacaktır. Orayı, yani en az savunma sistemi olan noktayı bulduktan sonra artilery veya füzenizin hazır olmasını bekleyin. Black Lotus'u Troop Crawler'a bindirip EMC'ler ile birlikte o zayıf noktaya yollayın. Ama saldırmayın ve düşmanı da tahrik etmesinler. Ardından Overlordlarınızı düşmanın bilmediği ama düşman üssünden de çok uzak olmayan bir yere gizleyin. Bunları yaparken düşmanın merakını uyandırmamak için mutlaka kısa aralıklarla düşmanı Tank Hunter veya Battlemasterlarla oyalayın. Bu saldırılarınız sırasında EMC tankları ile zayıf bölgeyi etkisiz hale getirin (varsa EMP bombası kullanın) ve Black Lotus'u içeri sokun. Şimdi dikkatlice Command Center'ı ele geçirin. Bu uzun süren bir iş ve bu yüzden düşmanı iyice oyalamalısınız. Command Center'ı ele geçirir geçirmez satın. Olaya uyanan düşman peşinize düşecektir. Black Lotus görünmez olduğundan, EMC'leri takip edeceklerdir. Düşmanı alakasız bir bölgeye çekin ve bu sırada füzeniz veya Artillery III ile zayıf noktayı yok edin. Düşman artık üssünü koruyamadığından önceden sakladığınız Overlordlar ile üsse girin. Bunu başarısızsanız zafer sizin olur (bu iş için birim gruplamayı ve gruplar arası geçişi çok hızlı yapmalısınız).



STEALTH GLA İLE HARİTAYA HÜKMETME

Bu taktik için Large veya XLarge harita seçmelisiniz.

Stealth GLA'nın en büyük kozu binalarını da kamufle edebilmesi. Bu hile gibi özellik hiç fark etmediğimiz iki avantaj sağlıyor bize. Öncelikle Stealth GLA ile tüm oyun alanı bizim üssümüz oluyor. İstedığımız yere bina kurabildiğimiz için düşman asla nerede ne var tam olarak bilmiyor ve bu bize düşmanımızı her defasında farklı açılardan kuşatma imkanı veriyor. Düşmanın ruhu duymadan kaynak toplayabilir, haritanın en ücra köşesine Black Marketler dizebilir, üssünün dibine fabrika veya kışla inşa edebilir ve zavallı üniteleri sizi ararken patır patır indirebilirsiniz. Sneak Attack'a önceden kavuştuğunuz, GPS Disabler gibi harika bir yeteneğe sahip olduğunuz ve çoğu askeriniz kamufle olduğundan düşmanla eğlenerek onu yenebilirsiniz. Özellikle sahate üsler kurup düşmanı aldatmak harika. Mesela düşman çok büyük bir ordu toplamış üzerinize geliyor. Bu sırada alakasız bir yere bir bina kuruyorsunuz, kamufle etmeyip yanına birkaç asker yolluyorsunuz ve böylece (her zaman olmasa da) düşman gidip o alakasız bölgeye saldırıyor. Hijackerlar ile düşmanın teknolojik silahlarını ele geçirip ona karşı kullanmak, GPS Disabler ile bir grup Demolition Truck'ı görünmez hale getirip, düşman üssünün ortasına götürüp sürpriz bir şekilde üssün yarısını havaya uçurmak, nereden geldiği belli olmayan Rocket Buggylerle düşmanı sinir etmek ve haritada hayalet gibi dolaşan Jarmen Kell ile düşmanın tüm araçlarını ve piyadelerini temizlemek inanılmaz keyif verici şeyler. Düşmanınız için ise sinir bozucu olacaktır elbette. Sunucularda Stealth GLA seçenlerin genellikle kesin bir zaferi yoktur çünkü çoğu zaman karşı taraftaki oyuncu pes edip teslim oluyor. Bütün bunları uygulamak için tek ihtiyacınız hızlı oynayabilmek. ■

Hazırlayan İnanç Baral

Tebrikler İnanç, dergimizde yayınlanmaya layık gördüğümüz ilk okuyucu Strateji Ustası'nı hazırladın. Ayrıca ayın en iyi okuyucu Strateji Ustası'nı gönderdiğin için, bizden sana 50 YTL ödül geliyor.



CALL OF CTHULHU (ALTERNATİF SON) DARK CORNERS OF THE EARTH

YETERİNCE KORKMADIYSANIZ, DAHA BÜYÜK BİR ZORLUĞA NE DERSİNİZ?



Böylesine bir oyunu A Mythos (Mythos Specialist) derecesiyle bitirebilmenin oldukça zor olduğunu söyleyerek başlayalım. Öncelikle bu dereceye ulaşmak için oyunu %100 tamamlamış olmanız gerek; bazı oyunlarda %100 tamamlama ulaşılabilecek en son derece olsa bile, bu oyuncu bu yalnızca en iyinin de iyisi olmanız için gereksinimlerden bir tanesi.

Önce oyunu %100 ile bitirmek için yapmamız gerekenler sorusuna cevap verelim. Bunun için oyundaki 3 kategorideki tüm Journal Entry'leri (günlük yazıları) toplamanız gerekiyor. Bunlar yazıların kategorileri ve isimleri şu şekilde:

A Collection of General Evidence – 18 yazı

Podium Sermon
Dairy of a Cult Member
The Boston Glove, 20th August 1909
Arkham Advertiser, 6th February 1922
Diary of Brian Burnham
Innsmouth Courier, 19th June 1846
Arkham Advertiser, 7th February 1922
Diary of Thomas Waite
Ramona Waite's Coloring Book
Post Mortem Records
Diary of the Church Minister
Postcard
Registry of Births, Deaths and Marriages
Ship Logs of Captain Obed Marsh
Letter from Sebastian Marsh
Diary of Robert Marsh
Diary of One of the Crew
Lab Notes of Esther Marsh

Mythos, Tomes and Manuscripts – 6 yazı

Pnakotica
Book of Dagon
Oaths of Dagon
I'a Dagon
Ponape Scripture
Tablets of Dagon

The Diary of Jack Walters – 13 yazı

September 6, 1915 A Local Disturbance
1916 – 1921 Missing Entries
February 6, 1922 A Shadowed Past
February 6, 1922 New Client
February 7, 1922 The Gilman Hotel
February 7, 1922 Church Refuge
February 7, 1922 Jailbreak
February 8, 1922 The Feds
February 9, 1922 The Order of Dagon
February 10, 1922 The Cutter Urania
February 10, 1922 The Reef of Satan
February 10, 1922 The Dark Depths
February 18, 1922 Suicide Note

Tüm bu yazıları topladığınızda oyunu %100 derece ile bitirebiliyorsunuz. Gelelim diğer gereksinimlere:

- Refinery'deki tüfeği bulmalısınız (girişteki ofis kapılarının bir tanesinin arkasında)
- Ruth'u kirişlerden kurtarmalısınız
- Bot saldırısı sırasında mümkün olduğunca çok denizciyi kurtarmalısınız.
- Oyunu üç buçuk saatten daha kısa sürede bitirmelisiniz.
- 30'dan az kayıt yapmalısınız.

Eğer oyunu 5'ten az kayıtlı bitirirseniz Bonus derece kazanırsınız, ancak %100 tamamlamadıysanız A derecesine erişemezsiniz. Eğer oyunu 5 saatten kısa sürede bitirirseniz (B derecesine karşılık gelen) ama 5'ten az kayıt yapar ve %100 tamamlarsanız o zaman bonus derece ile A derecesine yükselmiş olursunuz.

Bu dereceye ulaştığınızda oyunun iyi sonunu izleyebileceksiniz, bu son diğerinden biraz daha uzun sürüyor ve sizin üstün ırk ile olan ilişkinize biraz daha fazla açıklık getiriyor. Eğer 'ben uğraşamam bunlarla' diyorsanız bu sonu <http://www.youtube.com/watch?v=d6iBni7NeqM> adresinden de izleyebilirsiniz. ■

Eser Güven eguyen@level.com.tr

OBLIVION – MASTER EĞİTMEN REHBERİ

Eğitmenler aynı Morrowind'de olduğu gibi istediğiniz bir yeteneğinizi parası karşılığında bir birim geliştiren kişiler; 21 yeteneğin her biri için 2 Apprentice, 2 Journeyman ve bir tane Master eğitmen bulunuyor. Apprentice seviyesindeki eğitmenler yeteneğini 0 ile 40 arasında, Journeyman seviyesindeki eğitmenler 40 ile 70 arasında geliştiriyorlar. 70 ile 100 arasında geliştiren Master eğitmenleri bulmak için ise öncelikle yeteneğinizi 70 yapmanız ve Journeyman eğitmenden Master eğitmenin yerini öğrenmeniz gerekli. Master eğitime gittiğinizde size ufak bir görev verecek, bundan sonra da hizmetlerini size sunacak. Bulduğunuz yer Cyrodiil de olsa, eğitim şart... ■

ACROBATICS



Aerin'i bulmak için Azura's Shrine'a gidin ve doğuya (dağlara) doğru yürümeye başlayın. Bir süre sonra Aerin'in kampına ulaşacaksınız ama orada yalnızca Torbern isminde birinin yaşadığını göreceksiniz. Onunla eğitim hakkında konuştuğunuzda size görev vermeden yardım etmeyi kabul edecektir.

ALCHEMY



Master eğitmen Sinderion'u Skingrad'da, West Weald'de bulacaksınız. Size yardım etmek için Cyrodiil'deki en iyi şaraptan iki şişe isteyecek. Bu şaraplar Tarnika ve Surlie Brothers Vintage 399. Bu şarapları Castle Skingrad'ın Dining Hall'daki kapıdan ulaşacağınız şarap mahzeninde bulabilirsiniz. Bulduğunuz şişelerin 399 yılına ait olduğundan emin olun ve Sinderion'a götürün.

ALTERATION



Master eğitmen Tooth-in-Sea'yi Bravil'in kuzeyindeki kampında bulacaksınız. Onunla sabah konuştuğunuz zaman onu takip etmenizi isteyecek. Bu test için 3 saat boyunca suyun altında durmanız gerekiyor (gerçek süreyle 15 dakika), bunu başarmak için de elinizde Water Breathing büyüsü veya bu etkiyi veren büyü bir esya bulunması lazım (ırk olarak Argonian seçmediyseniz).

ARMORER



Master eğitmen Gin-Wulm'u gün boyunca Imperial City Market District'te bulabilirsiniz. Size Hazadir isminin sizin için ne ifade ettiğini soracak. Bunu öğrenmek için First Edition kitap dükkanına gidin ve Armorer's Challenge kitabını satın alın. Bu kitabı okuduğunuzda Armorer yeteneğiniz bir puan artacak. Şimdi Gin-Wulm'un yanına gittiğinizde sorusuna cevap verebilecek ve hizmetlerinden faydalanabileceksiniz.

ATHLETICS



Rusia Bradus'u Anvil'de Silgor Bradus'un evinde bulacaksınız. Sizi eğitmesi için yapmanız gereken tek şey haritada en az 30 yer keşfetmiş olmak. Eğer bu gereksinimi karşılamadıysanız etrafta biraz daha dolaşın ve yeni yerler keşfedin.

BLADE



Alix Lencolia'yı Imperial City'nin güneyindeki Faregyl Inn'de bulacaksınız. Hizmetlerinden yararlanmanız için yapmanız gereken en az 20 Fame veya Infamy değeri sahip olmak. Ama zaten bu seviyeye gelmiş biri olarak bu değerlere ulaşmak için yeterince görev yapmışsınızdır.

BLOCK



Journeyman eğitmenler size Andragil'in evini gösterecekler. Onun için yapmanız gereken ufak bir test var, o da bir dakika boyunca tüm saldırılarını bloklamak. Elinizde kalkan olduğuna göre bu testi hiç zorlanmadan geçebilirsiniz. Eğer ona saldırırsanız görevde başarısız olursunuz.

BLUNT



Irene Metrick'i geceleri Imperial City Market District'te bulabilirsiniz. Onun sizi eğitmesi için şimdiye kadar en az 50 kişiyi öldürmüş olmanız gerekiyor. Eğer bu sayıya ulaşamadıysanız elinizi biraz daha kana bulamanız gerekiyor demektir.

CONJURATION



Olyn Seran'ı Molag Bal Daedric Shrine'da bulacaksınız. Hizmetlerinden faydalanmak için bir Faded Wraith çağırmanız lazım. Bu büyüyü Chorrol Mage Guild'deki Athragar'dan alabilir ve Conjuration yeteneğiniz 75 ise yapabilirsiniz. Olyn'in önünde Faded Wraith çağırın ve tekrar konuşun.

DESTRUCTION



Bralsa Andaren'i Shrine of Sanguine'in (ve Skingrad'ın) kuzeybatısında bulacaksınız. Sizi eğitmek için öncelikle 20 ayı postu getirmeniz gerektiğini söyleyecek. Ayıları ister kendiniz öldürebilir, ister çeşitli dükkanlardan ayı postu satın alabilirsiniz.

HAND TO HAND



Helvius Cecilia'yı Bruma'daki evinde bulabilirsiniz. Sizden tek istediği ona bir süre yumruk atmanız. Dövüşe başladığınız zaman hemen blok alacaktır. Bu yeteneğiniz zaten 70'in üzerinde olduğundan onu dövmeğe pek zorlanmayacak ve sizi eğitmesini sağlayabileceksiniz.

HEAVY ARMOR



Pranal'ı Imperial City'nin kuzeyindeki Roxey Inn'de bulacaksınız. Sizden aynı yerdeki Malene'ye 4 Silver Cup ve Silver Pithcer almasını istiyor. Bunları Copius Coinpurse dükkanında bulabilirsiniz. Eğer stokta istediğiniz kadar yoksa bir iki gün bekleyerek stoğun dolmasını sağlayabilirsiniz. Bunları Malene'ye verip Pranal ile konuşun.

HİLEKAR PC

True Crime: New York City

100 Bad Cop puanı: Oyunu dondurun ve CompStat/Map ekranına girin. Shift + F tuşlarına basılı tutarak Space tuşuna 3 kere basın.

100 Career puanı: Oyunu dondurun ve CompStat/Map ekranına girin. Shift + F tuşlarına basılı tutarak Delete tuşuna 3 kere basın.

Bölüm seçimi: Oyunu dondurun ve CompStat/Map ekranına girin. Shift + F tuşlarına basılı tutarak Enter tuşuna 3 kere basın.

Half-Life 2: Episode One

Steam'ı açın ve Play Games menüsüne gidip HF 2: E0'ı seçin. Sağ tık yapın ve Properties'den Launch Option'a tıkla-

yıp -console yazın. OK'e tıklayın ve kapatın. HL2: E0'ı açın ve oyuna girin. Konsolu (~) açın ve sv_cheats 1 yazıp enter'a basın. Daha sonra aşağıdaki kodları girerek hileleri aktifleştirebilirsiniz (Eğer oyunu Steam üzerinden yüklemişseniz oyuna -applaunch -dev -tconsole komutuyla başlayın).
God mod: god
Belirtilen item'le başlama. Give <nesne adı>
Tüm silahlar: impulse 101
Harita listesi: maps
Enerjiyi azaltma: buddha
Shotgun için maksimum kurşun sayısını belirleme: sk_max_buckshot <sayı>
Pulse Rifle için maksimum kurşun sa-

yısını belirleme: sk_max_ar2 <sayı>
RPG için maksimum kurşun sayısını belirleme: sk_max_rpg_round <sayı>
Shotgun için hasar değerini belirleme: sk_plr_dmg_buckshot <sayı>
Crossbow için hasar değerini belirleme: sk_pls_dmg_crowbar
Submachine gun için hasar değerini belirleme: sk_plr_dmg_smg1
Granades için hasar değerini belirleme: sk_plr_dmg_grenade

Desperados 2: Cooper's Revenge

Oyun esnasında arno yazarak hile modunu aktifleştirin ve aşağıdaki kodları girin.

Herkes donar: Ctrl + F3
God mod, ekstra cephaneye ve itemler: Ctrl + F4
Görünmezlik: Shift + F4
Bölümü geçmek: Ctrl + F12

The Da Vinci Code

Option'dan Codes ekranına gelin ve aşağıdaki hileleri aynen yazın.

God mod (her iki karakterle de uygulanmalı): Vitruvian Man
Çift sağlık: Sacred Feminine
Tek yumrukta ölüm: Phillips Exeter
Bölüm seçimi: Clos Luce 1519
Tüm bonuslar: Et in Arcadia ego ■

ILLUSION



Martina Floria'yı Arcane University'de bulabilirsiniz. Size vereceği görev oldukça kolay, 10 tane Welkynd Stone bulup ona getirmek. Bu taşları tüm Ayleid harabelerinde bulabilirsiniz. Bir iki tanesini gezerek taşları topladıktan sonra Martina'ya dönerek hizmetlerinden faydalanabilirsiniz.

LIGHT ARMOR



J'bari'yi Leyawiin'in güneydoğu köşesindeki evinde bulacaksınız ve sizden ona bir Elven Cuirass götürmenizi isteyecek. Bu giysiyi genellikle haydutlar taşıyor, Imperial City'nin batısındaki Fannacasecul'daki haydutları öldürerek bu giysiyi alabilirsiniz.

MARKSMAN



Alawen'i Anvil'in doğusunda Troll Candle Camp'ta bulacaksınız. Sizden ona bir Elven Bow götürmenizi isteyecek. Bu eğitmen görevleri arasında en zor olanı çünkü bu silahı bulmak pek kolay değil. Haritadaki çeşitli Fort'lara gidip haydutlarla dövüşmeli ve birinin bu silahı düşürmesini beklemelisiniz. Görevin iyi tarafı yayı taşımamızın yeterli olması, ona vermek zorunda değilsiniz.

MERCANTILE



Paloniya'yı Imperial City Market District'te Divine Elegance dükkanına bulabilirsiniz. Onu hizmetlerinden faydalanabilmek için onunla konuştuğunuz zaman yanınızda 10000'den fazla altın olmalı, böylece sizi eğitmeyi kabul edecek.

MYSTICISM



Dagail'i Leyawiin Mage Guild'de bulabilirsiniz. Sizden tek istediği 3 tane Oblivion Gate'i kapatmış olmanız. Zaten ana hikayede ilerlediyseniz bu gereksinimi karşılamışsınız demektir. Aksi halde haritadaki diğer Oblivion Gate'lere gidin ve kapattıktan sonra geri dönüp tekrar konuşun.

RESTORATION



Oleta'yı ilk Oblivion Gate'i (Kvatch) kapattıktan sonra şapelde bulabilirsiniz. Ancak hizmetlerinden faydalanabilmek için şehri tamamen düşmanlardan temizlemiş olmanız gerekir. Bunu yaptığınızda o da Kvatch'ın güneyindeki kampa gidecek ve sizi eğitmeye başlayacak.

SECURITY



J'baana'yı Imperial City Prison District'te bulacaksınız. Onunla parmaklıkların ardından konuşun, Bravil'deki S'kriva'nın yanına gidin, notunu alın ve bu notu J'baana'ya getirin. İşte bu kadar basit.

SNEAK



Marana Rian'ı Imperial City Temple District'te bulabilirsiniz. Yapmanız gereken üzerinden en sevdiği parasını araklamamız. Konuşmanın ardından yüzü size dönük olacağından öncelikle bloğun etrafını dolayın, ardından Sneak moduna geçerek arkasından yaklaşın. Parasını çalmayı başardığınızda sizi eğitmeyi kabul edecektir.

SPEECHCRAFT



Tandilwe'yı Imperial City Temple District'te bulacaksınız. Göreviniz Cyrodiil'deki tüm dilenciler ile konuşmak. Imperial City'de 5, Anvil, Bruma, Bravil, Cheydinhal, Chorrol, Leyawiin ve Skingrad'da 2 tane olmak üzere toplam 19 dilenci bulunuyor. Eğer dilencilerden bazılarını bulamazsanız ölmüş olabilirler, eğer onları siz öldürmediyseniz görevi etkilemeyecektir. Şehirlerde Detect Life büyüünüzü kullanarak dilencileri rahatça bulabilirsiniz. Aradığınız isimler şunlar: Imperial City – Fralav the Faker, No Coins Draninus, Puny Ancus, Ragbag Buntara, Simplicia the Slow. Anvil – Imus the Dull, Penniless Olvus. Bravil – Cosmos the Cheat, Wretched Aia. Bruma – Fetid Jofnhild, Jorck the Outcast. Cheydinhal – Brucius the Orphan, Luckless Lucina. Chorrol – Lazy Kaslowyn, Nermus the Moch. Leyawiin – Deeh the Scalawag, Rancid Ra'dirsha. Skingrad – Foul Fagus, Nigidus the Needy.



Not: Ana Quest ve Thief's Guild tam çözümlerini bu ayki CD'mizin EXTRA bölümünde PDF dokümanı olarak bulabilirsiniz.

HİLEKAR PS2

GTA: Liberty City Stories

Tüm hileleri oyun esnasında yapmanız gerekir.

250.000 Dolar: L1, R1, Üçgen, L1, R1, Daire, L1, R1.

Silahlar (1): Yukarı, Kare, Kare, Aşağı, Sol, Kare, Kare, Sağ.

Silahlar (2): Yukarı, Daire, Daire, Aşağı, Sol, Daire, Daire, Sağ.

Silahlar (3): Yukarı, X, X, Aşağı, Sol, X, X, Sağ.

Tam Sağlık: L1, R1, X, L1, R1, Kare, L1, R1.

Body Armor: L1, R1, Daire, L1, R1, X, L1, R1.

Aranma seviyesini artırma: L1, R1, Kare, L1, R1, Üçgen, L1, R1.

Aranma seviyesini kapatma: L1, L1,

Üçgen, R1, R1, X, Kare, Daire.

Daha iyi fren yapabilen araçlar: L1, Yukarı, Sol, R1, Üçgen, Daire, Aşağı, X.

Tüm araçları yok etmek: L1, L1, Sol, L1, L1, Sağ, X, Kare.

Araçları denizde kullanabilmek: Daire, X, Aşağı, Daire, X, Yukarı, L1, L1.

Agresif sürücüler: Kare, Kare, R1, X, X, L1, Daire, Daire.

Kafalar büyür: Aşağı, Aşağı, Aşağı, Daire, Daire, X, L1, R1.

Tank: L1, L1, Sol, L1, L1, Sağ, Üçgen, Daire.

Jaws Unleashed

Tüm bonuslar ve 300.000 puan: Yeni bir oyun başlatın ve profil adı

olarak shaaark yazın.

1 milyon puan: Yeni bir oyun başlatın ve profil adı olarak bloood yazın.

Cars

Hilelerin aktif olabilmesi için aşağıdaki kodları yazmalısınız.

Tüm yarışlar: MATTL66

Tüm araçlar: YAYCARS

Tüm pistler ve mini oyunlar: IF900HP

Yarıya hızlı başlangıç: IMSPEED

Sınırsız boost: VRO000M

Ateş içinde kullanabilme: TORCHED

Tüm videolar: WATCHIT

Tüm konsept resimleri: CONC3PT

DJ ile oynayabilme: MUSIC8R

Fillmore ile oynayabilme: PEACEOT

Lizzie ile oynayabilme: OLDY2DO

Woody the Wagon ile oynayabilme: PIXARFY

AND1 Streetball

Tüm 1-Ball hareketleri: X, Üçgen, Üçgen, X, Kare, Daire, X, Kare.

1 milyon Dolar: Daire, Üçgen, Kare, Daire, Üçgen, Daire, X, Daire.

İsabetli şutlar için: Üçgen, Kare, Daire, Daire, Kare, Daire, Üçgen.

The OG Way: Üçgen, Daire, Kare, Kare, Daire, Üçgen, X, Kare. ■

HALF LIFE 2 – EPISODE ONE

TÜM CHAPTER'LARDA DİKKAT ETMENİZ GEREKENLER BİR ARADA



Undue Alarm

Bu bölüm içinde en çok karşılaşacağınız sorun Stalker'ların sık sık işinize karışması ve aktive edilmeyi bekleyen cihazlar olacaktır. Sorunu ikiye ayırmış olmamıza rağmen, çözümlerinin tek olması sizi mutlu edecektir: Enerji Topları.

Eğer ulaşamayacağınız bir yerdeki Stalker'ı etkisiz hale getirmeniz gerekiyorsa, çevrenizde bulabileceğiniz enerji toplarından birini yerçekimi silahınızla (YÇS) yakalayarak doğrudan Stalker'ın üzerine göndermelisiniz. Yine aynı şekilde, çalışmayan bir köprü ya da asansörü aktif hale getirmek için enerji toplarını ilgili cihazlara yerleştirmelisiniz.

Bölümde dikkat edilmesi gereken son nokta, cam asansörlerin ne kadar kırılga olduğunu alacağınız derstir. Bölüm sonunda bineceğiniz büyük asansöre yukarıdan yağın dev metal parçalarının çarpmasını engellemelisiniz. İki büyük parçayı YÇS ile geri fırlattıktan sonra asansör duracak ve yeniden aktive edilmesi gerekecek. Hızlı bir şekilde etrafınıza bakın ve çalıştırılması gereken cihazı bulun. Enerji topunu cihazın içine sokabilmek için öncelikle kalabalıktan kurtulmanız gerekiyor. Sistemin önündeki bilgisayarları YÇS ile sökün ve ortalık temizlendikten sonra enerji topunu duvardan sektirerek kullanın. Bir süre sonra aynı yöntemi kullanarak işinize (daha doğrusu asansörünüze) burnunu sokan Stalker'ı da haklayarak bölümü tamamlayın.

Direct Intervention

Bu bölümde de sık sık aktive edilmesi gereken ışın köprüleriyle karşılaşacaksınız. Köprüleri çalışır duruma getiren cihazlardan bazılarının çeşitli engeller ardına gizlenmiş olduğunu gördüğünüzde şaşırmayın. Half Life 2'nin mükemmel fizik motoru sayesinde ışın toplarını çeşitli yüzeylerden sektirecek bilardo oynar gibi hedefe ulaşmanız son derece kolay olacaktır.

Bir süre ilerledikten sonra sistemin çekirdeğiyle karşılaşacak ve yakınından geçmek zorunda olduğunuzu göreceksiniz. Dikkat ederseniz çekirdeğin belirli zaman aralıklarıyla genişleyip daraldığını fark edebilirsiniz. İşte bu daralma anlarından birinde hızlıca koşun. Bu kısımda 3 oda ve bu odalarda bulunan 3 cihaz aracılığıyla çekirdeğe müdahale etmeniz gerekiyor. İlk 2 odada sorun çıkmasa da 3. odada ilgili cihazı aktive etmekte zorlanabilirsiniz. Cihazı enerji topuyla çalıştırdıktan sonra sistem kesintiye uğrayacak. Hemen arkasını dönün ve yerdeki delikten alt kısma inin. Burada bulunan 3 cihazı aktif hale getirmelisiniz. İlk ikisini çalıştırdıktan sonra, bir tane daha enerji topu alın ama bu sefer asansörün üzerindeyken son cihazı çalıştırın. Aksi taktirde asansör sizi almadan yukarı çıkar ve işleme baştan başlamak zorunda kalırsınız.

Lowlife

Oyunun en klostrofobik bölümüne hoş geldiniz. Bölümün neredeyse yarısı karanlıkta geçtiğinden yapılması gereken ana iş, sigorta ku-

tularını bulmak gibi görünüyor. Ama bunu yapmak sandığınız kadar basit değil. Alyx'in "Zombine" olarak adlandırmayı tercih ettiği Combine + yaratık karışımı varlıklar sizi epeyce uğraştıracak. Oldukça zor öldürülen Zombine'lara karşı kullanabileceğiniz en geçerli taktik, ellerindeki bombaları yer çekimi silahınızla düşürmek.

Bölümde dikkat edilmesi gereken bir diğer yaratık türü de Antlion'lar. Onlarla ilk karşılaştığınızda yerdeki bir tür delikten çıktıklarını fark edeceksiniz. Nerede bir Antlion deliği görseniz emin olun bir de hurda araba göreceksiniz. Hurda arabaları, yer çekimi silahınızla iterek deliklerin üzerine getirmeli ve Antlion'ların yer yüzüne çıkmasını engellemelisiniz.

Bölümün sonlarına doğru 3 ayrı Antlion deliği ve sadece bir arabayla baş başa kalacağınız bir alana geçeceksiniz. Öncelikle elinizdeki tek arabayı deliklerden birinin üzerine kapatın ve sarkık demirler aracılığıyla bir üst kata çıkın. Bu katta da bir araba bulacak ve silahınızı kullanarak alt kata gönderdiğiniz bu arabayla bir deliği daha kapayacaksınız. Aynı işlemi üçüncü katta bulunan arabayla da yineledikten sonra kapıyı açabilir ve bölümün son kısmına ulaşabilirsiniz.

Son kısımdaki amacınız asansörü çalışır hale getirmek. Bunu yapmak için asansörün tavandan sarkan elektrik kablusunu takip edebilir ve sigorta kutusunu bulabilirsiniz. Sigortayı çalıştırdıktan sonra asansör gelene kadar her türden zombiyle savaşmanız gerekecek. Burada kullanabileceğiniz en etkili taktik, yanıcı varilleri ve Zombine'ların ellerinde tuttıkları bombaları yer çekimi silahıyla alarak onlara karşı kullanmak olacaktır.

Urban Fight

Oyunun bu kısmında "Boss Fight" olarak değerlendirilebilecek 2 karşılaşma yaşayacaksınız. Bunlardan birini Antlion'ların anaşısıyla, diğerini ise Combine saldırı helikopteriyle.

Savaşçı Antlion'la karşılaştığınızda ortamda bolca Combine ve normal Antlion olduğunu göreceksiniz. Boss'la kapışmadan önce Combine ve Antlion'ların birbirlerini yemelerini bekleyin. Bu arada yolun ilerisinde bulunan Antlion çukurunu da hurda bir araba yardımıyla kapayarak avantaj sağlayın. Delik kapandıktan ve tüm Combine'ların işi görüldükten sonra koca oğlanla ilgilenme vaktiniz geldi demektir. Etrafta bol miktarda bulunan yanıcı varilleri fırlatarak ve yolun ortasında bulunan ağır maki-neli sayesinde de fazladan hasar verebilirsiniz. Elinizde shotgun olsun, yanınıza geldiğinde sağ tuş saldırısı yapın.

Bölümdeki bir sonraki önemli karşılaşmanız olan helikopter benzeri yaratık. Bazuka kullanın ona karşı. Çatıdaki boşluklardan roketinizi helikopterin uzağına atın, sonra lazerle helikopteri gösterip roketi ona yönlendirin (yoksa helikopter roketlerini havada vurur). Bir diğer taktik de roketleri sandıktan doldurup hızla geldiğiniz koridora geri koşmak. Buradaki pencere-lerden de helikopteri vurabilir ve daha az hasar alabilirsiniz.

Exit 17

Bölümün başında sizden 4-5 grup insanı sağ salim tren istasyonuna ulaştırmanız istenecek. Oldukça angarya bir kısım olduğunu düşündüğüm bu bölümü atlattıktan sonra Episode 1'in son Boss'u olan bir Strider'la karşılaşacaksınız. Bu karşılaşma da öncekiler gibi aşırı senaryo bağımlısı olduğundan, roketlerle dolu bir asma kata ulaşmaya kadar sürekli olarak Boss'un patlattığı deliklerden ve açtığı yollardan ilerlemelisiniz. Konteynerlerin içinden ve üstünden ilerleyerek, Strider'ın öbür tarafına ulaşacaksınız. Merdivenden çıkıp roketleri bulduğunuz katta metal levhalardan oluşan paravanlar dikkatinizi çekecek. Burada yapmanız gereken tek şey Boss'un "Ateş et, Bekle, Ateş Et, Bekle" davranışının zamanlamasına dikkat ederek bir kaç isabetli roket atışı yapmak. Nihayet son Boss'da aşağı indikten sonra sevgili Alyx ile birlikte trene atlayıp romantik bir yolculuğa çıkabilirsiniz. ■

Hazırlayan Erce Güven

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

SİZ DELİRMİYİN DİYE BİZ KENDİMİZİ FEDA ETTİK

"Hava sıcak, HoMM 5'te de takılmışım" diye yakınanların ikinci problemine çözüm getiriyorum. En çok soru aldığım 4 bölümle ilgili de püflerim var. Yerim az, iyi kullanmalıyım.

1. Her kahraman ait olduğu fraksiyonun ana yeteneğini son noktaya kadar öğrenmeli. Bir darkelf'in büyüüne ekleyeceği elemental hasarı çoğunlukla başka bir büyüden daha faydalı olacaktır.
2. Her kahraman aşağıdakilerden en az birinde uzman olmalı:
 - Kuşatma Silahları: Balista yüksek hasarıyla birçok birimden çekicidir. Çadırlar da ciddi rakamlarda heal edebiliyor.
 - Leadership: Birimlerin moralini yükseltiyor. Ne kadar moral, o kadar hasar.
 - Luck: Ne kadar bal, o kadar critical.
 - Logistics: Haritada hareket miktarını artırır. Nerede hareket, orada bereket.
3. Leadership üstüne direkt Diplomacy alarak başıboş birimleri toplayabilirsiniz.
4. Para ya da XP seçimlerinde genelde parayı seçin. XP'yi öyle veya böyle kazanıyorsunuz, para ise aslanın ağzında.
5. Oyuna başladığınızda Tavern yaparak 2. kahramanı çıkarın. Yeni kahramanın birimlerini (Shift ile) ana karaktere verin. Bir kahramanla savaşırken diğeriyle ortalık yerdeki kaynakları toplayın. Kale savunması için de fazladan kahraman çıkarabilirsiniz.
6. Aynı orduda farklı taraflardan adam bulundurmak morali azaltır.
7. Mümkünse bir savaşa girmeden yolunuzu şanslımoral Shrine'larından geçirin.
8. Bir çarpışmaya girmeden önce kaybedeceğiniz maksimum birimi ve türlerini kestirmeye çalışın. Böylece önemli birimlerden asgari kaybeder, hazırlıksız yakalanmazsınız.
9. Taşıyıcı kahramanlar atayarak ana kahramana birim taşıttırın, yoldaki değirmenleri dolaştırın.
10. Oyunun ilk haftasında yeni birimler çıkaran ve haftalık birim sayısını artıran binalardan kurun.
11. Oyunun kilit elemanları menzilli saldırısı olan birimler. Yüksek HP'li birimlerden birini yanlarına getirirseniz menzilleri etkisiz kalacaktır. Tabii Archmage, Druid gibi bol marifetli birimler istisna. Eğer onlar saldırmadan yanlarına varamıyorsanız verebildiğiniz kadar hasar verin.
12. Savaş öncesinde yer şekillerini göz önünden geçirin. Bir kayanın arkasındaki okçunun yanına geniş yer kaplayan bir birim koyarak (uçan birimler hariç) ona giden yolları kapatabilirsiniz.
13. The Queen-The Fall of the King: Hiçbir şeye uğramadan kuzeye, Dunmoor'a ilerleyin. Kaleyi alınca kalenin sağ üst köşesindeki zindandan Isabel'i kurtarın. Belli aralıklarla sağ alt köşeden Infer-



no'cular gelecek. Gereksiz savaşlardan kaçınarak bunlarla başa çıkın. Godric ya da Isabel'den birini iyice güçlendirip haritanın sağ alt köşesindeki iki kapı arasına dikerseniz dışarı çıkmayacaklardır. Bu arada diğer kahraman ile Level atlayacak ve yeterince adam biriktirince aşağıdaki kapıya dalın.

14. The Cultist-The Conquest: Tek ve uzak bir Inferno kalesi olduğundan önünüze çıkacak ilk Sylvan kalesi ve sol üstünüzde yer alan kalede gelişin. Gilrean gelinceye kadar mümkün olduğunca Druid ve Hunter biriktirin. Elfler ateşi pek sevmediğinden Fireball ve Meteor Shower kullanılabilir. Phoenix'ler ile iyi bir tankla (tercihen ağaçla) korunmuş Druid'ler ile başa çıkacaksınız. Hasar büyülerine başlamadan önce Weakness+Vulnerability yapın.
15. The Necromancer-The Invasion: Bu bölümde iskelet sayısı başarının anahtarı. Markal ile canlı olan her şeye dalın, ölüler de size katılacak. Isabel'i ile adalardaki kaynakları toplayın, denizde dolaşan vur-kaççılar temizleyin. Büyücülerin Phantom Forces'ına karşı Mass Decay kullanın. Görevi "doğru" okuyun. 20 iskelet ejderha istiyorsa 20 iskelet ejderha istiyordur. Upgrade ederseniz bir 20 tane daha üretirsiniz.
16. The Necromancer The Lord of Heresh: Son savaşta büyücü sürekli Rakasha üzerine Phantom Forces yapacağından sayısını azaltın. İskelet okçularınızı Phantom ile çoğaltın, rakip birimlerinden Mass Decay'yi eksik etmeyin. Bir birime takılıp kalmayın, inisiyatifi çok iyi izleyin. Rakip erkenden vampirlerinizi keseğinden stratejinizi diğer birimler üzerine kurun. Olmazsa biraz ara verin, sonra değişik bir taktik deneyin. ■

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr

DA VINCI CODE

DA VINCI'NİN TÜM GİZLEMLERİ

Eğer oyundaki tüm gizleri bulmadan içiniz rahat etmiyorsa, belki de nereye bakacağınızı bilmenin size yardımcı dokunabilir. Oyundaki gizler üç kategoriye ayrılıyor; madeni paralar, gezegen küreleri ve Da Vinci'nin minyatürleri.

Madeni paralar:

Oyunda yedi farklı materyalden yapılmış madeni paralar bulacaksınız. Eğer duvarın birinde parlayan bir sembol görürseniz, yakınlarda bir yerde madeni para var demektir (bu açıdan Condemned'deki metal parçalarla benzeşiyorlar).

Kurşun para The Louvre, Kalay para Saint Sulpice, Demir para Bank of Zurich, Bakır para Chateau Villette, Cıva para Biggin Hill Airfield, Gümüş para ise Temple Church bölümlerinde bulunuyor.

Gezegen küreleri:

Oyunda aynı madeni paralar gibi 7 tane gezegen küresi (sistemimizdeki bazı gezegenler atlanmış, ama olsun) bulunuyor. Yine aynı şekilde duvarda parlayan bir sembol gördüğünüzde yakınızdaki gezegen

küresi bulma ihtimaliniz yüksek demektir.

Satürn'ü The Louvre, Jüpiter'i Normandy Mansion, Mars'ı Bank of Zurich, Venüs'ü Chateau Villette, Merkür'ü Biggin Hill Airfield, Ay'ı Temple Church ve Güneş'i ise Westminster Abbey bölümlerinde bulabilirsiniz.

Da Vinci minyatürleri:

Bildiğiniz gibi Da Vinci zamanının en büyük dehalarında biriydi ve birçok farklı icat üzerinde çalışıyordu. Oyunda bu icatlardan bazılarının minyatürleri çeşitli yerlere serpiştirilmiş durumda, bulabileceğiniz toplam 9 adet minyatür var. Yalnız size bunları bulmanızda yardımcı olacak duvar sembolleri olmadığı için etrafı biraz daha dikkatli incelemeniz gerekecek.

Arial Screw The Louvre, Ornithopter Saint Sulpice, Tank Normandy Mansion, Ballista Bank of Zurich, Warcart Chateau Villette, Bridge Biggin Hill Airfield, Paddleboat Temple Church, Codex Arundel Westminster Abbey ve Codex Atlanticus Rosslyn Chapel bölümlerinde bulunuyor.

Eser Güven egüven@level.com.tr

SANALDAN GERÇEĞE

Kahv6

Diyeelim ki bir hafta sonu Cihangir civarında uyanınız (artık o nasıl olur bilemem) ve şöyle güzel bir kahvaltıyla güne başlamak istiyorsunuz. Hemen üstünüze rahat bir şey geçirin ve kendinizi sokağa atın. Zira müthiş bir günaydın için 'Kahv6'ya gidiyorsunuz. Yalnız yer bulamama ihtimaline karşı elinizi çabuk tutmakta fayda var. Kahv6, anlaşıldığı üzere Cihangir'de. Taksim meydanından Siraselviler'e girin ve Firuzzağa kahvesinin bulunduğu dört yola kadar yürüyün. Sonra sola dönün ve biraz yürüdükten sonra yine sola dönün. Kahv6 solda kalıyor. Adres karışık mı geldi? Merak etmeyin o civarda kime sorsanız, gösterir. Gelelim mekana, Kahv6 küçük bir butikle sizi karşılıyor. Burada birtakım özgün tasarımlar bulunmakta; giyilen, takılan cinsten. Butikle oyalandınız veya oyalanmadınız ama artık bahçeye çıkma zamanı. Mekan küçük bir bahçeyle sonlanıyor ve tabii herkes orada takılmak istiyor.. Ma-



salar da var, minderler de. Yalnız yerde yemeğe pek alışık değilseniz başlangıçta biraz iki büklüm olabilirsiniz; ama ayaklarınızı uzatarak yayılmanın keyfi de bir başka. Menü bayağı zengin; sadece kahvaltı değil, yemek, tatlı, vs. de yemek ve içmek mümkün. Kahvaltıdan şaşmadığım için menünün geri kalanı hakkındaki yorumları size bırakıyorum. Kurutulmuş domatesi, sarmısaklı salçası, bal-kaymağı, ev yapımı peynirli poğaçası, taze meyvesi ve Akdeniz'e özgü diğer elementleriyle 'kahvaltı tabağı' gerçekten

çok leziz ve doyurucu. Tabii aş geldiğiniz için yanına bir de kaşarlı-mantarlı omllet söylüyorsunuz ve sonra bunları beklerken taze sıkılmış portakal suyunuzu içiyorsunuz. Gerisini ağız dolu olduğu için anlatamıyorum ama bu ziyafeti bir elimde gazetem, bir elimde orta şekerli Türk kahvem ile noktalamışım söyleyebilirim. Hele bir de yanınızda sevgiliniz varsa bir başka oluyor (zaten bana da o öğretti) burayı. Klşe olacak ama şehrin ortasındaki bu küçük kaçamağı kaçırmayın. Bir an önce afiyet olsunlar. ■



İki film ama müzikleri



Geçen sezon vizyona giren *Memoirs of a Geisha* ve festivalde gösterilen *Broken Flowers*, iyi veya kötü filmlerdi tartışılır ama bu iki film hakkında kesin olan bir şey var ki, o da müziklerinin gayet sağlam olduğu ve atmosferi çok iyi verdiği. Amerikan bağımsızları deyince akla gelen ilk birkaç isimden biri olan Jim Jarmusch'un *Broken Flowers*'i, Bill Murray'nin tuhaf oyunculuğuyla akıp giden 'yalnız' bir yol filmi. Soundtrack albümünü oluşturan parçalar da bu bağlamda seçil-

miş. Bill Murray her arabaya binip yola çıkışında başka bir parça, başka bir ruh haline eşlik ediyor. İlginç olan, filmi izlerken duygusal burulmalar hissetseniz de müzik başlayınca keyifli bir yolculuğa çıkabiliyorsunuz; hem fiziksel, hem de işsel anlamda (*There Is An End*, *Tell Me Now* *So I Know* ve *Ethanoptium* favorilerimden). *Memoirs of a Geisha* ise *Broken Flowers* gibi mütevazı bir film değil, görkemli bir prodüksiyon. Dolayısıyla soundtrack albümü de gayet şık. Gerçi onca ihtişamına rağmen Hollywood yapımı bir film olduğundan, geyşalık müessesesini

kavramsal bakımdan ele almaya çalışırken bir hayli sık kalıyor. Neyse ki kostümler, renkler ve tabii ki müzikler hem atmosferi hem de günü kurtarıyor. Soundtrack için baba isimler bir araya gelmiş. John Williams hem bestelemiş, hem de orkestrayı yönetmiş. Ünlü çellist Yo-Yo Ma ve yine ünlü keman virtüözü Itzhak Perlman da performanslarıyla *Pro Musica Nipponia Ensemble* orkestrasına eşlik etmiş. Tahmin edersiniz ki ortaya çok şık bir soundtrack çıkmış. Filmin veremediği derinliği bu albüm tek başına verebilmiş. Japon kültürüne özgü enstrümanlara ve tınılara hiç girmiyorum (daha doğrusu giremiyorum) zaten. Son sözüm, bu iki albümü dinlerken, *Broken Flowers* için araba, *Memoirs of a Geisha* için ev ortamı tavsiye edilir. ■



39 yıllık bilgi hazinesi

Geçen ay Tübitak bünyesinde çıkan Bilim ve Teknik dergisi çok büyük bir babalık yaparak, ilk sayısından 457. sayısına kadar tüm sayılarını tek bir DVD altında toplayarak okuyucularıyla paylaştı. Duyar duymaz saldırdım ama nafile; birinci baskı çoktan bitmişti bile. Ekim 1967'den Aralık 2005'e kadar olan sayıları vermek ne demektir? Tam 39 yıllık bir bilgi hazinesiydi bu DVD. Neyse ki 2. baskıya yeti-

şebildim. Tüm sayılar PDF formatına çevrilmiş ve bir arama motoruyla arayüzeleştirilmiş. Yıla, konuya ve isme göre arama yapabiliyorsunuz. Bir ilim-irfan adamı olmasanız bile bu sayıyı kaçırmamalısınız. Kesinlikle arşivlik. Şu an bayilerde 3. baskısı satılıyor. ■



Canavarlar, Yaratıklar, Manyaklar

Uzman sinema yazarı Giovanni Scognamiglio'nun dünya korku sineması üstüne kapsamlı eseri Canavarlar, Yaratıklar, Manyaklar, PMP Yayıncılık tarafından yayınlanmış bulunmakta. Kitabın arkasında aynen şöyle yazıyor: "Herkül, Süpermen, Dracula, Doktor Moreau, Nosferatu, Zombiler, Karındaşen Jack, Dr. Frankenstein, King Kong, Godzilla, Kurt Adamlar,



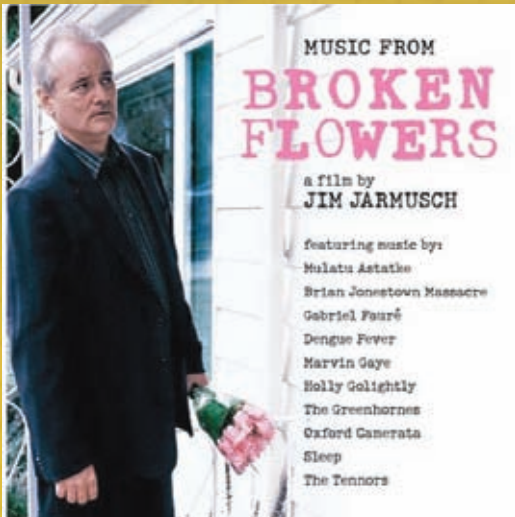
Yaratıklar, Operadaki Hayaletler, Mumyalar ve daha neler neler..." Ayrıca envai çeşit manyaklar, cins cins uzaylılar, acımasız sapıklar, arayıp da bulamayacağınız türden psikopatlar, kurbanını hunharca öl-

düren katiller, tabutlarda yaşayan ölümler, eli testereli caniler, yeniden dirilen mumyalar ve bilim mumyaları bu kitapta özenle kurcalanmış. Tüm bunların yanı sıra Giovanni üstadın geçmişte kalan ilginç birçok film eleştirisi de Canavarlar, Yaratıklar, Manyaklar ile gün ışığına çıkıyor. Korku türüne ve bu bağlamdaki fantastik sinemaya gönül verenler bu muhteşem derlemeyi kaçırmamalı. Her zaman dünyaya gelmiyor böyle araştırmacı kalemler. ■

Hayal edince...

Imaginary Forces, bir hayal kurma ekibi. Ama bu ekip sadece hayal kurmakla kalmıyor, hayallerini görselleştirebiliyor da. Özellikle sinema ve televizyon alanında isim yapmış bu tasarım ekibini aslında birçok filmin açılış jeneriğinden tanıyoruz. Örneğin Seven, Mimic, The Island of Dr. Mo-

reau ve Sphere bir dönem oldukça konuşulmuştu. Filmlerin yanı sıra Ally McBeal, Band of Brothers ve The Practice gibi sağlam bazı dizilerin açılış jenerikleri de onlara ait. Ayrıca kurumsal kimlik, görsel efekt ve içerik, reklam ve etkileşim tasarımı da ürün verdikleri alanlar arasında. Kısacası



konseptten uygulamaya tam teşekküllü bir firma Imaginary Forces. Eğer grafik tasarım, hareketli grafik, görsel efekt, vb. alanlarla ilgileniyorsanız bu ekibi takibe alın derim; hatıta işe Imaginary Forces'da çalıştığınızı hayal ederek başlayabilirsiniz (detaylar ve örnekler için www.imaginaryforces.com). ■

İşgal

gorcanabi_gorcan@gmail.com

Bu ay Roger Waters konserinden daha önemli hiçbir şey yoktu. Uzun süre de olmayacak. Bu yaz birçok konser var, çok heyecanlanacağım ama Waters'da olduğu kadar değil...

THE HAPPIEST DAY OF OUR LIVES

Nereden başlasam, nasıl anlatsam bilemiyorum. Sanırım her şey iki ay kadar önce haberi duymamla başladı. Waters geliyordu. İlk önce bir korktuk ailecek, son albümü olan opera tarzındaki Ça İra'dan çalar diye pek de heveslenmedik; arada bir "Shine on..." çalsa yeterdi gerçi. Ama sonra Pink Floyd'un parlak çocuğunun Dark Side of the Moon albümünü baştan sona çalacağını öğrenince soluğu Biletix gişesinde aldık :) Biletler pahalıydı. 100 liraydı, çok özel kişilere ise 310 lira... Aldık insan biletlerinden, geri sayımı başlattık.

"Bilet aldın mı?", "Bilet kalmış mı?", "Kim kim gidiyoruz" muhabbetlerinden sonra geldi çattı konser günü... Bir Anadolu çocuğu olarak Kadıköy'den Dentur (o baştaki "den" neyin kısaltması anladınız siz.) motorlarıyla başladı maceramız. O an anlamdım konserdeki insan modelini; uzun saçlı, siyah tişörtlü, postallı adamlardan oluşmayacağını seyircinin :) Renk renk insan vardı, ihtiyarından veledi-



ne; Sefiller'i oynayanından Prens Charles karizmasına kadar herkesi bir araya toplamıştır Waters.

Motor yaklaşınca mekan bir küçük göründü gözümüze, pek 15.000 kişi alacak gibi görünmüyordu (ama almış, duyduk resmi kaynaklardan). Neyse, indik, girdik sıraya, sıra muhabbeti, kaynaşmalar derken konser mekanına girdik. Sağda-solda çift monitör, ortada da tatmin edici bir sahne vardı. Bir sürü arkadaşımı gördüm, mutlu oldum. O ortamda olmak, sevdiğim insanlarla olmak çok güzeldi. Sanırım bu kadar arkadaşımın birlikte olduğum ilk konserdi. Metalcisi, rockçısı oradaydı. Okuldan hocalarımı bile gördüm ki zaten bu bile yeter :)

Muhabet ede ede 2 saati devirdik ve konser başladı. Roger'ım Waters'ım sahneye çıktı. Pink Floyd'un çirkin çocuğunu dünya gözüyle görebildik. The Wall'dan "In the Flesh"le başladı konser. Sahnedeki perdede çekiçler, Waters'ın o vokali, etrafıma baktığımda insanların yüzündeki o şaşkınlık, mutluluk... Konserde olduğumu hissettim gerçekten. Daha sonra "Mother do you think they drop the bomb" dediğinde birkaç seyirciden İran bayrakları havalanmıştı. Hatta birinin üzerinde "Have a Cigar" yazıyordu :) "Mother should I trust the government" dediğindeyse seyirci tek bir ağızdan cevap verdi :)

Üçüncü şarkı Set the Controls for the Heart of the Sun bizi çok şaşırttı. O kadar eskiye gideceğini düşünmemiştik. Saykodelik Pink Floyd'dan da şarkı dinleyip arkadaşlarla birbirimizi dürtme merasiminden sonra "Shine on You Crazy Diamond" başladı ki zaten benim film orada koptu. Konser öncesi sahnede gördüğümüz ve dalga geçtiğimiz fıstık yeşili gitarla bir Shine on çaldılar ki ölüyorduk... Gilmour'la adaş Dave Kilminster en az onun kadar duyguluydu.

Ardından "Have a Cigar" ve "Wish You Were Here"... Seyirci koptu, Wish you Were Here'ı tek bir ağızdan söyledik. Final Cut'tan The Fletcher Memorial Home ve solo albümlerinden Perfect Sense ile Leaving Beirut çaldı. Fletcher Memorial ve Leaving Beirut'da Bush'a, Blair'a, Saddam'a bir sürü gönderme vardı. 17 yaşındayken Beyrut'a gittiğini ve Türkiye'den geçtiğini söyleyince seyirci iyice coşturdu zaten ve yine İran bayrakları havalandı. Tabii bu şarkılar sırasındaki video gösterimleri de çok iyiydi. Özellikle çizgi roman sayfalarıyla yapılmış olan seyircinin ilgisini çekti. Sonrasında Animals albümünden Sheep de gelince Waters'ın tokadını yedik :)

Neyse ki 15 dakika ara verdi de, anca kendimize geldik. Yerimizi aldık ve konserin ikinci yarısına hazırlandık. İşte efsane albüm Dark Side of the Moon geliyordu... Şimdiye kadar 35 milyon yasal kopyası satılan albüm Billboard top 200 listesinde kesintisiz 591 hafta ya da tam 11.4 yıl geçirek Guinness Rekorlar Kitabı'na girmeye hak kazanmıştı. Top 200 listesinde giriş çıkışları da dahil tam 14 yıl (741 hafta) ve Billboard'un farklı listelerinde akıllara durgunluk verici 26 yıl geçirmişti.

Speak to Me/Breathe'de inanamıyorduk artık. Zaten ses düzeni o kadar iyiydi ki ses sanki içimizden geçiyordu. Albümden farkı yoktu hakikaten şarkıların. On the Run, Time derken Money başladı ve bazı kısımlardan öndeki "Çok Özel Kişi"lere tepki de geldi bu şarkıda. Ama seyirci halinden memnundu yine de, herkesin yüzü gülüyordu, bir tek benim önümdeki ihtiyar Pink'çi amca dışında... Deli ettim konser boyunca. Money başladığında "PARAAAAAA!" diye bağırınca bir yan gözle baktı, sonra "BU DA METAAAAA-AL!" diye bağırдыğımdaysa artık kaçmaya başlamıştı :) Ama eğlence be kardeşim. Etrafımdaki arkadaşları da uydurdum kendime, bir ara hep bir ağızdan "HAĞIIIIII!" diye bağırıyorduk :)

Neyse, karanlık taraf devam ediyordu... "Us and Them", "Any Colour You Like" derken selamlar verildi, sahne terkedildi. Seyirci yalandan da bis olsa yine "Roger" diye tezahürat tuttu. Geri geldiler. Bomba geliyordu: Another Brick in the Wall! Tek kelimeyle muhteşemdi. 17 bin kişi (aslında 16.999 kişi. Bir camış kardeş bağırmadan duruyordu yanımızda) tek ağızdan şarkıyı söyledik. Kelime kelime, hep bir ağızdan söyledik... Şarkı bittiğinde hepimiz Fenerbahçe taraftarı gibi konuşuyorduk. Her an ağızımızdan "löy löy löy" sesleri çıkacak gibiydi. Seslerimiz kısıldı tek şarkıda :)

Yine "savaşa hayır" diyen şarkılarla devam ettik. The Wall'dan savaş karşıtı "Vera" ve "Bring The Boys Back Home" yine seyirciyi coşturdu. Ki son şarkı "Comfortable Numb"da ayaklarım en az on santim havadaydı. Gözlerimi açamadım, uçtum, konserin sınırıydı resmen. Gitarist Dave Kilminster'ın elini öpmek istiyorum. 30 yaşında, 33 yıllık albümdeki şarkı bu kadar güzel çalınırdı...

Ve konser bitti. Waters motorla boğazın sularına açılırken seyirciyi bir selam çaktı ve kamerasıyla bizi kaydede kaydede uzaklaştı. Arkasında neye uğradığını şaşırılmış binlerce kişi; ağlayanlar, birbirlerine sarılanlar bıraktı. Ama herkesin aklında tek bir cümle vardı: "The happiest day of our lives"

Aralar hariç net 2.5 saat süren konserin şarkı listesi:

1. bölüm:

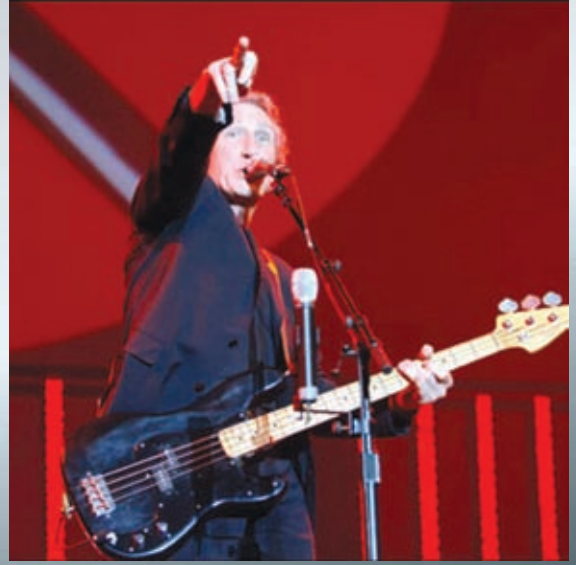
In The Flesh
Mother
Set The Controls For The Heart Of The Sun
Shine On You Crazy Diamond
Have A Cigar
Wish You Were Here
The Fletcher Memorial Home
Perfect Sense
Leaving Beirut
Sheep

2. bölüm:

'The Dark Side Of The Moon' albümünün tamamı

Bis

The Happiest Days Of Our Lives + Another Brick In The Wall
Vera
Bring The Boys Back Home



Comfortably Numb

Ekip:

Andy Fairweather Low – Gitar
Snowy White – Gitar
Dave Kilminster – Gitar ve vokal
Graham Broad – Davul
Jon Carin – Klavye
Harry Waters – Hammond
Ian Ritchie – Saksafon
Katie Kissoon, PP Arnold ve Carol Kenyon – Geri vokaller

Konserden Notlar:

6 bin metrekairelik konser alanına 36 metre genişliğinde bir sahne kuruldu.

11 bin kilogramı aşan özel ışık düzeni taşıyacak çatı bulunmadığı için özel bir sahne çatısı inşa edildi.

Sahnede 15 alev makinesi, 6 duman makinesi ve 300'ün üzerinde ufak çaplı ateş efekti yer aldı.

Bilgi ve fotoğraflar: rogerwatersistanbul.com

KONSERVAR

Guns'N'Roses & Sebastian Bach
12 Temmuz İstanbul

WASP
14 Temmuz

Whitesnake
28 Temmuz

Soilwork
1 Ekim

My Dying Bride
7 Ekim

Gorefest
2 Kasım İstanbul / 4 Kasım
Ankara

The Gathering
17 Kasım İstanbul / 18 Kasım
Ankara



Tuğbek Ölek

CESUR YENİ DÜNYA

BİR EDITÖRÜN KAZA SONUCU ÖLÜMÜ

Acının çıktığı yeri sıkıca tuttu... Parmaklarının arasından yayılan sıcaklığın dalgası için kavramış, korku gibi onu yakarken... Gözleri masum ve boş bakıyordu... Bildiği her şey gitmişti... Tek bildiği son saniyelerinin geldiği idi... Ani bir titreme vücudunu ürpertti. Artık eskisi kadar sıcak hissetmiyordu...

Soğuk dalga ayaklarından başladı vücudunu teslim almaya ve ufak ufak yukarı doğru tırmandı. Sanki kumsala vuran küçük dalgalar gibi... Küçük gelgitlerle ve her seferinde bir parça daha ileri... Her seferinde ölüme daha yakın bir rengine dönüyordu teni.

Soğuk ilerlerken bilincini toplamaya çalıştı, diğer etkenler bir anda kafasında belirirdi...

Artık gözleri tam seçemiyordu... Bulanıyordu ve sürekli olarak ona oyun oynuyordu... Bir zamanlar o da oyun oynuyordu. Ama artık o sanal dünyada olmadığını ve zamanı geri alamayacağını anlamıştı... Her şey bir anda olmuştu, fark etmemişti, artık geri dönme şansı yoktu...

Yavaş yavaş gözlerine karanlık çökmeye başladı. Altın yükselen soğukluk ince bir sızı ile kalbine dokundu. Daraldığını hissetti.

Sanki kapalı bir yerde gibiydi. Nefesi sıkışıyor ve karanlık giderek içine çöküyordu. Tüm vücudu kaskatı kesilmişti. O kadar çok yavaşlamıştı ki... düşünemiyordu bile.

İlk buz tutan kalbi oldu. Kanı hiç akmayacak şekilde dondu. Nefesi kesildi. Cığerlerinden gelen hafif inilti durdu, bir anda soldu. Artık ne ses çıkarabiliyor ne de başka bir şey yapıyordu. Son darbe beynine vurmuştu. Son bir hareket için çırpınıyordu beyni. Ama buza tutsak vücudu ona karşı geliyordu.

Artık sonu anladı. Belki de bu onun için bir başlangıçtı. Beyni düşünceyi bıraktı. Derin bir sessizliğe büründü. Gözlerindeki alev söndü ve boş bakışlara yerini bıraktı. Artık burada değildi. Yıllar öncesindeydi, her şeyin başladığı gündeydi... Her şeyin başladığı yerdeydi...

Karşısındaki orta yaşlı adamı baştan aşağı süzdü. Herhalde 35 yaşında vardı adam ama 16'sında bir lise öğrencisi gibi giyinmişti. "Yaşlanmaktan korkuyor demek ki" diye düşündü. Üstelik giysileri kadar çalıştığı oda da (oda denirse buna) geçen 35 yılda pek bir mesafe kat edemediğini gösteriyordu. "Beklediğimden çok daha ezik çıktın patron" diye geçirdi içinden, aşağılayıcı bir gülümsemeyle. Ama adam elindeki 4 sayfalık yazıya öylesine kaptırmıştı ki bunu görmesine imkân yoktu.

- Seninle açık konuşacağım delikanlı, bugüne kadar okuduğum en güzel oyun incelemelerinden biri bu.
- Beğenmenize sevindim.
- Normalde iyi oyunları yeni yazarlara vermem. Ama senin yetenekli olduğun ve bizim de taze kana ihtiyacımız ortada. Bu yüzden ses getirecek bir oyunla başlatmak istiyorum seni.
- Sen nasıl istersen patron. İstersen kötü adamlar karısını becerip gebertmeden aklı başına gelmeyen şu sünepe polislin hikayesini yazabilirim.
- Kimden bahsediyorsun, Max Payne mi? Evet... Evet... O ezikten bahsediyorum.

Büyük odanın kapısında beklerken gergindi. Hızla yükselmiş, derginin başına geçmiş olsa da hala şirkette yeni sayılırdı. Büyük odaya bir kez girmişti, o da yazı işleri müdürü olduğu gündü. Büyük patron bizzat tebrik etmek istemişti onu ve bu denli genç olmasına şaşırmıştı. Şimdi içeride kendisini bir tebrik beklemediğinden emindi.

Bu sefer çok mu ileri gitmişti? Çizgiyi aşmış mıydı? Yoksa onu kovacaklar mıydı? Hayır, onu gözden çıkaramazlardı bu kadar çabuk. Kısa sürede çok başarılı olmuşlardı. Ayrıca bu yaptığı derginin iyiliği içindi. O incelemenin öyle yazılması gerekiyordu. O kapakta o satırlar yer almalıydı. Aslında her şey iyi değil miydi başta? Ses getirmemiş miydi son sayıları?

Aslında şu üç beş zibidi okur olmasa hiç sorun çıkmayacaktı. Daha derginin çıktığı gün ayaklanmışlar, diğer okurları da gaza getirip e-posto kampanyası başlatmışlardı. Bütün editörlere ve şirketin yöneticilerine onu şikayet eden mektuplar yağdırmışlardı. Raiden için "Kız kılıklı nonoş" demesinden çok Snake'e "Ağzından sigara düşmeyen pasaklının teki. Bir kışını toplayabilse, ne maceralara atılacak kim bilir?" demesi ayaklandırmıştı onları.

Yanındaki masada telefon bir kere çaldı. Telefonu açan sekreter ona baktı ve "İçeri girebilirsiniz" dedi. Kapıyı yavaşça açıp başını dik tutmaya çalışarak içeri girdi. Koltuğunda arkasına yaslanmış duran Büyük Patron hiç de kızgın görünmüyordu. Tersine yüzünde kocaman bir gülümseme vardı.

- Gel genç dostum gel otur söyle.
- Teşekkür ederim efendim. Öncelikle özür dilememe izin verin. Okurlar işte... bazen fazla tepki verebiliyorlar.
- Ne özür dilemesi? Ben seni teşekkür etmek için çağırdım.
- Teşekkür mü?

Elbette! Dergi piyasaya çıkalı 5 gün oldu sadece ve şimdi den çoğu yerde tükendi. Yarın ikinci baskıya giriyoruz. Hadi bunu nasıl başardığını anlat bana... ■

Yazının devamını Gizli Sayfa'dan (bkz. sayfa 5, en alttaki kutu) okuyabilirsiniz.



KIRMIZI



Fırat Akyıldız

Deniz siyahı, gökyüzü beyaz... Ay, dağınık, beyaz bulutların ardındaydı. Bulutlarsa ayın ardında... Güneş, ufukta asılı duran adanın ardında toprağa çakılmış, sırasını bekliyordu, ama doğup doğmamakta kararsızdı; uzun kanatlarıyla siyah denizi kırmızıya boyamak için... Ayın ise denizin rengini değiştirmeye cesareti yoktu. Bu yüzden olabildiğince yüksekteydi şehirden, denizden, donuk balıklardan ve plastik yosunlardan... Yıldızlar parılıyordu, ama deniz siyahı, gökyüzü beyaz... Bu çaba boşunaydı. Dalgalar köseli ve yüksekti; donuk balıkları kıracak kadar keskin, bulutlara dokunacak kadar yüksek... Ama dalgalar sessizdi, hızla sahile vurmasına rağmen. Bundan tek şikayet eden dağınık kumdan kalenin içinde yaşayan yaşlı karıncalardı. Her dalgada evleri biraz daha dağılıyor, çevreye saçılıyor; her dalgada evlerinin bir parçası çalınıyordu. Her yıkımında yeni bir ev yapmak için çevreye saçılan parçaları topluyor ve yeni bir ev kuruyorlardı, her defasında kum taneleri onlara daha ağır gelse de. Sessizliği bozan tek şey karıncaların mırıldanmalarıydı, ve bu sestən rahatsız olacak kimse yoktu şehirde. Tek yol karıncaların ufak ayaklarıyla çizdikleri, uzun, kumdan yoldu. Kimse bu yolu takip edebilecek kadar küçük değildi. Ya da o denli büyük... Herkes kum tanelerinin ardında kapana kısılmıştı bu yüzden; kimsenin kaçacak yeri yoktu. Ne kumdan yolu kullanarak başka bir denize, ne de keskin köseli dalgaların arasından gökyüzüne ulaşabilirdi. Ne o kadar küçüktü kimse, ne de dalgaların canını acıtmasını göze alacak kadar cesur... Kağıttan kuşlar, beyaz gökyüzüne yapıştırılmışlardı ve hareket etmek istediklerinde canları yanıyor; her kanat çırpışlarında biraz daha yırtılıyorlardı. Ama bulutlardan yüksekteydi kuşlar. En azından dalgaların keskin köşeleri onlara zarar veremiyordu. Ancak bu şekilde kısa, kağıttan hayatları uzuyordu, ancak bu şekilde gökyüzünde asılı kalabiliyorlardı. Ta ki güneş doğana dek... Şehirden göç etmek istiyorlardı, ama buna izin vermiyordu siyah-beyaz şehir. Her şey durağandı, her şey belirlenmişti ve her şey herkese uzaktaydı; kimsenin bundan şikayeti yok gibiydi. Ya da şikayet edecek kadar güçlü değildi kimse.

Güneş doğup doğmamakta kararsızdı; ya yalnızca bulutların ardında saklanan ayın uzaklaşmasını bekliyordu, ya da ay şehre veda etse de bir şey değişmeyecekti. En az siyah deniz kadar durgundu güneş; kırmızı toprağa çakılı olmasına

rağmen şehre uzaktı. Uzun, kırmızı kanatları soluktu. Şehirdeki her şey gibi, herkes gibi... Kum tanelerinin arasında kaybolmuştu Vosviddin. Bir adım attı... Gökyüzünde asılı duran kağıttan kuşlar çığlık atmaya başladı. İki eliyle kulaklarını kapattı Vosviddin; ses kulaklarını tırmalıyordu. Yalnızca tek bir dalga dengesini bozmak için yeterliydi. Her adımında kum taneleri daha fazla sarıyordu çevresini, her adımında gitgide yok oluyordu. Karıncaların çizdikleri kumdan, uzun yolu takip etmekten ya da dalgaları aş-

züne çakılı duran kağıttan kuşların yırtılan parçaları ve çığlıkları boşlukta savruluyordu. Gökyüzünün içinde kaybolan bulutlar devamlı yer değiştiriyordu, köşe kapmaca oynar gibi. Hızlı hareket ediyordu her şey, her şey dağınıktı. Her yanı kanıyordu Vosviddin'in; elleri, kesik kalbi ve göz kapakları... Deniz, kanla boyandı. Güneşe gerek kalmadan... Ardına baktı Vosviddin; yaşlı karıncaların kumdan evinden uzaktaydı, aynı renksiz, dikkatsiz çizgi gibi, aynı güneş gibi... Yeniden yol almak için yüzünü çevirdi ufka doğru; havada asılı duran ada karşısındaydı.



Kağıttan kuşlar, beyaz gökyüzüne yapıştırılmışlardı ve hareket etmek istediklerinde canları yanıyor; kanatlarını çırpırmaya çalıştıklarında yırtılıyorlardı.

maktan başka çaresi yoktu. İkiisi de imkansızdı onun için ne var ki; kumdan yola sığmayacak kadar büyük, dalgaları aşamayacak kadar küçüktü. Yerde donuk balıklardan arta kalan tahta, kırık bir olta vardı. İki eliyle dikkatlice tutarak oltayı yerden aldı Vosviddin. Siyah denizle beyaz gökyüzünü ayıran ince, renksiz çizginin dikkatsiz hareketlerini izledi bir süre; ve kendisini siyaha bıraktı.

Yol almaya çalıştı; keskin köseli, canını acıtan dalgaların arasında. Her hareketinde daha fazla kanıyordu elleri, ve keskin köseli hayalleri. Gökyü-

Dondu Vosviddin; en az göç etmeye çalışan balıklar kadar donuktu. Dev ada her yanı kaplamıştı, dalgalara aldırış etmezsiniz. Adaya adımını attı Vosviddin. Soluk soluğaydı ve elleri hala kanıyordu, hala canı acıyordu. Gökyüzünü delen eski bir merdiven vardı karşısında; aya doğru uzanan. Çıkmaya başladı merdivenden. Yavaş yavaş, dikkatlice... Kan damlalarını ardında bıraktı. Ve aya uzandı... Her yer bembeyazdı. Yere dokundu... Renkler dağıldı. Cebinden oltasını çıkardı ve aşağıya, adaya doğru savurdu oltasını; güneşi yakaladı. Kendisine doğru çekmeye başladı, elinde kalan son gücüyle. Ve kırmızı, uzun, parlak kanatlarından tutarak yanına aldı güneşi; deniz beyazdı, gökyüzü siyah... ■





Sinan Akkol

HAD SAFHADA

KARANLIĞA KÜFRETMEK YERİNE, BİR MUM YAK

Zell Kravinsky'yle tanışın. Kendisini insanlığa yardım etmeye ve yolunu aydınlatmaya adanmış bir insan. Tüm servetini çaresi olmayan hastalıkların tedavisini bulmak için kurduğu bir derneğe akıtmış. Yetmemiş, bizzat kendisi ve karısı tüm zamanını derneğin çalışmalarına ayırmaya başlamış.

O da yetmiyor, sahip olduğu bütün evleri, evsizlere yardım etmek için satışa çıkartıyor. Yakın çevresi "Ne yapıyorsun?" diyor. "İnsanoğlu için harcadığın yetmedi mi, biraz da kendini düşün" diyorlar. Kravinsky'nin cevabı basit ve çarpıcı: "Dünyada bu kadar evsiz varken, hiç kimsenin iki eve ihtiyacı yoktur".

Ama Zell Kravinsky'ye servetini vermek de yetmiyor. Canının "kendisi için olan kadarını", tek böbreğini bağışlamak için harekete geçiyor. Bu kez, o ana kadar her hareketinde yanında olan karısı karşı çıkıyor. Hayatını iyilik ve yardımseverliğe adanmış olan bu öz verili kadın yüreği, eşinin hayatını da tehlikeye atmasına elvermiyor. İzin vermiyor operasyona.

Bir sabah, evinin penceresinden gizlice kaçıp böbrek transplantasyon merkezine gidiyor Zell Kravinsky. Ve böbreğini veriyor. Ayıldığında, tüm arkadaşları ve karısı, ne söyleyeceklerini bilemez bir şekilde yatağının başında beklerken, "bunu neden yaptığını" soran gazetecilere, şöyle cevap veriyor:

"Böbreğim alınırken benim ölme ihtimalim dört binde bir idi. Ama böbreğimi alacak insanın hayatta kalma şansı birde bir. Neden benim hayatım bir başka insanın hayatından 4 bin kat daha değerli olsun ki?"

İçinde azıcık insanlık olan herkesin bu gerçek hikayeyi okuduğunda, hayata karşı kendi duruşundan biraz olsun utanacağını düşünüyorum. Böyle düşünüyorum, çünkü ben utanmışım. Dönüp kendi hayatıma baktım ve sordum: "En son ne zaman hiçbir karşılık almayacağımı bile bile veya hiç hoşlanmadığım bir kişiye, karşılıksız iyilik yapmıştım?" Hatırlayamadım.



İyilik, anlayış ve hoşgörü... Din, renk, dünya görüşüne bakmadan, tüm insanların aralarındaki ilişkilerde daima koruması gereken değerler. Korunmalı ki bir ırk, bir canlı türü olarak insanoğlu kainattaki yerini ve amacını bulabilsin. Bu, hem toplum, hem de birey birey üstümüze düşen bir görev.

İnsan içinde doğal olarak bulunan kötüye yönelişle sürekli mücadele etmek zorunda. Bunun ruhuna bindirdiği yüklerle yaşamak zorunda. İnsan hayvandan üstündür, çünkü içgüdüleriyle ve minimum sorumluluk duygusuyla değil, beraberinde taşıdığı herkesin ve her şeyin yükümlülüğüyle yaşamak zorundadır. Ve bu yüzden insan sadece içgüdüleriyle hareket ederse, davranış olarak hayvandan farkı kalmaz. Ama tam tersi de, insanın bir melek olmak için çabalaması da korkunç derecede ters tepebilir. Ulaşılabilir mutlak iyilik yoktur bu yaşamda. Bu yüzden insan, içindeki kötülüğü kabullenmeli, ama onunla aktif olarak savaşmalıdır. İnsan olmanın amacı bence budur.

Hepimiz bu dünyaya getirdiği iyilikler oranında var olabiliyoruz. Bunda mutabıkız, değil mi? O zaman size şu soruyu sormama izin verin: Hiç tanımadığınız birisi için hayatınızı tehlikeye atar mıydınız? Tamam, bir kademe aşağıya inelim. En son ne zaman hiçbir karşılık beklemeden birisine yardım ettiniz? Pekâlâ, biraz daha aşağıya... En son ne zaman "iyilik" olarak nitelendirilecek bir şey yaptınız? Herhangi bir şey? Hiç mi? O zaman şunu söylememe izin verin: Sırtınızda yaşadığınız yük, ruhunuzda giderek büyüyen, sebebini bilmediğiniz örselenmenin, daralmanın sebebi bu sorularda gizli.

Tıpkı Zell Kravinsky'nin ders kitaplarında öğretilmesi gereken örnek davranış biçimine, içimizdeki bazı yobazların "gavurun iyisi de kötüsü de birdir" diyecek olduğu gibi, içimizdeki başka tür bazı yobazlar da kendimizi ve sahip olduğumuz değerleri reddederek yozlaşmamıza sebep oluyor. Türk milleti olarak aşağılanmaya o kadar alışmışız ki, sürekli boynumuz bükük dolaşıyoruz, sonra da en olmadık şekillerde kendimizi ispatlamaya çalışıyoruz. Böyle yapmayalım! Ben şu anda olduğum kişiden zerre kadar rahatsız değilim. Siz de olmayın. Ben doğru bildiğimi savunur, bilmediğim bir konu konuşuluyorsa susar ve dinlerim. Siz de doğru bildiğimiz şeyleri daima savunun, ama ilk önce "doğru şeyleri bilme" yolunda da aktif adımlar atmaya istekli olun.

Hani herkes içi boş ve kof bir şekilde "İnsan olmak ne demektir? Neden buradayız?" gibi soruların peşinde dolanır durur ya. Bana sorarsanız bu sorunun cevabı o kadar yakınımızda ki, göremiyoruz. Cevap, hepimizin içinde aslında. Bence, insan olmanın sırrı, ünlü bir İslam aliminin şu duasında gizli: "Allah'ım, ben öldüğümde vücudumu büyüt ve cehenneme koy. Öylesine büyüt ki, benden başka hiçbir Adem oğlu için cehennemde yer kalmasın..." Sorarım size, acaba hangimiz tüm insanlığı kurtarmak için, sonsuza kadar süreceğine inandığımız bir cehennemi göze alacak kadar insan olabildik?

"İnsanoğlunun ilerleyişini sağlayan yegane şey, içindeki hırs ve savaşma içgüdüdür" demiş bir düşünür. Birçok teknolojinin ve ilerlemenin ilk olarak savaşlar için icat edilmesinden yola çıkarsak, belki de bu kuram doğrudur. Bir bütün olarak insanoğlu ilerlemek ve gelişmek zorunda. Bununla yükümlü. İlerlemeyen tüm sistemler zamanla entropi durumuna girer, gerilemeye başlar ve en sonunda yok olur. İnsanoğlu bu yüzden sürekli gelişmeli. Ama eğer ki insanlık olarak ilerlememizi sağlayan şey, içimizdeki kötü taraf ise, onunla da aktif olarak mücadele etmemiz gerekiyor. Demek ki iyiyi ve kötüyü, aydınlık ve karanlığı içimizde beraber bulundurmak zorundayız. Ama karanlığın bir avantajı var bu savaşta: Siz bir şey yapmazsanız önce sizin içinizi kaplar, sonra etki alanınızdaki insanlara akmaya başlar. Aydınlık ise yayılmak için aktif çabayı, emeği ve fedakarlığı gerektirir. Bu yüzden, iyi bir insan olmak zor ve bu yüzden dünyadaki iyilerin sayısı az. Ama unutmayın karanlık, mum ışıktan bile çekinir. Önemli olan, yeteri kadar mum yakabilmek. ■

inbox

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanım ile ilgili konular danışacaksınız, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Der-gisi - Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Ba-yırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

KAPAK GELİYOR ŞİMDİ!

✉ Selam Level'cılar ve her daim Level'ci kalanlar.

1- Neden her sene ekran kartı değiştirmek zorunda kalıyoruz? Düşük sistemde mükemmel grafik hayal midir? Yoksa donanım üreticileri oyun firmalarına yüksek sistem gereksinimli oyun yap-sınlar diye para mı vermekte-dir? (Bu ne kompo teorisi kardeşim?)

1- Komplo teorisi falan değil, elbette donanım üreticileri oyun yapımcılarıyla ortaklaşa çalışıyorlar. (Oyunların başında neden Nvidia, ATI, Intel logoları çıkıyor zan-nediyorsun?) Ama bu birlik-telik sadece cebimizdeki pa-racıkları emmeye yaramıyor. Oyun teknolojisi hızla ilerli-yor. Doğal olarak da dona-nım firmaları oyun yapımcı-larına "kardeşim, oyununu benim teknolojiye göre opti-mize edersen, sana şu ka-dar fon ayırırım, ayrıca tek-nolojiyi kullanabilmen için de mühendis veririm" diyor. Biz de eskisine oranla çok daha hızlı gelişen ve güzelleşen oyunlar görüyoruz. Ama cebi-mizdeki delik, sürekli "delik" olarak kalıyor, o arı.

Düşük sistemde mükem-mel grafik ise hayal değil. Bak PS2'ye: 600 Mhz işlem-ciyle, günümüz PC'lerini zor-layacak oyunları çalıştırıyor. Bunun sırrı da PS2'nin tek konfigürasyon olması. Yani bir yapımcı oyun yaptığı za-man, oyunu köküne kadar optimize edebilir. Bunun ne-deni, dünyadaki tüm PS2'le-rin donanımının aynı olmasıdır. Dünyadaki PC konfigü-rasyonu sayısı ise, dünyadaki PC sayısı ile aynıdır. Böyle olunca, PC oyun yapımcıları da "en azından şu işlemci ve şu kadar ekran kartı gücüyle çalışabilecek" oyunlar yap-mak zorunda kalıyor.

2- Far Cry'da Ubisoft imzası varken Crysis'de EA Games logoları dikkat çekici. EA Games Crytek'i satın mı aldı?

2- Crytek, FarCry'ın PC versiyonunu bitirdikten sonra Ubisoft'la yollarını ayırdı. CryEngine teknolo-jisinin hakları CryTek'te, FarCry isim hakkı da Ubi-soft'ta kaldı. Daha sonra da EA Games ile Crysis için tek oyunluk bir anlaşma imzaladılar. Aslında gerçek şu: CryTek oyun dünyasında şu anda o kadar güçlü bir konumda ki, istedikleri zaman istedikleri fir-mayla çalışabilirler, herkes de onlara seve seve ka-pılarını açar.

3- Gerçek zamanlı strateji ile sıra tabanlı strateji arasındaki fark nedir?

3- GZS'lerde sen oyunun başında hiçbir şey yapmadan beklesen bile zaman sürekli akar. STS'lerde ise bir sonraki hamleni yapmak için dile-dğin kadar düşünecek zamanın vardır, çünkü bir sen, bir rakibin hamle yapar.

4- Okuldan bunalmış biri olarak soruyorum: Si-zin dergiye kapağı atmanın bir yolu var mı?

4- Ne kapağı? Tencere kapağı mı? (kendimden öğrendim!)

EDİM CAN ÖZÇELİK

KONGO!

✉ Selam Sinan abi. Haziran sayınızı görünce ke-sinlikle sormalıyım dediğim birkaç soru geldi aklıma.

1- Anlaşılan seneye konsolların senesi olacak. Bu bilgisayar oyunlarında bir düşüşe neden olacak mı, ne dersin?

1- Bu ne tür bir düşüşü kastettiğine bağlı. Satış olarak diyorsan, zaten PC oyunları konsol oyunla-rından az satmıştır hep. Yok, PC'ye özgü güzel oyunlarda bir düşüş olacak mı diye soruyorsan, sa-na Mart sayımızdaki "PC Oyunculuğu Ölmeyecek!" dosya konumuzu tavsiye ediyorum. O yazıda 30 maddede PC oyunculuğunun neden hep güçlü ola-cağını anlatmıştım. "O sayıyı kim arayacak şimdi?" der isen, "PC'ye gelecek sene çıkacak oyunların ufak bir kısmı şunlardır" derim ben de sana: Crysis, Battlefield 2142, Supreme Commander, Hell-gate London, Spore...

2- Süpermen geri dönüyormuş. Sence hak ettiği bir oyunu yapılır mı?

2-Dönme se de olur aslında (Amerika'nın "sü-per gücüyle" ilgili her şeye buz gibi soğuşum). EA bir Superman oyunu üstünde çalışıyor, ama stan-dart bir film oyunundan fazlasını da beklemiyo-rum.

3- Ufukta yeni bir ödüllü yarışma gözüküyor mu?

3- Ufukta gözüküyor, her ay yapıyoruz zaten. Son 3 aydır reklam sayfalarımızı dikkatle okuyanlar, Level Online'da girebilecekleri özel adresi görüp "Level Okur Anketi"ni doldurdular, kazananlar da ödülleri aldılar bile.

4- Ben seneye kismetse "üniversiteli" olacağım.Güzel yurdumun bütün illeri gözümde aynı, fakat hayatımın önemli bir kısmında oyunlar yer alıyor ve ben turnuvalara katılmak istiyorum. Sizin de bir şekilde içinde yer alığınız turnuvalar en çok hangi illerde yapılıyor? Zira sizin yer almadığınız bir turnuvada bulunmak istemem.

4- Bütün büyük illerde de ayağı ya-pılan World Cyber Games var. Ama tavsi-yem, üniversite eğitimini nerede yapaca-ğın gibi, hayatının tümünü etkileyecek önemli bir kararı, "nerede oyun turnuva-sına katılabilirim?" gibi bir kıstasa göre belirleme. Oyunlar iyidir, eğlencelidir. Ama eğitimin tüm hayatının ne şekilde gelişeceğini belirleyecek, bunu unutma.

5- Beş yüz YTL'yi aşmayan, son oyun-ları rahatlıkla oynayabileceğim bir ekran kartı söyler misin?

5- Donanım Pazarı'ndaki ideal siste-min Sapphire X1600 TX'i sana 360 YTL'ye malolur. Şu anda daha güçlü bir ekran kartına para harcama, çünkü gelecek yıl Windows Vista çıkınca bir sürü masrafa gireceğiz hep birlikte. Hatta şu anda sis-temin idare ediyorsa, hiç masrafa girme, Vista'ya kadar paran cebinde dursun.

6- Son olarak Dünya Kupası'ndaki fa-vorini öğrenebilir miyim?

Futbolla pek ilgim yoktur da...

İyi çalışmalar...

Gökhan Yanık

OKS'DEN DE, ÖSS'DEN DE...

✉ Bütün Level ailesine selamlar. Level'i daha yeni almaya başladım ama Le-vel okuyacağım diye bilgisayar bile oyna-yamıyorum. Ama bir dahaki yıl OKS yüzün-den sanırım Level'i fazla okuyamayacağım (neyse ki bir dahaki yılla aramızda daha kocaman bir yaz tatili var).

Zaten başımıza ne gelirse üç harflik kısaltmalardan geliyor: OKS, ÖSS, LGS, oku-yucu kaybettiriyor bize. Bir tek KPSS bizi dürtmüyor (dürtüyor mu yoksa? Lan?!)

Neyse ya, üzülme sen. Sınavını başa-riyle verdikten sonra biz seni burada bekliyor olacağız inşallah.

1- Bir çok bilgisayar oyunu için çok fazla çaba harcanıyor ve ortaya o kadar emek verilerek bir oyun çıkıyor. Ama siz gidip bu oyunlara Level Shit veriyorsunuz ve bu Level Shit'lik oyunlar gerçekten iğ-renç oluyor.

Tamam buraya kadar bir sorun yok.

Ama peki bu oyunları yapan insanlar, bu oyunları oynarken bunların bu kadar kötü olduğunu anlamıyorlar mı da bu oyunları piyasaya sürüyorlar? Veya şirketlerin başkanları bu oyunları hiç oynamadan mı onaylıyor?

1- İşin ilginç yanı ne biliyor musun? Gerçekten de bazıları oyunlarının kötü olduğunu anlamıyorlar. Biliyorsun, bazen oyun yapımcılarının ofislerine gidiyoruz ve oyunları daha yapım halindeyken görüyoruz. Orada oyunlarıyla ilgili gördüğümüz eksikleri söyleyince laf kalabalığıyla geçiştirmeyi tercih ediyorlar. Hiç unutmam, çok beklenen bir aksiyon oyunun yayınlanmadan bir ay önceki halini görmeye gittiğimizde, ana karakterin kütük gibi hareket ettiğini görmüştük Fırat'la. "Keşke ana karaktere daha çok animasyon hazırlasaydınız" dedik "sağa sola yuvarlansa, duvarın arkasından elini çıkartıp ateş edebilse çok iyi olur" diye de ekledik. Ama o sırada yapım ekibinin lideri "bakın! yukarıda martılar uçuyor ve seslerini bile duyabiliyorsunuz!" demekle meşguldü, bizim söylediklerimizi duymadı galiba.

2- İleriki sayılarda Call of Duty 3 ile ilgili bir şey yazabilir misiniz?

2- Tabii ki :)

3- Google Earth'de görüntülerin bazı yerlerde çok net olduğunu fark ettim. Bedava olan Google Earth bu kadar iyiyse, askeri amaçlarda kullanılanlarıyla Amerika evimizin içini bile görebilir mi?

3- Çok net olan bölgeler yerleşim yöreleri (ben kendi evimi, ofisimi, her bir şeyimi buldum, çok mutlu oldum :) Dağda banyarda uydu gezdirmenin manası olmadığı için Toroslar'a yaklaşmıyor ama İstanbul'un dibine kadar girebiliyorsun. Amerika'nın görüp görmeyeceğini bilmiyorum ama evimin içi o kadar ilgisini çekiyorsa buyursun baksın.

4- Geçen sayının Inbox'ında Guild Wars Factions diye bir online oyunundan bahsetmiştiniz. Onu nereden bulabilirim ve fiyatı ne civarda olur acaba?

4- İnternette sipariş edebilirsiniz. Türk sitesi olan weblebi.com'da 105 liraya, İngiliz sitesi gameseek.co.uk'den 25 paunda (76 lira) alabilirsiniz.

Death Knight

BEN AMCA

Başlarda pek kaygılı değildim. Lise başladığımda, günlerim "Haha, hiihii, zil çaldı top oynayalım" diye geçiyordu. ÖSS,

KAPALI OTURUM NEDEN KENDİMİZİ "BEN BİR OYUNCUYUM" DİYE TANIMLIYORUZ?

Gönderen: Loremipsudolor

"Ben bir kitap okuruyum" diyemezken "ben oyuncuyum" dedirten ve Level dergisi gibi yayınlarla, büyük oyun turnuvalarıyla kendine aidiyet duygusu kazandıran şey nedir? İlk bakışta "ben televizyon izleyicisiyim" ya da "sinemaya gitmeyi severim" demenin hiçbir ilginç yanı yok görünüyor. Çünkü artık popüler olmaktan da öte, modern insanın hayatına iyice sinmiş iki şeyden bahsediyoruz burada. Oysa oyunlar FRP, metal gibi daha az popüler ve belli bir kristal kitlenin takip ettiği şeyler daha çekici görünüyor. Keza oyun, FRP ve metal dediğimizde bize az çok aynı şeyleri ifade etmesi ve bunlardan biriyile alakadar olan kimsenin büyük olasılıkla diğer ikisiyle de alakadar olması bu yüzden zaten.

Ancak aidiyet duygusunun sebebi yalnızca bu mu? Son 50-60 yılda dünyadaki ekonomik/politik gelişmeleri büyük nispette biçimlendiren teknolojinin bir yansımasından ibaret oyunlar. Yani sanıldığı gibi 'popüler'e karşı bir duruş değil; bizzat mevcut mekanizmanın içindedir. Televizyon karşısına oturtulup bir güzel kıvama getirilen kitle de, World of Warcraft başında saatlerini harcayan ve çoğu zaman yaşamsal gereksinimlerini bile bastıran kitle aynı potada eritilip istenen kıvama getirilmektedir. Fark sadece bu mekanizmanın toplumun farklı kesimlerine farklı şekilde uygulanmasıdır. Seda Sayan'ı herkesin idolü haline getirmek bu yüzyılda bile yeterince zor. Aslında "ben oyuncuyum" dedirtecek bir özellik bulunmamasına karşın, görünürdeki farklar kişilere görece küçük toplulukları daha cazip kılıyor. Ancak kötü haber şu ki, gün geçtikçe bu farklar azalmakta ve oyuncuyum diyen kitlenin kabusu olan popülerleşme iyice belirginleşmekte. Devasa online oyunlar ile iyice imve kazanan bu durum, yeni nesil konsollar ile artık durdurulamaz noktaya geldiğinden "ben oyuncuyum" demek artık o kadar kolay değil.

Gönderen: Burçak Özal

Neden PC ve konsol oyunları, neden "biz oyuncuyuz"?

Oyunlar bizim gerçek hayatta mümkün olamasa da, olmak ya da başarmak istediklerimizi gerçekleştirmeye olanak tanıyor.

Ben her zaman hızlı bir spor arabamın olmasını, sahil yolunda Drift stilleri denemeyi hayal etmişimdir.

Gerçek hayatta bunu yapamam. Birincisi, ölebilirim. İkincisi, başkasını öldürebilirim, üçüncüsüyse mevcut arabamıza zarar versem babam beni öldürür. Eh oyunlar buna el veriyor. Oyun oynamayan insanların içlerinde kalan trafik canavarı arzularını nasıl bastırduklarını araba sürerken gayet net bir şekilde fark ediyorum.

Oyunlar görsel zekayı geliştiriyor. Oyuncular fark etmese de ciddi bir kültürel alt yapı sağlıyor. Hemen her konuyla ilgili bilgilere eğlenceli yoldan ulaşabiliyor. Örneğin, ben Ralroad Tycoon 2 oyunu sayesinde borsanın, hisse senedinin, bedelsiz bölünmenin, ekonomik hayat döngüsünün ne olduğunu öğrendim. Bir şirket nasıl işletilir, ne zaman borç alınmalı, ne zaman bono çıkarılmalı, vesaire... Ayrıca "Theocracy" isimli oyun sayesinde History of Western Civilizations dersinin finalinde 10 sayfalık Aztek tarihi yazıp o dersimi A- getirmiştim. Oyunlar zararlı mı dedi birileri? Duyamadım...

Ha bu arada, kim demiş oyuncular kitap okumazlar, kültürel aktivitelere katılmazlar, sosyaldirler diye. Bence oyuncu diye tanımladığımız insan zaten ciddi bir kültürel aktivitenin içerisinde. Kişinin ilgi duyduğu, sevdiği bir oyun pek tabii ki oyunun içeriği ile ilgili bir konu hakkında o kişiye bir kitap okuma isteği verebilir. Aynı şekilde oyunun müziği ile benzer türlerde müzikler dinletebilir, aynı oyunu oynayan insanlarla kaynaşır sosyalleşmelerini sağlayabilir. Bu konu ile ilgili sınırsız örnek yazabilirim...

Bir oyun bir insana o oyunu oynayabilmesi için tamamen yeni bir lisan da öğretebilir, en azından adım attırır. Benim Japonca merakım gibi. İnsanları cahillikten, yobazlıktan kurtarır oyunlar. Şimdilerde internet kafeleri dolduran "sokak serserisi" şeklinde lanse edilen çocuklar, oynadıkları oyunlar ne olursa olsun, oyun oynamayan akranlarına göre daha başarılı olacaklar hayatlarında. Çünkü yaratıcılık adını verdiğimiz bir yetenek arka planda geliştirmeye başladılar.

Ülkemizin yaratıcı insanlara ihtiyacı olduğunu düşünürsek, neden olmasın, gülmeyin, o serseri dediklerimiz belki profesör, mühendis, yenilikçi bir iş sahibi olabilirler. Hayata geniş çerçeveden bakabilmeyi, neden sonuç ilişkilerini çözebilmeyi, insan ilişkilerinde nasıl davranılması gerektiğini, bu tip faydalı

yetenekleri eğer ailelerinden alamıyorlarsa, neden oyunlardan alınamazlar, tabii ki de alabilirler.

Gönderen: Volkan Soylu

Bence bunun iki sebebi var. Biri sosyal bir sebep, diğeri de tamamen kişisel.

Genel sebep açısından birkaç ay önce yaşadığımız olayların bütününden ibaret:

Bilgisayar oyuncuları, 'oyun' oynayanlar veya onun gibi isimlere giren bizler, bilgisayarla ilgilenmeyenler için bir nevi sosyal sorunları olan insanlarız. Kendilerini internette birleşip 'tarikat' kurma veya o tarz bir şeyler yapma ihtiyacı duyan insanlar. Arkadaş bulamayan WoW'a oturan veya sadece internette arkadaş edinebilen insanlarız. Kendilerince haklı sayılabilirler, saatlerimizi harcıyoruz oyunlar uğruna. Ama bu (bence) önyargılı bakmak için yeterli bir neden değil. Sonuçta internet kafelere gidip CS oynayanlar kızlar, anneler babalar veya ilgilenmeyenler 'asosyal', 'ezik' veya tamamen tüketen falan gibi isimler koyuyorlar. Ve tabii ki haklı olarak bundan rahatsız oluyor herkes. Dolayısıyla 'oyuncu' ismi altına giriliyor; herkes çoğunluğa katılıyor, dertlerini sırf kendi omuzlarında taşımak istemiyor çünkü ve insanın sosyal bir varlık olmasının sonucu, sorunlarını tıpkı kendileri gibi diğer oyuncularla paylaşıyorlar. Yani burada toplumsal bir refleks yatıyor.

Kişisel sebep ise tamamen benim şahsi görüşlerim. Ben kitap da okurum, resim de çizerim, müzik te dinlerim.. Ama oyun da oynarım. Benim için ne farkı var ki diğer şeylerden? Ha dünyalarına GTA SA'da CJ gözüyle bakmışım ha Kara Kule serisinde Roland gözüyle. Ne fark var ki aralarında? Bir insan oynadığı bir oyundan bir mesaj, bir anlam çıkarıyor mu? Anlamı geçtim sırf heyecanlanmasın, adrenalin bile yetmez mi? Yeter ise sinemada aksiyon filmiz izlemekten ne farkı kaldı bunun? Bu o kişinin oyun oynamasını bir başkasının oturup müzik dinlemesinden nasıl farklı kılabilir? Ben klasik olarak gördüğüm bir kitap ile zamanında deliler gibi oynadığım bir oyun arasında bir fark görmüyorum. Veya hala oturup dinlediğim Use Your Illusion 2 arasında.

Ben nasıl beni ben yapan diğer şeylere sahip çıkıyorsam oynadığım oyunlara ve çocukluğumdan beri içimde olan oyuncu ruhuma da sahip çıkarım. O yüzden de oyuncu derim. O yüzden de oyuncuyum.

Gönderen: Edim Can Özçelik

Bence oyunları sevmemizdeki temel neden oyun oynarken karakterin geleceğini bizim kararlarımız ve yönetimimizle şekilleniyor olması.Örneğin bir film seyrederken o film ne çekilmişse onu görmeye mahkumuz ancak oyunculukta film karakterini biz yönetebiliriz.Bu yüzden bir ikinci dünya savaşı filmi seyrederken Call of duty oynarkenkinden daha az heyecanlanırız. Birini izlemekle o kişi olmak arasında fark bize "ben oyuncuyum" deditiyor.

Gönderen: Prince Darkdestiny

Bizler oyuncu sıfatına sahip kişileriz. Biliriz ki, kitap okumak veya televizyon izlemek gibi değildir oynamak. Bir sanat işidir. Hayata söz geçirebilmek, bir amacın olduğunu anlamaktır oynamak. Her yiğidin bir oynayı stili vardır. Oysa onlar hep aynı biçimde okur kitaplarını, aynı biçimde izler televizyonlarını. Yapılmış bir sanatı izlerler. Fakat oyunda sanat eserini kendi düşüncelerimizle birleştirip ortaya bambaşka dünyalar sunarız.

Oyun oynamak basit ve kolay bir iş değildir. Hayal gücü gerektirir. Bir nevi farklı bir dünyada yaşamaktır. Oyun oynamak, kendine hükmetmektir. Tolkien'in çizdiği yoldan değil de, kendi yolundan gitmektir.

Çok güzel yorumlardı, ama sanırım ilk soru için biraz zor oldu, çünkü az sayıda cevap gelmişti. Emek harcıyıp beyin fırtınamıza katılan herkese teşekkürler. Gelecek ay daha fazla katılım olması için biraz daha kolay bir soru soruyoruz, hazır mısınız:

"Türkiye'de oyun yapmak neden bu kadar zor? Sebep sadece kopyanın yaygın olması mı, yoksa hayatımızın diğer yönlerini de etkileyen başka bazı özelliklerimiz mi engelliyor bizi?"

Cevaplarınızı inbox@level.com.tr'ye atacağınız postalarla beraber bekliyoruz.

ABC, FPS, bunları pek takmıyordum. LGS (OKS) yeni bitmiş, kurtuldum diye düşünüyordum. Yanılmışım.

Bir yıl sonra, işin ciddiyetini kavramaya başladım. Aslında hiçbir şey bitmemiş, aksine yeni başlıyordu. Kaygılı bir biçimde, son sınıfa geçtiğimde, hayatımın değerli bir yılının milyonlarca soru, binlerce test ve yüzlerce sınav tarafından tarumar edileceğini acı bir biçimde, yaşayarak gördüm. 24 saatlik zaman dilimi içinde, sadece 8 saat evde oluyordum, o da uyumak için. Hayattan tam umudumu kesmişken, bir gün amcam geldi ve "büyük sınav, büyük sorumluluk getirir" dedi. Bu söz geleceğimi değiştirdi ve yılmamaya karar verdim. Büyük bir sınava girecektim ve bu büyük sorumluluk getiriyordu. Şimdi son hafta ve geleceğim 3 saat, 15 dakika içerisinde yapacaklarıma bağlı. Bu düşünceleri kafamdan attım, masama oturdum ve 123134. sorumu çözmeye devam ettim.

Selam Level çalışanları. Malum ÖSS geldi çattı kapımıza (kapıma). Oturmuş inbox'ı okurken alttaki gri kutuyu okudum ve "bunu" yazmaya karar verdim. Umarım beğenirsiniz. Oyunculuk konusuna yer kalmadı görünüşe bakılırsa.

Neyse artık başka sefere. İyi çalışmalar.

Mert Doğan

Amcan akıllı adammış Mert. "Amaaan! Sınavmış mınavmış, bırak bunları, gel kafamızı çekelim" diyen versiyonları da var ortalıkta. Zorlu da olsa, mantıksızlığını her an sorgulasak da ÖSS ülkemizin bir gerçeği. İstediyi/istemediği bir yeri kazanan/kazanamayan herkese geçmiş olsun diyorum.

Amerika'da öğretmenlik yapan bir tanıdığım var, onunla eğitim sistemini tartışıyordum geçen gün. Orada da gençler daha eğitimin en başında seviye sınavlarına tabi tutulup büyük çoğunluğu "sen alt tabaka olacaksın", azınlık bir kısım da "sen yönetici olacaksın" diye ayrılıyor ve tüm eğitim hayatları boyunca daha baştan belirlenen bu çizgiden çıkamıyorlar. Görüyorsun ki, nerede olursan ol, insan elinden çıkan her türlü sistemin kendine has dezavantajları var.

ÇETELE

Şubat 2004

Yaşım 12. İlk kez yeni bir dergi okuyacaktım. Adı Level'di. Okudum ve ondan sonra her ay almaya başladım.

Şubat 2005

Level'ı okumaya başlayalı bir yıl oldu. Hala okuduğum için çok mutluyum.

Şubat 2006

Level'a ilk mailimi göndermiştim. Bu ay da abone olmamın ilk ayıydı. Hem Level geç geldi hem de mailime cevap gelmedi. Başka bir zaman bir daha yazarım dedim, umursamadım.

Mayıs 2006

Bu sefer cevap gelir umuduyla bir mail daha yazdım.

Haziran 2006

Belki biraz Level'i eleştiriyordum ama bu dergideki insanların eleştiriye açık olduğunu düşünüyordum ama öyle olmadı. Ne mailim cevaplandı, ne de dergide çıktı. Tamam dergide çıkmamasının bir önemi yoktu ama sonuçta bu dergideki insanlar eleştiriye açık olmazsa bu dergi ne yapsın?

Şimdi de eminim bu mailime cevap yazılmayacağına, ama bir Level okuyucusunun nereden nereye geldiğini görmeyi istedim. Bu gerçekleri biraz da diğer Level okuyucuları görsün istedim. Tabii siz bu gerçekleri dergide gösterebilirsiniz.

Utku Özgür

Merhaba Utku, bize kızmışsın ama postanın cevaplanmamasının, bizim eleştiriye açık olmamızla bir ilgisi yok. Şöyle anlatayım istersen: Dergide en çok e-posta bana gelir. Hem kendi adresim dahil 5 farklı e-posta adresine baktığım için günde en az 60-70 normal (çöp olmayan) e-posta alırım. Eh, haliyle bunların hepsine de cevap yazamam. Hatta çoğunlukla hiçbirine cevap yazamam. Ama (bunu söylemekten dilimde tüy bitti ama) hepsini okurum. Eğer e-postanı bana gönderdiysen, bu yüzden cevap almamışsındır.

Sana bir ipucu: E-posta atarken, o konuyla en ilgili kişiye atarsan hızlı cevap alma ihtimalin artar. Bir oyunla ilgili mi soracaksınız? İncelemenin altında ismi olan kişiye yazın, seve seve cevaplasın ("Allah rızası için bir okuyucu da mail atsın!" diye yanıp tutuşan yazarlarımız var :) Donanım sorularını donanım@level.com.tr ve olgay@level.com.tr'ye, CD ve DVD ile ilgili problemleri levelcd@level.com.tr adresine, abonelik ve eksik sayfa/hasarlı dergi problemlerini de abone@vogel.com.tr adresine atın. Ne kadar çabuk cevap aldığınıza şaşıracaksınız. Yani diyorum ki, aklınıza gelen her postayı da bana atmayın yahu! E-postaları ayıklamaktan, bir de üstüne posta yemekten tipim kaydı! Aaaaa!

ASLAN COMMANDER, YAPARSEN SEN!

1- Supreme Commander çok güzel bir oyun olacak gibi ge-

liyor bana. Oldukça beğendim videosunu. 2007'de çıkıyor diyorlar doğru mu?

1- Doğrudur.

2- WoW'da LVL 33 Priest'im var. Priest'leri idare etmek çok kolay değil de, bir iki öneri lütfen!

2- WoW'da Priest yönetmeyi 2005'in başlarında Online sayfalarımızda yazmıştık. Tekrar o konuya geri döneceğimizi sanmıyorum.

3- Nintendo Wii HDTV gerektirmiyor değil mi? Değilse onu almak için özel jet ayarlayacağım valla. Hem ucuzmuş da. 250 dolar. Sanırım 6 Kasım'da Amerika'da çıkıyor değil mi?

3- Evet ve evet. Sen böyle her şeyi bilip, her sorduğunu kendin mi cevaplayacaksın? Öyleyse ben gideyim, karşıda işim var.

4- Sizin derginizin arada bir yaptığı esprileri çok severim. (Ape Escape 3 tam bir komedydi!) Bu esprileri sevmeyen bir komşucuk var bende, onun esprileri "Adamın biri yatmış karısı da vapur, ahahah!" şeklinde olduğundan, bana bir öneri verin. Ben de ona yeni bir beyin satın almış olayım.

4- Üzgünüm ama komşun için çok geç kalmışız. Kendisini benim "Temel Reis'ten sonra Intermediate Reis ve Advanced Reis geliyormuş" esprimin yanına gömdük.

5- Tam bir Stronghold hastasıyım ama bu ikinci oyun ne böyle? Stronghold Legends sizce güzel olacak mı?

5- Hiç ümitlenme derim.

Not: Son sayınızda "Bir ara her sorunun altına cevapları gelecek şekilde yerleşim yapmıştınız, okuması oldukça kolaydı, tekrar eski düzene dönemey misiniz?" diyen arkadaşta buradan binlerce teşekkür!

O da "rica ederim" diyor telepatiyle.

Mert Ussaklı

ADAM FIRÇA, KIZ NE YAPSIN?

Merhaba, bu size ilk mailim ve çok duyguluyum şu an. Çünkü bana neredeyse tüm üniversite yıllarımda eşlik ettiniz ve farkında olmadan çok güzel bir dostluk yaşadınız. Hani insan bazen sıkılır, çok zor hislere kapılır, ne yapacağını bilemez, uzaklaşmak ister. İşte bütün bu durumları unutmamı sağlayan bu büyük emeğinize çok teşekkür ederim.

Hakan, emin ol ulaştığımız bir kişinin bile hayatında en ufak bir fark yaratabiliyorsak, bu bizi ayakta tutmaya yetiyor. Yürekten sözlerin için çok teşekkürler.

Benim sadece bir kaç küçük sorum olacak bir adventure sever olarak.

1- Monkey Island 3'ü orijinal olarak Türkiye'den nereden satın alabilirim?

1- Eski oyunları Türkiye'de bulmak tam bir bela. Hele ki orijinal olarak imkansız. Sana amazon.com yolları görünüyor (10 dolara satılıyor).

2- Microids den yeni bir adventure haberi var mı?

2- Maalesef, ufukta görünmüyor. Sibirya soğuklarına mahkumuz.

3- Sizce en güzel adventure oyunu hangisidir? Ya da tavsiye edebilecekleriniz neler olabilir?

3- Uuu, o kadar çok var ki: Ağlamak için Sanitarium, gülmek için Grim Fandango ve yalnızlığı tatmak için Myst serisini mutlaka oynamalısın. Zor bir oyunla kafayı yemek istiyorsen The Dig'i tavsiye ederim. Maniac Mansion serisi, Sam and Max ve Full Throttle'i da oynamamış adama "adventure oyuncusu" payesi vermiyorlarmış diye duy-

dum.

Son olarak da sizin söz ettiğiniz Anot-her World'ü satın aldım ve süper bir oyun herkese kesinlikle öneririm.

Zamanı olmayan bir oyun ama değil mi? Kim 15 yıl önce yapılmış diyebilir?

Kalın sağlıcakla.

Hakan

YAHOO TOOLBAR'DAN KURTARIN BENİ!

Öncelikle merhaba sevgili Level ekibi. Çok uzun zamandır size yazmak istiyordum ama OKS adlı (iğrenç bişey tavsiye etmem) sınavdan yeni çıktım. Yorgunum tabii, insanın emeklerini 2 saate sığdırıyorlar.

Ben ilerde E3 adlı oyun cennetine gitmek istiyordum. Ama oraya normal kişilerin alınmadığını duydum. Ben de üzüldüm. Sadece gazeteci, basın mensupları ve oyun yapımcılarının (e haliyle) gittikleri söyleniyor. Bu bir yana, ben oraya gitmek istesem bile ne kadar bir ücret ödeyeceğim? Bir aralar 1000\$ deniyordu ama bilmiyorum. Zaten bunun için size danıştım. Sorumu cevaplarsanız belki ilerde E3'te sizinle buluşurum. Hepinize iyi çalışmalar.

MADAKA

Merhaba Madaka. E3'e 18 yaşından büyük herkes girebiliyor. Ama sadece oyun sektöründen olan insanların girebildiği özel odalar, konferanslar ve toplantılar var. Hatta oyun sektöründen de olsan giremeyeceğin yerler var. Ama yine de gez gez bitmeyen bir yer E3, oyun dünyasını seven herkesin bir kere olsun görmesini isterim.

Giriş de öyle 1000 dolar falan değil. 300 ila 600 dolar arasında değişiyor (basına beles :). Ama esas para, ABD'ye uçuşa ve otele gidecek, "heyow 300 doları topladım!" diye sevinmeden önce bir Los Angeles uçağı biletinin fiyatını sor, bak nasıl kendine geliyorsun.

ELİNİZ DEĞMİŞKEN, TUĞBEK'TEN DE KURTARIN!

Sayın S.A. Nasılsınız? Umarım iyisinizdir. Bu ay sizi aralıksız takibimin 3. yılı.

Sağol, iyiyim. Ben de kim bu her köşeyi dönünce karşıma çıkan herif diyordum.

Hemen bir kaç soru soracağım:

1- Benim Call of Duty orijinal değil, acaba multiplayer oynayabilme imkanım var mı?

1- Evet.

2- PS 3' ün fiyatı ne kadar olacak?

2- Ucuz versiyonu 500, pahalı versiyonu

600 Euro olacak. Tabii bu fiyat ülkemizde çeşitli vergilerden dolayı biraz daha artacaktır. Benim tahminim, 1.500 YTL civarında olacağı yönünde.

3- İki gündür Level forumlarına üye olmaya çalışıyorum ama bir türlü bana mesaj gelmiyor?

3- Bazen bu sorun olabiliyor, artık düzelttik. Eğer hala üyelik mesajı gelmediyse, tekrar kayıt olmayı dene lütfen.

4- Call of Duty 3'ün sadece yeni nesil konsollar için çıkacağı söyleniyor, bu doğru mu?

4- Maalesef doğru :(Sağlıcakla kalın.

Berkay Dalkılıç

KENDİMDEN DE KURTARIN!

Merhaba sevgili Level ailesi... Hiç uzatma niyetinde değilim, sorularına geçeyim... Aslında gelecek sayıda eski yönteme geçeceksiniz sanırım ama ben yinede 1-2-3 diye sorayım ^_^

... başka türlü sorsan yine 1-2-3 şekline getirecektim ben sorularını.

1- Yurtdışından kredi kartıyla NDS Li-te getireceğiz. Hangi siteler güvenilir olabilir? Türk sitelerinde çok pahalı... Play-Asia veya TOYS'n'JOYS güvenilir midir? Neredeyse yarı fiyatı. Veya daha başka nerelerden alabiliriz?

1- Her ne kadar pahalı olursa olsun, Türkiye'den alınca garantisiz, teknik desteği tam olacağı için onu tercih etmeni tavsiye ederim. Yok, ben illa Asya tarafından alacağım dersin, bizim o söylediğin iki siteyle de şahsi olarak hiç işimiz olmadı. Ama çeşitli forumlarda özellikle play-asia.com'un güvenilir olduğu yazıyor.

2- Nedir bu Knight Online'dan çektiğimiz? Daha iyi (ve bedava) oyunlar varken neden herkes Knight Online oynuyor? Aslında sorun internet kafecilerin yüklemesi değil. Bazı kafelerde Silkroad var, WoW (tamam bu paralı ama Private Server'ları da yüklü oluyor..) var, Gunz var. Ama oyun oynamaya gelenler BFME 2 veya Knight oynamaya geliyorlar.

2- İnternet kafe oyunculuğu bizden çok ayrı bir fenomen. Bir oyunun iyi veya kötü olmasına göre değil, orada her şey kulaktan kulağa yayılıyor. Adam bakıyor, herkes aynı oyunda, en yakındakine "bu nedir hacı?" diye sorup da alıyor oyuna. Yıllarca da başka bir şey oynamıyor ondan sonra. Yitip gidiyor.

3- Gunz oynayan var mı dergide? Benim BF çok iyidir, önceden söyleyeyim ^_^

Maalesef yok. **Tansel Esen** ■



INBAKSCIK

ben çok seviyorum bu oyun ları ama yenisinide çıkarırsınız - *umit alsahin*
Ich kann nicht sprechen Deutsch! Über alles!

Sinan Abi, ben kendimi bildim bileli E3 dosyasında Boothbabe'li fotoğrafların hepsinde kızlarla sarmaş dolaş olan Tuğbek Abi olur. Biraz da fotoğrafları o çeksin, sen kızlarla sarmaş dolaş ol. Bu derginin başında sen varsın ne de olsa. - *quicksilver*

Ama öyle deme, Tuğbek çok iyi bir insan. Fotoğraf makinasını kullanmama izin veriyoo...

Sinan abi, dergileri üst üste koyunca yandaki yazılar ters oluyor. Dergileri üst üste ters koyunca da kapak gözüküyor. Diğer dergilerde öyle değil. Bir çözüm istiyorum. - *Şahin Cal*

Dergileri yan yana koyabilirsin?

Bu ay ki chip dergisinde "Hellgate : London" oyunundan bahsedilmişti vardı . Bunun tam linkini yada nerelerden indirebileceğimi söylerseniz çok sevinirim . Yoksa bu oyun 2007 de mi çıkacak. Ayrıca dergilerinizi içerikleride çok güzel. Hepnizi emeklerinizden olayı teşekkürler.... - *Serseri Asık*

[ARKANA BAKMADAN HIZLA KAÇÇÇ...]

WoW'un incilerini görünce ben de SilkRoad'ın incilerini dökeyim bari dedim:

- Abi türk müsün?

- Hayır

- Ok sorry...

- Abi 15k gold versene sende para çoktur hadi be.

- Napcan?

- Lyahuang'a ışınlanca..

- Işınla mı doğdun ? - *Tansel Esen*

Sevgi seli olup akmak istiyorum.

Oblivion'dan kendimi ayırma yöntemleri verir misiniz? Bilgisayara yapışmış durumdayım da.

-*hellboyhasan-*

Kelin merhemi olsa, beygirine sürer. Anvil'den Bruma'ya seksen saatte gidiyor hayvan! Deeh!

Haziran ayında derginizi büyük bir heyecanla aldım ve Inbox'ın Alican ile ilgili bölümünü gördüm. Hemen mayıs sayısını karıştırmaya başladım ve Ice Age 2'nin incelemesini okuduktan sonra alttaki "yaş sınırı"nın yanında +18'i görünce dondum! Eğer bu bir hata değilse gerçekten de insan hakları örgütlerinin sizi kovalaması gerekir. - *Birand Özer*

İyi niyet dileklerin için teşekkür ederiz. ■

ESKİ TÜFEKLER GAZA GELİNİ



BİR BARDAK GROG RİCA EDEYİM

"Korsan olmak için nereye başvuruyoruz acaba?" Monkey Island, Guybrush'ın bu sözleriyle başlamıştı ve uzunca bir süre hayatımızın parçası olmuştu. Adventure türünün altın günlerini yaşadığı 90'larda, iki firmanın, Lucasarts ve Sierra'nın yaptığı her oyun birer şaheserdi bizim için. Bugün bile benzeri görülmemiş esprileriyle (başka hangi oyunda "Game Over. You Have Died." mesajı gördükten ve Credits ekranının yarısını izledikten sonra, ana karakterin "Hey bir dakika! Bir yanlışlık yaptınız!" diyerek olayı başa sardığını gördünüz ki), her birini çözdüğümüzde mutlu olduğunuz bulmacalarıyla, "en usturuplu küfür edenin kazandığı" düellolarıyla, 90'lı yıllarımıza adventure oyunları damgasını basmıştı.

Grafik, ses ve yapay zeka teknolojisi ilerledikçe, sabit arka planları, durağan oynama yapılarıyla adventure'lar, hızlı tüketmeye güdümlü oyuncular tarafından yavaş yavaş terk edildi. Hiçbir zaman unutamayacağım, adımı az önce andığım oyunları yapan üstatlar, başka işlere yöneldi. Ama herkes "adventure türü artık öldü" dese de, asla ölmedi. Justadventure.com, Adventuresoul.com gibi siteler, bu türün hayatta kalmasını sağladı. Sadece kötü bir dönemi atlattı ve yavaş yavaş kıpırdanmalar başladı. Point & click adventure oyunları olsun, 360 derece dönen sabit resimler üzerinde oynananları olsun, eski tarz adventure'lar her ay birer ikişer geliyor. Üstelik, Dreamfall, Fahrenheit gibi oyunlarla adventure türü hem hız, hem interaktivite, hem de başka türlerde olmayan sinematik anlatım şekli kazanıyor. Ve işini bilen amatör yapımcılar, gelişen grafik ve fizik teknolojilerini kullanarak adventure türünde gerçek bir Rönesans gerçekleştirmeye hazırlanıyor. Gelecek ay DVD'mizde de bulabileceğiniz Penumbra bu "yeni nesil" adventure'ların ilk örneği olacak.

Ama birden çok geleceğe gittim ben. Bir yerlere tutunun da geçmişe gidelim sizinle. Bırakalım delikanlı Fosil Abimiz adventure'ların geçmişinde bizleri biraz gezdirsin. ■

icindekiler

[LOAD#](#) [Sayfa.129](#)

[Sayfa.130](#)

[Sayfa.132](#)

[Sayfa.133](#)

[Giriş](#)

[FOSİL ABİ](#)

[YOKSA SİZ HALA](#)

[TEKKEN 5 Mİ OYNUYARSUNUZ?](#)

[TAITO LEGENDS 2](#)





FOSİL ABI

ADVENTURE'LARA BİR HALLER OLUYOR, İYİ DE OLUYOR...

Adventure dünyasının zaman tüneline küçük bir seyahat yapalım, nereden nereye geldik, işi edelim.

Elbette herkesin stili, beğendiği oyun, oyun türü farklıdır. Bu konuda kimseye söz düşmez, "senin dinin kara, benimki zenci, onunki Jackie Chan" diyemez. Zaten böyle de olması gerekli, aksi takdirde oyun dünyası nasıl ileri gitsin?

Bana gelince... Ben oldum olası adventure'ların hastasıyım. Hala da elimde adventure oyunu geçtikçe bitirmeden başından kalktığı pek görülmez. Bunu en iyi Sinan bilir. Haftada en az bir kez "yeni oyun var mı?" diye aşağıya indiğimde (ne haftası? günde bir kez! - Sinan), "Half Life otuz sekiz çıktı, Doom seksen yedi geldi, Metal Gear Solid'in betası var" gibi cevaplar alırım, bu durumda da "ha, demek yeni oyun çıkmamış" deyip geri sektiğim çok olmuştur.

Bende bu adventure hastalığı tee Commodore 64 zamanında başladı. O zamanlar bugünkü gibi grafikler, arabirimler, hareketler falan feşman olmadığı için, komutları klavyeden yazarak oynadığımız "Text Adventure'lar" vardı. "TURN RIGHT, OPEN DOOR" gibi basit komutlar neyse de "Elindeki makası balonun üzerinde kullanıp, tavandaki avizeyi tutan ipi kes" gibi karmaşık komutları bulmak anamızı ağlatırdı. Elimize İngilizce lügati alır oyunu çözmeye çalışırdık. Örneğin bir Spiderman vardı. Günümüzün hoplama ziplamalı örümcek adamı ile karıştırmayın, küçük bir kare içerisinde sabit resimlerde ekranda kalas gibi dururdu. İşlemleri yapmak için alt taraftaki alana "sola git", "kapıdan gir", "kertenkele adamı cırmıkla" gibi şeyler yazar, "ya tutarsa" diye beklerdiniz. Yaptığınız işlemin sonunda ekranda bir şey olmazdı ha, sadece alta bir yazı çıkar "Amanın! Kapının altında anahtar buldun!" veya "kertenkele adam sana gıcık oldu, ağzını kırdı" derdi, siz de ona göre ilerlemeye çalışırdınız. Son derece basit olmakla beraber, insanın yaratıcılığını ve zekasını geliştirdiği için ben bu türü çok severdim (bunun bir de Hulk'lı versiyonu vardır).

Biz bu sabit ekranın önünde elimizde klavye, sepet gibi durup, tıkr tıkr yazarken akranlarımız ellerinde joystick savaşta girerlerdi, ama biz bu ilk göz ağrımızdan bir türlü kurtulamadık. Yıllar sonra, PC'ye geçtik, adventure maceramız burada da devam etti. Indiana Jones, Leisure Suit Larry, Martian Memorandum gibi arabirimi gelişmiş çizgi adventure'lar, onun arkasında bilgisayarların gelişmesine paralel olarak Sanitarium, Gabriel Knight, Broken Sword gibi etkileşimin az, ama çizimlerin mükemmel olduğu point-and-click grafik adventure'lar, ondan sonra da daha da gelişmiş arabirime sahip adventure'lar birbirini izledi. İki üç sene öncesinde bu adventure olayı en kral devrini yaşıyordu, bizim de ağzımızın suyu akıyordu.

Ancak bu mesut hayat pek uzun sürmedi. Genelde adventure türünü seçtiğim için özellikle geçtiğimiz bir yıl benim için bir işkenceden farksız olmuştur. Bir senedir piyasaya bir elin parmaklarından az sayıda doğru dürüst adventure çıktığı için büyük yastaydım. Bunun en büyük nedeni adventure türüne olan ilginin azalması ve dünya çapında adventure oyun üreten firmaların bir kısmının hedeflenen pazar başarısını yakalayamayıp patır patır batması, bir kısmının da başka mecralara akması oldu. Netekim geçen ayki yazımda da altını Stabulo kalemle dikkatle çizmiş olduğum gibi "bu iş böyle olmayacak, hay bin kunduz!" demek suretiyle bir PS2 aldım da oyun oynamaya geri döndüm.

YENİ BİR ADVENTURE DALGASI

Ama bir de bakayım ne göreyim? Sanki sözleşmiş gibi, bu adı adventure firmaları "aha bu herif PS2 almış, dur biz bir ton ürün çıkartalım da PS2'sine elini bile dokandıramasın" dediler ve iki üç tane adventure oyun birbiri ardına sökün etti. Hemen arkasından da birçok klasik adventure oyununun yeni bölümlerinin üretilerek olduğu haberleri ajanslara bomba gibi düştü. Ben ördek gibi bir PC'ye bir de PS2'ye bakarken bu iki dünyayı (en azından benim için birleştiren) bir oyun ile tanıştım ve adventure hastalığım tekrar nüksediverdi. Da Vinci Şifresi'nden bahsediyorum elbette. Bü-

yük ihtimalle bu ayın Level'ında bahsediyorlardır, amma vela-kin önce PS2 versiyonunu ele geçirdiğim için ona giriştim ben ve bir o kadar da iyi oldu. Yıllardır adventure oynayan ve hayatını "piksel avlamakla" geçirmekten hafakanlara garık olmuş biri olarak Da Vinci Şifresi'nin oyununun joypad'e uyarlanmış arabirimi gözlerimi yaşarttı, ne yalan söyleyeyim. İşte yıllardır beklediğim adventure arabirimi budur arkadaşlar. Oyun firmalarına naçizane tavsiyem, bu arabirimi acilen araklamaları ve bu yöntemi kullanan bir sürü oyunu piyasaya çıkartmalarınıdır. Kullanımı son derece kolay, insanı ekran karşısında maymun etmeyen, examine olayını (adventure'cılar bilir, fare ile düzgün çalışmayan examine seçenekleri nice genç bünyeleri heder etmiştir) bu kadar kolaylaştıran bir arabirim kopyalanmayı hak ediyor, budur yani.

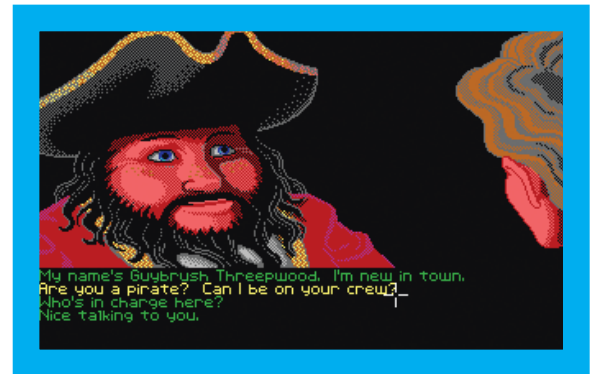
Türünün hastası olmasanız da yine de bu oyunu bir deneyimdenizi öneriyorum, adventure dünyasının sıcak atmosferine siz de kapılacak ve kafa çalıştıran bulmacaları çözenin zeykine siz de varacaksınız. Şimdilerde tek bir duam var, bu maymun iştahlı Level'cılar oyuna bidolu biçok puanlar versinler (Sinan duyar mısın feryadımı), bu oyun çok tutsun ve yeni adventure'lar yapılsun. Bir oyun türünün böylece kara toprağa girmesi engellensin ve hak ettiği yere tekrar gelsin. Ben de TV karşısında sevdiğim bu türü sabah akşam oynayayım, bulmaca çözmekten cotutayım. Fena olmaz mı netekim?

Resimli Mini Adventure Tarihi Atlası

Not: Bu atlas tamamen yazarın kendi sevdiği oyunlardan seçilmiştir, Level ahalesinin müdahalesi yoktur, şahsi oynamanın, pas vermemenin dibine vurulmuştur.



Sene 1984, adventure türü yeni yeni doğuyor: SPIDERMAN.



1990 geldi ve sonu gelmez diyaloglar başladı. Daha sonraki yıllarda bunun iki süper devamı daha çekildi: THE SECRET OF MONKEY ISLAND.



Sene 1992, ses yok, görüntüler ve metin ile idare ediyoruz, kuru fare tıklamaları başlıyor: **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS**.



1995 yılında çıkan bu oyunu hatırlamayan var mı? Yenisi çıkacak dediler sonra yalan oldu: **FULL THROTTLE**.

1995 yılını tek geçmek olmaz, bir ara bu tür de meşhurdu, diyaloglar ve bazı olaylar mini filmcikler şeklinde konurdu oyuna, grafik yetersizlikten dolayı hem görüntü çok kötü olurdu hem de oyunların boyutu inanılmaz büyümüştü: **GABRIEL KNIGHT, THE BEAST WITHIN**.

Topkapı Sarayı, Ayasofya ve bizim memleketin bilimum mekânlarında geçiyor, benim çocukluk arkadaşım bizzat rol alıyor içinde, bir de arabirimi var ki... daha ne olsun. Sene 97: **BYZANTINE: THE BETRAYAL**



1998'e geliyoruz. Hikâyeler fantastik, grafiklerin eli yüzü düzeliyor, ille de piksel avlama yapmak zorunda kalmıyoruz: **GRIM FANDANGO**.

İşte en çok sevdiğilerimden biri, sene 2002. Grafik detay ve duygusal hikaye konusunda tavana vurulmuş durumda. Benoit Sokal'dan: **SYBERIA**.



Atlasımızı en son oynadığımız **DA VINCI CODE** ile bitiriyoruz. 2006 yılının bence en güzel oyunu, bakalım diğer Level'cular ne diyecek? (seni üzmemek istemedik Fosil Abi, ama... - Sinan) ■



FOSILMAN'S ADVENTURE TOP 15

Not: Aşağıdaki sıralama, yazarın tamamıyla başından sonuna oynayıp bitirdiği ve sevmeye yüzdesine göre en çok beğendiğinden en az beğendiğine göre sıralanmış bir liste olup 3. şahıslarda hükümsüzdür. Listedeki oyunların çoğu tarihi eserdir, bir yerlerden bulunup download edilip oynansa yeridir.

1. Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned
 2. Broken Sword: The Smoking Mirror
 3. Grim Fandango
 4. Syberia
 5. Nancy Drew Serisi
 6. Byzantine: The Betrayal
 7. Indiana Jones and the Last Crusade
 8. Cryo Atlantis Serisi
 9. The Longest Journey
 10. Day of the Tentacle
 11. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge
 12. Egypt II: The Heliopolis Prophecy
 13. The Cameron Files: Pharaoh's Curse
 14. Sanitarium
 15. Runaway: A Road Adventure
- Timelapse (MYST klonu, ama ben bunu daha çok sevdiğim)



YOKSA SİZ HALA TEKKEN 5 Mİ OYNUYORSUNUZ?

Dövüş oyunu deyince aklımıza her ne kadar ilk sırada Tekken, Mortal Kombat veya Street Fighter gelse de, aslında dövüş oyunları dünyası sanıldığından daha kalabalık. Üstelik göz ardı edilen bunca oyun içinde gerçekten oynanmayı hak eden değerli yapımlar da var. Eminim ki birçoğunuz bu oyunlara denk gelmiş, ama o an en popüler olan oyunlarınıza jeton sallarken görmezden gelmişsinizdir.

Bu ay biz de bu arka planda kalmış güzel dövüş oyunlarına göz atalım istedik.

Art of Fighting 3: The Path of the Warrior

Dövüşmek de sanat dallarına katılırsın!

Art of Fighting ilk olarak 1992 yılında SNK tarafından piyasaya çıktı. Tabii o zamanlar The King of Fighters yoktu ve Real Bout henüz 1 yaşındaydı. SNK bu -çok sonra efsane olacak- iki oyun için yemedi yedirdi, giymedi giydirdi. Art of Fighting'i ne yapıp ne edip Mega Drive'ında oynayabildim. Bol bol gamepad tuşunu içeri kaçırmıştım ama gamepad'im maalesef bu üçüncü oyunla hiç tanışmadı. Çünkü ben çoktan başka limanlara yelken açmıştım. Ama Arcade salonumuzda bir gün bu rota bozuldu.



Oyun için ağızından çıkan ilk şey "harika" olduğuydu. Oyuna artık Ryo ve Robert'la daha iyi hâkim olunmuş, yapılabilen komboların çeşitliliği artırılmıştı. Tabii kombo mantığı o zamanlar şimdiki gibi yüzlerce hit değildi. Dört, bilemediniz beş vuruş yapabilmek hem zordu hem de yeterliydi. Oynanışın dışında afallatan bir diğer gelişme de oyunun grafikleriydi. AoF 3'ün grafikleri on yıllık ama inanm ki 2B oyunlar arasında hala zirveye oynayabilecek kalitede.

Eğer AoF oynamadan önce KOF oynamaya başladıysanız, bu oyunda Takuma, Eiji, King, Kasumi gibi birçok tanıdık isimle karşılaşabilirsiniz. Eğer hala tanışmadıysanız da, evet, hiçbir şey için geç değildir (King'e son vuruş olarak bir fireball - halk arasında Aduket - atın bakalım).

The Last Blade 2

Taklit etmedi, taklit edildi

Oyun hayatımın en başlarında, elde silahla oynanan dövüş oyunlarını pek sevmezdim. Bana pek eğlenceli gelmezdi. Bir buçuk metrelik Katana ile nasıl öyle hareketler çıkarılabiliirdi! İşte çocukluk mu desem, damak lezzetimin tam oturmamış olması mı demem, bilemiyorum ama şu anda beni Samurai Shodown'dan sonra en çok etkileyen dövüş oyunu Last Blade 2 olmuştur. Çünkü LB2'nin en büyük özelliği 'hissedilebilir'kti. Gerçek hayatta hiç yapmadım ama sanırım birine Katana ile girişsem aynı duyguyu hissederim. Kılıcın etle buluştuğu her anda, oyuna daha da çok kapılıyor, yapılabilen onlarca hit kombolarla kendinizi gerçek bir "master" gibi hissediyordunuz. Tabii bunların içine entrika dolu karakter sonlarını dâhil etmiyorum... Eğer filmi çekilebilecek derecede etkileyici dövüş

oyunlarını tecrübe etmek istiyorsanız LB 2'ye ilk sırayı vermelisiniz.



Double Dragon

Kimse bunların ikiz olduğuna inanmıyor

İlk gördüğümde çok şaşırılmıştım DD'u, çünkü ben bu adı sadece, tek oyundan ibaret sanırdım ki o da dövüş oyunu değildi. Meğer Technos, oyunun dövüş versiyonunu da yapmış. İlk başlarda oyuna hiç mi hiç alışmamıştım çünkü yapılan hareketler Street Fighter II'deki gibi çevirmeli değil, ileri veya gerili yapılyordu. Karakter modelleri çok büyüktü ve gözümü yoruyordu. Her karaktere özel iki adet süper güç vardı ve yedirebilmek çok zordu. Çünkü oyunun işleyiş tarzı, rakibin hangi hareketten sonra hangi hareketi yaptığını ezberlemeye dayalıydı. Aradan zaman geçince DD'un değerini anladım. Kompleks olmayan oynanışı ve satranç gibi taktikleriyle DD kesinlikle çok iyi bir dövüş oyunuydu. Gerçi ben DD'u sadece iki karakterle oynayabildim! Biri Amon diğeri de Billy'dir. Özellikle Amon adlı Ninja'yı hala özler, arada bir DD oynarım. Aşağı, yukarı ve dört tuş ile yapılan elektrikli süper gücü kadar da, yapılması müthiş zevkli hareket çok az vardır bu oyun dünyasında.



Ragnagard

İki arada bir dereye kaldık

Ragnagard çok garip bir dövüş oyunudur. 1996 yılında çıkmasının verdiği bir garipliktir bu aslında. Saurus firması o yıl piyasada belirmeye başlayan 3B dövüş oyunlarından bir hayli etkilenmiş ama çoğu oyuncunun 2B dövüş oyunlarından hâlâ kopamadığının bilinciyle kolları sıvamış ve ortaya Ragnagard'ı çıkarmıştır. Tahmin edeceğimiz gibi oyunlar 2B düzlemde oynanıyor ama (neredeyse) 3B olarak tasarlanmış. Oyundaki her karakter için motion capture tekniği kullanılmış ve ortaya çok güzel bir tablo çıkmış (Dead or Alive ve sevenler Ragnagard'ı da sevecektir, bkz. Hatun dövüşçüyle oy-



nama sanatı). Ayrıca oyunun çok iyi fon müzikleri vardı. Ne Japon ninnileri gibi bayık, ne de metal konseri gibi sert; tam ortasını tutturmuşlar ve dinlemesi kesinlikle keyifliydi. Ne yazık ki beklenen ilgiyi göremedi ve devam oyunları yapılmadı. Çok üzgünüz. Tahmin edemezsiniz.

Ninja Blade's

Günahımız neydi Neo-Geo, NE?!

Siz hiç hayatınızın bir döneminde Neo-Geo sistemi almak için delirdiniz mi? Gördüğünüz her çekik gözlüye "Abi sende Neo-Geo var mı?" diye sordunuz mu? Ben sordum, hem de defalarca (Türkçe bilmediklerini sonra öğrendim tabii). Metal Slug'dan sonra beni deliye çeviren bu dövüş oyunu, arkadaşlarımla aramı bozdu defalarca kez çünkü birçoğu ona bir "taklit" muamelesi yapıyordu (Samurai Shodown taklidi derlerdi). Ben de onlara tam tersini söyledim çünkü oynanış neredeyse tamamen



farklıydı SS'dan. Bu oyunu farklı kılan şey oynanış stiliydi (gerçi ben Karasu karakterine bayıldım, tam The Crow'a benzerdi). Diyelim ki bir yumruk attınız, işte buradan sonrası yeteneğine kalıyordu. Yumruktan sonra hemen diğer yumruk tuşuna basabilir, ardından da diğer iki tekme tuşuyla seri kombinasyonlar yapabiliydiniz. Eğer süper gücünüz doluyorsa da bu güzel komboyu özel gücünüzle bitirebilirsiniz. Aynı şeyi, ilk olarak tekme vurduktan sonra da yapabildiğimizden, çok fazla hareket yapma imkânımız vardı. Ama SS böyle değildir. Az ama öz vurur, defansa geçersiniz. NB'de ise tam tersi, vurmak her şeydir. Hem bir Ninja defans yapar mı? Öleceğini bilir ama yine de öldürmek için saldırır. Hoss.

Karate Champ

Tuğla kırmaktan, kartal duruşuna, oradan "cilala-parlat"a

Bu oyun belki de bu listeye fazla eski kaçıyor (1984) ama inanın ki şu ana kadar belirttiğimiz oyunları yapan adamlar, bu oyunla gençliğini harcamış insanlardır. Karate Champ, en bir ilk 2 kişilik dövüş oyunudur. Tabii ki oyun şimdi gözümüze çok ilkel görüyor ama kendi zamanında bir devrim niteliği taşıyordu çünkü aynı anda birden fazla hareket (örneğin sağ + yukarı gibi) komutlarını algılayabiliyordu (bu mantık daha sonra Street



Fighter'ın çıkmasına neden olmuştur). Oyuna ilk önce kısa bir pratikle başlıyorduk ve ardından gelsin kupalar gitsin rakipler şeklinde turnuvalara katılıyorduk. Kombo yoktu bu oyunda. Şuursuzca rakibe saldıramazdınız. Çünkü rakip midenize basardı tekmeyle. Geri taklayı ilk kez bu oyunla sevdik, denedik, boynumuzu incittik. Şu boğalı bölüm ne kadar zordu, hatırlıyorum da... Hele bu dönemde Karate Kid filmi çıkmıştı, o dönemi gören herkes en az sarı kuşak alana kadar Karate kurslarına gitmiştir. Keşke PS3'e next-gen halini yapsalar da oynasak, ah ah... ■

TAITO LEGENDS 2

GÖVDE GÖSTERİSİ SIRASI ŞİMDİ TAITO'DA...

Ak sakallı oyun firmaları dur durak bilmeden, eski yapımlarını beşer onar paketlenip ayda bir piyasaya sürüyorlar. İşte bu ak sakallı, çınarlık oyun firmaları arasında yer alan Taito da, "Durun! Beni de bekleyin!" dercesine eski oyunlarını derlemeye devam ediyor.

Taito Legends 2'de tam 39 oyun bulunmakta. Bunların birçoğu bize oldukça yabancı oyunlar çünkü çoğu arcade salonlarında yer alanlardan ve bizde de bu kültür oldukça sığ olduğundan 39 oyunun neredeyse yarısıyla ilk kez karşılaştık. Ama bu bile başı başına bir zevk çünkü ilk kez gördüğümüz oyunların bazıları gayet eğlenceliydi. Hatta bu oyunları zamanında nasıl oynamadık diye üzül-dük. Bunlara örnek olarak Cleopatra Fortune, Darius Gaiden, Don Doko Don (gelmiş geçmiş en kötü oyun adları listesine kafadan girer bu) verilebilir. Tabii bunların yanında efsane oyunlar da bulunuyor. Üç farklı Space Invaders'la karşılaşınca bir hayli duygusal anlar yaşayabiliyorsunuz. Aynı şekilde, platform türünün lolipop çocukları Liquid Kids'i, futboldaki şiddeti ifade eden Football Champ'i, Shoot 'em up'da devrim yaratan Metal Black'i, "İyi ki SF II çıkmış" dedirten Violence Fight'i oynadığımızda da her şeyin



grafikten ibaret olmadığı o günleri hatırlayabiliyoruz.

Taito, özel sistemiyle oyunları bir emülatör kullanarak oynuyor-muş hissini yok etmiş; ne bir yavaşlama, ne de istenilen yerde Load/Save imkânı var. Sonsuz jetonunuz da yok. Klayve üzerinden çoğu oyunu iki kişiyle oynayabiliyor olmamız da gayet güzel olmuş. Bunların dışında pek bir ekstrası olmayan bu paket (efsane Space Invaders'ın arkasındaki kişi Toshihiro Nishikado'yla yapılan röportajı unutmayalım), nostaljiyi ve Taito eserlerini sevenleri bir süre oyalayacak kalitedeki paketi PC, PS2 ve Xbox için bulabilirsiniz. ■

LEVEL NOTU

80

Yapım: Empire Interactive Dağıtım: Taito
Yıl: 2006 Platform: PC, Xbox



14 gnlk
deneme srm,
1.11 Update'i ile
birlikte sadece
LEVEL'da!

Gelecek ay

Herkes



Oynayacak!