

2 MİLYON KİŞİNİN OYNADIĞI RAGNAROK ONLINE BEDAVA

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

87. SAYI

NİSAN 2004 WWW.LEVEL.COM.TR 2004-04 1/12440 ISSN 1301-2134 5.250.000 TL (KDV DAHİL)



İLK BAKIŞ

**VAMPIRE:
BLOODLINES
GRAN TURISMO 4
HITMAN 3
THE MOVIES**

İNCELEME

**SACRED
CONAN
UT 2004**

BATTLEFIELD VIETNAM

VIETNAM'DA SAVAŞ HİC BİTMİYECEK GİBİ GÖRÜNÜYOR

**STAR WARS
GALAXIES
REHBERİ 2**

DOSYA

**REZİL BİR OYUN
NASIL YAPILIR?**
FİRMA BATIRAN OYUNLARIN
GERÇEK VE KOMİK HİKAYESİ

K.K.T.C. FİYATI: 6.250.000 TL



04



AYLAR ÖNCÉ “BUNDAN BÖYLE DEVASA ONLINE OYUNLARA HAK ETTİKLERİ İLGİYİ GÖSTERECEĞİZ” DEMİŞTİM. O zamanlar ADSL ihalesiyle ilgili bir gelişme yoktu meydanda, hatta yukarıdaki cümleyi sonra dergide okugunca “hangi internette?” diye sormuşum kendime, sormadım değil. Lakin Türk Telekom’un yatırımları sonucu ADSL dağılımında büyük bir artış oldu, fiyatlar Dial-Up'a göre daha çok ucuzlaşdı ve artık rahatlıkla istediğimiz devasa online oyunu oynayabiliyoruz.

Ragnarok Online ile tanışın. 2 yıldır, 2 milyon kişi Kore ve Uzakdoğu ülkelerinde oynanan bu oyun uluslararası versiyonunu tüm dünya ile aynı anda, üstelik Türkçe olarak sizlere sunmaktan çok mutluğuz. Oyunda Türk GameMaster'lar size yardımcı olacak ve birçok Türk oyuncu bulacaksınız birlikte takılabileceğiniz. Ülkemizde ilk kez bir devasa online oyuna bu kadar önem veriliyor olması çok sevindirici.

Star Wars Galaxies rehberini de bu ay tamamlayız. Elbette dibi olmayan ve sürekli geliştirilen SWG'ye zaman zaman yeniden bakacağız. 16 sayfalık bu rehberin oyunu oynayan veya başlamayı düşünen herkes için benzersiz bir kaynak olduğunu düşünüyorum. Bu yazındaki emekleri için Tuğbek'e teşekkür etmeliyiz, pek az uyudu yavrucak.

Yillardır dizayn değişikliği yaparız, hiç bu seferki kadar geri dönüş almamıştık. Hem olumlu hem olumsuz eleştirilerini gönderen herkese teşekkürler. Beğenilen yanımızı geliştirirken, beğenmediklerini törpüleme ye başladık. Bunu, bu aydan



itibaren göreceksiniz.

Geçen ayki rekor gecikmemizden sonra bu sayıyı zamanında yetiştirmek için sekilden şekle girdik. Ama parmaklarımıza giren kramplara da değil doğrusu. İki aydır nadasa bırakılan oyun taraları, hasada hazır olsun meyveler vermeye başladı. Kapak oyunumuz Battlefield Vietnam birçok yönden atası BF1942'den daha üstün bir oyun. Bir diğer online aksiyon oyunu Unreal Tournament 2004 ise büyük sürpriz oldu bizim için. Herkesten önce incelediğimiz Sacred ile PC'de, Dark Alliance 2 ile PlayStation 2'de Diablo ağılımızı az da olsa giderdik. Fırat önumüzdeki aylarda oynamayağımız vahşi batı konulu tüm oyunları incelerken, “dergimizin çiçeği” burnunda yazan Eva ve Berker oyun dünyasındaki tüm zamanların en şapşal hataları anlatan mükemmel bir dosya hazırladılar...

Buyurun içeriye birlikte okuyalım.

Sinan Akkol

HAZIRLAMASI BİZDEN, EğLENMESİ SİZDEN. BAHAR DÜŞMÜŞ DIŞARIYA, BİLGİSAYARLARDAN KAFAYI KALDIRIP AÇIK ARAZİYE ÇIKMA ZAMANIDIR.

BİR OYUNCUDAN FAZLASI İÇİN...



SADECE TÜKETMIYOR, ÜRETİYORSANIZ...

Mod yapımcıları, “scener”lar, oyun yapımıyla amatör olarak uğraşan, ama ciddi olanlar... Ekibinizi kurmakta zorluk mu çekiyorsunuz veya sormak istediğiniz bir şey mi var? Bize ulaşın. Level Online'daki forumlarda, Türkiye'de Oyun Sektörü bölümünde takılın. Vega kapın demonuzu, Level HQ'ya gelin. Hem bir kahve içelim, hem de Türkiye'de oyun yapımcılığını nasıl kalkındırız konuşalım.



TURNUVALARIMIZA KATILIN →

Tanıdığınız en iyi oyuncu olduğunuzu mu düşünüyorsunuz? Dişinize göre bir rakip bulamamaktan şikayetçiyseñiz, buyurun Level ESL turnuvalarına. Evinizin rahatlığından vazgeçmeden bağlanın interne, www.esl-europe.net/tr ye kaydınızı yaptırın. Belki de bu yıl San Francisco'da yapılacak World Cyber Games'e gidecek "Team Turkey"ın ihtiyacı olan oyuncu sizsinizdir. Biz de bu aydan itibaren başladığımız Programming sayfasını Türkiye'de profesyonel oyunculuğun gelişmesine adadık.

V A H Ş İ VAHŞİ BATI!



Tozlu çizmeler, boşlukta yankılanan silah sesleri; sakin ve sessiz kasaba halkı; iki tarafa açılan, saniyelerce sallanan eski bar kapıları; barların önünde su içen, direklere bağlanmış atlar; "yalnız kovboy"lar; sırtlarında para dolu çuvallarla kaçan banka soyguncuları; her iki yanı tahta dükkânlarla çevrilmiş dar, toprak yollar ve viski...

Oyuncuların Vahşi Batı'ya yolculuğu başlıyor!

Büyülü bir dünya Vahşi Batı. Geçmişe dönme imkânım olsaydı, seçeceğim ilk yer olurdu herhalde. Belki de bu yüzden Geleceğe Dönüş'ün sonucusunu hayranlıkla izlemiştim. Sadece bu değil tabii ki... Eski kovboy filmleri... Clint Eastwood'un filmleri... İyi, Kötü, Çirkin... Ve diğerleri. Bu filmleri izleyip de büyüğlenmemek imkânsız. Tabii bir de, çocukluğumuzun büyük bir kısmını telenizyon veya videonun başında geçirmemizle neden olan Red Kit var. Dündül, Rin Tin Tin ve Daltonlar'la birlikte... Çizgi-filmin başlangıcında Red-Kit'in kendi gölgesini vurmasını, gölgenin katlanarak yok olmasını unutmak zor olsa gerek.

Kane, Outlaw, High Noon...

Bilgisayar dünyasında da Vahşi Batı'nın önemli bir yeri vardı. "Vardı" diyoruz, çünkü son yıllarda Batı'dan ses çıkmıyor. Son birkaç yılda Desperados'un dışında çok

az Vahşi Batı konulu oyun yapıldı ve ilginçtir ki bunların neredeyse hiçbir tu-tulmadı. Eskiden durum biraz daha farklıydı. Atarı 2600'le başlayan bir "dönem" vardı. Mesela Outlaw, yapılan ilk oyunlardandı. Hani şu iki kişiyle oynadığımız, ortadaki engellerin (ağaçlar aslinde) arasından birbirimizi vurmaya çalıştığımız oyun... Ağaçlardan sektörümüzdeki (gerçekten kareyi ama) mermi. Sonra Commodore'de Kane, High Noon... Ve aklımıza gelmeyen birçok oyun daha... Yukarıda da bahsettiğimiz gibi PC'de daha az Vahşi Batı konulu oyun yapıldı. Hatta aradan onca yıl geçmesine rağmen aklımızda kalan tek isim

Outlaws oldu. Peki ne oldu da bu kadar arkada kaldi Vahşi Batı? Bunun için net bir cevap bulmak zor.

Uzun aradan sonra bir baktık ki, Batı'dan yeni bir oyun dalgası geliyor, yenen derin vadilerde mermi sesleri yankılanıyor. Yapımcılar yıllar sonra Vahşi Batı'rı yeniden hatırlamış olmalı. Gelecek yıl (veya bu yıl) kovboyların akınına uğramamız olası. Biz de onlar için bir "hoş geldin" yazısı hazırladık. Yakında çıkan bir çok Vahşi Batı oyunu bu yazında.

Firat Akyıldız

Not: Yazımı yazdığım sırada Xbox'tan çevrilen Dead Man's Hand büyük ihtimalle piyasaya çıkmış olacak.

Desperados III Cooper's Revenge

İlk çıktığında "Commandos takıldı" diye eleştirlimişti Desperados. Gerçekten de oyun tam anlamıyla Commandos'un Vahşi Batı versiyonuydu, ancak farklı atmosferi ve radikal yenilikleriyle oyun piyasasında tutunmayı başardı. Şimdiyse Spellbound Studios, Desperados'un ikincisi için çalışmalarla başladı.



Tam ismi Desperados II: Cooper's Revenge'te yine Odul Avcısı John Cooper ve onun arkadaşlarını kontrol eteceksiniz. Wanted Dead or Alive'in kaldığı yerden devam eden oyunda Dillon'in peşine düşeceksiniz. Bu macerada; hızalet kasabalar, Kızıldırılı köyler, çorak kanyonlar ve kaleler gibi birçok mekânda bulunacaksınız. Trenli bölümleri de unutmamak gerekiyor tabii ki.

Ana yenilik oyunun 3D'ye çevrilmesi. Bu kez oyun tamamıyla 3D tasarılanıyor, ancak klasik izometrik açıyla third-person kamerası arasında geçiş yapmanızı olanağı tanınacak. Bu düello'larda, kavgalarda veya ateş edeceğiniz sırada isınızı kolaylaştırılacak, ama kameralı "istediğiniz zaman" değiştirebilceksiniz. Üçüncü boyutun avantajlarından biri daha fazla hareket serbestliği, Ziplama, duvarların arkasına saklanarak gizlice yürüme ve saklanma, duundaki yeni hare-

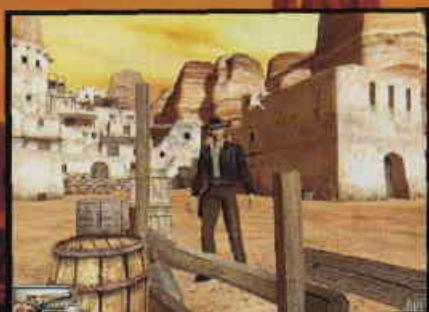
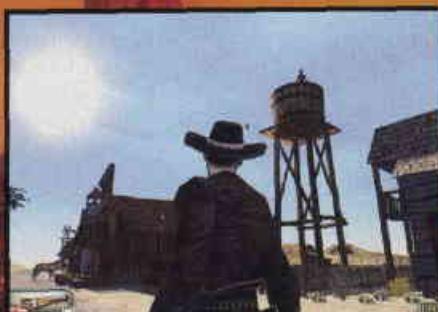
Yapım: Spellbound Studios
Dağıtım: Belli değil
Cıkış tarihi: Belli değil
Platform: PC

ketler arasında sayılabilir. Bunların yanında çevredekiler bir çok obje mermilerden veya patlamalarдан etkilenicek. Yani gerçek bir fizik modellemesi de bizi bekliyor.

Oyun'daki seyahipli karakterlere bir kızderili ekleniyor: Hawkeyes. Hawkeyes'in diğer beş arkadası gibi "genel" hareketlere, islevlere sahip (gözme, sakınıştırmak, ıgne atmama, kelepçe takma vs). Her karakterin bunlara benzer 20'den fazla hareketi olacak.

Son olarak yapay zekâdan biraz bahsedelim. Yeni yapay zekâının oynaması zorlaştırıcı kesin. Zira artık düşmanlarınız sessiz ve çevrelerindeki hareketlere daha hassas. Bunların yanında çatışmalar esnasında da eskisinden daha akıllı davranışacaklar.

Desperados II'nin şimdilik ne çıkış tarihi, ne de dağıtıcı... Beklemedegiz.



A Fistful of Gold

Yapım: Rebellmind **Dağıtım:** Belli değil
Çıkış tarihi: Belli değil **Platform:** PC

Elimizdeki Vahşi Batı oyunları arasında belki de en ilginci A Fistful of Gold. Oyun, Orta Çağın Batı'sında (!) geçen bir RPG-RTS!

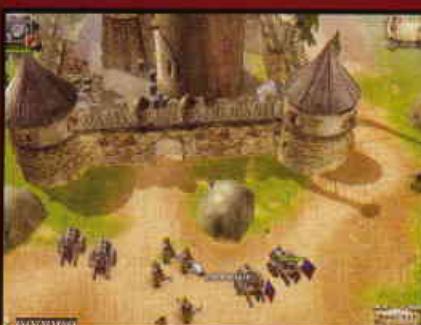
Dedigimiz gibi oyun Orta Çağ'ın karanlık atmosferinde geçiyor. İlginç bir şekilde İtalyan kovboy filmlerile bağlantılar kurulmuş A Fistful of Gold'da. Yapımcılar bunun ne kadar zor olduğunu farkında, ancak kovboy filmlerinde bulunan her şeyi de oyuna eklemişler. Döelloşler, macera ve para arayan yalnız kovboylar... Akılınıza gelebilecek her şey.

Konu... Kral öldükten sonra ülke bir sivil



savaşa doğru sürüklenemeye başlıyor. İnsanlar bir araya gelip ufak gruplar oluşturuyor ve kendilerini düşmanlarına karşı korumak için kaleler inşa ediyorlar. Ve en iyi savunmanın soldurmak olduğunu düşünüyorlar.

Oyununda karakter gelişimini etkileyen birçok faktörden bahsediliyor. İlk başta, savaşta kazanılacak ün ve deneyim çok önemli bir ger tutacak. Eğer savaş deneyiminiz yoksa kimse size iş vermeyecek veya siz terfi ettirmeyecek, paralı askerlerinizin ölüm oranı yüksekse kimse ordunuza katılmayacak. Kiralık adamlarınız savaşlarda deneşim kazanacak. Bu da adamlannızın savaşlardaki gücünü ve etkinliğini artıracak. Savaşın dışında karakter gelişimmenin bir diğer yoluya Savaş Sanatı Okulu.



Burada altın karşılığında yeni bilgiler satın alabileceksiniz.

Orta Çağ'da büyülerin de önemli bir yer var. Krakow'daki Orta Çağ üniversiteleri veya Prag'taki Simyacılar da bunun bir kanıtı. Rebellmind'da bunu göz önünde bulunduruyor ve oyunda büyüğe de yer veriyor. Oyunuda iki tür insan bulunacak, ruhsal güçlerini silah olarak kullanabilen. Bunlardan biri Ruh Çıkarıcılar, diğeri ise Simyacılar. Bu iki insan tipi güçlerini özel durumlarda kullanacaklar. Mesela, yer altı mezarlarındaki şeytanlarla ve şeytanı canavarlarla savaşırken Ruh Çıkarıcı'a çok ihtiyacınız olacak.

A Fistful of Gold'da finansal yönetim olağanüstü basite indirgeniyor. Finansal yönetim oldukça basit bir mantıkla işliyor. Oyuna başlarken belirli bir parائز olacak. Birini kırılamak isterseniz yapmanız gereken tek şey parasını ödemek. Bunun yanında işyerlerine yatırımlar da yapabileceksiniz. Ayrıca savaşlarda düşmanlarınızdan geriye kalan silahları ve eşyaları da satabilme imkanınız olacak.

Nereden bakarsanız bakın A Fistful of Gold ilginç ve farklı bir oyun olacağa benziyor. Ne yazık ki oyuncunun çıkış tarihi şimdilik belli değil.



Darkwatch Curse of the West

Yapım: Sammy Studios **Dağıtım:** Sammy Europe **Çıkış tarihi:** Belli değil
Platform: PS2, Xbox



Son oyunumuz Darkwatch: Curse of the West. Darkwatch'un konusu için "klise" dersek herhalde yanlış olmaz. Oyun, konusu "Dünyayı uzaylılar istila etmiştir..." girişisiyle başlayan klasik FPS'lerin Vahşi Batı'ya ve vampirlere uyarlanmış versiyonu. Amacınız

kısaca: Darkwatch takımıyla Batı'yı vampirlerden kurtarmak.

Oyunda, benzerleri gibi, klasik kovboy filmlerinden bir çok iz bulunacak. Mesela, oyun bir FPS olmasına rağmen, atla silahlı çatışmalar yaşayacaksınız. Bir diğer ilginç

detay ise vampirlerin de bazı yeteneklerini kullanabilecek olmanız.

Darkwatch'un çizgisel bir yapısı olmadığı da özellikle belirtiliyor. Bu da bölümde birçok farklı yoldan bitirebileceğiniz anlamına geliyor.

America 2

Yapım: Exortus **Dağıtım:** Data Becker
Çıkış tarihi: Belli değil **Platform:** PC

Uzun zamandır yapım aşamasında olan bir diğer Vahşi Batı konulu oyun America 2. Hıtlarsanız oyunun ilk 2D'yi ve pek ilgi çekmemiştir. Şimdiye Exortus daha iddialı bir şekilde karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

America 2 de ilk versiyonu gibi bir RTS. Yapımcıların gerçekleştirmek istedikleri şeyleden biri Vahşi Batı'yi her şeyle yäsentmek. Birimler ve çevre buna uygun olarak tasarlanıyor. Oyundaki seçilebilir ırk sayısı ise beş. Her ırkın kaynak toplama şekli farklı. Mesela Meksikalılar kaynak toplamak için hayvanlarını kullanacak, kızilderililer bufalo avlayacak ve madenciler içkiyle odun takas edecekler. Amerikalılar ise çiftliklerini kullanacaklar. Ayrıca her ırk tüketim tipi de farklı olacak diğerlerinden. Ama Amerikalılar tüm kaynakları kullanan tek ırk olacak (gerçekte de öyle değil mi zaten?).

Oyundaki her birim, yanı her taraf farklı yeteneklere ve işlevlere sahip olacak. Mesele bir Apache, bıçaklıyla duvarlara tırmanabilecek. Ve yine bir Meksikalı çift tabancıyla ateş edebilecek. Buruların yanında yine Meksikalıların bir de havai balonu bulunacak. Eğer Minerları, yanı madencileri seçerseniz, hayat kaderiniz olacak ve onları düşmanlarına yollayarak dikkatlerini dağıtabileceksiniz. Bunlar, oyundaki birimlerin sadece görünüş olarak birbirinden farklı ol-



mamasını sağlayacak. "Görünüş" demişken.. Oyunda bu defa 3D bir grafik motoru kullanılıyor. NURBS adındaki motorun akıcı animasyonlar sunacağı söylüyor. Ancak ekran görüntülerinden anladığımız kadangla grafikler çok detaylı değil. Bu da Exortus'un oyunun düşük sistemlerde de çalışmasını istemesinden kaynaklanıyor olabilir.

America 2 gerçek tarihten de izler

taşıyacak. Mesela Hint kabilesinin özel kuşatma teknigi oyuna yansıtılacak. Bu şekilde bir bozkırda yük trenini kuşatabileceksiniz.

30 tek kişilik görevin bulunacağı ve ortalaması 40-50 saat oynama süresine sahip olacak olan oyunda bir de harita editörü yer alacak. Oyunun çıkış tarihi ise şimdilik belli değil.



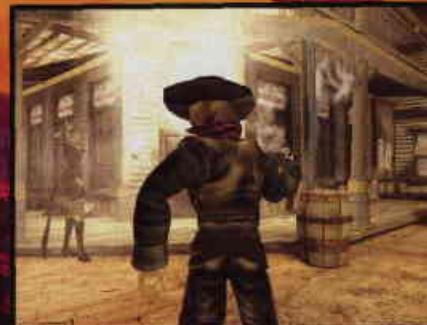
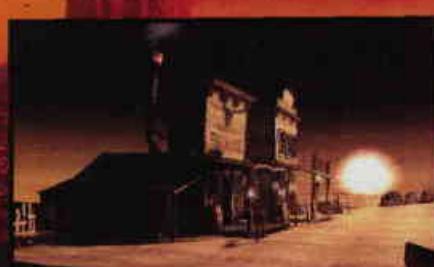
Deadlands

Yapım: Headfirst Productions **Platform:** PC
Dağıtım: Belli değil **Çıkış tarihi:** Belli değil

başlıyor.

Deadlands gerçek zamanlı bir aksiyon-RPG. Hem tek kişiyle hem de birden fazla oyuncuya oynanabilecek olan oyunda, karakterinizi her şeyle degistirebilmeye, baştan dizayn edebilmeye olanak tanıyan bir gelis-

time sistemi kullanılacak. Bunun yanında; Gunslinger, Huckster, Blessed ve Shaman gibi farklı yeteneklere ve donanıma sahip birçok karakter seçebileceksiniz. Şimdilik hakkında çok fazla bilgiye sahip olmadığımız Deadlands'in ne zaman çıkacağı belli değil.



Gun Warrior

Bir diğer oyunumuz yeni bir firma olan Teleplan'ın Gun Warrior'u. Benzerlerinden daha farklı bir yapısı olan oyun saf bir aksiyon.

Oyunda Cole Tilghman adında bir silahşoru kontrol ediyorsunuz. Konudan bahsetmek gerekiyor... Bir gün, Tilghman çiftliğe geldiğinde kardeşini ölü olarak bulugor. Sahip olduğu tek ipucu çevreye saçılan mermiler. Mermilerin kim ait olduğunu kimse bilmiyor, ama kasaba halkı bunların bir yabancıya ait olduğunu söylüyor. Ve tahmin edeceğiniz gibi bu "yabancı"nın peşine düşüyoruz.

Gun Warrior'daki amacımız verilen görevleri yaparak yüzlerce düşmanı geçmek. Aslında oyun çatışma ağırlıklı olarak ilerleyecek, yanı klasik bir aksiyon oyunu gibi değil, daha çok bir "shooter" tadında olacak. Zaten bunun

için düellolar önemli bir yer tutuyor Gun Warrior'da. Konu açılmışken... Oyundaki düello sahnesi oldukça ilginç. Düello yaparken ekranın sağ altında karşınızda silahşorun; eli, tabancası ve yüzü çıkacak. Bu noktada onun mimiklerini ve el hareketlerini takip ederek ates edebilirsiniz. Bir Vahşi Batı oyununda ön plana çıkarılması gereken şeylerden biri de bu olmalıdır zaten. Oyunun sonunu söylemek gibi olmasın ama, final sahnesinde kardeşinizin katılımıyla karşılaşmanız olası.

Oyunu renk katan şeylerden biri ise ilerledikçe açılan modlar olacak. Target Range, Multiplayer Duel ve Gunfighter's Tournament gibi modlar ilerki aşamalarda açılacak. Böylece birden fazla oyuncuya da düello yapabileceğiniz olacak (Multiplayer Duel).

Yapım: Teleplan **Dağıtım:** Teleplan
Çıkış tarihi: Belli değil **Platform:** PC

10 görevde ayrılan beş farklı bölüm içerecek olan Gun Warrior'da 30'dan fazla karakter ve 9 ayrı silah yer alacak. Bunların arasında standart tabancadan keskin nişancı tüfegine kadar birçok silah kullanıcasınız. Bu arada oyun için bir de "bonus" sistemi geliştirilmiş. Mesela üç saniye içinde dört düşman öldürürseniz aldığıınız paranın iki katını kazanıcasınız.

Klasik Vahşi Batı kasabası olan Fall City ve Mexican City gibi birçok mekânda bulunacağınız, Gun Warrior'da. Ayrıca oyunda yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Tabii bu motorun ne kadar iyi olduğunu görmek için oyunun çıkışmasını beklememiz gerekecek. Peki ne zamana kadar bekleyeceğiz? Muhtemelen bu yılın sonuna kadar...



Red Dead Revolver



Yapım: Rockstar San Diego **Dağıtım:** Take 2 Interactive
Çıkış tarihi: 5 Nisan 2004 **Platform:** PS2, Xbox

E3'ün en ilgi çeken oyunlarından biri Red Dead Revolver'dı. Hit olacağını tahmin ettiğimiz oyun sınırlı sadece PS2 ve Xbox sahibi için hazırlanıyor.

İlk olarak, oyunun yapımında Sergio Leone'nın kovboy filmlerinden esinlenildiğini söyleyebiliriz (mesela "İyi, Kötü, Çirkin"). Zaten konu "kovboy oyunları" olunca "İyi, Kötü, Çirkin" gibi filmlerin isminin geçmemesi imkansız. Red Dead Revolver'daki baş rol oyunumuz herkesin olduğunu sandığı bir karakter.

Third person kamerasıyla oynanacak olan oyunda görevler alarak ilerleyeceksiniz. Bu görevler genellikle birini kurtarmak veya bulmakla ilgili şeyler. Dolayısıyla oyunun karmaşık bir oynanışı yok. Yapımı Rockstar da oyunun kısa olduğunu, ancak gizli bölüm-

lerle bu açığı kapattıklarını söylüyor.

Red Dead Revolver'ı ilginç yapan şeyle bir "hedef alma" sistemi. Oyunda, düşmanınızın farklı noktalara hedef almanızı sağlayan bir sistem kullanılıyor. Karşınızda vurdığınız yere göre tepki verecek veya yara alacak. Bu sayede düşmanın elini vurup silahını düşürebilecek, kafasında bir delik açabileceksiniz, yanı ne yapmak istiğiniz onu yapacaksınız.

Oyunda klasik silahlardan tamamı bulunacak, ikinci bölümde ise silah satın alabileceğiniz bir dükkanla karşılaşacaksınız. Buradan normal silahlardan yanında dinamit gibi patlayıcılar da satın alabileceksiniz.

Dört kişiye kadar tek PS2'de çok oyunculu olarak da oynanabilecek olan Red Dead Revolver bu ay piyasaya çıkacak.



Ragnarok Online. Dünyanın en çok oyuncusuna sahip bu devasa online oyunu iki milyondan fazla kişi oynamakta. Everquest'in 400bin, Star Wars Galaxies'in bile 200bin oyuncusu varken, bu oyundan bu kadar çekici kılan ne? Her şeyden önce, oyuna alısmak için/ aylarınızı harcamanız gerekmeyi. Eğer daha önce herhangi bir aksiyon RPG'yi oynadıysanız,

Güney Kore ilginç bir memleket. Nüfusunun yarısından fazlası oyun bağımlısı olan Güney Kore'liler, devasa online oyun konusunda da yakın gelecekte dünyayı ele geçirecekler. Adamlarda daha adını duymadığımız, sadece Kore'de oynanan düzinelere online oyun var. Ama bunlardan birisi var ki, bizleri de artık çok yakından ilgilendiriyor.

Keşfedilmeyi bekleyen bir cevher

Ragnarok Online'i kurduktan sonraki bir saat içinde sistemi-

ne alıştıysiniz. Ayrıca, her čikan oyunun bilgisayarınızı biraz daha zorladığı bir dönemde oldukça alçakgönüllü bir sistem ihtiyaçına sahip. Çok fazla veri akışı olmadığı için Dial-Up bağlantılar içinde ideal. Son olarak ise, oyun ultra-şırın olmasına rağmen birkaç saat oynadıktan sonra anlıyorsunuz ki inanılmaz ama karışık olmayan bir derinliğe sahip. Siz oynadıkça oyun kendini açıyor. Ve bir süre sonra fark ediyorsunuz

ki, her şey için çok geç, oyuna bağlanmışsınız.

Kurulum

Oyunun kurulumu olabildiğince basit. Level ile birlikte verdigimiz CD'den oyunu kurduktan sonra, RO Patch Server'a bağlanıp oyunla ilgili tüm güncellemeleri çekicek. Bu işlem internet bağlantı hizinizde bağlı olarak 5 dakikadan (128 ADSL), 50 dakikaya (Dial-Up) kadar sürebilir.

Daha sonra karşınıza Setup ekranı gelecek çözümürlük ve ses ayarlarınızı yaptıktan sonra Türkçe bir Registration ekranı karşınıza çıkacak. Buradaki bütün bilgileri eksiksiz ve doğru olarak girmeye özen gösterin. Eğer yoksa kendinize bir e-mail adresi alın, çünkü oyunu oynamak için gereken şifre mail adresinize gönderilecek. Oyuna Register olduktan sonra 30 gün boyunca oyunu bedava oynamaya hak kazanacaksınız. Daha sonra devam etmek isterseniz, belli bir aylık aidat ödemeniz gerekecek. Ama eğer kredi kartınız yoksa üzülmeyin, nereden alabileceğinizi daha sonra duyuracağımız prepaid-card sistemi sayesinde alacağınız şifrelerle oyunu oynamaya devam edebileceksiniz.

Yeni Karakter

Oyun sisteminin size gönderdiği şifreyi aldıktan sonra oyuna Log-In olun ve karakterinizi yaratın. İlk karakterinizi yaratırken istediğiniz gibi davranışlısınızdır. Nasıl olsa oyunun sistemini çözükten sonra daha tecrübeli olduğunuz için, yeni bir karakter yapmak isteyebilirsiniz.

Oyun başladığında sizi bir Tutorial zinciri karşılıyor. Arabirim ve oynanışın oldukça basit olması yüzünden bu tutorial'lar sıkıcı olmamış, hatta bazı tutorial'larda konuşmalar komik bile, ayrıca sorulara doğru cevap verirseniz oyunun başında işinize çok yarayacak yiyeceklerle ödüllen-

RAGNAROK
RAGNAROK ONLINE





diriliyorsunuz. Yalnız, 3. Tutorial çok önemli çünkü size sorulan bir dizi soru sonucunda size uygun mesleği seçmenize yardım ediyor. Elbette bu önenilen mesleği seçmek zorunda değilsiniz. Mesleginizi de seçtiğten sonra o mesleğin lönçasının (gülid) bulunduğu şehirde oyuna başlıyorsunuz.

Duyabiliyorum, Duyabiliyorum!

Şu ana kadar fark etmiş olmalarınız, oyun tamamen Türkçe. Oyuna başladığınızda sorulan dört dil seçenekinden birisi olan Türkçe, oyunun başında kaya işlemi sırasında sunucudan indirilip oyununa kurulacaktır. Tabii karşınıza çıkan herkes dünyanın dörtbir yanından oyuncular olacağı için Türkçe iletişim kurmanız mümkün değil. Onlarla da iletişim kurmak için biraz İngilizce bilmeniz gerekiyor. Ama şimdilik kadar oynadığımız devasa online oyunlar arasında en az İngilizce gerektiren oyun RO. İlkinci LEVEL'a ulaştığınız andan itibaren kullanabileceğiniz Emoticon'lar ve oyunun mantığını çözmenizin ardından İngilizce bilmeseniz de diğer insanlarla gayet rahat iletişim kurabilirsiniz. Emoticon'lar için ALT+sayı tuşlarını kullanmanız gerekecek.

Baslarken ne yapsa?

Tutorial'ları bitirdikten sonra oyun sizi bir şehre atayacak. Bu şehirde ilk yapmanız gereken, girişin yakınındaki Kafra Staff NPC'sine gidip kendinizi kaydetmek. Böylece öldüğünüz zaman yarı enerjinizle yeniden burada dirileceksiniz. Tutorial'ları oynamanızı da kesinlikle salık veririm, çünkü Tutorial sırasında size sorulan sorulara doğru cevap verirseniz, oyunun ilk iki saatinde çok işinize yarayacak yiyecek ve oyunun para birimi olan Zen kazanıyorsunuz. İlk iş şehir dışına çıkip etrafıta göreceğiniz Poring gibi zayıf critter'ları avlamak olsun. Yiyeğiniz bitmeye yaklaşınca veya onuncu Level'a geldiğiniz zaman şehre geri dönüp, meslegenize uygun lönçayı aramaya başlayın.

Meslek sistemi

Oyundaki meslek sistemi çok basit. Oyuna Novice olarak meseksiz başlıyorsunuz. Daha sonra seçebileceğiniz altı 1. seviye meslek var. Bunlar Acolyte, Archer, Mage, Merchant, Swordsman ve Thief. Bu mesleklerden birisini seçtiğiniz zaman meslek lönçasının size verdiği görevleri yapmaya başlıyorsunuz. Meslegenizde yeterince tecrübe kazanıncı isterseniz 2. seviye mesleğe geçmeye hak kazanıyorsunuz. Bu meslekler ana mesleginizle ilişkili. Mesela, Knight olmak için önce Swordsman mesleğinden ustalaşmanız isteniyor. Knight olduktan sonra daha zor ve karmaşık görevler, dola-



G. Kore'de sık sık düzenlenen Ragnarok buluşma partilerinden birisinde oyuncular kendi yapıkları kostümleri giyip geliyorlar

yışıyla daha çok tecrübe puanı, para ve eşya kazanmaya başlıyorsunuz. Önümüzdeki aylarda 3. seviye meslekler de oyuna eklenecek, o zamana kadar mesela Knight'ta ustalaşırsanız Crusader olarak çok daha elit bir oyuncu olmaya hak kazanıyorsunuz.

Oyundaki eşyalar üretmeniz, eşyalar üzerinde değişiklik yapmanız mümkün. Bu neden için kartlar kullanıyorsunuz. Bu kartları NPC tüccarlarından, merchant'lardan alabilir veya zorlu yaratıkları öldürdüğünüzde kazanıbiliyorsunuz.

Oyunun kendine has bir havası ve jargonlu var. Mesela "damage" yerine "daMagician" kelimesi kullanılıyor.

Zeny oyundaki para birimi, paracıklarınızın hesabını bilin yoksa aç kalırsınız (en basit yiyecek olan elma

15 zeny). RO Europe'un 15 Nisan'da başlaması ile birlikte çeşitli Event'ler (oyuncuların bir araya gelmesine sebep olacak büyük olaylar) da başlayacak. Mesela bir şehire yaratıkların basacağı daha önceden haber verilecek, böylece isteyen tüm oyuncular orada topla-

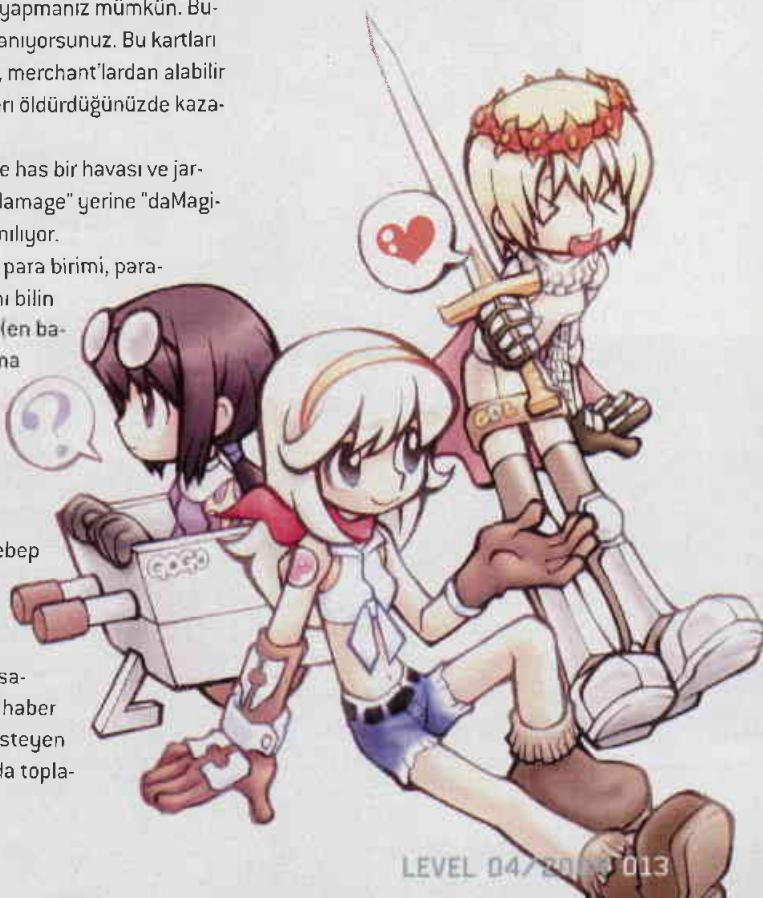
nıp o şehri savunmaya çalışacak. Sonuçta elinize gelecek olan özel bir nişan veya nesne olabilir. Ama bu oyuncunun en büyük amacı ve güzelliği diğer oyuncularla kaynaşıp "sosyalleşmek".

Şimdilik bizden bu kadar. Daha önce hiç bu tür bir oyun oynamış olmasanız bile, Ragnarok Online'ı mutlaka kurup deneyin. Sonuçta ilk ay oyun bedava, üstelik kredi kartı numarası da istenmeyecek sizden. Kimbilir, belki de yarın birlikte "Poring" avına çıkıyor olabiliriz :)

Ragnarok Online için 3 ALTIN KURAL

- 1) Oyun arkadaşlarınıza karşı nazik olun. Inanın nezaket bu oyunda, kaba ve "cool" olmaktan çok daha yararlı.
- 2) Sürekli bir şeyler istemeyin. Size karşılıkla yardım eden birisi varsa, hiçbir şeyin olmasa bile 2 zeny'ye alacağınız bir çiçekle teşekkür edin. Karşınızda mutlu kılarsınız.
- 3) Çok fazla özel soru sormayın. Banyak insan bu oyuna gerçek hayatı biraz olsun unutmak için gidiyor.

Her türlü sorunuz için www.euro-ro.net adresine bakabilirsiniz.



Unreal'in yapımcılarından yeni bir FPS...

Yapım: Digital Extremes **Dağıtım:** Groove Games - Hip Interactive Platform: PC, Xbox **Çıkış tarihi:** Belli değil

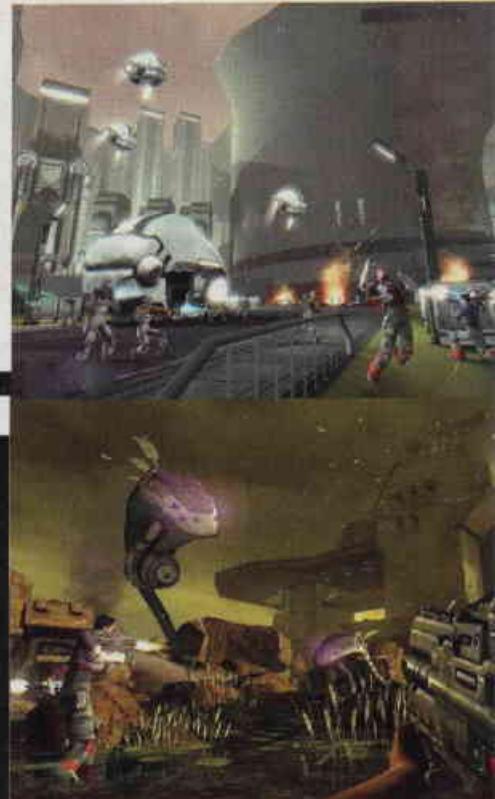
ARDINDAN ONLARCA OYUN DYNAMAMIZA rağmen unutamadığımız bir oyun Unreal, ID Software'ın kral olduğu, Quake II'yle piyasayı dağıttığı bir dönemde kimseyin beklemedigi bir anda çıktı. Unreal'in Quake II'den aşağı kalan hiçbir yanı yoktu, kimileri içinde Quake II'den daha iyiymişti. Bu "efsane"nin devamı yapılmıyor, ama Digital Extremes'ten, yani Unreal'in yapımcılarından yeni bir FPS geliyor.

Pariah klasik, Unreal tipinde bir FPS. Proje hakkında çok fazla sır vermeyen Digital Extremes'in kurucusu James Schmalz Pariah için "Şimdije kadar birçok oyun yaptıktı, ancak en istekli olduğumuz iş bu, Pariah'ı 'en iyi' yapmak için çalışıyoruz. İlk Unreal'dan bu yana çok şey öğrendik ve bunların hepsini bu projede toplayacağız" diyor.

Pariah'ta tek kişilik oyunculara ağırlık veriliyor. Bunun nedeni ise yapımcıların kökenlerine dönmek istemeleri. Oyunun çok oyunculu versiyonu

içinse şimdilik bir açıklama yapmıyor. Eğer bu versiyon oyuna eklenirse Doom III'eki gibi basit ve sade olacak.

Dünya kullanılacak olan grafik motoru Unreal Championship motoru. Bu motora UT2004'ten de bazı parçalar entegre ediliyor. Havok fizik motoru da bunlardan biri. Elimizdeki bilgiler sınırlı bunlarla sınırlı, Digital Extremes ve Groove Games oyunu E3'e saklıyor. *



haberler



BURNOUT 3 Hızın ötesinde

Yapım: Criterion Studios **Dağıtım:** EA Platform: PS2, Xbox **Çıkış tarihi:** 21 Eylül

KONSOL SİSTEMLERİNİN EN HIZLI OYUNU BURNOUT'IN DEVAMI YOLDADÄ. Tüm popüler konsollar için hazırlanan Burnout 3, önceki oyunlardan çok daha hızlı olacak ve muhtemelen bir saniye bile ekran dan gözlerimizi ayıramayacağız. Oyuna eklenen "Takedown" özellikle hız almak için pistteki rakiplerimizi yoldan çıkarmaya çalışacağız. Bunu kolayca başaramamamız için de oyundaki yapay zeka güçlendiriliyor. Yepyeni bir klasik için geri sayımı başlatabiliz. *



CAPCOM'DAN FARKLI BİR EĞLENCE

Meiwaku Sejin: Panic Maker

Cell-shade'li grafikleri ve müthiş eğlencesiyle Meiwaku gezegeninden Kozumi, dünyaya sorun yaratmak için geliyor. Capcom'un bu garip oyununda amacınız insanların forumunu alarak, insanlara eşek şakası yapmak, onları rahatsız etmek, ama bunları yaparken de yakalanmamak. Bir kez insan formuna girdikten sonra, çeşitli eşyalar yardımıyla sorun yaratmaya başlayabiliyorsunuz. Çok kötü bir sesle bağıra bağıra şarkı söylemek, kartopuyla insanların suratını hedeflemek ve dahası... *

YENİ NFS RAMPADA...

ELECTRONIC ARTS YENİ BİR NEED FOR SPEED oyunu için çalışmalarla başlandı. www.needforspeedmostwanted.com adresini satın alan firma, aynı isimde, yani Most Wanted adında bir Need for Speed oyunu hazırlıyor. Electronic Arts'ın sözcüsü ise bu konuda yorum yapmayı reddetmiş. Nedense... *

MAKSİMUM ACI 3

TAKE-TWO, MAX PAYNE 3'ün çalışmalarına başladıklarını açıkladı. Take-Two'dan Jeffrey Lapin (?) Max Payne 2'nin satışlarının bekleyicilerinin altında kaldığını ancak Max Payne 3'ten umutlu olduklarını belirtiyor. Tahmin edeceğiniz gibi oyun hakkında şimdilik herhangi bir bilgi yayınlanmadı. *

Sid Meier'in efsane oyunu 17 yıl sonra canlanıyor.

PIRATES!

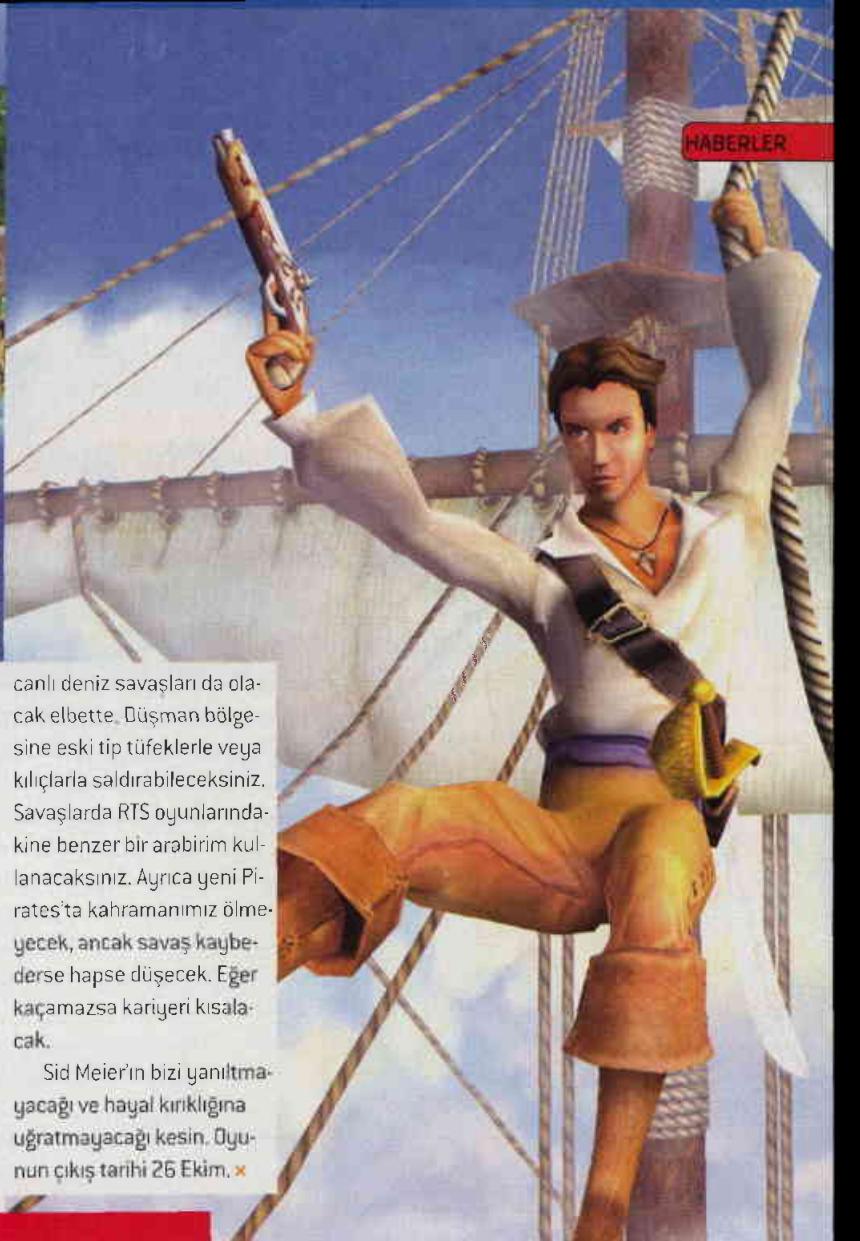
TAM 17 YIL ARADAN SONRA ZAMANINDA DEVRİM YARATAN PIRATES GERİ GELİYOR. Bakalım 1984'ten 2004'e neler değişmiş...

Sid Meier'i sadece Pirates değil, Civilization ve Gettysburg gibi unutulmaz oyunlarından da hatırlayabilirsiniz. 1987 yılında çatırdığı Pirates'in yeni versiyonu için Meier'in ilk düşüncesi, orijinal oyunu yükme- dan güzel yenilikler eklemek. 3D motorun dışında bu yeniliklerden ilki daha derinlemesine bir oynamış. Yeni Pirates için Meier "Oyunda yapabileceğiniz her şeyi kaybetmek çok kolay, ama bu bir kahraman olup olmadığınıza bağlı. Yeni versiyonda ilki gibi yine serbest bir oynamış var. Geminizle uzaklara açılıp avlanabilecek, düşman devriyele- riyle savaşabileceksiniz." diyor.

17. yüzyılda bir korsan bir kaptanı kontrol edeceğiniz oyunda gemini-

ze yeni parçalar eklemek veya geminizi güçlendirmek için limanlarda durabilecek, topladığınız ganimetleri satabilecek, tavernadaki söylemlileri dinleyebileceksiniz. Bunun yanı sıra limanlardan yeni görevler de alabileceksiniz. Bir diğer ilginç nokta ise devlet adamlarıyla dün- yada yaşanan olaylar hakkında konuşabilecek ve itibarınızı yükseltmek için onlara yardım edebilecek olmanız.

Oyunda eskisi gibi heye-



canlı deniz savaşları da ola- cak elbette. Düşman bölge- sine eski tip tüfeklerle veya kılıçlarla saldıracaksınız. Savaşlarda RTS oyunlarında- kine benzer bir arabirim kullanacaksınız. Ayrıca yeni Pi- rates'ta kahramanımız ölmeyecek, ancak savaş kaybe- derse hapse düşecek. Eğer kaçamazsa kariyeri kısala- cak.

Sid Meier'in bizi yanıtma- yacağı ve hayal kırıklığına uğratmayacağı kesin. Oyu- nun çıkış tarihi 26 Ekim. ✪

Yapım: Firaxis Games Dağıtım: Atari Platform: PC Çıkış tarihi: 26 Ekim 2004

YENİ BİR LARA MI? OLAMAZ!

İLK HABERİMİZ ŞU: HITMAN 4'ÜN YAPIMINA BAŞLANDI. Bu konuda bil- diğimiz tek şey bu. İkinci haberimizse, Lara Croft'tan yeterince başı ağlayan Eidos'un yeni Tomb Raider planıyla ilgili. Eidos'tan McGarvey, Crystal Dynamics'in yeni bir Tomb Raider taslağına sahip olduğunu, hatta çevrenin, yeni hareketlerin ve yeni kontrol sisteminin firmanın elinde olduğunu açıkladı. McGarvey ayrıca bu Crystal D.'nin bu çaba- sının mutlaka değerlendireceklerini söylüyor. Yine de ortada kesin kazanmış bir şey yok. Eğer Eidos Crystal D.'nin yeni Tomb Raider oyunundan tatmin olursa oyuna piyasaya çıkarmayı kabul edecek. Hatırlarsanız geçtiğimiz aylarda Eidos, Core Design'la yoliarını ayrı- mişti.. ✪

ÖYUNDAN FILME... Soul Calibur The Movie

AMERICAN PIE VE FINAL DESTINATION'IN yapımcısı Warren Zide'nin Soul Calibur'u beyaz perdeye taşıma uğraşında olduğu açıklandı. Filmde iki shaolin rahibinin, çok güçlü bir kılıç olan Soul Edge'i kötü bir prensin elinden kurtarma çabaları yer alacak. Bu iki rahip kim olacak, Cervantes nerede gibi soruların yanıtını öğrenmek için daha çok erken.. ✪



... VE SAM&MAX DE İPTAL EDİLDİ

LUCASARTS'IN NASIL BİR POLİTİKA izlediğini anlamak zor. Eski klasik adventure oyunlarının yeni versi-yonlarını duyuran, reklamını yapan firma şimdi bu oyunları tek tek iptal ediyor. Full Throttle'dan sonra geçti-

ğımız ay ilk bakişını yayınladığımız Sam&Max: Freelance Police da iptal edildi. Gerekçe ise piyasanın yeni bir grafik adventure oyununu şu anda kaldırmayacağı. Yani iptalin asıl nedeni ekonomik kaygılar.. ✪



EN SONUNDA... BABA...

Gelmiş geçmiş en iyi filmler arasında sayılan The Godfat- her, yani Baba'nın da oyunu yapılıyor. EA'nın üç yıl aradan sonra piyasaya çıkaracağı ilk "M" ESRB ratingli (sadece yetişkinler için) oyunu olacak olan The Godfather'in türü ise henüz belli değil. Bir FPS ile de karşılaşabiliriz, bir RTS ile de... Her şey olabilir. Yeni bilgiler elimize geçtikçe sizle paylaşacağız.. ✪

Yapım: Relic Entertainment Dağıtım: THQ Platform: PC
Çıkış tarihi: Belli değil

Relic, Homeworld'den sonra mükemmel bir RTS'yle daha karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR



HOMEWORLD VE IMPOSSIBLE CREATURES

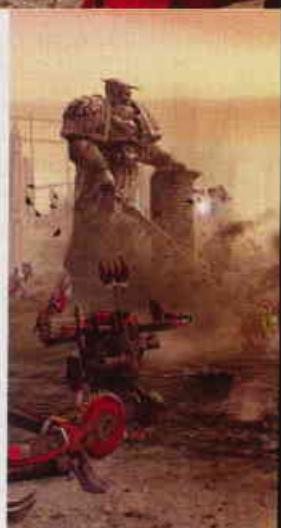
gibi oyunlarla tanıdığımız Relic Entertainment, Warhammer evreninde geçen Dawn of War'un yapımına devam ediyor. Oyun ekran görüntüleriyle bizi heyecanlandırmayı başardı. Bunu sağlayan şeyle Relic'in yeni grafik motoru tabii. Yapımcılar bu sayede Warhammer evrenini en iyi ve en etkileyici şekilde yansıtacak gibi gözüüyor.

Konu... Chaos'ların, insanoğlunun devrilmesine neden olan vatan hainliğinin üzerinden 10bin yıl geçmiştir. Geride kalan ve intikam almak isteyen insanlar da kendilerini düşmandan korumaya çalışır. Herkesin aklındaysa tek bir şey vardır: Düş-

manını yok etmek. Oyun bu konu çevresinde, yani bilinen Warhammer 40,000 evreninde dönüyor.

Dört farklı tür seçebileceğiniz oyun tam bir RTS. Ancak oyunda yeni bir kaynak toplama sistemi kullanılıyor. Bu sistem RTS oyunlarındaki uzun kaynak toplama işlemlerini daha basite indiriyor ve oyunu daha akıcı bir hale getiriyor.

Yapımcı grubundaki herkes Warhammer fanatığı olduğu için, oyunun orijinal evrenle paralel olmasına dikkat ediliyor. Bu evreni en doğru şekilde oynaya yansıtma çalışıyor. *



NINTENDODS Nitro mu? O da nedir?

INTERNETTE NITRO BAŞLIĞI ALTINDA DOLAŞAN bir resim, Nintendo'nun yeni el konsolu NintendODS'nin tüm teknik detaylarını sergiliyor. Kod adı şu an için Nitro olarak belirlenmiş konsol, 67Mhz hızında çalışan bir ARM946-E-S işlemci kullanıyor ve konsolun toplam belleği 8MB. İki adet 256X192 pixel genişliğinde ekran kullanacak Nitro projesi aynı zamanda bu ekranların dokunmatik olmasını da sağlayacak. Sistemin kendi kendine uyku moduna geçmesi ve pilden tasarruf etmesi de hoş bir düşüncue. *



NINA İSİM DEĞİŞTİRDİ Death by Degrees

TEKKEN'İN SEKSİ KARAKTERİ NINA, kendi oyunuyla PS2'lerimizde. İlk açıkladığında oyunun ismi Nina olarak biliniyordu, fakat Namco'dan gelen yeni açıklama göre oyunun ismi Death by Degrees olarak değiştirildi. Bir gemiye salıverilen Nina'nın buradaki süper silahın kötü güçlerin eline düşmemesini sağlamamız gerekiyor, Analog kontrolörün her iki analog düğmesiyle de farklı hareketler yapmamız bekleniyor. Nina hayranlarına duyurulur. *



E-CREATE YARIŞMASI

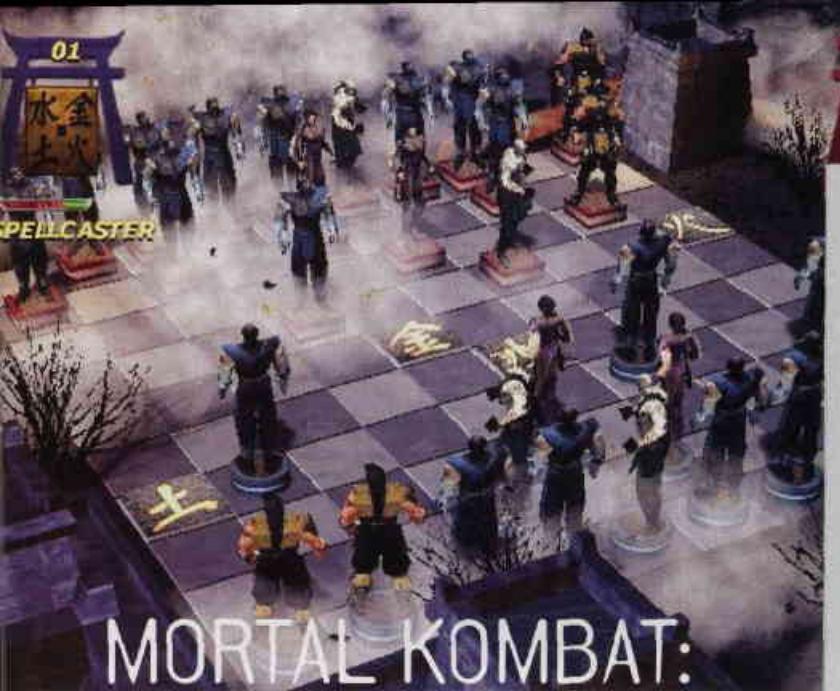
Türkiye Bilişim Derneği İstanbul Şubesi bünyesinde çalışmalar yapan TBD-Genç çalışma grubu tarafından ve bu sene ilki düzenlenecek olan Bilişen Türkiye '04 organizasyonunun ilk ayağı olan E-create yarışması başlıyor. Yarışma iki alana sahip: Web Tasarım Yarışması (daha fazla bilgi için www.bilisenturkiye.org) ve E-İş Fikir Yarışması (teknoloji kullanan iş fikirleri oluşturun). Yarışmada ayrıca birçok ödül verilecek. *



PC VE PS2 KLASİKLERİ XBOX'TA

Winning Eleven 7 – TRON 2.0

DÜNYANIN EN İYİ FUTBOL OYUNU olarak nitelendirilen Pro Evolution Soccer (veya Japonyanız Winning Eleven) ve PC'nin sıradışı FPS'si Tron 2.0 çok yakında Xbox'ta görülecek. PES3'ün Xbox için düşünülen yeni özellikleri hakkında pek bilgi yok, ama Xbox Live desteği ile online oyun imkanı büyük ihtimalle Xbox versiyonuna dahil edilecek. Tron 2.0: Killer App'de de bir bilgisayarın içine atılacak ve buradaki olaşı bir karmaşayı önlemeye çalışacaksınız. Xbox'a özel ne mi var? Bunu 2004 sonunda öğrenebileceğiz. *



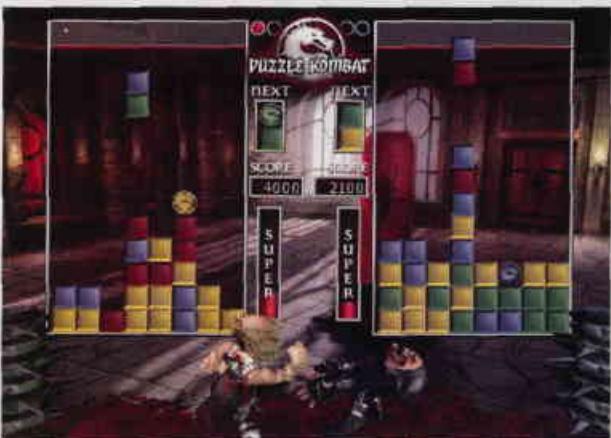
MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Ölümçül dövüşte son bölüm

EFSANE DÖVÜŞ KLASİĞİ Mortal Kombat yeniden Xbox ve PS2'lerimize geliyor. MK: Deception, Deadly Alliance'ın geldiği noktadan devam edecek. 3 boyutlu ve hızlı! Yeni oyunda Deadly Alliance'taki dövüş stili değiştirme özelliği bulunacak mı bilmiyoruz, ama arena tabanlı

fatality'ler ve parçalanabilen arena bölümleri (Dead or Alive tarzı) oyunun kısa videosunda görülebiliyor. Oyun paketinde çeşitli mini oyunlar (bir satranç oyunu, bir Tetris benzeri oyun vb.) da görüleceği MK: Deception 2004 sonunda konsollarımızda...

Yapım: Midway **Dağıtım:** Midway Platform **PS2, Xbox Çıkış tarihi:** 21 Eylül



onlar da birgün gelecek

UNUTULMUŞ SAVAŞLAR

Beş kişiden oluşan Türk bir grup bir RTS oyunu hazırlıyor. Grafik tasarımını Berk Yüksel'in ve programlamasını Mehmet Sadık Akyol'un yaptığı Unutulmuş Savaşlar'da kaynak toplamaktan "level" atlamaya kadar diğer RTS oyunlarında da olan birçok şey bulunuyor.



ROLLER COASTER TYCOON 3

Roller Coaster Tycoon 3'ün ilk ekran görüntüleri yayınlandı. Oynanışı neredeyse baştan tasarlanan oyun ziyaretçiler için geliştirilmiş bir yapay zeka ve grup davranışları (toplu hareket) gibi yenilikler içeriyor.



MARTIN MYSTERE

Yeni bir adventure oyunu geliyor. Tamamen 3D olarak tasarlanan Martin Mystere'de yapımcılar klasik icon-adventure tarzının dışına çıkmıyor. Adventure oyunlarını iptal edenlerin dikkatine...



UTOPIA CITY

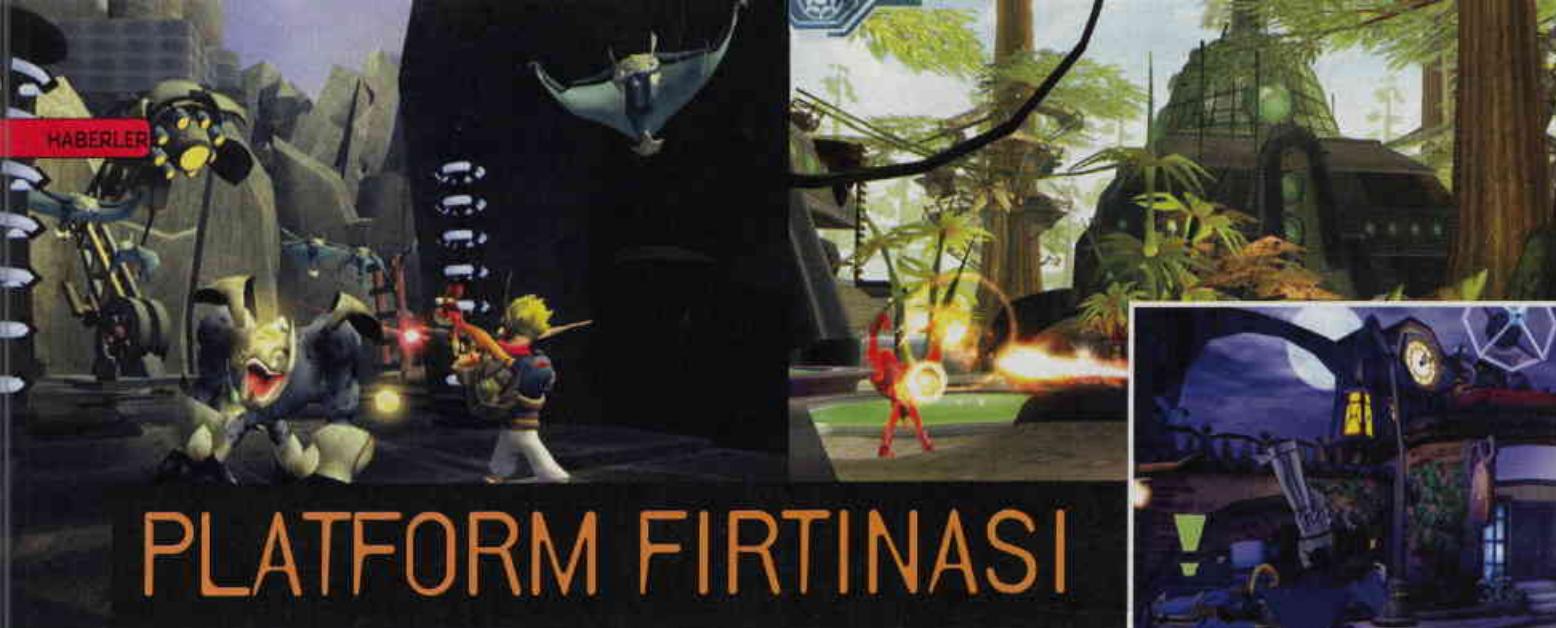
Parallax Art Studio yeni bir FPS oyunu için çalışıyor. Utopia adındaki sanal bir evrende kapana kışlanan bir karakteri kontrol ettiğiniz Utopia City'de oyuncuların iki seçimi olacak. Ya bu evrenin kurallarını kabul edip her şeye katlanmak, ya da özgürlüklerini elde etmek için Mastermind'i yok etmek.



CHAMPIONSHIP MANAGER 5

SI Games'ten Championship Manager'i devralan Beautiful Game Studios, CMS5'i piyasaya çıkarmaya hazırlanıyor. 2D motorun daha hızlı ve daha akıcı bir hale getirileceği alındıız haberler arasında.





PLATFORM FIRTINASI

Ratchet and Clank III, Jak III ve Sly 2... Yeter mi?

PS2'NIN İKİ ÇİLGİN PLATFORM KLASİĞİ
RATCHET&CLANK ve Jak'in üçüncü basamına hazır mısınız? Aslında bu soruyu yanıtلامanız için öňünüzde uzun bir süre var, cüñkü oyunların tamamlanmasına daha çok uzun bir süre var. Ratchet&Clank III hakkında elimizde fazla bilgi yok, fakat oyuna yeni bir karakterin ekleneceği du-

gurulmuş durumda. Jak III'de de Jak ve ufak dostu yeniden Metal-head'lerin peşinden koşacak.

Sucker Punch ve Sony işbirliğiyle hazırlanan yeni ve sevimli hırsızlık projesi Sly 2, 2004 sonunda PS2'leriizde olacak. Bu sefer Sly'in yanında iki karakteri daha, Bentley ve Murray'i de kontrol edebileceğiz. Bölümle-

rin ilk oyundan daha özgür olacağı ve çeşitli görevleri yerine getirmek için karakterler arasında geçiş yapmanız gerektiği de açıklanan bilgiler arasında, Sucker Punch'in Band of Thieves'de yenilediği bir diğer konu da grafikler. Sly 2'de grafik yavaşlamaları görülmeyecek ve oyuna daha akıcı olacak. Platform mevkilərinə dayanır.



YÜKLENİYOR...

Tüm zamanların en çok satacak oyunlarından The Sims 2'nin çıkış tarihi
(yeniden) açıklandı: 2 Ağustos 2004.

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ
Age of Empires III	Strateji	23-Kasım-2004
Blitzkrieg: Burning Horizon	Strateji	25-Haziran-2004
Blood Rayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004
Call of Cthulhu	Aksiyon	23-Kasım-2004
Colin McRae Rally 04	Yarış	30-Nisan-2004
Combat Flight Simulator 4	Simülasyon	21-Eylül-2004
Doom III	FPS	14-Temmuz-2004
Fahrenheit	Adventure	23-Kasım-2004
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	1-Haziran-2004
Half-Life 2	FPS	31-Mart-2004
Harry Potter: Prisoner of Azkaban	Aksiyon	25-Mayıs-2004
Hitman 3: Contracts	Aksiyon	27-Nisan-2004
Leisure Suit Larry 8	Adventure	21-Eylül-2004
Medal of Honor: Pacific Assault	FPS	1-Eylül-2004
Singles	Simülasyon	2-Nisan-2004
Spider-Man 2	Aksiyon	9-Temmuz-2004
The Sims 2	Simülasyon	2-Ağustos-2004
Thief III	Taktik-aksiyon	17-Mayıs-2004
Zoo Tycoon 2	Strateji	21-Eylül-2004

BİZİM YORUMUMUZ
Çok yakında bir ilk bakış bekleyin
Neden olmasın?
Umarız birincisinden iyi olur
İkinci oyunun tarihi belli, birincisinin değil
Demogu oynadınız, demek ki kendisi de kapıda
Simülasyon sevenler bekliyor.
Ancak Half Life 2 zamanında çıkarsa
TV programı ve oyuncular bir arada, ilginç
Sürpriz yapabilecek bir oyun, dikkat!
Yalancılık, yalancılık sana kimse inanmaz!
PS2'de EyeToy ile de oynanacakmış. Himm...
Zamanında gelecek gibi
Bu kez Al Lowe yapmadı, ümitsiz
Yeni çıkış tarihi budur.
Yeah baby!
Oyunun filmden iyi olması umidimiz
Neyse ki Singles geliyor, bekleyebilir.
Sitesini ziyaret edin (www.thiefgame.com)
Kim oynuyor bütün oyuncuları ya?

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

Tür: RPG Platform: PC
Yapım: Troika Dağıtım: Activision
Çıkış Tarihi: 2004 sonbahar

Fallout'u Half Life 2 oyun motoru ile yaparsanız?

Maalesef yapılan Fallout değil. Ne de olsa kontratı Troika'nın değil ve kontratın sahibi Interplay'de saçmaları duurken orijinal Fallout'un bıyık takımdan Brian Fargo da ayrılarak Inxile'yi kurdu. Troika'nın oturup bekleyecek hali yok, Atari'nın saçmalarına kurban giden Greghawk Temple of Elemental Evil'dan sonra onlar da kafalarında sağlam bir oyun fikriyle Activision'a gittiler.

Böylece talihsiz olaylar zinciri aslında her şeyin düzenini bulmasına yardımçı olmuş oldu? Kader, kismet... fazla mı iyiimserim?

Troika birinci kişi görüş açısından yeni bir RPG yapmak istiyordu. Activision da hatırlarsınız Vampire The Masquerade: Redemption'ın yapımıtı id. Lisans da hazır ellerinde, bilmenler için özetlemek gerekiyor Vampire'in oyun sistemi olan Storyteller Dungeons & Dragons'dan sonra dünyanın en çok satan ikinci sistemi. Haliyle arkasında oldukça büyük bir seven kitlesi var. Şimdi elimizde Troika gibi bilgisayarda RPG nasıl olur kitabı yazmış adamlar var? Daha ne? Eski be Myth II, StarCraft, Tropico, Medal of Honor, Tony Hawk's Pro Skater 3 ve 4 üstüne üstlük daha pek çok oyuna katkıda bulunmuş elemanlar da katılmış! Yuh diyorum ama yine kesmiyor çünkü bununla da yetinilmemiş, yazının ilerleyen kısımlarında okuyacağınız sebeplerden dolayı, Half Life 2 için geliştirilen Source oyun motoru kullanılmış! Peki bütün bunlar ne demek

diye soranız varsa lütfen şimdilik sormasın bu kutsal mutluluk anını bozmasın.

Görünüş gerçekten de sağlam, ekran görüntülerinde biraz donuk durabiliyor ama oyun içi videolarını izlediğiniz zaman gerçekten de etkileniyorsunuz. Bütün kapılamaların bir Doom 3 ya da Half Life 2 kadar sağlam olmadığı bir gerçek. Öte yandan bu güne kadar genelde 2D olarak sevdigimiz RPG türü en son teknoloji ve grafikler ile karşımızda. Oyunu oyun yapan hikayesi olsa da bu Troika'nın Arcanum'dan bir ders aldığı gösterir. Seslendirmeler son derece profesyonel ve kısa videolarda dinlediğimiz müzik de gerçekten o 'Karanlıklar dünyası'nın atmosferine uygun. Ah tabii duydugumuz teknik heyecandan işin daha hikaye kısımına gelmedi. Hali hazırda karanlıklar dünyasını tanımayanlara bu dünyayı tüyler ürpertici güzelliklerini gösterdikten sonra oyun motorunun sağladığı diğer avantajlara, Fallout ile ortak noktalarına ve RPG özelliklerini yitirmeden nasıl FPS ve macera oyuncularını da memnun edebileceğine geleceğiz...

World of Darkness

Karanlıklar dünyası vampirlerin, kurtadamların gerçek olduğu bir dünya. Fakat bu dünyadaki vampirler bizimle birlikte yaşıyor, bizim üzerimizden yaşıyor ve varlıklarını bize belli etmiyor. Politikada, çok uluslu şirketlerde, eski çağlarından bu yana savaşlarda ve in-

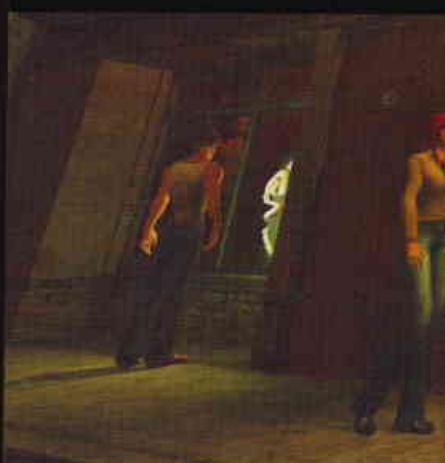


sanogunun toplumsal bütün hareketlerinin arkasında vampirlerin de parmağı var. Kısacası kendilerine besin ve eğlence olan bu sürüyü güdüyorlar. Genel olarak dünya aynı yer ama çok daha karanlık, gotik ve kötü yanlarının altı çizilmiş bir şekilde, komploteorleri ile örülmüş bir şekilde. Gündüz alışveriş yapıp insanların güvenle gezdiği yerler geceleri vampirlerin beslenme alanı oluyor, arka sokaklar kendi klanları arasında savaşlara sahne oluyor. Barlardan gece klublerinden kandırıldıkları kadınları ve erkekleri gözlerden uzak yerlere çekiyorlar ve besleniyorlar. Oyunda ekranada bir Masquerade göstergesi yer alıyor, bu gösterge bize bulunduğuımız bölgede vampir gücümüzü ne derece kullanıp panik uyandırmayıcağızı belirtiliyor. Yeni vampire dönüştürümüş bir insan olarak bu dünyanın kurallarını hızla öğrenip hayat-



OLGUN ZİHİNLER İÇİN OYUNLAR

Bu White Wolf yayıncılığın rol yapma oyunlarını tanımlamak için kullandığı gayet haklı bir ibaredir. Cahil insanlar yanı bilmediğini öğrenmeye pek niyeti olmayan insanlar dünya çapında bu yayinevine ateş püskürmektedir. Hemen hemen her ülkede hali hazırda rol yapma oyunları oynayanlara toplumsal bir baskı vardır. Bir de bunun üzerinde insanların cahillikleri ve aç gözlükleri üzerine metaforları dolu, kutsal kitaplar ve yasalarla, ülkelerin sistemleriyle, iyice dünyanın karanlık yanı üzerine kurulu bir 'Karanlıklar Dünyası' bulunca klasik kiyamet alamevi, satanizm vb çiftlik karınlıklarına başlıyorlar. 'Kötü' olanı göstermeden iyi nasıl tanımlayabiliyoruz ki? Kötü olan her şeyi halinin alına süpürürsek, görmezden gelirsek bir gün mutlaka biriken büyük pistlikle uğraşmak zorunda kalırız. Wod oyunlarında dram vardır, acılar vardır, karanlık vardır, sex, şiddet ve toplumun görmezden gelmeye çalıştığı her şey vardır. Haliyle bu oyunlar ancak belli bir olgunlukta insanlara uygun ve sayısal coğuluk bu tip bir doyum ve yeterlilikten yoksun. Toplum olarak kendi çocukların terk etmek, umursamamak şahane, oyundur müziktir filmde bahane. Bunlar sadece günah keşisi. Yine de bu bilgisayar oyununda sizin size şiddet vs gibi unsurlar aslında gayet dengeli. Yani iyice saftırık olmadıktan sonra, Pokemon izledikten sonra uçmak için pencereden kendinizi atmayan bir tepsiniz gönül rahatlığıyla oynayabilirsiniz.

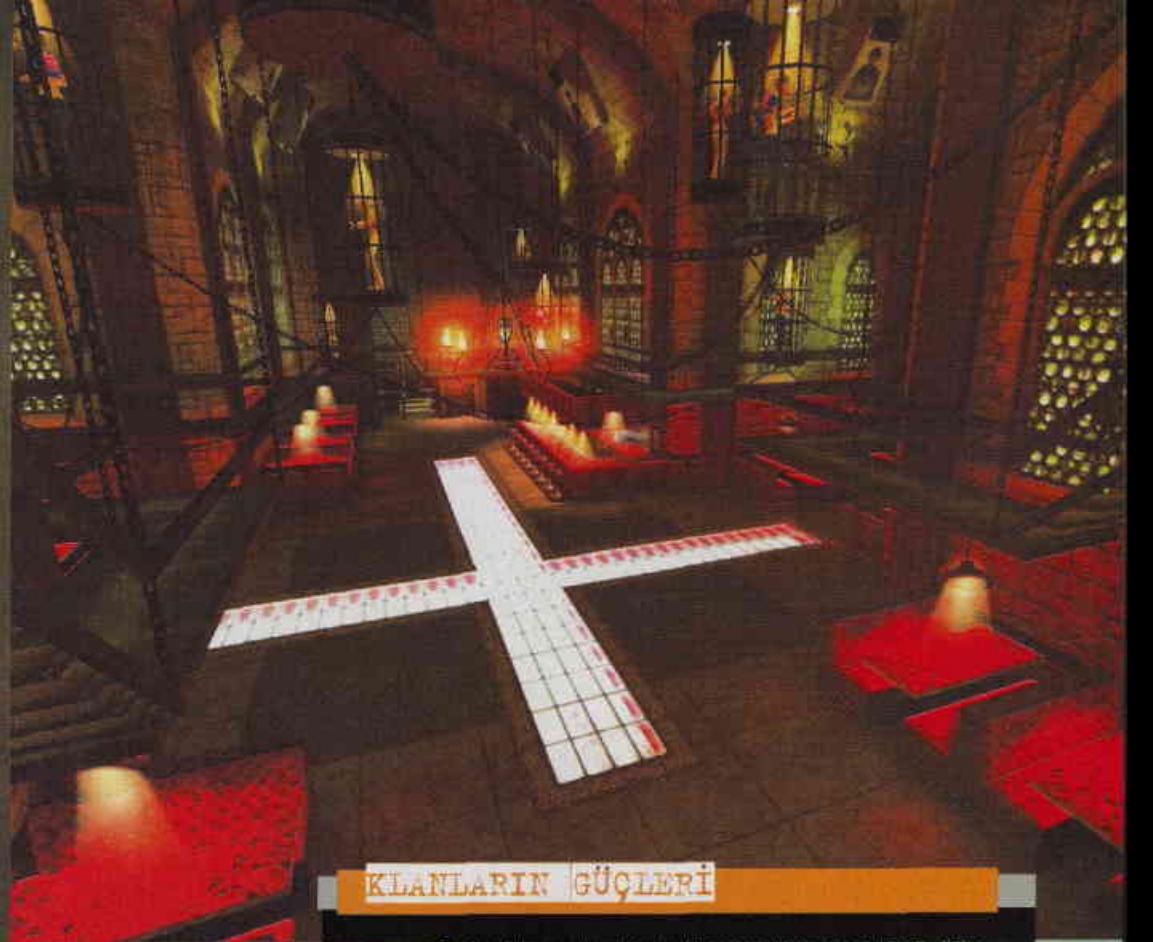


ta kelimamız gerekiyor.

Oyunda vampirler politik olarak ikiye bölünmüş durumda, bir tarafta vampirlerin maskesi koruyup insanlardan gizli kalmasına çalışan Camarilla var diğer tarafta ise güç için Camarilla için çekisen ve gerektiğinde maskesi delmeyi bir silah olarak kullanan Sabbat. Vampir politikalar çok derin ve uzun hikayeler, White Wolf'un pek çok romanda anlattığını burada özetlemek zor. Ama kısaca politik olsun silahlı olsun bir yeraltı çekişmesinde hayatı kahyorum. Ve bilen bilmeyen kim olursa olsun bu her oyuncu için keşfedmesi keyifli bir komplolar yuvağı olacak. Bir Camarilla tarafından olduğumuzdan hareketlerimizi biraz daha dengemek durumundayız.

Los Angeles, Chinatown, Hollywood, Santa Monica, oyun genel olarak bu mekanlar çevresinde gelişiyor ama bu mekanların keşfedilmeyen bölgelerinde düşünürseniz (yer altı) oldukça geniş bir oyun alanımız var. Oyunda mekan gizlilik yeteneğine sahip bir karakter için çok önemli, aşırı derecede çırkin olan Nosferatu'larla oynarken algı ve gizliliğe dayalı mesela. Oyundaki shadow göstergesi Thief gibi ne kadar gizlenmiş olduğumuzu bize gösteriyor.

Brujah klanındaki ise FPS'ciler en uygunu, kafadan dalıp kafa kırmak için mükemmel. Tremere'ler korkulan



vampir büyütüler olarak zihnlere hükmederken, sanat tutkunu ölümsüz güzeller olan Toreador'lar karşısındaki tayılarak avantaj elde ediyor. Halilie oyunu farklı klanlardan karakterlerle defalarca aynı başbaşa tatlar alarak oynamanız mümkün. Her vampir klanının onlara avantaj sağlayıcı disiplinleri ve bir laneti vardır. Bu lanetler sadece avantaj dezavantaj değil oynadığımız karakterin kimliğidir, bir parçasıdır. Disiplinlerin kullanımı için kan harcanması gereklidir. Kan kazanmanın yolu da onu birilerinden emmektedir. Fakat yaratılan ge-



Brujah: Eskiden ataları Kartaca'da aradığı ütopiyayı kısa bir süreliğine bulmuş olan bu vampir klanı aslında filozof savasçıları. Ama geçen yüzüller onları nihilist savaşçılar, kafa kırmalar ve anarşistler olarak bırakmışlardır. Disiplinleri kudret, hızlı hareket ve varlık göstermedir. Zayıflıkları ise çok kolay delinip ne versə yıkımlandır.



Malkavian: Bu klanın vampirleri deli bilgelerdir. Abuk subuk söz demetleri arasında akılları parçalayacak sırlar ve gizemler yazar. Ne yapacakları bilsizdir ve bu klanın biri diğerine benzemez. Basitçe dengesiz değildir, gencelerin düşüğü en büyük hata onları böyle sanmakdır. Güçleri algı, delilik ve gizlilikdir. Zayıf yanları oyuna en az bir akit hastalığı ile bastırıldıkları.



Nosferatu: Artık insan denemeyecek derecede cirkin hale gelmiş Nosferatu'lar korkunç canavarları benzerler. Kendilerinden hikmeti yada garip duygular arasında giden bu klanın üyeleri mezarlıklarda, lağımında yada gözden uzak yerlerde ama gerektiğinde hayatı katabilecek bilgiyi sağlanmak için önemli bilgi alışverişi yapılan yerlere duyabilecek uzaklıktadırlar. Güçleri hayvan kontrolü, gizlilik ve kudretin,



Gangrel: Karanlık orman gecelerinde kurt formunda yada çıraklı ve hayvan görenler ile yalnızlığın ve doğanın tadını çıkarır. Gangreller. Şehirlerde bile bir şekilde uygur olmayan, içgüdüsel davranışları yapan yerleri tercih ederler. Hayvan kontrolü, dayanıklılık ve kendilerini değiştirmeye gücü verdir. Dezavantajları kendilerini kontrol etmezlerse gittikçe hayvansallaşmalarıdır.



Toreador: Sanat aşıkları ve gülümsek tutkunları. Vampir olunca insansal olanın ötesindeki güzellikler veya uc sanat formları ile uğraşmayı başlamışlardır. Algı, hız ve etkileşilik gibi güçleri vardır fakat zayıflıkları gözleme olan aşklarının onları gerici olarak savunmasız bırakılmasına neden olmuştur.

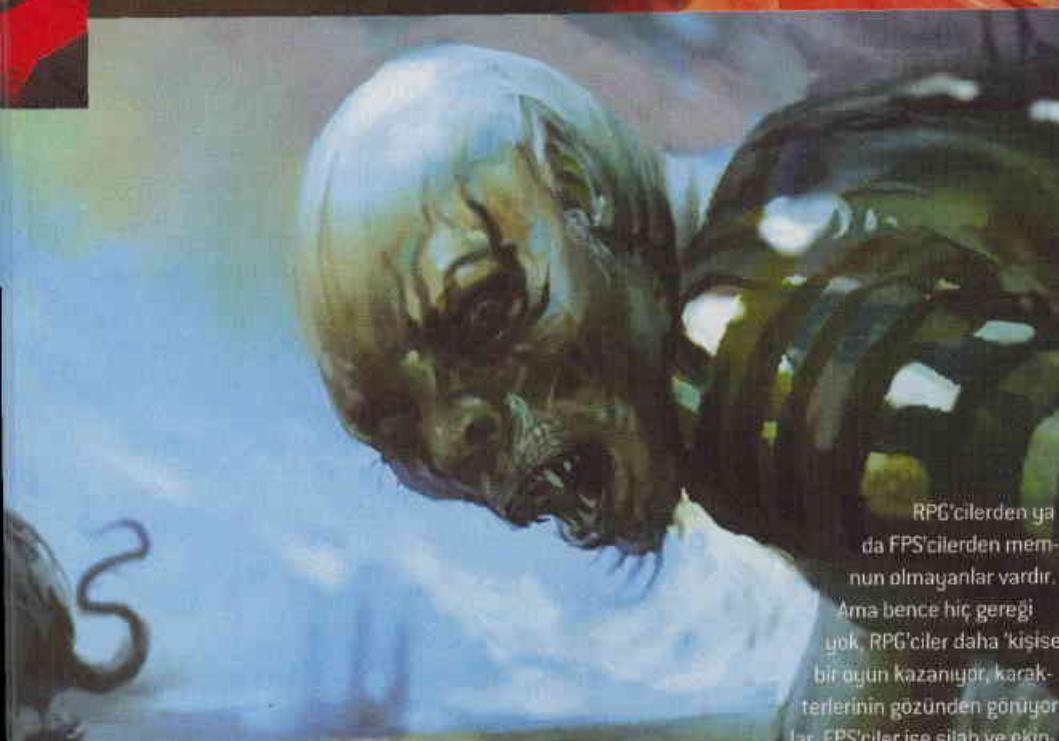
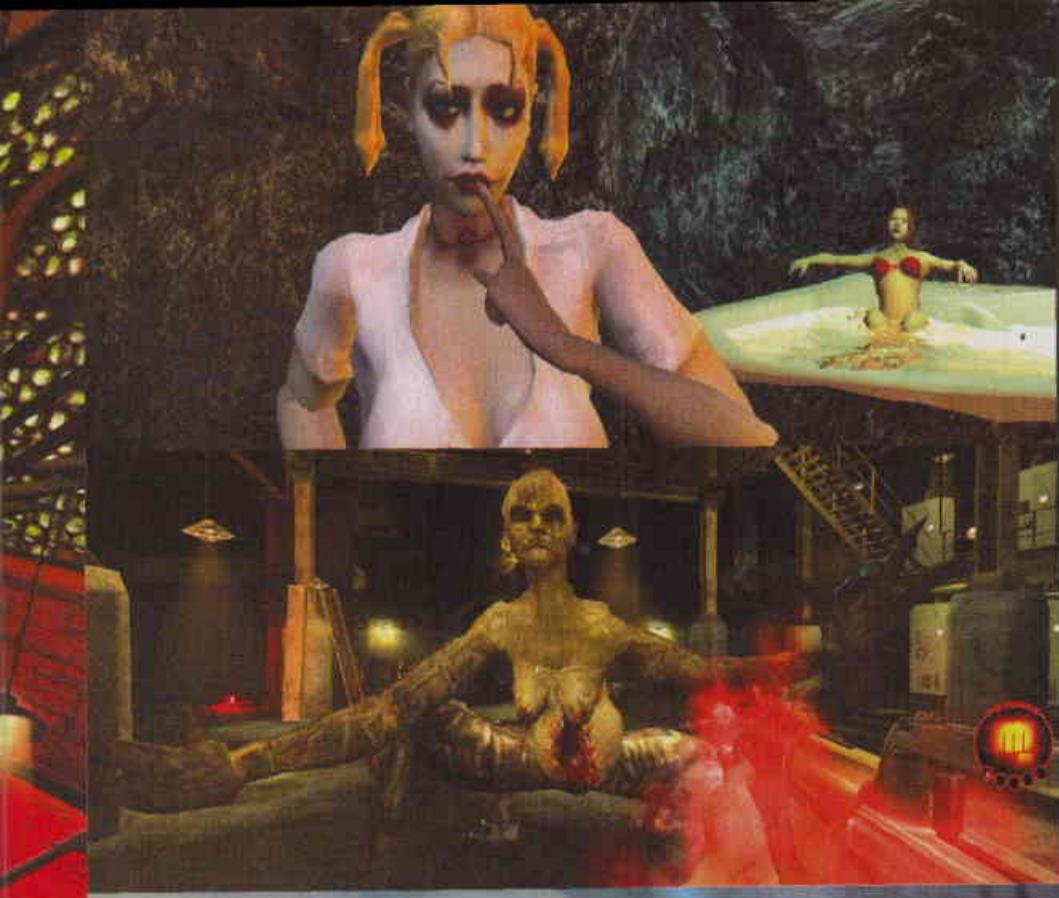


Tremere: Eskiden insan büyütülerin bir kardeşliği iken büyük bir savaş vererek vampir olan bu klan kan buyusunu denilen güçlere hükmeder. Hayatta kalabilmek için çok sıkı bir organizasyon olarak hareket eder, kendi başına hareket edenlere İlahamları yoktur. Güçleri algı, hükümetmek ve kan buyusudur. Zayıflıkları ise klanla kayıtsız şartsız ihaat edecek hale getirilmeye çok yakın bir konumda bulunmaktadır.



Ventre: Ortacığın derebeyleri, kralları ve generaleri bugünün fakim elbisesi iş adamları olmuşlardır. Ün planda olmayı severler ve geniş kaynakları kontrol ederler. Fakat bu aristokrat kişiliklerinin bedelini antak belirli bir standarda uyum kanı içerek öderler. Güçleri hükümetmek, dayanıklılık ve etkileşilikdir.





reksiz katlılamda karakterinizin canavarlaşıp kontrolden çıkmasına sebep olur. Bunu da insanlık puanınızdan takip edebilirsiniz. Yani sonuçta oyunda bir dengeyi tutturmanız gerekliliği bedelini ödeyebildiğiniz sürece istediğiniz gibi yaparsınız!

Source Engine

Half Life 2 Source motorunun sayısız avantajı var, bunlardan biri de FPS oyuncularını çekmek ki ciddi sayıda RPG oynamayan insan bu oyuna ilgi duydur. Peki oyuna ne derece önemüze çikanı vurma şansı veriyor? Her karakter silah kullanabilese de uygun yetenekleri olan karakterlerin nişangahları daha kullanışlı ve silah tepmesi vs daha az olacak, yani daha kontrollü. Sonuçta esas önemli olan ne kadar iyi FPS oynadığınız kadar 'karakteriniz' ne kadar iyi silah kullanabildiği olacak. Belki

RPG'cilerden ya da FPS'cilerden memnun olmayanlar yardım. Ama bence hiç gerek yok, RPG'ciler daha 'kişisel' bir oyundan kazanıyor, karakterlerinin gözünden görüyorlar. FPS'ciler ise silah ve ekipman dışında da güçlü yetenekler ile daha iyi ölüm makineleri haline geliyor. Ayrıca FPS'ciler bir hatırlatma daha, her ne kadar türü başlatan Doom tarzında bölümler dolusu gatik katletmek olsa da esas türde çatı atlant hikaye anlatımı ve çeşitliliği ile Half Life olmuştu. Yani her halükarda bütün oyuncular için çok daha zengin bir oyunanış sunulmuş oluyor.

Macera oyunu çıkmıyor diye yakınlanırdan misiniz? Bir RPG pek çok çözüm yolu olan bir macera oyunudur zaten. Bloodlines'daki diyalog ağacı sagesinde hamak kurabileceksiniz! Yani kararlarınız oyundan bitirmenize engel olmayacağı, zorlaştıracak ya da kolaylaştırıacak o kadar ama bu sajede

zilgön kere kaydet yükle yapmadan oyunda bir atmosfer yakalayıp yoluma devam edebileceğiz. Eski macera oyunlarındaki gibi sadece uygun sözleri kullanmak değil karakteriniz yakışıklısa tavlama yoluya, diyalogda sunulacak jest ve mimik seçenekleriyle ve özel yetenekler ile de yoluma devam edeceğiz. Zihin kontrol büyüğünü buradan da yapabileceğiz ki harika! Mükemmel! Fantastik! Aslında benzeri Fallout'ta da vardı, özel yetenekler aracılık farklı renkte ve özel diyalog seçenekleri açılırdı, hangi seçeneklerin açılacağı karakter özelliklerimize ve uaptıklarına bağlıydı. İşte Bloodlines da Fallout'u özleyenler de hasret giderecek, oyuncunun konuşma kısmı dehşet. Source Engine boşuna almamışlar, konuşurken karşısındakının yüz ifadesini izlemek oyun tecrübesini bambaşa boyutlara sokuyor. İster korkutun, ister dövün ister sövün size kalmış ve pek çok söyleme seçenekinin olduğunu da belirteyim!

Bütün bunlara ilaveten oyuncunun multiplayer'i var! Multiplayer'da takımlar görevleri gerçekleştirmeye çalışıyor ve başarılı takımlar güçlenmek için tecrübe puanları kazanıyor. Half Life'ın Counter Strike benzeri bir vampir-vampir avcısı karışması modu olduğunu ve ne kadar tuttuğunu düşünürsek mükemmel bir karar. Splinter Cell Pandora Tomorrow'da gördüğümüz ve bazı yeni gelecek olan (mesela yeni Tenchu) oyuncular da plan Stealth action burada da olacak. Çünkü Nosferatu'ları ve birkaç klan'da gizlilik güçleri var ve alıcı disiplini olmayan vampirler, avcılar onları kolay kolay fark etmemeyecek. Yedi farklı yeteneklere sahip klan ve henüz açıklanmayan güçlerle donanmış vampir avcılar! Multiplayer'i gerçekten çeşitli olacak.

Bloodlines yere göğe sigmaya pek çok özelliği, kendine has güzellik ile dehşet içinde ibret içinde meraklı bekledigimiz bir oyundan oluyor. Sırf oyuncunun geçtiği dünyada o kadar derin ki buradan ne kadar anlatıksak yetersiz kalacağız. Oyun olsa günde oynamaktan vazgeçmeye nasıl fırsat buluruz merak ettiğim...

Ali Güngör - Aleister



Hitman: Contracts

Tür-Aksiyon

Platform: PC, Playstation 2

Yapım / Dağıtım: IO Interactive / Eidos Interactive

Çıkış Tarihi: Nisan 2004

Web: www.hitmancontracts.com

Barkod kafalı dostumuz nihayetinde dönüyor.

Sevdığımız, nefret ettiğimiz, istemeden edindiği mesleği yüzünden gün yüzü görememiş biricik 47 yeni ve karanlık hikayesi ile tekrar karşımızda. Hikaye için yeni demek pek doğru değil aslında. Sebeplerine gelince...

Contracts'a gözlerimizi Paris'te bir hotel odasında açıyoruz. Yaralı ve aldığımız ilaçlardan kendimizden geçmiş durumdayız. Hayati boşluklarla dolu bir insan olarak, durmadan karanlık düşler görüyoruz. Pek sevimli olmayan anılarınızı yeniden yaşı-

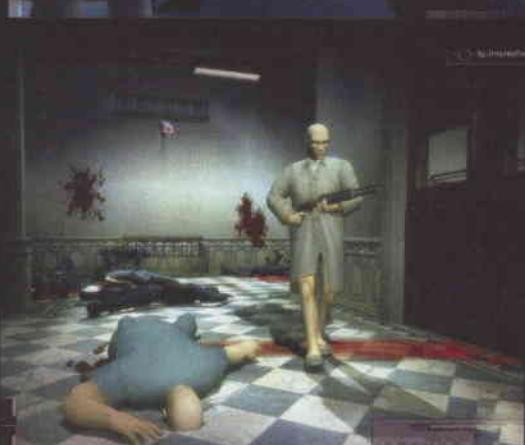
yoruz. Flashback'ler ile oyun da başlıyor. En azından şu ana kadar ulaşılabilen, görülebilen bu...

Oyun yapısı görevler de flashback'lerimiz üzerinden kurulu. Serinin ilk oyunlarında gördüğümüz yerlerde ve hatta görevlere geri dönüşler mevcut. Ancak bölüm tasarımları üzerinde çokça kafa patlatan IO, artık dolaştığınız yerlerin daha geniş olacağını ama eskisi gibi can sıkıcı olmayacağı söylüyor. Haritanın tamamındaki düşmanların temizlenebilir olduğunu, ancak daha önce temizlediğimiz bölgelerin bile bir şekilde canlı tutulacağını, böyleslikle oyuncuya boş haritada bir aşağı bir yukarı dolaşırken sıkılmasının önlenemeğini söylüyorlar.

Geceleri rahat uygulayanlar

Her canının hayatına son vermemizde kullanabileceğimiz bir sürü silaha sahibiz. 30 çeşit atesli silah yanında, yeni yakın dövüş silahları ve bunların kullanıldığı "İşini bitirme" hareketleri de eklenmiş oynaya. Daha önce olduğu gibi sessiz sedasız iş bitirebileceğimiz gibi, paldır küldür girebileceğiz de. Ancak bu hiç kolay olmayacak çünkü yapay zekanın çok daha keskin olduğu söylenmekte. Ön-cekili oyunlarda duyduğu ve gördüğü seslere tepki verebilen yapay zeka, bir adamı öldürdüğünüzde gelip cesedin başında biraz dikip daha sonra ortamdan uzaklaşabiliyordu. Abartıp alarm versene bile, kısa bir süre sonra ortam sakinleşiyordu. Yapay zekanın bu rutinden kurtanlığını, artık duyulan en belirsiz seste veya sadece bir gölgeden şüphelenilse bile düşmanın harekete geçeceği, uzun uzun etrafı araştıracağı, gerek görürse arkadaşlarını çağıracağı,





gi söyleniyor. Yani yapay zeka tam manası ile pimpirikli ve paranoyak olacak gibi gözüüyor (ehe; umalı ki öyle olsun).

Silahlar, grafikler, yapay zekada zaten gelişme bekliyoruz. Ama bunlardan daha fazla ilgimizi çeken ise hikayenin işleniş tarzı. Görülen o ki, önceki oyunlardan çok daha karanlık bir tablo çizilmeye çalışılıyor. Hitman 2'de esas olarak kaçırılan dostunu kurtarmaya çalışan 47, ruhsuz bir katilden çok, şartların zorladığı standart bir kahraman gibiydi. Yeni oyununda ise korku, nefret ve tiksinti ile anılacak bir geçmiş, öldürmek dışında bir yeteneği olmayan bir adam ve o güne kadar yaptıkları ile yüzleşmesi işleniyor. Hikayeyi derinleştirmeye çalışıyor oldukları çok açık. Bu da Hitman oyunlarının genel tadından fazlasını bulacağımıza işaret. Önceki oyunlarda daha çok görevimize yada hedefimize odaklanırken bu sefer 47'nin ruhsal dünyasının içine çekileceğiz. Hem 47'nin gerçek hikayesini, hem de bir gün kiralık katil olursak nasıl rezil bir hayatımız olacağı hakkında fikir sahibi olmamızı sağlayacaklar.

Uygun. Valla!

Yeni grafik motorunun marifetlerini de anlatmakla bitiremiyor yapımcılar. Hava şartlarının olabilecek en gerçekçi



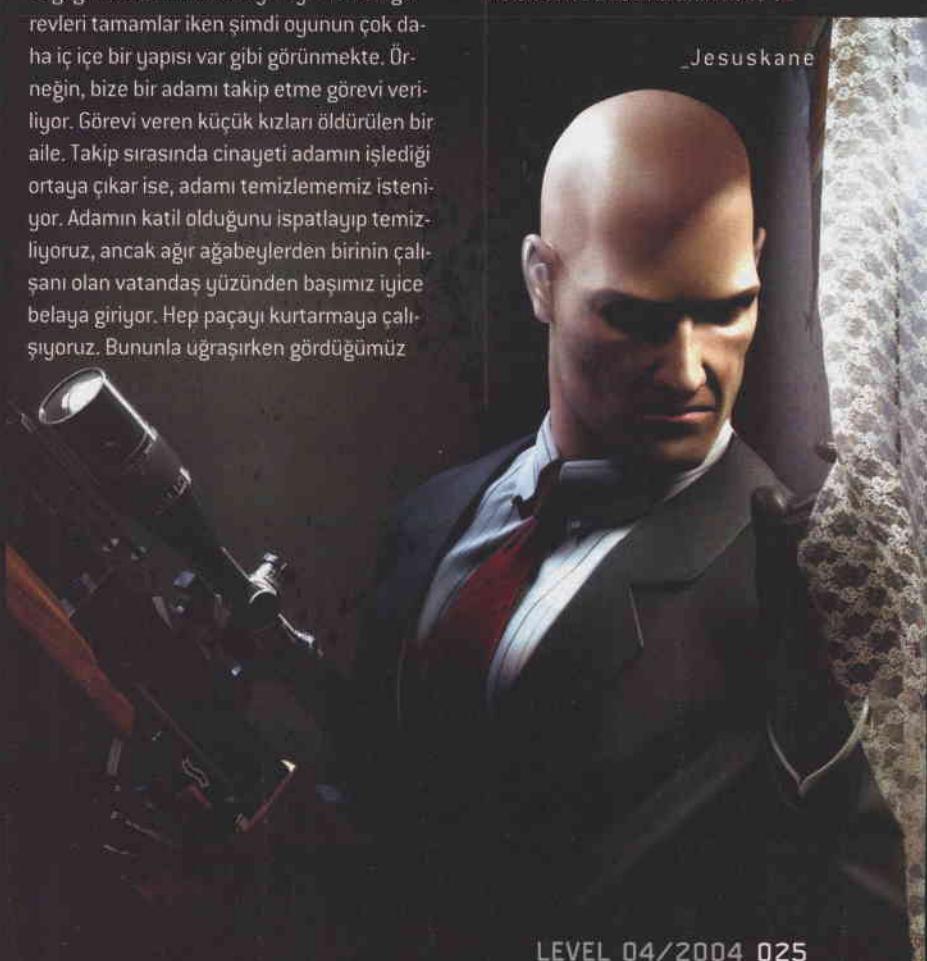
şekilde oyuna yansığını ve şartların sizin çevre ile etkileşiminizi doğrudan etkileyeceğini belirtiyorlar. Ekran görüntülerinden de görüldüğü gibi yansımaya efektleri ve ışıklardırmanın görsellik kadar atmosfere de katkısı çok. Mesela, işini bizim gibi piyano teli ile değil, satır ile halletmeyi seven birçok düşmanınız mevcut. Mezbahada insan keserlerse ortam kan gölü olur. O kan gölünden de işte böyle yansımaya efektini çıkartırız biz diyen yapımcılar, midesi sağlam olmayan oyuncuları uyardıktan geri kalırmıyorlar. Etinden sütünden yaralarınmasalar bile adam kesmekten geri kalırmıyor kötü adamlarımız. Doom 3 videosunda gördüklerimiz kadar gerçekçi olmasa bile canımızı sıkacak derecede iyi canlandırılmış her şey.

Uzun lafi biraz kısaltmaya çalışırsak, 47 olgunlaşdı. Grafikleri ve teknolojisi kadar becerileri de gelişti. Bütün bu gelişimin götürüsü ise kod kafalı arkadaşımız 47'nin akıl sağlığı oldu. Daha önce ayrı ayrı verilen görevleri tamamlar iken şimdi oyunun çok daha iç içe bir yapısı var gibi görünmekte. Örneğin, bize bir adamı takip etme görevi veriliyor. Görevi veren küçük kızları öldürülen bir aile. Takip sırasında cinayeti adamın istediği ortaya çıkar ise, adamı temizlememiz isteniyor. Adamın katil olduğunu ispatlayıp temizliyoruz, ancak ağır ağabeylerden birinin çalışanı olan vatandaş yüzünden başımız iyiice belaya giriyor. Hep paçayı kurtarmaya çalışıyoruz. Bununla uğraşırken gördüğümüz

pistliklere dayanamıyoruz. Geçmişimizden duyduğumuz suçluluk ile biraz daha temizlik yapmaya çalışıyoruz. Biz uğraştıkça elimiz kana bulaşır duruyor. En azından şu ana kadar çok az insana nasip olan PlayStation 2 demosunda olaylar bu şekilde.

Başlangıcı olan her şeyin bir sonu vardır. Peki 47 ne olacak sonunda? Asıl merakım bu yönde. Ortada bir demo, bir sürü ekran görüntüsü ve oyun hakkında bir çok bilgi var. Ancak IO'nun da oyunu üstüne kurduğu bir durum var ortada. 47'nin insan olarak hayatı dardığı yer, kabusları, pişmanlıklar ve üstü kapalı da olsa öfkesi. Daha çekmamiş bir oyunun kendisini değil de sonunu merak ediyor olmam ilginç olabilir. Ama gerçekten meraktam "ne olacak bu kod kafanın hali?".

Jesuskane



TOCA Race Driver 2

Türk Yarış
Platform: PC / XBOX
Yapım/Dağıtım: Codemasters
Çıkış tarihi: 17 Nisan 2004
Web: [www.codemasters.com/
tocaracedriver2/](http://www.codemasters.com/tocaracedriver2/)

Altınızdaki aracın parça parça eksildiğini hissedecesiniz!

TOCA Race Driver 2 (TRD2) uzun bir "içindekiler" listeyle bizi karşıyor. Herhalde aranızda 15 değişik çeşidi içeren 31 şampiyonali yarış oyunu görünen olmadı. En azından burada olmadığını göre ben size saygımlı. GT Sports Car Racing, Street Racing, Rally, DTM, V8 Supercars, Global GT Lights, Rally Cross, Formula Ford, Open Wheel Grand Prix, Classic Car Racing, Super Truck racing, Stockcar Oval Racing, Ice-Racing, Convertible Racing ve Performance Cars. Hangi tip yarışı takip ederseniz edin illaki size göre birşeyler var bu oyunda.

Yapımcı Clive Moody, oyunu gerçeğe yaklaşır mak için her şeyi yaptıklarını belirtiyor. "Eee?" diyeceksiniz. Ama eğer bir firma yapacağı yarış oyunu için hem CAD ve GPS bilgilerinden yararlanıp hem de olayı yerinde ve bilen insanlardan yani araç üreticilerinden dinlerse o firmaya bu konuda saygımlı sonsuzdur. Vaat edildiği üzere ilk yapılan bir şey değil çünkü daha önce F1 serisinde de bu tip cihazlar kullanılıyordur. Fakat bunu kullananların sayısı bir elin parmaklarını da geçmez. Bu sistem

sayesinde bu bahsedilen 15 tip yarışın hepsi birbirinden çok farklı olması ve birini bırakıp direk diğerine geçebilmenin imkansız olması sağlanmış söylemene göre. Yani 4 tekerdir düz gider dedirtemeyeceklermiş güya...

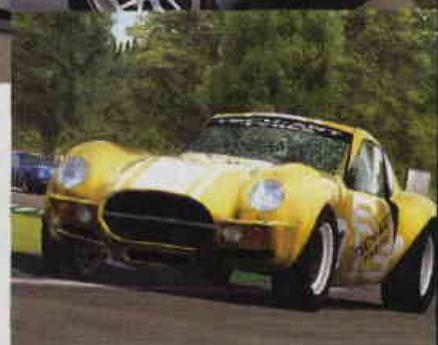
Hasar modeli isminden bahsedilecek kadar meşhur olacak TRD2'nin. İsmi de "Terminal Damage Engine". Karizması da var yani. Bu motor ne yapacak derseniz, aracın incik cincik her parçasını yerinden oynatacak kırak dökecek. Ama bununla da kalmayıp sizi daha gerçek kazalara yaklaştıracak. Yani 150 ile giderken duvara girince sadece kaputunuz dağılmayacak, yarısı da bırakacaktır. Ayrıca hem görsel hem de duysal olarak bu konuda yeterince tatmin olacağınız.

Oyunun gücüne
güç kattığı iddia edilen
yapay zekadan da bah-
setmeden geçmeyeelim.
Clive iddia ettiği üzere

bir yarış oyuncusunun kullanımı bir yana yapay zeka da büyük bir faktör. TRD2 yarışçılığı yapay zeka içerisinde yetiştirecek. Her yapay zekanın ayrı bir karakteristiği yani Türkçesi fren, gaz ayarı olacak. Bu sayede oyunda her şey finişi geçmek olmayacağı.

Gördüğü üzere TRD2 yeni "Mükemmel Yarış Simülörü" olmaya aday gibi. Bu kadar içerkile hala düz giderim ben anlamam diyorsanız sizi düşününde kabahat. Beklenenler listesine az yukarıdan göz alım. ☺

Onur Bayram



THE MOVIES

Tür: İş Simülasyonu
 Platform: PC/PS2/X-BOX
 Yayımlaşım: Lionhead / Activision
 Çıkış Tarihi: 2004 sonu

Gelin sizinle bir film çevirelim...

Güzel yurdumda kendimi bildim bileyi "Yeşilçam nasıl kurtulur, nasıl güzel film yapılır, yılanın emektar sanatçısı nasıl park köşelerinde açıktan olmekten kurtarıılır" tartışılır durur. Tabii genellikle tartışılır, başka da bir hata edilmez. Niye edilsin, bu memleketi biz mi kurtaracağız be bilader? Bize barda muhabbet malzemesi lazım, değil mi a iki gözüm? Tabii öte yandan elin adamı hayvan gibi film endüstrisi kurar, dünyaya film satıp paraya doyar, bir de üstüne kültürünü yayar, orası başka. Biz de oturup ağlarız niye sokakta bir tane Türkçe tabela kalmadı diye. Daha da ağlarız biz. Çok ağlarız, çok.

Ve fakat yabancılar film endüstrisi kurmakla kalmıyor, bunu bir de insanların hayal dünyasına sokuyorlar. Bizim ülkemizde hemen her genç "artız" olmak ister süphesiz, ve fakat dışında durum daha farklı, "Artız" olmak isteyenlerin yanında bir Spielberg, bir Kubrick, bir Lucas olmak isteyen gençler de var. Var mı burada "Ben büyüğünde Atif Yılmaz olacağım!" diyen birileri? Kaçıta kaç çıkar öyle adam? Ama düşünün ki yabancı ülkelerde gençlerin böyle de hayalleri var. Hatta öyle ki, Peter Molyneux amca kalkıp bir "sinema endüstrisi simulatörü" yapmaya sogunabiliyor. Neden? Birincisi bu Molyneux, orijinal fikirleri olan bir adam. İkincisi de böyle bir oyunda potansiyel görüyor olması. Hoş, Moly-

neux gibi efsane isimler bile zaman zaman baltayı taşıyabilir, ama tabii ki nispeten nadir vakalardır onlar.

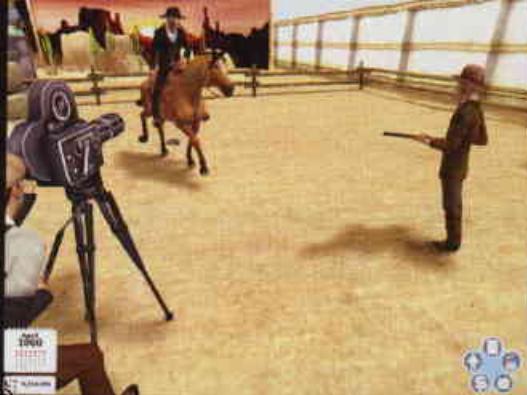
Hagatımız film!

The Movies temelinde yirminci yüzyılın başında başlayan ve günümüze dek süren bir zaman çizgisini izleyen bir "Tycoon" oyunu. Bugüne dek Tycoon oyunlarında görme-ye alışığımıza benzer bir çalışma sistemi var, serbest piyasanın hakim olduğu bir ortamda sahibi olduğunuz film şirketini çeşitli filmler çekerek ayakta tutmaya çalışacaksınız. Ancak bu iş bir hamburger lokantası işletmeye benzemeyecektir. Neden derseniz, her şeyden önce yıllar ve yıllar boyu başa çıkmaz gereken sosyal önyar-ıları olacak. Unutmayın ki her şeyin bir ilkî vardır ve film endüstrisinin emekleme çağında beyaz perdede bir öpüşme sahnesi göstermek, sinema salonlarının yakılısıyla sonuçlanabilir!

Bunun da ötesinde sinema endüstrisinin alt yapısını en baştan kendi başına oluşturmak zorunda olacaksınız. Sinema teknikleri, özel efektlər, artist ve aktrisler, bunlar hep sizin "icat etmeniz" gereken unsurlar. 1925 yılında da özel efektlər vardı şüphesiz, ancak 70 yıl sonrasının teknolojisile kıyaslanamazdı tabii ki. Ancak siz filminizi yaparken teknik imkanları olabildiğince iyi kullanmak, gereklse risk alıp yenilerini denemek durumun-

Title: Celsius233
 Director: Chad East



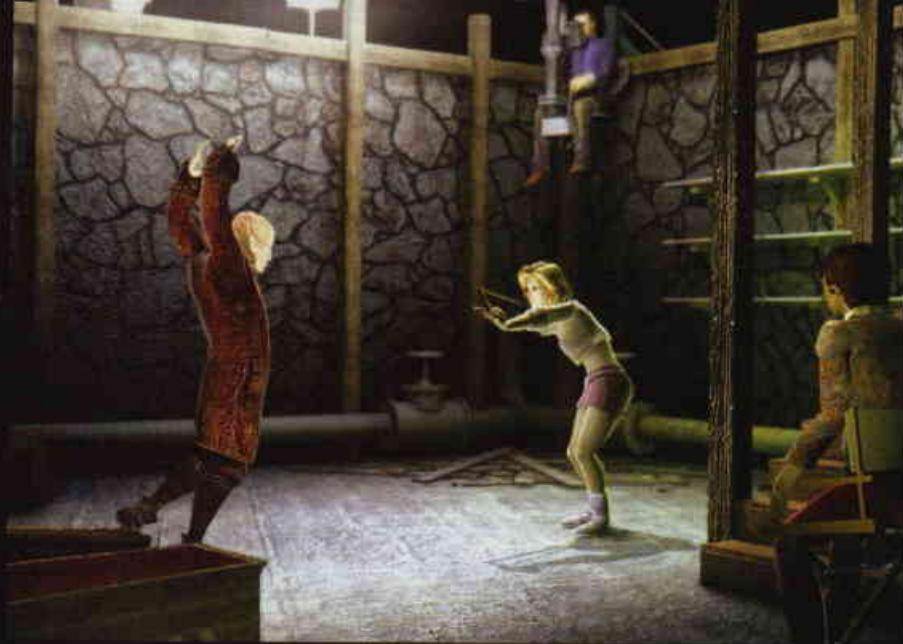


da olacaksınız. Bu pda ara harcamak demektir, ancak daha da ötesinde, seyircinin verdığınızı kabul edip etmeyeceği asla bileyemezsiniz. İlk Star Wars 1978 değil de 1958 ya da 1988 yılında aynı şekilde çekilseydi, acaba izleyicilerden nasıl bir tepki alırı? İşte bu oyununda en önemli unsurlardan biri de bu olacak, izleyicilerin neyi kabulleneneğini tahmin edebilmek, onlara kendi görüşünüzü beyaz perde yardımıyla kabul ettirebilmek. Bu firmanın hayatta kalabilmesi açısından uğraşmanız gereken en önemli sorun olacak.

Para, para, para!

Bir film şirketinin ana yatırımı filmlerinde oynayan aktör ve aktrislerdir. Filmleri afişteki isimler satar. Ancak gelin görün ki, bu isimlerle uğraşmak deveye hendeck atlattırmaktan beter olabilir. Sette oldukları her dakika kasanızdan para çıkacaktır. Kendilerini bunalma sokup ya da alkole vurup çekime gelmeseler, bu defa da çekimler bitmez, daha fazla para gider. Tabii bir de başka şirkete kaçmaları durumu söz konusu. Peki ya kaprisleri ne olacak? Kırklik bir hatunun israrla on sekizlik taze rolüne talipliği olması vakasıyla nasıl başa çıkarsınız ki? İşte bütün bunlarla uğraşacak, bir yandan da gittikçe eksilen paraçıklarınıza bakarak sınırlı tırmaklarınızı kemireceksiniz. Heh, neden yönetmenlerin büyük bir kesimi genç yaşta akça pakça saçları sahip oluyor sanırdınız ki?

Tabii film çekimi esnasında olup bitenlere doğrudan müdahale etme imkanınız olacak. Filmin türü, içerdigi öğelerin dozajı, üretim kalitesi hep sizin ve cüzdanınızın sorumluluğunda olacak. Ve tabii eğer tüm engelleri aşıp ta filmi tamamlamayı başanrsanız, işin bir de gösterim tarafıyla kafa kafaya geleceksiniz. Bakalım bin bir emekle çektiğiniz film galayı ve eleştirmenlerin zehirli oklarını



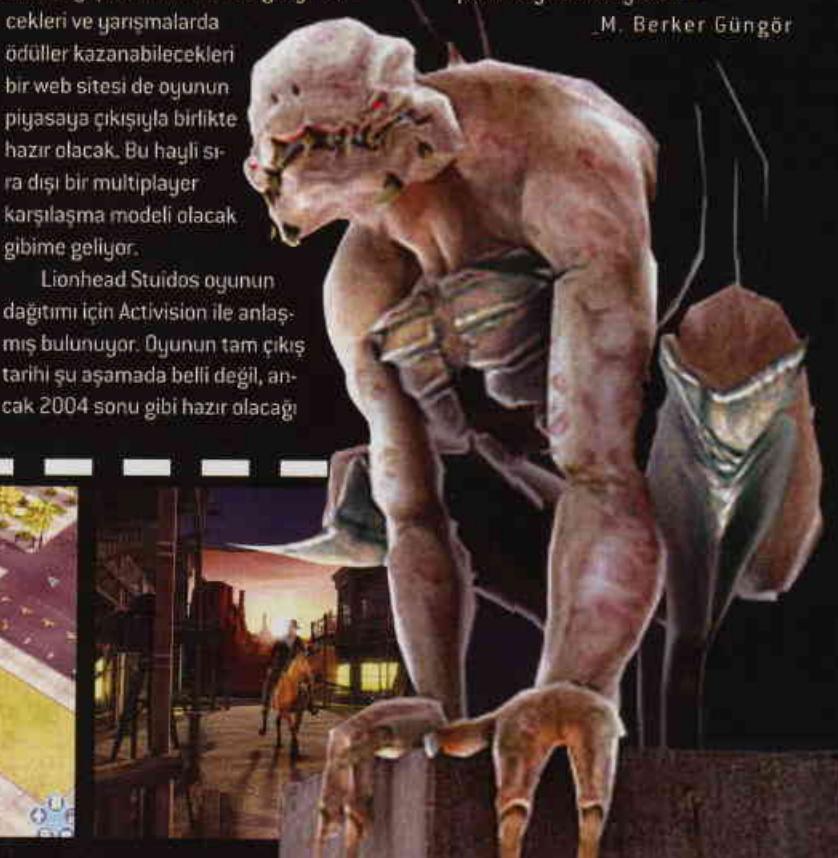
sağ salım atlatabilecek mi?

Ve gerçekten de bir film çekiyor olacağınız, çünkü çalışmalar esnasında çekilen görüntülerden oluşan kısa bir film sabit diskinize kaydediliyor olacak. Bu filmler hem sizin oyunundaki şirketinizin arşivini oluşturacak, hem de internet üzerinden başkalarıyla takas edilebilecek. Aslına bakarsanız, Lionhead programcılar oyuncuların kullanabilmesi için pek çok yardımcı aracı oyuna katmayı planlıyorlar. Bunun da yanı sıra, oyuncuların yaptıkları filmleri sergileyebilecekleri ve yarışmalarda ödüller kazanabilecekleri bir web sitesi de oyunun piyasaya çıkışıyla birlikte hazır olacak. Bu hayli sıra dışı bir multiplayer karşılaşma modeli olacak gibi geliyor.

Lionhead Studios oyunun dağıtım için Activision ile anlaşmış bulunuyor. Oyunun tam çıkış tarihi şu aşamada belli değil, ancak 2004 sonu gibi hazır olacağı

tahmin ediliyor. Her ne kadar bir Gamecube versiyonunun yapılp yapılmayacağı kesin değilse de, PC dışında PS2 ve X-Box için de hazırlanmakta olduğu bir gerçek. Ayrıca konsol versiyonları için de, PC kadar detaylı olmasa bile online destek sağlanması planlanıyor. Uzun lafın kısası, The Movies çok sağlam bir oyun, bir klasik olmaya aday. Ama her oyun gibi yapımcısının elinde patlamaya da aday tabii. ■

M. Berker Güngör



Yapım: Polyphony Digital
Distribütör: SCEA
Tür: Yarış
Platform: PlayStation 2
Çıkış Tarihi: Temmuz 2004

Gran Turismo 4

Online desteği ve 500 arabayla neler yapabileceğinizi bir düşünün.

Gran Turismo, yarış oyunlarının cehresini değiştirmiş, sa-
yızıksız konsol sattırmış, kendisi de otuz iki milyondan faz-
la satmış bir yarış oyunları serisi. Ah birisi bize henüz ya-
pım aşamasında olan Gran Turismo 4 ile ilgili son bilgileri
verse, hatta sadece Japonya'da satışa çıkartılan, oyu-
nun demo versiyonu GT4 Prologue'u test etse, ne güzel
olurdu değil mi? Bence de :)

Gran Turismo 4 "Prologue", beklenen oyunun sınırlı
özelliklere sahip bir parçası. Şik bir videonun ardından
gelen mod seçme ekranında arcade veya school modla-
rından birisini seçebiliyorsunuz. Arcade modda on iki
araçtan birisini seçerek Tsukuba Circuit, New York, Grand
Canyon, Fuji Speedway ve Citta di Aria pistlerinde zama-
na karşı yarışabiliyorsunuz. Geriye kalan 38 arabayı aç-
abilmek için ise sizi school moda almamız gerekiyor. Bu-
rası eski oyunlardaki ehliyet sınavlarına çok benzeyen
ama daha kolay. Burada her dersi başarıyla tamamladı-
ğınızda, o derste kullandığınız araba size armağan edili-
yor ve arcade mod seçim ekranındaki yerini alıyor. Bü-
tün dersleri bitirdiğinizde ise ödül olarak kamera arkası
görüntüleri içeren bir video izliyorsunuz. Ardından ise bu
kez A Class ehliyet ayarında zorluğa sahip yeni dersler
başlıyor. Siz de gerek gazete serip saç baş yolu yorsunuz.

Gezegeneki en iyi yarış oyunu geliyor

Oyunun fizik motoru tamamen yeni ve bu da sürüse ga-
yet olumlu şekilde yansımış. Pist yarışlarında aracınız
eskisi kadar kolay kayıp spin atmıyor, ralli parkurlarında
ise eski tuhaflıklar yok. Yine de Colin McRae Rally gibi bir
örnek varken, böyle başarılı bir pist yarışı oyununa ralli
modu yakışmıyor. Oyundaki bir başka yenilik de ceza
sistemi. Artık yolun kenarlarına veya rakiplerinize çok
hızlı çarparsanız on saniye 50 km/saatin altında gitme
cezası alıyorsunuz. Bu sistem pek adil değil çünkü bilgi-
sayar kontrolündeki arabalar bu cezayı almıyorlar. Ama
işin içinde yapay değil de gerçek zeka olduğunda, yapı-
lacak çirkeflikler baştan önlenmiş oluyor.

Artık üstü açık arabaları da kullanabiliyorsunuz. Hem de sÜ-

rucunuza ve arka koltukta oturan yolcuları bile görerek.
Ama bu durum sistemin kaldırma gücünü aştıktan, bü-
yük bir ihtimalle altı değil, sadece iki üstü açık araba ay-
nı anda yarışabilecek. Bir de önceki oyunda en sinir ol-
duğum aksaklılık giderilmiş, arabanın üzerinden görüş
sağlayan üçüncü kamera açısı geri gelmiş. Artık arabanı-
nın yol kapatması yüzünden kör gitmeyeceksiniz. Yol-
lar da serinin eski oyunlarındakinden biraz daha zorlu.
Örneğin Citta Di Aria pisti bir İtalyan kasabasının dar so-
kaklarında geçiyor, ama yeni oyunda yol tutuş ve kont-
rol tepkisi çok daha iyi olduğundan rahat oynanabiliyor.

GT4'te gine arcade ve simulation modları olacak. Ar-
cade modda seçilen parkurda arkadaşlarınızla veya ya-
pış zekâyla karşılaşabiliyor, simülasyonda ise en alttan
başlayıp ehliyetleri alarak tepelere çıkışıyorsunuz. Para
kazanmalı, arabaları ve yolları açmalı, değişik şampiyon-
nalara katılmalısınız. Bu sırada araba alıp satabilir, iste-
diğiniz şekilde modifikasyon ve ayar yapabiliyorsınız. Peki
oyunda bu yaptıklınızı sadece kız kardeşinize mi gös-
tereceksiniz? Hayır!

► İhtiyaçma bakar misiniz?
Bir fon bu kadar mı sık olabilir?





GRAN TURISMO 4 "Prologue"

İşte demonun açılış ekranı, Derslerin sırası ve molalar açıkça görülüyor.

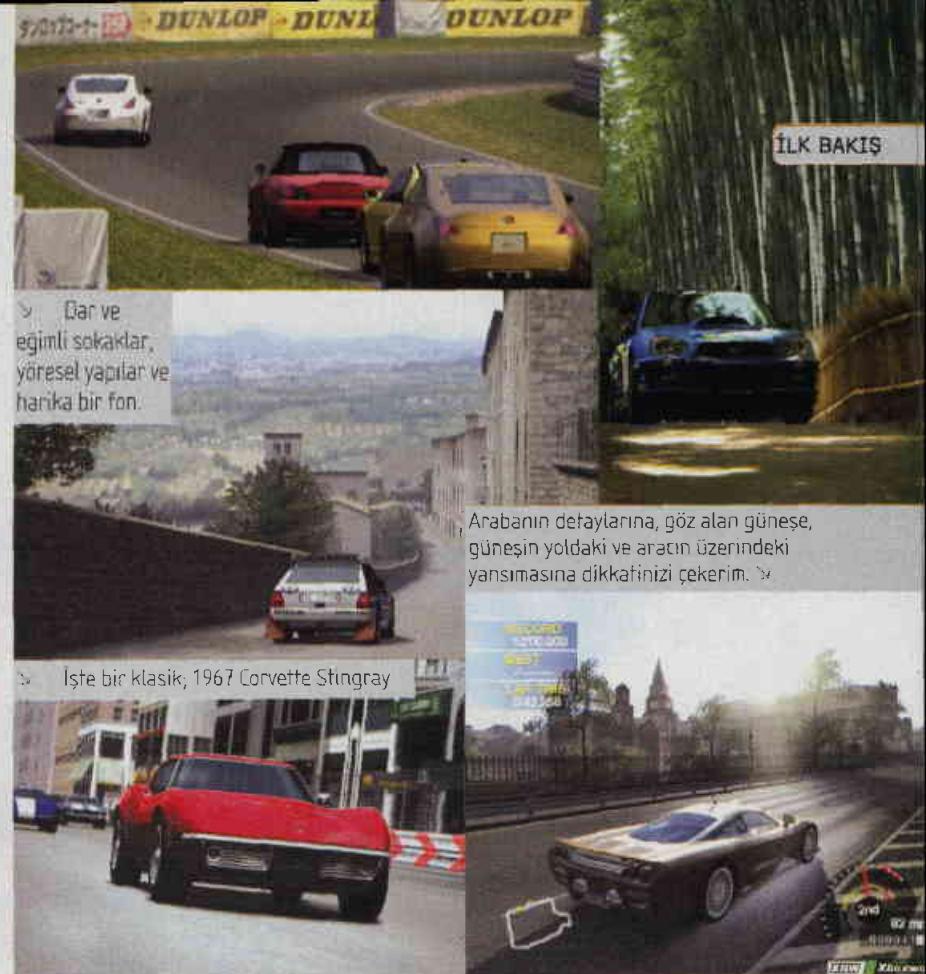
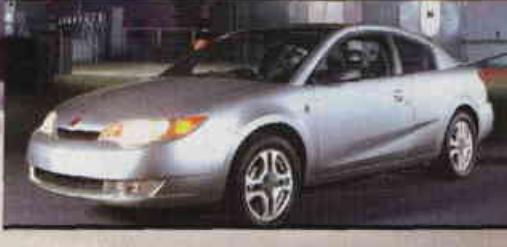
İşte araba içinden görüntü ve arsız seyirciler.



Evet var. Oguna altı kişi ile yarışabileceğiniz bir online modu eklenmiş. Artık öyle sağda solda yok "-en iyi yarışçı benim", yok "-kralını tanımam" felan demek yok, sinyalleri alıyorum ona göre. İsteyene sanal er meydanı açık. Babalarla orada yarışır, tanışır, ahbab olursunuz. Tabi yüz gram network adaptörü lazım ve biraz da broadband. Oyunda rakiplerinizin araçlarını görebildiğiniz bir lobi olacak ama sesli iletişim şimdilik mümkün gözükmüyor. Tabi henüz hiçbir şey kesin değil. Online moddan dolayı oyunda pistlerin bazı yerlerinde kestirmeler oluşturulmuş ve çekişme iyice artırılmış. Fakat büyük bir ihtiyamıyla online oyun esnasında görüntü kalitesinde normal yarışlara göre belli bir azalma gözlenecek.

"Michael Jackson, Gran Turismo 4 ödülü aldı."

SCEA, Las Vegas'daki bir oto şovunda oyununun promosyonu için altı dala en iyileri belirleyen Gran Turismo 4 ödüllerini dağıtı. Şovun en iyi ödüünü kazanan ballı Richardson Kardeşler ödüllerini GT serisinin yaratıcı Kazunori Yamauchi'nın elinden aldılar ve 1965 Buick'lerini oyuna entegre ettiğe şansını yakaladılar. Michael Jackson ise yapmış olduğu performans geliştirmeleri sayesinde şovdaki en iyi yerli otomobil ödülüne 2003 Saturn Ion'u ile o kazandı.



» Dar ve eğinli sokaklar, yörenel yapılar ve harika bir fon.

» İşte bir klasik, 1967 Corvette Stingray

Arabanın detaylarına, göz alan güneşe, güneşin yoldaki ve aracın üzerindeki yansımmasına dikkatinizi çekelim. »



Gran Turismo 2'de 640 araba vardı, ama GT1'e göre hem grafik, hem de oynanış kalitesinden biraz eksiltmişti. GT4'te ise yine klasikler de dahil 500'den fazla araç olacak. Yarışabileceğiniz pist sayısı elli. Times Square meydanından rüzgar gibi geçmek, Grand Canyon'da uçurumun kenarından dönmek veya bir kasabada yokuş aşağı gazı döşemeye yapıştmak çok büyük keyif. Atmosfer nefis, şahane.

Araçlarda hala görsel hasar yok. Onun dışında fizik, ağırlık, hız, ses, sürünme, rüzgar ve benzeri her şey çok gerçekçi. İnanılmaz sürüş deneyiminin yanında fotoğraf kalitesinde de grafikler sunan GT4'de yolun ve araçların yansımaları, ışığın vurması ve rüzgarдан sallanan ağaç yaprakları ihtisamıyla insanı büyülüyor. Replayler hala televizyon yayını kalitesinde. Birçok yeni açının yanında bir de zoom özelliği eklenmiş.

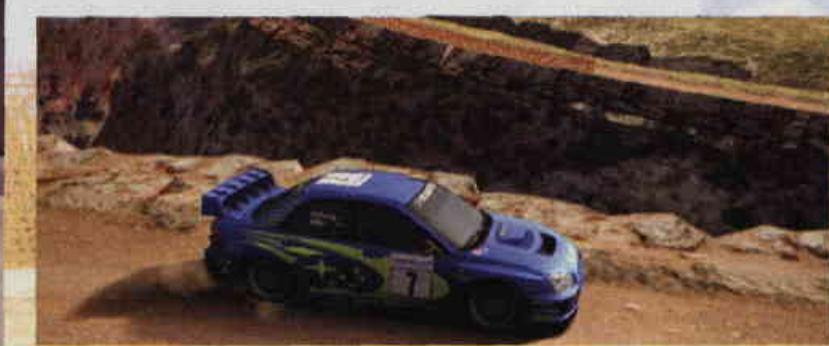
Kaçılık, ezileceksin!

Bu oyunda en hoşuma giden gelişmelerden birisi seyirciler oldu. Hala kağıt kalınlı-

ğindalar ama sürekli size doğru döndüklerinden fazla belli olmuyor. Bağırıyorlar, alkışlıyorlar, tezahürat yapıyorlar, hatta yolunuza atlayıp fotoğraf çekiyorlar. Siz köşeyi döner dönmez de koynu sürüsü gibi yoldan kaçışmaya başlıyorlar.

Gran Turismo, bir yarış oyunu olmanın ötesinde artık otomobil kültürünün bir parçası. Gerçek hayatı deneyemeyeceğiniz kadar çok sayıda arabayı inanılmaz detay ve gerçekçilikle kullanabiliyorsunuz. Anladım ki yapımcılar pek normal insanlar değiller. Artık dahilik ile delilik sınırlarında ve binlerce saatlerini bu oyunu nasıl daha gerçekçi ve sorunsuz yaparım diye çalışarak harcıyorlar. Bugüne kadar yapılmış en mükemmel yarış simülatörü serisinin son oyunu, büyük bir ihtiyamıyla PlayStation 2 için de yapılmış son GT oyunu olacak. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™





Bard's Tale

Tür: Role Playing

Platform: PC, PS2

Yapım: InXile Entertainment

Dağıtım: Arctech

Çıkış tarihi: 2004 sonu

Sırtında kopuzunuz asılı, elinizde tedirgin bir biçimde kılıcınızın kabzasını sıkıorsunuz belli ki korkunuzu kontrol altına almayı çalışırsınız... kaygan basamakları indiniz ve mahzendetiniz, işte karşınızda, fakat korkmamalısınız! Kılıç tutan kolunuz havalandıyor!!! Ve iniyor! Et, kemik dinlemeden kesiyor. EVET! FARE ÖLDÜ!!!! Zafer dansını yapıp kılıcınızı göklere (tavana) kaldırıyzısunuz ve kendinden emin bir ses tonıyla görev başarılıdı diyeğiniz. Hancının mahzenindeki fareyi öldürdünüz ve fakat tam bu esnada varillerin ardından on metrelük bir fare çıktı, ağını açtı size ateş püskürtüyor ve ölüken yüzündeki şaşkınlık ve bozgun ifadesi birbirine karışıyor (bkz. DM acımasızlığı)... ? İşte Bard's Tale, işte sapık bir mizah anlayışı. Sevgimiz yaşı dost şasaklı bir biçimde tekrar bilgisayarlarımıza şenlendiriyor.

Şimdi esas bombayı patlatıyorum, oyunu yapan InXile!!! Dikkatli okuyun çocuklar, evet, "In Exile" yanı sürgünde. Kim bu sürgün kahraman? O bir efsane, onu tanıyalım, onu biliyoruz, onu seviyoruz! O... Brian Fargo... vay be! Fallout'un fikir babası ve anası, her şeyi olan adam Fallout'taki kah-

ramanla aynı kaderi paylaştı mı? İlk Bard's Tale'in yapımında da varmış işin güzeli.

Oyunun ekran görüntülerini görüyorsunuz, yüzünüzde benim gibi kötülük dolu bir sırrı belirmiş, iştahla hayal kurmaya başlamışınız. Evet evet, harika görünüyor. Bu görüntünün arkasında denememiş, kanıtlanmış Baldur's Gate: Dark Alliance oyun motörü var. En azından Playstation 2 versiyonunda, PC versiyonundaki görünüş PS2'den daha güzel. Aksiyon ağırlıklı mı?

Evet, ama olayımız büyüğü, savaşçı ve hırşız karışımı bir karaktere komanda etmek. Daha açık bir ifadeyle: Ozanlık (Bard's Tale = Ozan'ın Hikayesi, kapış?) Görzle zayıf düşmanların kafasını kırıp, güçlü düşmanlarla aranızda çağırığınız yaratıkları yığmak; sonra da savaş alanında cesetlerin başında oturup gitar tingirdatıp bir keyif piposu yakmak...

"Teknik konuş biraz da be adam!" diyenleriniz için, yeni oyuncular bir fark görmeyecek olsa da eski Bard's Tale oyuncuları da (ki kendileri BAYAGI eski oluyorlar) kendilerini oynamış açısından oyuna yabancı hissetmeyecek. Oyunda zibil gibi ya-

ratik ve eşya var. Yani oyunun büyük kısmında savaşıyor olacağız. Eskiden basit dövüşleri hızlı geçmek isteyince deliller gibi A'ya basardık (attack). Zor savaşlarda da durup düşünür kime ne yapacağımıza karar verirdik. Şimdi gerçek zamanlı oyunda basit savaşları hızla bitirip zor dövüşlerde basitçe oyunu dondurup komutlar veriyoruz. Bundan iyisi mürdüm eriği...

Kahramanımız derdi olanlara yardım etmeye çalışır...

İyi yürekli biri olarak düngüyü gezerken derdi olanlara rastladıkça onlara yardım edebiliyoruz. Seçim bizim, ama bu sefer seçim iyilik ya da kötülük arasında değil, iyilik ve kaygınlık arasında. Hikayemizdeki ozan kötü kalpli biri değil ama klasik iyi tipleme içinde giden biri de değil. Tutup da ilk macea kestigimiz fareyi bu sefer biz çagiıp bir hana saldırtıyoruz. Sonra gidip fareyi çaktırmadan kovup danışıklı dövüş ile gecelik kaçacak yer, bolca bira ve handaki hizmetçi kızın minnettarlığından bolca yaranabiliyoruz. Kimse zarar görmedi sonucta, dahi miyiz neyiz? Öte yandan bir türlü gitmeye atıyla ugşanın bir çiftçeye yardım





etmeye çalışırken sagisiz başarısızlık sınırlarımızı gerip bizi deli edebiliyor. Atı ödürlünde söyle bir rahatlıyoruz. Sessizliği içimizde çekip huzur buluyoruz. Ardından geride önceden orada olmayan bir pentagram parlamaya başlıyor ve orada gömülü olan tarih kadar eski iblis akan kan sayesinde uyanıp çevre kasabaları yıkıma başlıyor! (bkz. Hain DM komploları) Yani bu oyunun eğlencesi her şeyin şarpa sarmasında!

Bu tarz aynen Divine Divinity'de de vardı. Ülkemizde gözden kaçmış bir oyun olmasına rağmen belli açılardan Bard's Tale'e benzıyor ve kendi kendile eğlenirken sizى eglendirmeyi başarıyordu. Şimdi beni meşraklandıran Bard's Tale'de her şeyin çok özenli yapılmış olması. Şüphesiz Inxile çalışanlarının hepsi çok yetenekli ama bu kadar işin altından kalkabilecekler mi? Bütün bunlara sahip bir oyun sönük kalmayacak kadar uzun bir oyun süresine sahip olacak mı?

Muhtemelen bir Beholder'dı o topaç...

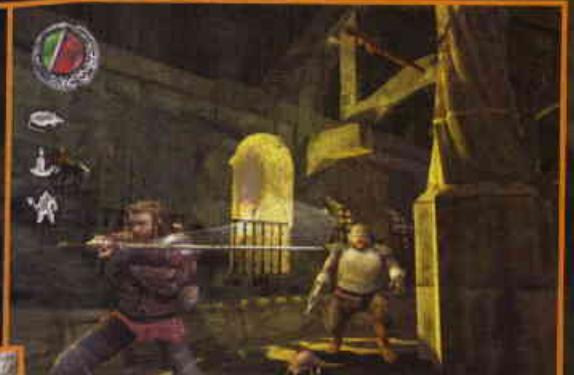
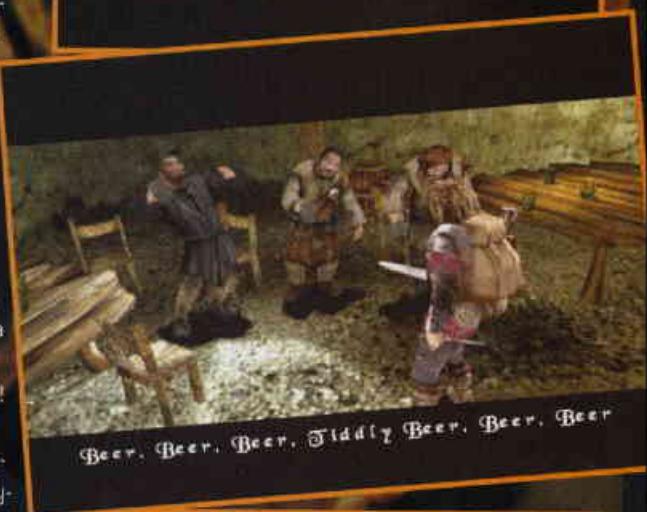
Cevabımız "Evet". Cidden pek az oyun insanıda bu kadar güven duygusu yaratır. Ve hayır bu sırif yapımıçıya ve oyunun ismine duyulan köre bir güven duygusu da değil, pek çok kazık yediğten sonra artık o kadar toy değiliz. Ama heyecanımızı kaybetmedigimiz gibi Bard's Tale'in yeni bir efsane olacagına güvenmeye haklı sebeplerimiz çok. Oyunun yapım sürecinin başlangıcında daha hiçbir programcı vs elini sürmek den koskoca bir altı ay boyunca oyunun "hikayesi" hazırlandı. Herkes oyunun her şeyine katılım gösterse de ekiple görev

paylaşımı vardı. Fargo kurucu olasa direkt kendi her şeyi yönetmeye çalışarak saçmamıyor. Kimse tek adam değil, kimse bir 'pop yıldızı' değil, herkes isinden keyif alan tecrübeli adamlar. Blizzard gibi adalarının kaliteyle anılmasını istediklerini söylüyorlar, aynı anda mümkün olduğunda az ve öz oyun yapacaklarını belirtiyorlar... Yipe... (karizma kurulmak üzereyken dağıtıltır, kariger adamı modu tuzla buz olur) ... hip hip huray! Yürü be Inxile!

Ne ararsak bu oyunda; hareket, macera, kaliteli mizah, yenilik, köklər, sağlam ve kaliteli grafikler neseli hanşıkları! Karakter deseniz zaten kişilik sahibi olan adamımızı çeşitli çeşit büyüğule olsun dövüş ekipmanıyla olsun içice geliştirmiyoruz, seçim hakkı deseniz eğlence çeşit çeşit! Uzun zamandan beri böyle 'dolu dolu' bir oynaya daha rastlamamıştık, hegecan, keyif gibi karışık duygular içerisinde hatta gerceklilik için çok güzel olduğunu düşünerek bekliyoruz.

Ayrıca Bard's Tale ilk bakışından önmüzdeki aylarda ünlem ve üç nokta sıkıntısı çekileceği belirtiliyor... ■

Ali Güngör
'Patlayan cüce'





Yandı gülüm keten helva!

Bilen Adam

Korsanların işi bundan sonra çok daha zor olacağa benzer.

Bu ay oyun elmak İçin bilgisayarcısına uğrayanlar kötü bir sürprizle karşılaşırlar. Ortada alacak oyun yoktu. Hadi açık konuşalım, burada biz bizeviz: Ortada alacak KOPYA oyun yoktu. Niye? Çünkü kopya oyun satıcılarının işini çok zorlaştıran yeni bir kanunumuz var. Peki şimdije kadar bir sürü kanun çıkmış ama değişen hiçbir şey olmamışken, bu sefer farklı olan ne?

Yeni kanundan kısaca bahsedeyim. 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri kanununu duymuşsunuzdur. 3 Mart'ta çıkartılan 5101 Sayılı yasa ile bu kanunda değişiklik yapılıyor. Ne gibi? Şöyle ki, eskiden korsan bir satıcıya müdahale, ancak eser üreticisinin savcılığa şikayetü ile mümkün oluyordu. Savcılık belediye emir gönderiyor, oradan da zabita ve emniyet güçlerine gelen emirle korsan satıcı/üretici basılıyordu. Müzik, kitap ve film şirketlerinin şikayetyle uygulanan bu uzun prosedürün sonunda ise kopya filmler toplanırken, kopya oyunları da arada kayınıyordu.

Yeni yasa ile zabita, belediye ve gümrük memurları, korsan sanat eseri satışı yapan yerlere istedikleri zaman baskın yapabiliyorlar. Ayrıca cezalar da çok ağırlıyor. Korsan eser satanlara "çete kurmak" suçuyla kamu davası açılırken, 6 yıla kadar ağır hapis, 200 milyar liraya kadar da para cezası verilecek. Satıcılar için oldukça koruyucu olan bu cezalarda ilgili olarak konuştuğum bir kor-

san oyun satıcısı "Belediye görevlisi "ben hangisi oyun anlamam ki!" deyip ne bulursa toplayıp götürüyor" dedi ve devam etti "Böyle giderse kapatacağız dükkanı..."

Peki şimdiden ne olacak? Şu bir gerçek ki, kopya oyunlarının tamamen ortadan kalkması mümkün değil. En gelişmiş ülkelerde bile mümkün değildir bu. Ama bizde "sebil" durumda olan kopyalar, daha bir yeraltına çekilecek. "Beterin beteri varmış" dedirten "abi CD lazım mı?"cılar çoğalacak. Bir ihtimal, bandrolü ve vergisi ödenen kopya oyunları yeniden türeyecek. Kopyaların fiyatı artacak ve orijinal oyunlara yaklaşacak. Yani yine bir yolunu bulacaklar.

Buna karşın orijinal oyunların önündeki üç engel ise hala mevcut: Zor bulunuyorlar, her oyun bulunmuyor ve kopyalardan çok daha pahalılar. Pahalılık probleminin çaresi Türkiye'ye özgü fiyatlandırma. Aslında bazı "budget" oyunlarında yavaş yavaş bunu görüyoruz. Ama Call of Duty veya KOTOR gibi yeni ve çok

satan oyunları 20 milyona almamız da mümkün değil, çünkü bu yurtdışındaki yapımcıların politikalarına aykırı. Nereden bilsin Türkiye'deki firmanın 30'a alıp Arap Emirlikleri'ne 60'a satmayıcağını?

Dağıtım problemi Internet üzerinden alışverişe güven arttıkça kendiliğinden ortadan kalkacak. Türkiye'nin şartları nedeniyle her şehrde eşit büyülüklükte bir orijinal oyun dükkanı açmak mümkün olmasa da, kredi kartı olan herkes, istediği her yerden oyun satın alabiliyor artık...

Ama istediğimiz oyunu bulamadıkтан sonra, kime fayda? Evet, hala yurtdışında piyasaya çıkan oyunların çok azı, çok geç geliyor Türkiye'ye. Bu engeli aşmak sayın distribütörlerimizin becerisine kalmış. Yurtdışındaki bağlantıları daha çok zorlamalılar. Bir yandan da Kültür Bakanlığı ve gümrüklerimizin inanılmaz uzun prosedürlerini aşmak için beraberce hareket edip bir çözüm üretmeliler.

Ama bunun için, beraber hareket etmemi "istemeleri" gerekiyor. Öyle değil mi? ☺

Altın Klasik Adayları

FIRST PERSON SHOOTER
Call of Duty (PC %91)



zirvede 4. Ay

STRATEJİ
Commandos 2 PC %93



zirvede 1. Ay

ROLE PLAYING
Star Wars: KOTOR (PC %92)



zirvede 4. Ay

SPOR
SSX 3 (PS2 %92)



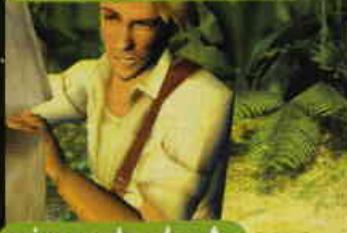
zirvede 5. Ay

AKSIYON
Prince of Persia (PC %91)



zirvede 4. Ay

ADVENTURE
Broken Sword 3 (PC %90)



zirvede 4. Ay

YARIS
NFS Underground (PC %92 - PS2 %92)



zirvede 5. Ay

SİMLASYON
Flight Simulator 2002 (PC %90)



zirvede 3. Ay

Altın Klasikler

Hangi oyun gerçek bir klasik burada belli oluyor. Üst Üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Altın Klasikler arasındaki yerini alıyor. Eğer buradaki oyunları oynamadıysanız, bilin ki çok şey kaçırıyorsunuz

	Civilization 3 Strateji %94 (PC)		Rise of Nations Strateji %92 (PC)
	Burnout 2 Yarış %91 (PS2)		Medal of Honor: Allied Assault FPS %95 (PC)
	Devil May Cry Aksiyon %95 (PS2)		Pro Evolution Soccer 3 Spor %96 (PS2)
	Gran Turismo 3 A-Spec Yarış %98 (PS2)		Jedi Knight 2: Jedi Outcast Aksiyon %92 (PC)
	Grand Theft Auto 3 Aksiyon %95 (PC) %98 (PS2)		Operation Flashpoint Simülasyon %91 (PC)
	Pro Evolution Soccer Spor %96 (PS2)		CM Season 03/04 Spor %93 (PC)
	The Elder Scrolls: Morrowind Role Playing %94 (PC)		Tom Clancy's Splinter Cell Aksiyon %93 (PC) %92 (PS2)
	Battlefield 1942 First Person Shooter %92 (PC)		IL2 Sturmovik Simülasyon %92 (PC)
	Age of Mythology Gerçek Zamanlı Strateji %94 (PC)		Mafia Aksiyon %92 (PC)
	Warcraft 3 RTS %93 (PC)		

PC

- 1- Deus Ex: Invisible War
- 2- CM 04 Season 03/04
- 3- The Sims
- 4- X2: The Threat
- 5- Call of Duty
- 6- The Sims: Making Magic
- 7- Call of Duty
- 8- Delta Force BHD: Team Sabre
- 9- The Sims: Superstar
- 10- The Sims: Unleashed



PLAYSTATION 2

- 1- 007: Everything or Nothing
- 2- LMA Manager 2004
- 3- Sonic Heroes
- 4- SOCOM 2: Navy Seals
- 5- Cricket 2004
- 6- Final Fantasy X-2
- 7- The Simpsons: Hit & Run
- 8- Need for Speed Underground
- 9- FIFA 2004
- 10- Eye Toy: Play



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

İçvel zaman dolur ki...

6 yıl önce

Warhammer: Dark Omen: İste harbinin krymeri bu nememicis multimedya oyunlarından biri. Tek ni bir stratejydı, bizzat de haddini aldı (%95 üzerinden 4). PC'lerde o zamanca kadar gördüğümüz ve hala da birinci sınıfı da ettiğimiz en iyi shooter oyunu olan The Revenant hala hatırlanır. Özellikle multimedya grafikleri ve köpek gibi zırhlu silahları (%95 üzerinden 4).



Bu sayıda oyun farzinin en garip stratejilerinden olan Evolution (%95 üzerinden 3) ve Needham'lu (%95 üzerinden 3.5) moleküleriz. Hikayi de kendi taraflında çırıl açabilecek kadar yenilik içeriyor. Ama bunu iyiliğim için fazla yenilikti. Evolution sibris yakını safariken, yıllar sonra prasuya çıkan yaşam simülasyonu Black & White parçaları foptadı. Needham'ın kendine has oynanışına benzer bir strateji nihâle yok. Ama yine de gelenek olan Perimeter'la benzer yönler var, yok değil.

Bu sayıda incelediğimiz oyunlar arasındaki geçen mikik grubuna arfen yapılmış The Eye (%95 üzerinden 2) ve GTA'ya (%95 üzerinden 4) ek olarak, konsollarda bir oyun bizden tam puan alımı: Gran Turismo ve Oddworld: Abe's Oddysee: Halkoz Hayvanı?



3 yıl önce

AN'lıgın, bu ayki Real Dyunlar desyat konumunu destekleyen üçüncü oyun daha. Herkesin oynadığı, herkesin sevdiği ama ne de olsa yepicksiz olsanız ki oyun: Undying (%92) ve Fear Effect 2 (%93). PC'lerinin en iyi FPS'lerinden birisi ile can çeken PC'ye ait hatalı esitlenen bir oyun neden satımanı? Saçılım bunun cevabını abla öğrenmeyeceğiz. Hic atakla konular arasında hatalı bağlar kurulduğu size de nüfus muhimiyetin aması, burayı yazarken farklı ettim ki olsa böyle de KISS grubuna arfen yapmış bir oyuncu var (Kiss-RinGall - %94); lösse ce rock grubunun oyunu, ki oyun da bir para etmez imzalarını hediye hıncı sonra Jaka'ka bir şenlikle bu kılıscıda bir araya geliyorlar. Hmmm...



Sacred



Fantastik olsa da, olmasa da...

Diablo'dan sonra defter kapandı mı?

 LEVEL DEMO
sayı 185

Diablo ve Baal cehenneme geri postalndı, bitmedi. Sabahlara kadar süren multiplayer partileri bitirilemedi. Çıkışından yıllar geçmesine rağmen dünyanın en çok oynanan multiplayer hastalığıydı. Sallayan oldu, neredeyse yıkacak olan da, ne var ki ufak çaplı depremler oyunların bittikten sonra silinmesiyle yok oldu. Fakat Battle.net'te hala deli gibi oynayan yüz binlerin kalbinde hala tekti. Bu tahta yeni bir aday ülkemizde Port Royale ile tanınan Ascaron'dan geliyor. Ben de Level'in kadrolu Almanca oyun yazarı olarak önce Almanca versiyonu piyasaya çıkan Sacred'in Diablo oyuncularının isteklerine ne kadar uyduguna baktım.

Yıllık izni Ancaria'da kullanmalı

Olaylar Shaddar adlı karanlık bir adanın yediği hâlta başlıyor. Shaddar dünyanın en uzak köşelerinden biri olan Ancaria'da yaşayan, hayatını karanlık rituellere adamış bir büyütçüdür. Günün birinde bu rituel olayının kulağına su kaçırarak geraltından güçlü bir şeytan (Sakkara) çağırır.

Fakat çağrırlıken sihirli pentagramdaki bir deliçi atlayarak çırın şeytanı kaçırır. Olaydaki diğer abuk nokta yaratığın akranlarını, balın arayı çekmesi gibi çekmesi-

dir. Şimdi bütün kitayı bunlardan bizim temizlemeniz lazımdır.

Tamam Final Fantasy tadında bir senaryo beklemiyordum ama yine de yüzümü ekşitti. Fakat Sacred'in büyüsü tahmin ettiğiniz gibi senaryosundan değil Diablo'nun özünü oluşturan yaratık ve eşya avcılığından geliyor. Ana görev çağrıları şeytanları sürecek ritüelin malzemelerini toplamaktan oluşuyor. Macehanız sizin tüm kitada tur rehberi gibi doğaştırıyor. Bu kocaman dünyayı yürüyerek gezmek zorunda kalmamanız için D2'deki waypoint'leri andıran portallar oluşturulmuş.

Gladyatör mü döver barbar mı?

Ancaria yolculuğu başlangıçta orman ve çayırlıklarda geçerken sizi kuzeyde bulzırla kaplı topraklara, güneyde çöllere, lav platolarına ve bataklıklara götürüyor. Karşınıza çıkan yara-

tıklar da bulunduğuğunuz toprağa göre değişiyor: Baçık arazide zehirli örümcekler ve kara elflerle karşılaşırken, buz mağaralarında buz devleri ile çarpışıyorsunuz. Aslında yaratık çeşidi birçok oyun için fazla fazla yeterli olabilirken Sacred'in devasa topraklarında daha fazla çeşit arayabilirsiniz.

Gelelim karakterlere: Elemental büyülerde ustalık bir büyücü, atletik bir Paladin'i andıran Seraphim, hamurunda aylılık olan gladyatör, doğa büyülerine ve okuna güvenen orman elfi, tuzaklar ve sinsi bir dövüş tarzına sahip kara elf ve de vampir leyi. Karakterlerin yetenek sınıfları "savaş sanatları" adı altında toplanıyor ve karakterine göre çeşitleniyor. Örneğin büyüğü 20 çeşit elemental büyüğü öğrenebilirken, gladyatör 11 çeşit saldırıcı kombinasyonu kullanıyor. Vampirden oyuncu tarzınıza göre farklı özellikleri karakterler oluşturmanız mümkün.

i TÜR: Action FRP Yapım: Ascaron Dağıtım: Take 2 Minimum Sistem: 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 16 MB GFX, 1,8 GB HDD Önerilen Sistem: 1,2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 32 MB GFX Multiplayer: Var Web: <http://sacred-game.com/> Almanca Gereksinimi: Orta



Bölgenin normal şövalyeden güçlü bir kan emiciye dönüşen vampirle ister yardımınıza kurt ve yarasası gibi gecenin güçlerini çağırabilir, ister ölen rakiplerini diritlebilirsınız. Vampir oyundaki gece-gündüz değişiminden en çok nasibi alan karakter, çünkü değişim zamanı gelmeden düşmanı saf dışı edemezseniz gündüz savunmasız kalabiliyorsunuz.

Ana görevde gelene kadar her karakterin kendine özgü senaryosu ve görevleri olması hoş bir ayrıntı. Kahramanlara yeni savaş sanatlarını öğretmek ve mevcut olanları geliştirmek için bunlara uygun Rune'lara ihtiyaçınız var ki bunları tamamladığınız görevlerden ve öldürdüğünüz yaratıklardan topluyorsunuz. Bu rune'ları bulmanızdaki şans faktörü Diablo 2'yi andırıldığından bir rune için saatleriniz gidebilir. Tek kişilik modda bu rune'ları yerleşim birimlerde takas ederek (3 rune) alacağınız sıhri taşırlarla yeteneklerinizi artırabilir ve sevigeniz yeterliyse (4 rune) yeni bir rune seçebiliyorsunuz. Oyunu ki-



BÜYÜK DÜELLO

DIABLO 2 (Yama 1.10)

	DIABLO 2 (Yama 1.10)	SACRED
Grafik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hoş videolar ama sadece 800x600 çözünürlük ➤ Günümüz teknolojisine göre zayıf kalan animasyonlar 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Çok detaylı grafik, harika özel efektler, 1024x768 çözünürlük ➤ 3 zoom seviyesi
Eşyalar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Çok sayıda özel ve ender bulunan eşya. ➤ Horadrimle yeni eşyalar yapma Socket sistemi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Birkaç istisna dışında standart RPG eşyaları ➤ Zırh ve silah efektleri
Düşmanlar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Orijinal yaratıklar, başarılı ara bosslar, farklı taktikler gerektiren yaratıklar 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dev oyun dünyasına oranla az sayıda yaratık çeşidi
Görevler	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bölüm başına ödülleri belli yaklaşık 6 çizgisel görev ➤ Yan görev bulunmuyor 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kapsamlı bir ana görev ve çok sayıda benzer nitelikli küçük yan görev
Oyun Dünyası	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ara NPC yok ➤ Bölgeler tesadüfi olarak oluşturuluyor. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gerçekçi ve yaşayan dünya ➤ Banyak toprak şekli ve kişilikli NPC'ler
Karakter gelişimi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dört dörtlük yetenek ve puanlama sistemi ➤ Uzun vadeli karakter planlaması ve bol çeşit 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Başarılı combo ve yetenek sistemi ➤ Tesadüfi rune dağılımı karakter oluşumunu etkiliyor
Hikaye ve İşlenişi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sağlam arka plana sahip senaryo ve başarılı final ➤ Çizgisel ama eğlenceli yaratık avı 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mantık hatalarına sahip ana senaryo ➤ Oyuncuya özgür bırakılan işleniş
Tekrar oynanabilirlik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tesadüfi haritalarla tekrar tekrar yaratık avına çıkılıyor. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Oyunu 2. kez oynadığınızda hemen hemen herşeyi görmüş oluyorsunuz (100 saat oyun vakti)

Kazanan: DIABLO 2 5 puan

4 puan

saca özetlemek için rakamlara baktığımızda, oyun 6 karakter sınıfı, 60 yaratık ve 25 arazi tipi, 300'den fazla görev, karakter başına 11-20 yetenek, 5000 eşya gibi rakamları gösteriyor.

Kutup rüzgarına çöl fırtınası katarak gel Sacred'in yeniliklerden biri yeteneklerinizi birleştirerek kendi kombolarınızı oluşturma şansınız. Komboları,combo ustası gibi yaratıcılıktan uzak bir isme sahip kişilerde az bir altın karşılığında oluşturabilirsiniz. Kombo

hareketlere örnek olarak, Seraphim'in dört yetenegini birleştirerek önce uyutuyor sonra üzerine doğru sıçrayıp sert bir darbe indiriyor ve artarda gelen vuruşlarla yatabiliyorsunuz. Kombo kullanmadan hesapsız kitapsız şekilde rakibe dalarsanız hem oyunun keyfinin büyük çığlığından mahrum kalır hem de iieri derece saldırıcı komboları kullanan büyüğü ve uçan yaratıklara karşı şansınız olmaz.

ACTION FRP'LERDE SON DURUM

DIABLO 2	LVL SAYI 44	%95
DUNGEON SIEGE	LVL SAYI 65	%90
SACRED		%85

Dört yıl önce oynamış olmasına rağmen, hala ve şiddetle Diablo 2 oynanıyor. Blizzard'daki ustalarla sırkaç okurmakta başka çare yok. 2002'de piyasaya çıkan Dungeon Siege de hala oynamayı hak eden Action FRP'lerinden birisi. İkincisi de yolda.



Kara Elf deyince tuzaklar akla gelir.

Çoğu oyuncunun Sacred'ı bekleme nedenlerinden biri at kullanımına imkan vermesiydi. Atla avlanmak dahice gelse de, birçok yetenek at sırtında yapılmadığından efektif değil. Tek istisna orman elinin at sırtında ok kullanabilmesi. Onun dışındakiler için at hızlı bir ulaşım aracıdan başka bir şey değil.

Tüm bölgelerde NPC'ler size yan görevler, deneyim puanı, altın, rune ve çeşitli eşyalar vaat ediyorlar. Bir görevi alır almaz haritanızda görev yerini belirten bir işaret (ana görevler sarı yan görevler gri) oluşuyor. Bu görevlere ganimet bulmak, yaratıkları haklamak ve bir asılı kurtararak eşlik etmek örneğin verilebilir. Yapımcılar görevlerde detay seviyesini mümkün olduğunda yüksek tutmaya çalışmış. Aksi takdirde oyunun ömrü 20 saat geçmezdi.

Sacred'da Diablo 2'ye oranla aynı anda daha az sayıda yaratıkla karşılaşırısunuz. Bu, dolmasını beklediğiniz kombo barlannız için zaten gereklidir. Beraber saldıran klasik yaratıklar dışında tek başına bekleyen baba yaratıklar da bulunuyor. Saldıran gruplarda önce devirmeniz gereken elebaşıını sağlık bari üstündeki kırmızı daireden tanıyalırsınız.

Dikkatli oyuncular çalılıkların içinde anlık parıldamalar fark edeceklerdir. Buralarda tesadüfi olarak oluşturulan büyülü eşyalar gizli. Set itemlar ve özel silahlar Diablo 2'ye göre gerçekten ender bulunuyor.



Hephaistos'u gören oldu mu?

Sacred'da Hephaistos gibi belirgin bir isme sahip ara boss'ların eksikliğini hissediyorsunuz. Bir problem de yarıatkıların dışarıdan gözüken kâzıma ve gücü yansımaktan uzak kalıbmeleri. Örneğin, adamımızın iki katı büyüğündeki bir dağ devine rastladığınızda sıkı bir savaş beklersiniz, devin bir goblin kadar kolay yıkılabilir mesi değil.

Oyununda bronz, gümüş, altın ve platin şeklinde uzanan 4 zorluk seviyesi var. Kahramanımız öldüğünde deneyim puanı kaybetmiyor ve oyuna tam donanımla son portaldan devam ediyor. Ayrıca Sacred'da her an save etme şansınız da var.

Oyunun ilk multiplayer bölümü test yapmak istenmeyecek kadar hatalıydı. Çok kısa bir süre önce web sitesine eklenen (+3 mod eklenen) multiplayer update bunların bir kısmını kaldırırsa da hala klavye isıtıyor.



Taht değil şallanan

Farkettiğiniz gibi Sacred'a bir oyundan çok kralın rakibi gözüyle baktım. Negatif yorumlarım da genelde bunun paralelindeydi. Sacred türü yeni den keşfetmeye çalışmıyor. Bilakis Diablo'nun prensiplerini başarıyla yerine getiriyor ve geliştiriyor. Sonuç olarak Sacred oynanmayı hak ediyor, Diablo 2 tahtında kalsa da.

Göker Nurbeyler

son'uç?

Artılar: Canlı oyun dünyası, başarılı karakter sınıfları, kombo sistemi ve detaylı grafikler. **Eksiler:** Zayıf senaryo, yol bulma sistemi, eksik multiplayer sistemi

FantasyStar Yarışması galibi: Sacred

Sacred'in görselliği izometrik grafikleri, bol renkli animasyonlarıyla gerçekten iyi. Tüm evler döşenmiş, içine girip bakabileceğiniz yapılardan oluşuyor. Günluğunuzde görevlerin dışında öldürdüğünüz yaratık sayısı ve kitlesi hangi oranda gördüğünüz gibi bilgiler veren başarılı bir istatistik sistemi de bulunuyor. Buna rağmen karakterin gideceği yerle

Biri Kill Bill mi dedi?

level NOTU 85





BF42 Vietnam Modu?



BATTLEFIELD VIETNAM

İkinci dünya savaşının tozu toprağı yüzümüze bulaşmış bekliyorduk.

Savaşın karanlığına sadece bilgisayar karşısında şahit olan daha şanslı neslimizi şimdi yeni bir savaş bekliyor. Dünya tarihinin kara lekelerinden birini daha güvenli bir şekilde yaşıyoruz. Hoş herhangi bir şiddet sahnesi gördüğünde gözlerimi kapatacak kadar kırılgan hissedilen şu günlerde bana ne kadar iyi geldi tartışılır.

Battlefield serisinin ikinci oyunu Vietnam uzun süredir (ismi lazım değil bir kısım oyuna göre oldukça kısa) bekleniyordu. Bekleyişin sona erdiği şu günlerde yapımcıların 1942 deneyiminden baya ders aldıklarını görerek sevindikte (sanki başarısız oldu peh). Bir kısım hayal kırıklığı yaşayacak olsak bile, bugurun sofraya. Misafirimiz hepimiz, umduğumuzu değil bulduğumuzu yiyeceğiz.

I don't believe it anymore

Vietnam ve 1942 arasındaki farklardan bahsetmeden bu yazımı yazmak pek mümkün değil. Muhtemelen okurken

sıkılırsınız bu tür bir yazımı. Vietnam'dan yepen bir oyunmuş gibi bahsetmiyoruz. "Ama yeni bir oyun değil mi?" diye sunuz, biliyorum. Evet yeni bir oyun. Ancak Vietnam'ın tek büyük eksisi olarak kabul edebileceğimiz bir nokta var. O da oyunun bir mod veya genişleme paketi havası taşıması. 1942'den bu yana bir çok sorun aşılmış, bir çok noktada büyük değişiklikler yapılmış, grafik motoru yenilenmiş, arabirim basitleştirilmiş. Büttün bu güzellıklar ilk dikkat çeken ise oyunun müzikler. Giriş videosunda çalan müzikler ile durum hakkında fikir oluyoruz. 60'ların özellikle sonrasında ortaya çıkan savaş karşıtı parçalardan oluşan soundtrack oldukça başarılı ve oyunun atmosferine katkısı inanılmaz. Eğer Vietnam ile ilgili önemli filmlerin bir ikisini izlediyseniz zaten aşina olduğunuz tınılar, daha oyunun ilk saniyelerinde siz havağa sokuyorlar. Üstümüzden müziğin etkisini atmaya başlar başlamaz, yeni ve daha basit arabirim hakkında konuşabiliyoruz. Battlefield 1942 de kullanılan (ve tarafımdan gereksiz karmaşık bulunan) arabirim yerine çok daha sade ve basit bir sistem kullanılmış. Aradığınızı bulma-

çoğ daha kolay.

In the begining

Basit arabirimin etkilerini üstümüzden (ne etkisi bee!) attığımıza göre oyunun içeriğinden bahsetmeye başlasak çok iyi olacak sanırı. Vietnam'da 1942'nin kasıntı havası yok. Sadece çok iyi bir online FPS olarak değil, bu tür araçları başarılı bir şekilde eklemesi ile elde eden Battlefield artık her iki alanda da başarılı olabilecek.

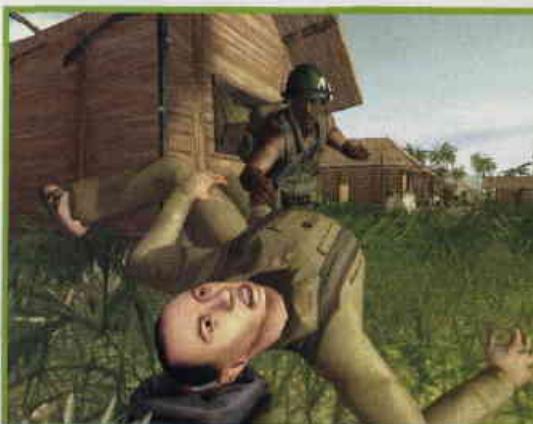
Vietnam'da iki taraf mevcut. Amerikan askerleri ve Kuzey Vietnam Ordusu (NVA). (Round 1. Fight! Yiyin birbirinizi, biktim be savaş savaşı!) Kamboçya'nın açık arazilerinde envai çeşit araç ve silah kullanarak birbirimize giriyoruz. Açık arazi dememin sebebi gerçek anlamda orman tabir edebileceğimiz bitki örtüsünün şu an mevcut 12 haritadan sadece ikisinde yer almazı. Oyunun atmosferine kanımcı vurulan en büyük darbe de bu. Özellikle gördüğünüz filmleri hayal ederseniz büyük hayal kırıklığı yaşayorsunuz. Filmlerde görülen açık araziler genellikle dağların yamaçlarına kurulmuş köyler ve bu köylerin çevresindeki pirinç



T Bu resimlerde böyle cici cici durduklarına bakmayın, oyuna girince kafanızı kaldırıp bakamayacaksınız bile.



Tür: Aksiyon Yapım: Digital Illusions Dağıtım: EA Games Minimum Sistem: 933 MHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2 GB HDD Önerilen Sistem: 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Web: www.eagames.com
İngilizce Gerekliliği: Az Multiplay, 64 kişi Internet ve ağ



Vietcong, pabucu yarımlı, çıkış dışarıya oynayalım.

tarlalarından oluşmaktadır. Ancak oyunda bol bol ovalar, mini tepeler vs var. Ormanlar ranta kurban gitmiş. Bu noktada kötüünün iyisi diye bileyebilceğimiz ise, bu açık alanların 1942'de olduğu gibi bomboş olmaması. Diz boyu otalar, kütükler vs bir sürü ivir zıvır ile dolu arazi ve önceki oyunda karşılaştığımız sıkıcı hava yok.

Haritalar çok büyük olmamalarına rağmen oldukça iyi tasarılmıştır. Haritanın her bölümünü araçlar ile girememesini piyade savaşını zorunlu kılarken, Vietnam oyununu yaşatmayı az da olsa başarmış. Böylece sahip olduğumuz mayınlar ve bubi tuzaklarını daha verimli kullanabileceğimiz sağlanmıştır. Ancak Vietnam gibi bir yerde gerilla savaş yapmamız gereklidir (en azından bence) araçlarla biraz fazlaca yüklenmemiştir. Envai çeşit aracın yanında çok da geniş olmayan bir silah yelpazemiz var.

Tek kişilik oyunda çok oyunculu arasında kullanabileceğimiz teçhizat bir farklılık göstermesse bile oyundan çok farklı olduğunu söyleyebiliriz. Botlara karşı savaş vereceğimiz tek kişilik oyundan zevk almak pek mümkün olamıyor. Bunun nedeni yapımcı ekibin botlar konusun-

Savaşın Müziği

Oyunun müzikeri gerçekten muhteşem. Oyunun orijinal müzikeri ile hazırlanan bir albüm mevcut. Yeni neslin pek bildiği, "Apocalypse Now", "Platoon" gibi filmlerden parçaları oyun boyunca sık sık duyuyoruz. Vietnam topraklarında kan dökerken 60'ların savaş karşıtlarını dinlemek, bu konuya alaklı hemen her şey gibi biraz ironik geliyor bana.

- Vietnam OST
- Deep Purple - "Hush"
- Creedence Clearwater Revival - "Fortunate Son"
- Edwin Starr - "War"
- CCR - "Fortunate Son"
- The Troggs - "Wild Thing"
- Trashmen - "Surfin' Bird"
- Jefferson Airplane - "Somebody To Love"
- Canned Heat - "On The Road Again"
- Bobby Fuller Four - "I Fought The Law"
- Guess Who - "Shakin' All Over"
- Rare Earth - "Get Ready"
- Martha and the Vandellas - "Nowhere To Run"

daki beceriksizliğinden kaynaklanıyor. Yalnızca varlığını bir saniye bile hissettiremiyor. Sizi gördüğü halde ateş etmeyen düşmanlar, olduğu yerde ziplayıp duranlar, araçlara binip yerinden kırıdamayanlar vs... En eğlenceli ise helikoptere bindikleri zaman aynı noktada yükselsip yükselsip açılmalari. Bu sayede araçları kullanmadığınız gibi takım arkadaşlarınızı da vurmak zona kalisorsunuz! (valla acımadım vururum). Tüm olay çok oyunculu ortamlar üstünde olduğundan bunu göz ardı etmek mümkün. Ancak internet bağlantısı bulunmayan, buna rağmen Battlefield Vietnam oynamak isteyen arkadaşların cekeceği var.

When we were winning

Oyunun en çok oynanan modu Conquest sisteminde bir değişiklik yok. Yine üsleri ele geçirip, elde tutmak üzerine sistem. Ancak tek bir askerin bir üssü (özellikle ana üsleri) tek başına ele geçirmesi oldukça zor. Tek bir askerin bayrağı ele geçirme si yaklaşıklık 90 saniye sürür. Bayrağı ele geçirileceğiniz bir noktaya geldiğinizde bir sayaç çıkıyor ve bu süreyle geri sayıyor. Herhangi bir üste bu süre çok daha kısa olabilir. İşin güzel yanı birkaç asker çok



OYUNDAKI ARAÇLAR

* US

ATC Piyade taşımak için yapılmıştır. Inis pilot ile helikopterlerin tamirine ve asker ulaşmasına imkan tanır.

Chinook M60 ağır makineli tüfekle ri ile donatılmış helikopter, piyade taşıma uçaklarıdır. Sıcaç çatışmalara deset ulaşım için bilerek.

Corsair A7 Corsair diğer Jetler kadar hız ve kuvvet olmaya da asıl anıca yer hedeflerini vurmayı, it dileğine girmek zorunda kaldığı durumlarda şekiz sırnuma yerleştirilmiştir makineli tüfek ile pek sansı olmayacağı.

Huey Assault Hell Amerikan kuvvetlerinin saldırı helikopteri oyundaki en ağır silahlanmış araçlardan biridir, 2 M124 makineli, 2 roketatar ve M5 40 mm el bombası atar ile donatılmıştır. Hava savunma sistemlerine karşı oldukça zayıf.

M110 Etki alanı yüksek ve uzun menzilli olmasına rağmen, hem zırh, hem silahın başında yer alan asker açıkta seyahat ediyor. Bu durumda Vertecon bu seyahate kolayca nokta koymaktır.

MUETT Bildiğimiz gibi Tepeşine bir adet roketatar yerleştirilmiş. Askere tagıyor, Oh no aha, allist platu deneler yine.

Patton Teknik özelliklerini yavaşça öğrenmek tek tek. Ancak oyunda gördüğünüz gibi herkeşin en ağır tankıdır. Dahairis, işte yok maalesef.

PBR Açıklanacak bir gay var mı biliyorum. Vietnam kârşılarda yer alan sayfeye yerlerine gezi turları düzenleniyorlar bu aletlerde.

* NVA

BM21 Yavas ve menzili kısıtlı ancak etkili.

BTR 60 6 asker kapasiteli araç, tagma amaçlı kullanılmıyor. Ayrıca amfibî kendisi.

M18 Sivil taşıma amaçlı yozat, sonradan eklenen silahlardır. Hafif zırh ile savaşa sürülen saldırıcı helikopteri. Çok dayanıklı değil.

M18 Cargo Ostatiklerin kargo taşıyamadı. Arkada bir kapı yok. Bu seyde içindeki askerler sağa sola ateş açma özgürlüğe sahiptir.

MIG-17 Uçan kaçan savunma sistemleri No. 1.

MIG-21 NVA havâ saldırganının belkemiği. Oyundaki en kuvvetli hava aracı. Hızlı ve teknik.

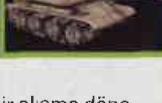
PT-76 NVA'nın amfibî tankı. Ağır ve derinden kendi, vurdur mu indiriyor.

T-54 Sovyet yapımı T-54 tankı tam orta karar. Diğer tanklardan çok daha sağlam zırhına karşılık, teknolojisi oldukça eski.

UAZ-469 Amerika hırsıñ MUTT'una karşı gelece aracın arkasında roketatar yerine ağır makineli tüfek yerleştirilmiş.

Scooter Oyunda pizza dağıtmak isteyenler için ideal. Diğer araçların giremediği bölgelerde iterablebilir olmasının büyük avantajı.

ZSU 57mm lik füç topları ile üçüncü sınımlere korku saçan çarşılık hanbalı. Şoför tamamen güvenle olsa bile topu kullanan asker gayet açık hedef oluyor. Güçlü ama kısa ömrü. Her zaman desteği istiyor.



Ben de biliyorum çok akılçılmadığını, hepimiz öteleğiz nasıla.



Grafikler gibi bizi de makyajlamışlar, Allah sonumuzu hayır etsin.

Custom Combat modu var. Bu modda hangi takımların savaşacağını, kullanılabilecek silahları, araçları, kısacası her şeyi ayarlamamanız mümkün. Her iki takımı NVA olarak seçip ellişine sadece AK-47 verip, tamamen eşit şartlarda karşılaşmaları sağlanabilir. Böylece aslında bir Vietnam oyunundan bekleyeceğimiz gerilla savaşı olayını daha bir gerçekçi yaşayabiliyoruz.

But you, stole the sun from my heart

Büyük resme söyle bir bakalım. Battlefield Vietnam, konu aldığı dönem, grafikleri, oynanabilirliği, 64 kişiye kadar multiplay desteği ile iyi bir oyun. Battlefield severlerin bir kısmını memnun edecek, rahatlâyın ve hareketlenen oynanışı ile BF'den uzak durmuş birçok oyuncuya da kendine çeker. Ancak sorun şu ki, Vietnam bana müzikleri dışında pek Vietnam havası veremedi. Yani her şey iyi güzel ama salt savaşıyor işte bir yerlerde. Ayrıca BF için yapılmış mevcut modlar Vietnam'ın bize sunabileceği birçok şeyi zaten sunuyor. Ölenin silah ile miğferinin kalması hoş, ama bir getirisini yok oyuna. Yukarıda bahsettiğimiz aksine, BF severlerin benzer sebeplerle Vietnam'dan uzak durması da muhtemel.

Oydu buydu derken Vietnam kendi ayakları üzerinde duramayan bir oyun oluvermiş. "BF serisinin devamı değil, mod olmuş bu kardeşim" desem bile, bu oyunun Hit olmasına engel değil. Sunucuda görüşmek üzere. ☺

Jesuskane

level
NOTU
80
son'uç?

Artılar: Geliştirilmiş grafik motoru, Müzikler muhteşem. **Eksiler:** Mevcut BF 1942 modlarından fazlasını sunduğunu söylemek zor.

daha kısa zamanda bayrağı ele geçirebiliyor. Tek kişilik ordu gibi takılmanızı pek imkan olmadığından kalabalık dolasıyorsunuz. Takım oyununu körükleyen bu özellik oldukça iyi olmuş.

Oyunda yer alan araçların taşıma kapasiteleri 1942'ye göre daha fazla. Araçlar oldukça çeşitlidir ve bir çoğu amfibî. Yani suda da gidebiliyorlar. Zaten gidemedikleri zaman acı bir şekilde bunu öğreniyorsunuz. Takım oyununu körükleyen başka bir olay ise, hava desteği çağrılarınızda takım arkadaşlarınızdan biri gelip bombardamak hedefi bombalıyor. Aksi taktirde yerinizi belli ettiğinizde kalıyorsunuz. Uçağı ile "göklerin hakimiyim ben!" diye dolanan vatandaş ise uçan araçların ne kadar nazik olduğunu, AK-47 ile düşürüldüğünde anlıyor.

Helikopter kullanmak diğer araçları kullanmaya nazaran oldukça zahmetli

gelebilir. Ancak kısa bir alışma döneminde sonra kolaylaşır. Helikopterler düşman üslerine indirme yapmak için birebir. Bir grup askeri bayrağın dibine indirebildiğiniz anda tüm oyunun gidişatını değiştirebiliyorsunuz. Bu arada helikopter yada cip kullanırken kaldığınız müzükleri yakındaki oyuncularda duyabiliyor. Hem eğleniyoruz hem savılıyoruz tey teeey. Bölümülerin bir kısmı araç savaşlarına adanmış adeta. Birinde helikopterlere ağırlık verilmiş, bir diğerinde ise uçaklara. Ancak araç dağılımı ve kullanımının daha dengeli olduğu haritalarda oynamak daha zevkli.

Expanded Conquest modu oyna yeni eklenen bir mod. Conquest'ten farklı bir harita bittiğinde, alternatifî olan harita açılıyor. Bir önceki haritadaki skorlar, takımlar ve oyuncular olduğu gibi ikinci haritaya aktanlıyor. Bir de



Sürprise bakın!

Unreal Tournament 2004

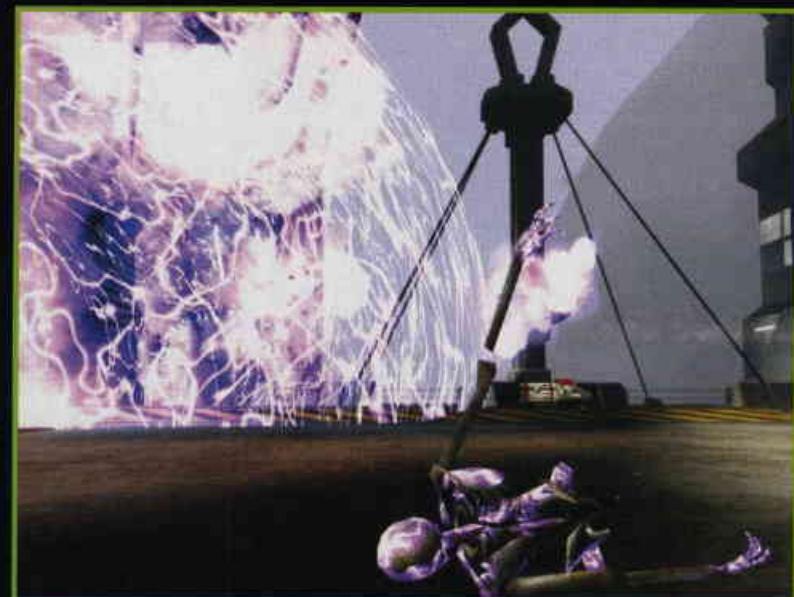
Bugünkü dersimiz arkadaşlar; Unreal Tournament 2004 ve Halo etkisi.

EA spor oyunlarının hızına neredeyse yetişecek olan Unreal Tournament serisinin son oyunu karşımızda. Gözüm bir yerden ısrarı kendini ama hadi hayırlı. Piyasadaki en iyi grafik motorlarından biri olan UT motoru (bence en iyisi, var mı aksını söyleyecek olan? Politik olayım dedim sadece) yine her türlü hünerini sergilemekten çekinmiyor. Ancak UT2004'ün yenilikleri grafik ve fizik motorun gelişimi ile kalmıyor.

High & Dry

UT2003 ile bir süre oyalandıktan sonra tek oyunculu Unreal açığımızı bastırmak amacıyla Unreal 2: The Awakening'e saldırmıştık. Ancak saldırısı sonuçsuz kaldı gibi hedefimiz kursağımızda kalmıştı. Ne kendisi ne de daha sonradan dayatılan çok oyunculu modu kimseyi kesmedi. Neyse, geçmişte kaldı bunlar deyip, UT2004'ümüze bakalım şimdı.

Epic serinin son oyununda genel formülde bir değişiklik yapmadan karşımıza çıkıyor. Yine sağlam grafikler, yine sağlam grafik motoru, aynı ama daha iyi olan oyun kısaca. UT2004 tek kişilik bir senaryo barındırıyor. Botlara karşı oynayabildiğimiz bölüm ise daha çok nette arkadaşlarınızla yapacağınız karşılaşmalara hazırlık tadında. Botlardan bahsetmişken, yine gördüğümüz görebileceğimiz en başarılı yapay zeka ürünleri kendileri. Ne işim var botlara demeyin sakin. Oyundaki değişiklikleri, yenilikleri ve modların özelliklerini öğrenmek için birebir.



Creep

UT2004 ile oyunun 2003 versiyonunda kaldırılmış olan bazı özellikleri geri dönyor. Nostalji havasına girmeden yeniliklere bakmak istiyorum. Oyunda 10 ayrı mod var. Bunlar bildik tanındık şeyler genelde. Ancak Assault ve Onslaught modları oyunun iki bombası. Assault'ta bildik tanıklardan olmasına rağmen hazırlanan 6 harita ve görevler birbirinden başarılı ve hepsi çok ilginç mekanlarda geçiyor. Onslaught ise bambaşka bir meşale. Bu mod ile birlikte Unreal Tournament serisine araçlar da dahil oluyor. Devasa haritalarda 32 oyuncuya kadar araçlarla birbirimizi temizleyebiliyoruz (yine vahşet yine vahşet. Adamlar hiç vakit kaybetmeden bir de bloodpatch çikartmalar oyna, Google'da arayın hemen bulursunuz.). Oyun mantığı ise başta karmaşık gelebilir ancak oldukça basit. İki takımın da bir üssü ve bu üslerde birer Powercore'ları var. Harita boyunca da iki üs arasında Powermode'lar var. Bu yapılan noktalara birleştir mantığı ile sıradan ele geçirmeniz gerekiyor. Bir Node'dan diğerine atlarak powercore'a ulaşmamız gerekiyor. Ancak bundan sonra rakibin bu yapısını yıkabiliyoruz.

Kazanmanın yolu bu. Powermode'ları ele geçirerek için gidip bir süre dokunmanız yeterli. Linkgun'ınızı kullanarak ele geçirme işlemini hızlandırmamanız mümkün. Elinizde olan node sayısına göre core'unuzun durumu değişiyor. Genel mantık böyle. Ancak bunları gerçekleştirmek için kullandığımız araçlar var ki sormayın gitsin.

Paranoid Android

Bu noktadan sonra Halo'ya bir sürü gönderme olacak sanırım. Şimdi de hazırlıklı olmanızda fayda var. Ancak belirtmeden geçemeyeceğim, bütün benzerlikle re rağmen UT2004 kendi ayakları üzerinde duruyor. Oyun tanışacagımız



Oyunda araçlar patlatılabilir. Patlama esnasında canınızın yanması mümkün ama dikkat.

PC İNCELEME



Takım çalışması çok önemli, bottalar bile.



İşinme Turları

UT2004 Araçları

Araçlar ne kadar tanık değil mi? UT oynamış biriyseñiz oyuna isinmak için ekstranın bir şeýler yapmanız gereklidir. Ama resimlerdeki canavarlar oldukça yeni ve onlara biraz vakit geçirmenin kendinizi sunuculara atıvermeyin sakın. UT bottarı her konuda olduğu gibi araçları kullanma konusunda da oldukça başarılılar. Bir iki şey kapmanız mümkün. Araçlarınızı Linkgun'ın alternatif ateş modunu kullanarak tamir etmeniz mümkün. Ayrıca indiginiz aracı düşmana kaptırırmak istemiyorsanız, takiminiza alt Powernode'ların etrafındaki araçları için ayrılmış noktalara park edin. O zaman kimse çekemez aracınızı merak etmeyein. Mod ile ilgili anlayamadığınız bir nokta olursa tutorial videolarını izlemeye üşenmeyin. Oldukça açık ve eli yüzü düzgün bir şekilde anlatıyorlar her şeyi.



i Tür: Aksiyon Yapım: Epic Games Dağıtım: Atari Minimum Sistem: 1 GHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 5.5 GB HDD
Önerilen Sistem: 1.2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Web: www.unrealtournament.com/ut2004 Multiplay: 32 kişi
Internet/Ağ İngilizce Gereksinimi: Az

araçlar kendi içlerinde çok orijinal gibi durşalar da hemen hemen hepsinin Halo'da bir karşılığı mevcut. Uçanı, kaçanı, sabit duranı fark etmiyor. Benzerlikleri bir yana bir iki yan özellikleri hariç işlevlerde aynı.

Oyunda toplam 9 araç bulunuyor. Araçlarla ligili kutu kutu pence buralarda bir yerde olacak. Araçlar güçlü ve daha hızlı. Devasa haritalarda sağa sola koşturarak gitmek gerçekten çok uzun sürebiliyor. Bu yüzden ister istemez araçlara yöneliyorsunuz. Ancak kilit noktalarda araçların bizlere pek yanmadı. Görevleri alışık ve bildik yöntemler ile tamamlamak durumunda kalıyoruz.

Let Down

Tek başınıza Tournament oynamakta bir seçenek. Eskişine nazaran bu sistem de biraz detaylandırılmış ve geliştirilmiş. Başta belirttiğim gibi oyun hakkında her şeyi öğrenmek içinde oldukça uygun. Tutorial'lar ise hem sesli hem de görsel olarak hemen her şey hakkında bilgi veriyorlar. Oyunun müzikleri beni pek kesmedi. Belki son zamanlarda oynadığım oyunlar yüzünden bu (bkz. BF Vietnam). Ancak ses efektleri başarılı ve detaylı. Radyo mesajları, spiker ve diğer seslendirmeler alıştığımız UT tadından uzaklaşmadan yenilenmiş. Ayrıca oyuna sesli iletişim desteği eklenmiş. Çoklu oyunculu

ortamlarda takım içinde ya da tüm oyuncularla konuşabilme imkanı mevcut.

Çok uzatmak istemiyorum. UT2004 serinin en iyi oyunu. Muhteşem fizik ve grafik motorunun yanında oyuna eklenen yeni modlar ve araçlar ile dört dörtlük bir oyun deneyimi sunuyor. Başarılı net kodu sayesinde hemen her tür internet bağlantısı gayet rahat oynanabilmesi de bir başka artı. Çok fazla bir şey söylemeye gerek yok. Harddisk'te kapladığı yeri, verilen parayı ve harcanan zamanı fazla ile hak ediyor. ☺

Jesuskane

level NOTU **95**

son'uç?

Artılar: Yeni oyun modu, Grafikler, araçlar ve hemen her şey. Daha sayısız sıkılırsınız.
Eksiler: Müzikler oldukça zayıf kalıyor.



BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

Bakar kalırım giden Black Isle'in ardından...

Öncelikle şu iki gerçeği hatırlatarak başlayayım gaziya, birincisi ben konsol aşığı bir adam değilim. İkincisi de

Black Isle Studios ve Fallout 3'ü göz göre göre katettiği için asla Interplay'ı affetmeyeceğim. Dark Alliance 2'ye gelince, bu ve Fallout: Brotherhood of Steel onlardan geriye kalan son iki oyun oldu maalesef. Maalesef diyorum, çünkü sonuçta ne olursa olsun, Black Isle benim hafızamda her zaman için sağlam RPG'ler üretmiş olan bir firma olarak kalacak. Onların binbir emeğiyle ürettiği o klasik oyunların isimlerini, on saatten fazla bir sürede biten dizi ayak oksiyon oyunlarının kutulannda görmeyi de her zaman yadrigayacağım.

Kabul, en sağlam en derin RPG'lerde bile kılıç ve büyünün rolü asla bitmez.

Ama Baldur's Gate gibi bir ismi tamamen kes-biç modeline dökmek本当に biraz ters geliyor. Belki haksızlık ediyorum, ne de olsa bizler PC başında az Diablo oynamadık. Ama Diablo zaten asla olduğundan farklı bir havaya bürünmeye de kalkmadı, neyse o oldu. Ve fakat bu durum tabii ki Dark Alliance 2'yi pek bağlamaz, sonuçta Black

Isle'dan son veda bu. Aslına bakarsanız çok kötü de sayılmaz hanı.

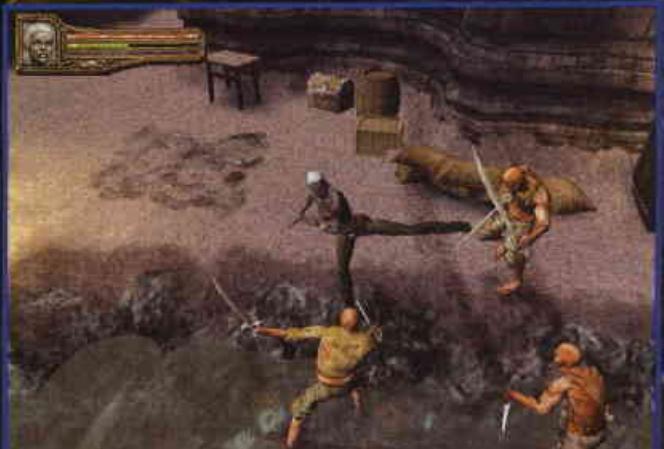
Onyx Tower

İlk Dark Alliance fena bir oyun değildi, konsollarda da eğlenceli kes-biç türünden RPG oyunları olabileceğini göstermişti. Diablo'nun PS versiyonunun pek o kadar başarılı olmadığını hatırlarsak bu fena bir sonuç söylemezdi. Üstelik Dark Alliance finali de hayli ilginc yapmış, oyun ana kahramanların tutusak edilmesiyle son bulmuştu. Tabii ki bu da bir devam bölümünün geleceğine işaret edirdi. Ama devam oyunu doğrusu hâli gecikti. Yine de ilk oyunu oynamadıysanız ya da konuya pek hatırlamıyorsanız bile bu bir problem teşkil etmeyecektir. Ne de olsa bu oyun da ilk gibi senaryodan ziyade aksiyona dayalı bir yapıya sahip. Üstelik açılış taki filmden tutun da, sık sık karşınıza çıkan eski oyundan NPC'lere dek pek çok unsur yardımıyla konu yeterince anlatılıyor. Size kalan kesmek, bıkmak ve ganimeyi toplamak,

Bana Kılıç Verdi!

Tabii ilk oyunda kullanılan üç ana oyuncu karakteri finalde tutusak alındıktan artık onlara oynamanız pek mümkün değil. Bu da yeni karakter sınıflarının oyuna dahil edilmesi için hoş bir bahane. Üstelik bu defa secebileceğiniz karakter sayısı beşte çikanmış, barbar, necro, cleric, monk ve rogue. Barbar ve monk yakın düvüşü sevenlere hizap ederken, rogue daha vur-kaç bir oyun oynama imkanı sunuyor. Necro kara büyülü sevenlerin, cleric de kendini işığa yakın hissedelerin favorisi olacaktır.

Dark Alliance 2 tabii ki bol miktarda silah, zırh, büyüğün cinsinden iyi zırh içeriyor, ne de olsa bu tür oyunların en önemli özelliği insanın içindeki ejderha ağızlığını uyandırmalarıdır, değil mi? İşte size toplanacak, kullanılacak ve harcanacak bol bol malzeme. Üstelik bu defa tipki Diablo 2'deki gibi topladığınız çeşitli malzemeleri bir-



level
NOTU
70





i Tür: Aksiyon RPG Yapım: Black Isle Dağıtım: Interplay Desteklenen: 2 Oyuncu Web: <http://bgda2.blackisle.com>

birleştirdiğinizde çok daha güçlü bir zırhı da yaratabileceksiniz. Kombinasyonlar bol ve ortaya çıkan sonuçlar gerçekten de uğraşmaya değerli. Üstelik malzeme birleştirme işinin temel kuralları benzer oyunlardan çok daha basit ve anlaşılır. Diablo 2 oynarken hangi Rune seti ne tür silahla kullanılır diye ezberlemeye çalışmaktan beynim pörtlemişti, burada iş daha basit, tanımları biraz dikkatli okuyun yeter. Tabii envanteriniz pek büyük değil, bu da sık sık alışveriş yapmanızı gerektirecek, yanı yanınızda devamlı Healing Potion bulundurun.

Kavgalar

Dark Alliance 2 oynanış olarak alışılmış kesişen oyunlarından çok farklı değil. Kontrol pedindeki tüm tuşlar bir işe yarar, bu yüzden almak biraç zaman alabilir. Ama genelde insan çok zorlayacak, oynamayı başarmak düşürecek bir taraflı yok. Oyunda karşısına çıkan düşmanların gücü de ilerleyen bölümlerde beraber dengeli bir biçimde artıyor, hala dengeli denebilir. Bu arada eğer isterseniz oyunu iki kişi de oynamama imkanınız mevcut. Her ne kadar bu çok büyük bir gelişme değilse de hiç yoktan iyidir.

Öte yandan oyunun haglı can sıkıcı tarafları da yok değil. Buna bağlı olarak, ilk oyunдан bu yana ki sevdeden fazla zaman geçmem olmasına rağmen maalesef grafik açıdan pek fazla yol almamış gibi görünüyor. Tamam PS2'nin kapasitesinde bir değişim yok, ama zaman içinde programcılar daha fazlasını yapabilmesi de gerekiyor, demek ki kasılmalar. Ne yazık ki kasıtları tek konu grafikler değil, bölüm tasarımlarının da çok iyi olduğu söylemenem. Oyun genelinde öyle çok hayranlık ugandıracak, etkileyici mekanların pek bulunmaması

bir yana, bölümler de birbirinden hayli kopuk bir havaya sahipler. Bölüm tasarımcılarının her biri kendi başına iş yapmış sanki, arada hiç mi koordinasyon olmaz ki? Tabii hem grafiklerin hem de bölüm tasarımlarının bu denli vasat kalması ister istemez oyun atmosferini de olumsuz yönde etkiliyor. Forgotten Realms dünyaları bu kadar sönüklü, bu kadar yaşat değildir.

Sügle durup bir baktığında, bu oyunda can sıkıntısı yaratıyor aslında. Çünkü ne yapsam da bunu Black Isle'in yaratığı diğer klasiklerle kıyaslamaktan kurtulamıyorum. Bir açıdan bu kaçınılmaz, ne de olsa her şegden önce oyunun adı buna sebep oluyor. Bir yanda Baldur's Gate oyunlarının muhteşem derinliği, öte yanda bu çabucak bitiren kuru aksiyon. Ne yapsam bu oyunu sevemem, elimde değil. Ama öte yandan PC oyunlarının asla oynamamış bir insan evladi için o kadar da fena bir oyun sayılabilir bu. İçinde hoşça zaman geçirmek için gereken hemen herşey var. Hern X-BOX için de çıktı, ille de PS2 sahibi olmanız gerekmiyor yanı. Bana gelince, sanırım bir müddet daha konsollara karşı mesafeli davranmaya devam edeceğim. ☺

M. Berkay Güngör



son'uç?

Açılırlar: Dengeli oyun yapısı, yeni karakterler, bol aksiyon, bol gerilim. **Eksiler:** Vasıt grafikler ve bölüm tasarımları, yüzeysel bir konu.



i Tür: Aksiyon Yapımı: Cauldron Dağıncı: TDK Mediactive Min sistem: 600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX Ün Sistem: 1Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Web: www.conangame.com

LEVEL DEMO

sayı 85

Sevmedi mi? Kes gitsin!

conan

Strugia, Pictland, Nemedia, Argos, Aquilonia ve diğerleri.

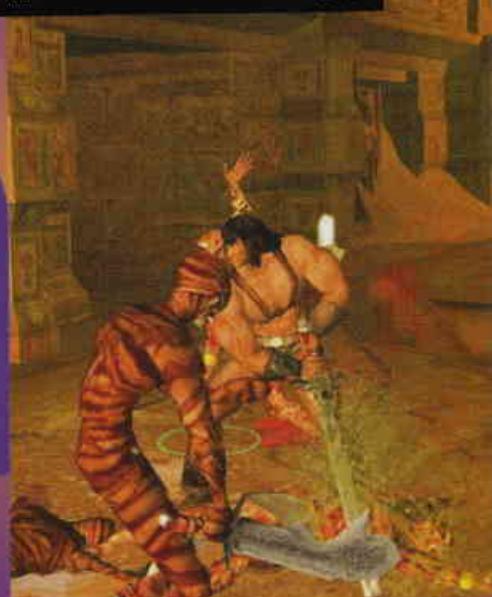
Hepsini haritada gördüğüm zaman daha oguna kapılmadan zaten hedef dünyamın kuyusuna deliverdim. Hepsini Conan için ayrı bir macera, hepsi de zorlu savaşlar demek. Hala çizgi roman serilerini saklayan bir Conan delisi olarak oyunun başı beni zaten yeterince etkiledi. Size rahatlıkla karakterimde Conandan parçalar var diyebilirim. Belkide sırı bu karakter yüzünden bir fantazi ve orta-

çağ meraklım var. Zaten harita gibi gördüğüm anda "neden bu dünyada geçen bir MMORPG yapılmıyor, o kadar çok malzeme varki?" dedim.

Çelik hayat demektir

Oyunun hikayesini yazan kişi aynı zamanda Conan'ı Çek diline çeviren kişi olunca, ortaya evrenin en hareketli ve tehlikeli yerlerinde geçen ve tam Conan'ın gezgin, barbar ruhuna hitap eden bir senaryo olmuş. Piktler ile başlayan macera içinde oldukça sürükleyici bir hale geliyor.

Oyunda düşman öldürdüğün puanları kazanıyorsunuz. Bu puanlarla ise Conan'a çeşitli hareketler alıgor ve yeteneklerini geliştirebilirsiniz. Karşınıza çıkan düşmanlar, özellikle bazı yetenekleri baştan almışsanız ve zekanızı kullanırsanız, hiçte



zorlayıcı degiller. Önce savunmaya geçip rakibin hamlesiini karşıladıktan sonra rathança yok edebilirsiniz. Önemli olan oyundan bir Diablo'dan bir adım daha yukarıda olduğunu düşünmeniz. Daha önce tecrübe ettiğimiz Die by the Sword ve Enclave gibi oyunların sistemi bu oyunda da var. Fakat Die by the Sword'a göre Conan daha kolay.

Oyunda kullanabileceğiniz üç tip silah var. Kılıç, balta ve gürz. Ben genelde kılıç kullanmayı tercih ettim. Her ne kadar zırhlı adamlara gürz daha çok zarar veriyor dense de kılıçın Conan'a çok daha yakışığı şüphe götürmez. Üstelik kılıç bence daha estetik ve yapabildiğimiz hareketlerin çoğu bu silah üzerine oturtulmuş.

son'uç?

Atiları: Çok çeşitli dövüş komboları, enfes müzikler. **Eksiler:** Feci grafikler, zayıf rakipler.

BU TÜRDE SON DURUM

P.O.P.: SANDS OF TIME	LVL sayı 84	%90
ONIMUSHÄ	LVL sayı 87	%87
L.O.T.R.: RETURN OF THE KING	LVL sayı 83	%80
CONAN: THE DARK AXE		%70

Evet, gördüğünüz gibi oyun dünyasında sıralamalar ne kadar kabuk değişiyor. Daha dört sayfa önce bu listede olan Gladiator, Conan'ın ağırluğu altında ezildi. Lakin ne olursa olsun, Prince of Persia hala "şah ve padişah".



↳ Oyunda aşk olmazsa olmaz. Buraya gelinceye kadar sandalda neler oldu sanıyorsunuz?

↗ "Kameva nevede? Hah, avne bak! Ben tünvü olduvum, bak et saliyorum!"

↙ Final ekranı, fakat Kral Conan başka bir hikaye.

A long and varied life awaited him and it was not long before he became King of the largest kingdom of Aquilonia...

Tüm oyun boyunca karşılaşacağınız rakipler birbirinden çok büyük bir farklılık göstermiyor. İster silah taşışın ister alev püşküsün hepsi kesilebiliyor. Bu beni biraz hayal kırıklığına uğrattı. Karşımıda daha usta silahşörler daha dayanıklı yaratıklar isterdim. Oysa en zorlandığım kısımlar oradan buraya ziplarken devamlı düşüp ölmek oldu. Tamam, Conan kendi çağının en güçlü savaşçısı, fakat insan oyundaki rakiplerle biraz uğraşmakta istiyor. Bir yanında gücü kullanmak hoş bir duyu tabi.

Oyunun en güçlü yanı, eğer zamanlamayı iyi yapabilseniz, rakiplerinizi kesip biçerken uygulayabileğiniz teknikler. 5 tuşla bir sürü seri vuruş yapabiliyorsunuz ki bu da "onun kolu bunun bacağı ve midesi" gibi bir kaç rakiye birden farklı şekillerde darbeler indirebilmenizi sağlıyor. Maalesef vurdugunuz parçalar kopmuyor ya da vücuda uyguladığınız darbeler görsel olarak fark edilmiyor. Bu da dövüşünüzün tüm estetğini çokta yaşayamamanız manasına geliyor. Oyuna, küçükler için bir kilit uygunarak, en azından bu görselliğin açılabilir olmasını istedim.

Hayır Tomb Raiderler uzaga

Conan dendidgesinde aklınıza sertlik, barbarlık geliyor değil mi? Hiç kimse kısa şortlu, gözlükli bir kadın beklemiyor. Allahtan oyundaki hoplama ziplamalar çok fazla değil ve bulmacalar oldukça basit. Oyun sizini onu bul, buraya yerleştir gibi bulmacalarla sıkıyor. Zaten anahtarlar yolumuzun üzerinde. Hatta bir tuş ile sizى uğraştıracabilecek bir şeyler yaratmak yerine herşeyi çözmenizi sağlamışlar. Bazen sağda solda tırmanışlar yapmanız gerekebiliyor. Zaten bir duvarın yanına geldiğinizde el işaretini çıkarsa tırmanın, mutlaka yol oradadır. Oyun tek yönlü olarak hareket ettiğinden tek yapmanız gereken ipuçlarını bulmak o kadar. En karışık yer olan Kordova şehrinde bile kaybolacağınızı hiç sanmıyorum. Bu arada şehirdeki Arenaya da uğramayı sakin unutmayın. Oyunda ne kadar rakip keserseniz o kadar puan toplar ve hareket saatin alabiliyorsunuz.

Hemen seyredin

Conan'ın en keyifli yeri efektleri ve müzikleri. Zaten müzikerler birinci filmden alınır. Ayrıca demolardaki seslendirme müthiş! Demolardaki anlatıcı rolü kesin şu filmleri seslendiren profesyoneller-

den birisine verilmiş olmalı. Sesler ve müzik insanı hemen havaya sokuyor. Eğer müzikerlerden örnekler istiyorsanız bunları da oyuncunun sitesinde bulmanız mümkün. Zaten oyunu oynarken bir yerden sonra fazlaıyla gaza geliyorsunuz. Size tavsiyem mutlaka Conan film serisini tamamlamamanız. Arnold Schwarzenegger'in tanınmasında en büyük rolü oynayan film esas alınsayıdı oyunındaki dövüş stilleri daha da artırılabildi (Arn'nın kılıcı arkasından geçirdiği sahneleri hatırlayın). Oyundaki seslendirmeler için aktöre teklif götüren yapımcı şirket, oyuncunun do lu programı yüzünden onunla çalışmamış. Bildiğiniz üzere Avusturyalı aktör şu anda California valisi.

Conan'ın dövüş stilleri de tam bir barbara göre. Karakterin bazı hareketleri ise maceralanıyla ilişkilendirilmiş. Bir macerasında uzak doğu dövüş stillerini kullanan paralı bir askerle tanışan Conan, dönerek tekme atmayı ve bir kaç hareketi daha ondan öğrenmişti.

Fakat oyuncunun grafikleri berbat. Dört dörtlük bir konu (tamam konu çok derin değil ama tam bir Conan macerası havasında)

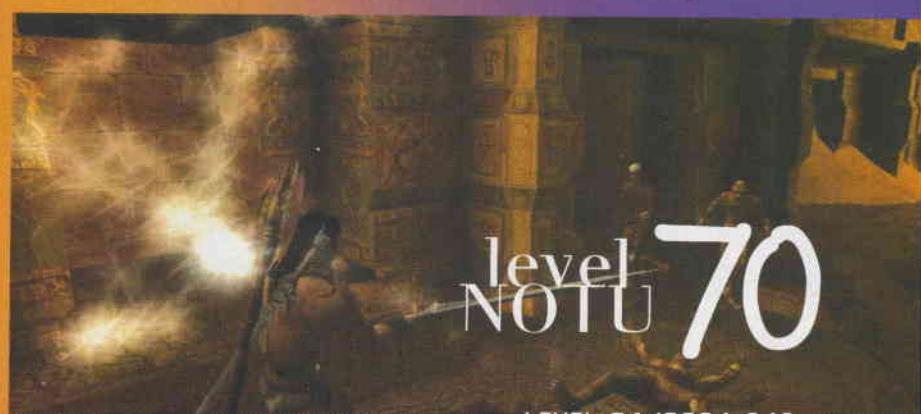
İpuçları

- Tapınak bahçesinde takıldısanız kulenin dibindeki asmaya yaklaşın. Onlara tırmanacaksınız.
- Kulede 4 adet taşa basmanız gereken odada yerdeki yazıları bakın. Sıra sağdan ikinci, sağdan birinci, soldan ikinci ve en soldaki taşlar.
- En alta akaba heykellerini çevirin ve yereki merdivene yakın olan boş heykelin kaidesine zıplayın. Merdiven açılacaktır.
- Görünmez akrepleri öldürmek için önce Ejderhanın gözünü yerdeki yaratığın eline koyun. Ondan sonra akrepler görünür olacak.

ve harika seslerden sonra kahramanızı feci grafikler ile çizilmiş olarak görmek beni rahatsız etti. Nerede Enclave'in grafikleri nerede Conan. Herşeyi tam yapmışken sunuda beceribileselerdi oyunun notu kesinlikle çok daha yüksek olurdu. 0 üzerinden gözlerim kapalı Conan'ın notu çok yüksek olur diye bilirken gözlerimi açığında maalesef "acımasızca kesiyorum"!

Eğer Conan'ın maceralarını seviyorsanız oyunu kesinlikle kaçırın. En baştaki haritayı görmek bile insanı gaza getiriyor. İki bir dövüş oyunu arıyorsanız gene Conan'ı tavsiye ederim. Fakat görsel şölen peşindeyseniz şimdiden söyleyeyim avınız başka sayfalara kaçtı. ☺

Burak Akmenek



level
NOTU 70



Arenaya dal baba!

Gladius

Mitolojik tanrılar, şeytani dolaplar, destansı gladyatör pit dövüşleri, büyüler, baltalar, döner bıçakları, kasaturalar...

Mesmedaki oyunun kapagini görür görmez Russell Crowe'un Gladyatör filminden arak, ucuz ve sıkıcı bir oyun ile karşı karşıya olduğumu düşünmüştüm. Öyle ya, kapak resminde filmi andırın bir temada Roma Olimpiyat Stadyumunda(!?) "Dünyayı ben yarattım" edasıyla dikilen, benzer kıyafetli bir gladyatör vardı. Oyunu çalıştırıldığım andan itibaren ise fikrim değişmeye başlamıştı. Meğer sen Amerikalı yapımcı, işin ustası Japonlara kafa tut, 20 yıllık tarihinde ilk kez bir strateji RPG üret. Star Wars'dan anca sıkılan Lucas Arts, Roma dönemine ait, acımasız, ama görülmeye değer gladyatör savaşlarını konu alan bir oyun ortaya çıkartmış.

Hemen olaya gelelim. Gerçek mitolojik olaylardan esinlenerek hazırlanan epik senaryo çok başarılı. Oyun basitken iki karakterden birisini seçiyorsunuz. Buñlardan birisi Nordagh'ın Kuzey bölgesindeki, büyük barbar kralının kızı, savaşçı Prensə Ursula, diğeri ise Imperia'nın en iyi gladyatörlerinden birisinin oğlu olan Valens. İki ülke arasında periyodik olarak süren kanlı çatışmalar, neredeyse tüm insanlığı yok edecek bir karanlık tanrı yaratır. Bu tanrı büyük uğraşlar sonucu alt edilebilir, ama çok sadece insanın da hayatına mal olur. Ardından iki ülke arasında zoraki banz rüzgarları esmeye başlar. İki kahramanın aynı hikayeleri vardır, fakat bir noktadan sonra ikisi de savaşın yeniden çıkışması için caba harcaya başlar. Güçle birleşti-

ri, mevzu bahis karanlık tanrıının yeniden vücuda gelmesini sağlayacak olan lavukları tokatlamaları gerekmektedir. Bunun için değişik bölgeler gezilecek, gladyatör turnuvalarına katılınacak, gideren güç ve ün kazanılacaktır.

Burası arena, buradan çıkış yok!

Oyunun en önemli özelliği dövüş sistemi. Final Fantasy Tactics, Super Mario RPG ve Final Fantasy X'in birleştirilmiş şekilde önekleylebileceğim bu sisteme, sıra tabanlı ve gerçek zamanlı elemanlar beraber kullanılmış. Örneğin salanan bir bar üzerinde en doğru zamanda, doğru tuş veya tuşlara basmanız, rakibe vereceğiniz hasarı artttırır. Altı kişiye kadar olan savaşçı grubunun kontrolünü alarak, eşit veya sizden fazla sayıda olan rakiplerle sıra tabanlı savaşa giriyorsunuz (kimse size dövüşlerin adil olacağını babbetmedi). Oyunda ilerledikçe insanlardan hayvanlara, hatta mistik yaratıklara kadar değişebilen çok çeşitli savaşçılarla karşılaşacaksınız.

Aslında bu

oyunda bir de patronluk durumunuz var. Yani sürekli yönetmek, geliştirmek ve üye edinmek zorunda olduğunuz bir gladyatör okuluna sahipsiniz. Gittiginiz görevlerden gladyatör toplayabilir veya onları kiralayabilirsiniz. Onları okulunuza getirdikten sonra istediğiniz gibi giydirip egitebilirsiniz. Bu gladyatörler zamanla deneyim kazanıyor, kabiliyetlerini geliştiriyor ve güçlerini zorlu karşılaşmalarında test ediyorlar. Yüze yakın çeşit savaşçı ve onları donatabileceğiniz (büyükler dahil) 2000'e yakın silah var. Üçüncü yüzyıl dünyasında akliniza gelebilecek her türlü normal, ve gelemeyecek birçok fantastik silah çeşidi mevcut. Fazla üye edinmek zorundasınız, çünkü bazı karşılaşmalarda özellik sınırlamaları var. Yani her maça sadece en güçlü adamlarınızı salıp ortaklı temizleyemiyorsunuz.

Doğal seçim mi, eğlence mi, yoksa cinayet mi?

Zafer kazandıkça gladyatörlerinizin deneyim puanı artıyor. Bu puanlarla seviye atladıkça da daha fazla görev puanı alabiliyorsunuz ve bu puanları kabiliyet geliştirmeye harcamayıyorsunuz. Her karakterin gelişebileceğiniz grup saldıruları olacaktır. Bu saldırular





"Alo, sesim geliyor mu?"

* Oyunun müzik ve seslendirmeleri özenle hazırlanmış. Ursula ve Valens'e seslerini Scooby Doo filminde Velma rollünü oynayan Linda Cardellini ve Smallville'den Michael Rosenbaum veriyor. Fakat ağız hareketlerinin uyumaması ve bazen karakterlerin yere düşmeden hemen önce "Sonuna kadar savasacağım!" demesi biraz salıkça kaçabiliyor.



seçmek pek önemli, çünkü

hicbir zaman hepsini alacak kadar fazla paraya sahip olamayorsunuz. Bu saldırular, tek düşmeye basararak yapılanlarından, hızlı zincirleme komutları gerektirene kadar değişen zorluğa sahip.

Oyun Ursula ve Valens'in savaşı durdurmak için giriştiği asıl kişisel görevlerine odaklanırken, maceranız boyunca çeşitli karakterlerle etkileşim halinde bulunuyorsunuz. Bunlardan bazıları size katılabileceğiniz yan görevler ve gizli bölgeler hakkında ipuçları verecektir. Okulnuzdaki savaşçılarınızla da sınırlı etkileşiminiz olacaktır. Mesela, savaşçılarınızı eğitmeye ek olarak, onları okulnuzdan atmayı da seçebilirsiniz. Yapıcılar kiçin teknigiyi yiyen bu durumda karakterlerin ortadan kaybolması yerine savaşçı havuzuna geri dönmelerini ve başka okullar tarafından alınıp, eğitilip tekrar size karşı savaştınlabilmesini mümkün kılmışlar. E tabi o zaman nasıl bir inti-



Karşılaşma öncesi gladiatör seçme ekranınız



Muhittin abi, in aşağı, bak düşünen simdi... Ya tamam, alemin krati sensin.



Tür: Sıra Tabanlı RPG Yapım: Lucas Arts Dağıtım: Lucas Arts Desteğinden: Dual Shock
Oyuncu sayısı: 1 - 2 Web: <http://www.lucasarts.com/products/gladius/> İngilizce Gerekşim: Normal

kam hırsıyla kafanıza kafanıza vururlar bileyim artık.

Savaşlarınız oyunun üç boyutlu dünya-sındaki kasabalarda geçiyor. Diğer bütün geneliksel konsol RPG oyunları gibi, Gladius'da da gitmek istediğiniz her yere yürüyeceksiniz. Yol üzerinde dost veya düşman olan karakterlerle karşılaşacaksınız. Haritayı çok kurcalayan meraklı oyuncular için bazı ödüller de düşünülmüş.

Futbolu icat edenin gözünün yağına yumurta kırıyorum

Oyun grafik açıdan bir görsel şölen değil ama detaylı karakterler, geniş çevre, kaliteli kaplamaları ve iyi bir ışıklandırma sistemi var. Elle yapılmış yüzlerce çizime de değişik efektlere katılarak oyunda kullanılmış ve hikayeye derinlik katılmış. Gladius'da klasik bir RPG'den beklenen her şey var. Dük-

kanlar, görevler, ilginç hikayeler, gizli savaşçılar, büyüler, zırhlar, silahlardır. Dört ana bölgede geçen ve her biri 36 saatlik oynanış sunan hikaye modlarını tamamladığınızda bile turnuva sistemi açık kahıyor. Böylece oyuncular karakterlerini geliştirmeye ve oyundaki diğer bölgeleri keşfetmeye devam edebiliyorlar. Oyundaki hikaye modunun yanı sıra beraber veya karşılıklı maç yapabileceğiniz çoklu oyuncu desteği de mevcut.

Belli bir süredir bir Amerikan yapımı tarafından denenmiş en azimli konsol RPG olan Gladius bence gayet başarılı. Yine de bu türde yatkın olmayanların oyunu satın almadan önce iyi düşünmelerini öneririm. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™

son'uç?

Artılar: Dövüş sistemi, derin atmosfer ve bütönlük teşkil eden hikaye oldukça başarılı. Oynaması gayet kolay. **Eksiler:** Kaçınılmaz olarak tekrarlanan sesler ve müzikler, yavaş geçen dövüşler, sık ve yavaş yükleme ekranları, bol bol yazı biraz sıkıcı.

-Ehm, şey, ayıptır söylemesi ama IMDAT!

level NOTU 79



Çin acayıp bir ülke. Bin sene evvel de acayıptı, bugün de pek farklı değil. Bin sene sonra da israrla acayıp olacak gibi bir his var içimde. Tabii hangi ülke kendi içinde biraz acayıp değil ki? Bu arada "acayıp" ne acayıp bir kelimeymiş? Arka arkaya defalarca kullanınca insanda acayıp bir his ugandırıyor. Bak gene! Ööh, saat gecenin kaçtı olmuş, sene yillardan bilmem kaç olmuş, ben oyun yazıyorum. Kafa mı kalır insanda beah! O değil de, mafya gibi bu oyun olayı, içine bir girince kopasın gelmiyor. Alternatif gerçeklik filan derken, eh bir de dış dünyada pek bir numara yok. Verin bir uzay gemisi gidip keşif yapayım kardeşim, nedir bu? Serbest piyasa ekonomisi filan iyi hoş ta, aynı gezegende nereye kadar? Bu arada Çinliler astronotluk olayını da kendilerince kopyaladılar, biliyorsunuz değil mi? Adını da "taikonaut" koydular. Değişen ne, aynı halt işte, adamı tıkıtorsun roketle, sonra uzaya atıyorsun. Adam giderken bir yandan yedi sülälesine sayıyor, böyle meslek mi olur, gönderecek başkasını bulamadınız mı bâbından. Blade & Sword da aynı model işte, adı farklı, kendi Diablo. Bildiğin Diablo. Boynuzlu kulaklı toynaklı Diablo. Ama hafif çekik gözülü. Bir de Çince konuşuyor sanırım. Başım ağrıyor.

ACTION FRP'LERDE SON DURUM

DIABLO 2	LVL say: 46	%95
DUNGEON SIEGE	LVL say: 65	%90
SACRED	LVL say: 86	%85
BLADE & SWORD		%50

Büyük bir şanssızlık eseri (oyun için, bizim için şans eseri) Sacred gibi bir oyunla aynı ay piyasaya sürülen Blade & Sword, silih kalyor. Tabii herkesin makinesi Sacred'ı kaldırımayabilir, B&S'i tercih edebilir.

Diablo taklısı Blade & Sword

Bu Çinliler de her haltı kopyalıyor be kardeşim!

Yarım Porsiyon Diablo

Çinliler dünkü çocuk değil tabii ki, hayli köklü bir geçmişleri var. Biraz sinsi bir modele sahipler, arada bir yerlerde o soya hafif uzaylı kanı karışmış gibime geliyor. Dünyayı yakından izliyorlar ama, böyle çekik çekik, sinsi gibi bakışları. Japon görünce de aynı hisse kapılıyorum ben niyeysen. Ama Çinliler biraz daha muhafazakâr adamlar, bazen günü yakalamakta yavaş davranışlıyorlar. Misal daha oyun piyasasına yeni yeni girmeye başlıyorlar. Pixelgames küçük firma tabii haliyle, daha çömezler, pek para da yok. Ama Diablo hastası olduklarına eminim. O kadar hastalar ki oyuna, kalkıp klonlamışlar. Ama araya Çinli geni girmiş, oyun çekik gözülmüş. Acayıp bir Uzak Doğu kültürü tadi var oyunda, neredeyse şaşırıp Mortal Kombat yönüne kayacaklarlaşı. Ama tutmuşlar kendilerini, Diablo yapmışlar. Ne güzel yapmışlar, ne iyi yapmışlar!

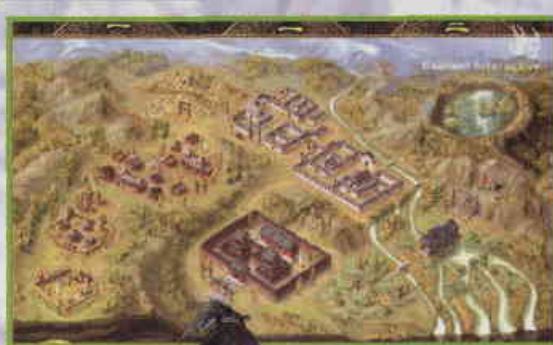
Oyunun grafiklerine bakıyorum, arabirimde bakıyorum, direk Diablo! Kamera açısı olsun, arabirim modeli olsun aynı. Ama maalesef

grafikler ne ilk, ne de ikinci Diablo kadar iyi değil. Hele de bölüm tasarımları akla zarar, hiçbir yere gitmeyen, anlamsız koridorlar şeklinde bir sürü labirent. Etraf da hayli çıplak olduğundan öyle pek bir atmosfer de beklemeyin. Oysa ilk Diablo böyle miydi ya? Nasıl gerilimli, nasıl pis bir havası vardı o grafiklerin! Yani grafik olarak oyunda pek öyle bir çekicilik yok, her ne kadar dövüş esnasında bol bol kol bacak kopsa da, bu kadarı bana yetmez. Girdiğim mekanlarda irkilmek, gerilmek, kılıçın kabzasına daha bir sıkı sarılmak isterim ben hoca! Bu hartialar bırak gerilmeji, "Ohal!" dedirtmeyi, kılımı bile kıpırdatmadı.

Yeteneksiz Tosbağa

Oyunda üç karakter var hazır gelen, başka da bir seçenek yok. Bunlar tank amcadan kırvak hatuna doğru değişen çizgide hazırlanmışlar. Her birinin kendine has yetenek ağacı var, ama başka da sizin etki edebileceğiniz bir haltı yok. Elemanlar seviye atlaklıca otomatik güçleniyorlar, size de aldiğiniz tek bir yetenek puanını harcamak kalıyor. Aslında oyunun bu kısmı hem çok basit, hem de bir mik-





tar eğlenceli. Dövüş olayı biraz killi, sadece arka arkaya düşmanlara tıklamak yetmiyor. Vur, geri çekil, etrafında dolan, üzerrinden sıçra, karşısındaki grubu komple özel combo çek, darbeyi kes, baktın olmugor uza! Böyle sürüp gidiyor kavga.

Kombo çekme olayı burada işin temelini oluşturuyor. Belli özel hareketleri gruplayıp otomatik kombolar oluşturmak mümkün, tabii yapacak mananız varsa. Bir de her yetenek dalının en sonunda çıkan özel bir hareket var ki, onu yapmak için özel enerjinizin dolu olması lazım. Bunu imlecle ekranда bir rune çizerek icra ediyorsunuz. Darbeleri ise Alt tuşıyla bloke ediyorsunuz. Yani genelinde dövüş olayı Diablo serilerinden biraz daha detaylı, hatta eğlenceli. Ama bir nokta var ki işi rezil ediyor, o da düşmanlar. İlerledikçe deli güclü yaratıklar çıkıyor. En büyük özellikleri çok zeki olmaları filan değil, sebil gibi sağlığa sahip olmaları. Vur Allah vur gebermiyorlar. Bir zaman sonra artık sıkıntı



verir oluyor bu durum. Zaten oyun pek kısa sayılmasa, bir de her yaratıkla yarım saat uğraşmak bayıyor insanı.

Neyse ki hemen her haritada Diablo 2 türünden bir town portal noktası var da, oyunu yeniden yükleyince her haritayı tekrar temizlemek gerekmiyor.

Çünkü oyun sadece çıkışta kaydetmenize izin veriyor ve tekrar yükleyince tüm haritalar yaratık doluyor!

Hani Benim Kılıcım?

Blade & Sword'un en büyük eksiği bu tür oyuncuların olmazsa olmazı sayılan bir unsurun tamamen attanmış olması. Oyunda kesinlikle öyle

zırhtır, silahtır, yüzükür filan bulunmuyor. Düşmandan az miktar büyüğe parşömeni, ninja yıldızı, iksir filan düşüyor, ama o kadar, Ha, bir de değerli taşlar düşüyor düşmandan, siz de bunları bir küp yardımıyla birleştiriyor, sonra da demirciye verip üstünüzü başınıza takınıyorsunuz! Yani kopyacılığın bu kadarı! Ama araç gereç alayım, üstüme giyip aynaya bakıyorum, yeni malzeme düşsün görevim, diyorsanız, bu oyunda onlar yok işte maalesef. Ve bence bu da oyunu yaman darbe vuruyor. Bunlar olmadan olur mu yahu?

Bunların üstüne bir de bu oyun da zinhar multiplayer seçenek olmadığını ekleyin. Birazcılıkta tuşları filan hiçbir şekilde değiştiremediğiniz göz önünde bulundurun, Blade & Sword çözümü için gebermiş olacaktır. Aslında yazık olmuş, Doğu esanslı bir Diablo klonu fena fikir değil, ama bu adamlar pek becerememiş. Ha, makinem çok eski, yeni oyun bulamıyorum, diyenler alsın oynasın, hiç yoktan iyidir. Ama bir zaman sonra oyun sinir töpüsü oluyor, ugarmadı demeyin!

M. Berker Gündör

Tür: Aksiyon FRP **Yapım:** Pixelgames **Dağıtım:** Whiptail **Minimum sistem:** 266 MHz CPU, 128 MB RAM, 8 MB GFX, 1,4 GB HDD **Onerilen sistem:** 600 MHz CPU, 256 MB RAM, 16 MB GFX **Multiplayer:** Yok **Web:** <http://www.pixelgame.net> İngilizce gereksinimi: Orta



level NOTU 50

son'uç?

Artılar: Diablo türü oynamış, düşük sistem ihtiyacı, ilginç bir kombolu dövüş modeli. **Eksiler:** Grafikler çok zayıf, yapay zeka kötü, multiplayer yok, genmet toplama yok, aşırı monoton.



yıl 2018...

EA SPORTS TOTAL CLUB MANAGER 2004

Türkiye sanal ortamda yetiştirdiği teknik adamları ile Dünya Kupasının en favori takımı...

Son dönemlerde menajerlik oyunlarının sayısında büyük bir artış var. Hiç şüphesiz SiGames ve Eidos'un ayrılması ve iki firmanın da farklı oyunlar çıkaracağını duyurması türün sevenleri için oldukça sevindirici bir haber olmuştu. Pek çok eleştirmen tarafından beklenileri karşılayamamak ile suçlanan Championship Manager serisinin son iki oyununun oyuncuların gözünde de aynı konumda olması sevinci açıklar niteliktedi. En azından rekabetten kalite doğar martıında gidersek, 2004 yılının son çeyreğinde elimize kaliteli oyunların geleceğini düşünmek hayal olmaz. Championship Manager gündemi bu kadar yoğun yaşarken, EA'ın gözlerden kaçan oyunu Total Club Manager 2004 hem serinin en iyi oyunu oluyor, hem de spor ve menajerlik oyunu sevenlere farklı bir tat sunuyor.

Football Fusion

Sevenlerin sayısı giderek artan oyun önceki versiyonlarına göre oldukça değişmiş gibi gözükmüyor. Yazılı ve 2d ekran görüntülerinden sıkılanlara "Football Fusion" özelliği ile maçları "Fifa 2004" üzerinden izleme olağanı sunuyor. Bu özellik sayesinde takımınızın saha içine yayılmasını ve uyguladığınız taktik anlayışı daha iyi analiz edebiliyorsunuz.

Bir taktik, bir idman, bir de bağışan adam

Tüm menajerlik oyunlarında olduğu gibi taktik ve antrenman programları bol detaylı ve türüne yeni başlayanlar için biraz karışık. Ancak oyuna alışıkça ekranlara hakim olmak kolaylaşıyor. Championship Manager'dan ayrılan bir antrenman programı kullanılmış TCM'da takımınızı yapacağı her çalışmayı dakika dakika ayarlamak, bir saatlik idmanda, hangi çalışmanın ne kadar süre uygulanması gerektiğini belirlemek mümkün. Yağmurlu bir günde idmana çıkmak istemeyen oyuncunuza; "aslansın, kapansın, sen bu işi yaparsın" tarzında mesajlar göndermeniz ve onu yüreklendirmeniz de olası. Maçların içinde farklı

seçenekler de bulunmakta. Bir oyuncunuz ceza sahasının dışında topla buluştuğunda saniyelik bir karar ile "pas ver" veya "şut çek" diye kulübeden atıflarda bulunmak mümkün.

250.000 kişilik kapasitesi ile...

Total Club Manager'ın yapımcıları piyasadaki menajerlik oyunlarının eksikliklerini ve oyuncuların beklenilerini çok iyi araştırmışlar ve farklı başlıklarını tek oyuncunun içine toplamayı başarmışlar. Bunlardan ilki serinin diğer oyunlarında olduğu gibi; takımınızın stadı yapabiliyor

olmanız. Diğer oyunlara göre geliştirilmiş bir editör mevcut. Örneğin 4 katlı bir stadı yapıp; özel tribünler, farklı ışıklandırma sistemleri, basın odaları, renkler ve bunun gibi birçokyrıntıyu uygulama şansınız var. Elbette bütün bunlar için biraz para biriktirmeniz gerekiyor.

Tesisleşmede Aziz Yıldırım kadar başarılı olmak istiyorsanız takımınızın alt yapı, yani genç akademilerini genişlete ve yenileme çalışmaları yapabilirsiniz. Bu sayede iyi ve kaliteli oyuncuların çıkışını sağlayacaksınız. Takımınıza her sezon eklenen gençlerden mutlaka





Oyunu diğer menajerliklerden ayıran bir diğer özelliği de özel yaşamınız ile ilgili. Neler yapabiliyoruz diyenler için; bir kız arkadaş edinebilir veya ondan ayrılabiliyorsunuz. Evlenmenin zamanının geldiğini söyleyebilir, hediyeler alabilir, hatta çocuk sahibi olabiliyorsunuz. Oyun aynı zamanda kendinize ve aileneze ait mal varlığı yatırımları yapmanızda da olanak sağlıyor. Ev, araba alabilirsiniz; futbol dışında şansınızı borsada deneyebiliyorsunuz.

Temiz bir lig olur umarım

Medyanın futbol üzerindeki etkisini ve yapılan televizyon haberlerini takip etmek artık düzenli olarak yaptığız işlerden biri. Oyunda da bunu yapmak mümkün. Aynı zamanda basın ile ilişkilerinizde oldukça iyi tasarlanmıştır. Maçlardan hemen sonra üç cevap hakkınız olan bir basın toplantısına katılıyorsunuz. Verdiğiniz cevaplar taraftar da dahil olmak üzere takımın tüm personeli tarafından bir kenara not ediliyor ve itibarınız ortaya çıkıyor. Oyuncularınıza ait olan motivasyon ve moral puanlaması da bundan nasibi alabilir. Oyuncularınızla bire bir görüşme yapma şansınız ve onların moral, motivasyonlarını yükseltebilirsiniz.

Bedelini ödeyerek, taraftarların düşüncelerini, maç sonuçlarını, yorumları, rekorları, rakiplerin hakkında bilgileri, satılık ve kiralık oyuncuların listelerini, taraftarlar arasında yapılan anketlerin sonuçlarını, futbolculara yönelik haftanın sorusunu takip edebiliyorsunuz. Bu dergide kendinizi de görevliliyorsunuz. Taraftar yorumları da derginin bir parçası. Takıma ve size yapılan eleştiriler, başarılı sonuçların ardından dile getirilen

mutluluktan bir nebze kabarmanıza neden olacak taraftar cümleleri de söyleşilerin arasında yer almaktır.

Oyunda dünyanın büyük liglerinin hepsi bulunmaktadır. Ancak bizim açımızdan dikkatleri çeken ilk konu sadece süper ligimize yer verilmiş olması. Bildiğiniz gibi küçük bir kıyaslamaya yaparsak Championship Manager'da Türkiye'nin 2. lig kategorileri de oynanabilir durumdaydı. Takımların logoları oyuna aktarılmış durumda. CM'de olduğu gibi sonrasında yamalar ile logoları toplamak durumunda değilsiniz. Ancak Türkiye ligi için eksikler mevcut.

Sizlere yeri ve yabancı iki site önerim olacak. Bunlardan ilki (www.tcmturkey.com) olacak. Ülkemizdeki en kapsamlı TCM portalı olmasının yanında TCM araştırma ekibi de site yapımcılarından oluşmaktadır. Diğer site ise (www.totalclubmanager.com) olacak.

Biter bu yazı

Total Club Manager 2004'ün başarılı bir oyun olduğunu tereddüt etmemen söyleyebilirim. Bir çok özellikleri ile CM'nin üstünde olmayı hak ettiği bir gerçek. Menajerlik oyularından hoşlananlara kesinlikle tavsiye ederim. Ancak şunu da söylemeye yarar var ki; arayüzleri, oynamış farklılıklar ve kullanım rahatlığı ile gönüllerde yer eden Championship Manager serisinin yerini doldurması uzun zaman alacaktır.

-Bora Oyacı

bırkaçını A takım düzeyine çıkarmaya çalışın. Hem kadroyu güçlendirmek, hem de potansiyeli olan oyuncuların üzerinden bol bol para kazanmak için atlanmaması gereken bir konu.

Milliler

Championship Manager'dan farklı olarak oyuna isterken hem ulusal bir takımı, hem de lig takımlardan birini yöneterek başlayabiliyorsunuz. Ancak oyunu tecrübe etmeye yeni başlayan arkadaşlarınıza tavsiye etmediğim bir özellik. Ayrıca, oyunda ulusal bir takımı yönetiyorsanız maç gününü uzun süreler beklemek zorunda kalacaksınız. Bu da siz oyundan bir hayatı soğutmaktır.

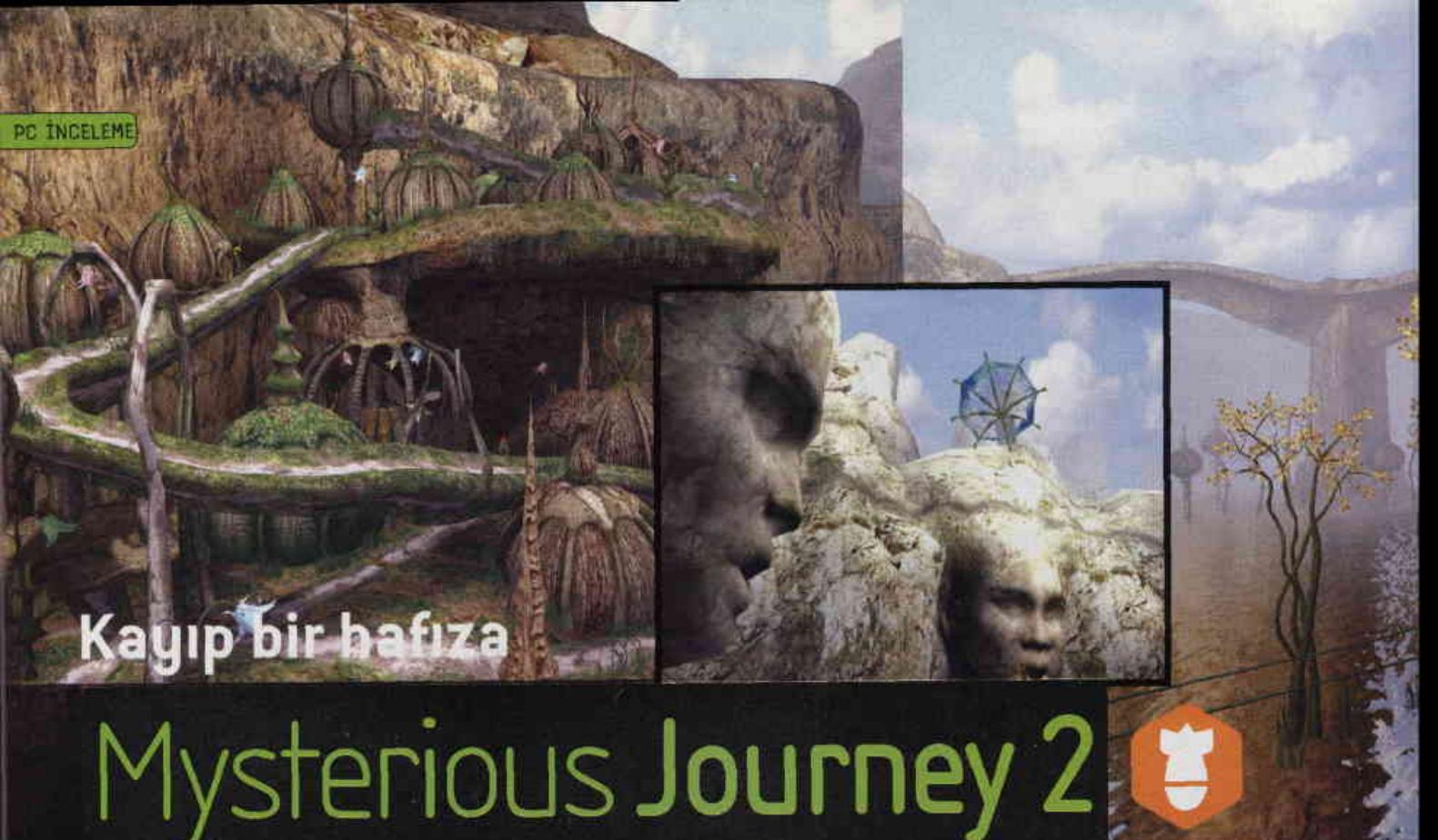
MENAJERLİK'DE SON DURUM

L.M. SEASON 03/04	LVL. sayı 84	%93
TOTAL CLUB MANAGER 04		%91
PREMIER MANAGER 03	LVL. sayı 81	%49

Mutlaka sizin de ekrandızda hayatında Championship Manager haric bilgisayar oyunu oynamış birkaç insan vardır, hatta buralar PCyi CM için üretilmiş bir konsol falan da zannedelerler. Durum böyle iken TCM'in birazlık daha cabalama ihtiyacı var. Premier Manager ise Amiga'daki muhtlu günlerinden çok gerilerde kaldı.

level
NOTU
91
sonuç?

Artılar: İnanılmaz detaylı, her türlü incelikle uğraşmanıza izin veriyor. Arabirim göze hitap ediyor. "Football Fusion" sayesinde maçlarınızı FIFA 2004'te izleyebiliyorsunuz. **Eksileri:** Ortalama bir menajerlik oyuncusunu boğacak kadar detaylı. CM'ye alışmış gözler için uzunca bir süre bir şey ifade etmiyor.



Kayıp bir hafıza

Mysterious Journey 2



Dogal ile mekanının zarif birliktelığı sayesinde oyun garip bir atmosfer yakalamış

Diger adıyla Schism II ve diger bir adıyla Chameleon olan oyunumuz bir adventure; hem de puzzle olanlarından (yani oyunu çözmek için sağlam kafa patlatmanız gerekecek). İki 2001 yılında çıkan Mysterious Journey, özellikle DVD versiyonuyla yılın en iyileri arasında gösterildi; hatta türün en basit kabul edilen Myst'in karşısına çıkabilecek tek oyun olarak gösterilir. Ne yazık ki bu ilk oyun, yolumu bekleyip, neden sonra bir şekilde kaçınan oyuncular arasında benim için. Neyse ki ikincisi sağ salımlarime ulaştı; umarım bu yazı sayesinde sizlere de ulaşır...

Bir gezegenin kaderi...

Kahramanımız Sen, gezegeni Sarpedon'un yüzüngesindeki bir uzay istasyonunda derin bir uykudadır. 200 yıldır süren bu suni şekerleme, ne bir kişi uykusu, ne de bir güzellik uygusudur. Sözde gezegeni birbirine kattığı için ona bu ceza layık görülmüşür. Ama cezası tamamlanmadan sisteme oluşan bir anıza sonucu ugandırılır ve hiçbir şey hatırlamadığını fark eder. Tüm olan biten bir hologramdan dindirdikten sonra Sen kontrolümüze geçer ve oyun başlar. Dedigim gibi Sen hafıza kaybından muzdarip ama gezegeninde bir iç savaş başlatmadığını da emindir. İşler daha da karışmadan Sarpedon'a barış getirmeli ve üzerindeki suçlamayı kaldırarak, adınızı temize çıkarmalısınız.

Sarpedon ilginç bir gezegen. Savaş sonucu ikiye bölündüm nüfus devasa bir vadinin çevresine yerleşmiş. Taraflardan Transai sadece bilime ve teknolojiye inanırken, Ansa'a her şeyin kaynağının doğa olduğunu kabullenmekte. Grafiklere de yansyan bu

ayrılık aslında hikayenin yola çıkış noktasını oluşturur. Hikaye, yapımcı firma Detalion'ın ödüllü bilim-kurgu yazarı Terry Dowling ile kafa kafaya vermesi sonucu ortaya çıkmış (herhangi bir kitabını okumadım ama ünlü bir yazar).

Yapacağınız ilk şey bir meküre atlayıp, geri sayım modundaki uzay istasyonundan kaçmak ve Sarpedon'a zorunlu bir iniş yapmak. Tabii bu o kadar kolay değil, özellikle gezegene indikten sonra hiçbir şey kolay değil. Mysterious Journey II, bir puzzle-adventure olduğundan, her admınızda irili ufaklı bulmacalarla karşılaşırsınız. Oyun ilerledikçe, bulmacalar zorlaşıyor ve siz de zekanızın sınırlarını keşfetmeyi bekliyorsunuz. Bulmacalar, standart adventure oyunlarından alıştığımız 'ne varsa topla, ne varsa kullan' tarzında değil. Hepsi belli bir mantık çerçevesinde, semboller, renkler, sayılar ve hatta sesler üstüne kurulmuş. Özellikle sayılarla bir hıgli karşılaşacığınız için, matematik ile arası pek iyi olmayanların şimdiden bir hesap makinesi bulundurması tavsiye edilir. Myst ile karşılaşacak olursak, bulmacaların ayakları yere sağlam basıyor. Myst bulmacalarını çözmek için solo uçuşlar yapmanız gereklidir, burada hikayeyi ve diyalogları takip ederek en azından nasıl bir olay ile karşı karşıya kaldığımızı kavrayabiliyorsunuz. Tabii sonra da esas kafa patlatma süreci başlıyor. Bulmacalar, bir uzay mekürene nasıl düz kontak yapıldırdan, parçalara ayrılmış bir köprü nasıl birleştirilirre kadar çeşitlilenebilir. Yalnız arada sırada save etmeniz çok önemli. Çökük birtakım bulmacalar, özellikle labirent bazlı olanlar her gelişinizde kılık değiştirip, çözüme giden yolu bulanıbilebilir.

Mekanının doğal örgüsü

Mysterious Journey 2, görsel açıdan inanılmaz tasarımlara sahip. Doğal oluşumlarla mekanik sistemlerin zarif birlikteliği sayesinde oyun garip bir atmosfer yakalamış. Her şey gerçek ama aynı zamanda yapay gibi. Makinelerin kaba saba hatalarıyla doğanın rengarenk elemanları güçlü bir kontrast oluşturmuştur. Grafiklerden hemen hangi tarafın sınırları içinde olduğunu anlamak mümkün. Mekanlar çok çeşitlidir. Karada, suda, havada ve uzayda inşa edilmiş deneyimler sizi beklemektedir. Mekanik ile doğal olanın iç içe geçmesi sonucu çok ilginç bir mimari ortaya çıkmış. Karakterler de en az grafikler kadar ilginç. Özellikle karakterlerin önemli bir bölümünü 'companion' denilen hantal makinelerden oluşturmaktır. İlk karşılaşığınız karakter de buntardan biri. Adı Talen

Sonuç?

Artılar: Olağanüstü grafikler. Özgün mekan tasarımları. Orijinal konsept. Sağlam ortam sesleri ve atmosferik müzipler. **Eksiler:** Bulmacaların çok sık ve zor olması, oyuncuya hikayeden uzaklaştırıyor. Yüksek sistem gereklilikleri.



Tür: Adventure Yapım: Detention Dağıtım: Adventure Company Minimum Sistem: 1 GHz CPU, 128MB RAM, 64MB GFX Önerilen Sistem: 1.6 GHz CPU, 256MB RAM, 128MB GFX Web: www.adventurecompany.com Multiplayer: Yok İngilizce gereklimi: Normal

olan bu makine, insan içine çıkabilmeniz için sizin görüşünüz değiştirmeye teknolojisi 'Chameleon' ile donatılıyor. Anlayacağınız makinelerle iyi geçinmek lehinize bir durum. Zira onlardan olaylar ve dolayısıyla bulmacalar hakkında birçok şey öğrenebilirsiniz. Oyunun, ilkinden önemli bir farkı da tamamıyla üç boyutlu olması. Artık sabit iki boyutlu çerçevelerin yerini içinde hareket edebilen üç boyutlu resimler almış. Oyuncunun böyle bir alemdede serbestçe dolasabilmesi için bir 3D shooter grafik motoru olan 'Jupiter' tercih edilmiş (Tron 2.0 ve No One Lives Forever 2 de aynı motoru kullanmıştı). Kısacası birinci şahis perspektifinden, ister mouse ister klavye ile özgürce



hareket edebiliyor ve 'use' ibaresi çıkan olaylarla da (objeler, makineler, vs.) interaktif diyaloglara giriyorsunuz.

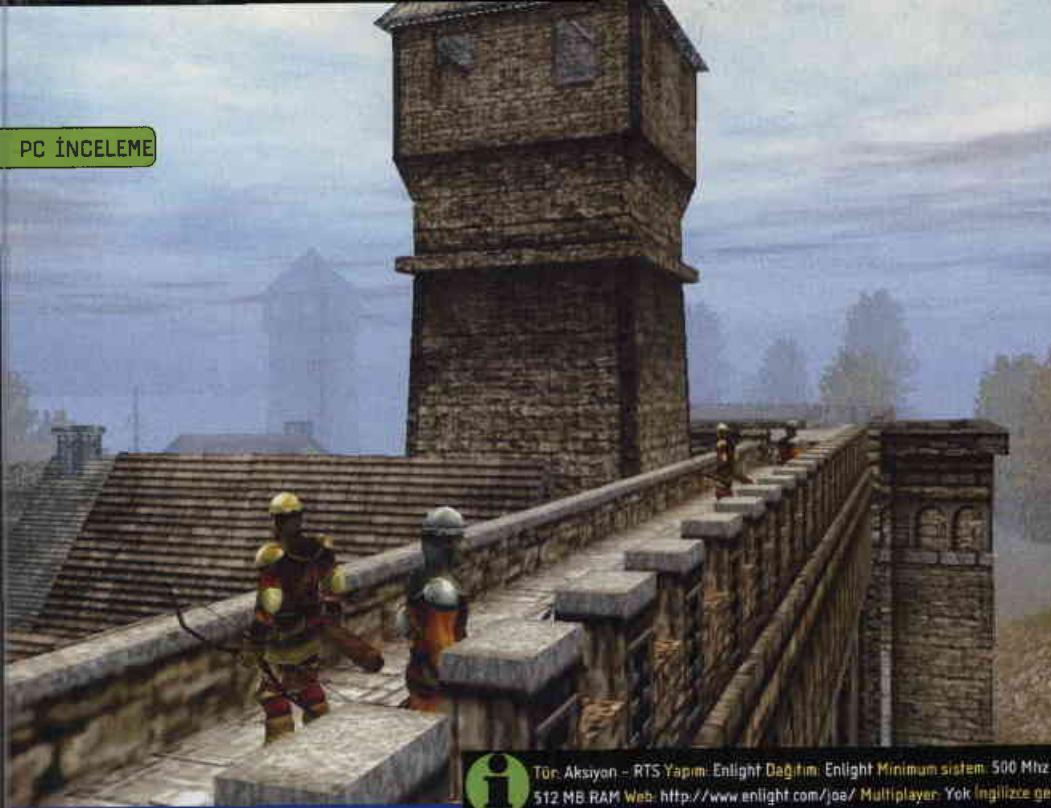
Teknolojiyi kullan ama doğayı kırmadan...

Doganın içine sızan mekaniklerin oluşturduğu atmosfer, müziker ve ses efektleriyle perçinleniyor. Ses efektleri belki çok çeşitli değil ama olsalar gayet yeterli. Su, rüzgar gibi doğal sesler, makinelerin birtakım fonksiyon sesleriyle birleşince oyuncu garip bir etkileşimin ortasında kalıyor. Müzikler ise ana menüden itibaren atmosferi kurmaya başlıyor ve oyundaki mekanlara göre mod değiştirerek devam ediyor. Arayüz oldukça minimal. Bir envanterinizin olmaması ve imlecin 'use' ibaresi hariç değişime uğramaması bu sadeliğin arkasında yatan gerçekler. Neredeyse oyuna aranızda hiçbir şey gitmemiyor diyebilirim. Her şey hareket etmek ve düşünmek üstünde kurulu gibi. Bazen düşüne kismı o kadar bunaltıcı oluyor ki oyuncunun başından bir süreliğine aynı makamda kalabiliyorsunuz. Ayrıca adım başı bir bulmacaya karşılaşmak, can sıkıcı ol-

manın yanı sıra hikayeden de uzaklaştırıyor. Mysterious Journey 2 yüksek 'kafa' gerekliliklerine ek olarak sistem gereklilikleri bakımından da biraz masraflı. Özellikle orta karar bir konfigürasyona sahipseniz, 1024x768 çözünürlükte oynamak oyunu ve sizin bir hayli kasabiliyor (800x600 çözünürlük de hiç fena değil). Üç CD olan oyun, sabit diskinden yaklaşık 2 GB götürüyor ama neyse ki oyun esnasında zırı pırı CD istemiyor.

Mysterious Journey 2, özellikle puzzle-adventure severlerin oldukça ilgisini çekecek bir oyun. Hikaye grafikleri çok iyi örtüşmüştür ve bu anlamda ortaya çıkan melez atmosfer çok etkileyici. Yine de mantıksal bulmacalara yeterince sabır gösteremeyeceğinizi düşünüyor ve koca bir gezegende dağlara, taşlara ve makinelere konuşmak yerine insan karakterlerle içli dışlı olmayı tercih ediyorsanız, bir daha düşünmelisiniz.

Güven Çatak



Tür: Aksiyon - RTS Yapımı: Enlight Distro: Enlight Minimum sistem: 500 Mhz CPU, 128MB RAM, 600MB HDD Önerilen Sistem: 1.5 Ghz CPU, 512 MB RAM Web: <http://www.enlight.com/joa/> Multiplayer: Yok İngilizce gereklidir. Az

Dişİ Kara Murat Wars & Warriors Joan of arc

13. yüzyılın sonları. Daha delikli demir mertliği bozmamış. Fransa Kralı Dördüncü Phillip bir varisi olmadan ölmeye İngiltere Kralı Üçüncü Edward akrabalıktan doğan fırsatı değerlendirdi. Fransızlar ve İngilizler de kız alıp kız vermiş, sonuçta akraba olmuş, bir-

birlerinin toprağında hak sahibi olmak için. Beklediği fırsat doğan, ellerini hararet ve istahla ovuşturan Edward hemen harekete geçmiş. Fakat olaya çabuk uyanıp aklını başına toplayan bir kisim Fransız de adı tarihe "Yüz Yıl Savaşları" olarak geçecek olan bir mücadeye girişmişler. Böylece biz de bir yüz yıl kafa dıntememiş, bu arada İstanbul'u fethetmemiştir.

JoA gayet basit bir aksiyon oyunu olarak başlıyor, üçüncü kişi görüşünden Joan ile Fransa'nın kırşalında, haritadaki görev amacımıza doğru ilerliyoruz. İşgalci İngilizler ile her adımda karşılaşıp bol mikarda kafa kırıldıktan sonra yolumuzu devam ediyor böylece oyuna isinmiş oluyoruz...

Oyunda Arc'lı Joan bacılı canlandırmaktır. Kendisi takdire şayan bir kişilik, biraz da her önemli tarihi figur gibi çatıktır. Ne de olsa ken-

disi kutsal bakire. Koca koca erkek zırhlarını giymiş, kılıcını kuşanmış sonra da ceyresindeki kralıza kalmış, moralî bozuk, harap ve bitap halkı din-iman-vatan diye gazlamış. Tann'dan aldığı mesajlar üzerine ne gerekiyorsa yapmış ve orduları peşine katip pek çok kereleler İngilizleri bozguna uğratmış. Kateleri, şehirleri kuşatıp ülkeye geri katmış ve sonunda da cadılkı suçlaması ile yakılmış. Eh gerçek hayatı kahramanlar yaptıktan sonra böyle karsılık gürüler genelde zati. Oyun tam olarak tarihi gerçeklere bağlı olmadığından bu sefer mutlu son olur diye umuyoruz.

Savunun bre!

JoA basit (hatta vasat) bir aksiyon oyunu olarak başlıyor demistik. İlk göze çarpan grafiklerin sanat eseri ya da teknolojinin en son nimetleri olmasa da gayet güzel olduğu. Kırsalda koştururken de doğa ortamları, atmosfer ve çağın havasını yakalayan müzikler çok hoşuma gitti. Fakat aynı zamanda basit detaylar oyunu gözümde väsata indirdi. Misal, önenüzde ufak bir yükselişi varsa, normalde ful çelik zırh içinde boga kadar zıplayabilen Joan abla burada üzerinden atlama beceremiyor! Aksiyon-

son'uç?

Artılar: Güzel grafikler ve müzikler, iyi atmosfer, karakter geliştirme, strateji, çeşitlilik, basitlik, kalabalık savaşlar. **Eksiler:** Pek çok küçük ekleme ve ayrıca size devamlı ben väsatım diye hatırlıyor, sırttan çizgisellik, geç açılan oyun, karambolleşen dövüşler, zayıf yapay zeka, dengesizlikler.



na maceraya girip sürükle adamla savaşırken tutup hafif yüksekte bir yerden atlayabilek? Hani macera olsa? Tamam oyun çizgisel bir ilerleyişe sahip ama kendimi bu basit eksiklik yüzünden haritalardaki yollarda ilerlerken rayda gidigormuş gibi hissettim. Neyse bunu geçelim, dövüşlerde savaşanların hareketleri, duşaları gerçekçi olmuş. Ayrıca dövüş sistemi de çok basit. Hatta belki biraz fazla basit çünkü sadece iki tür saldırın kullanıyoruz. Sol mouse tuşu ile hızlı, sağ tuş ile çok yavaş ama kodlu mu deviren bir saldırın kullanıyoruz.

Başta dövüş sistemi abartılı kombi gazlarına rağmen yavanlığı ile beni hayal kırıklığına uğrattı, ben Die By The Sword'deki gibi silahşorluk beklerken bunda olay sadece deli gibi tuşlara tıklamak idi. Oyunun büyük kısmında blok bile kullanmadım. Hafif saldırın ile çat çut vurup yavaşlatıp sonra ikinci saldırın ile çevrenizi saran tek mil küffarı tek vuruşta yerlere saçığordunuz. Üçüncü sahistan Malkoçoğlu anlayacağınız. Arada bulduğunuz sahil ok ile de bunlar bitene kadar uzaktaki düşmanları zayıflatıyorsunuz. Oldukça saçma olsa da ileride çok işe yarıyan patlayıcı oklar bulunuyor veya satın alıyoruz(!) (bkz. kale kuşatmaları). Dövüşükçe tecrübe kazanıp, güzelce LEVEL atlayıp karakterinizi geliştirdikçe, yapabildiğiniz komboları güçlendirip yenilerini aldıktan olay şekil şemai kazanıyor. Yanınızda tek bir dostumuzla başladığımız oyunda gittikçe konuda ilerliyor, görevleri yerine getiriyor ve soyluları, kahtromanları yanımıza katıyoruz. Tecrübe ve para kazanıyoruz. Yani oyun çok vasat başlayıp gayet hoş bir çeşitlilik kazanmaya başlıyor. Seçeneklerimiz oyunda ilerledikçe artmaya başlıyor.

İngiliz "kniggitleri" akıyor, Frenk bacı surdan bakıyor

Ben oyunun başından "vasat bir aksiyon oyunu, onu olduğum gibi bagıma basacağım" dediğimden bazı güzel yanlarını da çok geç fark ettim. Mesela kalenin kapılanının bir hain tarafından açıldığı görevde içeriye bir ordu

dolusu düşman akyordu. Hem de mızraklısıyla, okcusuyla ve tamamen zırhlımiş, kalkanlı kılıcını tam donanımlı şövalyeleriyle! Bu görevde ben kapı açılır açılmaz koşup bütün patlayıcı oklarını kullandım, sonra da kaçış kaçış sadakalar dolusu ok attım ve düşman kuvvetlerinin dörtte üçünü böyle telef ettim, tek başıma!!! Bununla da yetinmemip seyre yayılmalarına fırsat vermeden bunları onarlı yirmişerli gruplar halinde üzerrime çektiğinden sonra kasıp ugraşıp tarumar ettim. Ama "tarumar ettim" yanı, bunun başka bir tanımı olamaz. Karşı karşı kale girişini geri aldım. Bu esnada meğer dost kuvvetler nasıl giriş kuraramaz burayı tutalım diye biraz gerimde emirlerimi bekliyorlar!!! Ehem, demek bir Türk dünyaya bedel sözü gerçekmiş, netekim Joan Frenk olsa da oynatan bendlim. Ve doğrusu bu görevde strateji seçeneklerini kullanmadan deli eğlendim. Böyle dalga dalga düşmanlar saldırdıkça gaza gelip oyunun tadını çıkartıyorsunuz. Ama makineniz da çok sağlam değilse dehşet kaslıyor bu sefer de paso ölmeye başlıyorsunuz sınırlarınız bozuluyor.

JoA'da daha da ilerleyince bu sefer at üzerinde savaşmaya başlıyor, kendinize bulduğunuz altınlar ile daha sağlam zırhlar

daha iyi kılıçlar alıyorsunuz. Karakteriniz güçleniyor, emrinizdeki asker sayısı artıyor ve görevler savunmadan çok saldırına dönüşmeye başlıyor. Bonus veren özel eşyalar bulunuyorsunuz, kombolarınız ölümcul hale getiyor... Kisacası Joan of Arc pek çok yönden vasat ve tonla oynanış zorluğu, eksikliği, mantıksızlığı ile dolu olmasına rağmen kasıp ilerlerseniz kendini affettirebiliyor. Hatta şu sıralar oynayacak dahi iyi bir oyununu olmayanlara, orta halli vasat ta olsa söyle hareketli bir oyunu bağıma olduğu gibi basanmaya çalışanlara hitabediyor. Normalde bir oyuncunun yüzüne bakmadım başta vasat dedikten sonra ama sardı beni meret!

All Gündör

level NOTU **65**



Buffy ekranları terk ederken...



Buffy'nin gün geçtikçe daha da garipliği (robot oldu, öldü-canlandı, şuurunu kaybetti), Willow'un her geçen gün daha da bir Gandalf olduğu, Xander'in genişledikçe genişleyip ekranlara siğmayan bir yapıya büyündüğü ve Giles'in hiç değişmediği (gerci o da az biraz büyüğü oldu) mükemmel(!) dizi *Buffy the Vampire Slayer* sonunda PS2'lerimizde de vampir peşinde. Xbox için özel üretilen *Buffy the Vampire Slayer*'ı oynadıysanız, *Chaos Bleeds*'in ilk oyuna çok benzediğini ama birtakım yenilikler de kazandığını hemen fark edeceksiniz. Sırada detaylar...

Kakistos yeniden canlanıyor!

Şunu açıkça belirtmeliyim ki *Buffy the Vampire Slayer*'ı (bundan sonra kısaca Buffy diyeceğim) ne çok takip etmişimdir, ne

de fanatığıjimdir. Hatta ve hatta çoğu zaman sıkıcı bulmuşumdur. O yüzden Kakistos isimli şeytani varlığın yeniden canlandığını, ortalıkta bir takım paralel dünyalar olduğunu söyleken hiç heyecanlanamıyorum. Birinci sezondaki kukla varlık Sid'i veya bir diğer vampir avcısı olan Faith'in varlığını gördüğümde "bunlar kim?" demekten öteye geçemiyorum. Neyseki arada göz ucuya da olsa çeşitli bölmeleri izlemişim. Tamamıyla yabancı kalmadım.

Buffy ve ekibi yine standart görevleri olan vampir avcılığını sürdürmektedirler. Vampirlerin yanında binbir çeşit iblisle de uğraşan Buffy ofisi, Kakistos ve gerçek kötülüğün dünyada yeniden varlık göstermesinden rahatsız olarak tekrar büyük bir maceraya atılırlar.

Öyunda ilk dikkat çeken özellik, diziden tanıştığımız birçok karakteri kontrol edebiliyor olmamız. Buffy ve Faith hızı ve güçlü hareketleriyle dikkat çekiyor. Willow yavaş, fakat büyüğüyle hayli etkili. Xan-

der insan olmasına rağmen, neredeyse Buffy'den iyi dövüşüyor. Sid de bir kuklaya göre çok iyi savaşıyor. Spike ise vampir dostlarını insanüstü gücüyle rahatça devirebiliyor (bir nevi Angel olmuş kendisi).

Bir kazık, biraz kutsal su

Size gerekenler sadece bunlar. Oyunun büyük bir bölümünde savaşıyoruz doğal olarak. Önümüzde gelen düşmanlarla dövüş tarzımız karakterimize göre değişiyor, fakat onları yok etme biçimimiz genelde aynı: Kalplerine birer kazık. İşin ilginç tarafı vampir olmayan yaratıklara da aynı tekniği uyguluyoruz. Hatta sırtını dönmüş vampirleri de sırtlarından kazıklayarak yok etmek mümkün. Buradan anlayacağınız şu ki, yapımı firma sizin ufak detaylarla sıkılmak istememiş. Yaratıkları dövün ve kazığını bir şekilde kullanın.

Her karakterin farklı bir dövüş tarzı olduğundan bahsettim. Buffy tahmin edebileceğiniz gibi hızlı ve bir çok tekme-yumruk kombinasyonu kullanabiliyor. Kombolarını öğrenmek için *Slayer's Handbook*'u kullanabiliyorsunuz. Faith zaten Buffy'nin aynısı. Willow, Buffy kadar çok harekete sahip olmasa da birkaç etkili büyü yapabiliyor. Her yaptığınız büyü, mavi gücünüzü harciyor, fakat Willow'a has bir özellikle büyü gücünüz kendiliğinden yenilenebiliyor. Xander, Buffy'den daha yavaş, ama bir insana göre bayağı güçlü. Spike da Xander gibi ortalama bir karakter. Kısa bir süreliğine kullandığınız Sid'in ise çok güçlü bir saldırının hareketi var. Zaten o da olmasa işkence çekerdi.

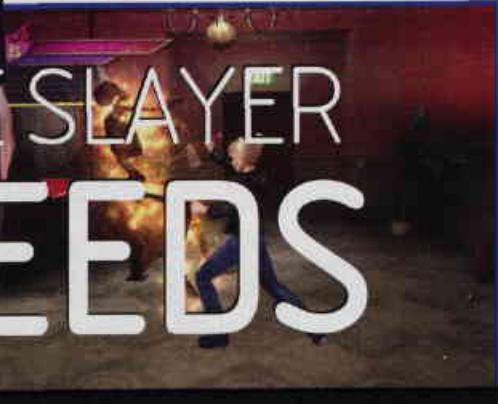
Yolumu kaybettim, ne yapmalıyım?

Her ne kadar aksiyon tabanlı bir oyun yapısı gorsk de, bazen bir ipucunu bulmak için saatlerce koşturduğumuz bir macera bölümü de oyunda hemen kendini belli ediyor. Her bölümde size bir görev veriliyor ve vampirleri de bu görevi gerçekleştirme çalışırken ortadan kaldırıyorsunuz. Yani asıl amaç görevi tamamlamak. Görevler de genelde "100 tane vampir" öldürün gibi basit aksiyon temalı.



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER CHAOS BLEEDS

Once vampirler ve daha sonra diğer şeytani varlıklarla olan mücadelede son nokta.



BU TÜRDE SON DURUM

HUNTER THE RECKONING

LVL say: 82 %78

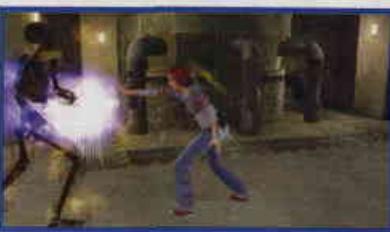
ENTER THE MATRIX

LVL say: 79 %70

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

%65

Gece yaratıklarının peşine düşen bir grup kahraman ise aradığınız, bu farzda en iyi oyun Hunter The Reckoning'dir. Birbirinden çok farklı karakterler ve silahlar ile oldukça güzel. Tam olarak "vampir" temali olmasa da, dövüşlerin güzellikleri nedeniyle Enter The Matrix de denenebilir.



ları içermiyor. Hikayeye ve bulunduğu ortam uygundan olaraak aşama aşama ilerleyen bir görev yapısı var burada ve bu görev mevzusu çoktan canımı sıktı bile.

Elinizdeki karakter kim olursa olsun, vampirleri çıplak elle yemek bir süre sonra hem can sıkıcı hale gelmeye başlıyor, hem de işiniz zorlaşıyor. O yüzden ortalıkta bulacağınız bir takım araçları silah olarak kullanmanız yararınıza olacak. Bir kükrek, bilardo istakası, sandalye bacağı veya içi ateş dolu bir şşe vampirlere daha çok zarar vermenizi sağlayabiliyor. Silahların (bazı kılıç ve baltalar dışında) belirli bir dayanma gücü var. Eğer silahınızı duvara savurup durursanız veya çok uzun süre kullanırsanız kırılıyor ve kullanılmaz hale gelirler.

Ünlü geçti

Buffy the Vampire Slayer'da konuşan ne redeyse her karakterin seslendirmesi dizideki ünlü isimler tarafından yapılmış. Tatlısız, garip Amerikan esprilerini geçersek, ara sahnelerdeki konuşmalar bu sayede kalite kazanmış. Aynı şekilde grafiklerdeki özene de dikkat çekmek gerek. Normalde film veya dizi oyuncuları pek bir şege benzemez. Bunun nedeni de hızla yapılmalarından kaynaklanmaktadır. Buffy'de durum böyle değil. Firma oturmuş ve kaliteli bir yapıp çıkartmak için çaba harcamış. Ortaya çıkan bir şaheser değil, ama Buffy hayranları ve aksiyon meraklıları için iyi bir örnek. ☺

Tuna Şentuna

Buffy the Vampire Slayer delisi misiniz?

Testi cevaplayın, yanıtlarınızı akılınızda tutun ve sonuca bakın.

Sorular

1) Buffy the Vampire Slayer kaç bölümdür?

- a) 112
- b) 144
- c) 12
- d) 112+144+12. Çok zekiyim.

2) Buffy'nin güçleri arasında hangisi yoktur?

- a) İnsanüstü hız ve güç.
- b) Ateş topu yaratma.
- c) Vampir sezme gücü.
- d) Buffy kim? Güçleri de mi var? Hı!

3) Willow ve Anya hangi hayvanlardan korkmaktadır?

- a) Yılan ve çekirge
- b) Kurbağa ve tavşan
- c) Kedi ve sincap
- d) Kalkan bugulama yanında karides kokteyl... İyi gider.

4) Buffy'nin tam adı nedir?

- a) Buffy Kate Sonners
- b) Buffy Anne Summers
- c) Buffy Laine Shimmers
- d) Buffy the Vampire Slayer!!!

5) Sessiz, müziksiz ve tamamıyla müzikal olan üç bölüm aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Amends, Beer Bad, Real Me
- b) Hush, The Body, Once More with Feeling
- c) The Freshman, Forever, Lessons
- d) Speechless, Silent, Musical
(bu sefer tutacak!).

6) Angel'in memleketi neresidir?

- a) California, USA
- b) Galway, Ireland
- c) Prague, Czech Republic
- d) Mersin Taşucu, Türkiye

7) Kim bir peygamberdevesi ile çıkmıştır?

- a) Buffy
- b) Xander
- c) Giles
- d) Peygamberdevesi ile çıkışır mı ya? Tövbe...

8) Buffy'nin annesine dizide ne olmuştur da artık ekranda yoktur?

- a) Evlenip, başka kente taşınmıştır.
- b) Ölmüştür.
- c) Başka bir boyuta işinflanmıştır.
- d) Buffy yetmedi bir de annesi mi var? Bırakalım bu işleri.

9) Buffy ve Willow'un yurtta birlikte kaldıkları odada, duvarlarında ne posteri vardır?

- a) Ferrari F50
- b) Çikolata
- c) Vampir
- d) Allahâhkâna bu soruyu bilsek ne olacak?

10) Dawn kimdir, nedir?

- a) Buffy'nin kız kardeşi
- b) Boyut kapısını açacak anahtar kişi
- c) Angel'in Buffy'yi aldattığı bir kız
- d) Son soruydu değil mi bu? Kurtulduk

SONUÇ

Eğer A ve C şıkları fazlalıktaysa, Buffy'le bir yere kadar alakanzı var, ama çok da dikkatli değilisiniz. Tüm test boyunca B seçenekini seçtiyseniz, ya gerçekten bir Buffy fanatığınız, ya da doğru cevaplarınız B olduğunu keşfettiniz, çok utanıksınız. Son sık olan D seçenek size yakın geldiye, Buffy ismini de ilk defa duyuyor olmalısınız ve bundan da memnun gibisiniz. Aynen devam.



Tür: Aksiyon - Macera Yapım: Eurocom Dağıtım: Esen Elektronik Desteklenen: Dual Shock
Web: www.buffygame.com İngilizce Gereksizimi: Az

son uç?

Artılar: Kaliteli grafikler. Diziye sadık kalan oyuncu. Farklı karakter seçenekleri. **Eksiler:** Bazı bölümlerde görev başında koşarken kaybolup gidebiliyorsunuz. Karakterlerin hareketleri yeterli değil. Buffy ile hiç alakınız yoksa sıkıcı bir oyun.

level NOTU 65



Samanosuke PC'de! Onimusha: Warlords

Geç oldu, güç oldu. İyi oldu mu peki?

**Shogun: Total War oynarken kafasını ezip durduğum
Oda klanı yine çıktı karşıma. İmparator hep desteklerdi
bu adamları da sınır olurdum.**

Oda klanının lideri Nobunaga, tüm Japon klanları ile savaş halindedir. Amacı tüm imparatorluğu tek bir klan altında toplamaktır. Oyunumuzun kaliteli giriş videosunda da göreceğimiz üzere, Nobunaga son savaşını verir ve zaferle ulaşır. Ancak zafer nidaları atmaya başladığı anda yuttuğu bir ok gırlığına takılır. Kan revan içinde can veren savaş lordu Nobunaga, diğer dünyada yaptığı bir iki anlaşma ile şeytani güçleri ve şeytani silah arkadaşları ile yaşama geri döner. Böylece bize bol bol aksiyon çıkmış olur.

Biz, Samanosuke Akechi, olan biteni tepelerden izledikten sonra kuzenimiz Prens Yuki'nin korku dolu mektubu ile harekete geçeriz ve oyun başlar. Prens şeytani güçler tarafından kaçırılmıştır. Prensesi kurtarmamız ve Nobunaga'nın icabına bakmamız gerekmektedir. Klavye mouse ikilimizde klavyemizi seçip konsoldan devşirme oyunumuzun başına geçer ve işe koyuluruz.

Raizan - Yıldırım

Survival horror türünün baş taşı Resident Evil serisinin takipçilerindendir Onimusha. Ancak Onimusha ne psiko-

lojiniz üstünde oyuncular oynuyor, neden sizi korkutmaya çalışıyor. Tamamen aksiyon ağırlıklı oyunumuzda, bol bol kılıç kullanıyoruz. Last Samurai, Kill Bill gibi filmlerde bol bol katana gördükten sonra fena gelmiyor hani, Onimusha: Warlords PS2'ye çoklu bir hayli zaman oluyor. Masaüstü bilgisayarlarımıza bu kadar geç aktarılmış olması çok acı.

Onimusha bir aksiyon oyunu olsa da aralara bol bol bulmaca serpilmiş. Bu serpintiler doğru zamanlamalar ile oyunundan sıkılmanızı engeller. Çok çeşitli olmasalar bile oldukça değişik bulmacalarla karşılaşabileceğinizde. Fazla tuş kalabalığı yok. Tüm komboları aynı tuş ile yapabiliyorsunuz. Yön kontrolleri RE serilerinden alıştığımız şekilde. Tek farkı geri geri yürümen-

yor, firlıyoruz. Taşıdığımız silaha göre büyülü bir hareketimiz oluyor. Bunu da ayrı bir tuşla yapabiliyoruz. Büyü demişken, düşmanımıza şeytanlar kıyak yaparda, esas oğlannıza kimse yapmaz mı? Yapar tabii ki. Giriş videosunu sabreder de sonuna kadar izleyiniz.

Karanlığa karşı savaşımızda kullanıbmamız için bize bir kolluk veriliyor. Bunun ile öldürdüğümüz düşmanlarımızın ruhlarını emebiliyoruz. Soul Reaver Raziel'den kat kat yakışıklı karakterimiz üç ayrı tip ruh emebiliyor. Bunlar sağlığını ve büyü gücümüzü doldurduğu gibi LEVEL atlama için ihtiyacımız olan tecrübe puanlarımıza büyük katkıda bulunuyor. Karakter geliştirme sistemi taşıdığımız silahlardan ve bilekliğimize taktığımız taşlar ile ilgili. Oyunu Magic Mirror denen noktalarda Save edebiliyoruz. Yine aynı noktalarda Enhance diye bir seçenekimiz var. Buradan elimizdeki silahları ve taşlarını

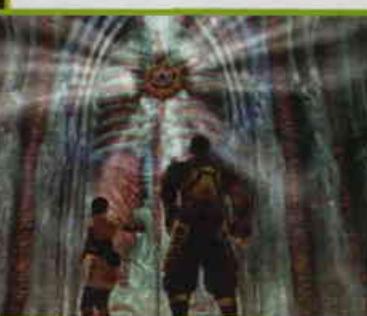
LEVEL'larını yükseltebiliyoruz. Sevgileri yükseldikçe verdikleri hasarın miktarı ve etki alanı artıyor. Silahlardan çok çeşitli değil. Ok yay ikilisini yanında, 3 çeşit kılıcımız ve oyunda bir

AKSİYONDA SON DURUM

P.O.P. SANDS OF TIME	LVL say: 84	%90
ONIMUSHА		%80
LOTR: RETURN OF THE KING	LVL say: 83	%83
GLADIATOR: S.O.V.	LVL say: 85	%70

"Ekmeğini kılıçıyla kazahan" kahramanlar söz konusu olduğunda, Prince of Persia'nın üzerine oyun yok. Alt sıralardaki Gladiator'ü de "Kılıç ve Kan"ı aynı ekranda görmek isteyenler deneyebilir.





Kaede'nin kişisel başarısı mı bileyorum ama zaten yaşamayan bir şeyden nasıl bu kadar kan ıckabilir?



ONIMUSHA'YI İNGİLİZCE YAPMAK

- İlk alındığınızda Onimusha'yı komple Japonca görünce şaşkın olabilirsiniz. Oyunu İngilizce yapmak için el yordamıyla oyunu kurduktan sonra, ana menüde ortadaki seçeneklere girin. Üstteki iki seçenek bir kere değiştirip oyunu başlayın. Tadaaa!

süre ilerledikten sonra edineceğimiz bir adet ateşi silahımız var. Kılıçlar ayrı ayrı güçleri temsil ediyorlar (ateş, rüzgar, yıldırım).

Shippuu - Rüzgar

Yapay zekanın pek bulunmadığı oyunda genel olarak kılıç kullanmayı tercih edeceksiniz. Karakterimizin hareketleri oldukça akıcı ve gerçekçi. Motion Capture budur deyip arka plana bakıp üzülüyorum hep birlikte. Yapay zeka zaman zaman düşmanlarını o çatıya bu duvara çıkartabiliyor. Ok ve yay da bu noktaların dışında pek gerekli olmuyor. Kolumuzu bacagımızı tutabilmeye yetişine sahip olanlar ve Boss tabir ettiğimiz rakipler bile pek zorlu değiller. En büyük karambollerin içinden çıkmak bile pek sorun değil. Canımızı sikan, geçtiğimiz bir yerden tekrar gezerken aynı rakipleri temizlemek zorunda kalmak. Hoş bir iki turdan sonra aynı yerde

spawn olmaktadır vazgeçiyorlar. Ayrıca sürekli bir odaya girip çıkış bol bol ruh emmek, silahlarımızı güçlendirmek için iyi bir taktik. Az biraz sabır yanı.

Az önce bahsettiğim gibi tam aksiyon içimizi baymaya başladığını anlarda bulmacalar giriyor devreye. Zaman zaman da bizi öldürmek için tutulan ancak çekik gözlü karizmamız altında ezilip en yakın dostumuz haline gelen Kaede'yi kontrol ediyoruz. Yap boz tarzı bulmacalar yanında, topladığımız kitaplardaki metinleri okuyarak cevap vermemiz gereken sorular, her iki karakteri de yöneterek içinden çıkmamız gereken kapılar gibi birçok sınav var önumüzde.

Enryuu - Ateş

Tüm bu sorunlar ile uğraşırken, sabit kameraları açılarından bakıp bakıp düşman kesiyoruz. Bunu yaparken grafiklerin günümüze göre bile ne kadar başarılı olduğunu görüyoruz. Karakterlerin yumuşak ve akıcı hareketleri donuk arka plan üzerinde biraz sırtlıyor. Konsol havasından kurtulunamaması ve sağdaki 640x480 çözünürlükte oynamak da

ayrı bir sorun tabii. 60 Hertz TV başında konsolda oynuyormuş hissiyatı veriyor.

Samanosuke – Bol Sarımsak Ye

Ses efektleri idare eder seviyede. Ancak seslendirmeler çok sönükkiliyor. Ayrıca İngilizce diyalogların zayıflığı midenizi bozacak derecede. Hem oyunun genelinde, hem muhteşem ara videolarda gereksiz karın ağrıları çekmenize neden oluyor. Koskoca Capcom iki üç tane eleman bulamamış İngilizce diyalog yazıp seslendirecek. Uzun uzun elden geçirilmiş olduğu apaçık ortada olan bir oyundan beklenmeyecek kadar kötü. Japonca seslendirmeler üstüne İngilizce altyazilar kesinlikle daha iyi olacaktır. Yok ben geleceğim diyorsanız bir şey diyemem. Oyun içi müzik çalırsa! Fena değil.

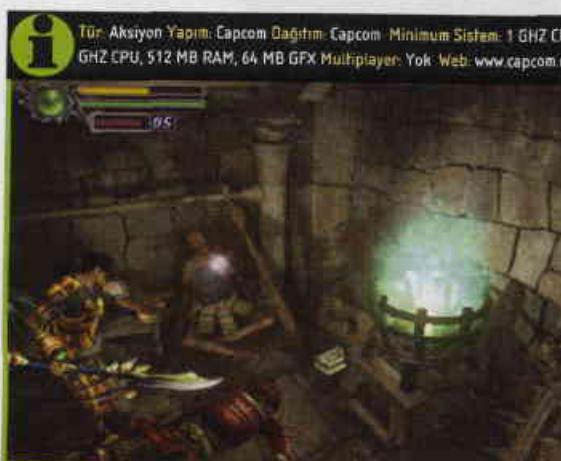
Onimusha: Warlords oldukça iyi bir oyun. Aksiyon severler kesinlikle kaçırılmamalı derken, geç kalmış konsol port diyorum. Çok mu bayık anlattım yoksa? Bilemediğim. Geçen gün yolda karşılaştığım bir arkadaşım sordu, ne oldu sana ruhunu mu aldılar? ☺

Jesuskane

sonuç?

Artılar: Bol aksiyon, Uzak Doğu atmosferi, basit ama derin dövüş sistemi
Eksiler: Grafiklerde konsoldan kalma donukluk çok belirgin. Seslendirmeler çok kötü.

Level Nofu 75



Tür: Aksiyon / Yayımlayan: Capcom / Dağıtım: Capcom / Minimum Sistem: 1 GHZ CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX / Önerilen Sistem: 1.8 GHZ CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX / Multiplayer: Yok / Web: www.capcom.com / İngilizce Gerekliliği: Normal

Genç bir kızın günlüğü Clock Tower 3

Bu defa farklı bir Clock Tower...

Son zamanlarda en çok ilgi çeken oyunların başında geliyor korku oyunları. "Korku" ve "oyun" kelimeleri bir araya gelince "Resident Evil"la da (RE) karşılaşıyoruz kaçınılmaz olarak. Ancak Clock Tower serisinin ilk ikisi klasik bir "icon-adventure" oyunuydu. Ne var ki bu PS2'ye pek uygun değildi (gamepad sorunu nedeniyle). Şimdiyse yapımcılar oyunun renjini biraz değiştirmiş ve RE'ye takılmış. Buna rağmen oyunu RE'den ayıran birçok şey var. İşte başlıyoruz...

Sevgili Alyssa...

Oyun, Alyssa adında genç bir kızın annesinden üzücü bir mektup almasıyla başlıyor. Annesi Alyssa'nın hemen saklanması ve eski evlerine yaklaşmamasını istiyor. Mektubu okuyan kız ne olduğunu merak ediyor ve annesini bulmak için evlerine gitmek gibi bir hata yapıyor. Ve kendisini bir kâbusun ortasında buluyor. Bu noktadan sonra kontrol de size geçiyor.

Clock Tower 3 birbirinden bağımsız bölgümlerden oluşuyor. İkinci bölümde İkinci Dünya Savaşı'nın ortasındaki Londra'dasınız ve dev çekiçli deli bir adamı durdurmaya çalış-

şiyorsunuz (evet ikisi arasında ben de bağlandı kurmadım sevgili okurlar). Bu adamı durdurmak için hayaletlerin yardımıyla bazı görevler tamamlamalı ve basit bulmacalar çözmeniz. Mesela çekiçli adam tarafından öldürülen ufak kız, sadece, babasının yaşarken ona verdiği madalyonu bulmanız halinde size yardım etmeye kabul ediyor. Oyunda dövüş ve aksiyonun yeri ise çok az. Çünkü Alyssa 14 yaşında güçsüz bir kız. Ondan RE'deki Jill gibi pompalı tüfekle zombileri öldürmesini bekleyin. Oyunun esprisi, mektupta annesinin de söylediğ gibi Alyssa'nın saklanmak zorunda olması. Bunun için de gölgeleri kullanabiliyorsunuz. Ancak Kutsal Su ve benzeri şeylerle düşmanlarınızı etkisiz hale de getirebiliyorsunuz zaman zaman.

14 yaşında ufak bir kızın normal davranışını veya sakin olmasını bekleyemezsiniz. Yapımcılar da bunu dikkate alarak oyuna bir "panik-metre" eklemiş. Alyssa korktuğunda veya heyecanlandığında panik-metre yavaş yavaş doluyor. Ve tamamen dolduğunda Alyssa panikliyor ve kendisini kaybediyor. Bu durumda onun hareketlerini de kontrol edemiyorsunuz. Sakinleşmesi içinse saklanması ve

hiçbir şey yapmaması gerekiyor.

Dedigim gibi oyundaki bulmacalar basit sayılabilir. Oyunun hızını kesmemesi açısından bu iyi bir şey. Diğer yandan oyunun ilk birkaç dakikasının klasik RE gibi kapıları zorlamakla geçmesi canınızı sıkabilir. Neyse ki bu fazla sürmüyor.

Sevgili sonuç...

Kontroller ve kamera açısından oyunda bir sorun yok. RE oynanışının dışına çıkması, sürükleme hikâye, gizlilik teması ve panik-metre oyunu ilginç hale getiriyor. Grafik ve sesler de hiç fena sayılmaz. Sunsoft'un oyunun türünü değiştirerek bir risk aldığı kesin, ancak ortaya çıkan sonuç kesinlikle tatmin edici. Bir de şu hantal arabirim ve birkaç kontrol sorunu olmasayı... ☺

Fırat Akyıldız



Türk Adventure Yarım: Sunsoft Dağıtım: Capcom Desteklenenler: Dual Shock İngilizce gerekliliği: Orta

Artılar: İlginç konu, sürükleme hikâye, panik-metre, gizlilik teması. **Eksiler:** Hantal arabirim, bazı kontrol zorlukları.

level
NOTU

78

Geçmişe dönüş... NBA Jam

Kuralsız basketbolun tek oyunu...

Farklı sistemlerde birçok basketbol oyunu yapıldı şimdide kadar: One on One, TV Sports Basketball, NBA Live, NBA Jam akılmda kalanlar. İlk NBA Jam'ı DOS zamanında oynadık. Girişteki renkli Acclaim logosunun ardından gelen ekranда iki kişilik takımımızı seçip oynamaya başladık. NBA Jam'ı eğlenceli yapan şeyse kuralsız olmasıydı. Rakibinizi itmek, topla birlikte çizginin dışına çıkmak oyuncunun kesilmesine neden olmuştu. Kısacası NBA Jam farklı, eğlenceli bir oyundu. PS2 versiyonu için de hemen hemen aynı şeyler geçerli.

Yıl 1990

Modlarımız Exhibition, Jam Tournament, Legends Tournament. Tahmin edeceğiniz gibi Exhibition ile yanından beyaz eşya (?) kaçırrı gibi oyuna başlıyorsunuz. Jam Tournament'ta, adından da anlayabileceğiniz gibi turnuvaya katılıyorsunuz. Legends Tournament'ta ise eski basketbolcuları seçebiliyorsunuz, ancak bu moda "eski" ile ilgili olan tek şey bu değil. Legends Tournament'te oyunu siyah-beyaz oynuyorsunuz ve basketbolcuların formalarından saç stillerine kadar her şey

1950'li yılları yansıtıyor. Maç sırasında arka planda çalan müzikler de aynı şekilde nostaljik.

Oyun "arcade" olmasına rağmen lisanslı 29 NBA takımı, sahalarını ve NBA'nın son 50 yıldaki en iyi 50 oyuncusunu içeriyor. Bu arada Jam Store modunu unuttum. Turnuvalarda başarılı oldukça Jam Store'dan yeni oyuncular vb. alabiliyorsunuz.

Biraz da oynanıştan bahsedeyim. NBA Jam'de kural olmadığını zaten biliyoruz. Bunun oyunu eğlenceli bir hale getirdiği kesin. Bunların yanında birçok farklı ve fantastik hareket de yapabiliyorsunuz oyunda. Mesela üç sayılık bölgeden bir smaç atabiliyor veya çok basit bir hareketle Alley-Op yapabiliyorsunuz (Üçgen'e bastığınız zaman bir adamınız içeri doğru hareketleniyor, tam bu sırada pas tuşuna basarsa-

nız Alley-Op'u gerçekleştirebiliyorsunuz, tabii pas tuşuna bastıktan sonra iyi bir zamanla mayla Daire'ye, yani şut tuşuna basmalısınız). Turbo + Daire ve diğer kombinasyonlarla da Süper Smaç gibi farklı hareketler yapabiliyorsunuz. Bu arada, adamlarınız her pozisyonda oyuna çok iyi uyum sağlıyor. Oyunu bu açıdan PES3'e benzetmedim değil.

Yıl 2004...

Aradan geçen zaman NBA Jam'ı çok fazla değiştirmemiş. Oyun yine eğlenceli bir oynanışa sahip. Her an farklı bir hareketle karşılaşabiliyorsunuz. Bu sayede oyuncunun temposu hiç azalmıyor, ancak yine de bir şeyler eksik gibi. Mesela animasyonlar daha iyi olabilirdi, grafikler biraz daha detaylı olabilirdi. Her seye rağmen yeniden NBA Jam oynamak güzel bir duygudur. Sakın bu oyunu NBA Live ile karşılaştırmayın. Biri elma, diğeri armut... Bunlar toplanır mı hiç? Ya, toplanır tabii ne var ki? Ben de bunu anlayamadım yıllardır... 1 elma + 1 armut = 2. Aman be... ☺

Fırat Akyıldız



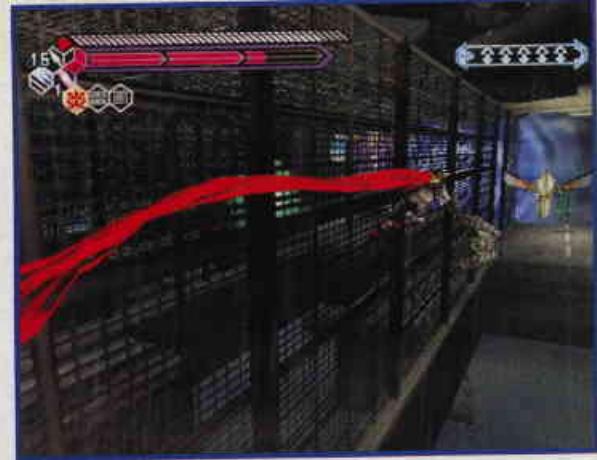
Türk Spor Yapım: Acclaim Dağıtım: Acclaim Desteklenenler: Dual Shock
Web: www.acclaim.com İngilizce gereklisini: Yok

son uç?

Artılar: Eğlenceli ve tempolu oynanış, ilginç hareketler, Legends Tournament modu.
Eksiler: Basit grafikler, vasıt animasyonları.

level NOTU 78

Bu kez Hibana... Nightshade



Gelin biz çelik-çomak oynayalım. Ama neden?

Shinobi arcade salonlarında vazgeçemediğimiz oyunlardan biri olabilir, bu oyun için anımdan verdiğimiz ekmek paralarını yemiş olabiliyoruz, ancak bu yeni Shinobi'nin rezaleti bir oyun olduğu gerçekini kapatmıyor. Bu kadar agresif bir giriş yazmamın sebebi ise, bu oyunu dergide tek başıma yedi saat kadar oynamak zorunda kalmam, bunalıma girmem. Sınan sabah geldiğinde beni kendimi atkıyla (!) aşmış bir şekilde buldu.

Hibana?

Oyunda Shinobi ismi geçmiyor, ancak Nightshade, geçtiğimiz aylarda incelediğimiz yeni Shinobi'nin devamı. Oyun da Shinobi'nin bittiği yerden devam ediyor. Bu kez kontrol ettiğimiz karakter devlet için (Japonya) çalışan Hibana. Yani bir bayan...

son'uç?

Artılar: Atkı (ilk oyunun da tek artışıydı yanılımıyorum) **Eksiler:** Sıkıcı oynanış, tekrar eden oynanış, çizgisel oynanış, şıko oynanış, kötü düşman tasarımları, kötü grafikler, kötü sesler, kötü...

Modlar... Mission, Survival, Time Attack ve Story. Story'nin dışındaki diğer modlar oyuna başlarken aktif değil. Zaten oyundaki ağırlık Story modunda.

Bir oyuncu, normal şartlar altında bir de- vam oyunundan yeni modlar dışında daha farklı, daha derin yenilikler bekler. En azından eski oyunun renginin değişmesini bekler. Ne var ki Nightshade'deki yenilikler tatmin edici değil. Oyunda ilkinde olmayan bazı atak teknikleri bulunuyor. Bunun dışında Tate sistemi de geliştirilmiş. Hatırlarsanız ilk oyununda düşmanlarınızı kısa sürede art arda öldürdüğünüzde araya bir sinematik giriyor ve tüm düşmanlarınız bir anda yok oluyordu. Şimdiyse bunun süresi uzatılmış ve daha fazla kombo yapmanızı olanak tanınmış. Ama bunun gereği var mıydı? Yoktu.

Yenilikleri bir kenara koyup oyundan bahsedelim. Yine yapmanız gereken tek şey yapaç zekâdan yoksun saçma sapan, birbirinin aynısı düşmanları saatlerce aynı şekilde öldürmek. Bu kadar kötü düşman tasarımlının bir arada toplandığı başka bir oyun daha bulmak zor olsa gerek. Oyunun aşırı çizgisel olması belki kabul edilebilirdi, ama bu düşmanlarla, bu tekrar eden oynanışla asla.

Toparlamak...

İlk oyunun yaşılı grafik motorunun kullanıldığı Nightshade, tahmin edeceğiniz gibi grafik açısından da yere kapaklıyor. Düşman tasarımları, çevre ve diğer efektler alabildiğine kötü. Daha kötüsünü tahmin etmek zor. İşte bu yüzden, "Gelin biz çelik-çomak oynayalım". Olası her oyun bundan daha eğlenceliyor.

Fırat Akyıldız



Level
30



Tür: Aksiyon / Yapım: Overworks / Dağıtım: Aralith / Desteklenenler: Dual Shock Web: www.sega.com İngilizce gereklisini. Hic



Mumya'nın laneti

Sphinx and the Cursed Mummy

Akılsız akıl oyunları...

Sevgili Sinan... Bu satırları sana yazarken ne kadar uysam azdır. Zira hiç bu kadar potansiyel Kısa Kısa oyununu bir ayda, birer sayfa birer sayfa incelediğim olmamıştı. Ümarım iyisindir. Beni merak etme, yakın zamanda çok uzaklarda olacağım ders çalışmam için. İşte o zaman kalbinde derin bir sızı hissedeecek, "Neden, neden Fırat'a bunu yaptım?" diyecek ve nedense har vurup harman savuracaksın.

Toparlayalım...

Sphinx and the Cursed Mummy eski Mısır'da geçiyor. Oyunda gelecek "karanlığa" karşı koymaya çalışan Sphinx adında yarı insan yarı aslan bir karakteri kontrol ediyorsunuz. Konuya aynı zamanda firavun Tutankhamen de dahil edilmiş.

Third-person kamerasıyla oynanan oyun bir aksiyon-adventure. Kontrollerden başlayalım bu kez: İlk başta, karakterinizin sert ve sınırlı hareketleri rahatsız edici. Bu da Prince of Persia'daki gibi atletik, esnek ve her ortama uyum sağlayan bir karaktere sahip olmadığımız anlamına geliyor. Tabii aksiyon ağırlıklı ilerleyen bir

oyunda bu es geçilemeyecek bir eksidir. Kontroller karmaşık değil, ancak kamera zaman zaman problem çıkarabiliyor.

Oyunun neye benzediğine gelince... Geneli basit ve çoğunlukla sıkıcı bulmacalarla geçen, karşınıza çıkan herkesi vurmadığınız, az şiddet içeren bir platform oyunu. Oyuna başlarken karakterinizin hiçbir yeteneği yok. Ancak biraz ilerledikçe yeni hareketlerle, yeni yeteneklere sahip oluyorsunuz (mesela çift zıplama, buna benzer şeyler özel eşyalarla da yapabiliyorsunuz). İlk bölümde topladığınız hindistan cevizlerini göldeki aç yaratığı verdığınız zaman siz yukarıya fırlatıyor. Böylelikle oyundaki ilk yaratıcılığın sınırlarını zorlayan (!) bulmacayı geçmiş oluyorsunuz.

Artık hemen hemen her aksiyon oyunduda olduğu için Sphinx'teki gizlilik modu bizi şaşırtmadı. Kapıların önündeki metal nöbetçilere görünmeden içeriye girmeye ca-

lışmak gibi birçok gizlilik gerektiren sahne bulunuyor oyunda. Bunların dışındaysa karakterinizin bir kılıcı var. Yakın savaşlarda en çok kullanacağınız silah da bu. Savaş sistemi ise eğlenceli sayılabilir.

Toparladık...

Diyaloglar için seslendirme yapılmayan Sphinx grafik açısından da ortalamayı geçemiyor. Yapımcılar birkaç tür bir arada toplamalarına rağmen renksizlige ve sıkılığa bir çare bulamamışlar. Özellikle, gerek siz, hatta aptalca sayılabilecek bulmacalar can sıkıyor. Sonuçta bu oyunu almayın. Ben de gidip ders çalışıyım ki taş kalpli Sinan'ın kalbi sizləsin. ☺

Fırat Akyıldız

Not: Kalp mi, o ne? - blx



son'uç?

Artılar: Eğlenceli savaş sistemi, bazı boss'lər.

Eksiler: Diyologlarda seslendirmenin olmaması, renksiz oynanış, aptalca bulmacalar, sert ve sınırlı kontroller.

level
NOTU 50





Tatilde de rahat yok Neighbours from Hell 2

Ev alma komşu al diye boşuna dememişler...

İlk yazımızda komşularımı sevmediğimi dile getirmiştim zaten. Demiştüm ki, "takılıp gere kapaklısam, ses çi-kartığım gereğesile kalorifer borularına çeşitli araçlarla vuruyorlar". Şimdi de değişen bir şey yok, ama neden ilk yazıldan kopyalayıp yapıştırmadım ki bunları? Boşuna gazdım iyi mi..

Takibe devam!

Neighbours from Hell'de olduğu gibi ikinci oyunda da ana karakterimiz Woody. Hatırlarsanız Woody, bir televizyon kanalıyla komşusuna kurduğu tuzakların canlı olarak yayınlanması için anlaşmış- ti. NfH2'de de yine Woody'yi kontrol ederek komşunuzla ve ailesiyle uğraşmanız gerekecek. Sizden istenen tek şey ise yine rating! Komşunuza yaptığınız her "pişlik" için rating alıyorsunuz. Onu



kızdırıkça da puanız katlanarak artıyor. Her bölümde belirli bir tuzak sayısı var ve bunlardan istenilen kadarını bitirdiğinizde (mesela ilk bölümde üç) sağ alttaki "tık" işaretine tıklayarak diğer bölgelere geçebiliyorsunuz.

Dediğim gibi bu defa tatildeyiz ve burada da komşumuzu sınırlendirmeye devam ediyoruz. Oyunun oynanışı, ufak tefek değişikliklerin dışında hem hemen hemen ikiyle aynı. Ana yeniliklerden bahsetmek gereklidir: Birincisi artık oyunda bir değil, üç hakkınız var. Yani yakalandığınız zaman her şeyi en baştan yapmak zorunda kalmıyorsunuz. İkinci yenilik ise bir şey karıştırırken veya kilitli bir yeri açarken çıkan arabirim. Mesela komşunuzun karışının çantasını karıştırırken artık daire şeklinde bir ikon çıkarıyor ve burada, ekranda ki objeyi (ki devamlı kayıyor, tutmak zor) bu dairenin içinde tutmaya çalışıyorsunuz. Eğer obje dairenin dışına çıkarsa aynı işlemi en baştan tekrarlamamanız gerekiyor. Haliyle bu da zaman kaybına ve heyecana



yol açıyor.

Bunların dışında yine eğlenceli tuzaklar kuruyor ve komşunuzu sınırlendirmeye çalışıyorsunuz. Öuncek denizaltına köpekbalığı kuyruğu takmak gibi birçok yeni tuzak var oyunda.

Grafik olarak oyunda değişen bir şey yok. Karakterler ve arka planlar yine el çizimi. Bu konuda hiçbir sorun yok, grafikler -tarzında- oldukça iyi.

Takip bitti mi?

Bu oyunda aynı ilki gibi çok uzun sürmüyor. Ancak Neighbours from Hell 2 bir devam oyundan çok bir ekleniente benziyor. Bir devam oyundan oyunun rengini değiştirecek daha "derin" yenilikler olmalı. Yine de ilk oyunu sevenler bu oyunu da sevecekler. ☺

Fırat Akyıldız



TÜR: Adventure **Yapın:** Jowood **Dağıtım:** Jowood **Minimum Sistem:** 233 Mhz CPU, 128 MB RAM, 8 MB GFX
Önerilen Sistem: 900 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX **Multiplay:** Yok **Web:** www.jowood.com
İngilizce gereksinimi: Az

level
NOTU 7

son'uç?

Açıklar: Eğlenceli oynamış, güzel grafikler, yeni "karıştırma" modu.
Eksiler: Kısa oyun süresi, tekrar eden oynamış, bir devam oyunu için az yenilik sayısı.

Çakmaktaş'ların oyunu... Fast Lanes Bowling

Bu kadar kopuk bir bowling oyunu görmemiştim

Zaten çok fazla bowling oyunu yapılmıyor. En son ne zaman oynadığımı hatırlıyorum, tek hatırladığım şey o oyuna verdigim puan: 9. Yapımcılar için piyasada çok fazla alternatifin olmaması bir şans aslında, ama "şans", iyi değerlendirilmezse hiçbir şey ifade etmez.

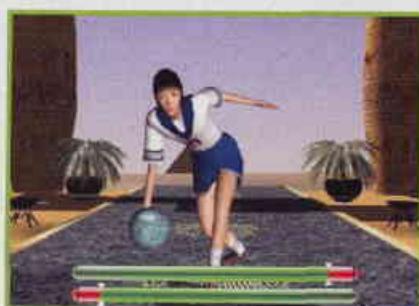
Mesela...

Fast Lanes Bowling klasik bowling oyunlarından farklı bir yapıya sahip. Bu farkı yaratılan şevey oyundaki karakterler, ortamlar ve oyun modları. Klasik bowling salonunun yanında birçok ilginç "ortam"la karşılaşacaksınız Fast Lanes Bowling'te. Bazen bir kalenin giriş kapısındayken, bazen de bir uzay istasyonunda bulugorsunuz kendinizi. Tabii devirdiginiz labutlar ve top da devamlı değişiyor.

Oyundaki modlar; Open Play, Tournament, Challenge ve Golf. Open Play'le hızlıca oyuna girebiliyor, Tournament'a turnuva yapabiliyor ve Challenge'la ufak oyunlar oynayabiliyorsunuz. Golf ise normal bowlingin dışında bir oyun. Bu modda toplar bowling oyunundaki gibi üçgen şeklinde değil, farklı şekillerde diziliyor.

Dediğim gibi ortamlar dışında karakterler de oldukça ilginç. Kurukafa ve robot gibi farklı karakterler seçebiliyorsunuz. Ve bu karakterlerin özellikleri birbirinden farklı. Bu arada unutmadan şunu belirtelim, grafikler ve animasyonlar kötü. Özellikle karakter animasyonları...

Oyunun kontrolleri ise basit sayılabilir. İlk önce topun atacağınız açıyı belirliyor, daha sonra da Space tuşuna basarak iki aşamalı bir atış yapıyorsunuz. Birinci aşama güç, ikinci aşamaya kesinlik için. Atış sırasında



gereken tek şey iyi bir zamanlama. Kayan derece işaretli noktaya geldiğinde Space'e veya Enter'a basarsanız atışı yapabiliyorsunuz. Ne var ki bu sistem oyunun oynamasını baltalıyor. Bu şekilde oyun, oyun olmaktan çıkmıyor. Çünkü tek yapmanız gereken iki defa tuşa basmak. Dezavantajı, bir süre sonra yapacağınız şeyi ezberlemeniz ve her atışı doğru yapmanız.

Alternatif?

Fast Lanes Bowling; bowling salonunun dışına taşan ilginç ortamları ve renkli karakterleriyle ilginç olmaya yakın. Ama oyun birçok açıdan çok amatör. Birkaç dakika için belki eğlenebilirsiniz, ama oyunun ilerleyen aşamalarında uyumanız gerekebilir. ☺

Fırat Akyıldız

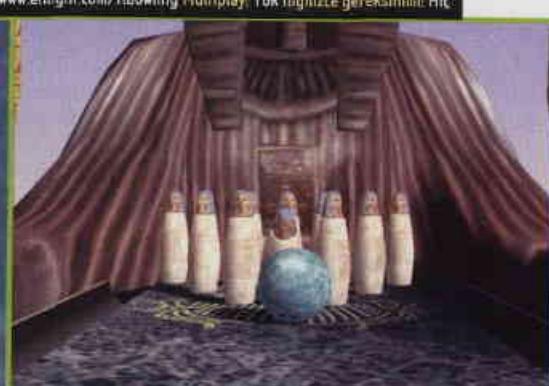
son 'uç?

Artılar: Top kamerası, ilginç ortamlar. **Eksiler:** Kötü grafikler, kötü animasyonlar, aşırı basit döşeme.

level NOTU
52



Türk Spor - Bowling Yapım: LAB Rats Games Dağıtım: Enlight Software Minimum Sistem: 400 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX
Önerilen Sistem: 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 128 MB GFX Web: www.enlight.com/fibowling Multiplay: Yok İngilizce gereklisi: Hiç





Crazy Taxi 3 High Roller

Çocukken taksi şoförü olmak istedim...

Saklanmanın alemi yok. Taksi şoförü olmak gibi bir isteğim vardı, evet. Bütün şehri gaza basıp gezerek, müşterileri alıp istedikleri yere bırakarak para kazanmak ne kadar da eğlenceli geliyordu. Bu isteğimden ne zaman vazgeçtim? Biraz büyüğüp de trafikten anlayıp, direksiyon başında sarf edilen küfürler kulağımla duyup, trafikten kimin daha iyi anladığını karar veremediğim zaman sanırım. Açıkçası bu noktadan sonra da taksi şoförü olmak istedim zaman zaman. İstanbul gibi bir yerde şuursuzca küfür yemek belki de eğlenceli de olurdu (manşak misin?! – btx).

Bi bak bakalım, ordan giriş var mı?

Anlaşıldığı üzere taksi kullanacağım bugünkü dersimizde. Hem de sınırsızca ve istediğim gibi. Sega'nın Dreamcast'e çıkardığı ilk oyun ve aralarda kaybolan ikincisinden sonra Empire Interactive üçüncüünü çıkardı serinin.



► Tam da bir taksinin gitmesi gereken yer.



► Nasıl bu kadar yükseğe okin derseniz, ben de bilmiyorum.

Oyunu incelemeye başladığında iyi yorumlarda bulundum. Sonra fark ettim ki bir şeyler eksik. Hem de bayağı bir şeyler eksik.

Görsel ve oynanış açısından tatmin eden bir oyun Crazy Taxi 3. Fakat içerik çok zayıf kalmış. Amacınız yoldan müşterileri alıp istedikleri süre içerisinde istedikleri yere ulaştırmak. Hepsini. "Arcade" ruhunu korumak amacıyla da aracı gazlayabilme ve ziplatabilme imkanları verilmiş. Aracınız boşken müşterileri etraflarında içine yanaşmanız gereken bir daire ile görüp yanlarına yanaşıp alıyzsunuz. Sonra size yol gösteren bir okun yardımıyla onları gitmeleri gereken yere bırakıp parasını alıyzsunuz. Ne kadar erken bırakırsınız o kadar çok para alıyzsunuz. Bir de ne kadar çılğın giderseniz o kadar paranız artıyor. Başta kolay gibi gelse de fakat dört kişilik bir müşteri grubu alırsınız hepsini teker teker sıray-

la gitmeleri gereken yerlere yetişmeye çalışıyor ve genelde sonuncu müşteride tökezleyip bütün parayı kaptırıyor sunuz.

İçerik eksik olduğu gibi çeşitlilik de fazla değil. Toplam 3 harita var ve her haritada dörder kişi ve aracı var. Ama ne kişiler ne de araçlar arasında fark var. Yani olay sadece "skin" değişikliği.

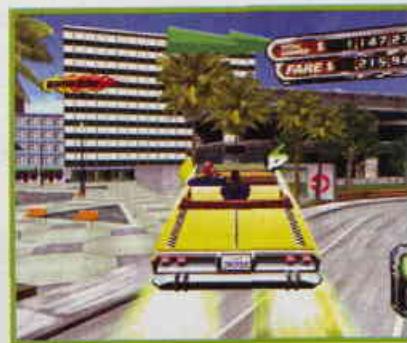
Karşı tarafın taksisiyim, o yüzden..

Demin de söylediğim gibi oyun görsel açıdan yetersiz. Dokümanlarında oyunun GeForce 3 serisinden önceki kartlarla uyumsuz olduğu yazıyor. Bende GeForce 2'de sorun çıktı ve arabanın ara ara kaybolup yerine beyaz bir kutu çıkması da oyundan iyice soğuttu. Yani, tabii ki oynamak zorunda değilsiniz oyunu. Üff baya sıkılmışım ben bu oyun dan ya!.. ☺

Onur Bayram



► Durduğunuz vere göre müşteri de peşinden koşabilir.



Tür: Yarış Yapım **Stranglerite Dağıtım:** Empire Interactive **Minimum Sistem:** 800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX, 500 MB HDD **Önerilen Sistem:** 1Ghz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX **Multiplayer:** Yok **Web:** www.empireinteractive.co.uk İngilizce gerekliliği Yok

level NOTU 61

son'uç?

Açılıarı: Kolay oynanış. İlk bir iki saatin şuursuzca eğlendirmesi. Eksiller: İkinci saatten sonra bezmesi, bayması. Gerçekten sokağa çıkip "taksi öyle değil, böyle sürürlür!" dedirtmesi.

Pil derdiniz olmadan RC Cars

Arabanın uzaktan kumandalı olanının bilgisayar oyunu



Amiga zamanında Micro Machines serisinden başlayarak hep oyuncak arabalarla oynanan yarış oyunları ilgimizi çekti hepimizin. Creat Studios adlı yapımcı şirkette çalışanlar da hala uzaktan kumandalı arabalara meraklı olacaklar ki, bir sene kadar önce PS2 için çıkardıkları Smash Cars'ın ardından kısa bir süre sonra PC için RC Cars'ı çıkardılar. Ufak ekleme ve eksiltmelerle.

Kimse yok mu?

Minimalist yaklaşım diye buna diyor olmalılar. Araçlar küçükse, oyun da küçük. Üç tür araç ve 10 farklı parkur. Araçlar oldukça basit yarışa giriyorlar ve oldukça basit modifiye ediliyorlar. Motoru, lastiklerinizi ve hız artırıcınızı güçlendirebilirsiniz. Bunları yapabilmek için önce şampiyona katılıp para kazanmalısınız. Şampiyona dışında hemen yarış ve çok oyunculu gibi seçenekler de var. Burada ya ekranı ikiye böülüp kışkırtırsınız. Ya da internet üzerinden oynuyorsunuz.

Oyunu asıl eğlenceli kılan şey haritalar. Yarışlar gündelik hayatındaki ortamlarda gerçekleşiyor. Örneğin bir kumsalda yengeçlerin arasında ve insanların ayak altında yarışıyorsunuz. Ya da askeri kampta tank-

ların altından geçiyorsunuz. Aynı zamanda haritalarda her an siz engellemek üzere hazır bekleyen tuzaklar da var. Aman yolda şeritlerin ortalarından gidin. Yoksa ezilmeniz muhtemeldir.

Bu oyuncaklar sağa sola sert dönüşler yapıp, şuursuzca taklalar atabiliyorlar. İşte RC Cars'ın arabaları da aynen bu şekilde kontrol ediliyor. Bir de hız artırıcı tuş var. Bu da belli bir süre kullanılabiliyor. Kullanmadığınızda tekrar kendiliğinden doluyor, modifiyelerle deposu artıtırıyor. Bir nevi nitro yani.

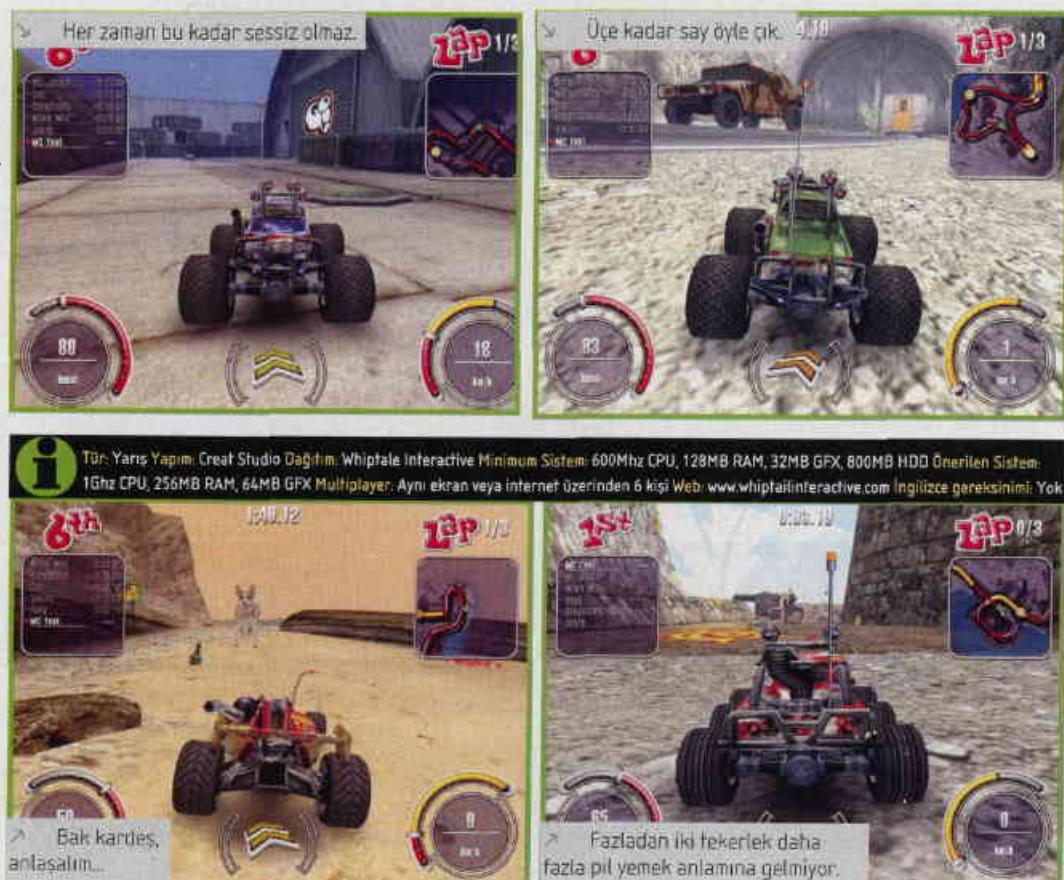
Motor sesi

RC Cars, teknik açıdan da sınıfı geçebilecek düzeyde. Grafikleri basit, sade fakat parlak.

Ortam kaplamaları olmasa da araç kaplamaları kalite olarak ortantan üzerrinde. Sesler de aslında sinir bozucu olmasına rağmen orijinal oyuncak araba sesi. Yani o dandik motorun çizirtisini çok iyi yansıtmışlar. Sağsa sola çarpma sesleri için de aynısı geçerli.

Hal böyleyken RC Cars'ın oynamalarının yüksek olduğundan bahsetmek aslında yanlış olmaz. Fakat piyasadaki bir çok iddialı oyunun yanında çok zayıf kaldığı da bir gerçek. Eğlencelik olarak değerlendirmek en doğrusu der, bu yazımı bitiririm. ☺

Onur Bayram



level
NOTU
68
son'uç?

Ayrıca: Uzaktan kumandalı arabaların büyülüleyici kontrol rahatlığı, sakin falan eğlenceli parkurlar, yüksek oynanabilirlik. **Eksiler:** Kısa oynama süresi, sonunda bir hice sahip olmuşluğunun hissi üydürden basitlik.

BATTLEFIELDS OF WORLD WAR 1

ENTENTE



Türk Strateji Yapım: Lesta Studio/Buğa Dağıtım: GMX Media Minimum sistem: 500 MHz CPU, 256 MB RAM, 16 MB GFX, 500 MB HDD Önerilen sistem: 1 GHz CPU, 512 MB RAM, 32 MB GFX Web: <http://www.theentente-game.com> Multiplayer: Internet ve LAN İngilizce gereksinim: Orta

Bilin bakalım bu oyunda ne eksik?

Öncelikle hemen şunu belirteyim, Birinci Dünya Savaşı'nı konu alan bir strateji oyunu kalık da Osmanlı İmparatorluğu hiç varolmamış gibi tasarlarsa, benden zırnik not alamaz. İşte ağızıyla kuş tutsun, savaşın en büyük taraflarından birini, üstelik te bir sürü cephe de milyonlarca insan kaybetmiş bir imparatorluğu yok sayan bir oyun istediği kadar tarihsel açıdan gerçekçi olduğunu iddia etsin, azıçık tarih kitabı karıştırmış kimsecikler bunu yemez. Ama zaten Entente sadece tarihten sınıfta kalan bir oyun değil.

Aslında bu oyunu alıp oynamanız lazım, lazım ki bir oyun tasarlarken alınabilecek en kötü kararların neler olduğunu gözünüzle görün. Böyle söyleyorum, çünkü Entente'yi yapan amcaların kafası inanılmaz biçimde karışmış olsa gerek ki, tarihsel açıdan gerçekçi bir strateji oyunu yapmaya kalkıp, oyunu inanılmaz bir mikro-yönetim cehennemine çevirmeyi başarmışlar. Ama önce grafikler, çünkü onlar oyunu en beter etkileyen unsurlardan biri.

Bitmap Dünyalar

En temel sorun birimlerin tasarımları aslında. Orantılı olmalarını beklemiyordum ama en azından biraz daha düzgün çizilebilirlerdi. Ekranı baktığınızda neyin ne olduğunu anlamak çok zaman alıyor. Eğer her birimi bir grubu da-

son'uç?

Artılar: Bol birim, bina ve kalabalık çarpışmalar. **Eksiler:** Grafikler kötü, yapay zeka kötü, genel tasarım kötü, oynanabilirlik çok düşük, iddia edilenin aksine gerçekçilik sıfır.

hil etmediyseniz haritada kimin nerede olduğunu bulmak ta tam bir işkence oluyor. Boş duran işçiler, kafasına göre takılan süvariler, göremediğiniz bir yerlere ateş eden zırhlılar, bunlar kaldı mı artık oyunlarda ya? Zaten doğrudu düzgün grup formasyonları ve hareket emirlerinin de olmaması bir zaman sonra insanı ijice sikiyor. Üstelik "savaş sisi" olayının daimi olması, keşfettiğiniz yerlerin coğrafi şeklini bile göremiyor olmanız da apayrı bir saçmalık! Ne yani, savaşan tarafların hiçbirinin elinde bir Avrupa haritası bile yok muyu? Pöh!

Kamu Yönetimi Dersi

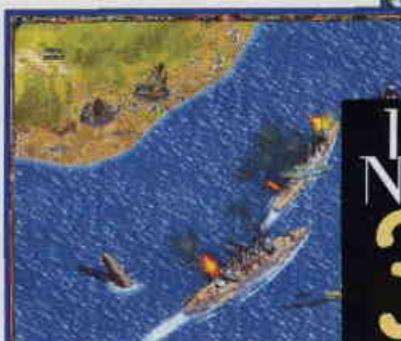
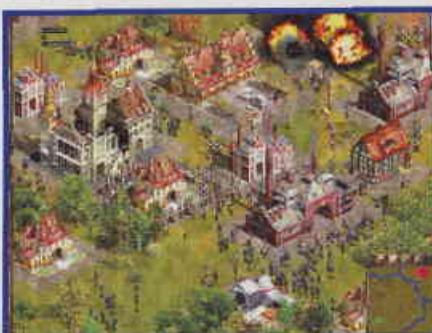
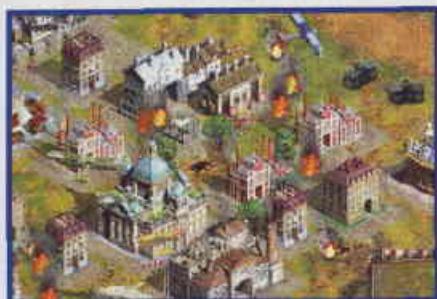
Gerçekçi bir strateji oyununda deli gibi detaylı bir kaynak yönetiminin ne işi var bileyim-yorum, ama büyük savaş generallerinin harita başına oturup oradaki her evin ihtiyaçlarıyla tek tek ilgilenmediği de barizdir. Ama sizden beklenen tam da bu işte. Haritaya bir sürü binanı kurmak, yüzlerce işçinin her an ne halt ettiğini kontrol etmek, beş kalem kaynaktan bolca biriktirip, her binadaki dibi gelmez geliştirme seçenekleriyle boşalmak zorundasınız.

İşin daha da kötü tarafı, arabirim tasarımları

nin işinizi olabildiğince zorlaştırması. Her binaya tıkladığınızda üzerinde bir sürü minik tuş olan yarı saydam bir pencere açılıyor. Ne tuşların üstündekiler kolayca okunabiliyor, ne de üzerlerine tıklanabiliyor. Bazı binalarda 30-40 tuş var ve oyunda kaynak kasıp, geliştirme yapmaya kalkarsanız savaşa girmeye ömrünüz yetmez. Altı üstü iki tane tank yapmak için bir sürü işçiyle, kaynakla, geliştirme seçenekle boğuşup duruyorsunuz.

Lafi daha fazla uzatmaya gerek yok. Entente alttan alta Cossacks ya da Rise Of Nations olmaya özenen, ama zerre kadar zevk vermeyen bir oyun. Ayrıca koca Osmanlı İmparatorluğu'nu yok sayan adamlar birim üniformalarını gerçekçi yapsa ne olur? Buna zaman harcayacağınızı oturup bir tarihi roman okuyun, bin kat daha fazla keyif alır-sınız. ☺

M. Berker Güngör



Bir varmış, bir yokmuş!

STEAMLAND

Kuralsız basketbolun tek oyunu...



Tür: Strateji Yapım: Gromada Dağıtım: Buka Minimum sistem: 233 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 600 MB HDD Önerilen sistem: 500 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB EFX Web: <http://www.buka.com>
Multiplayer: Yok İngilizce gereklili: Orta

Bir zamanlar uzak bir dünyada, kendi halinde yaşayan bir medeniyet varmış. Bu medeniyetin kurucuları hayli şirin, zeki ve çalışkan robotlarmış. Buharla çalışan bu robotlar sabah akşam medeniyetlerini ayakta tutmak için emek verir, atalarından kalan Kutsal Çark'ın nurlu ışığı altında huzur içinde yaşarlarmiş. Ama gezegende tek medeniyet bunlarının değilmiş elbette, bir de kötü, kışkanç robotlar varmış. Onlar diğer robotların medeniyetini çok kıskandıklarından, bir gün şehrə sızıp Kutsal Çark'ı çalıvermişler! Ve böylece iki taraf arasında amansız bir savaş çıktırmış!

Aslında Steamland çok sıradan, bildik bir oyun olabildi. Karşılıklı fabrika kur, kaynak topla, robot üret, savaş. Buna benzer bir sürü strateji geldi geçti, hangini hatırlıyorsunuz. Mesela Machines, dönemin ilk 3D grafikli strateji oyunlarından, pek fena da değildi. Kim hatırlıyor? Ama Steamland sıradan bir oyun değil. Çünkü burada taşı ezip geçen dev robotları değil, buharlı savaş trenlerini kullanıyorsunuz!

Rengarenk

Steamland dünyası daha çok renkli çocuk kitaplarından fırlamış gibi duruyor. Grafikler en korkunç görünümleri gereken zamanda bile hayli şirinler, tabii olası en canlı, en parlak renk paletinin seçilmesi de bu durumu iyice abartmış. Bu dünya bildığımız hiçbir yere benzemiyor, haliyle oyun da buna uyuyor.

Aslında bu oyun için bir strateji demek ne kadar doğru bilemiyorum, daha çok bulmaca havası var. Her bölümde geçmeniz gereken harita-

da ya-

pılacak işler var. Bu haritaların özelliği belli bir düzende raylarla döşenmiş olmaları, kendiniz ray döşemiyorsunuz. Haritada ayrıca çeşitli fabrikalar, onarım atölyeleri, savunma kuleleri gibi binalar da mevcut. Sizin yapmanız gereken, elinizdeki trenleri kullanarak verilen işi başarmak.

Burada işin püf noktası eldeki trenleri ve kaynakları akıllıca kullanmaktan geçiyor, çünkü sınırsız değiller. Her tren katarı belli sayıda lokomotif ve vagon dan oluşuyor. Birden fazla lokomotif takmak mümkün ve aslında katar uzadıkça da şart, çünkü lokomotiflerin çekiş gücü belli. Vagonlar ise çeşitli tipte silahlara donanıyorlar ve bunların her biri farklı durumlarda gücünü gösteriyor. Yeni bölgüler yeni silahları da kullanıma sunuyor.

Çuf Çuf Çuf

Her ne kadar piyasaya strateji oyunu diye çıkmış olsa da, genel havası ve oynanışı nedeniyle Steamland daha çok bir zeka oyununa benzeyyor. Önceden tasarlanmış haritalarda neyi nasıl yap-

cağınızı çözmek, doğru rayları izleyip he defe ulaşmak biraz oturup düşünmemi gerektiriyor. Yani ekranда yeni bir Warcraft bulmayı beklemeyin. Ama öte yandan, gerek şirin atmosferi, gerek renkli patlamalar dışında pek görsel şiddet içermemesi nedeniyle, bu oyun her yaştan insanın rahatlıkla alıp oynayabileceği bir yapım. Her ne kadar Starcraft oynamaya alışmış insanlar için bir süre sonra sıkıcı olabilirse de, özellikle küçük oğlu ya da kızıyla oturup şirin bir bilgisayar oyunu oynamak isteyen ebeveynler için hoş bir seçenek Steamland. Tabii çalışmak için deli gibi güçlü bir bilgisayara ihtiyaç duymayı da ayrı bir güzellik. ☺

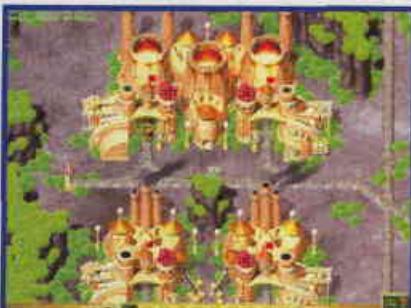
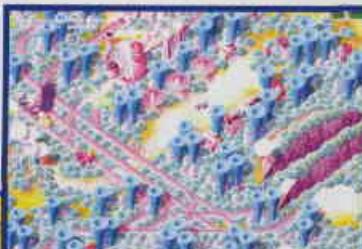
M. Berker Güngör

son 'uç?

Artılar: Farklı bir tasarım, neşeli grafikler ve atmosfer, her yaşa uygun bir oyun. **Eksiler:** Stratejik esneklik yok, çubuk sıkılıklı, büyük RTS'leri sevenleri tatmin etmeyecektir.



level
NOTU
65



Kısa Kısa'da incelenmesini istediğiniz oyunun ismini yazın, bir boşluk bırakın, puanını yazın, cinsiyetinizi de ekleyip 9988'e yollayın.

Squad Assault: Westfront

Yapım: Freedom Games Dağıtım: Matrix Games Minimum Sistem: CPU 800 Mhz, RAM 128 JÜL, GFX 32 MB

Sonuçta yeni bir strateji oyunuyla daha karşı karşıyayım fark edebileceğiniz gibi. "Ha, ne sonucu ya?" derseniz de kesinlikle polemiğe girmem, yazımı yazarılm, maaşımı alırım ve uyurum gereklirse.

Squad Assault: Westfront bir RTS olmasına rağmen; kaynak toplama, birim geliş-



tirme veya Spordan Sorumlu Devlet Bakanı gibi şeylerle ilgileneilmiyor. Buradan sondajla şu sonucu çıkarmak olası ki, bahsi geçen oyun veya kurum basit bir oynanışa sahip. Buradan şunu da çıkarayım ki yer kaplamasın. Tutar misin ucundan Sinan? Peki bu çıraklığımız şey ne Sinan? Sinan?

Bunların dışındaysa oyun grafik açısından yerlerde yuvarlanıyor. Birim tasarımlarını ve kaplamaları şuraya koyayım, anımasyonlardaki kendini bilmezlik, aymazlık moralimi bozdu. Ben de gittim ağladım gizli gizli, ağlamadım değil. Sonra Berker geldi yanına dedi ki "kalk şurada ağa, bana 9 metre 15 cm. tam orası". Ben de "bana ha?!" diyip kapattım suratına dergisi (?) ☺

level NOTU 45

Hot Wheels: World Race

Yapım: THQ Dağıtım: THQ Minimum Sistem: CPU 700 Km/s, RAM 128 MB, GFX 32 MB

Bu ay masamda konumlanmış bir diğer oyun ise Hot Wheels: World Race oldu. Şimdi bu oyunun içini açıyorum ve ne var ne yok bir bakam. Bir alt satırı geçmem de kabası.

İtiraf etmek gerekiyor. Hot Wheels: World Race bir yarış oyunu. Bu gizli bilgisi de sizinle paylaştık- tan sonra ne yapsam yeridir. Ben de buradan yola çıkararak yazı yazıyorum. İlk başta şunu belirtmeliyim ki dergiden çıktıktan sonra eve gidip film izleyeceğim. Ayrıca şunu da belirtmeliyim ki Hot Wheels, MegaRace benzeri fantastik bir yarış oyunu. Fakat sorunlar (?) bunlarla kalıyor. Tuşları değiştiremiyor olmanız; iki oda bir salon veya Burak'ın kafası kadar bir eksik oyun için. Bir diğer eksik ise aracınızın fevri davranışları-



nedeniyle (çelme takmak, sağa sola sataşmak vs) meydana gelen kontrol zorluğu. Oyunda 35 ayrı aracın bulunup bu araçların seçilebilir olması ise umurumda değil. Bu oyunu da oynamadım zaten! (oynadım) ☺

level NOTU 39

Fightbox

Yapım: Gamezlab Dağıtım: BBC Multimedia Minimum Sistem: CPU 600 Mhz, OKKALI 64 MB, GFX 32 MB

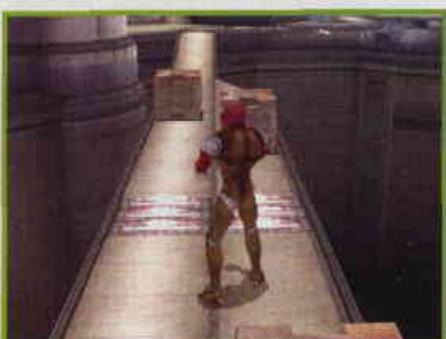


Aslında bir TV programı olan Fightbox, BBG benzeri bir dövüş oyunu. Oyunda bir (sayıyla bir) savaşçı seçip bu savaşçıyı değiştirip hayallerle oynamak suretiyle arenaya giriyorsunuz. Bu noktadan sonra ise olan oluyor ve ortalık bir anda karışıyor. O ona vuruyor, bu da ona... Kaç defa dedim "dostluk, kardeşlik, çiçek, kelebek, meyva suyu, Cola, yarımsı soğuk sandviç vs." diye, ama dinlemediler tabii ki!

Oyunun grafikleri için de bir şeyler yazmak gereklirse de... Gerektiği zaman yazırım, şimdi işim var, birkaç saat sonra yine uğrayın bu sayfaya. Belki yazmış olurum, sanmıyorum ama, teknolojinin sınırlarını zorlayacağım.

Bunların dışında Fightbox'ın sorunları arasında şunlar şunlar sayılabilir: Psikosomatik travmaya bağlı baş ağrısı, az mod sayısı, anımasyonların umarsız tavırlar içinde olması ve elinizin tersiyle vurmanızı gerektirtmesi. Fightbox'ın artıları arasında şunlar sayılabilir: ...

İşbu yukarıda bahsi geçen Fightbox adlı oyun veya kurumun Level okulları tarafından satın alınması yasaklanmıştır. Aksi halde yasal işlem başlatılmayacaktır, ama olsun. ☺



level NOTU 33

Wanted Dead or Alive

 Yapım: XS Games Dağıtım: Iridon Interactive Minimum Sistem: CPU 900 Mhz, RAM 128 MB, HDTV 32 MB



Vahşi Batı aslında vahşi değildir. Bu dedikodu Batı turizmini baltalamak için Doğu tarafından ortaya atılmıştır. Bu sebeple kovboylar da gidip Doğu'yu baltalamıştır. "Doğu ve Batı kaynaşması" dediğimiz şey de bundan başka bir şey değildir.

Wanted Dead or Alive da Vahşi Batı'nın konu alındığı bir aksiyon oyunu sevgili okurlar. Dolayısıyla bu oyunda bekletimiz şu olmalı: Durup dururken birbirlerini silahla vuran atlar... Ama bu oyunda bu var mı? Asıl bahsetmemiz gereken şey de bu değil de nedir?

Oyunum third-person kamerasıyla oynanıyor (egoistik de neymiş?!). Dolayısıyla admanızı kayalıkların arkasına saklanmış bir kişinin açısından kontrol ediyorsunuz. Sağ mouse tu-

şuyla hedef alıyor, sol mouse tuşuyla da ateş ediyorsunuz. Ediyorsunuz de ne oluyor peki? Hı! Bu yeniden Windows kurmak gibi bir şey. Tek farkı oyun arasında "Windows XP artık eskisinden daha hızlı ve kullanımı, bilgisayarınızı kapatıp açabilmeniz için bir "Açma-kapama sihirbazı" ekledik" gibi mesajların çıkmaması. Ne var ki grafik açısından da oyunun hakkını vermiyorum. Zira paylaşımı kapalı bir yazıyorum ben. Paylaşımı açmak için bana sağ tıklayın, oradan Properties'e girin, oradan da borologpboroğ... ☺

level
NOTU 41



The Third Wave

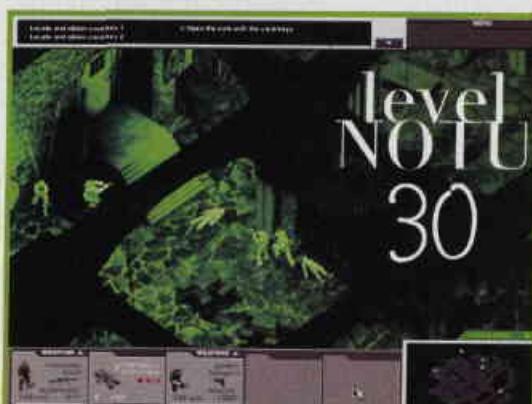
 Yapım: Magnum Games Dağıtım: Magnum Games Minimum Sistem: BUNA M71 800 Mhz, CPU 128 MB, GFX 32 MB

The Third Wave takım tabanlı bir strateji olmakla kalmayıp aynı zamanda akşamları seyir satıcılık yapıyor. Bununla birlikte oyunda iddia edildiği gibi bir takım ruhu olmadığı da bir gerçek. Her şey bir yana orta saha ile defense bloğu arasındaki kopukluk takımın fazla gol yemesine neden oluyor. Bunun yanı sıra sağ kanatta Hakan Bayraktar bal yapamayan arı gibi. Ayrıca... Ha, pardon.

Oyunda Amerika'ya saldırın bir grubu durdurma çalısan gizli bir birliği kontrol ediyorsunuz. Commandos'a ve Mel Gibson'a da benzeyen oyun izometrik açıdan oynanıyor. Peki bununla ne kastediyorum? Izometrik açı bir nedir? İzolasyon için mi kullanılır? Né gibi? Nasıl? Bu soruların cevabını bir alt paragrafta vereceğim, vermeyeceğim değil.

Izometrik açı Diablo'ya denir (oyunlar konusundaki engin deneyimim konusunda polemiğe girmem, tartışmam, kartopunun içine taş koyp sağa sola atmam). Buradan çıkarılabilir sonuç ise şu: The Third Wave iyi bir oyun değil. Bu oyunun yapımında harcanan emekle Bodrum'dan portakal (?) alınabilirdi. Hatta onu da bırakın... Vega bırakmayın ya, dağıtacaksınız yine ortalığı. Kim toplayacak onları, uşağınız mı var sizin?! ☺

—Fırat Akyıldız



derindekiler

WARCRAFT ve WARCRAFT 2

ORCS & HUMANS TIDES OF DARKNESS

Warcraft dünyasında insanlar tifil yaratıklar değildirler, güçlü, zırhlı, iyi silahlanmış ve büyütüler ile güçlendirilmiş ve tabii ki karizmatik, günler geçtikçe krallıkların kenar kasa-balarına nedeni belirsiz saldırırlar olur, huzursuzluk başlar. İnsanlar neyin geldiğini fırın-nan şoku duvarlarına çarpmadan bir an önce görmüştür... Orclar? Kalın yeşil derili, boğum boğum kaslı, kalın deriden, kürkten ve metal-den savaş süsleri ve zırhlıyla kuşanmış, iri kurtlara (warg) binen kudretli ve öfkeli yaratıklar! Daha önce Azeroth'da hiç karşılaşılmayan bir tür ordular halinde gelmektedir.

Warcraft çıktığında şaşırmıştık. Söñuna kadar kullanmıştık. Zaten o gençlik yilla-

rında şاشırmaktan bol yapacak bir şeyimiz de yoktu, yaşlandıktan ise bunları hatırlayıp te-bessüm etmekten... İslisler, büyütüler, ele-mentler, dev akrepler(?), ateş yağdırın büyüler, bütün bunlar aşmiş idi. Temel birimlerin bi-le bir heybeti vardı, gerçek zamanlı olmasına rağmen yavaş olan bu oyunda ne takтикler ne stratejiler bulmuştu ki sonraki yıllarda yeni oyunlarda hep bunlar hayat kurtardı. Yeni oyunları oynadıkça ilk Warcraft'ı özlüyorum. O ormanla kaplı haritalarda ağaçlıkların arasından bir yerde aıcılık yaratıp oradan sürpriz saldırı yapmayı özlüğorum.

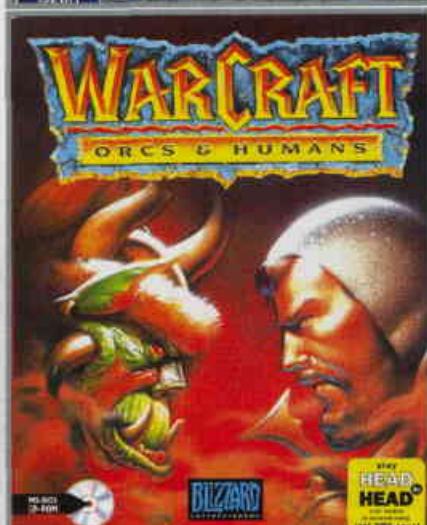
Bu oyun bir destanın başlangıcı oldu gü-nümüze kadar geldi ve şimdi de geleceğe doğ-ru uzuyor. Orcların destanı, farklı ve yeni bir tür kötü irkin destanı, pek çok büyük savaş ve hikaye sonunda geçmişini yeniden bulan bir irkin hikayesi. Bana kendimi hatırlatıyor, in-san tarafından yaratılmış her şey döner dola-şır insana kendini anlatır zaten. İlk Warcraft'ı da oynadığında ikincisini ve sonucusunu da oynadığında belki gittikçe kendini aşan gra-fikler gözümü alıyor. Ama beni esas bu oyuna

bağlayan anlattığı, bana yaşattığı destanlar. Savaş havasına sokan müzikleri ve savaşçıla-rının naraları, savaş çığlıklar! Mücadele, ilk Warcraft'ta birden fazla adam bile seçemiyor-duk utan!!! Hoş mücadele derken bunu ka-setmeyecektik ama birden o geldi koptum. Kontrolleri ancak bugün zor geliyor, o gün na-sıl hakim olmuşum oyuna arkadaş? O kazık mağarada bir avuç askerle nasıl hayatı kalmışım? Nasıl koca ordularla kalelere saldırmışım? Nasıl savunmuşum kendimi?...

**Yapım yılı: 1988 Yapımci: FLT Incorporated Tür: FRP
Bilgi ve Java versiyonu için bakılabilir:**
<http://dmweb.free.fr>
<http://www.cs.pitt.edu/~alandale/dmjava/>
<http://ragingmole.com/RTC/>

Blizzard aşmiş oyun introsu geleneğini bu oyunda başlattı, hala onların üzerine yok! (ba-na ne bana ne Onimusha 3'ün videolarını ca-ponlar yaptı, onu saymam!). Her yeni oyunla-rında kaliteyi daha da arttırdılar, efsane oldu-lar, tarih yazdılar. Ühüh...hüzne boğuldum ark-aşa, gelmeyin üstüme yazmam bi-daha!firk...snif snif...©

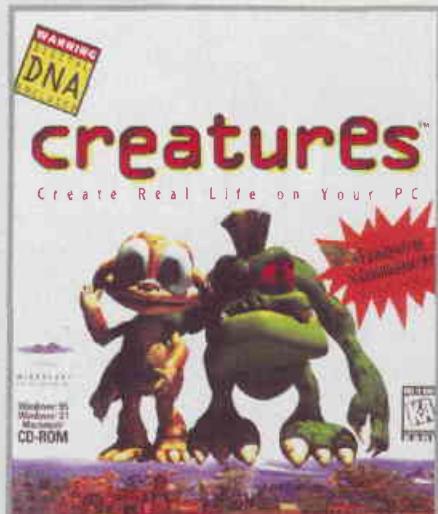
Ali Güngör



CREATURES

Terli terli su içme! O çocukla konuşma bakayım kötü arkadaş o!

Creatures'in yanında aynı bir disket geldi, bu diskette yaratığımızın bir DNA'sı vardı. Baktığımız kolladığımız yumurtalardan çıkan Norm isimli koca gözlü, abidik, şirin bir yaratığımıza ailelik yapıyorduk! 97 yapımı bu oyundaki yapay zeka bugün hala pek çok oyunda yok. Norm'un hem DNA'sına göre yetenekleri vardı hem de biz kendimiz ödüller ve cezalar ile yaratığımızı eğitiyor onu yetiştirdiğimizde. İşin ilginç yanı, her oyundaki DNA disketindeki yaratık bir şekilde farklıydı ve dis-



ketteki 6 yumurtayı kullanınca bir daha kullanamayordunuz! Yeni yumurtalar için elinizdekileri yetiştirmeyi becerip onların çocukların olmasına sağlamalıyız, çünkü oyunun devamlılığı buna bağlıydı, ilk çırkanlar eninde sonunda ölecekti.

Doğrusu Sims ve Black & White yalan, bu oyun cidden sağlam bir simülasyon ve sanal hayvan oyunu, bir aile simülasyonu idi. Düşünsene bir, genlerine karışmamışsınız, onu kaybederseniz yerine yenisini koymamışsınız. Yerine doğanlar ise yeni yaratıklar, asla aynısı değil!

Norm'unuzun karakteri onu nasıl yetiştirdiğinize bağlı, eve eşya döşemek, iş gücüne para harcamak gibi yalan işlerle değil. Çocuguñuzu vakit ayırmakla, ona sevgi göstermekle gelişiyor yaratığınızın karakteri, olması gereği gibi. Daha büyük bir eve taşınmak için para biriktirmekle ya da bütün gününüze resim yapma yeteneğinizi birkaç puan artırmak için harcamakla da değil. O koca gözleriley size bakan sanal bir çocuğu sevmek ne garip bir şeymiş? Bu Tamagochi vs. ile kıyaslanmayacak bir oyun çünkü her çocuğunuzun karakteri ciddi farklı, her biri aynı birer varlık.

Yedirmekten içirmekten ibaret de değil ai-

lelik, çünkü yaratığımız bu oyunda iyi kötü birçok başka yaratıkla arkadaşlık ediyor, etmek de zorunda. Direk arkadaşlarını uzaklaştırınca ona zarar verirsiniz, hiç karışmaz iseniz de zarar verirsiniz. Buyurun anlayın bakalım bu vicdan azabını!

Creatures serisinin sonraki iki oyunu da bir şeyler kattı bir şeyler değiştirdi ama serinin özü budur. DNA'sının ille de zilyon farklı koddan oluşması gerekmıyor, bir şeylerin size ihtiyaç duyuyor olması sevginin kaynağı. Ya da bir şeylere ihtiyaç duyuyor olmak.

İşte bu klasik bir oyun, işte bu gerçekçi bir simülasyon ve bir aile sahibi olmayı size en yakından hissettirebilecek oyun.

EN TARO ADUN!!!

Pardon... FOR THE CLAN! ☺

Ali Güngör

**Yapım yılı: 1996 Yapımı: Cyberlife Technology
Şu Andaki Projeleri: Kapandı Tür: Simülasyon
Bilgi ve evlat edinmek için baklaşı:
<http://www.huelsbech.com/creatures.html>
<http://members.tripod.com/~NormX/index.html>
<http://www.freewebs.com/forestbreeze>
<http://www.frimlin.com/creatures/>
<http://www.normtropolis.albia2000.com/>**

STREET ROD 2

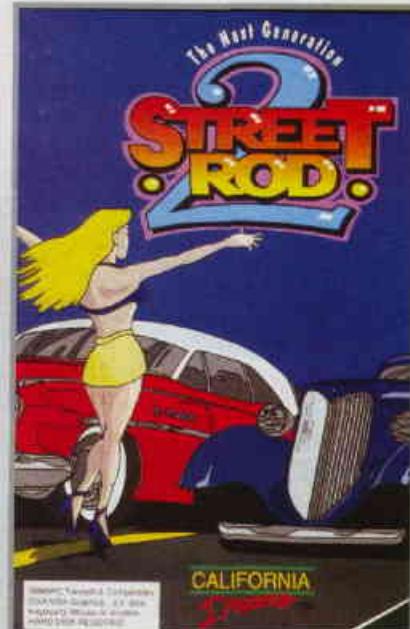
Need For Speed Underground'un atası...

Hala da rakipsiz demek istiyorum ama nedense birden bakışlarıñ üzerinde topladığını hissediyorum. Herhangi bir linç girişimine karşı önlemini alıdiktan sonra sebebini açıklayamam. (hmm evet 63 Corvette'ım aşağıda, 3. kattan atladığımı da hesaba katarsak... Evet hayatta kalma şansım hala yüksek) Street Rod 2 sokak yarışı zihniyetini çözen oyun. 60'ların başında cebinizde harçlığınıza biriktirdiğiniz birkaç yüz dolar ile benzini su gibi içen dev bir Amerikan arabası alabiliyordunuz. Dökülen eski bir aile arabası da olsa hiç fark etmez, işin keyifli kısmı bu arabanın sağını solunu kesip takmakta, boyamakta. Eldeki para ile çıkma parça alıp sizi götürürecek hale getirmekte. Bak, mesela bugün bu yeni yarış oyunlarında şu yok: Gazeteyi açıp kesenize uygun ama aynı zamanda arabanızdaki parçalarla uyumlu parça aranmanın tadı nerede? Hiç "modifikasiyon seviye bilmem ne" ile General Motors yarış karbüratörü bir olur mu? İşin keyfi gece arabayı bir benzinciyeye götürüp camını silmek, benzini koymak, sonra gidip Pub'ın önünde arabanızın yanında durup caka satmak! Ee 60'lar Rock n' Roll zamanı, müziğin kralı var, rap neymiş, techno neymiş! Kadının hası var, tiki neymiş! Ben tikinin bir tek kalemini bilirim arkadaş, o da paso bozulur zaten! Sonra da 100 dolarına ya da arabanıza yapılan drag yarışları, şehir yarışları...

Aksiyon, macera, heyecan, drag'da rakip tanımaması da kalan yarışlar çok kazaklı yandığının oyununda be! ☺

Ali Güngör

**Yapım yılı: 1991 Yaptırıcı: Logical Design Works Şu Andaki Projeleri: Kapandı
Tür: Yarış
Bilgi ve download için baklaşı:
<http://www.freeoldies.com/review.php?game=Street+rod+2>
<http://www.the-underdogs.org/game.php?id=1576>**



NE OYNASAM... NASIL OYNASAM...

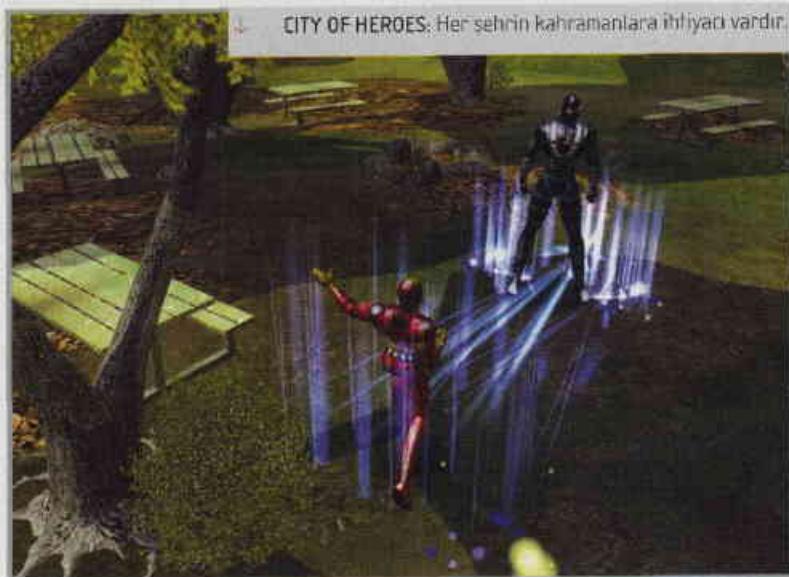
2004 ONLINE OYUN REHBERİ

Daggerfall'u ilk oynadığım zamanlar. Bethesda'nın bug şampiyonunu sabahlara kadar oynatan sebepler vardı: Yüzlerce şehirden oluşan devasa dünyası, farklı kişiliklere sahip binlerce karakter ve sonsuz bir rol yapma keyfi. Peki bu karakterlerin arkasında etten kemikten oyuncular olsa nasıl olurdu? Cevap: Anlatılmaz, ancak yaşanır. Günümüz devasa online RPG'lerinin yapmaya çalıştığı bu cevabı her adında ileriye taşımak. Eskiden dünyada patlayan online hastalığı merakla izleyen fakat imkansızlıklar nedeniyle uzak kalan kitle bugün tek kişilik oyunlara gerçekten çok çok iyi olmadıkça dönmemek istemiyorlar. Çünkü problemler birer birer aşılıyor.

Sevdim bir Online oyunu...

İlk problem bağlantı hızlarıydı. Bazı oyunlarda bir saniyenin hayatınıza mal olmasını bırakın, sürünenek ilerlediğiniz oyunlardan keyif almak olanaksızdı. Süre başına para ödediğiniz dial-up bağlantılarla gelen faturaların, ailenizin bilgisayarınızı haczetmesine neden olması başka bir konu. Biraz ilgi ve emek internet kullanıcılarını dial up kültüründen geniş bantlı bağlantılar taşıdı. Artık kablo, ADSL ve uydu bağlantısı gibi sistemlerle hız ve yüksek faturalar tarihe karıştı. Bu sefer de şu soru orta-

Bir insanın hayatında sadece bir online oyuna yer vardır. Peki potansiyel eşlerimiz hangileri? Oyuncular evinden Göker, oyunlar evinden bu yıl kiminle evlenebileceğimize bakıyor.



CITY OF HEROES: Her şehrin kahramanlarına ihtiyaci vardır.

daydı: Peki hangi bağlantıyla nasıl oynayabilirim? Uydu henüz pahali bir sistem olduğundan kablo ve ADSL'e teknik detaya girmeden bir bakalım.

ADSL telefon hatları üzerinden, kablo ise kablo TV hattı üzerinden bağlantı sunuyor. ADSL'in avantajı yüksek fiyat / performans oranı ve kişi başına bir çıkış kullanılması iken, dezavantajı Türkiye'nin her yerinde bulunmaması. Kablo çok daha yaygınmasına rağmen fiyat ve tüm kullanıcıların aynı çıkış kullanması (yani, gitti mi tam gidiyor) gibi dezavantajları var. Bağlantınızı seçerken bunları göz önünde bulundurmalarınız. Peki hangi hızlar seçilmeli? Pratik olarak 128k ve 256k oyuncular birçok oyunda tatmin edecektir. Özellikle 256k ADSL'in fiyat/performans oranı yüzleri güdürecektir.

...Ansam Onun Adını

"Tamam, internete bağlantık ama hangi oyunu nereden nasıl alacağım ve hangi sunucuda oynayaca-

Kısa Kısa...

■ Fantastik RPG Beyond Divinity roman oluyor

Ünlü yazar Terry Pratchett'in kızı Rhianna Pratchett tarafından kaleme alınan "Childs of the Chaos" adlı kısa roman oyunun sitesi üzerinden satışa sunulacak. Ayrıca oyunu önsipariş edenler de bu kitabı sahip olacaklar.

■ Berlin Nisan-Mayıs boyunca Avrupa'nın en büyük oyun dizayn seminerlerine ev sahipliği yapacak. Ünlü oyun yapımcılarının ders vereceği seminerde ilgili ayrıntılı bilgi için <http://www.games-academy.de/>

■ Dark Age of Camelot için Ücretsiz ek paket New Frontiers duyuruldu:

<http://www.camelotherald.com/newfrontiers/>

■ Anno 1503 oyuncuları ayaklandı. Ek pakette söz verilen multiplayer modlarının "teknik nedenlerle" eklenmeyeceğinin açıklanması üzerine bir imza kampanyası başlattı. Şu anda 1300'lere olan imzalarla tüketici derneklerine şikayette bulunulacak

■ Call of Cthulhu'nun yeni sitesi yeni resimlerle açıldı: <http://www.callofcthulhu.com/>

■ FarCry henüz çıkışına rağmen mod çalışmaları başladı bile. İlk duyurulan mod Jurassic Park'a ilgili bilgiler için:

<http://jpmod.ultray.ch/jpmod/home/index.php>

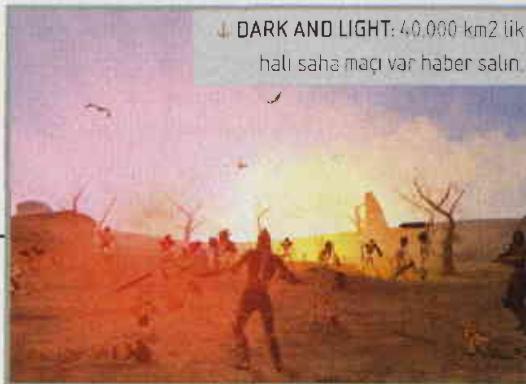
■ Monkey Island 5'le ilgili söyletilere bir ek de fan sitesinden geldi. Lucas Arts konu hakkında sessiz kalırken fanları mayısındaki E3'ü beklememizi söylüyorlar:

<http://www.scummbar.com/>

■ Elisha Cuthbert'le (Kim Bauer) yapılan bir röportajda ünlü TV dizisi 24'ün oyununun hazırlandığını açıkladı:

http://www.bbc.co.uk/radio1/news/entertainment/040225_24.shtml

■ 2. İstanbul Liselerarası Web Yarışması Başladı: 1884 Vakfı'nın E-Kolay ortaklığıyla düzenlediği İstanbul Liselerarası Web Yarışması'nın ikincisi başladı. Proje ortaklığını e-kolay'ın üstlendiği ödüllü yarışmaya, İstanbul'daki tüm liselerin Web sitesine kavuşturulması amaçlanıyor. Ayrıntılı bilgi için: www.istanbulliseleri.org



DARK AND LIGHT: 40.000 km²lik
hali saha maçı var haber salın.

“gim” sorusu da çözümsüz değil. Avaturk sayesinde bir çok oyuna ulaşmanız gayet pratik ve güvenli. Gerekli her şeye sahibim bir oyunum eksik diyenlere önerim Galaxies ya da Shadowlands olacaktır. Aşağıda “acelem yok” diyenler için yakın zamanda gelecek devasa online oyunları bulacaksınız. EverQuest II, Middle Earth Online, Ultima Odyssey gibi devler nerede diyenler son bir kaç sayıdaki ön incelemelere göz atabilirler. WoW’ı Avrupa Beta testi sonrası sujunu çıkarana kadar inceleyeceğiz.

Not: Çıkış tarihleri yapımcılarının verdikleri yaklaşık tarihler olup, hakkına sahipler. Sonra çıkış “iki civcivim bir buzağım büydü, nerede bu oyun?” demeyin.

City of Heroes

Yapımı: Cryptic Studios

Çıkış Tarihi: Sonbahar 2004

Bilgi: <http://www.cityofheroes.com/>

Çizgi roman kültürü sanatın hemen her safhasında yer bulmasına rağmen online dünyada kullanmak daha önce akla gelmemiştir. Romanlarla ilgilenen hemen herkes kendini en az bir kez kahramanın yerine koymuş, “ben olsam”la başlayan cümleler kurmuştur. Freedom Force oynarken şundan ne online oyun olur dedikten bir süre sonra City of Heroes’un adının anılmaya başlanması hoş bir sürprizdi.

Konumuz klasik: Dünyaya saldırın uzaylılar süper kahramanları katlettiginden Paragon Şehri yenilerine ihtiyaç duymaktadır. Yeni süper kahraman olurken süper gücü nasıl kazandığınızı ve 5 ana güç tipinden birini seçiyorsunuz. Güç kazanma yolları bilimsel yollardan büt-

yüze kadar uzanıyor. Görevleriniz karakteri gelişirirken sokaklarda devriye gezip gangsterleri pataklamaktan tehlikeli bir bilim adamını ve ona yardım eden süper güçlere sahip kötü adamları durdurmeye kadar geniş bir yelpazeye sahip. Oyunda küçük topluluklardan büyük kahraman klanlarına kadar gruplar kurma



GUILD WARS: Fazla cesur ya da fazla aptal?

şansınız da olacak. Beta testi devam eden oyunda oyuncular özellikle bilek gücü ve zihinsel güçleri olan karakterleri tercih ediyorlar. Fakat elemental güçleri olan karakterler de yakın zamanda popüler olacak gibi. Oyunuda ne yazık ki kötü adamlardan biri olma şansı olmayacağı. Gerçi ayrıca satıp da ha fazla para kazanmak istiyoruz demek için “Oyna yeni bir boyut katmak için ek pakette kötü adam olma seçeneğini de ekleyeceğiz” gibi bir cümlede gerek yokmuş.

Dark and Light

Yapımı: NP Cube

Çıkış Tarihi: Yaz 2004

Bilgi: <http://www.darkandlight.com/>

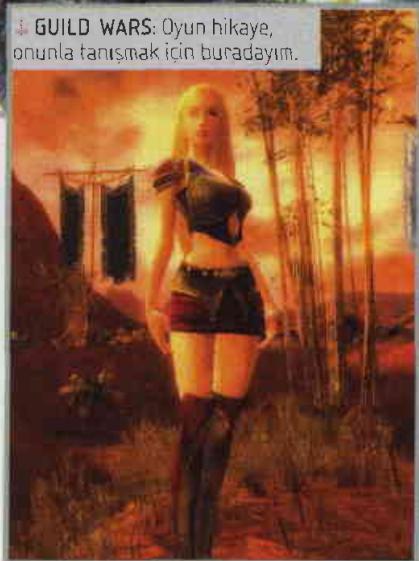
Dark and Light duyurulurken devasa online oyun tarihinin en geniş oyun alanına sahip olacak gibi iddialı bir söz söylemişti ki çıkış vakti yaklaşırken alanın 40.000 km² olduğu görülerek hak verildi, saygı duyuldu. Her sunucuda 100.000 kusur oyuncunun yer aldığı düşünüldüğümüzde çok büyük meydan savaşları göreceğimizi tahmin etmek zor değil.

Oyundaki bir diğer ilginçlik ise Game Master (GM) sistemi. Oyuna katılacak GM’ler aynı masa üstü FRP’lerde olduğu gibi olaylara direkt etki edebilecek, yanı kendi görevlerini hazırlayacak, NPC’leri yönlendirecek ve rol yapma olajını tavana vurdurabilecekler. Bu Neverwinter Nights, Vampire the Masquerade gibi birkaç oyunda uygulanmaya çalış-



DRAGON EMPIRES: Muzlarınıza
rahat bırak pis ejderhal

GUILD WARS: Oyun hikaye,
onunla tanışmak için buradayım.



LEVEL'in seçimi

<http://www.addictinggames.com/>

Arada sırada canımız sıkıldığımızda basit dinlendirici oyuları istediğinizde aradığınız site budur. Onlarca flash oyunu emrinize amade.

<http://www.donniedarko.com/>

Güzel bir filmin sitesi olması dışında ders olarak okutulabilecek kaliteli bir site.

<http://www.artlex.com/>

3500 tanımdan oluşan dev bir sanat sözlüğü. Her an el altında bulunması gerekenlerden.

<http://www.rinspeed.com/pages/cars/splash/pre-splash-fotos.htm>

Hem karada hem suda giden araçlarla ilgili ilginç bir site.

<http://trivia.oddcast.com/>

Einstein tarafından teste tabi tutulacağıınız güzel bir bilgi sitesi.

<http://www.castles-of-britain.com/>

Orta Çağ’ın mistik havası hoşunuza gitmeyince İngiltere’deki eski kalelere geziye çarptırmalı size. Gezdikten sonra Stronghold oynamanız önerilir.

http://www.chip.de/artikel/c_artikel_9879157.html

CHIP Bergisi Almanya tarafından devamı güncellenen “best of” cep telefonu listesi ve tanımları



PIRATES OF THE BURNING SEA: Su-efekti diyorum başka şey demiyorum

şilmiş fakat bu büyülüklükte bir online oyunda daha önce hiç denenmemiştir.

Dark and Light'in bizi kendisini seçmeye zorlayacak özellikleri bu bombayla da bitmiyor. Offline Active Player Mode adı verilen bir mod sayesinde bir süreliğine oyunu bırakmanız gereğinde karakteriniz bir NPC olacak ve savaşçısınız, belirlediğiniz taktiklere göre dövüşmeye veya tüccarsa mallarını en cazip fiyatla satmaya devam edecek!

Oyun genellikle oyuncular arası iletişim maksimuma taşıyan bir yol izleyecek. Oyunda seviye atlamanın yolu savaşmak ve sosyal ilişkilerden geçiyor. Sosyal ilişkiler politika ve ticaret gibi ana dallara ayrılacak ve oyunculara yürümek istedikleri yolu sunacak.

Dragon Empires

Yapımcı: Codemasters **Çıkış Tarihi:** Sonbahar 2004
Bilgi: <http://www.codemasters.com/dragonempires/uk/index.php>

Dragon Empires'da PvP üzerine kurulmuş bir devasa

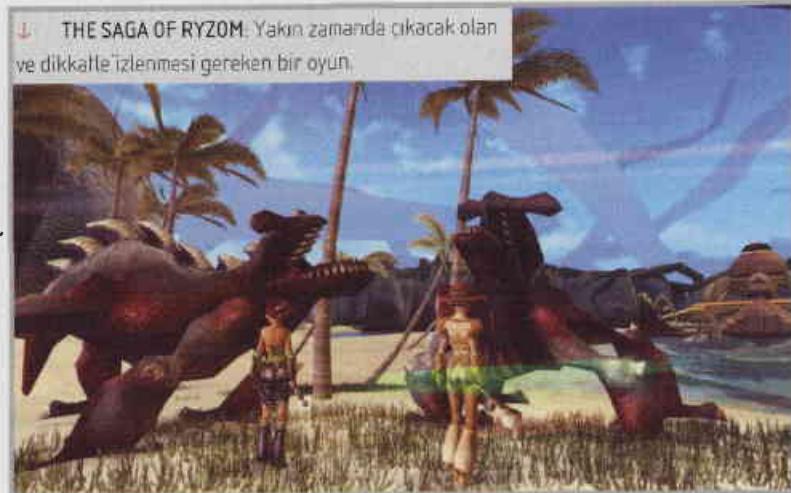
online RPG. Fakat bu Shadowbane'deki serbest stilin tersine klanlaşmayı ve grup çarşımalarını öne çıkaracak bir sistem olacak. Oyun 3 ırk, 15 sınıf ve büyük klanlarla bera-

ber sayıları artacak 50 şehirle geliyor. Böylece büyük kuşatmalara katılacak veya umutsuz savunmalar da bulunmak zorunda kalacağız. Savunmalar umutsuzluğa sadece düşman değil sizin yerleşim bölgelerini kendine hedef seçmiş bir ejderhanın gazabı da olabiliyor. Değişik ve enteresan ejderha türlerinden bahsedildirken yarı maymun yarı ejderha abuk bir yaratık göreceğim akıma gelmezdi ama umudumu yitirmedim. Codemasters derin bir ekonomi sisteminin de sözünü veriyorlar ve oyunlarını diğerlerinden ayıran ana farkın özellikle bu olduğunu belirtiyor.

Guild Wars

Yapımcı: ArenaNet
Çıkış Tarihi: 2004 Sonbahar Sonu
Bilgi: <http://www.guildwars.com/>
Yapımcı firma NCSoft'a bağlı, yani bir zamanlar Blizzard'da çalışan, Battle.net'e hatırlı sayılır emeği geçmiş bir kadro tarafından hazırlanıyor. Da-ha yaratıcı bir isme sahip olmama-

THE SAGA OF RYZOM: Yakın zamanda çıkacak olan ve dikkatle izlenmesi gereken bir oyun.



Blizzard'dan haberler

■ World of Warcraft Amerika beta testi 15 Mart itibarıyle başlıyor. Blizzard Amerika testinden kısa bir süre sonra Avrupa'da da teste başlayacağını duyurdu, fakat tam bir tarih vermedi. Ayrıca oyunun Almanca ve Fransızca'sı da İngilizceyle beraber piyasaya sürülecek ve Avrupa sunucu merkezinin Fransa olacağı da eklenenler arasında

■ WoW'la ilgili yeni birşeyler göremeyecek miyiz diyenleri oyunun giriş videosunun hazırlanışıyla ilgili 70 MB'lık vi-

deyu izlemeye alıyoruz:
<http://www.blizzard.com/wow/movies/>

■ Wow'un yapımı devam ederken Blizzard'in altın makası da boş durmuyor. Battle.net'te hile yapan ve huzursuzluğa neden olan 263.000 StarCraft ve Warcraft 3 oyuncusunun hesapları kapatıldı, 8000 CD-Key ladder listelerinden uzaklaştırıldı, 1100 tanesinin ise Battle.net'e girişü tamamen yasaklandı. Yetkililer açıklamada olarak "Felsefemiz hileye şans vermemek" dediler.

nın dezavantajını bununla eleyen Guild Wars adından da anlaşıldığı gibi klanlar arası çarşımalarla gelecek oyunlardan. Guild Wars'un şimdilik açıklanan sınıfları arasında ölüm bújucusu, savaşçı, keşif, korucu ve mesmer bulunuyor. Mesmer, hypnotik yetenekleriyle rakibi yavaştatarak saldırıcı güçlerini düşüren savunma ağırlıklı bir karakter. Guild Wars ayrıca akranlarında olduğu gibi bol kuşatma ve el değiştiren şehirler vaat ediyor. Diğerlerinden farklı ise klanların durup dururken birbirine dalmalarını beklememesi, aksine görevlerle grupları birbirine



WISH: Delikanlı MMORPG, dragonsuz olmaz tabii

düşürmek. Bugün kahve içmeye gittiğiniz klanla yarın kapışmanız olası. Tabii online oyunun yeni modası olan özel zindanlar burada da kendine yer buluyor. ArenaNet karakter gelişimi ve senaryo hakkında henüz ketum davranıyor. Oyunun en cazip noktalarından biri oynamak için ekstradan bir aylık ücret ödenmemesi. Bu nedenle Guild Wars bir devasa online oyuna aylık para ödemeye sıcak bakmayan kesim için de gayet enteresan. Yapımcılar bu farkı muhtemelen bol ek paketle karşıacaklar. Beta testleri yazın başlayacak.

Pirates of the Burning Sea

Yapımcı: Flying Lab Software

Çıkış Tarihi: Kış 2004

Bilgi: <http://www.burningsea.com/>

Bir çok oyuncu Karayıp Korsanları gazındayken

1700lerde Karayıpler'de geçen korsan temalı bir online oyun çıkarmak kadar mantıklı yoktu. Oyunda meslek

seçimleri gemi kaptanı, subay, tacir gibi klasik sınıfların yanında o dönemlerin politik ve sosyal sınıflarını da kapsıyor. Özellikle su efektleri ilgi çeken oyun fantezi kaynayan ortamda farklı bir lezzet öneriyor.

Wish

Yapımcı: Mutable Realms

Çıkış Tarihi: Kış 2004

Bilgi: <http://www.mutablerealms.com/>

Mutable Realms aynı sunucu üzerinde aynı anda 10.000 oyuncuya bir araya getirecek bir proje üzerinde çalışıyor, bu nedenle oyunlarını Ultra Massive Multiplayer Online Role Playing Game olarak nitelendiriyor. Wish'de GM'leri içeren ve rol yapmayı öne çıkarma amacıyla ortaya konmuş bir oyun. Oyunda istediğiniz sayıda karakterle aynı grup içinde olabilmeniz de mümkün. Karakter gelişimi kullandığınız yeteneklere ve bunları kullanma sıklığınıza paralel olarak ilerliyor. Aynı şekilde kullanmadığınız yetenekleri-

nizde zamanla gerileme de görülecek. Fakat bazı yeteneklerinizi kilitleyerek korumanız da mümkün olacak.

Wish'de gözüme çarpan bir nokta da 8 GB gibi bir HDD alanı isteyerek ayrı bir rekor kırması.

Dalga gelir, alır götürür

Bir de yeterli bilgi açıklanmadığından pusuda beklediğimiz oyunlar var ki henüz yapının çok başında olan Dungeons and Dragons Online'da bunlardan birisi. Şu anda bilişenler oyunun Eberron adlı bir fantezi dünyasında geçeceği, Wizards'in 3,5 Setting'ine sadık olacağı ve klasik DnD ırklarını barındıracığından ibaret.

Tabi bunlar büyük dalgalanın üstteki köpük kısmı. Bilgi verdiği oyunlar türe yeni bir şeyler eklemeyi vaat eden kalite olarak belli bir düzeyin üzerinde oyunlar. Sonuç olarak devasa online oyunlar piyasada yüzdesi gitikçe büyüğen daha çok ilgi çeken bir grup. Yarın onların olacakken sizin de orada yerinizi almanızı çok kalmadı.

Göker Nurbeyler



Türk
Bilişim
Derneği
İstanbul

BİLİŞEN TÜRKİYE '04

"BİLİŞİME DOKUNUN"

HAYATINIZIN FIRSATINI YAKALAYIN

e-create

YARIŞMASI

23 NİSAN'A KADAR

TASARIMINLA YA DA İŞ FİKRİNLE

YARIŞMAYA KATIL,

İŞ İMKANI DA DAHİL

MÜTHİŞ HEDİYELERİ

KAZANMA FIRSATI YAKALA.

1. WEB TASARIM YARIŞMASI

2. E-İŞ FİKİR YARIŞMASI

ŞİRKET GEZİLERİ

KONSER

BİLİŞİM PLATFORMU

BOWLING ORGANİZASYONU

EĞİTİMLER

İSTANBUL GEZİSİ

SEMINERLER

YAT PARTİSİ

bilisen'04
Türkiye

ORGANİZASYONU

7 - 9 MAYIS 2004

İSTANBUL

TÜRKİYE'NİN HER KÖŞESİNDEN

GENÇLER 3 GÜNLÜK

ORGANİZASYONLARA KATILACAKLAR

HEMEN BİZE ULAŞ.

ÜNİVERSİTENİ BU

BÜYÜK PLATFORMDA

SEN TEMSİL ET.

Microsoft

Dream
& Act



NETRON INSTITUTE OF TECHNOLOGY

CHIP

DomainSitesi.com

Hürriyet
e.yasam

KARMA
Organizasyon



**ELECTRONIC
SPORTS LEAGUE**

www.esl-europe.net

the league that matters. since 1997

PROGAMING BİR SONRAKİ LEVEL

2 004 yılında ülkemizin de dahil olduğu "Electronic Sports League" kapsamında düzenlenecek olan "Level ESL Cup" turnuvaları ile bir oyuncu olarak adınızı duyurabilir, çeşitli ödüller kazanabilir ve uluslararası turnuvalar öncesi kendinizi deneyebilirsiniz. Stratejistlerin zorlu maratonu;

Warcraft III: Frozen Throne

24 Nisan - 1 Mayıs

Nisan ayında gerçekleşecek olan bir diğer turnuva ise Warcraft III: Frozen Throne. Starcraft finalerinin hemen ardından başlayacak olan WC3:FT için son kayıt tarihi 23 Nisan. Önceki turuvada olduğu gibi yine 128 ya da 64'lük bir grupta mücadele edecek oyuncuları finale kadar hızlı bir maraton bekliyor.

Starcraft:BroodWar

10 - 18 Nisan

Adun Toridas! Level, adını verdiği ESL Cup organizasyonları ile Türkiye'nin gerçek oyuncularını buluşturuyor. Level ESL Event'leri adı altında gerçekleşecek olan online turnuvaların ilki Starcraft: Broodwar. Yıllardır iyi oynadıklarını iddia ettikleri halde organizasyon eksikliğinden kendini bir türlü ispatlayamamış tüm oyuncular Level ESL Cup SC:BW ile bu fırsatı yakalayacaklar. Katılımın ücretsiz olduğu ve çeşitli ödüllerin dağıtılaceği turuvanın detayları ise şöyle: 10-18 tarihleri arasında online olarak gerçekleşecek olan Level ESL Cup SC:BW için son başvuru tarihi 9 Nisan. Oluşacak 128 ya da 64'lük bir grupta mücadele edecek oyuncular hafta sonları oynayacakları maçlarla Single Elimination usulüne göre elenerek finale doğru ilerleyeceklər. Maçlar oyuncuların arzusuna göre ya Battle.Net üzerinden ya da Siberlig ESL turnuva merkezlerinde oynanacak. ESL turnuva kuralları geregi oyunun orijinaline

sahip olmanız ve kayıt yaptırırken Cd-Key'inizi girmeniz gerekiyor. Eğer oyuna sahip değilseniz Avatürk'den edinebilirsiniz.

Tamamen ESL kurallarına göre düzenlenecek turnuvayayla ilgili gelişmeleri web sitemizden veya www.esl-europe.com/tr adresinden edinebilirsiniz.

Avatürk de ESL'de

Farklı oyunlarda etkinlikleri ile damagımızdaki oyun tadını değiştiren Avatürk geçtiğimiz ay da birçok etkinlik düzenledi. Siberlig'le ortaklaşa gerçekleştirilen; finali Dolmabahçe G-Mall'da yapılan Call of Duty turnuvası, Jedi Academy ve Quake 2 ile Mart ayını doldurdu. Nisan ayı boyunca tipki Level ESL Event'leri gibi gerçekleşecek olan Avatürk ESL Counter Strike 1.6, Avatürk ESL Quake 3 ve UT Cup ile Nisan ve Mayıs ayı boyunca da turnuvasız kalmayacaksınız. Detaylar için www.avaturk.net

Level ESL Turnuvalarına

Nasıl kayıt olurum?

Adım 1: ESL'e kayıt için sadece bir E-Mail hesabına sahip olmanız yeterli. Önce www.esl-europe.net/tr girdikten sonra ekranın solunda bulunan Kullanıcı Menüsü'nde bulunan "Üye Ol"'a tıklayın.

Adım 2: Açılan sayfada gerekli bilgileri doldurduktan sonra girdiğiniz E-Mail hesabına şifre bilgileriniz gönderilecek. Kullanıcı Menüsü'nde bulunan Giriş kısa yolunu kullanarak sisteme giriş yapabilirsiniz.

Adım 3: Daha sonra üst menüden "Ligler ve Turnuvalar" seçeneğini seçip hemen altında açılan menüden Türk bayrağını seçin. Karşınıza Avrupa geneli ve Türkiye'de katılabileceğiniz turnuvaların listesi gelecek. Buradan katılacağınız oyunun ismine tıklayın ve hemen altında açılacak listeden Level organizasyonunu seçin.

Adım 4: Kupaya katılmadan önce sağ tarafta bulu-

Mart ayı boyunca devam edecek olan "Level ESL Cup"lar ile Türkiye'nin hedefi yüksek oyuncularını arıyoruz. Bu kadar zaman boşuna oynamış olamazsınız.

nan Lig menüsündeki Bilgi & Detaylar kısa yolunu kullanarak lig hakkında bilmeniz gerekenleri öğrenebilirsiniz. Bundan sonra Kullanıcı Menüsü'nde bulunan "Kayıt Ol" kısa yolunu kullanarak lige kayıt başvurusu yapabilirsiniz. ESL Kayıt için detaylı bilgiye www.oynasana.com/articles/view/?aid=376 adresinden ulaşabilirsiniz.



OYUNCUNUN DERDİ

Sus konuşma!

Çok dindarlık sürekli cene çalanı, ya da boyundan büyük konuşanı... FPS düşük, mouse taktıyor oynamıyor, ses gelmiyor, valla masa sallıyor... Türkiye'nin interneti yok, ya bu kafenin oyun bilgisayar yok, replay seyrethim anlamadım, B beyzini bastılar ben A'da nat topladım... Birakin artık bu bahaneleri... Yurtdışında başarılı olmak gibi bir hedefimiz olmuy. Önce oyunu düşünün, sponsoru olan Avrupalı oyunculara özentiden vazgeçin öncelikle, Bulgaristan bile şampiyon oluyor, Romanya dünya üçüncüsü oluyor etrafımızda. Sizlerin sahip olduğu imkânları karşılaştırmaz bile, adamlar sadece oyun oynuyorlar çünkü başka bir şeyleri yok. ESL Event'leri ile artık profesyonel oyunculukta adınızı duymak için bir şansınız daha var... Arenaya gitmek cesareti toplayın. Kimin ne oynadığını herkes görsün. Yoksa görüşüğümüz yerde... Sus konuşma!

Serhat Bekdemir

BATTLEFLY 3: DEEP SPACE

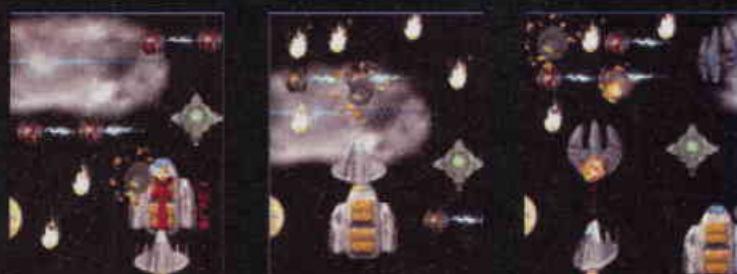
Platform: Cep Telefonu Tür: Aksiyon Yapımı: Başarı Mobile Bilgi için: www.mobilyoyuncu.com



İkinci dünya savaşından hafifçe uzaya geçen Battle Fly serisi yeni oyunuyla da Oyun Parkı listesinde bir numaraya oturdu. Bu sefer uzaya devam eden vur kaç oyunumuzda oynanış da biraz değişmiş. Artık bir yandan uçarken bir yandan da aldığımız powerup'larla gemiyi büyütüyoruz. Zira artık teknoloji var ve yeni silah eklemek için gemiyi büyütmeye, kaçak kat çkmaya gerek yok. Bu sefer ise iki gemi birden kontrol ediyoruz. Söyledi ki 2578 yılında artık insanoğlu galaksiden galaksiye uçmaktadır. Ama bu uçuşlarda yakıt olarak kullandığı Quasilit kristallerini Arkhan isimli gubidik bir ırktan temin etmektedir. Eskiden eli hayvancılık dışında iş tutmayan Arkhan'lar kristal işinden volviyı vurunca gözleri açılır ve savaşçı Xsilon'larla anlaşırlar. Artık Xsilon'lar Quasilit taşıyan kargo gemilerine saldırıp kristalleri geri Arkhan'lara vermektedir ve bu koçlar da aynı kristali bir daha bir daha insançıklara satmaktadır. Bu duruma dur demenin vakti geldiğinde kargo gemisini koruma görevi bize verilir. Oyunda yine benzer tuş kombinasyonlarıyla gelen gidişi vururken "sol menü" tuşuna basarak kargo gemisinin kuman dasını alabiliyorsunuz. Yani iki gemi birden yönetiyorsunuz. Sizin

geminizin atış gücü daha fazla ama kargo gemisi de daha dayanıklı. Oyunun en önemli özelliği düşman gemilerin benzer Shoot'em Up oyunlarındaki gökten düşen boncuklar gibi anımsızca gelmemeleri. Vurdugunuza geri kaçip manevra yapanları dahi var. Allah yardımınız olsun...x

Desteklediği Telefonlar: Nokia 7650, 6610, 7210, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 6650, 3300, N-Gage
Skor Gönderme: Evet **Oyunu kaydetme:** Evet



mobil haber

REQUIEM OF HELL

N-Gage bir yandan ilk devasa online oyununa hazırlanadırsun, ilk tek kişilik RPG oyunu da yolda. N-Gage'e özel olarak hazırlanan, yani başka platformlarda göremeyeceğimiz, Requiem of Hell'i geliştircileri "gotik bir kabus" olarak tanımlıyor. Oyunda Troy isimli bir kahramanı canlandırıyor. Troy cehennemin göbeğine yaptığı zorlu bir yolculüğün ardından her mağrur kahraman gibi çiftliğine, gün-

delik yaşamına döner. Ancak bu yolculuğu varolan en korkunç iblis Dalu'yu serbest bırakmıştır ve her geçen gün Dalu daha da güçlenmektedir.

Oyunun ekran görüntüleri henüz yayınlanmadı ama grafiklerin izometrik olacağını biliyoruz. Yani Diablo tarzı aksiyona hazırlanan. Bu arada oyunu Bluetooth üzerinden iki kişi birlikte oynayabileceksiniz.

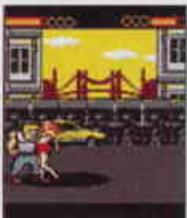


SON DARBE

Platform: Cep Telefonu Tür: Aksiyon Yapımı: Başarı Mobile Bilgi için: www.mobilyoyuncu.com

İşte uzun süredir beklediğiniz oyun. Gerçek, has delikanlı, mobil Street Fighter. Bugüne dek dövüş oyunlarında pek çok zibidi gördük, artık gerçek kahramanların zamanıydı. Kim mi onlar? Arka sokakların bağlarından kopup gelen gerçek karakterler. Spor salonunda kendine musallat olan hükümleri dövmekten sıkılmış olan fitness hocası Elifsu, mahallesinde erkek sinek bile uçurtmayan Nihat, üniversitede ho-

ca dove dove kas yapmış olan Berko ve soğuk savaş döneminde sıkı bir ajanken açığa alınan ve artık hayatını taksicilik yaparak kazanan Zühtü. Hiç biri Don Carlo'nun (o kim hiç anlamadım) para ödülünü reddedemedi ve bu ölüm oyununa katıldı. Durum böyle olunca en sonunda Don Carlo'yu da dövecekleri aşikardı. Neden demeyin racondandır en son patron dövülür, hatta bu yüzden ona "boss" denir.



Oyunun başında tek bir kişiyle dövüşme veya sıradan herkeşin dövme gibi medeni oyun seçenekleri çıkıyor karşınıza. Tabii her elemanın farklı bir dövüş stil ve özellikleri var. Ne kadar döverseniz o kadar pu-

an toplayıp skorunuza gönderebilirsiniz. Şimdi 74174 puan yapmış bir arkadaş var listede. Esefle kınıyorum... Kendisiyle bugüne dek hiç tanışmamış ve dahi Street Fighter falan oynamamış olmaktan mutluyum. Bu arada ben hissediyorum siz "zibidi" lafına takıldırın. "Nası dersin emektar Street Fighter ağabeylerimize" diye. Valla kusura bakmayın ama ben Ryu ile Ken arasında bir şeyler seziyorum. İstediğleri kadar inkar etsinler var bir şeyler...x

Desteklediği Telefonlar: Nokia 7650, 6610, 7210, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 6650, 3300, N-Gage

Skor Gönderme: Evet **Oyunu kaydetme:** Yok



MOBİL OYUN

Platform: N-Gage Geliştirici: Sega Çıkış Tarihi: Sonbahar 2004

POCKET KINGDOM: OWN THE WORLD

N-Gage'in en önemli vaatlerinden biri mobil ve online oyun dünyalarını bir araya getirmekti. Şimdi tam olarak bunu yerine getiriyorlar. Sega'nın N-Gage için hazırladığı Pocket Kingdom bugüne dek dünya çapında piyasaya sürülmüş ilk devasa online mobil oyun.

Pocket Kingdom, Ulgress dünyasında geçiyor. Oyuncular bu dünyada kendi krallıklarını kurup büyütmek için mücadele veriyorlar. Bunu için hazine ve ganimet toplayıp

yenİ askerler toplamaları gerekiyor. Ancak oyunun bu strateji kısmının yanı sıra kendileri de bizzat savaşa girebiliyor. Yani oyun strateji ve akışını bir araya getiriyor.

Pocket Kingdom'da seçebileceğiniz 100 farklı karakter, 400 farklı krallık konfigürasyonu ve 50.000'in üzerinde parça konfigürasyonu bulunuyor. Elbette bu rakamların gerçekten bir çeşitlilik getirip getirmeyeceğini görmek için oyunu beklemeliyiz. Pocket Kingdom'in sunucusu

ları tam bin kişiyi destekleyebiliyor ve bu kalabalıkta diğerlerine benzememek hoş olur.

Ayrıca oyuna tek kişilik olarak oynanarak xp kazanabileceğinizi bir bölüm de eklenmiş. Böylece online olmadan da oyundaki gelişiminizi sürdürülebilirsiniz. Bunun dışında N-Gage Arena üzerinde açık artırmalarla oyun içindeki hemen her şey satılabilir ve oyuncular birbirlerine kısa mesaj yollayabilecekler.



BOMBERMAN

Eski zamanların meşhur bombacısı Bomberman şimdi de N-Gage'e geliyor. Oyun tamamen klasik Bomberman'ın yeniden yapımı. Ama oyunun ilk yeniliği ilk defa oyunu dertsizce çok oyunculu oynayabilecek olmamız. Bluetooth üzerinde eşle dosta oynamak çok keyifli olacaktır. Ama dalıp da ortalıkta "Bombas" falan diye bağırmayı, elkayda sanır götürüler valla..



BİZDEN SİZE BİR PENALTI

Yalnız başınamayan futbol hasreti çekenlerin oyunu "Ve Penaltı"nın yeni versiyonları yakında piyasaya çıkacak. Bu yeni versiyonun özelliği oyuna gerçek takım forvet ve kalecilerin eklenecek olması. Yani artık Van Hoijsdonk'la Cordoba'ya mi atarsınız yoksa Van Hoijsdonk'la Cordoba'ya mı orasını biz bilemeyeiz. Ama oyunun en zevkli versiyonu Hoijsdonk'la Cordoba'ya attıklarımız olacak gibi görünüyor... En azından buradan.

KOWBOYMAN

Platform: Cep Telefonu Tür: Aksiyon Yapımı: Başarı Mobile Bilgi İçin: www.mobilyoyuncu.com

Biz PS2'lerde Red Dead Revolver'ı bekleyeduralım cepte şimdiden sıkı bir kovboy oyunu var. Kowboymen Joe'nun hikayesini konuşuyor. Kardeşleri Kit ve Elizabeth meşhur olup hayatlarını kurtarır ama Joe küçükken kayboldup vahşi ortamlarda büyür. Vahşi ortamda büyümeyenin sonucu olarak bodur kalmıştır. Umutsuz yaşamı kale komutanının kızı Marie'ye aşık olması ile renklenir. 12 derece miyop olan Marie de ona aşık olmuştur. Maceranın başlaması için geriye tek bir şeyle kalır. Bir zibidinin Marie'yi kaçırması ve Joe'nun onun peşinden yollara düşmesi.

Güzeller güzel Marie'yi kaçırılan Delibalta Bill'dir. Her kötü adam gibi Joe onu yakalayıp temizleyene kadar kızı bırakmayacak ve elin-

den gelen her türlü pisliği yapacaktır. Siz yol boyunca Bill'in peşinden giderken karşınıza çıkan engellere takılmayacak ve yolunu çikan Kızılderilileri temizleyeceksiniz. Arada kasabalarla uğrayıp ekipmanlarınızı yenileyeceksiniz. Elbet yolun sonunda bu Bill'i kışırıacak ve Marie ile mutlu bir yaşam süreceksiniz.

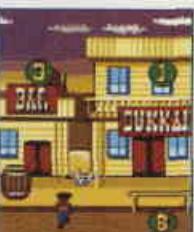
Bu arada Kit ve Elizabeth'e ne olduğunu



merak edebilirsiniz. Kit, Red Kit olurken Elizabeth ise İngiltere Kraliçesi oluyor hikaye gereği. Neyse ki bütün bunların oyun ile bir alakası yok.

Desteklediği Telefonlar: Nokia 7650, 6610, 7210, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 6650, 3300, N-Gage

Skor Gönderme: Evet Oyunu kaydetme: Yok



STAR WARS GALAXIES

REHBERİ

Galaksidde hayatı kalmanın yolları

SWG Meslek Yardım Paneli'ne hoş geldiniz. Bu terminal size genel olarak meslekler hakkında pratik bilgiler vermek için hazırlanmıştır. Belli bir konuda arama yapmak için Survey aracını kullanınız. Lütfen ilgilendiğiniz ana konuğu seçin [Başarılı Meslek Yaşamının Sırları] [Kantina'da Popüler Olmak] [Klavye Kullanmadan Senfoni Yazmak]. Bip... Tercihiniz için teşekkürler.

Her geçen gün daha fazla yaşanan tüccar iflasları Ticaret Federasyonu'nun kredi yapılanmasını zora sokmaktadır. Ayrıca Dathomir Bilim Merkezinde yapılan bir araştırmaya göre geçen 3 ay içinde av meraklısı gençlerin yarattığı zayıflatın Galaktik Sivil Savaş'tan daha fazla olduğu ortaya çıkmıştır. Kullanmakta olduğunuz bu panel problemlerin çözümü için Starburst Mall'un desteğiyle hazırlanmıştır.

"Starburst'de alış veriş zevktir. Aradığınız her şey daima stoklarımızda. Zamanınızı boş satıcılarla harcamayın. Biliyorsunuz... En iyi Starburst'da, daima Starburst'da... Corellia -3455 890"



↑ Mutlaka Bio-Engined veya evcilleştirilmiş bir hayvan edinin. Avlanırken çok işinize yarayacak. Ama Creature Handler degisitzen zorlu seviyesi 10'un üzerinde olan yaratıkları kullanamazsınız.

İPUCU 18

Tellpet

Oyunca hayvanlarınızı yönetmek için verdığınız komutlar diğer oyuncular için can sıkıcı bir Spam olabilir. Bu yüzden /tellpet komutu ile hayvanlarınıza diğer oyuncuların görmeyeceği komutlar verebilirsiniz. Ancak /tellpet bazı oyuncularda sorun çıkarabiliyor. Bazı oyuncular da hayvanların ne zaman saldırdığını görebilmek için Spatial Chat kullanmanız isteyebiliyor.



Savaşmak

Galaksinin maceralarına atılan pek çok aceminin tercihi savaşçı olmaktadır. Avcılık, paralı askerlik ve hatta İmparatorluk ordusunda subaylık... Gerçek bir savaşçı olmak cesaret ve kas gücünün ötesinde keskin bir zeka ve uzun süreli eğitim gerektiriyor. {Next}

Zorlu Bir Yol

Başlangıçta SWG'de en kolay iş savaşçı mesleklerden birini edinmek gibi görünse de aslında işin aslı hiç de öyle değil. İyi bir savaşçının çok dikkat etmesi gereken üç şey var. Tekniği, kullandığı bıflar ve ekipman.

Savaşçılar için XP kazanmanın en kolay yolu topluca çıkan av partileridir. Grup halinde avlanmak, tek başına avlanmaya göre daha hızlı, güvenli ve kârlıdır. Ama unutmayın ki bir yandan karakteriniz XP toplayıp yeni Skill'ler kazanırken siz de oyunu ve savaş yapısını daha iyi kavramalısınız. Yani bir yandan da kendinizi geliştirmelisiniz. Sürekli olarak kullandığınız malzeme ve özel hareketlerin artırmasını ve eksilerini gözlemler. Ayrıca sık sık tek başınıza avlanmaya veya görevde çırık kendinizi deneyin. Çünkü grup halinde avlanmak sizin yanlışlığınıza.

Teknik

Nasıl bir teknik kullanacağınızı belirleyeceğin ilk şey elbetteki hangi savaşçı mesleğinden olduğunuz. Temelde savaşçılar Brawler ve Marksman olarak ikiye ayrılıyor. Her şeyden önce bu ikisinden birini seçmeli ve o yolda ilerlemelisiniz. Yani ya Rifle, Pistol ve Carbine silahlarını kullanan bir Marksman ya da Unarmed, Sword, Polearm kullanan bir Brawler olacaksınız. İkisini birden olmaya çalışmak sınırlı Skill puanınızı boş harcamak olur.

Elbette bu iki temel mesleğin ardından çok daha güçlü olan Bounty Hunter, Carbineer, Commando, Fencer, Pikeman, Pistoleer, Rifleman, Swordsman, Teras Kasi Artist meslekleri geliyor. Üstelik bu elit mesleklerden birine başlayabilmek için illa Brawler veya Marksman'de Master seviyesine gelmeniz gerekmıyor.

Ama benim tavsiyem elit mesleklerden birine geçmeden önce temel meslek Master payesini almanız. Çünkü bu ikinci meslekte yükselmenizi kolaylaştıracaktır. Hala Fencer'a başlamadan önce Brawler'da ustalaşmadığım için pişmanım.

Teknik açısından önemli diğer bir unsur sahip olacağınız yan meslekler. Savaşçı bir karakter ikinci bir savaşçı mesleğe asla gerek duymaz. Asıl meslegen yanında özellikle Scout ve Medic faydalıdır. Scout ile hem kamp kurma yeteneğine sahip olursunuz, hem de topladığınız deri ve etleri iyi bir fiyata satabilirsiniz. Medic ile de hem kendinizi hem de birlikte savaştığınız gruptakileri iyileştirilebilirsiniz. Bana sorarsanız bir savaşçı Novice seviyesinde de olsa bu iki mesleğe mutlaka sahip olmalı. Bu yüzden oyna girdiğinizde ilk iş bu iki mesleği edinin.

Bu ikisi kadar gerekli olmasa da Entertainer ve Artisan da faydalı olabilir. Savaştığınız süre boyunca Battle Fatigue'in artar ve belli bir noktadan sonra yaralarınızın iyileştirilmesini ve HAM (Health Action Mind) rejenerasyonunu oldukça zora sokar. Eğer Entertainer yeteneğiniz olursa çarpışmalar arasında kamp kurduğunuzda BF'ni geçirebilirsiniz. Artisan'ın en önemli faydası ise Survey yeteneği ve kullanma hakkınız olan 10 slot ile maden çıkararak ek gelir sağlamanız olacaktır.

Sağlık ve Yaralar

Bir savaşçıyı diğerinden daha güçlü kılmak sahip olduğu Skill'ler kadar kendisine ne kadar iyi baktığıdır. Öncelikle çarpışma sırasında kendinizi sürekli olarak iyileştirebilmeniz gereklidir. SWG'de aldığınız hasarlar ikiye ayrılır, Damage (hasar) ve Wound (yara). Damage sadece HAM için geçerlidir ve zamanla düşer. Üstelik çarpışma sırasında Stimpack kullanarak en çok hasar alan Health ve Action'ınızı kendinizi iyileştirebilirsiniz. Bu yüzden sürekli olarak yanınızda 400 HA iyileşiren Stim-B'lerden bulundurun. Ne gazik ki Mind'a gelen hasarları Stimpack ile iyileştirmek mümkün değil.

Wound'lar HAM cubuklarında siyah alanlar olarak gözükmek ve harsandan daha tehlikeli olabilir. Her şeyden önce sadece HAM değil, ikinci özellikleriniz de yara alabilir. Zamanla düzelmeyen yaralardan kurtulmanın yolu Medical Center veya kamplarda Medic mesleğine sahip birinin size yardımcı olmasıdır. Mind'da oluşan yaralar için de Canticna veya kamplarda Entertainer'ların yardımcı olması gereklidir.

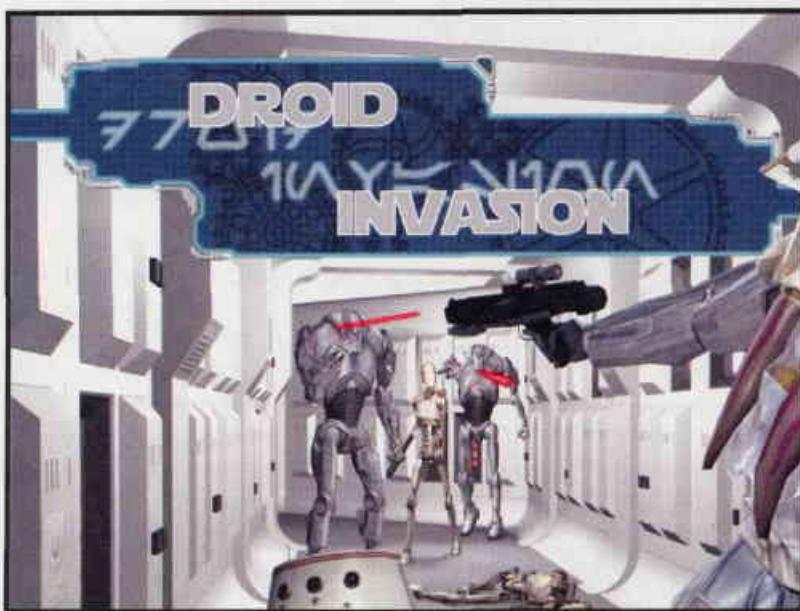
Buffing

Oyunda savaşçılar için en önemli sıلاحı Bufflardır (biz doping diyezim). Pek çok tipi olan dopingerler HAM ve ikinci özelliklerinizi geçici olarak artırır. İyi dopinglenmiş bir savaşçı kendinden daha güçlü bir başka savaşçı kolayca alt edebilir.

Dopingerler temelde dört çeşittir. Entertainer ve Doctor dopingleri, Spice ve yiyecekler. İlk iki tip için gerekli Skill'e sahip bir doktor veya müzisyen-dansçı bulmalısınız. Bu tip dopingerlerin etkisi hem çok güçlü-

dür hem de uzun sürelidir. Bir kere yaptığından 1-2 saat süreyle etkisini gösterir. Özellikle çok zorlu bir ava çıkmak veya sıkı bir PvP'ye girmek üzereyseniz mutlaka siz dopingleyecek uzmanlar bulun. Master seviyesinde birinin uyguladığı Bufflar (doping) bütün statlarınızı 1600-1800 arası artıracaktır. Unutmayın doktorlar kırmızı ve yeşil özeliklerinizin tümünü Bufflayabilir, ancak müzisyenler sadece Focus ve Willpower, dansçılar ise sadece Mind'ınızı Bufflar.

Spice'lar ise sadece iki tanedir: Muon Gold ve Neutron Pixie. Muon Gold kullanıldığında Mind, Foc ve Wil'a 500 ekleyerek zihinsel kapasitenizi yaklaşık iki katına çıkarır. Pixie ise Health'i 1000, Str ve Con'u 200, Action'ı 500, Qui ve Sta'yı 50 artırarak fiziksel gücünüzü güç katar. Spice'ların etki süresi 10 dakikadır ve bu süre sonunda 3 dakika için verdikleri etkinin tam negatifini verirler. Yani Muon, Mind'ınızı 500 düşür, Pixie ise Health'inizi 1000 azaltır. Bu yüzden Spice'ları çok dikkatli kullanmanız gereklidir. Çarpışma bitmeden etkileri sona ererse siz savunmaşık bırakırlar. Aynı anda sadece bir Spice kullanabilirsiniz, bu yüzden genelde Muon'u tercih edin.

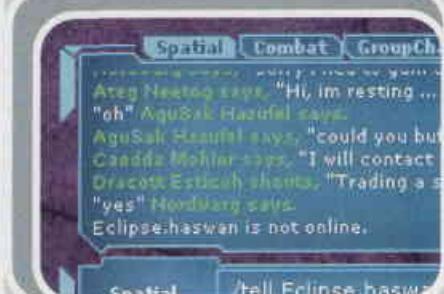


SWG'de yeni giren dönemin adı Droid Invasion. Bu dönemdeki en önemli değişim Droid Engineer mesleğinin yeniden yapılandırılması. Artık DE'lar savaş yeteneği olan droidler üretmekte ve bu meslek gözde hale geldi. Ayrıca Bounty Hunter'lar artık oyuncu Jedi'ları droidlere arayabiliyor. Herkesin isine yarayacak bir gelişmekte evinizdeki eşyalar da /move up ve /move down komutlarını kullanarak dikey hareket ettirebilmeniz. Ayrıca eşya hareketlerinde 1-500 arası değerler verebilirsiniz ve eskiden 1 olan değer artık 10'a denk geliyor. Artık Slickce edilmiş malları Examine ettiğinizde bunu görebiliyorsunuz. Bestine şehrinde yeni Quest'ler eklendi (Başkanlık yarısı ile ilgili). Junk Dealer'lar her türlü Loot'u alıyor ama hepsi farklı tip mallarla ilgilidir. Ayrıca oyuncu şehirlerine garaj konabiliyor. Son olarak artık hayvan veya motorunuza çağrımak için kampa ihtiyacınız yok. Bunlar temel değişiklikler, tüm değişiklikler için starwarsgalaxies.station.sony.com/content.jsp?page=Current%20Publish adresini ziyaret edebilirsiniz.

ipucu 19

Galaksiler Arası Muhabet

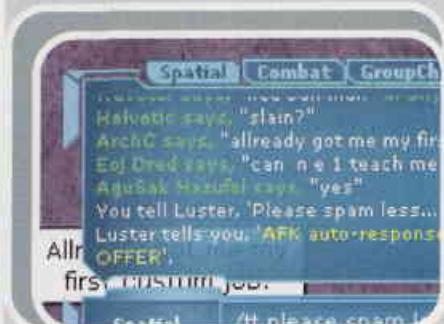
SWG'de artık sunucular arasında da /tell komutunu kullanabiliyorsunuz. Bunun için komutu "/tell servisimi.youcunismi mesaj" formunda yollamalısınız. Mesela "/tell Eclipse.Luuke Selam" gibi. Ayrıca /addfriend ve /addignore komutları da aynı şekilde kullanılabilir. Server isimlerinde küçük harfi büyük harf farkı sorun çkartıyor dikkatli yazın.



ipucu 20

Hızlı tell

Yakınınızda birine /tell ile mesaj atacağınızda önce onu seçin ve /t komutunu kullanın. Böylece ismini yazmadan direkt mesajı yazabilirsiniz.



Yan etkisi olmayan güçlü bir Buff arıyorsanız yiyeceklerle bakmalısınız. Farklı etkileri ile onlarca çeşidi olan yiyecekler hayatınızı kurtaracaktır. Son güncellemede bütün yiyecekler değiştiği için artık efsanevi Tatooine Sunburn bulmanız mümkün değil. Ancak yeni içeceklerden Vasarian Brandy, kaliteliye Min, Foc ve Wil'a 40 dakika boyunca 400'ün üzerinde ekleyebilmekte. Vangeri'an Canape ise Foc ve Wil'e 300'ün üzerinde ekleyebili-

ipucu 21

Bütün Komutlar

Eğer oyun içinde // yazarsanız oyundaki bütün komutların listesi karşınıza çıkar.



STRATEJİ USTASI

yor. Ayrıca Dizzy, Knockdown konunmanızı artıran isabet oranınızı veya bir Artisan skill'ınızı geliştiren yiyecekler de mevcut. Elden geldiğince yiyecek satan dükkânları gezip ne gibi alternatifler olduğunu kontrol edin.

Yiyeceklerin diğer bir güzel yanı aynı anda birden fazla da alabilemeniz. Ancak sıvı ve katı yiyecekler için belli bir mide kapasiteniz var. Bu yüzden her yiyeceğin dengesizlik oranını ve hangilerini birlikte yiyebileceğinize dikkat etmelisiniz.

Teoride ne kadar Buff kullanabileceğime bir bakalım. Öncelikle Doctor ve Entertainer Buff'ı alıp üzerine Muon Gold, 3 Vasarian Brandy ve 3 Vangerian Canape kullandım. Bu durumda HAM ve ikincil özellikler söyle değişiyor.

Özellik	Önce	Sonra
Health	915	3498
Strength	500	2338
Constitution	400	3238
Action	900	3438
Quickness	450	2988
Stamina	400	2939
Mind	635	3735
Focus	500	4500
Willpower	700	4700

Buradaki rakamlarda bugüne kadar aldığım en güçlü Buff'ları baz aldim ve açıkçası bugüne kadar sadece bir veya iki kere bu kadar Buff'landım. Şimdi aynı karakterin Buff'lanmamış halinden 3-5 tanesinin Buff'lı haline saldırdığını düşünün. Bu Buff'lı karakteri öldürmeleri pek mümkün olmayacağından. Yüksek ikincil özellikler yüzünden bu karakter hemen her atağı savuşturur. Ayrıca HAM yenilenmesi çok yüksektir ve savaş içinde sürekli yükselir. Ayrıca korkunç değerlerdeki Min, Foc, ve Wil sayesinde onlarca Stimpack kullanarak kendini hayatı tutar.

Zırhlar

Bir savaşçı ekipmanını iyi seçmeli ve onlara özen göstermelidir. Elbette temel iki ekipman tipimiz zırh ve silahlardır. Diğer pek çok oyunun aksine en güçlü zırhı seçmek her zaman için en iyi çözüm değildir. Çünkü her zırh birincil ve ikincil özelliklerini düşürür. Bu yüzden en gelişmiş zırh olan Advanced Composi-

te Armor'u tüm parçaları ile giymeniz bile genelde mümkün değildir. Comp Armor dışındaki tüm zırhlar sadece belli bir ataga karşı koruma sağlar. Mesela Chitin ve Ubese kinetik, Bone enerji saldırınızı tutar. Bu yüzden doğru zamanda doğru zırhı kullanmak ve birden fazla zırh setine sahip olmak önemlidir. Ayrıca menzilli silahları kullananlar ve Teras Kasi'ler zırh giymeden de savaşabilir. Bu sınıflar için zırh giymek veya giymemek tamamen bir taktik meselesiştir.

Oyuna ilk başladığınızda düşük fiyatlı giyilebilecek en iyi zırh Chitin'dir. Ama oyunda ilerlemişseniz ve zırha harcayacak bir 500.000cr varsa tavsiyem bir set Ubese, bir set de Advanced Composite almanız. Ubese kinetik saldırılara karşı çok güçlü olduğu için hayvan avlarken sizinizi fazlaıyla görür. PvP yaparken veya Fort Tusken gibi NPC zindanlarına saldırırken ise Advanced Comp kullanın. Ama unutmayın ki Buff kullanmadan hem Advanced Comp'i tamamen giyemezsiniz hem de özellikleriniz çok düşük olduğu için savaşmakta zorlanırsınız. Ayrıca savaşmayacaksanız üzerinize bu komik zırhlarla dolşmak yerine adam gibi elbiseler giyin. Hem böylece oyundaki terziler kendilerini gereksiz hissetmekten kurtulacaktır.

Zırha ek olarak Bio-Engineered Clothes da kullanabilirsiniz. Bütün zırhlar içinizde bir gömlek giymenize izin verir. Bu yüzden mutlaka bir BE Shirt edinin. Bu giysiler Bleed, Stun gibi saldırılara karşı siz koruyacaktır. Bunun dışında zırhlarınızı Skill Tape'lerle güçlendirebilirsiniz. İyileri oldukça pahalı olan bu Skill Tape'ler giysi ve zırhınızın üzerindeki Slotlara takılır ve sahip olduğunuz Skill'leri güçlendirir. Silah kullanma hızından, savunma yeteneğinize kadar hemen her özelliği geliştiren Skill Tape'ler bulmanız mümkün. Ama bunlar oyuncular tarafından üretilmediği için iyilerini bulmak zordur.

Zırh'a ek olarak Shield Generator da kullanabilirsiniz. Her SG belli miktarda hasarı engeller. Mesela SG'niz 5000 hasarı engellebiliyorsa çarpışmada ilk 5000 hasardan tamamen kurtulursunuz. Ama bu tip zırhlar bu hasarı karşıladıktan sonra imha olurlar ve her seferinde yenisini kullanmanız gereklidir. Fiyatları da yüksek olduğu için pek tercih edilmeler. Sonuçta PvP sırasında ancak 2-3 saldırısı karşılayabiliyorlar.

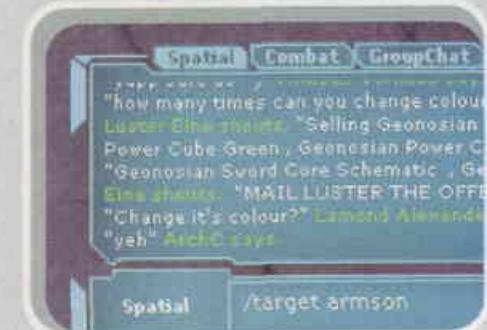
Silahlar

Silahlar konusunda da işler biraz karışık. İlk bilmeniz gereken hangi silahın hangi tipte hasar verdiği. Özellikle avlanırken hangi yaratık hangi saldırıyla dayanıklı hangsine değil dikkat edin. Bunu yaratığı Examine ederek görebilirsiniz. Ayrıca silah seçenekler han-

iPUCU 22

Hızlı Seçim

Kalabalık yerlerde arkadaşınızı seçmek sorun olabilir. Bunun için /target komutunu kullanın. Özellikle Coronet Starport'un önündeyken çok işe yarıyor.



iPUCU 23

Buff Penceresi

Options (Ctrl+O) penceresinin Interface ekranına yeni eklenen "Show Modifiers Window" seçeneği ile kullandığınız Buff'ların süresini takip edebilirsiniz. Ancak bir Bug yüzünden içeceklerin etkisi gözüküyor.



gi mesafede isabet oranının ne olduğuna ve hızına dikkat edin. Silahlar arasında verdikleri hasar farkı çok değilse daima hız değeri düşük olanı kullanın. Ayrıca hedefinizi silahınızın ideal menzilinde tutmayı unutmayın.

Silahlar için de belli geliştirici eklentiler bulunuyor. Bunlar silahın hız, hasar veya isabet oranını yükseltebilir. Ancak bu Powerup'lar sadece 100 kullanımılık. Yani silahla yüz kere ateş ettiğinizde veya vurdugunuzda eklentiler geçiyor ve yenisini takmanız gerekiyor. Ayrıca unutmayın ki bir silahı düzgün olarak kullanabilmek için onun sertifikasına sahip olmanız gereklidir. CTRL+S ile açılan Skill penceresinin sol alt penceresinden sahip olduğunuz sertifikaları görebilirsiniz. Sahip olmadıklarınızı boşuna kullanmaya çalışmayın.

Özellikle PvP meraklısı oyunculara tavsiyem süreli

↓ Oyunda çok özel Quest'ler de var. Kendi tarafınızın (Rebel veya Imp) görevlerine ek olarak Jabba ve Nym gibi serserler için olan Quest'ler de mutlaka yapın. Bu görevler çok kolay olduğu için oygun başlarında yapmak en iyisi.





↑ Arasında kafanızı kaldırdı ve yukarıya baktı. Çok ilginç manzaralar çıkabiliyor karşısına.

olarak yanınızda Shield Generator, Weapon Powerup, bolca Spice ve yiyecek taşımınız. Ayrıca kaliteli Stim-B'leri de unutmayın. Ama eğer daha çok avlanıyorsanız Stim-B, bir miktar Muon Gold ve Vasarian Brandy siz uzun süre idare edebilir.

Elbette oyunda sahip olduğunuz hemen her şey gibi silah ve zırhınızın durumunu sürekli takip edip dayanıklılığı sıfırlanmadan mutlaka tamir ettirmeniz. Çünkü sıfırlanan hiçbir şey (binalar da dahil) bir daha tamir edilemez.

Grup Olarak Avlanmak

Grup olarak avlanmak hem daha zevkli hem de daha karlıdır. Ancak grup olarak avlanırken dikkatli olmazsanız diğerleri için can sıkıcı olabilirsiniz. İşte grup halinde avlama hakkında bilmeniz gerekenler. Eğer daha önce hiç grup avi yapmadysanız mutlaka iki kere okun...

1) Grup olarak avlanırken en iyi PA'dan (Player Association) arkadaşlarınızla veya tanıdıklarınızla avlanmaktadır. Ancak böyle bir grup kuramıyorsanız av grupları kurulan kabilelik noktalara gidip bir grup bulun (Coronet Starport ve genelde Bestine'de daima bulunur). Eğer sadece 15 dakika oynayıp çıkacaksanız grubu falan katılmayın. Böylece kimseyi yarı yolda bırakmamış olursunuz.

2) Grup bir araya gelince bir Mission Terminal'den herkes ikişer görev alır. Görev grubun başarabileceği en iyi para veren görevdir. Genelde grup lideri alınacak görevi söyle. Ayrıca herkesin aynı yönden görev alması işleri kolaylaştırır. Genelde yaratık yuvalarını (Lair) patlatma görevleri alınır. (Coronet Starport grupları için S veya SE yönünde 12-13k veren Sharnaff görevleri alınır,

Rancor gruplarında ise 36k)

3) Görevini alan buluşma noktasına gidip (genelde şehir kapıları) diğerlerini bekler. Görev almamak veya düşük görev almak hoş karşılanmaz. Bu yüzden istenen görevi bulana kadar görev sayfasını yenilemeye (Refresh) devam edin.

4) Grup hazır olduğunda herkes sıradan en yakın görevlerinin mesafesini söyler. (Geçen ayın dört numaralı ipucuna bakın)

5) Öncelikle en yakın görevi gidilir ve o bitince tekrar mesafeler söylenilip en yakın görev belirlenir.

6) Yuvalara saldırırken öncelikle diğer yaratıkları koruyan Bull'lar öldürülür. Çünkü bunlar ilk saldırığınız yaratıkla birlikte size saldıracaktır zaten. Bu yaratıklar ölünce geriye kalanlar tek tek temizlenir.

7) Bu gruptarda güçlü yaratıklar avlandığından ciddi şekilde hasar alınır. Bu yüzden sırasıyla önce oyuncuların hayvanları, sonra Brawler sınıfından oyuncular son olarak da yeni oyuncular ve Marksman sınıfından olanlar saldırır.

8) Ortalıktaki yaratıklar bittikten sonra bir kişi yuvayı dürter (Tapping). Yani bir iki kez yuvaya vurup durur. Bunu yeni yaratık gelene kadar sürdürür. Kimi gruplar yaratık çıka-na kadar hep birden yuvayı vurup yaratık geldiğinde yuvayı vurmayı keser. Ama bu durumda aynı anda 2-3 yaratık geleceğinden risk doğabilir. Ama işler zaten kolayından gidiyorsa bu pek sorun olmaz.

9) Eğer HAM'ınız azalırsa kaçmayın. Kaçsanızız siz korumak isteyen oyuncular ne size iyileştirebilir ne de size saldıran yaratığı öldürübilir. Koşarsanız sadece yorgun ölürsünüz, bunu unutmayın. Eğer HAM'ınız çok azalmış ve gruptan kimse size yardım etmeyorsa daha ciddi bir grup bulmayı değerlendirin. Sonuçta 10 dakika içinde 3 kere bayın düşerseniz ölürsünüz.

10) Ne basit avlarla ömrünüzü tüketin ne de boyunuzdan büyük avlara kalkışip kendinizi heba edin. Evet Rancor avlamak daha eğlencelidir ama Dathomir'de Rancor'a giderken evdeki Sharnaff'dan olmak da var.

Üretim ve Ticaret

Eğer savaşmak size göre değilse elbet ucundan tutabileceğiniz bir meslek vardır. Üretim dışarıdan bakınca bir maceraperest için sıkıcı görünse de çok karlı bir iştir. Hele zanaatınızda iyiçe ilerlerseniz halk içinde saygı duyan bir kişi haline gelebilirsiniz. [Next]

Emeğin Yolu

SWG içerisinde tüm ekonomi oyuncular üzerine kurulmuştur. Yani oyunda kullandığınız ve gördüğünüz ne varsa hepsini oyuncular üretiyor. Elbette öldürdüğünüz NPC'lerin üzerinde çıkan eşyalar sunucunun marifeti. Ama bunların gerçekten kullanılabılır olanlarına nadiren rastlanır. Şimdi "madem her şeyi biz üretiyoruz, oyuna neden her ay dünya kadar para veriyoruz?" diyebilirsiniz... Ama ulu orta dememenizde fayda var.

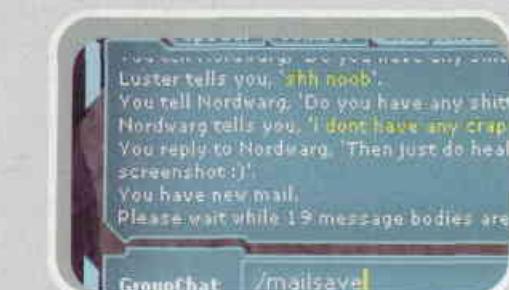
Mesleginiz her ne olursa olsun SWG yaşamınızın bir bölümünde bu üretim sistemi içerisinde yer alacaksınız. Zanaatkar (Artisan) sınıfında bir karakter yaratmasanız da bir doktor olarak tıbbi ürünler veya bir avcı olarak kamp yapacak, kısacası eninde sonunda bir şeyler üreteceksiniz.

Peki üretim için neler gereklidir? Öncelikle üreteceğiniz şeyin şablonuna sahip olmalısınız. Üretime dayalı meslekler içerisinde sevigeniz arttıkça, Datapad'ınız içerisinde

İPUCU 24

Mektupları Kaydetmek

/mailsave komutu ile size gelen maileri sabit diskinize alabilirsiniz.



İPUCU 25

Giysiler Bozulabilir

Oyundaki hemen her şey dayanıklılıkları sıfır bulduğunda kullanılamaz hale gelir. Ancak giysiler sıfırlansa bile hala üzerinize giyilebilirler. Eğer yeteneklerinize ek puan veren BE giysilerinden değilse boşuna tamir etmeyin.



iPUCU 26**Çevreye Bakınmak**

Ctrl+Shift+S komutu otomatik olarak kamerası çevrinizde döndürür. Birilerini beklerken kullanışlı.

Yeni üretim şablonları ekleniyor. Gerçek bazı ender malları üretmek için belli şablonları NPC'lerden almanız gerekiyor. Ama genelde şablonlar yeni yeteneklerinizle birlikte geliyor.

Bu üretim şablonlarını incelediğinizde, size hangi malzemelerin hangi özelliklerinin önemli olduğu, ne kadar adet gerektiği ve kullanılan malzemelerin üretim sonucu ortaya çıkacak ürünün kalitesinde ne kadar etkili olduğu veriliyor.

Alet İşler El Övünür

SWG içerisinde üretim yapabilmek için ilk gereken üretim aleti (Crafting Tool). Eğer oyuna Artisan, Entertainer veya Medic olarak başladığınızda size başlangıçta bu aletten bir adet verilmekte, savaşçı iseniz de bu alet çantasını bir zanaatkara üretirebilir veya pazardan alabilirsiniz. Bu üretim aletini kullandığınızda karşınıza üretim penceresi gelecek. Oyun boyunca baktıktan sıkılacağınız bir pencere, ama aynı zamanda mesleğinizin özü burası.

Bu pencerenin solunda türlere ayrılmış şekilde sahip olduğunuz üretim şablonlarınızı görebilirsiniz. Sağ tarafta ise ürünün bir örneği ve bunun hemen altında kullanılan malzemeler ile bu malzemelerin hangi özelliklerinin, ortaya çıkacak ürünün kalitesinde ne kadar etkili olduğunu görebilirsiniz. Örneğin bir Stimpack üretirken Experimental Effectiveness kısmında Overall Quality 66%, Potential Energy 33% değerlerini göreceksiniz. Burada kullanacağımız organik malzemenin kalitesine X ve Potansiyel Enerjisine Y dersek, o malzemeden alacağınız verim ($X \times 0.66$) + ($Y \times 0.33$) olacaktır ve bu da Stimpack'ın bir kullanımında ne kadar hasarı geçeceğini belirler. Experimental Charges kısmında yer alan Overall Quality ve Unit Toughness için de aynı şeyler geçerlidir.

Bu yüzden herhangi bir şey üretirken öncelikle o şablon'a ait malzemeleri bulmalı ve şablon'daki bilgilere



↑ PvP'de kimin kazanacağını tahlük belirler. Bir Rebel köyünü savunurken oyuncuların büyük kısmı usus içine saklanıyor. Onları dışardan göremeyen Imperial'lar için hoş bir sürpriz olacak mak en iyisi.

bakarak bu malzemelerin hangi özelliklerde olması gereklüğe dikkat etmelisiniz. Elbette ureteceğiniz ürünün kalitesi önemli değilse (mesela bir saçıdalı) veya sırf XP için üretim yapıyorsanız kullandığınız malzemelerin de kaliteli değil ucuz olması gereklidir.

Üretim penceresinden bir ürünü seçip devam ettığınızda kullanacağınız malzemeleri seçtiğiniz pencereye geleceksiniz. Uygun malzemeleri seçip Next'e tıklayarak ürünü üretebilirsiniz.

Üretim İstasyonları

Oyunda zanaat kabiliyetiniz arttıkça üretim şablonlarınız daha bir karmaşık hale gelecek ve 'Generic Crafting Tool' yeni aldığınız şablonlarınızı göstermeyecek. Bunun için kendinize ait bir Crafting Station gerekecek. Şehirlerin hemen tümünde umumi Crafting Station'lar bulunsa da yüksek kalitede Crafting Station'lar ürün kalitesini artıracaktır. Bu yüzden kendinize yüksek kaliteli bir tane edinip evinize yerleştirin veya tanıdıklarınızla ait Crafting Station'ları kullanın. Genelde PA Hall'larda bunlardan bulunur.

Crafting Station'ların bir diğer özelliği ise ürününüz üzerinde deney yapabilmenizi veya fabrikalarda üretilmek üzere şablon çıkarmanızı sağlayabilmeleri. Eğer üretim istasyonunuza yanınızda taşımak istiyorsanız, Crafting Station'ı içinde bulunan bir Droid satın alabilirsiniz. Bu Droid'in yanında üretim yapmak Crafting Station ile üretim yapmaktan farklı değildir.

Kaynak Toplama

Ürünleriniz için gereken kaynakları bulmanın üç yolu vardır: Pazar veya satıcılarından almak, Survey kullanarak çıkarmak veya Harvester çalıştırmak. Bunların içinde en ucuya gelen ve etkili olanı Harvester'lardır. Harvester kurabilmek için bir mimardan BER'i (Base Extraction Rate – En Az Çıkarma Oranı) yüksek bir Harvester satın almalısınız. Mesela mineraler için BER 10 veya BER 13 kullanabilirsiniz. BER 10 Harvester'lar,

BER 13'ten daha az etkili olsa da daha ucuzdur ve bakım maliyeti daha düşüktür.

Elbette Harvester'in işleyebilmesi için Survey yeteneği ile aradığınız kaynağın kaliteli ve yoğun olarak olduğu bir yer tespit etmelisiniz. Surveying (Maden Arama) zanaatkarlığın önemli parçalarından biridir. Farklı kaynaklar için ayrı Survey Tool'ları gerekmektedir. Örneğin mineraler için ayrı, su için ayrı, rüzgar enerjisi için ayrı, organikler için ayrı kullanılır. Survey Tool'ları çalıştırıldığınızda karşınıza gelen ekranda o anda gezegende bulunan materyaller gösterilmektedir. Eğer aradığınız materyali bulamazsanız şarşımayın çünkü materyaller gezegenlerde tükenmeliyor. Survey tuşuna bastığınız zaman ekranınızda aradığınız materyalin, bulunduğunuz yerdeki yüzdesini göreceksiniz ve ekranınızda o anda aradığınız 64 metre içerisinde en yüksek konsantrasyona ait bir Waypoint göreceksiniz.

Daha yüksek konsantrasyon için bu noktaya gidip, tekrar Survey yapabilirsiniz. Bu yüzde oranı %50'nin üzerindeyse o materyalden örnek almak (Sample) daha kolay olacaktır. Harvester'i yerleştirmeden önce küçük bir örnek olarak materyalin kalitesini çok daha iyi görebilirsiniz. Oyuna yeni başladığınız ve Harvester'ı alacak paranız yoksa örnek toplayarak da kaynak edinebilirsiniz.

Harvester'i kurduktan sonra 'Operate Machinery' kısmından ne çıkarmak istediğiniz listeden seçip, 'Turn Harvester On' düğmesine tıklayın. Kaynak toplandıkça yine bu sayfadaki Hopper seçeneği ile Inventory'niye aktarabilirsiniz.

Bu Harvester'ların çalışabilmesi

iPUCU 27**Fiyatı Ne?**

Özellikle kaynak türlerinin satış fiyatını kestirmek zor olabilir. Bunun için Coronet pazarındaki fiyatları baz alabilirsiniz. Pazarda bu kaynakların kaç tane olduğu da fiyatı koymadan önemlidir.



İPUCU 28**Hangi Motor Benim?**

Kalabalık gruplarla ve motorlar kullanılarak yapılan avlarda her yuva temizlendiğinde kendi motorunu bulmak karmaşası yaşanır. Ya motorunuzu bøyayın ya da sürekli ağaç dibini, kaya kenarı gibi kolay hahrlanır yerlere bırakın.



↑ Datapad'ınızın POI kısmındaki özel mekanları mutlaka gezin. Hem görülmeye değerler hem de roju Badge veriyor. Ayrıca şehirlerde de çok ilginç binalar var. Ama hibrit Theed Palace ile yarışamaz.

icin bakım masrafi ve enerji de gerekmektedir. Enerji için 'Wind Generator' veya 'Fusion-Ion Generator' kurup yakınızı temin edebilirsiniz. Her 3-4 Harvester için bir Wind Generator işinizi görecektir. Harvester'ların harcadığı bakım ücreti evlere nazaran biraz daha yüksektir. O yüzden bir kaynaktan yeterince çıkışınca Harvester'ınızı tekrar 'Deed' haline dönüştürmenizde fayda var.

Öte yandan malzemeler tipki gerçek hayatımızdaki gibi sürekli bulunamıyor. Bir süre sonra o gezegendeeki kaynaklar tükeniyor ve Harvester'ınız bir süre sonra duruyor. Böyle durumlar için de sık sık Harvester'ınızı ziyaret etmeniz, hem para hem de zaman kaybını önleyecektir. Ayrıca her malzemenin her zaman bulunamaması ve kalitesinin değişmesini göz önünde bulundurup iyi bir damar yakaladığınızda çıkarabileğiniz kadar çok kaynak çıkarın. Ürünler ve üretim hakkında daha detaylı bilgi, ve sunucunuzdaki mevcut kaynak kaliteleri için www.swgcraft.com adresini sık sık kullanın.

Deneysel

Bir ürünü ürettiğten sonra ürünün bazı özelliklerini tek-rar gözden geçirebilirsiniz. Bu deney saflası yalnızca yanınızda bir Crafting Station bulunursa görünebilir. Deney penceresi üzerinde ürettiğiniz malzemeye göre deney yapabileceğiniz özellikleri görebilirsiniz. Sol tarafta kaç adet deney yapabileceğiniz vardır ve buradaki kutular işaretledikçe sağ tarafta deneydeki risk faktörü belirir. Daha önceki Stimpack örneği ile devam edelim. Örneğin Stimpack-D yaparken karşımıza değiştirebileceğimiz 3 faktör çıkmaktır. Ease of Use (Kullanım kolaylığı): Stimpack'ı kullanacak olan kişinin Medicine Use seviyesi), Experimental Charges (Bir Stimpack kaç kez kullanabileceğinizi belirtir), Experimental Effectiveness (Her kullanımında ne kadar hasar iyileştiricegi) Bunları dilediğinizde göre değiştirebilirsiniz. Eğer elinizde malzeme çok ise veya fabrikada seri üretim için şablon çıkarmak istiyorsanız, tavsiye-miz mümkün olan en iyi sonuçu elde edene kadar deney yapmanız.



pack'ı kullanacak olan kişinin Medicine Use seviyesi), Experimental Charges (Bir Stimpack kaç kez kullanabileceğinizi belirtir), Experimental Effectiveness (Her kullanımında ne kadar hasar iyileştiricegi) Bunları dilediğinizde göre değiştirebilirsiniz. Eğer elinizde malzeme çok ise veya fabrikada seri üretim için şablon çıkarmak istiyorsanız, tavsiye-miz mümkün olan en iyi sonuçu elde edene kadar deney yapmanız.

Fabrikatörlük

Üretim şablonlarınız ilerlediğiniz her Skill ile arttıkça daha karmaşık hale gelecek ve yüksek miktarda üretim yapmak çok zorlaşacaktır. Ayrıca ürettiğiniz her ürünün aynı kaliteyi tutturması da ticari açıdan önemlidir. Bunun için fabrikaları kullanmanız gereklidir. Fabrikada üreteceğiniz ürünü karar verdikten sonra gerekli tüm kaynaklardan yüksek miktarlarda toplayın. Daha sonra bir Crafting Station'ın yanında sürekli deney yaparak ürünün mümkün olan en yüksek kalitedeki halini şablon olarak hazırlayın. Artık geriye kalan kaynak ve şablonlar yardımcıyla fabrika serilerine geçmek.

Bu üretimden XP kazanmasanız da hep-

si aynı ve yapabileceğiniz en yüksek kalitede bir dolu ürün olur elinizde. Bu da iyi para demektir. Ayrıca ürün fabrika sandıkları (Factory Crate) halinde geldiği için Inventory'de tek parça yer kapları ve bu da satılmasını kolaylaştırır.

Ticaret

Ticaret oyundaki her oyuncu için gereklidir. Zanaatkar olmasanız bile NPC'lerden çıkan ürünler, av kaynakları, tıbbi ürünler ve hatta artık işinize yaramayan kaynakları pazarda satma ihtiyacı duyarsınız. Ancak pazara kısıtlı sayıda mal bırakıbilirsiniz ve 6000cr'den pahalı fiyat koyamazsınız. Bu yüzden zanaatkarlar bir dükkan işletmek zorunda dır.

Ticarete Artisan'ın Business serisi yetenekleri ile başlarsınız. Tüccarlar, kendilerine ait binalara veya ortaklaşa açtıkları alış-veriş merkezlerine NPC satıcılarını yerleştirebiliyor. Bu NPC dükkanlara (Vendor) istedığınız fiyattan istedığınız kadar

ürün koyabilmenin yanı sıra başkanları da size satmak istedikleri ürün veya kaynakları sizin Vendor'unuza bırakabiliyorlar.

Business yetenekleri ve Merchant mesleği ile birlikte pek çok yeteneğe kavuşuyorsunuz. Mesela satıcınızı haritaya işleyerek gezegen-dekilerin sizi kolayca bulmasını sağlayabilir, satıcınızla karşılaşma mesajları söyletebilir, birden fazla satıcı yerlestirebilirsiz. Hatta Merchant'lar tek bir slot harcayan çadır-lardan (Tent) kurarak pek çok noktada dükkan açabilir. Ama yine de en iyi büyük alış veriş merkezlerinden (Mall) birine satıcınızı yerleştirmek veya arkadaşlarınızla bunlardan bir tane kurmaya çalışmak,

Ticaret hayatınızda sizi en çok zorlayacak olan müşterilerinizle uğraşmak. Bir Master Armorsmith veya Weaponsmith olduğunuzda dursakızın gelen mesaj ve mektuplar size bir şeyler sorup duracak. Ayrıca rekabet ortamında diğer tüccarlarla sürekli yarışacaksınız. Bu yüzden bilmeniz gereken üç altın kural var.

1) Soruların önünü bilgi ile kesin. Dükkanınızdaki malların arasına satın alınamayacak (9 milyon kredi falan) "readme" isimli bir ürün bırakın ve bunun açıklamasına müşterilerden sıkça gelen soruların cevaplarını yazın. Bir web sayfası veya SWG forumuna kendi mesleğinizle ilgili sadece müşterileri ilgilendirecek geniştir bir rehber hazırlayın, "Droidler Hakkında Herşey" veya "Hangi Zırh Almalı" gibi. Elbette hazırlı bulmak işinizi kolaylaştırır. Daha sonra ne

zaman bir soru gelse, hazır bir makro ile meşgul olduğunuz için cevap vermeyeceğinizi bildirip bu sayfanın linkini paylaşın.

2) İyi bir zanaatkar olmak veya galaksinin en iyi mallarını satmak sizi kral yapmaz. Ticaret hayatınızı en çok baltalayacak şey kibirdir. Kirdığınız hiç kimse sizden bir daha alışveriş yapmaz. Sonuçta bu sanal bir yaşam ve bir oyuncu çok ihtiyacı olan bir malın sadece sizde olduğunu bilse bile kibrinize katlanıp da o malı alınız.

3) Sürekli müşteriler edinmek ticaret hayatınızı kolaylaştırır. Müşterilerinize elden geldiğince yardımcı olun, doğru seçimler yapmaları için yardım edin, isimlerini saklayın ve yeni ürünlerle ilgili bilgiler verin, elinizde çok mal birikiğinde indirim kampanyaları yapın ve sürekli sizden mal alanlara küçük para iade-leri yapın. Sonunda bu oyuncular ne zaman ihtiyaç duysalar ilk olarak size gelecektir. Ayrıca daha fazla saygı duyulan bir satıcı haline geleceksiniz. Ayrıca etik olarak kendi ioncanından insanlara ürünlerini maliyetine yakın fiyatlara satış yapmanız gereklidir.

Alias ve Macro

Galaksinin hangi ucuna giderseniz gidin, ne iş yaparsanız yapın programlamayla haşır neşir olmalıdır. Belki bir protokol Droid'i programlayacak kadar bilgi nadiren işinize yarar. Ama bir iki makro yazmayı bilmeniz hayatınızı kolaylaştırabilir. [Next]

Alias ve Macro Farkları

Temelde aynı şey gibi gözüke ve aynı komutları kullanısa da Alias ile Macro arasında ciddi farklar var. Birincisi Alias'lar oyunu kurduğunuz klasörde "aliases.txt" dosyası içinde saklanır. Böylece oyun içinde değilken de başkalarına yollanabilir. Ayrıca bir Alias'ı komut ile çağrıbilirsiz. Mesela "/alias kemik

/harvest food" komutunu girdikten sonra artık "/kemik" ve "/harvest food" aynı komuttur. Böylece uzun komutları kısaltabilir ve bir biri ardına ekleyerek işinizi kolaylaştırıbilirsiz. Alias eklemek için "/alias komutismi /uggul-nacakkomut" komutunu uygulamalısınız.

Daha çok kullanılan Macro'lar ise oyun içinde komut penceresinden (Ctrl+A) yazılabilir. Bunların faydası bir tuşa kısa yol olarak atanabilmeleri veya Toolbar'a yerleştirilerek tekrarları hale getirmeleridir. Bunu Alias ile yapmak için o Alias'a yönlendiren ayrı bir Macro yazmak gereklidir. Özellikle üretim ve kamp Macro'ları çok sık kullanılır. Ayrıca araca inip binme, Survey yapma, Sampling, eşyaları kaydırma gibi pek çok şey için Macro yazabilirsiniz. Macro'lara örnekler ve daha detaylı bilgi için SWG forumlarında Game Guides bölümünde bakabilirsiniz.

Araç, ekipman, bina vs üzerine notlar

Maceralarınız ilerledikçe czardanızın kalınlığı ve mal varlığınız da artacak. Ancak unutmamak lazım ki sahip olduğunuz her eşya aynı bir çocuk gibi bakım ister. Eğer çok şeye sahip olursanız sonunda onların bakımları yüzünden karnınızı doyuramaz hale getirebilirsiz. [Next]

Aman Bozulmasın

Sahip olduğunuz şeylerin bakımı o kadar da zor değil aslında. Binalarınızın bakım masrafını düzenli olarak ödeyin, üzerindeki eşyaları sigortalayın, zırh ve silahlarınızı düzenli tamir ettirin ve motorunuzu garajda tamir ettirin. Hepsi bu. Unutmayın ki dayanıklılığı (Condition) sıfırın inen bir şey tamir edilemez. Bu yüzden son ana kadar beklemeyin.

Bu arada herhangi bir ek özelliği olmayan sadece süs amaçlı giysilerini tamir ettirmenize gerek yok. Sıfır düşseler bile giyilebiliyorlar. Silah ve zırhların tamiri için onlara özel tamir araçları kullanmak gerekiyor. Mutlaka %99'luk araçlar kullanın ve eğer Armorsmith veya Weaponsmith değilseniz kendi başınıza tamir etmeye çalışmayın. İhtimal %99 olsa bile büyük ihtimalle bozarsınız. Mesleğinizin erbabi birini bulup rica edin.

Faction ve PA

Galaktik Sivil Savaş başladığından bu yana macera-pa-restleri çok daha ciddi tehlikeler bekliyor. İmparatorluk ve Darth Vader'in baskısı her geçen gün artıyor. Eğer savaşta bir tarafı tutacaksanız, bunu yapmadan önce iyice düşünüp taşının. [Next]

İyi ve Kötü

Eminim hepiniz Star Wars serisinin tamamını izlemiştinizdir ve filmden kimin iyi kimin kötü olduğunu biliyorsunuzdur. Pek çok oyuncunun yaptığı hata oyuna başlarken "ben kötü tarafı tutucam Imperial olucam" diye oyuna girmesidir. Hayır yanıldınız, Imperial'lar kötü falan değil. Onlar sadece galakside düzeni kurmaya ve terörist Rebel'leri yok etmeye çalışan İmparatorluğun sadık ve saygı değer askerleri. Bu oyunda nefret ettiğim iki şey varsa biri her yerde spam yapanlar diğeri ise "Nihaaa Ben Kötüüm!" diye ortada dolanıp herkesi rahatsız etmeyi kötülük sanan oyunculardır. Rol gereği bir Imperial sert ve zalim olabilir ama bu oyunda kötü olmak diye bir





T Unutmayın ki dört ayaklı hayvanlar daima iki ayaklılardan daha rahat avlanır. Eğer Nightsister mağarasına girecekseniz buna hazırıklı olun.

sey yok. Aynı şekilde Rebel'lerin de filmdeki iyi tarafı tutuyor havasında olması anlamsız. Gidip Imperial oyunculara "Aha da siz kötüsünüz!" falan diye caka satmayın. Sizler galaksiye özgürlüğü getirmek için savaşan gönüllüleriniz ve bir gün zaferle ulaştığınızda bunu Imperial oyuncular için de yapmış olacaksınız.

Oyunda Rebel veya Imperial olmanın ciddi farkları var. Her şeyden önce Imperial olmak daha kolay ve güçlü. Dört bir yandaki Imperial NPC'ler ve ileride alabileceğiniz AT-ST'ler sizin işinizi çok kolaylaştıracak. Ancak bir Imperial aynı zamanda disiplinli ve asker bilincinde de olmalı. Rebel olmak ise daha fazla özveri ve mücadele gerektiriyor (benim seçme sebebi de budur). Birbirini ze kenetlenip her fırsatı yardımına koşmaları ve saldırırken daha çok vur kaç taktikleri izlemelisiniz. Oyunun doğası bu ama Rebel oyuncu sayısının Imperial'lardan fazla olması bu dengeyi bozuyor. Neyse ki bu denge sürekli Imperial'lar lehine değişmekte. Şimdi benim oynadığım sunucuda Imperial sayısı Rebel'lerden fazla.

Player Association

Oyunda iki taraftan birine katılmak için belli sayıda görev yapıp 200 Faction Point toplamanız gerekiyor. Daha sonra bir Recruiter'dan o tarafta yer aldığınızı ilan edebilirsiniz. Bundan sonraki adım bir loncaya (Player Association, PA, Guild) katılın. Ama bunda acele etmeyein. Sonuca vaktinizin çoğunu PA'daki insanlarla geçireceksiniz. İyi düşünüp taşının ve girebileceğiniz iyi bir PA bulun. Bir PA'ya katılmak için o PA'nın konsey üyelerinden (Council Member) birini bulup kaydınızı yapmasını istemelisiniz.

Overt, Covert, TEF

Oyunda PvP (Player versus Player) yapıp yapmamaya siz karar veriyorsunuz. Normalde covert'siniz ve ne siz başkalarına ne de başkaları size saldıramıyor. Ancak bir recruiter'a gidip kendinizi Overt ilan edebiliyorsunuz. Artık diğer Overt oyuncularla savaşabilirsiniz. Daha sonra Recruiter'dan tekrar kendinizi Covert ilan edebiliyorsunuz ama bunun geçerli olması bir saat kadar sürüyor.

Ayrıca oyunda karşı taraftan bir NPC'ye saldırdığınızda, Overt bir oyuncuya iyileştirdiğinizde veya Trade yaptığınızda TEF (Temporal Enemy Flag) alıyorsunuz. TEF sadece 10 dakika için aktif kalıyor. Ancak bu 10 dakika boyunca karşı tarafın Overt oyuncuları size saldıracaktır. Buna rağmen siz onlara hala saldıramıyorsunuz. Ancak grup içindeki başka bir oyuncu bir Overt ile savaşırsa saldırı şansınız oluyor. Savaşığınız bir kişiyi Incapaci-

ated ederseniz daha sonra üzerine çift tıklayarak öldürüyorsunuz.

Jedi'in Yolu

Oldukça eski bir din olan Jedi öğretisinin halen var olduğuna dair söylemler sürmektedir. Ancak klon savaşları ile tarihten silinen Jedi'ların var olsalar bugün Galaktik Savaşta yer alacakları açıktır. Ama görünen o ki Jedi öğretisine giden yolda nasıl ilerlenebileceği, son Jedi ile birlikte kaybolmuştur. {Next}

Jedi Olmak

Oyunda pek çok oyuncunun ilk hedefi Jedi olabilmek. Bunun da çetrefilli bir yolu var: Belli mesleklerde Master seviyesine ulaşmak. Ancak her oyuncu için bu meslekler değişiyor. Söz konusu mesleği bulabilmek için Holocron'ları kullanıyorsunuz. Holocron iki göreve de vega çok zorlu NPC'leri öldürüp üzerinden alınabiliyor. Ele geçirip aştığınızda size Jedi olmanız için yapmanız gereken mesleklerden birini söylüyor. Bu meslekte Master olup yeni bir Holocron alıyorsunuz ve o size başka bir meslek daha söylüyor. Dördüncü Holocron'u aştığınızda size hiç bir şey söylemiyor. Artık hangi mesleği Master'layacağınızı kendiniz tahmin edeceksiniz. Sonra hiç beklenmedik bir anda Force Sensitive Slot'unuzun açıldığına dair bir mesaj geliyor. Artık bu yeni slotu kullanarak ya-

ratacağınız karakter gücü duyarlı ve Jedi olmaya aday olacak. Jedi'liğin kötü yanı öldüğünüz zaman karakterinizi komple kaybetmeniz. Bir Jedi'ı klonlamak zor olsa gerek. Jedi olma konusunda daha fazla bilgi vermeyeceğim. Çünkü yakında tüm Jedi sistemi değişecek. Jedi olmak için belli görevleri yapacaksınız ve Jedi'lar da klonlanabilecek. Bu yüzden benim tavsiyem yeni Jedi sistemi beklemeniz. Yeni sistem hazır olduğunda sizlere anlatacağım.

Yaşanan Bir Efsane

Evet bizden bu kadar. Bundan sonra bugüne dek anlatılmış en muhteşem Yıldız Savaşları efsanesini, kendi hikayenizi yaratmak size kılıyor. Bu ay yazacak ve bahsedebilecek çok konu olduğu için ipuçlarının sayısını az tutmak zorunda kaldık. Ama iki aydır tüm anıtlarımız başka bir yerde kolay kolay bulamayacağınız, hepsi çözüp bulmak benim üç ayıma mal olan çok ciddi bir bilgi dağarcığı. Elbette hala anlatılabilecek çok şey var, her mesleğin kendine has sırları, ipuçları mevcut. Ama her şeyi anlatabilmek için bu oyuna özel bir aylık dergi çıkarmak gerekiyor.

Size son bir tavsiyem var... Tüm meslekleri, savaşları, PA ve şehirleri, başkalarının söylediklerini... her şeyi bir yana koyn. Her şeyden önce oyunun tadını çıkarın. Acele etmeyein, bir yerlere ulaşmak için koşturmayın. Zevk almadıktan sonra oynamanın da bir anlamlı yok. Güç sizinle olsun ve bol şans...

_Tuğbek Ölek
Yardımları için Selçuk İslamoğlu'na teşekkürler



↓ Bir havai fişek gösterisi sizin en sıkı avdan daha çok heyecanlandırılır. Yetenekli oyundan zevk almayı bilin.

Yapılan anketler sonucunda anlaşılmıştır ki, Şubat ayında hile kullanımı %82.7 azalarak, borsanın da düşmesine neden olmuştur.

CHICAGO 1930

Duyundayken F11' e basın ve aşağıdaki kodları girin.

Kod / Sonuç

GOLDENEYE Tüm oynanabilir karakterler diğer karakterlere görünmez olur.

FULLHOUSE Tüm oynanabilir karakterlere cephane verirsiniz.

FREEZE O bölümdeki tüm NPC'ler donar veya çözülür.

EZB Daha çok para

DIES IRAE Düşmanlara karşı kutsal savunma.

BUD SPENCER Tüm düşmanlarınız felç olur.

ALARM Yardımcı birlikler yollar.

GHOST Görünmezlik. Daha önce birisi sizi gördüğse işe yaramaz.

BINGO Cephane

WINNER Bölümü bitirin.

IMMUNITY Tüm oynanabilir karakterler ölümsüz olur.

WEAPON # # yerine istediğiniz silahın ismini girin.

MATRIX Sonsuz yavaşlama zamanı.

I AM THE WINNER Campaign'i kazanın.

LUKAS Bir oynanabilir karakteri ortadan kaldırır.

WIN Görevi bitirin.

SAN PETRUS Tüm seçili oynanabilir karakterler cennete gider.

NUKE O bölümdeki tüm düşmanlar örter.

MORPHEUS Seçili NPC'yi ortadan kaldırır.

LOOSE Görevi kaybedersiniz.

LAST MAN STANDING Seçili NPC dışındaki tüm NPC'ler kaybolur.

HONOLULU Seçili NPC Honolulu'ya gider.

HIGHLANDER Tüm oynanabilir karakterler ölümsüz olur.

HADES Seçili NPC ölüür. ×

SCHOOL TYCOON

Gamma azaltma Oyun sırasında IAMACHEATER yazın ve Ctrl + Sol Shift + nümerik kısımdan – tuşuna aynı anda basın.

Para azaltma Oyun sırasında IAMACHEATER yazın ve Ctrl + Sol Shift + C'ye aynı anda basın.

Felaket yaratma Oyun sırasında IAMACHEATER yazın ve Ctrl + Sol Shift ve 0 (sıfır)'a aynı anda basın.

Para yükselme Oyun sırasında IAMACHEATER yazın ve Ctrl + Sol Alt tuşu + C'ye aynı anda basın.

Gamma artırma Oyun sırasında IAMACHEATER yazın ve Ctrl + Sol Shift + nümerik kısımdan + tuşuna aynı anda basın.



UNREAL T. 2004

Aşağıdaki kodları tek kişilik oyunda kullanabilirsiniz, é tuşuna basarak açacağınız konsola yazmalısınız.

Kod / Sonuç

god Tanrı modu

allammo Tüm silahlar

loaded 999 cephane

fly Uçuş modu

walk Yürüme modu

behindview 1 Üçüncü kişi perspektifi

ghost Duvarlardan geçme

addbots # # sayısı kadar bot ekler

FAR CRY

Oyuna –DEVMODE komut eklenisiyle başlayın. Artık aşağıdaki hileleri çalıştmak için karşılığı olan tuşlara basabilirsiniz.

Not: Yapıcı modundayken tüm bölgeler de açılacaktır.

P Tüm silahlar

0 999 cephane

F4 Duvarlardan geçme

F2 Bir sonraki checkpoint

F9 O anki pozisyonu kaydeder

F10 O anki pozisyonu yükler

F1 Birinci, üçüncü kişi per-

spektifi

Backspace (silme tuşu) Tanrı modu

Eşittir işaretü Hız artırma

Eksi işaretü Hız azaltma

F5 Normal hızda dönme

GANGLAND

Aşağıdaki hileleri çalıştmak için é tuşuna basın ve açılan konsola hileleri girin.

cheat wowitsgreattobetheboss Tanrı modu

cheat needmorelead 1000 kaynak

cheat youbetterpay 100.000 para

cheat kidiseeeverything Sisi kapatır

cheat alienprophets Sahte polisler

cheat loonies 2 Tommy taşıyabilen çığın kişi

cheat iwillmakethefamilyrich 1 Avukat alın

cheat iwillripyourarmsoff 1 Enforcer alın

cheat youlittlehottieyou 1 Baştan çıkarıcı alın

cheat pocketsfullofdough 1 İş adamı alın

cheat yourliverlandedorther 1 Bazuka adamı alın

cheat youhadbetterwearkevlar 1 Karadul alın

cheat trustmewithyourlife 1 Bodyguard alın

cheat ihavetenpoundfists 1 Super Bouncer alın

cheat likeatonofbricks 1 Bombacı alın

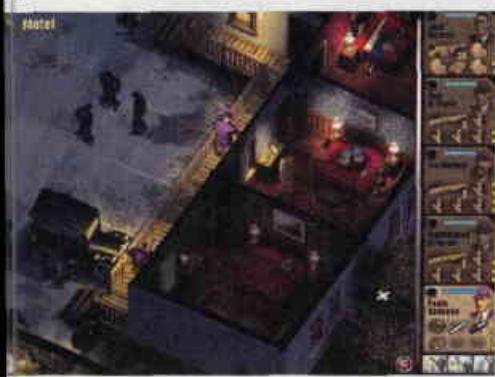
cheat youwillbestunned 1 Suikastçı alın

cheat whatwasbrieflyoursisnowmine 1 Hırsız alın

cheat iwilltakecareofyou 1 Big Momma alın

cheat thegreatvassilizaitsev 1 Tetikçi alın

cheat iknowodintoo 1 Ninja alın



Bir hileyi kontrolörle değil de beynin gücüyle aktive etmeye çalışmak ne kadar komik olurdu değil mi? Olmazdı, tamam.

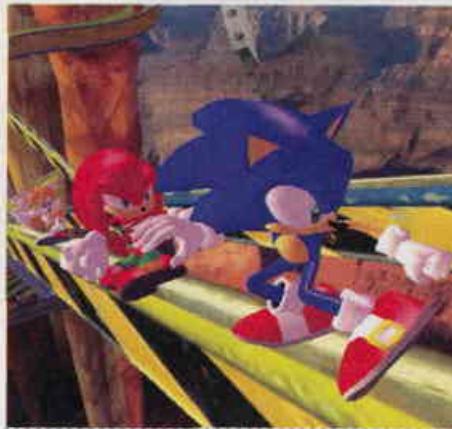
SONIC HEROES

Metal yüzey Takımınızın görüntüsünü metalik yapmak için, 2 kişilik bir bölüm seçtiğinden sonra X ve Üçgen tuşlarına elinizi basılı tutun.

Süper Zor Seviye Oyunu 141 amblem ve her bölümden A derecesi alarak bitirin.

Metal görünümlü karakterler Oyunu 141 amblem ile bitirin.

Son hikaye Tüm hikayeleri bitirin ve ? Chaos Emerald'ı toplayın.



FUGITIVE HUNTER: WAR ON TERROR

Hileleri aktif hale getirme Oyun ismi yazan ekranda, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Kare, Kare, Kare'ye basın. Special Features menüsüne gidin ve artık tüm silahlara, ölümsüzlüğe ve sınırsız cephane sahip olabilirsiniz.

Bin Laden görünümlü düşmanlar Afganistan-Pakistan Sınırı görevini oynayın. Oyunu durdurun ve Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Kare ve Kare tuşlarına basın. Artık Bin Laden'e benzeyen düşmanlara karşı oynayabilirsiniz.



GLADIUS

Tüm Silahlar School menüsünde oyunu durdurun ve Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sol, Sol, Sol, Üçgen, Üçgen ve Üçgen tuşlarına sırasıyla basın.

Savaş sırasında kamera kontrolü Savaş sırasında oyunu durdurun ve Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Sol, Sol, Sol, Yukarı, Yukarı, Yukarı ve Yukarı tuşlarına sırasıyla basın.

1000 Altın School menüsünde oyunu durdurun ve Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sol, Sol, Sol, Sol, Üçgen, Sol tuşlarına sırasıyla basın.



JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Aşağıdaki hileleri kullanmak için, öncelikle hilenin yanında yazan sayıda Platinium Madalya kazanmalısınız. Bir hileyi kullandığınız sırada bu madalyalardan toplayamazsınız.

Altın Silah: 1 Platinium Oyunu durdurun, Yuvarlak, Üçgen, X, Yuvarlak, Üçgen'e basın.

Geliştirilmiş Çekış: 3 Platinium Oyunu durdurun, Yuvarlak, Üçgen, X, Yuvarlak, Üçgen'e basın.

Geliştirilmiş batarya: 5 Platinium Oyunu durdurun, Yuvarlak, Üçgen, X, Yuvarlak, Üçgen'e basın.

İki kat cephe 7 Platinium Oyunu durdurun, Yuvarlak, Üçgen, X, Yuvarlak, Üçgen'e basın.

İki kat hasar 9 Platinium Oyunu durdurun, Yuvarlak, Üçgen, Üçgen, Kare, Yuvarlak'a basın.

Cephane doldurma 11 Platinium Oyunu durdurun, Yuvarlak, Yuvarlak, Üçgen, Kare, Kare'ye basın.

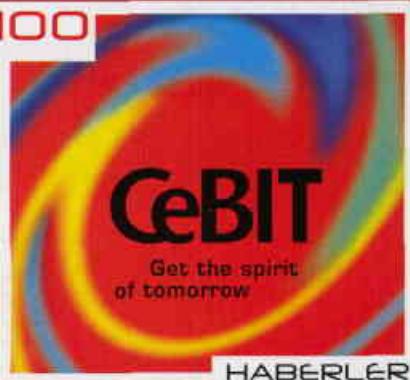


MX UNLEASHED

Tüm bonuslar Hile menüsüne gidin ve CLAPPEDOUT yazın.

donanim

SF 100



SF 104



SF 104



AY BOYUNCA "AMA DONANIM NEREDE?" diye e-mail atan bütün arkadaşlara teşekkürler. Bölümümüzün kıymetini bahrıthınız bize Bir ay yayınlamayınca kıymetini belli etti. Valla bundan sonra her ay es sayida "Ne güzel Donanım yayınlamışız?" mesajı bekliyorum. Yoksa şembelik eder özletirim.

Sinan'dan dayak yemeden şakayı bir yana bırakırsak geçen ayki grafik fasonunu yenilemesine yetişmediği için bir aylık mini bir arayüzde zorunda kaldık. Kusura bakmayın. Ama bu ay yeni yüzü ile kaldığımız yerden devam ediyoruz Donanım'a. Yeni fasonum size yabancı veya içgeli gelebilir elbet. Ama grafik de saç gibidir ilk yapıldığında bir soğuk bakar insan. Bakın gelecek ay nasıl birden isinmiş olacaksınız. Bu arada staj dönemini başan ile tamamlayıp yeni kurbanımız, pardon editörümüz olmaya hak kazanan Savaş'a hoş geldin diyoruz. Allah yardımcısı olsun.

Tuğbek Ölek

CREATIVE I-TRIGUE L3500 Bu zerafet, bu endam, bu ses... Sanki Kylie Minogue'u kesip parça parça hoparlör yapmışlar. Evet bu ay yakın bir fiyatta 7.1'lik bir hoparlör de var. Ama Kylie dururken insanın Aretha Franklin'e bakası gelmiyor.

SF 102



SF 100

HABERLER Bu ay CeBIT'in ilk günlerinden son anda yakaladığımız haberler ağırlıklı. Ama arada Hindistan'dan gelen bir haber var ki insanın "We are doomed!" diye bağırası geliyor.

SF 102
INCELEME

- 102 Creative I-Trigue L3500 2.1 Speaker System
- 102 Creative Inspire T7700
- 103 Creative DC-CAM 3200Z Compact Digital Camera
- 103 HIS Arctic Cooling VGA Silencer
- 104 Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro
- 104 SFF 765 MiniQ 765MT

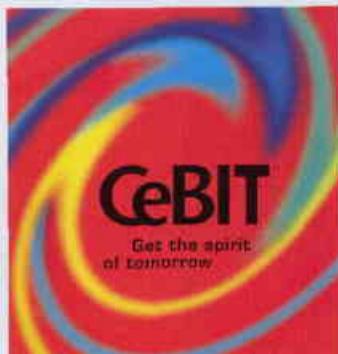
SF 105
TEKNİK SERVİS Müjde!!! Teknik Servis bir parça daha genişledi. Üstelik bundan sonra Tuğbek ustasının ellerindesiniz. Nihaa Kaçmayın, gelin. Gelin dedim size!

SF 107
DONANIM PAZARI Bu güzide

köşemizin yeri değişti bir parça. Sakın aradık da bulmadık demeyin. Teknik Servis darbe ile onune geçti. Ama örnek konfigürasyonlarımız hala sizinle.

CEBIT

18-24 Mart tarihleri arasında Hannover'de gerçekleşen CeBIT Bilgisayar ve İletişim Fuarı 2004, yine pek çok firmaya yeni çıkaracakları ürünlerini tanıtmak için ev sahipliği yaptı. Fuara 6414 firmanın katıldığı ve ilk üç gün içerisinde üçte biri Almanya dışından 220.000 ziyaretçi geldiği düşünülürse fuarın boyutu daha iyi anlaşılacaktır. Fuara katılan Gökhun "The Force" Sungurtekin arkadaşımızdan "Bitti mi dergi! Yolladınız mı!" firçaları arasında çekip çıkarabildiğimiz bilgileri size sunuyoruz. x



ATHLON 64 FX-53

AMD'nin yeni ağır topu Athlon 64 FX-53 de CeBIT'te duyurulan yeni ürünlerden birisi. Öncüsü olan Athlon FX-51'den farklı olan tek özelliği 200MHz daha fazla olan 2.4GHz'lık saat hızı. Diğer özellikleri ise değişimmemiş; 0.13µm, Socket 940, Dual-Channel hafıza kontrolörü, DDR400 SDRAM desteği ve 1 MB'lık L2 ön bellek. Fiyatı ise, 1000'lük paketlerde, 733 dolar olarak belirtilmiş. 



NVIDIA NV40

Fuarda dikkatleri üzerine toplayan ürünlerin başında NVIDIA'nın 13 Nisan tarihinde San Fransisco'da bir LAN parti ile tanıtımını yapacağını duyurduğu NV40 var. Henüz resmi olarak duyurulmasa da teknik özelilikleri şöyle NV40'in: 1,2 GHz GDDR-3 bellek, 1275 milyon transistor, 16X Anisotropic filtreleme, 16 Pipeline veri yolu. ATI'nın R420'si ile rakip olan ekran kartı bu özellikleri ile katigit üzerinde önde görünüyor ama kesin bir sonuca varmak için henüz erken. (Hele söz konusu olan NVIDIA olunca -TO-)

SK-NVIDIA EL ELE

Team Schoret Kommando (SK) ile NVIDIA arasında bir sponsorluk anlaşması imzalandı. Cyberathlete Professional League ve World Cyber Games'te şampiyonluk elde etmiş olan takım üyeleri artık NVIDIA GeForce FX GPU'lu ekran kartlarını kullanan bilgisayarlar kullanacak.



yarlıarda antrenman yapacaklar. NVIDIA, dünyanın en iyi "Counter-Strike" takımıyla yaptığı bu anlaşma ile oyunculara da iddialı bir mesaj vermiş oluyor. Yaşları 17 ile 23 arasında değişen gençlerden kurulu takımın diğer sponsorları arasında Intel Corporation, Shuttle Computer ve Leadtek gibi firmanın da bulunuyor. Aslında başarılı oldukları için mi böyle sponsorları var, yoksa böyle sponsorları olduğu için mi başarılılar, o da ayrı bir tartışma konusu. (Tabi sorgulamadan edemiyor insan acaba GeForce FX'de oynayınca çok mu fark edecek Counter-Strike. "SK bizim ürünlerimizi seçti he-yoo, valla para verdigimizden değil" gibi çıkış bir pazarlama методу yerine adam gibi "Bunlar yetenekli çocuklar biz de destekliyoruz. Yolları açık olsun" dırıp biraz sempati toplasalar daha ilginç olabilir -TÖ).x

NVIDIA'DAN
LİK PCX'LER

NVIDIA, özel bir çip yardımıyla mevcut GeForce FX serisi GPU'larına, yakın zamanda AGP'nin yerini alacak olan PCI Express (PCX) ve High-Speed Interconnect (HSI) özelliklerini ekleyerek GeForce FX PCX serisi GPU'ları geliştirdiğini duyurdu. Bu yeni ürün ailesinin üyeleri NVIDIA GeForce FX PCX 5950, NVIDIA GeForce FX PCX 5750, NVIDIA GeForce FX PCX 5300 ve NVIDIA GeForce FX PCX 4300 olarak adlandırılmışlardır. GeForce PCX testlerden geçer not almayı başarmış ve NVIDIA da zamanla standart haline gelecek olan bu teknolojiye rakiplerinden önce geçmekte önemli bir adım atmaya başarmış. Grafik kartlarının PCI Express 16X uyumlu anakartların çıkışının ardından 2004 yılının ikinci yarısında üretilmeye başlanması planlanıyor. x

KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KI

Hintli Dahi Velet "Beyin dalgalarıyla kontrol edilebilen ve ellerimizi kullanmaya gerek kalma- yacak bir bilgisayar yaratmak istiyorum." Bu söz- ler sadece sekiz yaşında olan Mridul Seth isimli Hindu bir çocuğa ait. Güney Hindistan'daki Ban- golore şehrinde yaşayan Mridul yetişkinlerin bile geçmekte zorlandığı Microsoft'un online yazılım testini geçmeyi başardı. En genç Lisanslı Micro-

soft Yazılım Mühendisi unvanına sahip olan ufaklığın daha dört yıl öncesine kadar konuşmadığını düşünürsek, kısa zamanda bayağı yol aldığı söylenebiliriz (Ben bu veletten korkarım arkadaşlar. Bunun içinde öfkeyi hissettiğimiz an yandık. Zaten işte de bakar misiniz? Aman Palpatine'den uzak tutun bunu. Büyüyüp Vader olmasın basımıza -TO)

Yeni Domain Uzantıları Internet adreslerinin sonunda kullandığımız 'com', 'org' gibi alan adlarından sıkılanlar için müjde. Buyurun sizlere yeni alan adları geliyor. Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (Internet Ad ve Numaralandırma Komisyonu) tarafından belirlenecek alan adları Mayıs ayında komisyon tarafından görüşülecek ve sonrasında belirlenen kural-

2004

VICTRONIX MEMORY DRIVE



CeBIT'teki bir başka ilginç ürün ise her derde deva İsviçre bıçaklarının üreticisi Victorinox firmasından geldi. Genelde üstünde barındırdığı tırbuşon, makas, tornavida gibi aparatlarla akilla-

rimizda yer eden bu bıçaklara şimdi Flash Memory Drive'ları da ekleyebilirsiniz. Firma, SwissMemory USB Swiss Army Knife adıyla anılan bu faydalı ürünün 64MB'lık versiyonunu 73 dolar,

128MB'lık versiyonunu ise 88 dolarlık fiyatlarla Nisan ayı içerisinde piyasaya sürmeye hazırlanıyor. (Eğer üzerinde tırbuşon da olacaksas bana şimdiden bir tane ayırsınlar -TO*)

TOSHIBA GIGABEAT

Taşınabilir multimedya player pazarına yeni bir ürün de Toshiba'dan eklendi, 1,8" 20GB HDD'ye sahip olan Gigabeat G21 sık tasarımı ve yüksek hafıza kapasitesiyle dikkatleri üzerinde topluyor. Ayrıca ağ bağlantısı desteği de sahip

olan ürün siyah ve gri renk seçenekleriyle 9 Nisan'da satışa sunulacak. Bir önceki model olan Gigabeat G20'den farkı 2 USB portu barındırması, PC bağlantısı USB 2.0 iken WLAN adaptörü bağlantı noktası ise USB 1.1. 20GB'lık kapasite ise

128Kbps, 4 dakikalık 5000 MP3 parçasına ev sahipliği yapabiliyor. 160x86 LCD ekranı ve 11 saatlik çalışma kapasitesine sahip Li-Ion pil ile G21 rakiplerini bayağı zorlayacağı benziyor. *

Savaş Alagöz



XBOX CRYSTAL

Microsoft tarafından yakın zamanda satışa sunulması planlanan Xbox Crystal Pack, sık görünümüyle dikkatleri hemen üzerine topluyor. Buz mavisi yarı şeffaf kasası, 20GB'lık sabit diski ve yine yarı şeffaf iki adet Gamepad ile birlikte bu özel Xbox her oyun severin içini eritecek gibi. Mart ayında 199\$'lık fiyatı ile piyasaya çıkacak olan ürün ülkemizde yine resmi olarak satılmayacak. (Ama illa ki getiren, arayan ve bulan olacaktır. -TO*)



MICRO MINI

Flash bellek pazarında çoğu firma kapasite artırma yönünde ilerlerken Iomega firması farklı bir yol izleyerek kendi sınıfının en küçük boyutlu ürününü geliştirdi. Micro Mini USB 2.0, dokuz gramlık ağırlığı ve 17,5x9,5x38,1mm'lik boyutlarıyla şun için piyasada "kayıbetme riskiniz en fazla



olan" Flash bellek durumunda. Nisan ayında piyasaya sürülmlesi planlanan ürünü unutkan arkadaşlara kesinlikle tavsiye etmiyoruz. (Ama.. ama çok sevimli.. ben alamayacak miyim şimdii :-(TO) (Korkma Tuğbek, sen unutursan, ben hatırlatırım :)-blx)

YANAR DÖNER FAN

Bilgisayarlarında sıradan donanım bileşenlerinden sıklanılanlar için, firmalar çeşitli alternatifler sürüyorlar piyasaya. Normalde kasalarımızı soğutmak ve gürültü çıkarmak dışında işlevi olmayan fanlar, yaydıkları göz alıcı ışıklarla

gözlerde de hitap ediyorlar artık. Aerocool bir adım daha ileri giderek kasa içerisindeki sıcaklığı göre verdiği ışığın rengi değişebilen Aerocool Chameleon fanları piyasaya sürüyor. 26 °C ile 33 °C arasında rengi mavi ile turuncu arası değiştiren fanlar, kasasını modifiye etmek isteyen meraklıları için cazip bir ürün olacak gibi duruyor. Fan hızını ise 2000Rpm ile 3500Rpm arasında değişen değerlerde ayarlayabiliyorsunuz. *



A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

lara ve şartlara uygunluk gösteren web sitelerine eklenecekler. Şimdilik kesin kabul görmesi beklenen uzantılar arasında mobil telefon siteleri için kullanılacak olan 'mobi' ve bana genelde "yeni nesil ajan" imajını hatırlatan, ama gerçekte erotik içerikli siteler için kullanılacak olan 'xxx' uzantısı da var. (Acaba rica etsek .lv uzantısı da koyarlar mı? -TO)

Pentium'lara Yeni İsim Artık, Intel'in masaüstü ve mobil işlemcilerinde Megahertz değerlerine göre yapılan isimlendirme terk ediliyor. Yeni sisteme Celeron'lar 300 serisi, Pentium 4'ler 500 serisi ve P4 Extreme Edition ise 700 serisine dahil edilerek anılacaklar. Ayrıca bu gruplar içerisinde de mimari, Frontside Bus, Cache ve saat hızları gibi kriterlere göre de ayrı

bir isimlendirme olacak. Yapılan açıklamada artik işlemci performanslarının sadece megahertz değerlerine göre sınıflamanın yetersiz olduğu ve işlemcilerin diğer özelliklerinin de vurgulanması gereği üzerinde durulmuş. Mesela 3.4GHz Pentium 4 bundan böyle Pentium 4 550 olarak anılacak. Yeni çıkan E serisi 3.4GHz Prescott ise Pentium 4 555 gibi bir isimle adlandırılacak. *

CREATIVE I-TRIGUE L3500 2.1 SPEAKER SYSTEM

Fiyatı: 161\$ +KDV | www.creative.com | İthalat: Koyuncu | www.koyuncu.com.tr

7.1 ses sistemlerinin bulunduğu bir piyasada 2.1 hoparlör de ne yapacağınız dingenler bir daha düşünmeye başlasalar iyi olur. I-Trigue L3500 gerek ses kalitesi gerek sık tasarımı ile insanların hem kulaklarına hem de gözlerine hitap etmeyi başaran bir ürün. Zaten Creative'in micro-drive'lar kullanarak geliştirdiği yeni I-Trigue serisi PC hoparlörlerine bakışımızı komple değiştirecek gibi.

Hoparlörlerin bu denli küçükmesini sağlayan micro-drive teknoloji L3500'de kullanılan Titanium micro-drive'lar ile ses kalitesinde standart hoparlörleri ge-

ride bırakıyor. Ama ses kalitesinin ve doğruluğunun iyi olmasına bir sebeplerden biri de L3500'de iki micro-drive ile standart bir hoparlörün bir arada kullanılmış olması. Yan hoparlörlerin alt kısmına ve yan olarak yerleştirildiği için ilk bakışta fark edilememen bu ek hoparlör hem micro-drive'in veremeyeceği tonları tolere ediyor. Ayrıca sesin farklı açılarda dağılması gerçek olmasa da hoş bir surround etkisi yaratıyor. Elbette tüm Creative hoparlörlerden alıştığımız üzere güçlü bir ahşap kasa subwoofer sistemi tamamıyor. Creative yan tarafa gizlenmiş

bu ek hoparlörlerle LFT (Lateral Firing Transducer) diye bir isim bulmuş ama bana sorarsanız yan yerleştirilmesi dışında öyle karmaşık bir ad alacak bir yanı yok. Ancak L3500'de yan hoparlörler için iki farklı amfi kullanılıp LFT'le re giden sesin micro-drive'lara giden ayrılmış olması çok hoş. Aksi takdirde iki farklı hoparlör tipini dengelemek oldukça zor olurdu.

L3500'de yan hoparlörlerin her biri 9 Watt RMS gücünde, subwoofer ise 30 Watt RMS gücünde ve bass sesleri vermektedir. Daha önce micro-drive'ı olan bir hoparlör denediyorsanız sesin nasıl beklenmedik şekilde yüksek olduğunu fark etmişsinizdir. L3500'ün toplam 48 Wattlık gücü de 2.1 bir hoparlör seti için oldukça iyi.

L3500 ile birlikte gelen ses kontrol kumandası da çok başarılı. Daha önce Creative'in pek çok ürününde gördüğümüz gibi ses ve bass ayarı yapabilen kablo bağlantılı bir uzaktan kumanda bu. Ancak düğmelerinin altına yerleştirilmiş, ses seviyesiyle birlikte



parlayan sık mavi aydınlatma çok hoş bir detay. Ayrıca kumandanın üzerinde kulaklığa giriş, line-in ve M-Port bulunuyor. Bu M-Port'a Nomad MuVo NX MP3 çalarınızı direkt bağlayabiliyorsunuz.

Rahatlıkla Creative I-Trigue L3500'ün bugüne kadar gördüğüm en sık ve en iyi 2.1 hoparlör seti olduğunu söyleyebilir. Hatta 5.1 sistemimi sallayıp yerine bunu koysam mı diye bile düşünüyorum. Ama o kadar da abartmamak da fayda var.

Arıtlar: Çok sık, çok iyi ses kalitesi. **Eksiler:** 2.1 bir hoparlör seti için fiyatı yüksek.



CREATIVE INSPIRE T7700

Fiyatı: 165\$ +KDV | www.creative.com | İthalat: Koyuncu | www.koyuncu.com.tr

İnsan nereye kadar diye düşünmeden edemiyor. 5-10 sene sonra evlerimizin bütün duvarlarını hoparlörlerle kaplarsak şaşırmayın. 5 sene önce 7.1 hoparlör seti bize çığırılık gibi geldi. Ancak Creative teknolojisi hem ho-

plörler, hem ses kartları hem de EAX ile sürüklü desteklediği için bugün 7.1 hoparlörler ciddi bir fark yaratıyor.

T7700'ün sahip olduğu ekstra 2 kanal 5.1 sistemlerde bulunmayan sağ ve sol hoparlörler. Böylece tam altı farklı yönden çevre seslerini, merkez hoparlör ve subwoofer ile de orta ve bass sesleri alıyorsunuz.

Inspire T7700'ün en önemli özelliği merkez ve tüm yan hoparlörde asıl hoparlörde ek olarak bir de tweeter bulunması. Böylece T7700 yüksek frekanslı seslerde de çok başarılı. Bu yan hoparlörlerin hepsi 8 watt gücünde, merkez hoparlör 20 watt, subwoofer ise 24 watt gücünde. Yani T7700'ün toplam ses gücü 92 watt RMS.

Yan hoparlörlerin hepsi çıkarılabilir küçük bir metal ayağa sahip. Ancak artık 7.1 hop-

plörün bir kaç yüksek ayakla gelmesini bekliyor insan. Hadi ayakları olmadan 5.1 hoparlörleri yerleştirdik ama 7.1 için ya ayak lazım ya da duvarlarda ciddi bir değişime gitmek.

T7700'de aynı I-Trigue'da olduğu gibi M-Port'a sahip bir uzaktan kumanda geliyor. Kumandanın üzerinde ses, bass ayarları ile kulaklığa ve Line-In bağlantıları bulunuyor.

Eğer sese düşküneniz ve iyi bir hoparlör peşindeyseñiz T7700 çok hoşunuza gelecek. Ama T7700'ün abartılı olmasını 5.1'in yeterli olduğunu düşünüyorsanız çok da yanılmayorsunuz.

Arıtlar: Toplam sekiz parka hoparlörden oluşuyor ve ses gücü çok yüksek. **Eksiler:** Uzun ayaklar olmadan 6 yan hoparlörü yerleştirmek zor.



CREATIVE DC-CAM 3200Z COMPACT DIGITAL CAMERA

Fiyatı: Firmaya Danışınız | www.creative.com | İthalat: Koyuncu | www.koyuncu.com.tr

Creative'in ilk dijital kamerası olan DC-CAM 3000Z'nin ardından firma, yeni modeli olan DC-CAM 3200Z'i piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Bu tatlı ufaklı önceden ele geçirip inceleme şansımız oldu. Daha önceki modele göre en önemli fark daha kompakt, daha eli yüzü düzgün ve kullanışlı bir kamera olması. Ayrıca dijital zoom 4X'e çıktı.

DC-CAM 3200Z'nin maksimum çözünürlüğü 2048x1536, yani 3.2 Megapiksel. Normal kullanıcılar için bu değer fazlasıyla yeterli. Elbette yüksek çözünürlük daha kaliteli CCD anlamına gelir ama DC-CAM 3200Z'de kullanılan CCD bence 3.2 Megapiksel'in hakkını fazlasıyla veriyor.

DC-CAM 3200Z hem 3x optik, hem de 4x dijital zoom sahip, objektif açılığı ise f/2.66, f/4.92. Enstantane 1/2000sn ile 8000sn arasında değişiyor ve bu 3200Z'nin en önemli artılarından

biri. Özellikle 8sn ile çok hoş gece çekimleri yapabilirsiniz (Tripod ile elbette). 8 saniye bekleyemeyeceğiniz losluklarda üzerindeki güçlü flaş oldukça işe yarıyor.

DC-CAM 3200Z'nin makro modda odak aralığı 10-50 cm arası değişiyor, normal modda ise 50 cm'nin altına inemiyor. değerlerde çalışabiliyor. Kamera ile fotoğraf çekmenin yanı sıra 320x240 çözünürlükte MPEG4 formatında görüntü ve ses kaydı da yapabilirsiniz.

DC-CAM 3200Z içerisinde dahi li 16MB'lık bir hafıza modülü var ancak siz SD genişleme slotunu kullanarak bütçenize göre bir SD hafıza kartı ekleyebilirsiniz. Eğer SD slotu boş ise çektiğiniz resim veya görüntüler 16MB'lık dahili hafızaya yazılıyor eğer slota bir hafıza kartı takıysanız otomatik olarak bu karta yazılıyor. Çektiğiniz fotoğraflar otomatik olarak günlük dosyalar içine yerleştiriliyor ve



verilen dosya numarasından da çekimi hangi gün yaptığınızı anlayabiliyorsunuz.

DC-CAM 3200Z'in kutusundan kamera dışında bir adet USB kablosu, bir adet TV out kablosu, makine için kılıf, iki adet AA pil, bir adet CD ve 8 sayfalık bir hızlı kurulum kılavuzu çıkıyor.

Kutu içerisindeki CD içe risinde kamera sürücüsü, Roxio PhotoSuite 5.0 SE, Roxio VideoWave MovieCreator 1.6 SE program-

ları ve PDF formatında oldukça ayrintılı bir kullanma kılavuzu bulunuyor. Aradığınız hemen hemen her şeyi bulabileceğiniz bu 36 sayfalık kılavuzu görmek insanı mutlu ediyor. Ayrıca DC-CAM 3200Z'yi üzerinde bir TV out olmasa da çok hoş.

Artılar: Küçük, kullanışlı ve sık.

Eksiler: Amatör fotoğrafçılığı uygun kalitede değil.

HIS ARCTIC COOLING VGA SILENCER

Fiyatı: Firmaya Danışınız | www.arctic-cooling.com | İthalat: Tellioğlu | www.tellio glu.com.tr

Ocak sayımızda tanıttığımız HIS Excalibur ATI Radeon 9800Pro IceQ üzerinde gördüğümüz, Arctic-Cooling firmasının ürettiği VGA Silencer soğutucusunu şimdi ayrı olarak da piyasada bulmak mümkün. Eğer elinizde bulunan Radeon ekran kartınızı (Radeon 9500, 9700, 9800 ve ayrıca NVIDIA GeForce 3 Ti'da) performansını artırmayı düşünüyorsanız veya sessiz bir soğutma çözümüne önem veriyorsanız işte size çözüm. Biz o incelememizi

okumayanlar için soğutucunun çalışma prensibini bir daha anlatalım. DHES (Direct Heat Exhaust System) sistemini kullanan soğutucu sıcak havayı ekran kartı üzerinden alıp direkt olarak kasa dışına atıyor. Bu sayede kasamızın içerisinde isıtan kaynaklardan biri ektilmiş oluyor. Kullanılan kalın ve geniş yapraklı, 70mm'lik fan ile sessiz ve etkili bir soğutma sağlanmış.

185 x 84 x 34 mm boyutlarındaki soğutu-

cuda metal olarak alüminyum kullanılmış. Söylediğimiz gibi soğutucu oldukça sessiz çalışıyor ama daha da sessiz olsun diyorsanız arka panel üzerinde bulunan bir anahtar yardımıyla fan devrinin 2400RPM'den 1200RPM'e indirmeniz mümkün. Kutudan çıkan kurulum şemasını takip ederek soğutucuya problemsizce kartınıza monte edebilirsiniz. Ayrıca GPU üzerine süreçiniz termal pasta da (%50 silikon, %20 karbon, %30 metal oksit içeriği) kutu ile birlikte geliyor. Sonuçta sıcak yaz günlerinde ekran kartlarımıza serin bir çalışma ortamı garantlemek şart olacak. Zaten piyasaya performans canavarı yeni oyunlar çıkıyor, biz de acaba ekran kartımızı değiştiresek mi diye düşüncelere dalacağız. Ama ufak bir bedel karşılığı hem ekran kartınızın performansını güvenle artırabilir hem de daha sessiz bir bilgisayar sahibi olabilirsiniz.

Artılar: Ekran kartınız için daha sessiz ve daha güçlü soğutma sunuyor.

Eksiler: Kendiniz monte etmelisiniz.



SOUND BLASTER AUDIGY 2 ZS PLATINUM PRO

Fiyatı: 240\$ + KDV | www.creative.com | İthalat: Koyuncu | www.koyuncu.com.tr

Artılar: Bir ses kartından bekleyebileceğinizden fazlasını sunuyor.

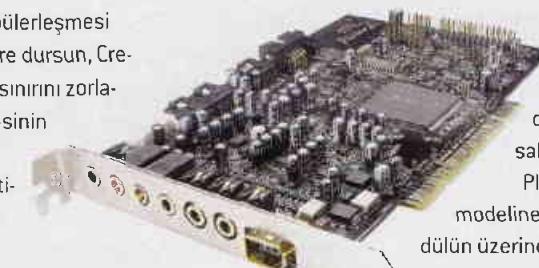
Eksiler: Fiyatı çok yüksek. Platinum olmayan modeli almak daha mantıklı.

Entegre ses kartlarının gelişimi ve popülerleşmesi ayrı bir ses kartı kullanımı oranını düşüre dursun. Creative bir ses kartı ile yapılabileceklerin sınırını zorlamaya devam ediyor. Sound Blaster serisinin en gelişmiş üyesi olan Audigy 2 ZS ses kartını harici bir modülle birleştiren Platinum Pro bir ses kartından bekleyebileceğinizden fazlasını sunuyor.

Her şeyden önce 24-bit/192kHz analog çevirciliğinin sağladığı 108dB SNR oranına sahip mükemmel ses geliyor. Audigy 2 piyasaya

çıkartı 1.5 sene oluyor ama hala başka bir firma bu ses kalitesini yakalayabilmiş değil. Audigy 2'nin THX sertifikasına sahip olması boşuna değil.

Elbette bizim için Audigy serisinin en önemli özelliği EAX Advanced HD. Artık piyasaya çıkan hemen her iyi oyun Advanced HD destekliyor. Sadece bu ay çıkan BF: Vietnam, UT 2004, CMR 04 bile EAX Advanced HD destekline sahip olmanın gerekliliğini gösteriyor. Üstelik Audigy 2 ZS, EAX'ın son



versiyonu olan 4.0 Advanced HD destekline de sahip.

Platinum Pro modeline dönüp ek modüller üzerinde neler var bir göz atalım: 6 kanal analog ses girişi, optik ve coaxial dijital giriş/çıkış, mi-

di giriş/çıkış, ses ayarlı mikrofon girişi, 2 adet (10 kanal giriş/14 kanal çıkış destekleyen) IEE1394 Firewire girişi, uzaktan kumanda için IR... Kısacası Audigy 2 ZS Platinum Pro'nun bir ses stüdyosundan aşağı kalır yanı yok. Üstelik bunlara ek olarak kartın kendisinin üzerinde de Midi/Joystick ve 8 kanal ses çıkışları bulunuyor. Böylece kart DVD Audio desteklediği gibi 7.1 hoparlörleri de destekliyor.

Açık konuşmak gerekirse Audigy 2 ZS kart olarak çok etkileyici. Bunun en önemli sebebi Advanced HD'nin oyun geliştiricilerinden büyük destek görmesi. Ancak Platinum Pro oyuncular için biraz fazla. Ama müzikle uğraşıyor ve evinizde kayıt yapığınız bulabileceğiniz en ucuz stüdyo.



SFF 765 MINIQ 765MT

Fiyatı: 641\$ + KDV (Şubat ayı fiyatı) | Üretici: SFF Computers | www.sffcomputers.com

Şubat ayında yayinallyadığımız Mini PC testi içinde ülkemizin ilk ciddi Mini PC üreticisi SFF'den bahsetmiş ve örnek bir sistemlerinin kabaca üzerinden geçmiştik. Bu ay bu ürüne biraz daha yakından bakmak istedik. Aslında geçen ay yayinallyamayı planladığımız bir incelemediydi ancak Donanım bölümünü yeni tasarıma henüz eklememiş olduğumuz için bu aya kaldı.

SFF 765 MiniQ 765MT, adından da kolayca çıkarabileceğiniz gibi Jetway'in MiniQ 765MT

modeli üzerine kurulu. Jetway'in Mini PC'leri Shuttle'a göre daha düşük kaliteli ama hem fiyatları daha avantajlı hem de ön paneldeki LCD göstergesi sayesinde sistem özelliklerini sürekli takip edebilmenizi sağlıyor. Ayrıca bugüne dek test ettigimiz tüm barebone sistemler içinde en kullanışlı kumandaya sahip ve en kapasiteli güç kaynağı onda.

nForce2 IGP+MCP çipsetine sahip olan MiniQ 765MT, entegre GeForce 4 MX 440 ekran kartına ek olarak yine entegre ses ve ethernet kartına sahip. Sistemin ön panelinde 2 USB 2.0 yuvası, 2 Firewire yuvası, mikrofon, kulaklık ve optik SP/DIF çıkışları bulunuyor. Ayrıca arka panelde 2 USB 2.0 yuvası daha mevcut. Sisteme bir 5.25" ve iki 3.5" sürücük takabiliyorsunuz.

SFF MiniQ 765MT'de 5.25" sürücük olarak Samsung'un 16x/52x hızında DVD-ROM/CD-RW kombo sürücüsü kullanılmış. Sabit disk ise 40GB Seagate Barracuda 7200rpm. İkinci 3.5" yuvasına ise floppy takılmış. Seçilen sürücülerin oldukça iyi olduğunu söyleyebilirim.

Sistemin işlemcisi Athlon 2600+ ve 512MB DDR 400 belleğe sahip. Bu özellikleriy-



CONNECTING TO THE FUTURE

le bakıldığından işlemci, ekran kartı ve bellek olarak oldukça dengeli ve ortalamanın biraz altında bir oyun performansı sunabiliyor.

İşin güzel yanı sistem bir Mini PC olmasına rağmen gelişmeye halen açık. İleride güçlü bir ekran kartı, Audigy serisi bir ses kartı ve 512MB ek bellek eklenerken çok uzun süre oyuncular iyi kalitede çalıştırması sağlanabilir. Bence ileride floppy ikinci bir sabit disk ile de değişimli.

Eğer hem hesaplı hem de ufak ve sık bir oyun bilgisayarını almayı düşünüyorsanız SFF 765 MiniQ 765MT ideal. Üstelik düzenli donanım güncellemeleri ile çok uzun süre kullanılabilir Doom III'e bile kafa tutabilsiniz.

Artılar: Gelişmiş barebone özellikleri,

genişleyebilme imkanları, uygun fiyat.
Eksiler: Ideal oyun performansı için yükseltme gerekiyor.



Teknik Servis



Uzun bir aradan sonra yine birlikteyiz sevgili okuyucular. Gerçek parantez aralarından bakıştıyorduk ama bir süre için (yeni bir yazarı Teknik Servis'e kurban edene dek) baş başayız burada. Unutmadan sorularınızı yollayacağınız e-mail adresini değiştirdik lütfen not alın... Ha bir de mektuplarınızın sonuna isminizi yazabilirsınız, hiç bir mahsuru yok :)



AMD ATI UYUMSUZLUĞU

Selam ben ekran kartımı değiştirmek istiyorum ve Radeon 9600XT'ye karar verdim. Anakartım Epox KT600 Chipset'e sahip. Radeon'ların hala KT400'deki gibi uyum sorunları var mı? Cevaplarsan sevinirim

J. Yesildağ

Selam Mr Yeşildağ,

Hayır yok. Bu arada KT600'ün üreticisi VIA, Epox sadece anakart üretiyor. İlerleyen mektuplarda kimi Radeon sorunlarına rastlayabilirsin ama şu meşhur AMD+Radeon uyumsuzluğu geçeli yıllar oluyor.

DIRECTX 9 DESTEĞİ

Derginizdeki yazığı okuduktan sonra biraz hayal kırıklığı yaşayarak da olsa Legacy of Kain: Defiance oyununu aldım. Oyun DirectX 9 istiyor, benim ekran kartım ise 32MB GeForce 2 MX ve Directx 9'u desteklemiyor. Bu teknik bir durum mu yoksa sürücüsüyle alakalı mı? Yapabileceğim bir şey var mı? Cevaplarsanız çok sevinirim. Kolay gelsin

Furkan Yavaş

Selam Furkan,

Görülüyorki Kain ve Raziel ikilisini seviyorsun Furkan ama Defiance cidden kötü, çok kötü hatta. O kadar ki bu oyun için bu kadar uğraşmaya değmez dijip geçesim var. Birincisi Defiance öyle DX9'u şart koşacak teknolojide bir oyun gibi gözükmedi bana, emin misin? DX9 uyumluluğu tamamen donanım ile alakalı bir şey. Yani her hangi bir şekilde düzeltmenin yolu yok maalesef. Ama güzel haber Defiance oynamak için DX 9 desteği olmaz olmaz değil. Oyunun yamasını yükle ve sorun yaşısan "Compatibility Mode" seçenekini kullan.

BABALAR VE MMORPG'LER

Derginizi abone olmamama rağmen her ay alıyorum, tabii bu durumda "neden abone olmuyorsun hem sen hem biz kazanalım" diyeceksin ama maalesef babam pek oyunlardan hoşlanmıyor. Her normal baba gibi çalışmamı falan istiyor, bu yüzden resmi olarak her ay eve Level gelmesi işleri kısıtılır. Ben de her ay alıyorum ve her parçasını okuyorum (hiç üşenmem) ve manyak bir dergi. Son

mizanpjri ile daha da manyak olmuş ama alışmak biraz zor. Şimdi birkaç soru soracağım izinizle:

Sistemim: Athlon XP 2500, 512 MB 333 MHz, Radeon 9600 Pro 128MB, Windows XP Pro, 128 Kbps ADSL Net Bağlantısı

Ben bir kaç tane online oyun satın almak istiyorum. Bu bağlantı ile World of Warcraft veya Everquest 2 veya Star Wars Galaxies oynanır mı?

Ya da bu bağlantılıda düzgün ve sorunsuz çalışacak bir MMORPG var mı? Acil param varken tavsiye lazım. Bir de Warcraft 3 ve FT paketini almak istiyorum Avatur' ten ama online olarak sorunsuz oynayabilir miyim? Yani Battle.net ülkemizde iyi çalışıyor mu?

Son olarak benim XP'yi açtığında Catalyst '.2 den sonrası yükülü olduğu zaman bir hata veriyor. İlk önce monitör kapanıyor, Low Frequency diyor, sonra "sistem ciddi bir hatadan kurtarıldı" deyip "VPU Recover ATI işlemcini sıfırladı" diyor. Bu neden kaynaklanıyor? Windows ME'de hiç böyle bir hata vermiyor, ama berbat bir sistem olduğu için ME kullanmak istemiyorum. İyi çalışmalar ve birlikte uzun yıllara

AS ROMA

Bu arada DX9 uyumluluğu tamamen donanım ile alakalı bir şey. Yani herhangi bir şekilde düzeltmenin yolu yok maalesef.

Selam Roma,

Babalar hep böyledir Roma kardeş. Müzik dinleme, dergi okuma, makete mi para verdin, o kitaplar kaça, manyak manyak şeyler okuma adam gibi romanlar oku vs... Bir noktada kulaklarını tıkamak zorunda kalıyor insan. Ama yine de sen onu da kırmayı, Level'i çok fazla göze sokmayı. Hayat tecrübem bir noktaya gelene dek babaların bir parça idare edilmesi gerektiğini söylüyor. Annelerin akşine kendi hayatınızı sürdürübilebilir hale geldiğiniz an babalar tercihlerinize ve tarzınıza daha az karışır oluyor. Eğer babanla papaz olup okul hayatıni riske sokmaya kararlısan adı geçen üç oyunun da senin sisteminde çalışabile-

ceğini söyleyebilirim. Ancak RAM'in yetersiz kalabilir, bazen takılmalar yaşatabilir. Biz Galaxies'i 256Kbps ADSL ile iki kişi oynadık ve hiç sorun yaşamadık. Bu yüzden 128Kbps de sana yetecektir.

Sürücü sorunlarının tam olarak neden kaynaklandığını bilmek zor. Ben genelde bu sürücü olmadı deyip geçiyorum. Eğer sorunsuz çalışan bir sürücü yakaladıysa ve altı aydan daha eski değilse sorun yok. Onu kullanmaya devam et. Bu arada BIOS, INF ve diğer sürücülerini de düzenli olarak güncelle. Belki uyumsuzluğun sebebi onlardır.

VİOLAMAK YA DA VİOLAMAMAK

Selam, ben ekran kartı alacağım da size bir danışmak istedim. Yardımcı olursanız çok sevinirim. Bende şu an Tornado GeForce 2 MX 400 64 MB var, HIS ATI Radeon 9200 256MB DDR TV DVI ViVo 8X almayı düşünüyorum. Ne dersiniz, verdığım para değer mi? Ya da şöyledir 200, 250 milyon arası bildığınız daha iyi bir kart var mı? Yardım ederseniz çok sevinirim, şimdiden şagolun.

Fatih Culda



Selam Fatih,

Lütfen "Ne alsam?" sorularını boşuna yollamayın. "Bunlar neden cevaplanmadı?" şeklinde mektuplar falan da atmayın. Bu soruların tek muhatabı Donanım Pazarı'dır. Aslında Fatih'in mektubunu da cevaplamayacaktım ama parmak basacak nokta bulunca dayanamadım.

Fatih gerçekten ViVo'ya (Video In/Video Out) ihtiyacın var mı? Dikkat ediyorum insanların sürekli ViVo kartları alıp duruyor. Ne gerek var ki Video In için fazladan para

odemeye? Hi8 kameranız var veya eski VHS kasetleri DVD'ye çeviriyecekseniz falan tamam. Ama asla kullanmayacağı bir özelliğe de boşuna para vermeyin. Eğer cidden Video Out kullanıcasanız da bence bir parça düzgün bir Capture kartı kullanın.

Radeon 9600 VE MUZ KABUĞU

(Mektubun ilk kısmı Inbox köşesini ilgilendirdiği için çıkardım) İşte asıl sorum, daha doğrusu sorunum: Benim sistemim Celeron 1,7 Jetway Anakart, 512 SD RAM, Creative Live Value ses kartı ve Inno 3D GeForce 4 MX 440 idi.

İşletim sistemim Windows XP. Sistemimin performansını artırmak için ilk etapta ekran kartımı değiştireceğim dedim. Uzun bir araştırmadan ve sizin donanım köşesinde yazdıklarınızı da dikkate alarak kendimce belirlediğim fiyat performans oranının iyi

olduğunu düşündüğüm HIS Excalibur Radeon 9600 256 MB aldım. Heyecanla sistemime taktim. CD ile gelen sürücüler ve Direct X 9.0'ı kurdum. Sonuç berbat. Hemen Level CD'lerimi karıştırıldım ve verdığınız tüm ATI sürücülerini tek tek denedim. En son bu ay verdığınız sürücüler kurdum. Performansta hiçbir değişiklik olmadı, tüm oyunlarda grafikler takılıyor. Minimum agarlarla bile verdığınız LOR: Two Towers, NFS Underground, Painkiller demolarında donup kalan grafikler var.

Hatta eski ekran kartıyla çok iyi performans aldığım MOHAA bile sorunlu çalışınca size bu maili atmak farz oldu.

Sevgili Tuğbek, neyi eksik yapıyorum? Lütfen bana yardım et yoksa çözdürmek üzereyim. Umarım 150 \$'ımı sokağa atmamışım. Acil yanıtını dört gözle bekliyorum. Size iyi çalışmalar diliyor dergide emeği geçen herkese selamlarımı sunuyorum.

Mehmet Gülerbaşlı

Selam Mehmet,

Bir dolu para verip yeni bir parça alırsın ve sorun çıkarıp hevesini kursağında bırakır. Hepimizin başına gelmiştir ve öncelikle yapılacak bir şey vardır, sakin olmak. Roma kardeşe de dediğim gibi öncelikle BIOS, INF ve diğer sürücü güncellemelerini yapmada fayda var. Biraz zah-



EKRAN KARTI KİTLİYOR MU?

Merhaba benim sorunum ekran kartımla ilgili. Sistemim: P4 2.4Ghz, Anakartım DFI marka i848 Intel Chipset'li 800Mhz, 400DDR 512 RAM'ım var ve son olarak 9600XT HIS. Oyunlar da bazen görüntü konfigürasyonunu çok yükselttiğimde (oyunda yavaşlama yani ekran kartında kasılma olmasa bile) bilgisayarım resetleniyor. Windows açılıncı çok önemli hasarlara neden olabilecek bir tehlikeden dönündüğü yazıyor. Kasamın güç kaynağı da yeterli herhalde eskiden MX 440'ım vardı onu kastığım zaman direkt PC kilitleniyordu. Acaba benim sorun nedir? Firmamın teknik servisini aradım adam beni azarladı efendim niye oyunları 1024x768 de oynuyormuşum, 800x600 oynasaymışım. Bana yardım ederseniz çok sevinirim

Kaan Hotaman

Selam Kaan,

Öncelikle şu seni azarlayan teknik servis hangi firmaya aittir ve telefonu nedir bana iletirsen sevinirim. Bir konuşalım bakalım

le güç kaynağından emin olmadığını görüyorum. Mutlaka emin ol. Kaliteli ve 300Watt civarı değilse (önce kalite sonra Watt) sorunun bu olma ihtiyatlı çok büyük. Diğer bir ihtimal ekran kartı veya işlemci de aşınma işinme yapıyor. Ürünlerle birlikte gelen sistem isılarını gösteren bir yardımçı program varsa mutlaka kurup bir dene. Kilitlenmeye yakın derecede zorla ve oyundan süratle çıkış isıları bak. Eğer böyle bir program yoksa kilitlenmenin ardından hemen reset at ve BIOS'dan isıları bak. Elbette başka bir sorun da olabilir ama bence çok küçük bir ihtimal.



DVD FILM GEREKSİNİMİ

DVD filmleri kusursuz bir şekilde oynatmak için gereken minimum konfigürasyon nedir? Sabit disk, işlemci vs. DVD performansını ne derece etkilemektedir? Teşekkürler.

Cem

Selam Cem,

Eğer düzgün bir ekran kartı (GeForce ve üstü) ve 8X üzeri bir DVD-ROM sürücün varsa genelde bir sorun yaşamazsınız. Kullandığın işletim sisteme göre diğer gereksinimler değişir ama Win XP'de bile 500MHz işlemci 128MB RAM kافي gelecektir sanırım.

Eski kilitlenmeleri bir yana bırak, onlar geçti gitti, bize bir fikir vermesinler, aklımız karışmasın. Öncelikle güç kaynağından emin olmadığını görüyorum.

metli bir iş ama çoğu zaman işe yarar. Yapabileceğin diğer bir şey oyunu minimize edip CTRL+ALT+DEL ile Task Manager (Türkçe'sini unutum... Ne yöneticiyi diley çevirmişlerdi?) ekranından RAM ve işlemcinin ne kadar zorlandığına bakmak. Sana sorunla ilgili bir ipucu verebilir. Ayrıca BIOS'dan AGP Aperture Size ayarını yükseltmemi deneyebilirsin. Son ihtimal ekran kartında donanımsal bir sorun da olabilir. Başka bir sisteme takip denemek veya aldığı yere başvurmak da fayda var.

MP3, MD YA DA CD?

Sence MP3 Player mi, MD mi yoksa CD Player mi daha kullanışlı ve işe yarıyor? (benim için en önemli özellik ses kalitesidir..) Ayrıca seçeceğin tür için 250-300 milyonluk bir ürün yazabilir misin? Sa... gol.. Görüşmek üzere...

Mehmet Fatih Özcan



Selam Mehmet,

Kullanışlılık için iyiden kötüye doğru sayarsak MP3 > MD > CD olarak dizebiliriz. Ama ses kalitesi diyorsan da bunun tam tersine dizmek lazımdır. Yani seçimi yapmak çok kolay değil. Ama MP3'lerini kendin yüksek kalitede oluşturuyorsan ve MP3 çaların da iyi kalitede ses kalitesi fazlasıyla yeterli olacaktır. Ürün için de Creative'in serilerini bir incele. Hepsinin farklı kullanımları var sana en cazip geleni seçmeye çalış. Ayrıca önceki ay duyurduğumuz yeni MD çalarlara da bir göz atabilirsin.

senden özür dileyip istedigin çözünürlükte oynamamı mı tavsiye ediyorlar, yoksa benim burada 1024x768 ebadında isimlerini afiş etmemi mi... Ömrümde böyle saçma şey duymadım. Berserk'e giresim var...

Senin sorununa gelince Kaan bence oyunu adam gibi bir çözünürlükte oynamaya isteğin den çok güç veya işinme da sorun olması. Eski kilitlenmeleri bir yana bırak onlar geçti gitti, bize bir fikir vermesinler, aklımız karışmasın. Öncelik-

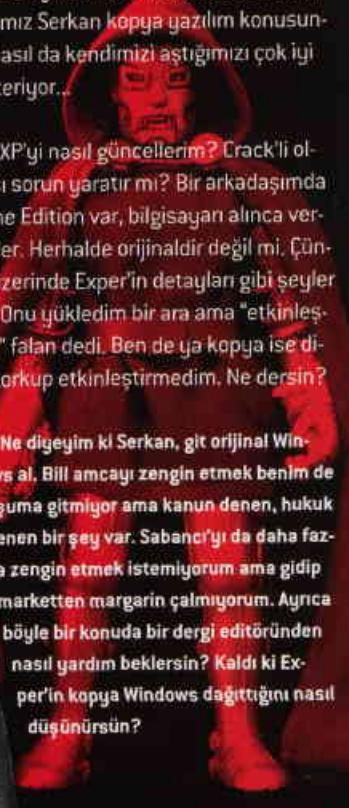


Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ayki Ahiret sorusunu soran arkadaşımız Serkan kopya yazılım konusunda nasıl da kendimizi astığımızı çok iyi gösteriyor...

XP'yi nasıl güncellerim? Crack'lı olması sorun yaratır mı? Bir arkadaşında Home Edition var, bilgisayarın alınca vermişler. Herhalde orijinaldir değil mi. Çünkü üzerinde Exper'in detayları gibi şeyler var. Onu yükledim bir ara ama "etkinleştir" falan dedi. Ben de ya kopya ise direğe korkup etkinleştirmedim. Ne dersin?

Ne digem ki Serkan, git orijinal Windows'a! Bill amcayı zengin etmek benim de hoşuma gitmiyor ama kanun denen, hukuk denen bir şey var. Sabancı'yu da daha fazla zengin etmek istemiyorum ama gidip marketten margarin çalışmıyorum. Ayrıca böyle bir konuda bir dergi editöründen nasıl yardım beklersin? Kaldı ki Exper'in kopya Windows dağıttığını nasıl düşünürsun?



DVD YAZICI SORULARI

Merhaba. Aşağıdaki sorularımı yanıtlayınız sevinirim. Bu arada bende Pioneer DVR106D var (4x yazıyor).

1) 4.7GB'tan fazla bilgi (9.4GB'lik DVD'lere) kaydedilebilir değil mi? Bunun cihazla ilgili bir kısıtlaması yok değil mi?

2) Bir filmi kopyalarken tam bir kopya al dese olmaz mı? İlla HDD'ye atıp çözmek mi gerek istedigimiz bölge olması için veya bölge kodusuz olması için?

3) Hadi bunu yaptık (HDD'ye attık) diğer menülerini nasıl ana menüsünden ekleyeceğiz? (yani orijinalinde olduğu gibi DVD menülerinin tam çalışmasını sağlayacağız?)

4) Hard Diskteki bir videoyu, Video DVD yapınca bölge kodu yazdığımız cihazinkin oluyor değil mi? Peki Clone DVD gibi bir işlem yaparken sadece bölge kodunu değiştirmeye/kaldırmaya yarayan bir program var mı, nasıl yapabiliriz?

5) 9.4GB'lik DVD'ler kaç para civarında? Hangi markaları önerirsiniz? "+" veya "-" olması sadece yazdığımız boş CD'nin tipi ile ilgili sa-

nırımlı. Doğru mu? Yazarken sormuyor çünkü.

6) RAW veya Clone DVD gibi bir program şu anda var mı? (video DVD için)

7) 4.5GB yazıyor Nero, nasıl 4.7GB yapabilirim?

Tamer Atakut



Selam Tamer,

Süratle sorularına geçiyorum.

Ancak ticari DVD filmleri kopyalamanın yasadışı olduğunu unutma lütfen.

1) DVD yazıcıları çift katmanlı yazma özelliğine sahip değildir. Bu yüzden 9.4GB yazamazlar.

2) Eğer film 4.5GB'dan az yer tutuyorsa ve özel bir koruması yoksa direkt kopyalanabilir.

3) Sabit Disk'ten kopyalayarak DVD çoğaltma da menülerini ve sıkıştırma ayarlarını da ayarlayan Pinnacle InstantCopy gibi programlar var. Bunlardan birini kullanmalısın.

4) Kendi oluşturduğum DVD Video'lar sen aksını ayarlamadığın sürece bölge kodu içermez. Böyle onlarca program var Google'dan "DVD Region Free Software" gibi bir şeyler yazıp aratsan kolayca bulursun. Ben kullanmadığım için isim veremeyeceğim.

5) 9.4GB'lik boş DVD yok bildiğim kadarıyla. Olsa da çift katman değil çift yüz olacağı için bir anlamı ol-

maz. Plextor, Philips, Fuji, TDK.. bildiğin markaların çoğunu denedim ve hiç sorun yaşamadım. Sadece Creation mi ne, bir tane var, ondan uzak dur. 1X yazana kadar canın çıkyor. Evet artı ve ya eksi boş medya tipi. Çoğu kişi artının daha iyi olduğu inancında ama ben medyanın üretim kalitesine önem veriyorum sadece.

6) InstantCopy var dediğim gibi ama dvd.box.sk adresinde bu programların hepsini karşılaştırmalı testleri ile bulabilirsin.

7) Yapamazsınız.

Bakin ne güzel konuştu, dertleşti, sorulara çözüm aradık. Ne gerildik ne de bunalıma girdik. Ben anlamiyorum bu serbest yazarları iki Teknik Servis yazan kafayı yiyo, Neyse çözüceğiz elbet bir gün bunun da sırrını...

Donanim soruların için donanim@level.com.tr adresini kullanabilirsiniz. Maalesef pek çok kişiye E-Mail ile cevap vermek mümkün olmuyor ve kaç e-mail attığınız da bu durumu değiştirmiyor.

İyi oyuncular... ☺

Tuğbek Ölek

DONANIM PAZARI

Hiç Donanım Pazarı'ndan vazgeçebilir miyiz? İşte, yenilenmiş listeyle yeniden karşınıza çıktıktı.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomin	Ideal	Süper			
İşlemci	Athlon XP 2000+ (Box)	71\$	AMD Athlon XP 2500+ (Box)	97\$	Pentium 4 3.4 GHz 800MHz	536\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	64\$	MSI K6-DELTA LSR	92\$	Abit AI7 i865PE	130\$
Bellek	256MB DDR-400 Twinmos	43\$	512MB DDR-400 Twinmos	82\$	512MB x 2 DDR-400 Twinmos Dual Kit	196\$
Sabit-disk	Seagate Barracuda 80 GB	73\$	Seagate Barracuda 7200.7 120GB	109\$	Seagate Barracuda 7200.7 160 GB	146\$
Ekran Kartı	HIS Radeon 9600SE	108\$	HIS Radeon 9600 XT	218\$	HIS Radeon 9800 XT PRO 256 MB	569\$
Monitör	"Samsung 753 DFX Flat 17""	134\$	"Samsung 757MB 17""	211\$	"Sony HX93 LCD 19"" TFT"	877\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	31\$	Sound Blaster Audigy DE	77\$	Sound Blaster Audigy-II Platinum	194\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	32\$	Apache 56K V92 USB	58\$	Apache 56K V92 USB	58\$
Kasa	Aopen QF 50	51\$	Aopen H600	62\$	Chieftec Matrix Big Tower	157\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedya Blue	20\$	Wr. Opt Desktop	53\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	Logitech MX700	89\$
Hoparlör	Philips A2.510	51\$	Philips A2.610	75\$	Philips A5.600	218\$
CD/DVD-RW sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	47\$	Samsung 52/24/52 8MB	47\$	Plexfor PX-708A	235\$
Floppy		7\$		7\$		7\$
Toplam		800\$		1229\$		3507\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından 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 denenmiştir.

Rezil
y a p m
en k o lay

oyunlar onları anın yolları

iyi bir oyun yapmak... Ah evet, bu konuda hemen herkesden iyi şeyler duyalabilirsiniz. Oyun yapımçıları, pazarlama sorumluları, inşaatçıları, delgi entomleri, internet kafedeki kankalar ya da

koşende dikkili koşan oyuncular. "Bilgisayar oyunu" diye bir kavramın varlığını haberler olan hemen herkesin iyİ bir oyunu nasıl yapacağı hakkında söyleyecek bir şeyler mutlaka vardır. Ustalık ettiğiniz hocalarında biraz da iyİ bir oyun yapmayı,

nasıl oyun yapılırını bile bilmez.

Ayrıca de her konuda olduğu gibi, bu konuda da herkesin bir fikri vardır.

Orjinal Tekst: Michal "Wolf" Ryba
Çeviri: Eva Dvorackova
Türkçe'ye Uyarayan: M. Barker Sungör



İYİ OYUN YAPMAK HAKKINDA AÇZINDAN çok sık laf çıkışlayan birileri varsa, oyun yapımcılarının kendileridir. Neden? Çok basit, ne zaman oyun yapımında emek, zaman ve para harcımı bir yapımcıya "iyi oyun" deseniz, akılana elinden çıkmış olan tüm o kötü oyunlar gelir ve tabii ki dımağı kilitlenir kalır. Çünkü "kötü oyun" yapmamış bir insan evlidi yoktur oyun piyasasında.

Çünkü "kötü oyun" demek illa ki gerçekten de rezil, beş para etmez, yüz üzerinden bir puan alacak kadar yan yatmış, çamura batmış bir proje demek değildir. "Kötü oyun", yapanları zarara sokmuş, ceplerindeki parayı eritiş yerine daha fazlasını getirmemiş, programcıları, seviye tasarımcılarını, senarjo yazarlarını, grafikçileri açığa mahkum etmiş bir oyundur. Oyun pazarında ikinci sınıf düşük bütçeli bir oyun başarılı olabilirken, büyük umutlar bağlayan sağlam oyunların occinacak denli düşük satışlarla yetinmek zorunda kalması az görülen bir olay değildir.

"Grim Fandago" o kadar orijinal bir oyunu ki, bunun iyiliğinden çok köflüğünü gördü.

7 milyon Atari 2600 satılmış iken, 12 milyon Pacman kartuşunun imal edilmesi, fiyaskolar tarihine altın harflerle kazındı.

berinde insanların ilgisini de çekecek oyulara ihtiyaç duyulacağını farketti. Bu oyular gençlerin jetonlu makinelerden bildiği, tanıdığı isimler olmalıydı ki konsollar ve kartuşlar satılsın. Böylece Space Invaders dahil pek çok klasik oyunun Atari 2600 için versiyonları geliştirildi ve Atari elektronik oyun piyasasının devlerinden biri oldu.

Ancak 1982 senesinde Atari firması öyle bir halt etti ki, bunu üç yaşındaki bebeler eder miydi, orası halen tartışırlı durur. İyi para kazanmakta olan Atari bu piyasada ekmek olduğumu gören Warner Communications tarafından satın alındı. Ne var ki kazandığı tüm paradan çalışanlarına zırnik koklatmamak Atan için bir şirket politikası haline gelmiştir. Tabii bir süre sonra açılıktan süren tüm tecrübeli programcılar ve diğer çalışanlar

versiyonu o kadar rezil, o kadar oynamamaz durumdaydı ki, kısa süre içinde bu kartuşların büyük kısmı tüketiciler tarafından iade edildi. Asla satılmayan beş milyon kartuş ise şirketin zarar hanesine koca bir eksik atmakla kalmadı, Atari'nın "altın yumurtlayan tavuk" imajını da sonsuzda dek sildi.

Ama Atari akılları mı? Hayır. Bir süre sonra Spielberg'in ünlü filmi E.T. piyasaya çıktı ve insanlarda bir E.T. meraklılığına, Atari firmasının akıllı eyvel yöneticileri insanların bu filme ligili bir oyunu alacakları fikrine kapıldılar. Aslında temelinde kötü bir fikir sayılmaz, değil mi? Sonuç şu ki yöneticiler ellerindeki tecrübezi

OYUN YAPIMCILARININ BERBAT OYUNLARINI KISKANIYOR MUSUNUZ? MERAK ETMEYİN, BİZ SİZE BU SAYFALAR'DAN KENDİ BERBAT OYUNUNUZU HAZIRLAMANIN YOLUNU ANLATACAĞIZ.

Tabii olup bitenlerin, yaşananların gelecek nesillere aktarılması gerekiyor. Yarın özür gün kalkıp oyun yaparsanız lazımlı olur diye değil, yanlış anlamayın. Zaten oyun yapmaya kalkanlar bu dersleri otomatik olarak okuyacaklar, işin raconu bu. Bizim derdimiz insanların başından geçen olayları ilgilenenlere aktarmak, biraz hayret etmek, biraz da gülmek. Ne de olsa başkalarının sıkıntılarına gülmek insanoğlunun normal davranışı biçimlerinden biridir. Ama oyun piyasasında olan olaylardan bazıları da gülünmeyecek gibi değil ki, biz ne yapalım?

Oyun Tarihinin En Rezil Hatası Malum, Amerikan oyun piyasası inanılmaz derecede büyük ve haliyle dünyanın diğer köşelerinde olup bitenleri de derinden etkiliyor. Ne de olsa günümüzde oyun endüstrisinin önemli bir kısmı bu ülkede konuşlanılmış bulunuyor. Ancak tabii ki her şeyin bir başlangıcı vardır ve bu gerçek ABD oyun piyasasının olması için de geçerlidir.

1970'li yılların sonunda Uzak Doğu ve Amerika, jetonlu oyun makineleri (arcade) yardımıyla elektronik oyun kavramıyla tanışmıştı. Ardından da Atari firmasının ünlü Atari 2600 konsolu çıktı. Bu kartuşlu konsol televizyona bağlanıyor, böylece jeton masrafı yapmadan, evinizin rahatlığında oyun oynamaya imkanına kavuşuyordunuz. Zaten sonraki yıllarda ülkemize de bolca gelen bu konsol yüzünden tüm elektronik oyun türlerinin adı halk arasında "Atari" olarak kaldı.

Atari firması bu konsolu ABD pazarına sürdüğünde bera-

gruplar halinde ayrılmış kendi başlarının çarebine bakmaya karar verdiler.

İşte bu dönemde jetonlu makinelerde bir Pacman çılgınlığı sürmekteydi ve Atari firması yöneticileri bu oyunu kendi konsollarına taşıırlarsa iyi para kazanacaklarını düşünüyorlardı. Önceleri göremedikleri bir kaç çukur vardı ve onlar da içine düşmek üzereydiler. Bunların ilki tüm tecrübeli ekiplerin istifa etmiş olduğu oldu. Bu yüzden projenin çabucak tamamlanması için dışardan adam tutulması yoluna gidildi.

İkinci büyük hata

Yapılan ikinci hata ise çok daha ahmakça idi. Hali hazırda on milyon Atari 2600 konsolu satıldığı halde, Pacman kartuşlarından tam oniki milyon adet üretildi! Yöneticiler insanların sırf Pacman için 2600 satın alacağını düşünüyorlandı, ama bu da garip bir fikirdi. Çünkü piyasada zaten Intellivision ve Colecovision adında iki farklı konsol daha vardı, üstelik bunlar basit bir adaptörle rahatça 2600 oyunlarını çalıştırabiligirlardı. Tabii her şeye rağmen Pacman piyasaya sürüldü ve ilk aşamada yedi milyon kartuş satıldı. Ancak apar topar yapılan bu Pacman

programcıları toplayıp, onlara oyunu yapmaları için sadece dört hafta süre tanıtlılar çünkü oyunun yılbaşına yetişmesi gerekiyordu! Dört hafta da pek çok şey yapabiliyorsınız, ama işin bilgisayar oyunu bunlardan biri değildir. İşin komik tarafı, pazarlama bölümündekiler filmin isminin oyunu sattırmaya yeteceğinden o kadar emindiler ki, oyna bir defa bile göz atmadan beş milyon adet kartuş için sipariş verdiler. Ve gerçek şu ki, beş milyon oyun kartuşunun malisiyeti gerçekten de yüksektir. Özellikle sonuçta ortaya çıkan oyunun inanılmaz kötü olduğunu ve neredeyse tüm kartuşların elinizde kaldığını düşünürseniz!

Ama sonrası daha da komik tabii ki, Atari elde kalan beş milyon E.T. kartuşunu ne yapacağını bilemeyeince, çareyi hepsini imha etmekte buldu. Kartuşlar kamyonlara yüklenip New Mexico çölünde bir çöplüğe gömüldüler. Bunu haber alan meraklıların gelip çöplüğü kazmaya başlaması uzun sürmedi tabii. Atari'nın buna





verdiği tepki ise derhal bölgeye geri dönüp, tüm alanı kalan bir tabaka betonla kaplamak oldu!

Tabii tüm bu rezilliğin faturası sadece bir firmaya çıktı o kadar sorun olmazdı. Ama Atari o dönemde ABD pazarındaki en büyük firmayı ve ardı ardına gelen bu fiyaskolar sadece şirketin belini bükmekle kalmadı, emekleme döneminde olan konsol pazarına da yaman bir darbe vurdu. 1990'lı yılların başlarına dek pek çok firma ABD pazarına girmekten tırtı ve sonuc olarak elektronik oyuncular uzun bir süre daha sadece küçük bir azılığın eğlencesi olarak kalmaya mahkum edildi. Atari ise 1983 yılı sonunda bu olaylardan ötürü yaklaşık 600 milyon dolar zarar ettiğini açıkladı ve bir daha da kolay toparlanamadı.

Peki hatayı nerede yaptılar?

Tüm bu olay bitenlerin en büyük sebeplerinden biri, o günlerde oyun yapımında "kalite kontrolü" diye bir şeyin asla dugulmamış olmasıydı. İnsanlar beğenmedikleri oyunu her zaman geri götürürebilir tabii ki, ama sık sık elde patlayan oyuncuların zararını hangi firma sonsuza dek sineye çekebilir ki? Sonuçta oyun firmaları yaptıkları oyuncuların kalitesini en azından bir derecede kadar kontrol etmek zorunda oldukları anladılar. Hatta bugün isim haklarını elinde tutan firmaların oyun yapımcıları üzerindeki yaptırım gücü çok büyktür. Mesela bir film şirketi isim haklarını taşıyan bir oyunun kötü olduğunu düşünürse yapım işini tamamen durdurabilir. Benzer bir şekilde Sony, Microsoft ya da Nintendo gibi firmaların konsollarına oyun yapan tasarım büroları devamlı olarak ne halt ettikleri hakkında hesap vermek zorundadırlar. Konsol oyuncularının neden PC oyuna kiyasla daha rafine, daha seçkin olduğunu merak ettiğiniz oldu mu hiç? Sebebi işte tüm bu facialardan alınan derslerdir. PC oyuları için yama çıkarılabilirsiniz, ama konsollar hata affetmeyecek platformlardır.

Codename Eagle'in tek kabahatı Battlefield 1942'den iki sene önce çıkmayı.



BİR OYUNU REZİL ETMENİN 3 ALTIN KURALI

Görüyorsunuz ya, insanlığı hayatı her şeyi anlamak ya da kontrol etmek yeteneğine sahip değil. Ve çoğu zaman en sağlam oyunlar kesinlikle yapımcılarının kontrolü dışındaki şartlardan dolayı dibe vurabiliyorlar. Ama ne var ki, eğer cidden israrla dibe vuracak bir oyun yapmayı kasıyorsanız, o zaman başarıyı yakalamak (!) ve rezil olmak için şimdi anlatacağımı kesinlikle tatbik etmeniz elzemdir:

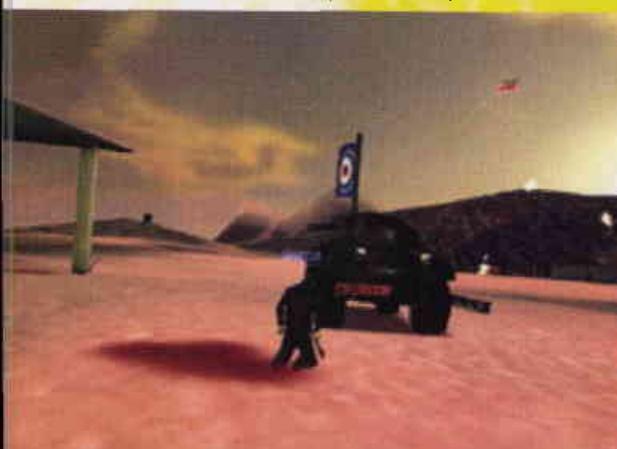
KESİNLİKLE ORİJİNAL OLMAYA KASIN Evet, oyunla ilgili yaptığınız her şeyin en sıra dışı, en alışılmadık olması için elinizden geleni ardınıza koymayın. Arabirim tasarımdan tutun da, karakterlere ve hatta oynanış sisteme kadar, tüm unsurları tasarlarken yıkmadık tabu, çiğnenmedik kural bırakmayın! Nasılsa bu toplum sizin anlamıyor, en azından ölümünden sonra takdir edilmesi muhtemel bir şeyler üretmiş olursunuz. Ama siz ille de iyice dibe vurmak, parasal açıdan da çökmek istiyorsanız, o zaman sadece orijinal fikirlerle yetinmeyin, kullanmanız gereken tüm yazılımları da baştan sona kendiniz geliştirin! Bir süre sonra diğer firmaların neden parayı bastırıp hazır oyun motorlarını satın aldığılarını anlaysınız nasılsa.

PLANI, PROGRAMI BOŞVERİN Planlama yapmak, kimin neyi ne zaman halledeceğini programlamak, oyunun neye benzeyeceğine önceden karar vermek, bunlar boş işler! Siz ve ekibiniz zaten dahi çocukların değil misiniz? Planlı olmak, düzenli çalışmak, işleri vaktinde geliştirmek, bir yandan da işleri düzenlemek, böyle şeylelere ihtiyacınız yok sizin! Oyunun neye benzeyeceğinden baştan karar vermek zaten sizin kısıtlı caktır. Ya yarın öbür gün canınız strateji gerine FPS yapmak isterse? Değil mi ama? Sallayın planı programı, bırakın herkes kafasına göre takılsın.

INTERNET'i SAKIN BOŞLAMAYIN Bokan özellikle bu zamanda rezil bir oyun yapabilmenin, herkesi hayal kırıklığına uğratıp kendinize düşman etmenin en önemli koşullarından biri Internet'i verimli kullanılmaktır. Diyalim ki kafanızda bir oyun fikri oluşmaya başladı, hiç bekletmeden derhal kendinize bir web sayfası hazırlayın ve başlayın kafanızdaki fikri ballandırı ballandırı anlatmaya! Ortada daha hiçbir şey olmamalı, bu önemli değil, siz ilgi çekmek istemiyor musunuz kardeşim?

Tabii sadece olmayan bir oyunla ilgili planlardan, tasarımlardan filan bahsetmek yetmez, görsel açıdan da inandırıcı olmanız lazım. Bu yüzden sık sık sitenize resimler filan koyn. Ne resmi olduğu önemli değil, mesela olmayan oyunun olmayan kahramanlarının kafadan uydurma karakalem eskizlerini taryip siteye koyabilirsiniz! Ayrıca Photoshop ne güne duruyor? Sağdan soldan topladığınız ekran görüntülerini kırpin, kolajlayın, koyn siteye. Sahte oldukları anlaşılsa ne olur ki?

Ve tabii forumlar, onları da ihmali etmemek lazım. Forum açın ve insanlara oyunda ne görmek istediklerini sorun. Çoğu ne istediğini kendi de bilmez, o yüzden tonla ipe sağıp gelmez istek ve fikirle karşılaşacaksınız. Ama size ne, siz zaten onların fikirlerini dinlemek için forum açmadığınız kıl! Sizin olayınız arada bir forumlarınıza girip ciddi, ne halt ettiğini bilen bir havaya mesajlar yazmaktır. Böylece insanlar sizin bir halftan anladığınızı, daha da kötüsü gerçekten bir oyun üzerinde çalıştığını zannedeceklerdir. Tabii bir müddet sonra sıklıkla "Eeee, nerede bu oyun ya?" diye isyan etmeye kalabilirler. Etsinler, basarsınız foruma "Kılık yaratmayın lan, oyun bitince bitecek işte!" diye bir post, otururlar aşağı! Unutmayın, sizin amacınız rezil olmak, vezir değil!



BU KADAR ABARTMAYIN

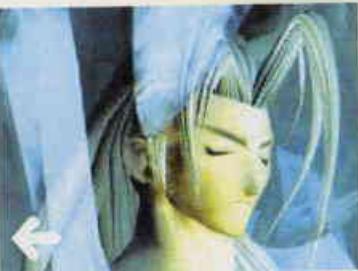
Oyun tarihi aşırı şişirilmiş balonlarla doludur astında. Ne var ki bu balonların hepsinin yapımcısının elinde patladığını söylemek pek mümkün değildir. Gereğinden fazla abartıldığı halde satış rekorları kırmayı başaranlar olduğu gibi, gerçekten hak ettiği halde hakkı olan İlgisi görmemiş pek çok yapım da vardır. İşte size bunlardan birkaç örnek, günahları ve sevaplarıyla beraber.

1) HALO Aşında Halo'nun neden başarılı olduğunu anlamak pek zor değil. Konsollarda başarılı bir FPS'ye nadiren rastlanır, hele bu oyun çıktıktan sonra X-Box kullanıcıları iyi ya da kötü, herhangi yeni bir oyuna hasrettiler. Ama genelinde Halo aşırı şişirilmiş oyunculara iyi bir örnektir. Yıllar önce PC için yapılmaya başlandığı haligle, bitmiş sürümlü arasındaki kopukluk çok büyütür. Düşman çeşidi çok azdır ve modeller sıradandır, çevre tasarımları yer yer inanılmaz düz, hatta sıkıcıdır. Üstelik grafik açıdan çok dolu bir oyun olmamasına rağmen, özellikle PC versiyonu tam bir sistem canavarıdır. Ama iyi satmıştır, orası başka.



2) TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Yıllarca kendine büyük bir hayran kitlesi toplayan bir oyun serisi nasıl katledilir, tabutuna son civi nasıl çakılır, görün. Lara Croft asla bu denli hantal, bu denli başarısız olmamıştı. Ama bu kaçınılmazdı tabii ki, çünkü hayranlarından yapımcısına herkes henüz bitmekten çok uzak olan oyunu elliinden geldiğince şırdırdı. Sonunda Eidos kendi gazına gelerek oyunu apar topar piyasaya sürdü, çünkü potansiyel müşteri kitlesinin beklemekten sıkılmasından korktular. İşin en acı yanı da nedir biliyor musunuz? Oyun piyasada patladığında faturanın yapımcı Core Design'a kesilmesi oldu.



3) FINAL FANTASY VII Sakın yanlış anlamayın, FF 7 kesinlikle kötü bir oyun değildi. Alışılmış formülün dışına çıkmayan, bildik bir Japon mali konsol RPG'siydi. Zaten sorun da bu, alışılmış ve bildik olması. Oysa oyun piyasada öyle abartılmıştı ki, oyunu alan herkes devrimsel nitelikte bir yapımla karşılaşmayı bekliyordu. Tabii ki öyle olmadı. Sonuçta oyun sattı, ama Final Fantasy serileri dahilindeki en iyi yapımdı. Sadece kendinden öncekilerden daha düzgün bir reklam destekine sahip, o kadar.

4) QUAKE 2 Doom zamanından beri oyuncularla ciddi biçimde ilgilenen kime sorarsanız sorun, size verecekleri cevap değişimz. Quake 2 fena oyun değildir, ama maalesef ilk Quake kadar hafızada iz bırakabilmiş hiç değildir! Sorun bu oyunun da daha piyasaya çıkmadan abartılmış olmasından kaynaklanıyordu. İnsanların bekletisi öyle büyüdü ki, sonunda ID oyunu zamanından önce çıkarmak zorunda kaldı. Düşman yapay zekası neredeyse sıfırı, silahlar rafine edilmemişti, çoğu harita ruhsuz odalarдан ibaretti ve atmosfer kesinlikle ilk Quake'ın yanında bile yaklaşamıyordu. Daha da beteri oyunun Multiplayer kısmı yoktu, çok sonradan bir yama ile tüketiciye sunuldu. Eh, en azından bu oyunun motoru sayesinde başka pek çok sağlam oyunun yapılması mümkün oldu!



HATASIZ KUL OLMAZ

Oyun piyasasında büyük ümit bağlayan, her açıdan çok kaliteli görünen, çok iyi eleştiriler alan bir oyunun tamamen üreticisinin elinde patlaması sık görülen bir vakadır. Öte yandan vasat denebilecek, nispeten düşük bütçeli yapımların satış rekorları kırması da aynı sıklıkta görülür. Peki ama neden böyle oluyor? Neden yukarıda bahsettiğimiz Atari örneğindeki gibi devamlı kötü kararlar alan, kötü oyuncular yapan firmalar değil de, aynı zamanda mükemmel ürünler sunan firmalar da okyanın altına gidebiliyor? Bunun çok fazla sebebi var aslında, ve biraz dikkatli bakılırsa bu dersin diğer sektörlerde daha önceki yaşanan facielerden çıkartılmış olduğu görülebilir. Sonucta serbest pazar ekonomisinin kuralları her dakika değişiyor. Ama insanlar aynı hataları farklı alanlarında sık sık tekrarlayabiliyorlar. Bakın oyun filmalarının oyunlarının rafplarla kalmasını ana sebepleri neler, bir görelim:

BABA KAÇ BASIYOR BU F-16? Bir dönem Level sayfalarında her ay en az bir jet simülasyonu incelemesi bulunurdu (Amiga dergilerinde ise durum daha vahimdi, her dergide bir simülasyon köşesi

vardı). F-16, F-18 veya Mig-29, mutlaka her ay yazacak bir simülasyon gelirdi. Çoğu zaman bu oyuncular sıradan bir bilgisayarda rahatça çalışabilecek, oynamak için ille de jet brövesi gerektirmeyen, hafif ama zevkli yapımlar ouurlardı. Tabii sayı arttıkça insanların bu türe ilgisi de arttı ve çok fazla firma jet oyunu yapmaya başladı. Sorun şu ki, her firma daha fazla satmak için kendi oyununu diğerlerinden daha üstün kılmaya çalışıyordu. "Bunun neresi sorun" diyebilirsiniz tabii. Sorun şu, bir jet simülasyonunu rakiplerine üstün kılmadan en benimsenen yolu her defasında "daha gerçekçi" oyunlar yapmaktı. Daha eğlenceli senaryolar, itaba bol aksiyon ya da başka bir şey değil, ama giderek artan bir gerçekçilik sapıntısı oyunculara hâkim olmaya başladı.

Sonuç? Falcon 4.0 bugüne dek yapılmış en gerçekçi jet oyunlarından biridir mesela, öyle ki gerçek F-16 pilotları tarafından bile kalitesi takdir edilmiştir. Ama acaba kaçımız bu "oyunu" oynayabilecek denli bilgi ya da sabır sahibidir? Uzun lafın kısası, onların bilgi ve yeteneklerini aşan oyuncular yapmak, kendi müşterinizi kaçırmanın en

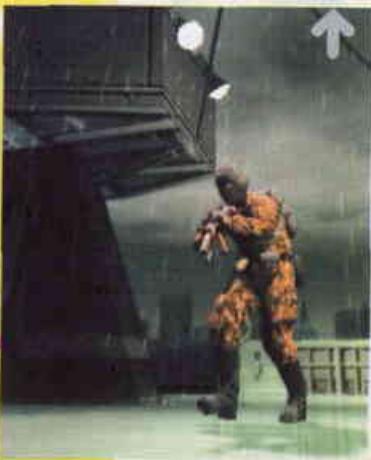
iği yollarından biridir! Artık uçuş oyuları piyasası öyle bir hale geldi ki, birkaç senede bir yeni bir oyun "belki" çıkmıyor. Belki. Acaba buna değil mi? Ko-ca bir oyun türünün ölüm döşeğine yattığını görmek ne acı...

YETENEKLİ REKLAMCI ARANIYOR

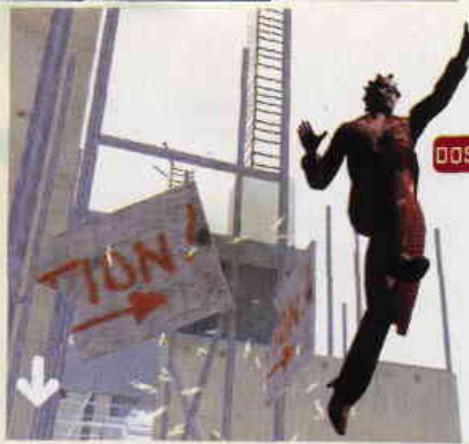
Ülkemizde oyun sektörü neden ilerlemiyor? Aslında bunun temel sebebi diğer sektörlerde yaşanan sıkıntıları da doğrudan ilişkilendiriyor. Reklam yok! Ekonomik durumda en küçük bir dalgalanma da şirketlerin ilk keşiflerini gider kalemi, reklam bütçesi oluyor. Hadi oyun dergilerinin reklam alamamasını bir kenara bırakalım, benim anlatmadığım konu başka. Acaba şirketler ürünleri de hizmetlerini tüketiciye tanıtmadan, onları varlıklarından haberdar etmeden nasıl kâr etmeyi, krizden kurtulmayı umuyor olabilirler? Bunun keşfeye kapalı bir bakkal dükkanı çalıştırıktan farkı ne? Kim sizden nasıl



7) METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY Aşırı şirilen ve biraz da şansın yardımıyla patlamaktan kurtulan bir başka oyun daha! Serinin ilk oyunu çıktığında sıra dışı idi, ama bu herhangi bir yenilik getirmiyordu. Oyun süresinin yanısı sıkıcı konuşmalarla doluydu, oynaması pek rahat bir oyun değildi. Üstüne üstlük Snake gibi sağlam bir karakter yerine, Raiden diye cinsiyetinden bile emin olmadığımız bir yeni yetme konmuştu! Dedim ya, patlamadıysa bu büyük bir şanstr.

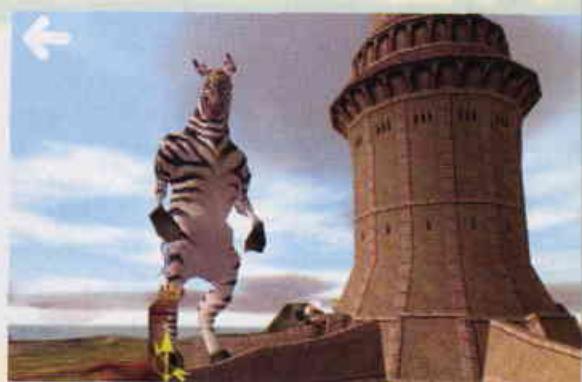


8) BLACK & WHITE İlginç, sıra dışı bir oyun gibi görünüyordu Black & White. Sözü çok edilmiş, reklamı çok yapılmış, sabırsızlıkla beklenmişti. Sonra oyun çıktı ve insanlar oynamaya başladı. Oynadılar, oynadılar, oynadılar. Sonra fark ettiler ki, ağızına kadar hatalarla dolu bir oyunda, dev bir maymun tuvalet terbiyesi vermeye çalışmak, bu arada karşı köye ateş topu atmaya kasmak o kadar da sıra dışı ya da çekici değildi! Zamanla insanların tepkisi o kadar arttı ki, Molyneux şahsen oyunun istediği gibi olmadığını, bundan kendinin de rahatsız olduğunu itiraf etmek zorunda kaldı.



5) DAIKATANA Bu yazda adı ilk defa geçmiyor tabii, ama bu kaçınılmaz. Çünkü Daikatana oyun tarihinin en pahalı oyunlarından biri olmayı başarmıştır! Bu oyunu baş tacı eden Romero ve şirketi Ion Storm, onun sayesinde yollarca Electronic Arts'ın paracıklarını sömürmeye başardılar. Sonuç? Piyasaya beş yıl kadar geç çikan, teknolojik olarak daha da eski denebilecek, bitmiş olmaktan çok uzak bir oyun. John Romero ve Ion Storm için çok uygun bir mezar taşı denebilir. Romero hakkında daha hoşgörülü olabilmeyi dilerdim, ama yaptığı oyun için dergilere oyunculara hitaben "You will be my bitch!" diye ilanlar verecek kadar kendini şaşırın bir adam bence daha beterini de hak eder.

6) ENTER THE MATRIX Film konulu oyular arasında belki de en başarılı olanlardan biri bu oyun oldu. Ama gerçekte asla vasatın çok üstüne çıkabilecek bir yapıp değildi. Abartılı bir reklam kampanyası sayesinde iyi satmayı başardığı bir gerçek tabii ki. Ama süzme Matrix manyakları dışında kalan herkes, bunun şirindiği kadar sağlam bir oyun olmadığı konusunda hem fikir olmakta gecikmedi. Zaten yapımcıları da ikinci bir oyunu daha duyurup şanslarını gereğinden fazla zorlamayı uygun görmediler.



haberdar olacak ta gelip sızle iş yapacak, be hey gafiller?

Tabii aynı durum yurtdışında da geçerli, ama biraz daha farklı bir biçimde. Orada sorun reklam yapmak ya da yapmamak değil, reklamı düzgün yapabilmek. Maalesef bastığı yeri görmeyen, eskaza o mesleğe girmiş reklamculara her ülkede toslayabilirsiniz. Eğer ürününüz bunlardan birinin eline düşerse, altın kaplama olsa bile maceranın sonu hüsranla bitecektir. Dandık bir ürünün çok başarılı bir şekilde pazarlanmasına ABD'den bir örnek verelim. Yillardır bitmeyen "Deer Hunter" oyun serisini mutlaka duymuşsunuzdur. Neredeyse sıfır bütçeye yapılan bu "av oyunu", bilgisayar oyunlarına biraz vakit ayırmış herhangi bir insan evladi için gözleri kör edebilecek bir faciadır. Ne var ki ikiinin ustası reklamcılar eline düşmüştür. Geyik avi ya da tüfekle ilgilenen ve

evinde bir PC bulunan ABD vatandaşlarının sayısı inanılmayacak denli çoktur. İşte o usta reklamcılar bu vassat bile olamayan oyunu o insanların gözüne sokmayı öyle iyi başarmışlardır ki, Deer Hunter serisi uzun süre satış rekorları kırmıştır. Eh, geyik avıyla ilgili bir oyunu *av mağazası* raflarına sokmayı akıl edebilirseniz tabii ki birileri mutlaka görecek ve alacaktır! Sonuç? Deer Hunter gibi bir garabeti uretenlerin *cibî para görmüş*, yüzleri gülmüştür. Öte yandan doğru kitleyi tutturamayan yüzlerce çok daha iyi oyun raflarında curlyeme devam etmektedir. İşte reklamın gücü!

BU TOPLUM BENİ ANLAMIYOR! Bilmem hatırlar mısınız, Codename: Eagle diye bir oyun incelemiştir dergide seneler evvel. Oyun gerçekten de fena değildi, hatalarına karşın pek çok yenilik içeriğordu ve bu yüzden istisnásız tüm ülkelerde oyun basınından övgüler toplamıştı. Sonra ne oldu o oyun? Topu attı, yan yattı! Oysa iki sene sonra çıkan Battlefield 1942 resmen satış rekortleri kırdı ve bugün Internet üzerinde en çok oynanan oyulardan biri. Halbuki Battlefield 1942 hâlde büyük bir yenilik getirmiyor, aksine onun yap-

tığı hemen herşeyi seneler evvel Codename: Eagle az ya da çok aynen yapıyordu! Peki ama bir oyunu gösterirken neredeyse kopyası olan bir başka oyunu zirveye taşıyan sebep nedir? Bunun tek açıklaması var, o da toplumun henüz sizin o oyunla sundığınız kavramlara hazır olmaması. Bu her alanda olur, ne yazık ki öncü olmanın bedeli çoğulukla pek ağırdır. İşte bu yüzden akliniza gelen her "inanılmaz yeni fikir" o kadar da iyi bir fikir olmayı bilir. En azından uzun vadede neler olacağını görebilmek için bazen işi ağırdan almak gerekebilir. Tabii bu sefer de treni kaçırma söz konusudur. Birisi oyun işinden para kazanmanın kolay olduğunu mu söyledi?

SON GELEN ÇURÜK ELMA Beklerken treni kaçırma bahsettiğim ya hanı, işte o da çok sık olan bir olaydır, ama genellikle istegerek yapılmalıdır. Çok zaman küçük ama becerikli bir firma doğru düzgün bir oyun yapar. Ama gelin görün ki oyunu yayınlayacak adam gibi bir yayıcıyla anlaşmayı bir türlü başaramazlar. Aylar ayları, yıllar yılları kovalar. Sonunda bir gün oyun çıkmayı başarabiliyor ve rafta patlar. Neden? Aradan geçen zaman >>>

>>> zarfında ya o türde olan ilgi ölmüştür, ya da söz konusu olan bir serisi eger, hayranları beklemekten sıkılıp başka oyulara yönelmişlerdir. Bir ürünü satmak için doğru zaman dilimini yakalamak çok ciddi bir problemdir ve herkes bunu başaramaz.

FESUPHANALLAH Oyun pazarında bazen gerçekten de çok harika, çok sıra dışı, çok kaliteli bir oyun beliriverir. Öyle sağlamdır ki o oyun, yapımcısının adından reklamasyona kadar her şey lehinedir. Satmaması için hiçbir sebep yoktur. Övgülerle söz edilir, iyi eleştirel alır ve gerçekten de iyiidir. Ama yanlışçı firma oyun stoklarını eritebilmek için senelerce uğraşmak zorunda kalır. İnsanlar gidip o oyunu almazlar. Neden almazlar? Belli bir sebebi yoktur asla... Göze görünen. Ama insanlar almazlar iste. Misal Undying, misal Grim Fandango. Bu oyunların ilk baskularının tüketmesi seneler sürdü ve yapımcı firmalar öyle bunaldılar ki, bırakın bir devam oyunu yapmayı, genellikle bir daha o türden herhangi bir başka oyun çıkarmama kararı aldılar. Bu herhangi bir oyunun başına gelebilir tabii, ama genellikle söz konusu oyun ne kadar iyiise gerçekleşme olasılığı da o denli yüksektir.

TAVŞANIN SUYUNUN SUYU Bazen bir oyun o kadar başarılı olur ki, neredeyse bir anda oyun dünyasında yeni bir çağ açar! Manyak gibidir o oyun, çığlıklar gibi satar, yapımcıları ihya olur, hatta genellikle bazı ülkelerde çılgınlığa varan derecede tutulur (Bakınız Güney Kore halkının bitmek bilmeyen Starcraft sevdası). Tabii akabende bir sürü firmanın avuçları kaçınmaya başlar, bu hengamede küpü akarken doldurmak lazımdır! Hemen kollar sıvanır, satış rekortleri kırın oyunun kopyalanması işlemine başlanır. Bir anda piyasaya girdiğine kadar "yeni" oyularla dolup taşıverir. Burada kalite ya da orijinal fikirler değil, çok satan oyunla olan benzerlik önemlidir. Bugüne kadar "Aynı Diablo gibi!" ya da "Tipki Starcraft!" veya "Doom gibi ama daha bite kanlı!" türünden sloganlarla piyasaya çıkan oyuları saymaya kalksak ömrümüz tükenir. İşte yaptığınız oyunun tam bu dönemlerden birine denk geldiğini düşünün, üstelik herhangi bir şeyin kopyası olması da gerekmek. Üstelik ne kadar orijinal olursa o kadar da iyidir, çünkü böylece bu karmaşa oyununuzun gume gitme ihtimali daha da artacaktır.

Sağlam Patlayan Bombalar!

Oyun tarihinde çok sağlam patlayan, etrafı moloz içinde bırakan bir sürü bomba var elbette. Ama işte bu bombaların en önemli dört tanesi.

DAIKATANA John Romero ve Daikatana. Bu iki isim oyun tarihine sonsuza dek kazındı ve kimseının de çıkarmaya gücü yetmez. Daikatana neden başarısız oldu, Romero neden tüm kariyerini rezil edip sonunda karın topluğuna çalışır hale geldi? Sebebi basit, Romero bu yazda okuduğunuz her şeyi kelimenin tam anlamıyla yaptı, hatta daha da fazlasını yaptı. Senelerce plansız programsız şirket yönetti, Eidos'un paracıklarını hortum gibi emdi durdu. İnanılmaz lüks yaşadı, reklamlarda ve forumlarda potansiyel müşteri kitlesiyle ölesiye dalga geçti, devamlı personel ve yazılım değiştirdi, ve daha niceini yaptı! Doğrusu Daikatana patlama-sayı bile Romero er ya da geç kuyruğu kaptıracaktı, insan şansını bu kadar da zorlamamalı.



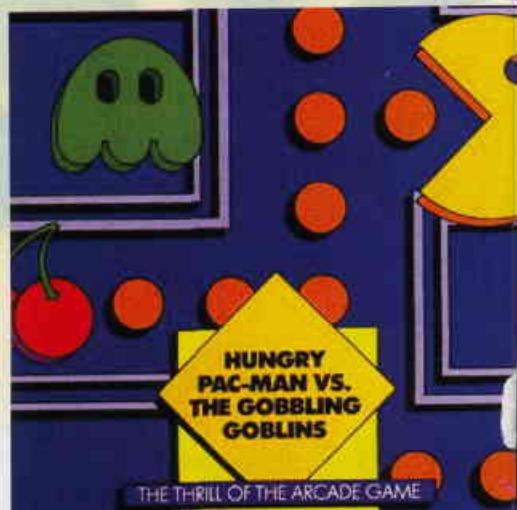
NINTENDO VE SONY Sadece oyular değil, oyun platformları da patlayabilir tabii. Her ne kadar konumuz daha ziyade oyular olsa da, Nintendo'nun kendi eliyle kendine attığı bir kazık var ki, bunu anlatmadan geçmeye imkan yok. Nintendo uzun uğraşlardan sonra Nintendo Entertainment System ile konsol pazarının en büyük payını kapmayı başarmıştı. Ne var ki ufukta yeni rakipler görünüyordu ve Nintendo yeni bir konsol tasarlamak zorunda olduğunu farketmişti. Yeni konsolun CD sürücüye sahip olması planlanıyordu ve bunun için de Sony ile ortak çalışmalar başlandı. Sony tam beş milyon CD sürücü üretmişti ki Nintendo apar topar başka bir firmaya (Philips) çalışmayı seçtiğini açıkladı ve Sony bir anda bu isten zarar etmiş olarak ortada kalivedi.

Sony yöneticileri bu işe o kadar gericik olmuşlardı ki, derhal çalışmalarla devam edip geliştirdikleri teknolojileri kullanarak kendi konsollarını üret-

tiler. Kısa zamanda Nintendo'yu, hem de diğer konum üreticilerini silip süpurecek olan bu konusun adı, Playstation'dı.

PAZARLAMA FACİASI Oyun reklamcılığı denince akla hemen İngilizlerin ünlü Acclaim firması gelir. Sebebi çok başarılı reklamlar yapmaları değil, aksine olsalar en embesit fikirleri ortaya atırlar. Mesela Turok çıkışlığı zaman yeni doğan oyunun adını "Turok" koymayı kabul eden ailelere 10,000 dolar ödemeyi teklif etmişlerdi. Aynı zamanda Shadowman 2 için de denediler, mezar lafına reklam almayı kabul edenlerin cenaze masraflarını ödeyeceklerdi! Ve tabii Burnout 2: Point of Impact için yaptıkları kampanya da unutulamaz. Oyunun çıkışına şerefine sürat yaparken yakalanan sürücülerin cezalarını ödemeyi teklif ettiler! Bir reklamcı ne kadar delirebilir, varın antayın.

DİKKAT, KÖR OLABI'LIRSİNİZ! Üzerinde "Dikkat, kalıcı körlüğe yol açabilir!" uyarısı bulunan bir ürüne 180 dolar öder miydiniz? Peki ya bunu oğlunuza kızınıza oynasın diye alır mıydınız? Hayır? Ama Nintendo nedense insanların bunu yapacağını düşünmüştü! Virtual Boy adını verdikleri ve sanal gerçeklik gözlüğü şeklinde tasarılmış olan taşınabilir konsolu piyasaya sürmelerinin sebebi de bu düşünüyordu zaten. Konsol sadece kırmızı renkte çalışan iki minik ekrana sahipti ve aslında kafaya takmak için de hayli ağırdı. Sadece birkaç oyunla çıktıı ki onlar da rezil şeylerdi. Ama daha da kötüsü, üzerinde körlük yapabileceğine dair kocaman bir uyarı bulunuyordu! İşin daha da acı tarafı, bunu tasarılayan kişi bizzat Game Boy efsanesinin yaratıcısı olan Gunpei Yokoiho adlı tasarımcıydı. Tabii Nintendo az daha tamamen iflas ediyordu ve garibim Gunpei de işinden oldu.





M. Berker Güngör / gberker@level.com.tr

adeptus mechanicus

İnsanların kendilerinde olandan daha büyük bir zekanın ürünleriyle oynaması pek tekin degildir.

- Gandalf

İnsan denen varlığın zihinsel ve bedensel gelişimi ne denli uzun zaman alan, ne denli zorlu bir süreçtir! Yıllar boyu gözlerim kapalı, kulaklarım tıkalı dolaşmadığım halde, gördüğüm ve öğrendiğim sayısız şeye rağmen, pek çok olayın kafamda yerli yerine oturması için zaman geçmesi gerektiğini görüyorum. Dün eksik olan parça bugün bulunuyor ve ertesi gün tüm bir bilmecenin parçaları yerine oturuyor. Hep ezberleyen değil, öğrenen, işin aslında vâkıf olan bir adam haline gelebilmek için uğraştım. Ve aslina bakarsınız tersi de benim açımdan pek mümkün değildi. Genetik yapımдан kaynaklansa gerek, ezberim tam bir felakettir. Bir formülü ezberleyip yeri geldiğinde kullanamam. Okul hayatım boyunca sîrf bu yüzden neler çektim neler. Ama işin içyzünü anlatırsanız bana, dinler ve elimden geldiğince de hazmederim. Tabii mucize beklemeyin, sonuçta benden bir Einstein ya da bir Von Braun çıkmaz, ama hiç yoktan iyidir.

Sorun şu ki, bu gezegendeeki çoğu insan için "öğrenmek" başlı başına bir lüks haline gelmiştir. Başıt hareket şablonları, konuşma balonları ve içgüdüsel tepkiler çoğunlukla yaşamı sürdürmeye yeterken başka türlü de beklenebilir mi, bileyimiyorum. Ne var ki bu yeterli midir? Eğer halen mağaralarda kommunler halinde yaşıyor, av ve toplayıcılıkla geçiniyor olsaydık, o zaman bu soruya olumlu bir cevap verebilirdim. Ama öyle bir dünyada değiliz artık.

Teknolojinin girmediği yer kalmadı gibi bir şey, ve aslina bakarsınız modern bilimin biriktirdiği ve riler günlük hayatlarımızda yeni yeni kendilerine yer bulmaya başlıyorlar. Bilim adamları sizin ya da benim tüketebileceğimizden daha hızlı üretiyorlar. Ama daha da kötü-

sü, artık çalışmaları öyle bir hale geldi ki, sıradan insanların anlayışının çok çok ötesine geçtiler. Bu nereye götürürecek biz insanları?

Çalınmaması için cep telefonuna muska asanlar, kamyonuna koruyucu dualar içeren etiketler yapıştırırlar, evinin girişinde kurban kesip kaniyla alına şekiller çizerler ve daha neler neler. Sorun ne yaptığınız değil, neye inandığınız. Sonuçta insanoğlu aciz, ölümlü bir yaratıktır ve daha üstün bir gücün kendine göz kulağı olduğuna inanmaya hep ihtiyaç duyacaktır. Ben kendimce bir Tanrı inancına sahip olduğumdan bunu sorgulamıyorum.

Sorguladığım şey şu, bizler ne zaman teknoloji ve inançlarımız arasında yitip gideceğiz? Bugün bir insan arabasına koruyucu bir dua asarken kendine daha üstün bir güç, bir yaratıcıya inanıyor olabilir. Ama on nesil sonra bu ritüelin bambaşka bir hale dönüşmeyeceğini kim garanti edebilir? Warhammer 40K dünyası belki hayal ürünüdür, ama zaten bugünü konu almamaktadır. Orada insanlar teknolojisi eskilerden miras kalan kutsal bir emanet olarak görürler. Her bilgisayar terminalinin yanında bir kutsal kitabı durur, dev savaş makineleri kutsal sembollerle süslenir, savaşçıların "makine ruhlarına" alışabilmesi için hep aynı donanımı kullanıbilmesine özen gösterilir. Teknolojiyle uğraşmak seçilmiş ve kutsanmış rahiplerin, Adeptus Mechanicus'un işidir. Tamam, ben bugün "makine ruhları" ile kastedilenin "yapay zeka" olduğunu anlayabiliyorum, ama gezenin kalan kısmı için de durum böyle mi? Bizler teknoloji ve bilimle donanmış bir "Altın Çağ" beklerken, aslında kendimizi hızla elektrik lambalarıyla donanmış bir başka karanlık çağ'a sürüklüyor olabilir miyiz? Sakın "makinelerin tanrısı" olmaya oynarken, birdenbir kendimizi tam tersi bir durumda bulmayıyalım?

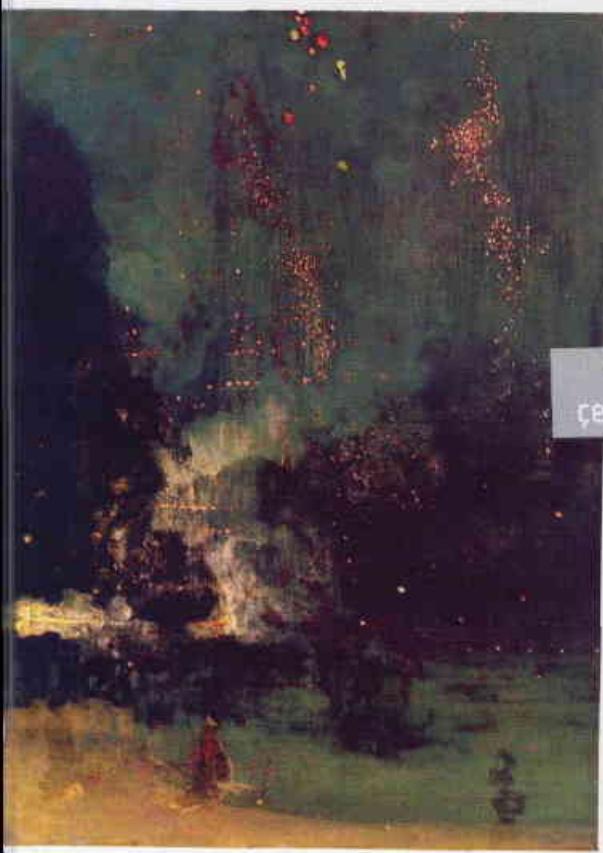
Sorguladığım şey şu, bizler ne zaman inançlarımız ve teknoloji arasında yitip gideceğiz?



Bunun bize ne zararı mı olur? Öyle ya, makineleri bilmem ama, bizler zaten uzun zamandır üzerinde resimler olan küçük kağıt parçalarına tapmıyoruz mu? Hayattan ölüme dek her şeyi o kağıtlarla ölçüp biçmiyor mu? Belki de ben yaşılanıyor, daha paranoyak, olmadık şeyler için endişelenen bir adam haline geliyorum, kim bilir? Ama içimden bir ses bana önumüzdeki 20-30 senenin getireceklerini beklememi söylemiyor değil. Kim bilir, belki de bir motor tamircisi yerine Adeptus Mechanicus'un yolunu tutacağım günler o kadar uzak değildir. Ve o kadar kötü de olmayabilir. ☺

düş

... Çevresindeki her şey bulanıktı, aynı düşünceleri gibi. Neden her şeyin bu şekilde olması gerektiğini veya neden hiçbir şeyin olmadığını düşünüyordu uykulu, sıkıcı hayatında. Belki yanlış yoldan gidiyordu, belki patika, kestirme bir yol kullanıyordu nerede olduğunu bilmediği umutlarına en kısa zamanda gitmek için, belki de umudu yoktu. Ama bu neyi değiştirebilirdi ki... Nereye gittiğini bilmiyordu Vosviddin, yolculuğun sonunda ne olduğunu veya ne olacağını da. İçin kötüsü, bilmek onu olduğundan daha mutsuz edebilirdi. Bu yüzden düşünmemeye çalışıyordu; kendisini, yaşadıklarını, yaşamaya çalışıklarını, teget geçiklerini, arkasında bıraktığı belirsiz izleri. Ama bunun için kendisiyle savaşması gerekiyordu. Neden tanımadığı herkesin yaptığı gibi düşüncelerini elinden bırakmadığını düşünüyordu. Bunu yapacak cesareti yoktu belki de. Rüzgâr çevresini görmesini zorlaştırdı. Gözlerini açmaya çalıştı, ama yapamadı. Ardında derin bir uğultu bırakarak ilerliyordu. Kulaklarına çarpan belirli belirsiz sesler vardı, kurbanının çevresini sarmış dans eden kurtlar gibi devamlı yer değiştiren. Ufak elle-riyle kapatmayı denedi üşümüş kulaklarını. Rüzgâr buna da izin vermedi... Dengesini kaybediyordu zaman zaman, bu canını acıtıyor. Korkup korkmadığını bilmiyor-du, "ne kadar" kaldığını bilmediği gibi. Korkması için bir neden olması gerekiyordu, ve onun nedeni yoktu, hiçbir zaman da olmamıştı.



Kulaklarına çarpan belirli belirsiz sesler vardı, kurbanının çevresini sarmış dans eden kurtlar gibi devamlı yer değiştiren

ni... Onu çok az gördüğü geldi aklına. Aslında annesini hiç görmediğini, onun yaşamadığını bilmiyordu bile. Her sabah yatağından kalkıp, o yürümeyeUSHENDİĞİ koridoru büyük bir heyecanla geçip kafasını annesinin odasından içeriye uzatması, onu yerinde bulamayıp her defasında küçük kalbinin acısını bu yüzdedi belki de. Sarı saçlı, kırmızı yanaklı kız geçti gözünün önünden daha sonra. En sevgili yeşil, oyuncak askeri gibi kaybetmişti onu da. Siyah-beyaz hayatında sevdigi, tutmaya çalıştığı her şeyi kaybet-

daha çok üzüyor, daha çok canını acıtıyor, bu yolculuk. Artık son bulmasını istiyordu, ama bu onun elinde değildi. Hiçbir şey onun elinde olmamıştı şimdije kadar... Rüzgâra rağmen kafasını çevirmeye çalışıdı. Ufak bir çocuk gülümseyerek ona bakıyordu. Vosviddin de çocuğa gülümsemi donuk bir ifadeyle... Ve yere çarptı. Ardından da göz yaşı döküdü, yerde hareketsiz duran yumuk ellerinin üzerine... ☺

Ne kadar kaldı...



Fırat Akyıldız / fırat@level.com.tr



Yeniden düşüncelerine döndü umutsuzca. Yaşıdagı her şey, ne kadar canını acıttığına alırdımadan gözünün önünden akiyordu. Soğuk evini düşündü, boş duvari, dağınık yatağı, başından sonuna yürümeyeUSHENDİĞİ uzun koridoru, kapalı penceresi ve yalnızlığıyla birlikte. Evinin karşısındaki penceresiz evleri düşündü, kendisinin de onlardan farklı olmadığını, onlar gibi kapalı, sessiz ve çaresiz olduğunu. Birer tahta pencere açabilirdi onlara, kendi hayatında yapmak isteyip de yapamadıklarını gerçekleştirmek için. Ama bunun için geç kalmıştı, yolculuk bitmek zorundaydı. Annesini düşündü... Sabah şehrə yağıyan kar gibi hayatını kaplayan annesi-

mıştı zaten. Bir eksik ya da bir fazla... Farketmemiştii hiç.

Dağılan düşüncelerini ellerle tutmaya çalışıdı, yapamadı. Her şey darmadağınktı çevresindeki, her şey bulanıktı. Siyah gökyüzü, yeşil ağaçlar, donuk insanlar... İlk defa bu kadar hızlıydı, bu kadar hızlı yol alıyordu. Garip bir his vardı içinde, şimdije kadar hiç hissetmediği. Belki bunun adı mutluluktu. Belki de değildi... Ne kadar yakın olduğunu, ne kadar kaldıdığını bilmiyordu. Gitgide



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

azaki'nin çöküşü

Mükemmel diye bir şey yoktur

İlk savaş ve ilk zafer. İmparatorluğun en büyük üstlerinden birini basmış ve ağır kayıplar verdirmiştir. O an bütün imparatorluğu ayaklarım altında çığnemiş gibi hissettim. Yıllarca galaksideki her halka eziyet çektiğen katillerin kendi kanlarında boğulmalarını izledim. Bu ilk zaferi pek çok yenişini izledi ve zaferlerimizle birlikte Azaki de büyündü. İmparatorluğa karşı mücadeleye katılmak isteyen pek çok kişi bize katıldı. Sonunda Ulaştırma Federasyonuna baskı yapıp şehre düzenli seferler konmasını bile sağladık.

Uzunca bir süre için işler fazlaıyla yolundaydı. Melrin savaşmaktan sıkılıp şehirde bir kantin açtı. Onu mutfak kıyafetleriyle görmek komikti. Ama yaptığı özel yiyecekler savaşlarda daha güclü olmamızı sağlıyordu. Lavender ise kısa sürede kantının yıldızı haline geldi. Her akşam hep birlikte toplanıp onu dinliyorlardı. Bir avuç insan Talus'u asiler için kurtarılmış bölge haline getirmiştir ve tüm mücadeleye ve savaşa rağmen huzur bizimle Azaki'deydi.

Artık İmparatorluk üssü bizim için bir av sahibiydi sadece, düzenli olarak baskınlar yapıyorduk. Ve imparatorun bu konuda yapabileceği pek bir şey yoktu. Her şey mükemmeldi. Tek bir şey hariç... mükemmel diye bir şeyin olmadığını bilemeyecek kadar gençtim henüz.

Karanlık tarafın güçlerini fazla hafife alıydum ve İmparator'un Taluslarındaki planlarından haberim yoktu. Daha da kötüsü şehirdeki huzursuzlukların bile farkında değildim.

Sonra işler yavaş yavaş zorlaşmaya başladı. Her geçen gün daha fazla imparatorluk askeri görüldü. Yer Talus'da. Daha fazla düşman, daha fazla mücadele. Aslında hala biz üstündük, ta ki bir gün üssün hemen yanına kurulan yeni bir şehrin, "Citadel'in haberini gelene dek. Bizimle başa çıkabilmek için İmparator bir şehir kurduruyordu. Kısa sürede toparlandı ve bu şehre bir baskın düzenledik.

Son Zafer

Citadel'e ulaşlığımızda şehir bomboştu. Talus'a sevk edilen yeni birlikleri bulmak için üsse doğru yoldık. Lanet bir yağmur vardı ve öümüzü görmekte zorlanıyorduk. Üssün kapısına geldiğimizde Slavector'i gördüm. Bir ası değildi ama

Azaki'de yaşigordu ve dostumuzu. Şüphelenmek yerine selam vermeye tercih ettim. Ama o "Asiler geldi! Buradalar!" diye bağırarak üssün içine doğru kaçtı. Daha ne olduğunu anlamadan kapıda iki komando belirdi. Aynı anda ateş ederek hemen yanında duran Orias'ı vurdular. Ben Orias'ın yardımına koşarken hemen önumde liderimiz Totro'nun düştüğünü gördüm, hemen ardından da Andur. İki komandonun marifeti olamadı bu. Arkama döndüm ve üzerime doğru gelen iki büyük karaltı gördüm. Bir AT-ST ve bir Rancor. Onların arkasında ise bir grup imparatorluk askeri vardı. Tuzağa düşmüştük ve hiç şansımız yoktu.

Yaralılarla birlikte nasıl kaçabildiğimizi hala bilmiyorum. Ama bir kaç saat sonra Dearic tip merkezinde toparlanmıştır. Yaralarımızı iyileştiriyor, hiç durmadan diğer ası grupları iletişim kurmaya çalışıyordu. Çağrımızı duyan herkes yardımımıza koştu. Bir kaç saat daha geçtiğinde Citadel'in eteklerinde kalabalık bir ordusu olarak dikiliyorduk. Kısa süre sonra üs ve Citadel arasındaki nehrin kenarındaki düzülükte büyük bir savaş başladı. Onlarca Stormtrooper, AT-ST'ler, Rancor'lar, subaylar... İmparatorluk bütün gücüyle saldırıyordu. Ama kalabalık ve hazırlıklıydık. Böylece Talus'daki son zaferimizi kazandık.

Bir iki gün içinde ikinci kötü haber ulaştı. Üssün yakınında bir şehir daha kurulmuştu, Impavidous. Artık Talus düşman kaynıyordu. Sürekli olarak Azaki'ye baskın düzenleyip asileri arıyorlardı. Hem özgürlüğümüzü hem de huzurumuzu kaybetmişik.

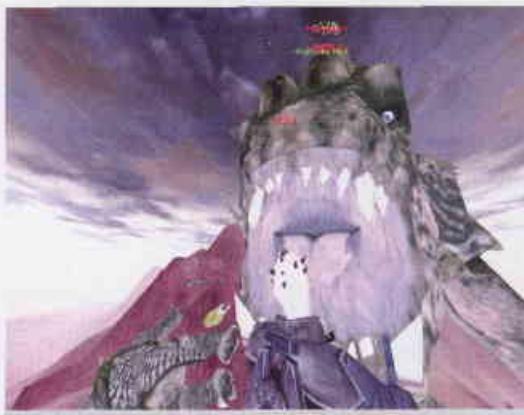
İmparatorluk bütün gücüyle saldırıyordu. Ama kalabalık ve hazırlıklıydık. Böylece Talus'daki son zaferimizi kazandık.

Azaki'nin Çöküşü

Böylece şehir içindeki tartışmalar da başladı. Asilerin yanında savaşmak istemeyenler direniş örgütü RED'i suçluyordu. Çünkü İmparatorluğun Talus üzerindeki baskısının sebebi direnişimizdi. RED'in ileri gelenleri ise Azaki'de yaşanan imparator casuslarının sürülmüşünü ve şehrin bir direniş kaleşi haline gelmesini istiyordu. Senyek tarafsızlığını korudu ve bir ası şehri olmayı reddetti. Lavender, Valentine, Cyke... pek çok kişi onun arkasındaydı. Ama artık şehrin çoğunluğu asilerin tarafına geçmiş ve RED'e katılmıştı. Direniş ve Azaki arasında kalmıştım. Kanımın son damlasına kadar asiler için savaşmaya hazırlıdım. Ama Azaki'deki barışçıl ortamın, huzurun bozulmasının çok sevdigim pek çok kişinin ayrılmamasına yol açacağını biliyordum. Böylece bende lon-



† Olgunlaşmayı getiren deneyimler midir, yoksa yaşanmışlığın ağırlığı mı?



↑ Artık zamanının çoğu avlarda geçiyor ve artık bir Rancor'la başa çıkabiliyorum.

camın karşısında yer alıp Senyek'i destekledim.

Tartışmalar bir yabancının Azaki'ye katılıp küçük bir klinik açmasıyla alevlendi. Çünkü RED konseyinin üyesi Andur da bir klinik açmak üzereydi. Düşününce Azaki halkın kolayca çözüleceği küçük bir sorun. Ama Azaki patlamaya hazır bir barut fırçası gibi idi ve bu sorun sadece fitilin ucunda parlayan küçük bir kılıcındı. Önce Melrin terketti şehri, sorunu çözmek umuduyla yapılan toplantı hemen ardından, Kantic gidince şehir birden sessizleşti sanki. Ardından RED içinde bir aşı şehri fikri içice yükseldi. Bunu Senyek ile Totro'nun tartışması izledi. Ve herkes tek bir şeyi konuşur oldu "Azaki'nın tadı kaçtı".

Dostlara Veda

Azaki'yi, dostları, tüm yaşananları nasıl silebilirlerdi bir anda? Melrin'e kızgındım. Ama onun kadar sorunları çözmek yerine büyütlen herkese de. İnsanlar şehirde vakit geçirmez olmuştu. Sabah kalktığında kapının dışında sessiz sokaklar bulacağımı bilmek canımı sıkıyordu. Bir kaç gün sonra zorlu bir avın ardından şehre döndüğümde Lavender, Cyke ve Harmoney'i şehir meydanında motorlarının üzerinde buldum. Yanlarına gittim ama beni görmezden geldiler. Cyke "Artık gitme vakti" dedi, Lavender'in gözleri dolmuştu ve boş boş şehrə bakıyordu. Hiç bir şey söylemeden motorunu çalıştırdı ve üçü birden hızla uzaklaşip gözden kayboldu. Azaki'yi terketmişlerdi, bir daha dönmemek üzere.

Gitmişlerdi... Sadece onlar değil, Vrischka, Mittandra, Senyek... Tek tek hepsi şehri terk ettiler ve bir çoğu bir daha asla göremedim. Ardından Azaki'yi yılan son haber geldi. RED yeni bir şehir kurmak üzere Naboo'ya taşınıyordu. Gittiler... Hepsi. Sonunda çoğu şehre uğramayan, yarısını ancak tanıdığım bir avuç insan kaldı Azaki'de. Bir süre için Rene, Kathryn ve ben şehri ayakta tutmak için çalıştık. Ama boş bir uğraştı bu. Sonunda geriye kalan herkes Naboo'da yeni bir şehir kurmak için anlaştı. Geriye bir tek ben kaldım. Boş bir düzükte, tek başına yalnız bir evden ibaretti artık Azaki. Kanyonun kıyısında, Azaki düzlüğünde..., tek bir ev.

Yeni Bir Hayat

Artık dostlarının hepsi Naboo'da iki ayı şehirde yaşıyordu. Hatta Lavender Naboo'da Kathryn'in kurduğu şehre katılmıştı. Ama ne birine ne de diğerine yerleş-



↑ Rene ile Pijquad'ın nikahı.

mek gelmedi içinden. Önce Coronet'de bir ev kiraladım eşyalarımı yerleştirmek için. Sonra galaksiden bütün gezegenleri bir bir dolaşmaya başladım. Artık profesyonel bir avcıydım. Pek çok zengin zanaatkardan siperişi alıyor galaksinin en ücra köşelerindeki değerli deri ve etleri onlar için topluyordum. Kısa sürede çok iyi para kazanmaya başladım. Hayatımı değiştiren o gemide kabuttığım kadar olmasa da Coronet'de fazlasıyla rahat bir yaşam sürecek kadar kazanıyordum.

Ama imparatorlukla mücadeleden asla vazgeçmedim. RED'in düzenlediği her saldırdımda dostlarımla birlikte savaştım, imparatorluğun saldırdığı her yere yardım için yetişmeye çalıştım. Zamanla eski dostlarımla ilişkilerim düzeldi, Onları eskisi kadar sık görmesem de artık suçlamıyorum. Herkes kendi seçimini yapmıştı ve bunda özgürdü. Zamanla RED güçlenip kalabalık-

laştıkça omuz omuza çarpışlığım yenis dostlarım da oldu. Güzelliği yüzünden pek çok kişinin dost veya yoldaş olarak görmekte zorlandığı Maleena gibi. Bitirmeyi düşünmediğim hikayemi okuduktan sonra beni bitirmeye, bu üzünlü üçüncü bölüm yazmaya ikna eden kişi.

Azaki'nın hikayesi böylece bitiyor. Bir dostun dediği gibi, belki ileri de tekrar o şehri kurabiliriz. Ama artık haberi bile gelmeyen pek çok dostu bulmanın imkansız olduğunu biliyorum. Artık bir evim yok. Ama huzuru başka yerlerde, galaksinin uç köşelerinde ormanlarda, tepelerde, bozkırlarda bulmayı öğrendim. Elbette da haşanıp anlatılmamış pek çok şey var ve henüz yaşanmamış olan. Ama tüm bunlar başka bir hikayenin konusu... ☺



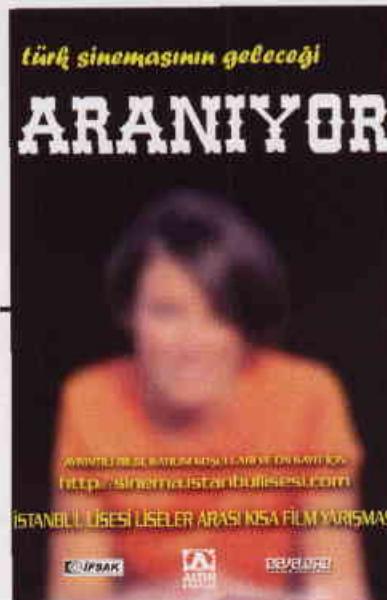
↑ Kantindeki eski mutlu günlerimiz.

sanaldan gerçeğe

Geçen ay kazaya **kurban** giden sanaldan gerçeğe sayfalarımız sizlerden gelen -ki bunlardan birisi de sevgili grafikerimiz **Didem**- yoğun baskılar sonucu geri geldi. Bakalım bu ay bizi **gerçek** dünyada neler bekliyor?

LİSELİLER DİKKAT!

Lise öğrencisiyim, sinemayla haşır neşirim, hatta izlemekle yetinmiyorum, kendimce çekiyor ve montajlıyorum da diğorsanız, ben de artık bu çalışmalarınızı paylaşma vaktinin geldiğini koca bir gülümsemeyle anons ediyorum. İstanbul Lisesi, liseler arası ilk 'ciddi' kısa film yarışmasını gururla sunar! Gerçekte kolay iş değil. Peki kim bu organizasyonun arkasındaki? Kim bu sinema saavaşçıları? Onları, İstanbul Lisesi sinema kulübü olarak tanımlamak mümkün. Gerek yarışma, gerekse de kulübün geçmiş ve gelecek faaliyetleri üzerine bilgilendirmek için çekirdek kadrodan Özhan Şişçi ve Berk Özdemir ile konuştuk. İyi çocukların (bana kahve bile ısmarladılar). En önemli heyecanlarından ödünlü vermeden, yarışmanın her adımına profesyonelce yaklaşıyorlar. Yarışmadan önce de kulübün birçok sinematik girişimi olmuş. 'Barış İçin Bir Dakika' organizasyonuna Küre adlı filmleryle katkıda bulunmuş, yine bir senaryoları ile 'Cannes Junior'a katılma hakkı kazanmış (daha sonra bu senaryo Kuş adıyla çekilmiş) ve ayrıca İstanbul Üniversitesi ile anlaşarak Sinema Seminerleri Programı kapsamında çeşitli sinema dersleri almışlar. Kısacası bu grup sinema açlığını dindirmek için elinden geleni yapmaktadır. Yarışmaya



geçecek olursak, katılım sadece liseliler ve maalesef İstanbul sınırlarında kalanlar için geçerli. Son katılım tarihi 21 Mayıs. Ayrıca bir de film atölyesi yapılacak. Bu atölyede çeşitli üniversitelerden öğretim görevlileri liseli öğrencilere temel sinema dersleri verecek ve şartlar uygun olursa hep beraber 'kısa' denemeler yapılacak. Atölye için de son başvuru tarihi 1 Nisan (sınırlı sayıda yer olacağından, elini çabuk tutun derim). Katılım şartları ve daha ayrıntılı ve doğru bilgi için sinemadustanbulisesi.com adresine bakabilirsiniz. İstanbul Lisesi Sinema Kulübüne bu cesur girişimlerinden dolayı teşekkür eder ve sponsor arayışlarında iyi şanslar dilerim.

Güven Çatak / guven@level.com.tr

ALTINCI HIS DVD

Orijinal adıyla 'Sixth Sense' hayalet filmleri arasında çok farklı bir yere oturuyor. Başarılı anlatımı, etkileyici görselliği ve özellikle sürpriz sonuyla vizyona girdiği yıl (1999) seyirciye adeta avlamıştı. Hatta o dönem filmi kaçırınanlara, sonunu söylemek ciddi kavgalara neden olabilyordu (bu yüzden ayrılan çiftler bile olmuş). İzlemeyenleri düşünerek, konunun şöyle bir üzerinde geçmek gereklisse, Doktor Malcolm Crowe (Bruce Willis) ünlü bir çocuk psikologudur ama başarısızlığa uğradığı bir hastası yüzünden



kendini suçlamaktadır. Cole Sear'in (Haley Joel Osment) kaybettiği hastasıyla aynı yaşta ve aynı sorunlara sahip bir çocuk olması doktor için bir kurtuluş işaret mi yoksa yeni bir hayatın keşfi midir? Yönetmen M. Night Shyamalan'ın kurduğu atmosferi ve hazırladığı sürprizleri bozmamak adına en iyisi detaylara girmemek.

Filmin çift diskten oluşan DVD seti en az

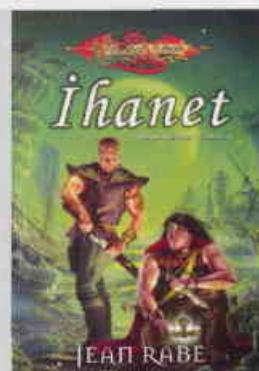
>>>

Ejderha Mizrağı: Dhamon Efsanesi, İhanet

Jean Rabe / Ankara Yayınevi / gnurbeyler@level.com.tr

Ejderha Mizrağı serilerinin en ünlü yazarlarından Jean Rabe Türkçeye Dhamon Efsanesi'nin ikinci kitabıyla geri döndü. Ejderha Mizrağı severlerin bir kısmı Weis & Hickman'dan sonra bir başka yazarı sıcak bakmazken, ben yeni solukların da ya-

rarlı olacağını savunuyorum. İşte bu düşünceyle başladım Dhamon serisinin ikinci kitabı. Kitap bizi tam da ilkinin bıraklığı yerden alıyor. Hikaye genelde Maledred, Riki ve enteresan bir Draconian çevresinde dönüyor ve Dhamon'un laneti ejderha pulundan kurtulmak umidiyle bir hazineyi arayışını anlatıyor. İhanet okuyanlarailkine nazarın daha çok heyecan, sürpriz ve şaşırtıcı bir bitiş sunuyor. Rabe'in daha iyiye giden stiliyle İhanet, Ejderha Mizrağı sevenlere istediğini verecektir.



>>> kendisi kadar başarılı. Birinci diskte tahmin edeceğiniz üzere, altyazı ve dil seçenekleriyle film bulunmakta. Türkçe dublaj mevcut ama sadece stereo olarak. 5+1 ses sistemini kullanmak isteyenler dil olarak İngilizce'yi seçmeli. Esas bombalar ikinci diskte patlıyor. Uzatılmış sonun da yer aldığı çıkarılmış sahneleri yönetmenin yorumları eşliğinde izlemek çok keyifli. Shyamalan sahneleri neden çıkardığını adım adım anlatıyor. Kurallar ve İpuçları bölümü filmde kullanılan semboller ve filmi tekrar izlenebilir kılacak görsel detaylar dan bahsediyor. İki Dünya Arasında ise Hayalet (Ghost) ve Şeytan (Exorcist) filmlerinin senaryo yazarlarıyla filmi aynı zamanda yazan yönetmen Shyamalan'ın 'Öbür Dünya' üzerine ilginç yorumlarını ve deneyimlerini içeriyor. Setten Yansımalar, kamera arkası görüntüler anlamında oldukça doyurucu ama benim en çok ilgimi çeken bölüm storyboard çizimlerinin ve uygulamalarının yer aldığı Hareketli Resimler bölümü oldu. Burada yönetmenin sahne leri ele alış biçimine ve tercihlerine yakından tanık oluyorsunuz. Çok iyi bir DVD set; özellikle sinemaya yakından ilgilenenler için öğretici de. Umarım yönetmenin diğer filmleri Unbreakable ve Signs da bu seti kendine örnek alır.

28 GÜN SONRA DVD

Trainspotting ile unutamadığımız ama Beach ile şüpheyeye düşüğümüz İngiliz yönetmen Danny Boyle'un son filmi 28 Gün Sonra (28 Days Later) DVD versiyonuyla karşımızda. Açıkçası 28 Gün Sonra uzun süre beklediğim ama filmden çıktıktan sonra da düş kırıklığıyla karışık bir kararsızlık yaşadığım bir film. Sanırım en iyisi bir daha izlemek.

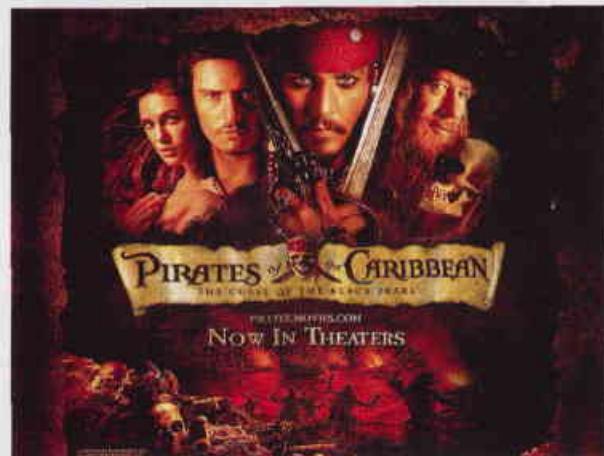


Filmde her şey kazaya bir virüsün serbest kalmasıyla başlıyor. Bulaşması için bir damla kanın yeterli olduğu virus, insanı çok kısa bir sürede şiddet ve cinnet ile donatıyor. Gözü dönen insanlar katliamlarla besleniyor; her şeyi yakıp yıkıyor. Geriye kalan bir grup insan ise önce birbirlerini sonra da geleceklerini bulmaya çalışıyor. 28 Gün Sonra, tamamıyla dijital çekimleri ve toplumsal göndermeleriyle ilginç bir film ama DVD versiyonu maalesef biraz zayıf kalmış. Öncelikle hemen belirteyim, Türkçe dublaj seçenekler arasında yer almıyor; sadece 5+1 ses sistemini desteklemek kaydıyla İngilizce mevcut. Disk, altyazılı ve standart sahne seçimi dışında hiçbir özellik barındırıyor. En azından dijital bir film olduğu için kamera arkasının merak edilebileceğini düşünüyorum. Ayrıca filme alternatif bir sonun varlığını hatırlıyorum (hatta yurtdışında bazı özel seanslarda alternatif son gösterilmişti) ama neden bu DVD versiyonunda yer almadığını bileyim. Yine de en azından yönetmenin sıkı takipçilerinin arşivine katabileceği bir DVD.



KARAYİP KORSANLARI DVD

İşte süper bir Walt Disney yapımı. Bir korsan filminde ne arıyorsanız, Karayip Korsanları'nda bulabilirsiniz. Açık deniz savaşları, kılıç düelloları, lanetli hazineler ve tabii ki korsanlar; hem de en acımasız, en pis olanlarından. Başrollerde Johnny Depp ve Geoffrey Rush gibi iki usta oyuncunun yer aldığı filmin yönetmeni ise Gore Verbinski (Ring). Film, görsel efektleri, renkli karakterleri ve kıvrak hikayesiyle tam bir şenlik havasında. Gemisi 'Siyah İnci'yi kötülerin kötüsü Kaptan Barbossa'ya (Rush) kaptıran, sürme gözlu Kaptan Jack Sparrow (Depp), yeni bir başlangıç için



Port Royal kasabasına gelir ama eski ve tanık bir lanet ile karşılaşacağından habersizdir... Açıkçası bir iyiler, bir kötüler kazanlığından ve herkes devamlı taraf değiştirdiğinden konuyu izah etmek yerine en iyisi DVD özelliklerine geçmek.

Set iki diskten oluşmaktadır. İlk filmin kendisini ve standart seçenekleri (dil, altyazı, sahne seçimi, vs.) içermekte. Filmi hem Türkçe dublajlı, hem de 5+1 ses sistemiyle izlemek mümkün. İkinci disk ise ağızınıza layık seçeneklerle dolu. Hangi birinden başlasam bileyim. Benim ilk atladığım "Ay Işığı Serenadı" Sahne Çekimi oldu. Filmi izleyenler hatırlayacaktır. Şu lanetin ay ışığında yüzünü gösterdiği sahneden bahsediyorum. Sahneden nasıl çekildiği, didik didik anlatılmakta. Tüm o dijital efektlerin filme nasıl oturtulduğunu bu bölümden çıkarmak mümkün. Diğer seçeneklerin üzerinden kısaca geçmek gereklidir, Sete Yolculuk, sahnelerle göre kamera arkası görüntülerini; Resim Galerisi, storyboard çizimlerinden kostüm tasarımlarına kadar uzanan görsel bir hazineyi ve Denizde Bir Macera da filmin tüm ortaya çıkış macerasını içermekte.

Parklardaki Korsanlar ve Günlükler çok hoş iki belgesel. Bir Disneyland ortamlarındaki korsanlara bakarken, diğer gerçek korsanların tarihini kurcalıyor. Silinmiş Sahneler ve çekim hatalarının olduğu Eğlenceli Bölümler ihmali edilmeyen seçenekler arasında. Ayrıca korsanlığın nasıl bir yaşam olduğunu keşfetmeniz için Güverteren Altında diye interaktif bir bölüm de hazırlanmış. Karayip Korsanları, gerçekten çok başarılı bir DVD set. Tam anımlıyla arşivlik; özellikle filmi sevenler, kesinlikle kaçırılmamalı.



HAYALET

"fithos lusec wecos vinosec"

Hikayeler... "Dige konuştu Hayalet." ...Evrendeki en mühim şeyleştir belki de." Siyah pelerinini açarak ellerini önünde kavuşturdu. "Öğretirler..." Ellerini açarak yere ince bir kum serpti. Kum sıyahti. "Eglendirirler..." Ellerini iki yanına savurarak kumu etrafına dökmeyi sürdürdü. "Animsatırlar..." Hafifçe kendi etrafında dönerken kumu dört bir yanına serpti. "Yaşatırlar..." Şimdi siyah kumden oluşan bir çemberin ortasında duruyordu. "Büyülerler."

"Hikayeler majesteleri, bir toplumun ya da bir bireyin gelişimi için hayatı önem taşırlar. Görüyorsunuz ya, size verdığım hediyenin değeri ölçülemez." Kum şimdi Hayalet'in etrafında kırıdanmaktadır. Yavaş yavaş dönerken uzuvalar halinde sıyahlı adamın etrafında yükseldiler.

"Hikayelerde kahramanlar olur. Kötüler olur. İyilerin karşısında birleşebileceği. Ve gerçek hikayelerde genellikle kötüler, iyilere daha çok saygıdır. Yine de kahramanlar büyük düşmanları, hatta şansı da bertaraf ederek kazanırlar çoğu kez. Bunun sırrı, kahramanların genellikle grup olmasından kaynakları. Arkadaşlığın gücü bütün evrenlerde aynır majesteleri."

Siyah kum hortum gibi dönerken Hayalet'i okşarcasına dans eden uzantılara bölündü.

Toril "Size arkadaşlarından bahsetmek istiyorum. Kral. Başka bir evrende ölen ve sizin evreninizde yeniden doğan. Sizi Toril'e götürüyorum bir süreliğine. Kızıl Büyücülerin, Harççıların, ölü ejderhalara tapanların, plipoluya büyüğünün, ikiz palaların diyanına." Siyah kum, her tasvirle birlikte şekil değiştirerek zemini kapladı. Şekilden şekilde girdi. Uçan bir ejderha oldu ve Hayalet'in başında döndü, atı üstünde koşan bir figür oldu ve şaşkın izleyicilerin bacaklarının arasında koşturdu. "Untulmuş Diyarlar majesteleri tehlikeli bir yerdir. Ölüm ve ölümden de nahoş şeyle herhangi bir kişi başında sizin bekler. Güç bir illüzyondur orada. Çünkü daima sizden

daha güçlüğü vardır." Kumlar şimdilik havada kalan iki kılıçla dönüşmüştü. Sonra vuruşan iki asa, sonra birbirine vuran iki kalkan. "Güneşin altındaki ölümler yetmezmiş gibi Toril bir de ebedi kararlığın ülkesindeki ölümle lanetlenmiştir. Kör canavarların kalp atışlarını kilometrelerce öteden duyabilecekleri, beyninizi yüzünüzdeki deliklerden giren dudaklarıyla emerek yutan yaratıkların dolandığı, uzuvlarının ucundaki gözleriyle her şeye tanık olan varlıkların peşinizi sürdürdüğü lanetli, lanetli mağaralar." Siyah kum şimdilik bir perde gibi Hayalet'i örtemiştir.

"Lakin Kral, hiçbirini bir tanesi kadar ölümcül, hiçbirini bir tanesi kadar güzel değildir. Bu da onlardan birinin hikayesi..."

Siyah Kılıç

Sıcak duvarlarda ellerini gezdi, doğal taş oluşum hafif bir titreşimle minirdi. Kılıçların buluşmasının sesi?

Hayalet pelerinini vücuduna iyice sardı. Açıktı bir yeri kalmamasına gayret etti. Pelerini onu gözlerden gizleyecekti. Tüm gözlerden, insanüstü olanlarından bile.

Thalios Sistemine yaptığı bir yolculukta Madde Pelerinine sahip olmuştu. Thalios'un dördüncü gezegeni Fellis 34'deki laboratuvarlarda, Fellisler ve Kraomanlar arasındaki savaşta kullanılmak üzere yapılmıştı. Hayalet (elbette o zamanlar adı başkası) savaşın tam ortasına inip yapması gerekeni yapmıştır. Bu iş dolayı olarak savaşın da sonunu getirmiştir. İşte bu yüzden prototip Madde Pelerini bir tür teşekkür hediyesi olarak Hayalet'in olmuştur.

Pelerin'in çalışma prensibi basittir. Kıyafet, kısaca açıklamak gereklisi, mikroskopik makinelerden oluşan, karmaşık bir cihazdır. Bu moleküler boyuttaki makineler, Hayalet'in dirseğine parmağıyla çizegi önceden belirlenmiş şifresel somatikler ile harekete geçiyordu. Hayalet ufak bir hareketiyle bu moleküler makinelerin belirli bir düzende dizilmesini sağlayabiliirdi. Zengin dokunmuş kumastan sıyah bir pelerin, gelen işi diğer tarafa yansıtacak bir görünmezlik örtüsü, çelikten bir çadır... Hayal gücüyle sınırlıydı her şey. Bu, nanoteknolojinin ulaşığı son noktayı. Elbette Hayalet bugün Fellis'ler ve Kraoman'ların teknolojisinin ulaşığı boyutu bilmigordu ama pelerinin bir esinin daha olmadığından emindi.

Pelerini, izleyen gözlerden kendisini korumak amacıyla ayarladı, sonra konsantre olarak pelerinin üzerine bir büyütü yaptı. Büyüt, pelerinin yüzey isisini bulunduğu ortamla dengeleyecek böylece onu kıızılıteş ağırlardan koruyacaktı.

Hayalet yavaş yavaş ilerledi. Avucundaki kum saatı dövmesi hareket ediyordu. Siyah kum desenleri dökülüyordu, dökülüyordu. Adam, fazla zamanının kalmadığının farkındaydı. Şu anda karşılaşmaya başlamış olacaktı. Bu kadarnı tahmin edebiliyordu ve dövüş bitmeden yapması gereken bir büyüt vardı.

Dikitleri astığında kendisini büyük bir salona bakar buldu. Salonun zemini kumildanın bir asit havuzundan oluşuyordu. Yukanda ise taştan doğal bir köprüün üzerinde gözle görülemeyecek hızda kılıç dövüştüren iki kişi vardı. Siyahlar giymiş iki kişi.

İki drow.

Hayalet avucuna baktı ve zamanın geldiğini anladı. Başını kaldırısaydı ne gerektiğini bilirdi, karşılaşma

Ayın Soruları

→ Elimister veya Drizzt değil de, FR'in diğer karakterleri üzerine kitap okumak istiyorum. Mesela Szass'tam veya NWN Hotel oyununda gördüğümüz Halaster. Buna gibi yan karakterler üzerine bir şeyler öğrenebileceğimiz hikaye kitapları fena olmazdı. (Ankara'dan Murat "Bonecrusher")

N: FR'in yüzden fazla kitabı var. Buna Drizzt gibi oldukça popüler protagonistlerin olduğu kadar, Erevis Gale, Baylee Arnold ve Sunbright Steelchanks gibi de farklı tanıtılmış karakterlerin de başında geçen diálogların konu edildiği eserler. Özellikle hikaye anıltısan E&E kitaplarından Realms antolojilerini görebilecektir. Bunun dışında Harper serisi de ligini oluşturur. Szass Tam'a Red Magic'de, Halaster'a ise Undermountain ile alakalı herhangi bir eserde ulaşabilirsin.

→ Ben Z&E almak istiyorum. Oyuncunun El Kitabı daima oynayabilir miyim? (İstanbul'dan Emrah) N: Evet. Z&E, FRP'ye yeni başlayanlar için hazırlanmış bir başlangıç seti. Bu seti oynamak için ÖEK'ne ihtiyacın yok. Ama oyuncularını ileri taşımak için ihtiyacın olacak.



HAYALET



son aşamasına gelmiş ve iki savaşçı kısa bir an için donup kalmıştı. Avucunu yere dayadı ve büyüsünü yaptı. Siyah kum, dövmeden yere akarak asit havuzuna süzüldü. İki drow şimdî dövüşü unutmuş gibi konuşmaya başlılar. Bir veda konuşması, Hayalet son sözleri de söylediğinde yeşil bir ışıkla parıldayan salonda bir ses çinlendi:

"Bizim için!"

Ve savaşçılarından biri asit havuzuna atladı. Siluet yeşil asit batığına gömüldü ve bir an sürüklerek dibenin içine çöktü. Hayalet bir yerlerde bir fahişenin çok kızdığını biliyordu. Hafifçe gülümseyerek bekledi. Uzun bir süre sonra köprüdeki siluet pes ederek arkadaşlarına katıldı ve bu dıyarın efsanelerine genelini eklemeye gitti. Hayalet ise pelerinini sıyrıarak ellerini önünde birleştirdi. Sonra onları iki yana doğru açtı. Asit havuzu siyah bir çizgiyle bölünerek ikiye ayrıldı. Orada, taş zeminde kara derili savaşçı bayın yatıyordu. "Siyah Kılıç" diye düşündü Hayalet.

* * *

"Dur." Bu bir emirdi. Ses, yüzlerce kattan olup da geldi ve sersemlemiş adamın beynini bir an için işlemez hale getirecek çinlendi.

"Önceki hayatın bitti. Sen tanıdığın herkes için artık bir ölüsun ve bunun yanında başka sebepler yüzünden bu dünyayı terk etmelisin. Sen artık bu dünya için yoksun. Yaşıyor olsan da bir ölüsun. Seni mutlak ölümden ben kurtardım, çünkü sana ihtiyacım var. Sana bir seçenek sunuyorum. Sana bir isim, bir hayat ve hepsinden önemlisi bir amaç sunuyorum. Sana dostlugumu sunuyorum." Hayalet adının kılıçlarına dokunmamıştı. Sadece onun olduğunu illüzyonunu destekleyecek bir hayal... Asitte yatan bir kılıç kabzası, adının eşsiz güzellikteki kılıçları hala belindeydi. Çünkü Hayalet'in, karşısındaki savaşçının güvenine ihtiyacı olacaktır. İkisinin ve her şey yolunda giderse başkalarının da hayatları buna bağlı olacaktır.

"Adını unut. Geçmişinle vedalaş ve bennimle gel. Siyah Kılıç."

Gergin bir an geçti. Yerdeki adam şaşkınlığını atmış Hayalet'e bakıyordu. Hayalet, onun kendisini bir renk cümbüşü olarak gör-



düğünü biliyordu. Kızılıtesi, Adamin güveni için ödenmesi gereken başka bir bedel. Büyüsünü kaldırılmış, böylece kötü niyetli herkesin ve her seyin bakışlarına açık hale gelmişti. Drow'un güveninin böylece elde edileceği gibi hayalleri yoktu. O bir kara elfi, Panayok, güvenilmez, güvenmez bir katil... Ama bu kara elfi de biliyordu. İçinde ıhliliğin parıltısını taşıyan. İşte o parıltıyla hitap etmek zorundaydı. Tek şansı buydu.

"Oğlun hayatı. Benimle gel ve oğlunu uzaktan izlemene yardım edejim. Onun seni göremeyeceği, ama senin onu görebileceğini bir yerden. Belki de ona yardım edebileceğini bir yerden."

Uzun bir zaman geçti. Hayalet sabırı bitirdi. Daha uzun süreler beklediği olmuştu. Sonunda kazanılacak şeyleri düşününce bu

bir andı sadece. Bir an,

"Sen kimsin?" Dedi drow.

"Benim adım Hayalet. Lanetli tanrıçaya hizmet etmiyorum. Daha net konuşmam gereksiz onun beni hiç sevmedığını söylersem abartmış sayılmam Siyah Kılıç."

"Neden bana Siyah Kılıç diyeşsin?" Daha hatırlamış gözüküyordu.

"Çünkü senin adım bu." Diye yanıtladı Hayalet.

"Hayır benim adım Z..."

"Hayır! O ismi söyleme!" Ses magarada çınla di. Neyse ki onu duyacak kimse yoktu artık. "O bir ölüün adı."

Drow anlıyormuşçasına başını salladı. Hayalet bundan şüpheliydi ama ses çıkarmadı. Elini uzattı. Avucunda boşalmış kum saatı dövmesi görülebiliyordu. Tekrar dolacaktı. Zamanı geldiğinde. Bir başka yol arkadaşını yanına alması gerekiyordu.

Sona Siyah Kılıç yavaşça uzanarak Hayalet'in elini tuttu.

Ve o dünyayı terk ettiler. ➤ Devam Edecek...

N.

www.lostlibrary.org

aliaksoz@level.com.tr

Jukebox:

- Huey Lewis & The News – Back in Time
- Cypress Hill – Remember That Freak B****h
- 6 Unit feat. 50 Cent – Poppin' Them Thangs
- Kriss Kriss – Jump (Klasiklere de selam)
- Luniz – Got 5 on it.



Sonunda yaptık bir güzellik sayfamıza. Alacalı bulacalı olmasa da efendilik sınırlarını zorlayan bir tasarım oldu :) "Hepinizin aklımı alırım" bakışıyla da son noktayı koyduk... Bu aydan itibaren bahsettiğim "Fi Tarihi" köşesine de başladım. En sevdigim gruplardan biri olan WASP'ı son derece eğlenceli yazdım. Okuması, dinlemesi sizden... Haa bu arada "Nisan Mayıs ayları, gevezen gönü'l yayları!" ayma girdik; benim sevgilisimss gibi çayırda çimende yatmayın OSS çalışın sına ve girecekseniz!

ORPHANED LAND

MABOOL

Sene 1994... Gitmişiz Akmar'da Atlantis Müzik'e "Abi biz Death Metal istiyoruz" diyoruz. Atlantis Abi de bize eline yeni düşen en son kaseti dinletti. Grup İsrail'i ligdi, Oryantal Doom Death yapıyordu. Yuhur! Oha! Nasıldı yanı? Dinletti, bir şeyin üzerine oturmamıza yarayan organları tavana çarpmıştı!

Başa bir fasıl havasını andıran müzik sonrasında bir coşuyordu ki... Hemmen aldık kaseti. Aldığımız da Orphaned Land'ın Sahara albümüydü. Tek kefimeyle mükemmel bu albüm ve zaten grup hala o albümde kazandığı ekmeği yiyor. Sonra El Norra Alila çıktı ve ben açıkçası biraz sönü bir albüm olarak görüyorum bu albümü. Çok fazla oryantaldı ve fazlasını istesem Ferdi Tayfur dinleirim yanı...

Neyse, bir ara konserde geldiler bu oryantal metalci kardeşlerimiz. En sevdikleri "sanatçı" olan İbrahim Tatlıses'in "Sen Mutlu Ol Yeter" adlı şarkısını söylediler.

Şimdi -yani 28 yıl sonra- geni albümleriyle yine karşızdalar. Herkes merakla bekliyordu. Ben de merakla bekleyenlerdendim ve hemen dinlemeye başladım. Bir El Norra Alila olayıyla karşılaşmaktan korkuyordum ama

album süper çıktı. Brutal vokaller, düz vokaller, hatun vokaller; hepsi oturmuş, süper uyumlu olmuş birbirlerigle.

Birth of the Three şarkısı çok hoşuma gitti benim. Bir de Ocean Land'ın girişine hasta oldum. Direkt zil takip oynatıyor adamı :) Sonradan da süper bir riff geliyor arkasından. Bir de laylay şarkı var ki biraz baysa da süper melodik olmuş. Ortadoğu'nun bağlarından koptukla-



rni unutmadım grub. A'salk şarkısını dinlegen diyeğim. Metal filan değil ama felaket... Bir de Norra El Norra diye bir şarkı var, bir yerlerden hatırlıyorum ama bir türlü çıkaramadım. Albümüne adını veren şarkı Mabool'un girişini, hatta önceki şarkıda çok atmosferik. Yossi de gitar oyununu oldukça ilerletmiş gibi. The Storm Still Rages'de güzel solo var.

Sonuç olarak albüm şu ana kadar en iyi Orphaned Land albümü bence. Büttün taşlar yerine oturmuş. Kesinlikle dinlemelisiniz.

cisi Jens Johansson konserde gitarist Timo Tolkki'nün üzerine işemiş.

Faith No More eski vokalisti şimdiki FANTOMAS üyesi Mike Patton'ın dediğine göre birbirinden ayrı iki CD'lik bir albüm geliyor mu?

Soulfly'ın yeni albümü PROPHET ile ilgili bir sürü doküman ev video klip soulfly.com'da. Albümde şartları da dinleyebilirsiniz. Albümle ilgili ilginç bir haber

MY DYING BRIDE SONGS OF DARKNESS, WORDS OF LIGHT

Sear Me... Turn Loose the Swans albümünü kaç bin kere dinledim acaba? Bu şarkıyla kaç kere kendimden geçtim... My Dying Bride'in yeri çok çok ayırdır bende.

As the Flower Withers albümüyle "sert" bir soundla piyasaya çıkan grub hemen hemen her albümde kadro değiştirdi. Hep bir Doom grubu olarak anılsa da Like Gods of the Sun albümündeki melodik tarzıyla veya 34.788%... Complete albümündeki teknovari haliyle dinleyiciyi şaşırttı. Daha sonra da "ogle istedik, öyle yaptı" diyeceklerdi.



Ciddi anlamda 34.788%... Complete albümünden sonra tarz değiştirip kulinleşeceğini düşündüğümüz My Dying Bride sonraki albümleri The Light at the End of the World ile eskiye muhteşem bir dönüş yaptı. Hatta Sear Me'nin 3. versiyonu da yer alıyordu albümde. Sonraki albüm The Dreadful Hours da oldukça sert bir albümü ki hatta bu albümdeki Raven and the Rose şarkısında şimdiden kadar olmadıkları kadar sertleşmişlerdi.

Şimdi geldik yeni albüme... Albüm güzel olmasına güzel de bana biraz "sal-

de Megadeth eski basçısı David Ellefson'un 4 parçada basıldığı...

Slipknot'ın da yeni albümleri THE SUBLIMINAL

VERSES adlı albümden Pulse Of The Maggots şarkısı slipknot.com adresinden indirilebiliyor. Ve grub "daha önce bildiklerinizi unutun, Slipknot yeniden doğuyor" diyor.

PHIL ANSELMO'nun gruptan ayrılmasıyla dağılan Pantera'nın elemanları Dime-

nereloloyor

- Guns N' Roses eski gitaristi IZZY STRADLIN ve eski davulcu Steven Adler yeni grup kuruyorlar. Gruba Slash's Snake Pit'in eski gitaristi Keri Kelli, Faster Pussycat gitaristi Brent Muscat ve RATT grubundan davulcu Robbi Crane ile solist Jizzy Pearl'ü almışlar.
- 3RD AND THE MORTAL eski vokalisti güzeller güzel Karti Rueslatten 4. albümü için stüdyoya girmiştir.
- STRATOVARIUS klavye-

dim çayırı mevlam kayıra" ekolündenmiş gibi geldi. Grup daha da eskilere gitmiş. İyiden iyiye Doom yapmış. Şarkıların tempoları çok düşük. Vokallerde Aaron düz vokalın yanında brutal vokalini biraz değiştirdi daha bir tiz yapmış. Aslında benim hoşuma gitti. Mesela Catherine Blake şarkısı her ne kadar dündüz altı buçuk dakika gitse de benim hoşuma gitti. My Wine in Silence ise nerdeyse Sear Me kadar yavaş bir şarkı. Ama beni en etkileyen şarkı The Prize of Beauty.

Benim gibi My Dying Bride hastaları adamlar ne yapsa sever -ki ben 34.788%...albumunun de hastasıym. Bu albüm her ne kadar tek düzeye olsa dinlerim. Albüm fanları sevindirir, daha önce dinlemeyeni pek etkilemez. My Dying Bride dinlemek istiyorsanız bu albüm size göre değil...

ICED EARTH THE GLORIOUS BURDEN

Benim neslime pek ulaşamayan grublardan biri diye düşünüyorum Iced Earth için. Tam Heavy Metal oldu derken ortaya çıkan grup aslında şimdiki metalcilerin gözde gruplarından ama nedense ben çok isınmadım.

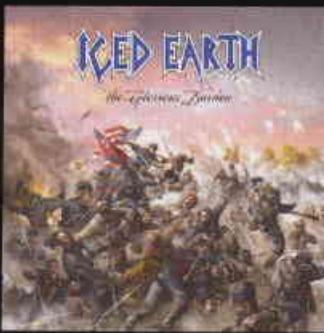
16345 albüm çıkarmalarına rağmen ben sadece Melancholy ve I Died for You şarkılarını biliyorum :) Ve işin kötüsü bu iki şarkı birbirine çok benzeyor. D güzden taa ki bu albümü alana kadar grubu pek isınamamıştım. Bu albümün de ilginç bir hikayesi var.

Vokalist Matthew Barlow grubu bıraktıktan sonra Judas Priest'ten Tim Owens grubu geldi. Tim de Judas'tan Rob Halford gittiğinde dahil olmuştu Judas Priest'e ve Rob geri dönünce grubtan ayrılmıştı. Höh, bu hengame ne kardeşim yazarken yoruldum be :)

Aslında garip olan Mathew'in grubu neden bıraktı? 11 Eylül saldırısından sonra vatan millet New York diyor ev rockstar'lığın galan olduğunu gerçek dünyada çalışmaya istedığını anlıyor. (Vay denyo vay) Ve Homeland Security şirketinde yönetici oluyor...

Neyse yeni albume gelirsek... Ben Tim Owens'in Judas Priest teki tipine ayar olmuşum vokalini de sevmemiştim ama burada iyi kotarmış. Sesin oradaki kadar çiğ değil.

Neyse albume gelirsek... Giriş şarkısı Amerikan Milli Marşı. Zaten albümün geneli savaş temali ve bence oldukça siksıcı. Sözlere takılmazsa albüm fena değil aslında. Ama benim takıldığım olay şarkılardan Demons & Wizards şarkılari benzemesi. Oldukça Blind Guardian benzeri şarkilar var. Garip olan şu ki; ben de o şarkılari seviyorum. The Reckoning ve Attila albümdeki en sevdigim şarkilar. Bir de When the Eagle Cries şarkısı yavaş, güzel bir şarkı ama sözler tırtılfı. Diğer şarkılardan Iced Earth sever kişiler beğenirler herhalde. Benim ilgimi çekmedi. Ama genel olarak "sapına kadar metal" bir albüm diyebilirim.



fi TARIHİ

WASP THE CRIMSON IDOL 1992

Dinlerken gözlerimin dolduğu, müziğini içimde hissettiğim, ruhunu görüp bildiğim belki de tek albüm Crimson Idol. Daha önce dinlememiş olanlar vardır diye yazıyorum -ki eminim vardır.

1984'te kendi isimlerini taşıyan ilk albümlerini çıkardıklarında patlayan WASP'in ismi Heavy Metal dünyasında üst sıralardadır. Özellikle konser şovları ve performansıyla ilgi çeken grubun 1987 yılında Live... In the Raw albümü inanılmazdır. (bkz. Geçen ayki playlist) Ama WASP'de ilk gelen Crimson Idol albümüdür. Bu albüm grubun lideri Blackie Lawless'in solo albümüdür aslında ama WASP adı altında çıkmıştır. Konsept bir albüm olan albüm Blackie'nin hayatını anlatır.

Albümun müzikal güzelliği hakkında ne söylenebilir bilmiyorum.

Ben kimseyle tartışmam herhalde bu albümü. Kimseyle laf söylemem ve beğenmemip de ben metal dinliyorum digeni de adam yerine koymam. Ve altına imzam atarım ki simdiye kadar dinledigim en iyi Heavy Metal albümüdür -ki ruhuna da sonuna kadar inanıyorum.

Albümun sözleri çok önemli ve şarkıları sıralı dinlemek gerekiyor.

Baştan sona bir hikaye anlatılıyor çünkü. The Titanic Overture'da annesi ve babasının onu kabullenemeşleri, The Invisible Boy'da albümün konsept cümlesi "love sets me free" söylenil ilk kez. Sonraki şarkılarında da bu cümle tekrarlanır. Arena of Pleasure'da 16 yaşındayken gitarını sırıldan, otostop yaparak evden ayrılışı ve müzik şirketlerini arayışını anlatıyor. Chainsaw Charlie'de plak şirketini kinayeli olarak anlatır. Çingene kadının faili, uyuşturucu bağımlılığı, kadınlar, arabalar, şov dünyası... Hepsi çökmekte olan bir kahramanın hikayesidir aslında. Bunu çok acı bir şekilde anlatmış Blackie. Bence bu albüm dünyanın en duygusal albümüdür.

Albümdeki can alicı parçalardan biri The Idol. Özellikle bu şarkının akustik versiyonunu bulursanız dinleyin diyorum.

Crimson Idol'un bir de Bonus CD'si var.

Burda iki akustik şarkı ve birçok konser kaydı bulunmaktadır. Ve asıl en önemli, kendi hikayesini anlatlığı The Story of Jonathan. Albümdeki şarkılarda simgesel olarak anlatılanlar burada ağızlığa kavuşuyor. Crimson Idol'u dinleyip sevenler için kesintile bunu da dinlemelerini öneriyorum ve izin verin ben bu albümü dinleyerek ölmek istiyorum!



Malevolent Creation, More Than Ever, Self Torture, Circle II Circle, Caliban, Asafated, Cenotaph, Epica, Moribund Oblivion, Solitude. 26 Nisan'a kadar ilk 1000 bilet 3 gün için 60 Milyon lira.

Playlist:

- 1 WASP - Story of Jonathan
- 2 WASP - The Idol (Live Acoustic)
- 3 WASP - Chainsaw Charlie
- 4 WASP - The Invisible Boy
- 5 WASP - I Am One



bag Darrel, Vinnie Paul ve Bob Zilla'nın yeni grubu Damage Plan, konserlerde Pantera'dan Walk ve A New Level'i katılıyorlarmış.

Duymayan var mı biliyorum, geçen sene ikinci düzenlenen ROCK THE NATIONS AÇIK HAVA FESTİVALİ'nin bu sene ikincisi 3 gün sürecek ve toplam 27 grup izleyip dinleyeceğiz. Şu anda 21 grup açıklandı, 6 grup daha sonrasında eklenecek. Gruplar ise şöyle: UDO, Paul Di'Anno, Pentagram, Destruction, Sennected, Pain of Salvation, Hatebreed, Katatonia, Blaze, Amon Amarth, Marduk,

Geçen gün kapımız iki defa çalındı...

INBOX & OUTBOX

Merhaba millet, nasilsınız bakalım? Bahar inceden geliyor gibi, acaba bu yaz nasıl olacak? Neyse, işte mektuplarınız, geçin okuyun, ben de bir kahve daha dökeyim kendime. Ben de kahve içe içe sonunda esmer güzeli olacağım ya, neyse...

SIX FEET UNDERGROUND

CEVAP

Merhaba. Sizlere bir sorum olacak. Kardeşimin bilgisayarı (Pentium4 1.7Ghz, 256MB RAM, GeForce 4 MX440 128MB, Window 98 işletim sistemi) NFS Underground'ı çalıştırıyor. Yükledikten sonra, crack falandan sonra kısa yoluna tıklıyorum siyah bir ekran çıkıyor sonra geri maşaüstüne dönüyor. Çocuk kaç haftadır oynayamıyor tüm harçlığını verdi orijinal alicam diye. Oyun bende harika çalışıyor (Celeron 2.0Ghz, 512MB RAM, GeForce FX5200, XP işletim sistemi). XP yüklesem onda da çalışır mı? TV kartının sürücüsü uyumuyor diye yükleyemiyorum ama bana çözüm önerirseniz çok mutlu olurum çocuk kalkmıyor bende bilgisayardan.

Övünç Topaloğlu

Merhaba Övünç,

Doğrusu mektubun kafamda ardi ardına pek çok soru işaretleri yanmasına sebep oldu. Öyle ya, sadece okurların kafasında soru işaretini yanacak diye bir kanun yok, bize de oluyor bazen. Mesela ilk sorum şu, madem elinizdeki oyun orijinal, o zaman neden

SORU

"crack" koymak ihtiyacı duyduğunuz? Bunu el alışkanlığı icabı mı yazdırın, yoksa beni mi kekliyorsun? Beni kekleşen ne olur ki? Sana daha ne diyeyim? Ayrıca kafama takılan bir diğer soru da şu ki, TV kartının sürücüsünün uymaması nasıl olur da XP kurmana engel olur? Çekersin kartın yeni XP sürücüsünü, kurarsın değil mi?

Görüyorsun ya, bir defa yanmaya başladilar mı bu soru işaretlerini durdurmanın imkanı yok. Ama senin derdinin kaynağı büyük ihtimalle Windows 98 kullanıyor olmanızdan kaynaklanıyor, kendisi pek DirectX 9.0 uyumlu değildir de. Tabii biladerin makineye XP kursan bu defa da MX ekran kartının killik çıkarması mümkünür, Underground yeni bir ekran kartına ihtiyaç duyuyor. Bence XP kurmayı bir dene, ama sonunda ekran kartını yenilemek zorunda da kalabilirsin. Söyledi deme.

MOST IMPRESSIVE!

Selam Level halkı size birkaç sorum olacak.

- 1) Oradaki bütün editörler Star Wars seviyor mu?
- 2) K.O.T.O.R.'un ikincisi çıkacak mı?
- 3) Star Wars Galaxies'i oynamak için aylık bir para vermem lazım mı?
- 4) Star Wars Galaxies'de nasıl Jedi (veya Sith) olunduğu biliyor musunuz?
- 5) Galaxies 56k'da takılmadan çalışır mı?

Şimdiden teşekkürler.

Can Erdoğan

Merhaba Can,

Benim de sana birkaç cevabım olacak, üstelik bunlar tipik senin soruların gibi az ve öz olacak. İyi mi? İyi tabii, düş aşağı, oku cevapları!

- 1) Valla buradaki tüm editörleri bilemem, ama ben Star Wars severim. Diğerlerinden de pek nefret ettiğim kilerne dair bir yorum duymadım. Ama öte yandan katıksız Star Wars delisi miyim, hayır değilim. Her ne kadar masaüstümden Darth Vader'in nur yüzü dursa da, arada bir kendi kendime Palpatine'in repliklerini tekrar etsem de, yolda motorla giderken kaskın öünü açıp bağıracak TIE Fighter sesini taklit ederek diğer sürücülere korku dolu anlar yaşatsam da, çok Star Wars delisi olduğumu söyleyemem. Tek derdim motorsikletime ION motoru ve lazer topu takamıyor olmam. Hayır, akilli bir adam değilim, bende akıl ne gezer? Fesuphanallah ya!
- 2) Çıkmaması için bir sebep yok, hangi platformda yayınansa güzel satti. Tabii etrafta KOTOR 2'nin yayılmakta olduğuna dair rivayetler dolanıyor, ama henüz kesin bir bilgi yok. Arada Obsidian diye bir firmada adı filan geçti, geçmedi değil. Kesin bir bilgi allığımız anda sayfalarımızda yer vereceğimiz bir oyundur, emin olabilirsin.
- 3) Tabii ki Galaxies oynamak için ilk aydan sonra aylık bir ücret ödemem lazımlı. Zaten neredeyse tüm devasa Online türü oyunlarda olay böyle iş-

ler. Daha fazla bilgi için swg.avaturk.com adresine bakabilirsin.

4) Çok uzun hikaye aslında, şu kadarı söyleyeyim ki, aylarca sabah akşam oynaman, sayılız görev yapman gerekiyor. Ben Galaxies oynamadığımdan detayları tam olarak bilmiyorum, ama oynamaya başlasan etrafta yardım edecek birilerini bulursun mutlaka. Böyle oyunlarda oyuncular arası yardımlaşma esastır zaten. Veya daha iyisi, neden bu ay devam ettiğimiz Galaxies Rehberi'ni okumuyorsun, hı?

5) 56 kb modem bağlantısı ile devasa Online oyun oynamak, nasıl değil, çoğunlukla cehennemde huzurlu bir akşam yemeği yemeye benzer. O bağlantıyla bırak oynamayı, oyunu güncellemek bile haftalarını alır. Sağlam ADSL veya en azından kablo bağlantın filan yoksa hiç girme bu işlere derim, genç yaşta sınır sahibi olursun.

Bir şey değil, kal sağlıcakla.



Çok Star Wars delisi olduğumu söyleyemem. Tek derdim motorsikletime ION motoru ve lazer topu takamıyor olmam.

SHIP AHOY!

Tüm LEVEL çalışanlarına selam. Ben Berk, 16 yaşındayım. LEVEL'i 1997 yılından beri takip ediyorum. Evet, eski bir okurunuzum. Belki eski den derginin her sayfasını okumuyordum. Ama şimdi PS 2'ime olmamasına rağmen konsol bölümünü bile okuyorum. Her neyse daha fazla uzatmadan sorularıma geçeyim:

1) Neden eskiden PC'lerde olan oyunlar artık konsollara çıkıyor? Bunun bir ticari yöntem olduğunu biliyorum (insanlara konsol alırmak vs.) ama PC daha çok tercih edildiğinden müşteri kaybetmiş olmuyorlar mı? (Örnek: Starcraft Ghost)

2) DRIV3R ya da Driver 3 (her neyse) ne zaman çıkacak PC'ye? İstanbul'un nasıl yapıldığını merak ediyorum. Ekran görüntüleri gerçeğine bayağı yakındı.

3) Purak Akmenek'in terhis olduğunu biliyoruz. Acaba dergide yeni bir sayfa projesi var mı? Bana varmış gibi geliyor. (LEVEL okuru hissi)

4) Merakla beklediğim bir başka oyun da Thief 3. Onun da çıkış tarihini tam biliyor musunuz? Ben bir araştırma yaptım ama herhangi bir bilgiye ulaşamadım.

Şimdilik bu kadar. Bu arada Şubat sayısındaki

'SIKINTILI SAATLER' başlıklı yazın çok güzeldi. Ben de bilgisayardan sıkıldığım zaman eski oto koleksiyonumla (tabii ki küçük boy :) uğraşırıım. Gerçekten de insanın sıkıntısını alıyor. Neyse çok uzadı. Şimdilik herkese selam.

Berk Gemicioğlu

Merhaba Berk,

Gerçekten de o kadar oldu mu yahu biz bu işe başlayalı? Zaman nasıl da akıp gidiyor hal Aman aman, nostalji dalgasına kapılmışdan hemen cevaplarına geçeyim, yoksa dibi gelmez geziğin.

1) Eskiden PC'de olan oyunların hepsi çıkmıyor konsollara, ayrıca çıkanlar da ya eilden geçiriliyor, ya da sadece o isimle tanınmış oyun dünyalarında geçen farklı yapımlar oluyorlar, Starcraft: Ghost için de geçerli olan durum bu zaten. Bu çok normal bir durum aslında, çünkü dışarıda özellikle konsol pazarı inanılmaz büyük ve iştah açıcı. PC'ler ise sırf oyundan ziyade her işi yapabilen esnek cihazlar oldukları için tercih ediliyorlar. PC kullanıp da hayatında oyun oynamamış bir dolu kullanıcı var ne de olsa. O yüzden bu farklı platformları birbirigle kıyaslamak hata olur.

2) Driver 3 şu anda öncelikle PS 2 ve X-BOX için yapılmıyor, Gamecube versiyonu ise bildiğim kadarıyla

iptal edildi. Ancak PC sürümü çıkarsa bile bu çok daha sonra olacaktır, çünkü yapımcıların şu andaki öncelikli hedefi konsol pazarından güzel bir ekmeğe yiyebilmek. Eh, haksız da söylemazlar.

3) Purak kardeş kendine yeni bir iş buldu, ancak her ne kadar artık kadrolu olarak çalışmasa da arada bizim için serbest yazarlık yapacaktır. Duruma bağlı tabii.

4) Thief 3, tam adıyla Thlef: Deadly Shadows, Mayıs ayı ortalarında piyasada olacak. Oyun hem PC, hem de X-BOX için yapılmıyor, haliyle tasarımında bazı değişiklikler yapıldı. Umarım sırılsıklama da satsın direğe sonuçta ortaya şapşal bir aksiyon oyunu çıkmazlar, artık bekleyip göreceğiz.

O yazının amacı çoğu insanın duyduğum şikayetler doğrultusunda, onların addandırıldığını bir sıkıntıya isim koymaktı zaten. İnsan her ögün aynı yemeği yiyebilir mi? Bünye farklı vitaminler, proteinler, tadları istemiyor mu? Eğriştiğim lazımlı arada, hep bilgisayar oyunuya la ömür mü geçermiş?.

DÖNÜŞÜ OLМАYAN NOKTA

Merhaba sevgili Level halkı, hepинize selam ve saygılarımı ilettilken sonra mailime geçmek istiyorum. Fark ettim de, size oyun veya donanımla ilgili bir mail gerçekten de çok az geliyor. Merak etmeyein, ben de böyle yapıp size çıkmayan bir oyunun benim makinemde çalışıp çalışmayaçağını ya da ses kartımın niye doğru çalışmadığını sormayacağım. Sadece biraz içimdekileri dökmem istedim. Kendimi bildim bileli bilgisayar ve oyun kavramlarına bir zaafim var. Tabii ki de bu benim için belli bir sınırda, çünkü OSS denen olaya birçok kardeşim gibi ben de talibim. Ve tahmin ettiğiniz gibi de fazla zaman harcayamıyorum. Aslında böyle de rahatım, çünkü KENDİ HAYATIM için ilk defa böyle önemli bir yükün altına giriyorum. Bilgisayar oynamaya biraz ara verdim ve bir şeyi fark ettim. Bir kaç tırıldığım arkadaşım kendini bilgisayara adamış. Günde 6 saat -ki bazen 10 saate kadar çıkışlarından kalkmıyorlar. Ve bir an öylesine kendimden şüphelendim ki, anlatamam. Gerçekten çok korktum, çünkü aklıma bir soru takıldı; "Ben de mi böyledim yoksa?". Aslında kendimden ilk şüphelenmem değildi bu, ama bunu önemsemeye başladım.

Ne yapacağımı gerçekten bilmiyorum. Bir



düşünsenize, ben de böyle idiysem ne yapacaktım? Askere gitdiğimde kafamın

yanından bir mermi geçince, Load yapmayı mı düşünecektim? Savaş çıkar da birini öldürseydim basit bir NPC olarak mı görecektim? Babam olduğunde büyüğüm yeniden mi diriltecektim? Tabii ki bunlar olmaz, ama ben bunları kafamdan bir saniye bile olsa geçirecek miydim? Büttün bunları düşündüm hep. Ama bir türlü bulamadım Berker abi.

Ya bulamadım, ya da cevabından korktuğum için aramadım.

Ama bir tek bununla sınırlı değil. Ben de bir insanım ve korkularım var. Sayabileceğim o kadar çok şey var ki, anlatamam. Ve açıkçası bu yazımı sana yazmamın bir tek sebebi, seni bir çok kardeşim gibi, BABAM sayabileceğim kadar sevmem. Ne kadar doğrudur, orasını Allah bilir.

Barış Berk Bulut

Merhaba Barış,

Her insanın hayatı, tecrübeleri ve olaylara verdiği tepki kendine gösterir. Bu yüzden sen neler düşünürdün, neler hissederdin bilmem imkan yok. Ancak kendi tecrübelere dayanarak sana bir cevap verebilirim, o da ne kadar senin derdine derman olur bilemem tabii.

Ben "soğukkanlı" olarak tanımlayabileceğin bir

adam sayılmam aslında, ama nasıl olugorsa, bir olay esnasında genellikle serinkanlı davranışları başarıyor. Nasıl olduğunu sorma, hiçbir fikrim yok, sanırım yaradılış meselesi. Ben şoku olay esnasında değil de, herşey geçtiğinden sonra yleneşlerdenim senin anlayacağın. Ve aslında bu da beni birden fazla defa ölümünden kurtardı. Tanrı benim gibi ahmakları koruyor mu? Bana sorarsan kesinlikle öyle! Ama belki de 15 yıldan fazla bir bilgisayarlarla, oyunlarla uğraşmaya rağmen, bir defa olsun herhangi bir ciddi duruma "bilgisayar oyunu mantığı" ile yaklaşımı hatırlıyorum. Babam kollarında ölüren kafamdan bir çok düşüncenin geçtiğinden mesele. Bunlar hastaneye yetişmek, suni teneffüs yap-

mak, ölümün soğuk nefesini hissetmekle ilgiliydi, ama hiç "Load etmeyi" düşündürümü hatırlıyorum. Aslında kendiminkiler dahil tanık olduğum hiç bir ölüm vakasında öyle düşünmedim. Bir defasında motorun üzerinden uçarken kafamda beliren düşünce "Bu çok acıtacak!" idi.

Uzatmaya gerek var mı bilemiyorum. Süper geri zekâlı olmadıktan sonra hiç kimse kapan bacağına bakarak "Load" tuşunu arayacağını sanmıyorum. O kadar geri bir insan da zaten başına ne geldiğini anlamaz herhalde. O yüzden çok takma kafana bunları, sadece dua et. Dua et ki hayatın boyunca sırtına taşıabileceğinden büyük bir yük binmesin.

PLAYING WITH SPIDERS

Selamlar, ne olacak bu dünyanın hali? Batıkça batıyoruz. Türkiye kaç yıldır "krizde"(!) (nasıl bir krizse bu, herkesin dilinde kaç yıldır), elektriğimiz kesiliyor, suyumuza kesiliyor, her 5-6 ayda bir kaldırımlar ve caddeler genileniyor. Yağmur var su yok. Bir de üstüne "global isnıma" olayı çıktı. 2007'de Hollanda'nın yarısı gidecekmiş, 2020'de susuzluk ve kuraklık yüzünden savaşlar çıkacakmış. Bazen kafam atıyor, bir boyut kapısı açıp başka yere gidebilmeyi istiyorum. Keşke mümkün olsa.

Bu yüzden de oyunlara kafamızı atıyoruz. Ancak oyunlarla kafamızı dinlendirebiliyoruz. Sanki kendimi Fallout 2'nin o iç gıcırlayıçı giriş filmindenmişim gibi hissediyorum. Bayağı hüzünü bir giriş oldu, neyse ne yapalım bizden bu kadar.

1) "Kopyacılığın Muhteşem Tarihi" yazınız çok hoşuma gitti. Son birkaç haftadır benim de düşündüğüm bir konuydu bu. Üreticiler

ken bu laf akıma geldi her defasında.

2) Korsan CD'ler bence Türk oyun piyasasına zararlı. Tüketicisi çığlığını en yüksek noktaya çıkarıyor. Web sitelerinde iki gün önce haberini duyduğum oyun hakkında "ya hala çıkmadı mı bu oyun, küfür edicem artık firmasına" diyebiliyorlar. Bir oyunu alıp ertesi gün bitiriyorlar. Bu kadar bol zamanı nereden buluyorlar anlayamıyorum. Korsan ürünler bence bu olayı körülüyorum. Çocuklar oyundan zevk almak için değil de, oyunu bitirmek için oynar hale geldi.

Uzun zamandır birçok oyunda ve programa on-on-beş dil olur, ancak Türkçe bulunmazdı. Şimdi de bir iki programa Türkçe desteği konuluyor, ancak oyunlarda hala Türkçe göremiyoruz. İngilizce oynamak daha "karizma" olabilir, ama gönül ister ki, Warcraft'ta İngilizce, Almanca felan değil, Türkçe de olsun, karakterlerin konuşmalarını Türkçe de dinleyebilelim.

3) Black Isle tamamen kapandı mı şimdii? Yazık oldu. Blizzard da inceden inceye dağılıyormuş. Bullfrog ve Westwood'ı EA satın aldı. Yazık, bir zamanların efsane firmaları tek tek kapanıyor. EA'ye uyuşdum, daha da uyuşum artık. Bullfrog ka-

felan demiştiniz. Spawn'ın filminden veya çizgi romanlarından posterlik görüntüler var. Star Wars'dan, Indiana Jones'tan çok güzel görüntüler bulunabilir. Ya da oyun/film afişleri verilebilir. Harikulade posterlik bir çok resim bulunab-



lir, siz yeter ki verin, illa en son çıkan oyunun posteri olmak zorunda değil :)

7) Windows XP'de abandonware oyunlarını çalıştırılamıyor. Bazı abandonware sitelerinde bahsedilen her şeyi yapmama rağmen inatla çalışmıyor. Acaba internette bulduğum oyunlar mı bozuk (en üntü abandonware sitelerindeki tüm oyunlar da bozuk olmaz herhalde), yoksa Windows XP'de çok basit bir hile var mı bu oyunlarda kullanabileceğim (Abandon Loader'dan uyumluluk moduna kadar her şeyi denedim).

8) Derginiz bayağı kaliteli. Yalnız kapak dizaynlarında bir gerileme varmış gibi geldi. Mart-Haziran 2002 arası dizaynlar çok hoştu.

Cevap Sayfa sayısının artması mümkün mü? Oyunlar için stratejiler, Inbox'a daha fazla sayfa gibi mesela?

Başarılarınızın devamını dilerim.
Murat "Bonecrusher" Öğüt

Merhaba Murat,
Ya şimdı dünyanın kaderi filan iyi藿ta, hacım bu nasıl mektup böyle, git git bitmiyor? Dua et bu ara pek yayılana- si kalitede mektup gelmiyor, yoksa zinhar bu kadar uzun mektuba yer vermezdim! Nıha, işin geyiği bir yana, geze- gen harbiden de hızla dağılıyor. Eh, bu kadar adamın ağırlığını nasıl taşısının ki bir gariban Dünya tek başına? İnsanlığı ektiğini biçecek haliyle. Ne demişler, böyle başa böyl tarak! Bu arada gece- lim sorularına diyeceğim, ama buradaki maddelerin hepsi soru değil. Yine de bu durum beni onlara cevap yazmaktan alıkoymaz, di mi ama?

Internet eskiden bedava cennetiyydi, şimdi "bedava ama programı indirmek için para vermelisin" olayına döndü

halkı orijinal ürün almaya teşvik ederek (indirimli fiyatlar, promosyonlu ürünler vs) bilinçlendirmesi lazım. Ama bunun yerine bilinçlendirmek için kopya koruması, korsanlara ağır cezalar felan getiriyorlar. Uzun zamandır bazı şarkıcılar CD'lerini 5-6 milyona satıyorlar, bazları hala 10-12 milyona. Madem CD'ler 5-6 milyona, neden diğerleri hala 10-12 milyon gibi yüksek fiyatlara satıyorlar? Sonra halk ucuza almak için seyyar satıcılar gidip 2-3 milyona korsan CD alıyor. Dysa orijinal CD'leri ucuza satsalar, halkı teşvik edebileceklerini düşünüyorum ben. Sonra birileri çıkıyor "Korsan satıcılar dur deyin! Korsan ürün alırsanız siz de suçlu olursunuz" diye bas bas bağınyor. Bahsettiğim yazımı okur-

pandi, Dungeon Keeper 2'de bahsedilen 3. oyun çıkmadı. Westwood da gitti, onların müthiş ara filmlerini izleymeyeceğiz. Generals'i seven olmuştur, ama ben çok sıkıcı buldum. Hele o müthiş ara filmler olmayınca, görevlere de bir zevki kalmıyor. EA, geniş bir kitle tarafından tutulmuş oyunları tekrar piyasaya çıkartıp zengin olmaya çalışan bir firma. İlginç fikirleri berbat oyunlara çevirmeyi başaran bir firma bence.

4) Internet eskiden bedava cennetiyydi, şimdi "bedava ama programı indirmek için para vermelisin" olayına döndü, zararlı materyaller içeren programlar da cabası. Oynadığımız oyunlar önce konsollara çıkıyor, sonra konsollardan PC'ye çeviri yapılıyor. Ya da Konsol ile PC oyunları aynı zamanda çıkıyor. PC oyuncularının avantajı sınırsız internet idi. Ayrıca PC ile konsol oyunları çok farklı tarzdı. Biri daha "arcade" iken diğeri "ağır abi" olarak takılıyordu. Strateji oyunları konsollara çıkıyor, devasa Online'lar konsollara çıkıyor,

Peki o zaman ben bu PC'yi çöpe mi atayım? Benden kötü özelliklere olmasına rağmen benim oynayabildiğim (ve oynayamadığım) oyunları konsollar oynatabiliyor. Linux gibi stabil bir işletim sistemi geliyormuş, konsollara harddisk geldi. Bir de PC'lerde habire donanım ve yazılım problemleri çıkıyor. PC'lerin devri kapandı artık herhalde?

5) Tam çözümlerde biraz dikkat ederseniz çok sevinirim. Bazı tam çözümler sadece görevin tarifini yazmaktan ibaret oluyor. Bazlarında ne yapacağımı nereye gitdebileceğimiz anlatılsa da, ayrıntılı tarifler olmadığı için kafamız karışabiliyor. Biz de çareyi DLH sitesine bakmakta bulunuyoruz. Keşke tam çözümler daha detaylı olسا.

6) Daha önceleri "Poster veremeyiz güzel resim yok"



1) Aslında bizim insanımız her şeyin fiyatına tırı viri ediyor ama bu işler yabancı ülkelerde çok farklı değil hanı. Oyunlar onların standartlarına göre de paralel sayılıyor. Korsanlık tabii ki her ülkede var, yok dersek yalan olur. Ama nedir, Amerika'da sırada bir insan evladı zaten işi tadında bıraktığı, ayda bir ya da iki oyun alıp tadını çıkara çıkara oynadığı için, oyunculara yaptıkları masraf başka herhangi bir eğlence türüne yapılandan daha fazla olmuyor, o kadar göze batıyor. Burada öyle değil, millet alışmış bir defada beş tane korsan oyunu yok pahasına alıp yarısını oynamadan rafa kaldırılmışa, orijinal oyunun fiyatı ijjice batıyor tabii. Ayrıca evinde bilgisayarı, interneti olan kimse kalkıp parasızlıktan, fakirlikten vurmamasın bir zahmet. Bu ülkede gerçekten fakir insanlar var, akşam evine ekmek alamayan, onlara sağrı gösterip sussunlar artık!

2) Eh, bakınız bir üst paragraf. Daha ben ne diyeşim?

3) Oyun piyasası artık büyük endüstri sınıfına giriyor, haliyle her türlü ayak oyunu, her türlü pislik mevcut. Maalesef David Braben'in tek başına kasıp Elite gibi klasikleri yarattığı o eski günlerin göreveli masumiyeti kalmadı artık.

4) Şşşşş, duymamış olayım! PC'nin devri asla kapanmaz, daha önce döndü o gejikler. Konsolların en büyük avantajı kullanım basit, tek amaca odaklılmış cihazlar olmalıdır. Bir konsola ne kadar fazla esneklik kazandırırlarsa, sonuçta PC'lerin

5) Ama tam çözüm demek adım adım oyunu oynatmak demek değildir ki. O vakt biz bitirdik oyunu, sonu da böyle böyle diye yazalım, siz hiç kasmayın. Ne anlamı kaldı? Çözümler zor noktalarda yardım içindir, kaldı ki bence bizim tam çözümlerimiz de gayet dengeli, gayet yeterli.

6) Yaaa, Spawn'ın, Star Wars'ın posterini verelim, sonra da firmlara papaz olalım. Çok kolay değil o işler göründüğü gibi. Ayrıca biz oyun dergisiyiz, öncelikle oyunla ilgili poster vermemiz gereklidir.

eski oyuncuları sorunsuz çalıştırınmak için en güzel ses kartı en eski SoundBlaster 16 modelleridir. Bilmem anlatabiliyor muyum?

8) Kapağa her oyunun resmi konmaz, ilgi çekerken, iyi bir oyundan, kapağa uygun bir resim bulmak ise her zaman mümkün olamıyor. Sonuca kim Kısa Kısa malzemesi bir oyunun kapak yapıldığı dergiye almak istер ki? Değil mi? Hadi bakalım, gene yaz. Ama biraz kısa yaz! ☺

Konsolların en büyük avantajı kullanım basit, tek amaca odaklılmış cihazlar olmalıdır.

karmaşıklığına o denli yaklaşmış olacaklar, ki o zaman da konsol artık konsol değil PC haline gelecek. Yılan hikayesi yanı. Kimse bildiği PC varken kolay kolay karmaşık bir konsola da para vermez, önceden defalarca denendi bunlar, hep hüsrana sonuçlandı.

7) İlginçtir, iki benzer sistemin birinde eski oyuncular çalışmazken diğerinde haldır haldır çalışabiliyor. Biraz ince bir iş yani. Aslında eski oyuncular oynamanın en güzel yolu etrafından parça toplayıp eski bir PC toplamak. Çünkü yeni parçalar her zaman sorun çıkarıyor. Mesela



DESERT COMBAT

Merhaba Berker abi. Umarım sen ve bütün Level camiası ijjidir.

1) Ocak sayınızda Renegade 2'nin çıkışlığını duyurmuşsunuz ama ben bir sitede Renegade 2'yi EA'nın iptal ettiği oyuncular arasında gördüm. Renegade 2 kesin çıkacak mı?

2) Battlefield: Desert Combat'ın yeni versiyonlarını vermeniz mümkün mü? Çünkü Secret Weapons ek paketini yüklediğimden beri uyumsuzluk nedeniyle oynayamıyorum. (bendeki DC versiyon 0.35) Desert Combat in Secret Weapons ile uyumlu versiyonunu verirseniz çok sevinirim. Ayrıca sen Desert Combat hakkında ne düşünüyorsun?

3) Bu her dakika ekran kartı çıkarma işini bir dur demek gerekmiyor mu? Bir iki ay öncesine kadar FX 5600 almayı düşünüyordum ama şimdi biraz daha bekleyip daha iyi bir şey mi alsam diye düşünüyorum. Neyse gene fazla uzattık. Hoşçakalın.

Ertuğ Alkanlı

Merhaba Ertuğ,

Cümleten ijjiniz, sağolasın, varolasın. Mail attım diyorsun ama yayınladım mı, ya da cevap yazdım mı hatırlamıyorum doğrusu. ikisini de yapmadı-

sam kusura bakma artık.

1) Ben Renegade 2'nin yapımı ya da iptali hakkında çok detaylı bilgi sahibi değilim, ama öte yandan EA'nın ne yapacağını kestirmek artık pek te mümkün değil. En olmadık kararları alıp, en sağlam projeleri rafa kaldırıbiliyor adamlar. O yüzden Renegade 2 iptal edildiye de pek şaşırırmam doğrusu. Üstelik onun ilki de pek o kadar başarılı olmamıştı doğrusu. Hem geç çıkmıştı, hem de pek çok açıdan zamanının oyuncularından geride sayılırdı.

2) Valla CD'ye ne konacağına Sinan Karar veriyor, o da ufacık gere bir sürü şey sigirdirmak için uğraşıp duruyor. Günümüzün demo ve yazılım boyutlarını dikkate alındığında artık bir CD neredeyse eski disketler kadar küçük kaldı. Desert

Combat (530 MB!! – blx) hakkında ne düşündüğüm gelince, çok fazla oynamama imkanım olmadığı doğrusu. Ama bir modifikasyon için gerçekten de çok sağlam bir yapıp olduğunu düşünüyorum. Bence atmosferi orijinal BF 1942'den bile sağlam.

3) Sadece ekran kartı mı, ya her geçen gün

artan işlemci gücü ve hafıza ihtiyacına ne demeli? Ya da her gün daha da artan sabit disk kapasitesinin bile yeterli olmayacağına? Senelerce bir kutu disket ve 650 MB sabit diskle idare ettikten sonra, şimdi evin her yerinden CD çıkarıyor. Dergi CD'leri, oyun CD'leri, kendi bastığım arşiv CD'leri derken işin civisi çıktı! Arada bir CD atıyorum çöpe, gına geldi artık! Paraya kiyip DVD yazıcı alsam bile işin içinden çıkamayacağım, o yüzden hiç kasımyorum. Ekran kartı ne ki bunların yanında? Adamlar sadece diğer parça üreticilerini takip ediyorlar, o kadar!

Bence niyetin varsa hiç bekleme, ne alacaksan al. Bunun sonu gelmez, elektronik olayında yenilik bitmez. Al, ihtiyacını gör, gerisini de salla. Seneye nasıl aynı tripleri yaşayacaksın mecburen.

İşte cevaplardım sorularını. Sana da hayatı başarılar, sıhhatler diliyoruz dergicek. ☺

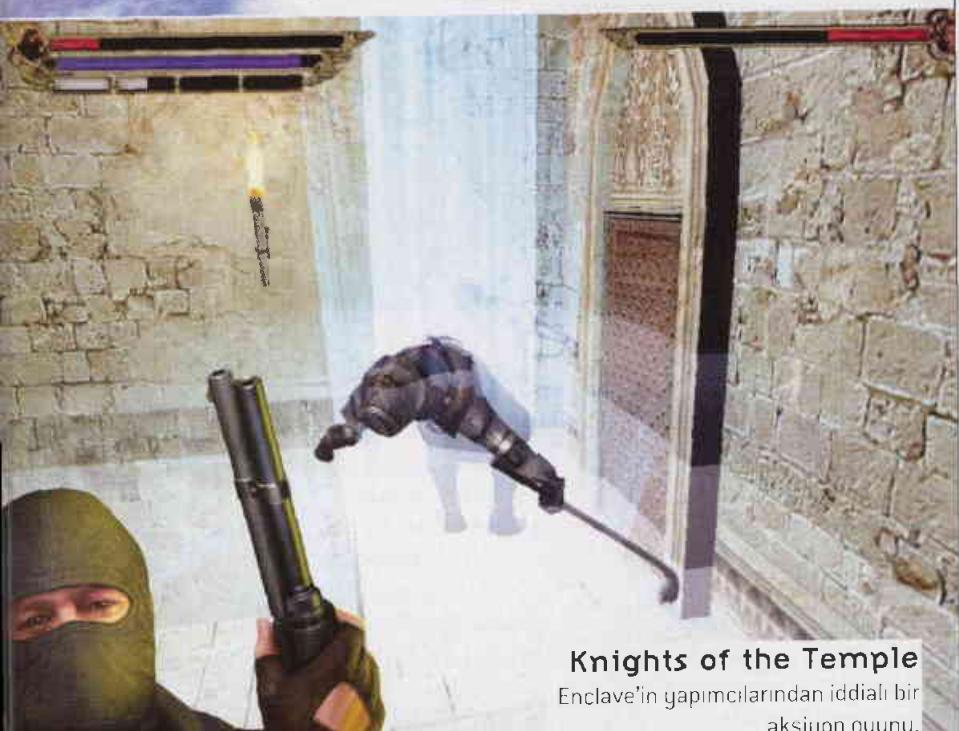
Ehhh, bu aylık ta bu kadar. Mektubu basılmayan alınmasın, gücenmesin. Buradaki mektupları okuyun, illa ki sorularınıza cevap bulursunuz. Aynı soruları içeren bir sürü mektup her seferinde geliyor, ben de en eli yüzü düzgün olanları seçip koyuyorum. Kalın sağlıcakla.

cevap



Far Cry

2004'ün en iddialı aksiyon oyunlarından olan FarCry, Doom 3 ve Half Life 2 ufkta bir gözüküp bir kaybolurken, FarCry her ikisini de gölgdede bırakabilecek mi?



Knights of the Temple

Enclave'in yapımcılarından iddialı bir aksiyon oyunu.

Counter Strike: Condition Zero
Counter Strike'ın yeniden doğuşu mu?

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin

sgokhan@chp.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,

sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek,

tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, fiyat@level.com.tr

M. Berkay Güngör, gberkay@level.com.tr

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu, sisamo@level.com.tr

Serbest Yazarlar All Aksöz allaksor@level.com.tr

All Güngör gal@level.com.tr

Eser Güray eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Eva Dvorackova eva@level.com.tr

Göker Nurbeşler gnuhneyler@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gokhah@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan gorasanob@level.com.tr

Onur Bayram onur@level.com.tr

Serhat Ekkemir serhat@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesağı, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Üzlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çer

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebriye Cinik

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Cil

Üretim Koordinatörü Turgut Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcüm Bayraktar, gụcim@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okunur, guler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, koyun@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Ayhan Kına, ajour@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbaş Sokak, No:4 Oto Sanayi

4 Levent - İstanbul Tel: (212) 233 34 38

Matbaa Sahibi Hakan Sarı

Doğum BİRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

İdari Adresi Mevlüt Paşa Mah. Cad. Vehbi Sayın Sok.

Bağdatçepe İş Merkezi B Blok 34349

Bağdatçepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 34 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazılı İsteh Faks: (212) 239 73 26



Singles

Cinsellik bir oyunu nereye kadar taşıyabilir? Gelecek ay göreceğiz.