

102 GELECEK EN İYİ OYUNLAR E3 ÖZEL CD'SİNDE! BATTLEFIELD 2 DEMO!

LEVEL

TEMMUZ 2005 | 2005-07 | ISSN 1301-2134
6,00 YTL / 6.000.000 TL (KDV Dahil)

HERŞEYE SAHİP OLAN EFSANE

ARTIK PC'DE

grand theft auto *San Andreas*

İNCELEME
BATTLEFIELD 2
RESIDENT EVIL 4
BATMAN BEGINS
GUILD WARS
BARD'S TALE
PSYCHONAUTS
IMPERIAL GLORY

İLK BAKIŞ
SPORE
NIGHTWATCH

TAM ÇÖZÜMLER
GTA SAN ANDREAS
PSYCHONAUTS

E3[°] OYUN MANIA !

Quake 4, Elder Scrolls 4, Heroes 5,
Call of Duty 2, Age of Empires 3,
Hellgate London, Rise of Nations 2,
Operation Flashpoint 2, MGS 3
Subsistence... Daha sayalım mı?!

K.K.T.C FİYATI: 12,00 YTL-12.000.000 TL



9 771301 213316

A screenshot of a Microsoft Outlook-style email client window titled "It Works Fine - İleti (HTML)". The window includes a standard toolbar with icons for reply, forward, delete, and other functions, followed by a menu bar with "Dosya", "Düzen", "Görünüm", "Ekle", "Birim", "Araçlar", "Eylemler", and "Yardım". Below the toolbar is a secondary toolbar with icons for "Yanıtla", "Tümünü Yanıtla", "İlet", "Kopyala", "Paste", "Format", "Bold", "Italic", "Underline", and "Font Size". The main message area displays the following header information:

Kimden: Dionysos Roth [RothDion8071@gammaconst.com]
Kime: Beppe Snow
Bilgi:
Konu: It Works Fine

The status bar at the bottom right shows the date and time: "Tarih: Pzt 27.06.2005 14:38".

BU YAZI DÜNYAYI ÜC KEZ DOLASTI

Hepinizin bir e-posta kutusu olduğuna eminim. Ve hepinizin bu kutuları dolduran çöp postalardan usandığınıza da. Ben de sizler kadar şikayetçiymem ama bir şekilde alıştım. Amerika'daki bir şirketin "kredi isteğinizi onayladık", "tebrikler 50 bin dolar kazandınız!" veya "hisselerinizin değeri %80 arttı Mr. Salazar" başlıklı postaları itinayla temizlemeye alıştım artık (Mr. Salazar mı?!). Ama öyle bir bela ki bu çöp postalar, ben ölsem, üzerimden 5.000 yıl geçse, e-posta adresim tarih olsa yine de bu çöp postalar sanal ortamda bir yerlerde bana gönderilmeye devam edecekler.

Bir de "dilek" postaları var tabii. Güzel bir haiku veya özlü söyle başlayıp "Bu bir Hint bilmem ne uğurudur" diye devam eder "7 tanıldığına bu maili gönder ki tüm isteklerin gerçek olsun" diye saçmalar ve "göndermeyenlerin dünyası başlarına yıkıldı" diye tehdit ederek biterler. Canlıım, sen tehdidini et. [Biz salağız](#), bilmiyoruz sanki o postayı gönderdiğimiz anda senin listene eklenip bilimum firmalara e-posta adresimizi sattığını.

Bir de yeni nesil "Bu gönderdiğimizin Spam olduğunu biliyoruz ama.." diye başlayan baştan özür dileyen çöp postalar var. Bunlar da Delete tuşunun gazabından kurtulamıyorlar tabii. Ben her gün 300 çöp posta arasından 15 tane normal postayı ayıklamaya alıştım nasıl olsa.

Dünyadaki her şeyin dengeler üzerinde durduğuna inanan bir insan evladıyorum. Bu e-posta meselesinde de bunu görebilirsiniz. İnsanlara hızla ulaşmak için bir teknoloji geliştirdik, ama şimdi onu kullanmayı hak etmeyen insanlar tarafından her gün hayatımızdan 15 dakika çalınıyor. Sonuç: Teknolojik olarak ilerledik de ne oldu? Bu kez de ruhlarımız yabanileşti. İnsanoğulları olarak karşımıza konulan her şeye saldırınca hayatını ve ruh dünyamızı içinden çıkılmaz bir karmaşıklığa itiyor...

Ya ben ne yazacaktım aslında? Çöp postalara o kadar sınırlenmişim ki gereksiz felsefeye daldım yine. Hâlbuki bakın, elimde ne var. Hayır, klavye değil! GTA San Andreas, Battlefield 2, Guild Wars, Resident Evil 4... Muhteşem oyunlar geldi yazın ortasında. Siz muhtemelen tatildesiniz, ama bizi merak etmeyin. Biz kendimizi feda ederiz sizler için, oynarız bu oyunları. Bu kadar da vefakârız işte ;)

Yıllık ritüelimiz haline gelen E3 dosya konumuz da bu ay başlıyor. Los Angeles'daki oyun deliliğinden kurtarabildiğimiz, şovun en iyilerini ve önmüzdeki bir yıl oyun dünyasında göreceğimiz eğilimleri yazdık. Ve gördük ki, oyuncuları müthiş günler bekliyor. Yeni jenerasyon konsolları da katarsak, 2005-2006 dönemi oyun dünyasının en iyi yılı olabilir.

Uzun lafın kısası, yaz ortasında bu kadar hareketlilik hayra alamet değil! Bütün kış oyun oynadık, biraz tatil yapmak lazım, denge lazım, dinginlik lazım.. Diyorum ama Battlefield beni çağırıyor... Tuğbek çekildi surdan kalk, kak, kak! Beceremiyorsun helikopter kullanmayı zaten!

Not: Merakla beklediğiniz Playstation 2 dergisini 15 Temmuz'da büyük bayilerde bulabilirsiniz.

Not 2: Level DVD'li versiyonları kaçırdıysanız üzülmeyin, Level 96 ve 97'yle birlikte verilen DVD'leri Level Arşiv adı altında 20 Temmuz'dan itibaren yine büyük bayilerde bulabilirsiniz.

-Sinan Akkol

BİR PORSİYON BEYİN LÜTFEN!

POSSESSION

» Korku türünün en olmazsa olmaz unsurlarından biri nedir diye sorsam? Hani devamlı mezarlardan çıkarlar, ağır aksak yürütürler, ordular halinde dolaşmayı severler ve taze beyine balyırlar? Evet, zombiler! İçinde zombi olmayan bir korku oyunu olabilir mi hiç? Elleri öne uzanmış, sabit bakışlarla ağır aksak üstünüze yürüyen zombiler olmasayıda korku oyunlarından ayınlı tadi alabilir miydiniz?

Peki, ama hiç düşündünüz mü, hayata bir zombinin gözlerinden bakılmak nasıl bir şey olurdu? Onların duygularını, ümitlerini, korkularını hissetmek, onlara sempati duymak hiç içinizden geçmedi mi? Tabii ki geçmedi, ama neye benzediğini söyleyebilirim. Üç gündür bir şey yemediğinizi ve birilerinin önüne koca bir hamburger koyduğunu düşünün. İşte size bir zombinin duyguları!

Ama bu oyunda biz bir zombiden daha fazlasını oynayacağız. Zombi ordularına kumanda eden ve amacı tüm bir şehri



dümdüz etmek olan bir çevreciyi! Tuhaftı mı? Aslında değil, buradaki çevreci arkadaşımız yasadışı deneyler yapılan bir laboratuorda bulduğu bir şey sayesinde bugün olduğu mevkiye gelmiş bir karakter. Ve tek amacı var, yaratığı zombi ordusuyla şehri haritadan silip, bu işin arkasındaki dev şirketten intikam almak! Bunun için farklı türlerde zombilerden faydalananak, yerel polisten orduya dek herkesle çarşımak zorunda kalacak, orası başka. Ama öyle olmasa ortada bir oyundan olmazdı değil mi?

Yapım: Blitz Games **Dağıtım:** Belli değil.
Platform: PC/X-BOX360/PS3, **Çıkış tarihi:** 2007
Web: www.youhavebeenpossessed.com

DOGTAG

PLAZMA TÜFEKLERİ ZEVKİNİZE UYUYOR

» FPS türü söz konusu olduğunda oyuncuları iki farklı kategoriye sokmak mümkündür: Plazma tüfeklerini sevenler veya makineli tüfekleri sevenler. Makineli tüfekleri sevenler gerçekte var olan silahları kullanabilecekleri oyuncular istenler, onlar için BFG değil G-3 anlamlıdır. Bu grubu dahilseniz Dogtag ilginizi çekecektir, çünkü tamamen günümüzde geçen ve modern savaş donanımlarını kullanmanıza imkan tanıyan bir oyun olacak bu. İşin acı tarafı, karşınızdaki düşmanın da aynı donanımlardan köküne kadar faydalanağak. Çünkü bu defa gariban bir üçüncü dünya ülkesi ordusuna değil, bizzat kendi ordunuzun askerlerine dalaçaksınız! Dogtag'in senaryo-



su nedeni belirsiz bir isyana ve birdenbire tehdit haline dönüşen koca bir askeri birlik üzerine kurulu. Birilerinin bunlara isyanın kötü bir şey olduğunu hatırlatması gereklidir, maalesef bu siz olacaksınız. Maalesef, çünkü karşınızda kiler sizin askerleriniz, vatandaşlarınız, hatta birlikte eğitildiğiniz dostlarınız olacak. Bakalım Diezel Power böylesine dramatik bir olayı ekranımıza başarıyla getirebilecek mi.

Yapım: Diesel Power **Dağıtım:** Digital Jesters
Platform: PC / XBOX / XBOX360
Çıkış tarihi: 2006 **Web:** www.digitaljesters.com

BAD DAY L.A.

LOS ANGELES'TA SIRADAN BİR GÜN MÜ?

Once Quake için tasarladığını hartialtalarla duyduk adını, ardından işi büyütüp kendi oyunlarını yapar oldu. American McGee'den bahsediyorum tabii ki. Tuhaftı isim, değil mi? Ama çalışmalarına aşina iseniz, mesela Alice'i oynadıysanız, dünyaya bakış açısından adından daha sıra dışı olduğunu bilirsiniz.

Kendisi şu aralar Hong Kong'da yaşıyor ve çalışıyor. Neden? Büyük ihtimalle Amerikan Rüyası denen şeyin artık ayrılmaz bir parçası haline gelmiş olan "korku propagandası"ndan bunaldığı için. İnsanların silahlı gezdiği, birbirlerinden, doğa olaylarından, hamburgerlerden ve geri kalan her şeyden ölesiye korktuğu bir toplumda yaşamaktan bunallığını kendisi de açıkça söylüyor zaten. Hatta söylemekle kalmıyor, bu konu üzerine bir de oyun yapıyor. Los Angeles'ta kötü bir gün. Ne olabilir ki? Deprem? Terörist saldırısı? Savaş? Hepsi birden? Üstelik 12 saat içinde ve hiç ara vermeden? Bu bir kabustan daha fazla bir şey olsa gerek! Ama Bad Day LA aslında tam bir komedi ve Amerikan kültürünü ölesiye makaraya alıyor, hem de bol bol popüler tiplere göndermeler yaparak. Oyundaki ana kahraman her şeyden tıksınmış, yalnız kalmaya çalışan bir "evsiz" ama maalesef büyük Kaliforniya depreminden tutun da Meksika ordusunun işgalchine dek her şey onun gününü zehir edecek! Oyun boyunca şehirden kaçmaya çalışacak, ama her admınızda daha da beter çamura batacaksınız. Los Angeles'ta sıradan bir gün mü? Öyle gibi görünüyor!

Yapım: Enlight **Dağıtım:** TMIEC
Platform: PC/X-BOX , **Çıkış tarihi:** 2006 başı
Web: www.enlight.com/baddayla/



BİRLEŞİK GÖREV GÜCÜ EMRİNİZDEDİR! JOINT TASK FORCE

» Mithis nispeten yeni bir firma ve Macaristan'da faaliyet gösteriyor. Ancak Joint Task Force ilk oyunları değil, daha önce Nexus: The Jupiter Incident'ı dergide incelemiştik. Bu yakınlarda Creature Conflict adlı ikinci oyunlarını bazı ülkelerde piyasaya sürdüler. Halen de Joint Task Force ve Battlestation: Midway adlı iki yeni oyun üzerinde çalışıyorlar.

Mithis'in yaptığı tüm oyunların ortak bir yanı var, hepsi de gerçek zamanlı stratejiler ve JTF için de bu durum geçerli. Ancak Nexus'in aksine, JTF gelecekte değil, günümüz dünyasında geçiyor. Bu oyunda esas oğlan rolünü oynayan JTF, yani Birleşik Görev Gücü, modern dünyanın başına bela olacağı düşünülen teröristm gibi tehditlere karşı koymak üz-



re hazırlanmış özel bir askeri kuvvet. Haliyle içine gireceği savaşlar da dünyanın politik açıdan dengesiz ve sıcak bölgeinde geçecek.

JTF modern dünyanın derdine derman olur mu, bilinmez, ancak devamlı aynı türden oyunlar çıkaran firmaların zaman içinde işlerinde ustalaştıkları da su götürmez bir gerçek. Tabii böyle firmaların bir zaman sonra yaratıcılık sıkıntısı çekmeye başlayıp dağılmaları da az rastlanan bir olay sayılmaz. Bakalım zaman Mithis için ne gösterecek.

Yapım: Mithis **Dağıtım:** HD Interactive **Platform:** PC, **Çıkış tarihi:** 2006 başı. **Web:** www.mithis.hu

ABD çöker! Ve olaylar gelişir... SHATTERED UNION



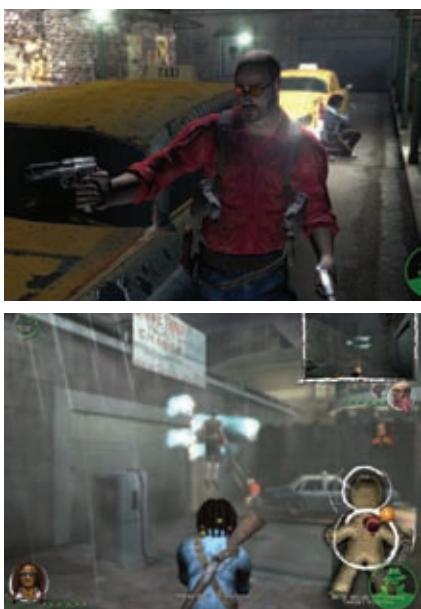
Arada bir Amerika'nın çöküşüyle ilgili senaryoları olan oyunlar gelir dünyaya, pek seyrek olur bu tabii. Ama bu defa ne uzaylılar işgal ediyor yeni dünyayı, ne de Moskoflar. Bu kez senaryo çok ama çok daha gerçekçi. Bir türlü bir arada yaşamayı öğrenemeyen Amerikalılar en sonunda eften püftен sebeplerle ikinci bir Amerikan İç Savaşı çıkıyorlar. Al gülüm, ver gülüm derken bu hengâmede yedi büyük güç tozdan dumandan ayağa kalkıyor. Bu güçlerden altısı yeni Amerikan devletleri ve hiçbirinin de kıtayı diğerleriyle paylaşmaya niyeti yok. İşin içine bir de Avrupa'dan müdahaleye gelen güçler girince oluyor mu ortam size panayır yeri gibi? Bir şenlik, bir şenlik, sormayın, atomun bini bir para!

Tabii size düşen bu güçlerden birinin kumandasını alıp diğerlerini ortadan kaldırırmak. Oyunda stratejik

hareketlerinizi sıra tabanlı olarak yapacaksınız, ama taktik savaşlar gerçek zamanlı gerçekleşecek. Bu çok güzel bir yöntemdir, büyük resmi görmek için zamanınız olur ama aksiyondan da mahrum kalmazsınız. Bu oyunda aksiyon zaten eksik olmayacağı. Chicago kuşatmaya direniyor mu? Koyun atomu tozu kalmasın! New York antin kuntin işler peşinde mi? Girin Ruslardan aldığınız tanklarla, taş üstünde taş, omuz üstünde baş komayın! Oyun haritası yapılan her hareketle değişecek, bunu da unutmayın ama. Güzel oyun olacak gibi görünüyor, üstelik bu kez X-BOX sahibi de faydalanaabilecek.

Yapım: PopTop Software **Dağıtım:** 2K Games **Platform:** PC/X-BOX, **Çıkış tarihi:** 2006 **Web:** Mevcut değil.

BÜYÜLU GECELER VOODOO NIGHTS



» E3 fuarında tanıtılan sürpriz oyunlardan biri de Çek firması Mindware tarafından yapılmakta olan Voodoo Nights oldu. İlk bakışta sıradan bir aksiyon oyunu gibi görünse de, detaylara baktığımızda bu yapının benzerlerinden hayli farklı özelliklere sahip olduğunu görüyoruz.

Aslında hikâyeyin başlangıcı pek sıra dışı değil, üniforma giymeyi sevmeyen ve kafasına göre takılmaktan hoşlanan iki polis dedektifi kanka var olayların odağında. Büyük tabancalar, renkli gömlekler, hafif serseri lezzetinde karakterler, bildik Amerikan film kahramanları yani.

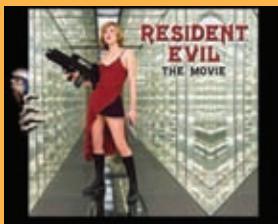
Ancak bu iki burnu büyük adam bir gün boyalı serserilerden oluştuğunu düşündükleri bir çetenin peşine düşüyorlar ve hayatı bakis açları hayli değişiyor. İlk başlarda saçmalık olarak gördükleri pek çok şeyin ne kadar gerçek ve tehlikeli olabileceğini yaşayarak öğreniyorlar. Mesela kara büyү ve bunu kullanmaktan çekinmeyen fanatik tarikat üyeleri gibi!

Olaylar gelişikçe silahların yanı sıra öğrendikleri büyüleri de kullanarak bu işten sağ çıkmaya çalışan iki kafadarı oyun esnasında aynı anda kullanacağız. Sizin anlayacağınız oyun sadece aksiyon değil, aynı zamanda hafif bir taktik takım stratejisi lezzetine de sahip olacak. Mindware henüz oyunu bitirmiş ya da bir yayıcı bulabilmış değil, ancak 2006 yılı içinde bu iki küçük detayı halletermiş olmayı umuyorlar.

Yapım: Mindware **Dağıtım:** Belli değil. **Platform:** PC/X-BOX360 **Çıkış tarihi:** Belli değil. **Web:** www.mindwarestudios.com

■ Türkiye'nin ilk 3D oyunu Pusu'nun tanıtım lansmanı, 15 Temmuz günü Nişantaşı D&R'da yapıldı. Oyun dergilerinin haricindeki basının da ilgi gösterdiği lansmanın, ülkemizde oyun yapımı ve Türk oyunlarına olan ilgimin artması için bir başlangıç olacağını ümit ediyoruz.

Yanlız, Pusu çıktıktan sonra giderek artan aktivasyon problemleri konusunda yapımcıların çalışmaları sürüyor. Görünen o ki Pusu ile birlikte gelen ve kopya koruma sistemi görevi gören aktivasyon kodunu internetten sadece bir kere kullanabiliyoruz. Bunun üzerine gelen tepkiler neticesinde yapımcılar oyunun bir aktivasyon şifresiyle iki kez aktive edilebilmesini sağlayan bir çözüm sağladılar. Eğer Pusu'yu ikiden fazla kez kurma şansınız ise şimdilik yok.



■ Capcom'un klasik haline gelmiş olan oyunu Resident Evil serisini konu alan iki yeni filmin yapılması duyuruldu. İlk iki filmde iyi para kazandırmasının üzerine yönetmen Paul Anderson

üçüncü film olan Afterlife üzerinde çalışmaya başladı, Alice rolü yine Milla Jovovich'e düşecek gibi görünüyor. Dördüncü filmde alt yapı çalışmaları ise yeni başlıyor ve Afterlife gösterime girdikten kısa süre sonra onun da çekimlerine geçileceği tahmin ediliyor.



■ Çektiği filmlerin yanı sıra aynı oyunculuğuyla da dikkatleri üzerine çekmeyi başarıyan Vin Diesel, bir kez daha ikisini bir arada yürütmeye hazırlanıyor. 20th Century Fox tarafından çekilecek olan ve Eidos'un ünlü Hitman oyun serilerini konu alan Hitman filminde, acımasız Agent 47 rolüne Diesel seçildi. Diesel sadece bu rolü oynamakla kalmıyor, üstelik ileride çıkacak Hitman oyunlarının yapım haklarını elde edebilmek için de uğraşıyor. Hitman filmini 2006 sonunda sinemalarda görme ihtimalimiz yüksek.

■ Warner Bros Interactive Entertainment şirketi zayıf satışların yarattığı hayal kırıklığının ardından The Matrix Online projesini beraberinde birkaç başka lisansla beraber MMORPG ustası Sony Online şirketine devretti. Sony Online başta Everquest olmak üzere pek çok MMORPG'yi başarıya taşıyan bir firma. Bu satış sadece Matrix Online'ı



değil, birkaç Dark Horse Comics temalı oyun projesini de kapsıyor. Warner ise Batman Begins ve başka oyuncularla şansını denemeye devam edecek.

ŞAMPİYON VIRTUS PRO ACON 5 ÇİN FİNALLERİ

■ Abit'in organize ettiği ve sponsorları arasında Intel ve ATI'ın da bulunduğu ACON5 geçtiğimiz ay Çin'in Xian şehrinde düzenlendi. Turnuvanın ülke elemeleri Mart ayında İstanbul'da düzenlenmiş, CS'de AMD*team.quash ve WC3: FT'de Krem "Venom" Pulat ülkemizi temsil etme hakkını kazanmıştı.

1800'lere kadar dünyanın en büyük şehri olan ve bin yıldan fazla Çin hanedanlarına başkentlik yapan Xian şehri turnuva için çok iyi bir seçimdi. WCG'ler kadar şansa bağlı olmasa da turnuvanın düzenlendiği büyük fuar salonu Çin Seddi ve Terra Cotta ordusu temali çok hoş bir dekora sahipti. Turnuvanın en güzel yanı oyunların sistemi ve kurallar konusunda çok bilgili bir hakem kadrosuna sahip olmasıydı. Tümü Çin'li olan hakem ve çevirmen kadrosu turnuvanın hiçbir sorun yaşanmadan tamamlanmasını sağladı. Böylece geçen sene San Francisco'da herkesi çıleden çikan Amerikalı ve Kanadalı hakemlerden çok daha iyi olduklarını da gösterdiler.

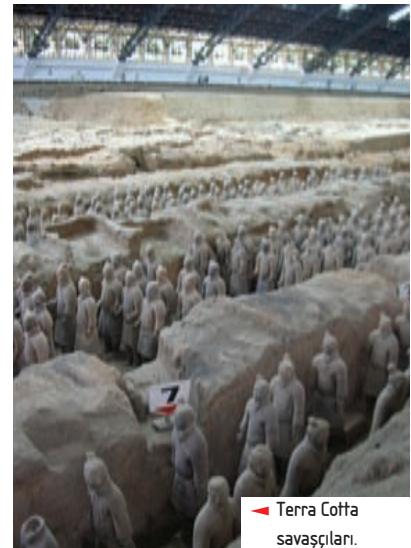
Bu sene ACON5'e sadece 16 ülke katılsa da oldukça iyi ekipler vardı. Özellikle Rusya'dan Virtus Pro, İskandinav ülkelerinden NiP'i yenerek gelen SSV, Amerika'nın son zamanlardaki en iyi takımı CoL (Complexity) iddialıydı. Takımımız AMD*team.quash ilk turda Malezyali rakibini yendikten sonra ikinci turda Col'a yenilerek kaybedenler grubuna düştü. Kaybedenler grubunda da Polonyalı rakiplerine yenilerek turnuvadan elendi. Oldukça kötü performans gösteren AMD*team.quash'ın turnuvaya iyi hazırlanmadığı ortadaydı. Sürprizlerle dolu turnuvada



Turnuvaya katılan ►
tüm oyuncular açılış töreni sırasında bir arada.

iddialı takımlar bir bir yenilirken ilk turda yendiğimiz Malezya takımının kaybedenler grubunda Col'u yenip elemesi dikkat çekti. SSV'nin de elemesinin ardından Virtus Pro pek de zorlanmadan ACON5'in şampiyonu oldu. Warcraft'da ise temsilcimiz Krem ilk iki maçını da kaybederek elemirken Çin temsilcisi We.Sky seyircisinden aldığı büyük desteğin de yardımıyla turnuvayı kazandı.

Organizasyonun son günü kültürel tura ayrılmıştı. Dünyanın dört bir yanından gelen oyuncular henüz 20 sene önce keşfedilen Terra Cotta savaşçılarını ziyaret etme şansı buldu. Çin Seddi'ni de inşa eden ilk Çin imparatoru Qin'in mezarını koruması için yapılmış binlerce asker heykelinin bulunduğu müze oyuncular için en az turnuvanın kendisi kadar ilginçti.



► Türk takımı yasak şehrin önünde.
► Terra Cotta savaşçıları.



VIETNAM GÖKLERİNDEN YANAR DÖNER NESNELER WHIRLWIND OF VIETNAM



Whirlwind İngilizce'de "fırıldak" demek, ama tabii ki burada helikopter anlamında kullanılıyor. Ve fakat fırıldak ve Vietnam kelimeleri bir araya gelince nedense aklıma hep merhum ABD başkanı Nixon gelir! Watergate skandalından sonra televizyonda "Ben sahtekâr değilim utan!" diye şarlamasıyla meşhurdur. Bir de dondurması meşhurdur, ama Nixon'ın değil.

Peki, Nixon'ı bir kenara bırakalım, orada otlasın, biz bu oyuna gelelim. Bu oyunu yapan amcalar meşhur IL-2'yu yapanlar aslında. Tabii uçuş simülasyonu sevmeyenlere bir şey ifade etmeyebilir, ama bakın sim hastalarının ağızı şimdiden sulanmaya baş-

ladı bile, aha buradan görebiliyorum! Sayfaları suda çözülmüş casus kamera yediriyoruz biz, hepini gözetliyoruz, bilmiyordunuz değil mi? Ben sahtekâr değilim! Ehaha...

IL-2 dedik, ama bu defa yer Vietnam ve araçlar da bu savaşla birlikte dünya savaş tarihine resmen girmiş olan helikopterler. Dikkat lütfen, aligopter değil, helikopter. İşte bu oyunda Vietnam üzerinde altı önemli helikopteri bizzat uçurma ve savaşma fırsatı bulacağız. Savaş kısmı lazım değil aslında ama, roket yüklü Cobra ile sakin sakin de uçulmuyor ki, insanın gözü hedef aranıyor valla. Ama merak etmeyein, irtifa alçak olunca düşmanın envai çeşidini bulacaksınız. Köküne kadar gerçekçi uçuş simülasyonu seven bu oyuna da bayılacak kısacası, öyle görüyorum buradan. Aha bayıldı!



Yapım: G5 Software **Dağıtım:** 1C Company **Platform:** PC
Çıkış tarihi: 2006 sonu. **Web:** int.games.1c.ru/whirlwind_of_vietnam/

CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END



» Öncelikle şunun altını çizelim, piyasaya çıkışması beklenen iki farklı Call of Cthulhu oyunu var bugün itibarıyle, Dark Corners of The Earth ve bir de yeni duyurulan Destiny's End. İşin komik tarafı, ikisi de aynı firma tarafından geliştirilmelerine rağmen, tamamen farklı oyuncular. Hatta öyle ki bunları piyasaya farklı yazarlar sürecek. Ne bu maymun iştahı, anlamak mümkün değil. Dark Corners ne zamandır gecikiyor zaten, kalkıp bir de Destiny's End üzerinde kasmanın ne anlamı var, bilinmez.

Neyse, maymunları bir kenara bırakalım. Destiny's End diğer oyundan tamamen farklı. İkisi de aksiyon gibi görünse de bu daha klasik anlamda bir yapılmış. Üstelik Dark Corners gibi 1920'lerde değil, günümüzde geçiyor. Lovecraft'ın yaratığı efsanevi Innsmouth kasabası 1928 yılında giderek büyüyen kötü ünü yüzünden Amerikan ordusu tarafından yerle bir edilir ve sonraki 80 yıl boyunca yıkıntılarla kimse uğramaz.

Ama sonra iki kişinin yolu bu harabelere düşer ve Cthulhu'yu olmasa bile başka birşeyleri uyandırırlar. Bundan sonrası ise iki kişinin başından geçen ve ortaklısı kızılı boyayan bir macera olacak. İki karakterin olması oyuna farklı tadlar katacak gibi görünüyor. Mesela karşılaşılan olaylarda iki karakter birbirlerine yakınen aklı sağlıklarını daha kolay koruyabilecekler, çünkü birbirlerine destek olacaklar. Ve tabii ki oyunu iki kişi birlikte oynaması seçeneği de mevcut olacak. Bakalım Headfirst sonunda Cthulhu'yu uyandırmayı başarácak mı...

Yapım: Headfirst Productions
Dağıtım: HIP Interactive **Platform:** PC/X-BOX
Çıkış tarihi: Belli değil. **Web:** Belli değil.

Gazla çalışan oyunlardan kitlesel imha müjdesi!

SUPREME COMMANDER

Total Annihilation diye bir oyun vardı, bilmem hatırlar musunuz? Çıktı rahat bir altı ya da yedi sene olmuştu. Öyle deli çeşitliliğe ve kesintisiz bir aksiyona sahipti ki bu oyun, bir kere kaptırın bir daha bırakamıyordu! En zayıf noktası Starcraft benzeri epik bir atmosfere sahip olmamasıydı belki, ancak yine de büyük başarı kazandı ve kendi türüne büyük örnek oldu.

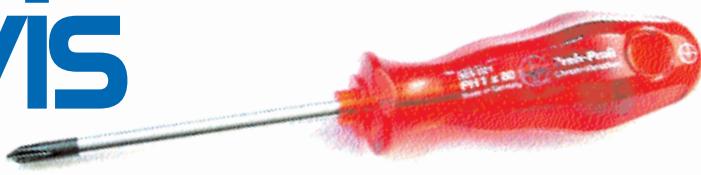
Maalesef başarılı oyunlar yapmak her zaman için hayatı kalmanın garantisi değil, nitekim yapımı Cave Dog firması da bir süre

sonra taklaya geldi. Ne var ki oyunun yaratıcısı Chris Taylor yoluna devam etti, bir başka firma kurdu ve Total Annihilation'in devamını yapmaya kadeh kadeh and içti. Ve işte Supreme Commander bu devam oyununun ta kendisi oluyor, her ne kadar isim hakkı muhabbetleri yüzünden farklı bir adla ortaya çıkmış olsa da! Burada insanları Total Annihilation'a hasta eden tüm unsurlar mevcut görünüyor, inanılmaz birim çeşidi, dev oyun alanları, tek başına ortaklı kavuran süper birimler, ultra elastik harita editörü, herşey var! Hatta bu defa fazladan insanın ilgisini çekecek bir senaryo ve daha da detaylı işlenmiş bir oyun evreni bile mevcut olacakmış. İnsan daha ne ister?

Yapım: Gas Powered Games **Dağıtım:** THQ
Platform: PC **Çıkış tarihi:** Belli değil.
Web: Mevcut değil.



Teknik Servis



Bu ay saydım Teknik Servis'e gelen mektupların tam altı tanesinde donanım sorunlarınız yüzünden deliye döndüğünüzden bahsedip bilgisayarınızı parçalamak veya camdan aşağı atmaktan bahsediyorsunuz. Yaz gelmiş, okullar tatil girmiş, çalışanlar ya tatil çekmiş ya da hazırlığında... Bu ne şiddet bu celal arkadaşlar? Biraz rahatlayalım ya, bir yaz rehaveti sarsın her yanımızı, hayatı daha sevgiyle bakalım, kendimizle ve sistemlerimizle barışalım. Kırıp dökmekle, yapmasanız bile bununla tehdit etmekle donanım sorunu çözüldüğü ne zaman görülmüş?

HDTV'SIZ PS3 OLUR MU?

Merhaba Tuğbek, ben Ferhat sana bir sorum olacak.



Ben PS3'ü düşünüyorum ama Haziran sayınızda PS3'ün HDTV'lerde çalışacağını söylemişsiniz. Acaba bu meret normal, yani analog TV'leri de destekleyecek mi. Bir de tahmini fiyatı ne olacak. Şimdi de teşekkür ederim iyi çalışmalar dilerim.

Ferhat Fettahoğlu

Selam Ferhat,
Biz de PS3'ü heyecanla bekliyoruz ama bizde de HDTV yok. Ne yapacağımız nerden alırız bilemiyorum valla. Geçen gün Doğubank'ı altüst ettim

bir tane bile 1080p destekli gerçek

HDTV bulamadım. Ama panik yapmaya gerek yok. Çünkü

elimizdeki PlayStation 3 resimlerinin de gösterdiği üzere PS3'ün arkasında iki dijital (HDMI) ve bir analog (AV Multi) çıkış var. Eğer HDTV'in yoksa bile PS3'ü kullanabilirsin. Tabi bu PC oyunlarını 1600x1200 çözünürlükte oynamak varken 640x480 çözünürlükte oynamaktan farksız.

Bu arada HDTV almayı düşünen herkesi tekrar uyaralım. PS3'den tam performans almak için HDTV'lerin gerçek 1080p desteği olması gerekiyor. Ürün özelliklerinde desteklediği çözünürlüğü kontrol edip 1920x1080 olduğundan emin olun. Mesela benim gözüme kettiğim bir bebek var. 92 ekran 1080p destekli bir LCDTV, BenQ DV3750. Google'ın Froogle servisinden aratıp bakabilirsiniz. Gerçi tuneri yok ama bir uydu alıcı taktiniz mi her şeyi tamamdır. Amerika'da 2.000\$ fiyatı ama bize gelenek kadar bu yeni vergilerle 3.000\$'ı geçer herhalde.

64-BIT WINDOWS NEREDEN BULUNUR?

Merhabalar, nasılınız? Aklımda bazı sorular var, yardımcı olursanız sevinirim. Umarım sorularımı saçma bulmazsınız.

1) Sizce AMD64 mü yoksa 64-bit bir Pentium mu? Fiyatlarının birbirine yakın örneğin P4 630 ile AMD64 3200 ama biri 3GHz diğeri 2GHz, P4 daha iyi değil mi?

2) 64-bit işlemci almak şu an sorun yaratır mı, yani benim bildiğim daha hiç 64 bit için bir program yok. Herhangi bir sorun yaşarıyım?

3) 64-bit Windows XP, kutuda satılmıyor muş, nasıl alicam?

4) Acaba şu aralar 64 bit destekli bir oyun var mı? Çıkacak mı, benim bildiğim sadece Far Cry'in yamalı hali var. 64 bit, oyunlarda nasıl bir farklılık sağlayacak?

5) PCI-X ile AGP ekran kartları arasındaki fark ne? Yani hangisi daha iyi?

6) Fiyatı 200 dolar civarında beğendiğin bir ekran kartı var mı?

7) Yeni anakartlar üzerindeki çift kanal bellek yuvaların ne özelliği var?

Sorularımla siz sıktığım için özür dilerim, şimdiden teşekkürler.

Sinan Yılmibeşoğlu

Selam Sinan,
Soruların saçma değil tam tersine iyiler. Zaten saçma olan sorularla Teknik Servis'in değerli sayfalarını harcamıyoruz. Tamam, bazen çok eğlenceli bulduğumuz saçma sorular olursa

onları yazmadan edemiyoruz. Ama eğlendiğimize göre bu da sayfa kaybı olmaz değil mi? Neyse gelelim sorularına.

1) Bu tip soruları hiç sevmemiği biliyorsunuz. Intel mi AMD mi, ATI mi NVIDIA mi? Hatırlarsan Mart ayında oldukça geniş bir işlemci yazılımı hazırlamış ve 64-bit işlemcilerle ilgili her şeyi anlatmıştık. Sanırım sen o yazılıyı kaçırmışsin. Eğer 64-bit'e geçmeyi düşünüyorsan öncelikle o yazılıya göz atmayı tavsiye ederim. Gelelim model isimlerini verdigin işlemcilere. AMD64'ler teknoloji olarak bir parça daha iyi. Ancak 64-bit Pentium 4'lerde 2MB ön bellek varken 939-pin AMD64'lerde sadece 512KB ön bellek bulunuyor. Bu yüzden bu iki işlemci aynı fiyatla bulursam Pentium 4'ü tercih ederim.

2) Hayır hiçbir sorun yaşamazsun. Zaten Intel tüm işlemci serisini 64-bit'e geçirdi bile. Bugün için 32-bit bir işlemci almak kötü bir yatırım olur. 32-bitlik yazılımlar da 64-bit'de sorunsuz çalışıyor.



3) Tam ve doğru ismi ile Windows XP Professional x64 Edition kutulu olarak satılıyor. Ancak henüz Türkçe sürümü hazırlanmış değil. Bu yüzden bulamamış olabilirsin. Microsoft Haziran ayında dil paketlerinin hazır olacağını söylüyordu ama henüz bir ses çıkmadı. Ancak Microsoft web sitesinden (microsoft.com/x64) İngilizce WinXP Pro'yu 64-bit sürümü ile ücretsiz değiştiriyorlar. Temmuz sonuna kadar sürecek olan değişimde Türkçe sürümü yeni İngilizce x64 ile değiştirebiliyor musun ve Türkiye'ye değişim yapıyorlar mı bilmiyorum. Zaten bilgisayarın markası yani Windows'u ayrı olarak almamışsan bu değişimi bilgisayarı aldığı firmanın yapmanız gerekiyor (ben de bu yüzden değişimdedim).

Bu durumda önce firmaya danışmakta faydalı var. Eğer Windows XP Professional'a sahip değilsen yeni x64 sürümünü satın alman gerekiyor. Eğer bekleyemem, uğraşamam diyorsan aynı web sitesinden x64 sürümünün 4 aylık ücretsiz deneme sürümünü indirip kullanabilirsin (550MB). Bu arada x64'e geçmeden önce bütün donanım sürücülerinin 64-bit sürümü olduğuna emin ol. Çünkü eski 32-bit sürücülerini artık kullanamayacaksın.

4) Maalesef henüz 64-bit oyunlardan ses seda yok. Bunun iki sebebi var: Birincisi 64-bit destegine sahip bir oyun yaparsan içine daha fazla yapay zekâ, fizik, obje koyacak daha büyük haritalar geliştireceksin ki bir anlama olsun. Bu da fazladan emek vermek demek. Ama asıl

önemli sebep WinXP x64'ün henüz kısa süre önce çıkış olması. Henüz çok az sisteme kurulu olan bir işletim sistemi için fazladan emek verip de 64-bit oyun yapmak kimseňin işine gelmiyor henüz. Hatta pek çok oyun geliştiricisinin yeni Windows sürümü Longhorn gelene kadar 64-bit oyun geliştirmeyi düşünmedikleri konusuyor.

Ama geldiklerinde 64-bit'lik oyunlar daha yüksek detay seviyesine sahip olacak.

5) PCI-X veriyolu AGP'ye göre daha yüksek bant genişliğine sahip. Bu yüzden PCI-X ekran kartları sistem belleğine çok daha hızlı ulaşabiliyor. PCI-X kesin olarak AGP'den daha iyi.

6) Ürün tavsiyeleri için Donanım Pazarı'na bakınız.

7) Çift kanal bellek, RAM'ler ile işlemci arasındaki veriyolunu iki katına çıkarıyor ve performansı arttırıyor.

Sorular gibi cevaplar da uzun oldu ama eminim pek çok kişinin merak ettiği noktalara deðindik. Ayrıca soruların açık terletse de hiç de sıklmadı =)

PC ZAMANLA YAVAŞLAR MI?

Selam Level ailesi, siz 5 yıldır takip ediyorum ve bu size ilk mailim.

SORU Soruma hemen geçeyim... Bende P3 800MHz 256MB SD-RAM ve 32MB ekran kartı vardı. Genarals: Zero Hour ilk yüklediğimde gayet normal çalışıyordu. Sonra internet bağladık ve virus girdiği için tamire gönderdik. Taminden sonra tekrar yüklediğimde biraz yavaşlamış gibi geldi. Yani bilgisayarlar bir zamanandan sonra yavaşlıyor mu? Cevaplarsınız sevinirim.

Ozan Bektaþoðlu

Selam Ozan, Bilgisayarların performansı zamanla azalmaz. Ancak kurulu olan program ve sürücüler değiştirir performansı. Señin bilgisayarında performan-

sın düşmüş olmasının iki sebebi olabilir. Ya tamirde bilgisayara format atılmıştır ve eskiinden farklı bir sürücü yüklenmiştir. Yeni sürücü eskisine göre daha yavaş çalışıyordu. Belki de virüsleri temizledikten sonra bir anti-virus ve güvenlik duvarı programı kurmuşlardır. Geri planda bunlar çalıştığı için performans düşüyor.

EKRAN KARTIMI DEĞİŞTİRDİLER

Merhaba Sevgili Level ve Tuðbek, vakit kaybetmeden sorularıma geçiyorum çünkü şuna sinden neredeyse bilgisayarı kırmak üzereyim. Benim bilgisayaram 3,5 yıldır kusursuz çalışıyordu (2.6GHz P4, 512MB DDR-RAM 128MB HIS ATI Radeon 9600PRO) bu bilgisayarama ben DVD yazıcı taktırmaya götürdüm. Bilgisayarcım DVD yazıcıyı takarken bilgisayarı da kontrol etti ve benim ekran kartımın fanının erimiş olduğunu gördü (daha doğrusu yamulmuş ve dönemediğini) ve eğer ekran kartını değiştirmezsem ekran kartının yanabileceğini söyledi. Ya da İstanbul'dan ekran kartının fanının getirtilebileceğini söyledi (Ben Ankara'da oturuyorum) ama bana fana verilecek paranın değmediğini söyledi. Sonra ben yeni bir ekran kartı almak zorunda da kaldım özellikler: Asus A9550GE 256MB 128 bit.

Bu ekran kartı benim bilgisayarama takıldı ben o gün eve döndüğümde bir kaç oyun denedim ve ekran kartından memnun kalmadım. Örneğin: SWAT 4 veya GTA San Andreas oynarken oyunun FPS'sinde eskiye oranla ciddi düşmeler var. Eskiden Swat 4'te 35'in altına rahat rahat düşmeyen FPS 15,20,13'lerde dolaþıyor bunun üzerine ekran kartının son yamalarını yükledim ama fayda etmedi.

Zaten bunlardan sonra GTA San Andreas oynarken (daha oyunu açılı 15dk olmuştu) bilgisayar birden kendiliğinden kapandı sonra bilgisayarı açtıðında "hardware monitor found an error" yazısı yazdı ve adware BIOS ekranı açıldı. Sonra ben save & exit dedim ve bu sorunun oyundan kaynaklandığını düşünüdüm. Fakat sonra dikkat ettim bunu tüm oyunlarda yapmaya başladı. Sonra bunu bilgisayarcıma söyledim ve bilgisayarı ona götürdüm orda bilgisayarcıma verdim ve iki gün sonra bilgisayarı geri aldım.

Adamlar bana onlarda öyle bir sorun olmadığını söyledi. Size soruyorum ben şimdine ne yapmalıyım? Bunu nasıl düzeltebilirim? Bir de mantiken A9550GE 256MB, His ATI Radeon 9600 Pro'dan daha iyi performans vermesi gerekmeli mi? Bu mektubumu dergide yayınlayıp yayinallyaçaðınız size kalmış ama ne olur bana cevap verin.

Hazar Güraydin

Selam Hazar,

Baþına gelen olayı hepimiz daha iyi anlayalım diye farazi bir hikâye anlatacaðım. Benim 2002 model bir Peugeot 306'ım vardı. Geçenlerde

yeni ses sistemi taktırmak için tamirci meðtirdüm. Tamirci hoparlörleri takarken radyatörüm yamulduğunu ve bunun beni yolda bırakabileceðini söyledi. Yeni radyatörü İstanbul'dan getiribileceðini ama verilecek para farkına deðmeyeceðini söyledi. Ben de bunun üzerrine eski arabamı verip üzerine 3-5 milyar daða koyup yeni bir araba almak zorunda kaldım. Yeni arabam Peugeot 205. Ama 305 kadar memnun değilim.

Sanırım demek istedigimi anlamışındır. Buna eskiler ne güzel "pire için yorgan yakmak" demiþler. Bir ekran kartı fani değiþtirmek yerine güzelim kartı değiþtiren zihniyeti müsteriyi kazıklamakla mı suçlayalım yoksa işinden zarre anlamamakla mı? Fazladan RAM'e sahip olsa da 9550 doğal olarak 9600'den kötü bir kart. Daha yeni olması onu 9600'den üstün yapmıyor. Çünkü 9600 orta seviye iken 9550 ise alt seviyede bir ekran kartı.

Bence süratle hareket edip eski kartını geri al ve iþten anlayan bir bilgisayarcıya fanını değiþtirt.

FX-55 BULAMIYORUM

İyi günler. Öncelikle sizi bu kadar basit bir soru için meşgul ettiðimden dolayı özür dilerim. Ancak derginizin sistem önerilerinde yer alan AMD64 FX-55 işlemciyi bulamıyorum. Belki eskisi gibi parçaların hangi sitelerden olduğunu ya-zarsınız memnun oluruz açıkcasi.

Bunun neden olduğu fiyat farkı-müsteri firma kavgası olayını da yazmışınız, önceki sayıda galiba, siz de haklısınız. Firmayı/siteyi söyleseniz fiyat vermemeniz gereklidir o zaman dimi? Açıkçası, maðdur oldum bulamıyorum. Belki nerede gördüğünüzü hatırlarsınız. Baþıslayın, affınıza sigınıyorum Yüce, ne olur kiymayın bana, ama yardımcı olursanız da sevinirim hani =).

Blueheron

Selam Blueheron,

BF42tr'ın sunucusunda BF2 oynuyor musun? Orda ara sıra oynadığım bir Blueheron var da. Neyse senin sorunun ülkemizin acı gerçeklerinden biri. Nedense her ürünün en üst seviye modelleri ülkemize geliyor ama şu işlemcilerin üst seviyesini bulmak zor oluyor. Benim tavsiyem Boðaziçi Bilgisayara sorman. www.bogazici.com.tr adresinde adres ve telefonlarını bulabilirsin. Herhalde en rahat onlar bulurlar. Ben de orada görüstüm zaten.

Diger yandan şu aralar Donanım Pazarının sistemini değiþtirmeyi düşünmüyorum. Eski sistemde çok fazla sorun çıktırdı. Şimdi hangi fiyatı hangi sitede bulduğumuzu yazar-sak da siteler bizde de fiyat aynı niye onu yazdırınız niye bizi yazmadınız diye baþımıza üşüþecek. Eski sistemde birçok distribütörle kavga etmek zorunda kalmışım bir de bunlarla diþmeyelim.



MONİTÖR SARARIYOR

Merhabalar, benim iki tane sorum olacaktı.

1) Çok sık olmasa da bazen monitörde görüntü bir anda sariya dönüyor. Yani ekran sarının farklı tonlarına bürünüyor. Monitörün kablosunu çıkarıp tekrar taklığında sorun geçici olarak düzeliyor. Ama daha sonra tekrar oluyor. Bu neden olabilir?

2) Özellikle (bu baya sık oluyor) masaüstünde ve internette dolanırken 1-2 saniye kadar fareyi falan kırıdatamıyorum bundan da 1 saniye sonra ekran kararlıyor ve yine 1 saniye sora ekran eski haline dönüyor. Bu olay bir kaç saniye de bir tekrarlıyor sonra sorun geçiyor

(geçici olarak). Bazen bu olay PC'nin kendi kendine restart atmasına kadar gidebiliyor.

Eğer cevap yollarsanız çok sevinirim çünkü bu iki sorunumda gerçekten çok sinir bozucu.

Berat Reysen



farklı tonlarına bürünüyor. Monitörün kablosunu çıkarıp tekrar taklığında sorun geçici olarak düzeliyor. Ama daha sonra tekrar oluyor. Bu neden olabilir?

2) Özellikle (bu baya sık oluyor) masaüstünde ve internette dolanırken 1-2 saniye kadar fareyi falan kırıdatamıyorum bundan da 1 saniye sonra ekran kararlıyor ve yine 1 saniye sora ekran eski haline dönüyor. Bu olay bir kaç saniye de bir tekrarlıyor sonra sorun geçiyor

Selam Berat,

Muhtemelen sorunun monitörün kablosundan kaynaklanıyor. Umalım öyle olsun çünkü aksi takdirde monitörün kendisinde de olabilir. Monitörler bildığınız gibi RGB (Red – Green – Blue) sisteminde çalışır. Yani monitörün farklı kabloları bu üç renge dair verileri ayrı ayrı taşıır. Eğer mavi renk veriyi taşıyan kablonun bağlantısında sorun varsa görüntü sararır. İkinci sorunun sebebi de muhtemelen kablodan kaynaklanıyor ve iki sorun birlikte çözülecek.

Yaz geldi neşelenin dedik falan ama aslında şu "Yaz ne güzel, kuşlar civil civil" mentalitesine kılım bir yandan. En çok da Algida'nın yaz geldi reklamı var ya herkes mutlu, herkes güzel, her yer pırıl pırıl. Gören insan

memleketi değil de Cylon memleketi sanır. Benim memleket bu kadar hijyen değil kardeşim, ben de bu kadar güzel değilim, fazla kilolarım var, tatil de çıkamamışım zaten hiç böyle ufka bakıp dondurma yalarken mutluluktan köşe köşe olacak halimde yok. O açıdan ben bu yaz dondurma yememeyi tercih ederim. En azından kilo veririm de güzelleşirim belki. Zaten kopup duruyor sinir İnternet, modemi camdan atıp telefon hattını Gayrettepe'ye kadar söktükten sonra Telekom'un önünde benzin döküp yakasım var.

_ Tuğbek Ölek

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

DONANIM PAZARI

Yaz ayları donanım fiyatlarına iyi geldi. Sıcaklarla birlikte fiyatlarında biraz eridi. Konfigürasyonlarımızla hiç değiştirmememize rağmen Ekonomik sistemimiz 40\$, İdeal sistem 50\$ ucuzladı. Süper sistem ise hoparlörüne 200\$ fazladan harcamamıza rağmen 300\$ daha ucuz. Fiyat düşüşleri özellikle işlemci ve RAM gibi ana bileşenler ve optik sürücülerde yaşandı. Yeni bilgisayar alacakların gözü aydın.

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

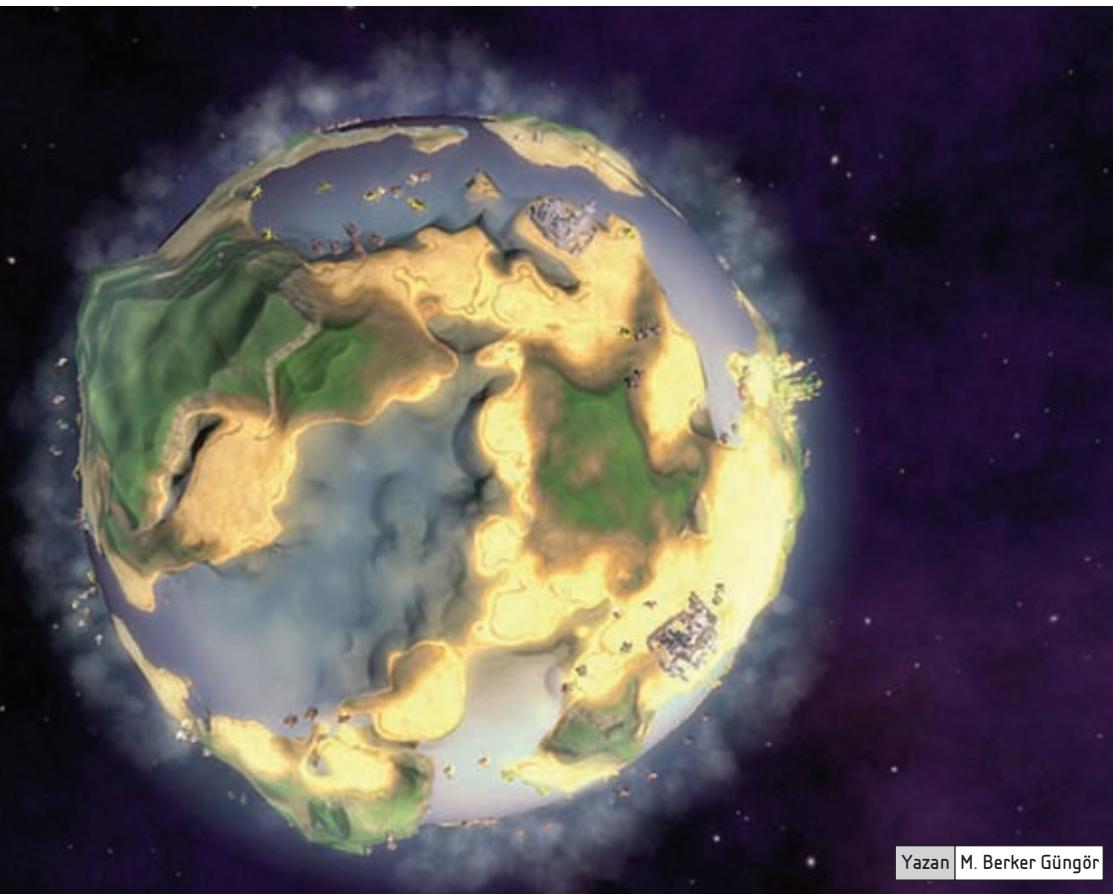
www.eksenbilgisayar.com
www.kangurum.com
www.pcgold.com.tr
www.teknomarket.com
www.vatanbilgisayar.com

	Ekonominik	İdeal	Süper		
İşlemci	AMD Sempron 2800+ (Socket 754) \$99	Pentium 4 640 (LGA 775)	\$312	AMD Athlon 64 FX-55 (939 Pin)	\$993
Anakart	MSI K8T Neo FISR	MSI 915P Neo2-FR (v1.0B)	\$108	MSI K8N Diamond	\$245
Bellek	512MB DDR-400 Kingston	1GB DDR2-533 Kingston(Dual Pack)	\$117	2 x 1GB DDR-400 Kingston	\$206
Sabit-disk	Samsung SP0812C 80GB	Samsung SP1213C 120GB	\$86	Hitachi Deskstar 7K400 400 GB	\$399
Ekran Kartı	HIS Radeon 9550 128MB	Sapphire X600 XT 256 MB PCIE	\$140	HIS X800XT ICEQ2 256MB PCIE	\$531
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17"	Samsung 797MB 17"	\$214	Samsung 173P LCD 17" TFT	\$463
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$60	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$60
Ses Kartı	Entegre	Sound Blaster Live 24-bit	\$30	Sound Blaster Audigy 4	\$313
Kasa	Asus TA-211	Thermaltake Shark	\$139	Coolermaster Stacker	\$179
Klavye	Logitech Internet Pro	Logitech Internet Pro	\$15	Logitech Internet Pro	\$15
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	Razer Diamondback	\$60	Razer Diamondback	\$60
Hoparlör	Philips MMS 260	Philips MMS460	\$90	Logitech Z-5500	\$523
Floppy			\$7		\$7
Toplam	\$697	\$1,378	\$3,994		

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 seçilmişdir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

Tek hücreden galaktik imparatorluğa

Spore



Yazan M. Berker Gündör

Yapım
Maxis
Dağıtım
Electronic Arts
Çıkış Tarihi
Bellİ deGİl
Tür
Strateji
Sistem
PC

Şimdiye kadar oynadığınız pek çok oyunu bir arada hayal edin. Pacman, Populous, Civilization, Imperium Galactica ve daha nice lerini. Ve öyle bir oyun düşünün ki, tüm bu oyunların ana fil kırlerini aynı çatı altında toplasın, ama çingene bohçası gibi yamalı ve pırtık gözükmesin! Will Wright işte Spore ile bunu yapmayı amaçlıyor. Pacman oynar gibi tek hücreli bir organizmayı kontrol ederek başladığınız oyunda, galaktik imparatorluklar kurabilecek bir seviyeye gelmenizdir burada sözü edilen.



Sims serisini ve Spore'u yapan Will Wright

Bu şekilde küçük bir su birikintisi içinde başlayan uygarlığınız zamanla gezegene ve sonra da yıldızlara dek yayılacaktır.

Ama aslında Spore basit bir oyun değil, özellikle de oyunları ve bilgisayar programcılığının gelişimi açısından ele alırsanız. Hatırlar misiniz bilmem, bir süre öne sadece 64 kilobayt büyülü günde olan, ama çalıştırıldığında inanılmaz ses ve grafikler ortaya koyan bir program çıkmıştı ortaya. Çoğu insan bu ufacık yazılımın nasıl olup da normalde bir CD içini dolduracak denli kaplama, efekt ve müzik taşıybildiği ni anlayamamıştı.

Ancak programcılıkta biraz anlayanlar, mesela Will Wright, bu yeni yaklaşımın taşıdığı potansiyeli görmüştü. Uzun zaman ve emek harcayarak bir oyundaki her dokunu, her sesi, her detayı hazırlamak yerine, neden bunları yanında mantıklı bir yapıda oluşturabilecek kodlar yazılmasındı ki? Bu durum özellikle yeni nesil konsollar için gittikçe artmakta olan oyun yapım maliyetlerini ve sürelerini rahatça aşağı çekebilirdi.

Ama tek faydası bu olmayacaktı elbette. Bu tür bir yazılım oyuncunun kararlarına uygun biçimde tepki verebilir, böylece oyun içeriğini oluşturma işi çaktırmadan oyuncuya yıklabılırdı! İlk başta kulağa kötü mü geliyor? Ama bir düşünün, aldığınız bir oyunu biraz oynadıktan sonra tamamen ezberlemek ve bir daha elinizi surmemeğin yerine, her seferinde farklı bir yol izlemek ve farklı bir oyunla karşılaşmak güzel olmaz mıydı? Yıllardır oyunların ne kadar tek düzeye yaratıcılıktan yoksun hale geldiklerinden yakınıymıştı.

İşte Spore'un ardından yatan ana fikir de bu zaten. Tek bir amipten başlayarak evrim basamalarını adım adım tırmanmak, sonunda yıldızlara yayılmış bir uygarlığın efendisi olmak işin sadece görünen kısmı. Burada esas olan ne sizin, ne de diğer oyuncuların yarattıkları uygarlıkların asla birbirinin kopyası olmaması,



hatta tüm galaksinin her adımda yeniden şekillendirilmesi! Tanrı'yı oynamak mı? Belki o kadar iddialı değil, ama kesinlikle evrende var olmaya çalışan bir zekâyi oynamak diyebiliriz. Yani tüm simülasyonların en büyük, en gerçekçi olanı!

ATEŞİN İCADI

Peki ama nasıl olacak bu iş? Hayat çok da basit değildir ve sonuçta büyüğük karmaşıklaşan kendine has bir bürokrasisi olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bir oyunda bu karmaşayı ekrana getirmeden ana fikri nasıl işleyebilir, oyuncuları boğmadan onları ekran başına nasıl bağlayabilirsiniz? İşte tam bu noktada devreye yazının başında bahsettiğim programcılık yöntemi giriyor. Spore program olarak son derece esnek ve boşlukları çalışma esnasında önceden belirlenmiş kurallara göre dolduracak yapıda olacak. Biraz daha açalım şunu.

Oyuna küçük bir su birikintisinde sağa sola savrulan ve kendinden güçsüzleri iyerek hayatı kalmaya çalışan bir bakteri olarak başlıyorsunuz. Yeterince güç topladığınız zaman evrimleşme zamanı geliyor. Zaten oyunun temelinde yatan da bu, yeterince uzun süre hayatı kalmak, güç toplamak ve evrimin bir sonraki basamağına geçmek. Ama nasıl? Tabii ki bir editör sayesinde, açılan editör size yaratığınız üzerinde fiziksel ve zihinsel değişiklikler yaparak ilerleme imkânı veriyor. İşte bu noktada esnek kod yazılımı devreye giriyor, normalde bir oyun yapımcısının her oyuncunun nasıl bir yaratık tasarlamak isteyeceğini bilmesi imkânsızdır. Ama esnek yazılmış bir kod bütün boşlukları otomatik olarak doldurabilir.

Diyelim ki ben kalkıp dört bacaklı bir yaratık tasarlardım. Bu yaratığın yürüyüş ve animasyonları program tarafından mantıksal bir çerçeve içinde otomatik olarak tanımlanacaktır. Ama bu kadarla sınırlı da değil, yaratığınız bir mızrağı hangi organıyla kullanacağına, etrafındaki eşyalarla nasıl etkileşim kuracağına ve daha pek çok şeye programın bu esnek yapısı yardımıyla karar verecektir. Daha ileri seviyelerde yaratıklarınızı zeka olarak ta evrim-



leştirdiğinizde binalar dahil inşa edilen her şeyle kendilerine has bir tarzı yakalamak mümkün olacaktır.

Bu şekilde küçük bir su birikintisi içinde başlayan uygarlığınız zamanla gezegene ve sonra da yıldızlara dek yayılacaktır. Ama tüm bu esnada siz hayatın ufak ve can sıkıcı detaylarıyla değil, evrimleşmenin ve diğer türlere karşı verilen mücadelenin stratejisiyle ilgileneceksiniz. İşin içinde kendinizden küçük bakterileri yemekten komşu kentlere tank saldıruları düzenlemeye, hatta düşmanca davranış yıldız sistemlerini havaya uçurmaya dek her şey giriyor.

BİZ DOSTUZ

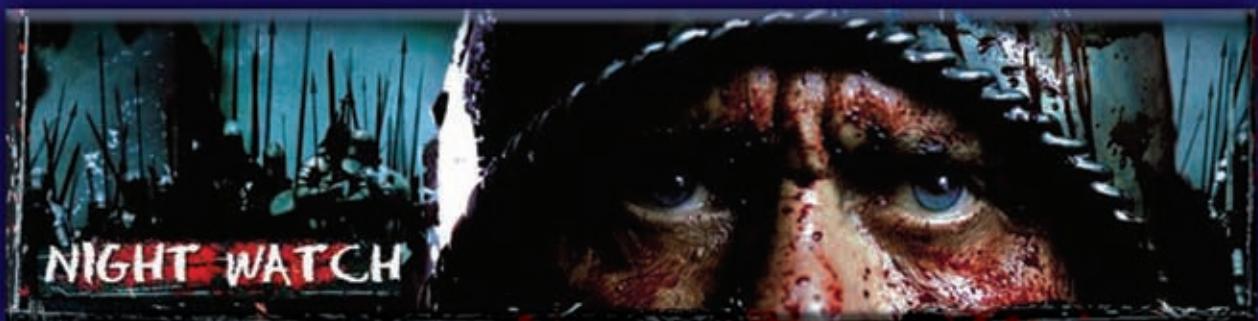
Ama bir Will Wright oyunu sadece savaş üzererine kurulamaz, bu ne mantıklı olurdu, ne de Wright'in karakterine uyardi. Evrim oyununda yeterli zekâyi kazandıktan sonra işler değişecek, savaş dışında seçenekler de açılacaktır. Komşularınızla işbirliği içine mi girmek istiyorsunuz? Yıldızlar arasında dolaşıp daha geri türlerle akıl hocası etmek, ya da onlardan örnekler kaçırıp genetik deneyler yapmak mı istiyorsunuz? Barışın habercisi bir federasyon mu arznız, yoksa acımasız bir imparatorluk mu kurmalı? Ya daha ileri ve saldırgan türlerle karşılaşırısanız? Denizde her zaman daha büyük bir balık vardır, değil mi?

Seçenekler neredeyse sonsuz olacak denedir. Bunun sorumlusu yine esnek programlama, oyunda karşınıza çıkacak olan hemen her şey dünyanın başka bir yerindeki başka bir oyuncunun eseri olacak çünkü. Wright'in programcıları türler ve onlarlarındaki tüm bilgileri takas edilmesi çok kolay olan 1 kilobyatlık veri dosyaları halinde hazırlıyorlar. Tüm ihtiyacınız olan şey aktif bir internet bağlantısı, oyunu açtıktan sonraki birkaç saniye içinde bilgisayarınızdaki oyun evreni dünyadağı diğer tüm oyuncuların yarattığı türlerle dolacak. Üstelik karşınızdaki diğer oyuncuların bağlı ve oyunu oynuyor olması da şart değil, çünkü oyun her türün genel davranışını da



oyuncusuna bağlı olarak not edecek. Çok saldırgan bir oyuncunun yarattığı bir tür sizin evreninizde kendi başınayken de saldırgan bir politika izleyecektir. Yani diğer oyuncularla birebir yüzüze strateji kurabileceğiniz gibi, sadece onların yarattığı oyun içeriğini alarak kimseyle muhakkap olmadan da evreninizde vakit geçirebileceksiniz. Sonuç her halükarda ilginç olacaktır, tek kişi oynasınız bile oyun içeriği asla tahmin edilemeyecek, devamlı değişen bir yapıya bürünecektir.

The Sims ile insanları ekran başına bağlayan Will Wright, Spore ile oyun dünyasına yeni ufuklar açabilir mi? Spore oyunculukta evrimin bir sonra ki basamağı olabilir mi? Oyunlar her adımı önceden hazırlanmış süreçler olmaktan çırpı devamlı devinen ve oynayanı her adımda şarttan gerçek sanal evrenler haline dönüştürür mi? Yapılmak istenen bu, er ya da geç olması gereken de bu. Ama bunu Will Wright ve Spore mu, yoksa başka birileri mi başaracak, bekleyip göreceğiz. [bitti]



Yapım
Nival
Interactive
Dağıtım
Novy Disk
Çıkış Tarihi
Belli değil
Tür
Taktik/RPG
Sistem
PC

Yazar | Burak Akmenek

Night Watch

Bir filmin oyunu ancak bu kadar iyi olabilir.



Nightwatch, daha önce adını Silent Storm'dan da hatırlayacağınız Nival Interactive'e ait. Oyun Silent Storm'da ki gerçek zamanlı hareket-sıra tabanlı savaş mantığını kullanıyor. Fakat oyunun konusu, son derece etkileyici bir film olan Nightwatch'dan alındığı için içeriği de en az o kadar etkileyici. Önceki oyunda özellikle çevre ile olan iletişimi başarılı kullanan yapımcılar bu kez de aynı sistemi geliştirmek devam etmişler. Nightwatch'in senaryosu ise Rusya'nın modern bilim kurgu yazarı Sergey Lukyanenko'ya ait.

KİM OLMAK İSTERSİNİZ?

Oyunda iyi ve kötü olmak üzere iki taraf var. Biz kendilerini "diğerleri" olarak tanıtan, karanlık ve aydınlatın arasındaki anlaşmayı koruyan bir grubun üyelerini yönetiyoruz.

Günümüzde geçen, fakat fantastik bir kownuya sahip olan oyunda karakterimize bir sınıf seçerek oyuna başlıyoruz. Enchanter, Shapeshifter ve Wizard oyunda bulunan üç sınıf. Shapeshifter, şekil değiştirebilen, savaşçı sınıfı olarak isimlendirilebilir. İstediğinde bir doberman olarak savaşabiliyor. Enchanter, etraftaki eşyaları etkileyerek işe yarayan silahlar haline



getirebiliyor. Wizard ise geleneksele fantazi oyunlarından alışık olduğumuz, büyülü kullanan sınıf. Fakat aynı zamanda psik yeteneklere de sahip. Zaten bu yeteneğinden telekinesis siz oldukça eğlendirecek. Uzak mesafeden vurarak rakibinizi fırlatabildiğiniz bu yetenekle rakibinizi ne kadar çok yere çarparsanız, o kadar zarar verebiliyorsunuz. Mesela otobüs durağına fırlattığınız rakibiniz durağa çarptığında fazladan zarar alıyor. İşte burada oyunun en eğlenceli kısmını görebiliyorsunuz. Tipki Matrix filminde olduğu gibi burada da adamı vurdugunuz yer dağılıyor. Yani durağın direkleri eğiliyor, camları patlıyor. Eğer trenin çarparsanız trenin tüm camları patlıyor ve tren hafif yamuluyor. Bu etkileşim oyundaki dövüşleri oldukça eğlenceli bir hale getiriyor. Karakterlerin bazı yetenekleri alacakaranlık boyutuna geçtilerinde çalışıyor. Bu boyutta normal hayatı olanlara vulnerableyorsunuz, ama onlar sizi göremediği için devamlı dayak yiyecekler. Bu boyutta gerçekleşen enerji harcıyorsunuz. Eğer karşı taraf bu boyutta geçerse normal dünyada onları göremediginiz için siz de alacakaranlığa geçmeli-



niz. Bu geçişti yaptığınızda bazı yeteneklerinizi kaybederken bazılarını da kullanılabılır hale getiriyorsunuz. Aynı zamanda sıra her size geldiğinde az da büyülü enerjiniz tükeniyor.

YETENEK DEMİŞKEN

Oyunda karakterlerin yetenekleri var ve bunları level atlaklıca alabiliyorsunuz. Yetenekleriniz kullanıdıkça gelişiyor. Özellikle başlarda yapacağınız seçimler oyun tarzınızı oldukça etkiliyor.

Nightshift, geldiğinde beni World of Warcraft'ın başından bir süreliğine kaldıracak gibi görünüyor. Oyunun yarısı tamamlandığından ve bir bölümünü Rusça oynamak zorunda kaldığımdan size oynanış dışında daha çok bilgi vermek isterdim, ama maalesef Rusça'da "Seni seviyorum"dan başka kelime bilmiyorum. [bitiş]

Hazırlayanlar: Sinan Akkol, Tuğbek Ölek

BÖLÜM 1/2

BİR YIL BU ANI BEKLEDİK VE ACISINI DA ÇIKARTTIK
DOĞRUSU. İŞTE ÖNÜMÜZDEKİ 365 GÜNÜMÜZÜ
ÖNÜNDE GEÇİRECEĞİMİZ OYUNLAR!

MANİA 2005



GİTTİK, GÖRDÜK VE BİR SÜRÜ OYUN OYNADIK!

Her yıl Mayıs ayının sonunda gökyüzüne bakarsanız, biz dergi editörlerinin sıcak yörenlere doğru göctüğümüzü görürsünüz. Bu göçün sebebi elbette üreme mevsimimizin gelmiş olması değildir. Önümüzdeki bir yıl oynayacağımız oyunları görmektir bu göçün amacı. Hele ki bu yıl şimdije kadar gelmiş geçmiş en önemli E3 idi, yeni nesil konsollar açıklanacaktı.

Yeni nesil hakkında gördüklerimizi ve tüm bildiklerimizi geçen sayımızdaki dosyamızda okudunuz. Peki ya PC'ler, şimdiki nesil ne olacak? Gördüğümüz tüm oyunlar serap değilse eğer, ortalık bir şenlenecek, bir cumbüş olacak ki sormayın gitsin!



YANINDA JOKER'I
GÖRDÜĞÜNÜZ
OYUNLARIN
SÜRPRİZ
YAPACAĞINA
İNANIYORUZ
DEMEKTİR.



UNREAL TOURNAMENT 2007

Doksan dakikalık bekleyişin ardından

YAPIM: EPIC GAMES **DAĞITIM:** MIDWAY **TÜR:** FPS **SİSTEM:** PC, PS3, XBOX 360 **ÇIKIŞ TARİHİ:** BELLİ DEĞİL

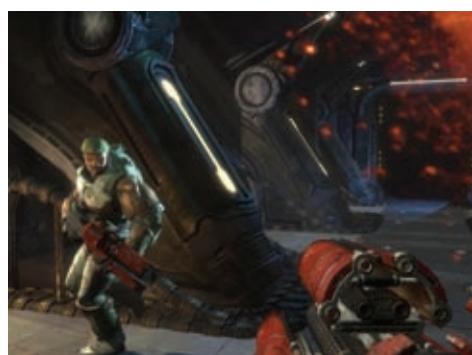
Bir buçuk saat! Tam bir buçuk saat kuyrukta bekledim UT2007'nin gösterimine girebilmek için. Sadece 10 kişi alınan odaya girecek 90. insan evladı olduğumu veya görevimin grafikleri ötelemiş bir UT2004 olacağını bilseydim yine de bekler miydım?

Evet, içerisindeki herkesin "aaa, uuuu" sesleri arasında ben suratımı büzüp oturdum, çünkü bir buçuk saatlik kök salmanın ardından beş

dakika "UT'nin geçmişi" belgeseli, üç dakika "yeni grafik"e karşın sadece iki dakika oynanış izlemeyi beklemiyordum. Gördüklerim muhtemel grafik ve animasyonlar haricinde UT2004'ten pek de farklı değildi. Yeni haritalar ve araçlar da var; ama UT gibi artık tam anlamlıa oturmuş bir oyunu bozmadan yeni bir şey eklemek mümkün değil herhalde.

Daha iyi yapay zekâ, Onslaught ve Assault modunun karışımı olan yeni Conquest modu, şehir içinde savaşılan haritalar var. Grafik ve animasyonlar insanüstü düzeyde. Tüm bunlar UT manyaklarını mest edebilir, ama 3 gün boyunca önumüzdeki yıl oynaya-

cağımız hemen her şeyi görmüş kaşar bir oyun dergisi editörünün yüzünü büzmesini engelleyemedi. -Sinan





CALL OF DUTY 2

"-Yapay zekamız şöyle olacak, böyle olacak" "-Yalancının...?"

YAPIM: INFINITY WARD **DAĞITIM:** ACTIVISION **TÜR:** FPS **SİSTEM:** PC, XBOX 360 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2005 SONU

2. Dünya Savaşı'nın her çatışmasının her anını tekrar tekrar yaşamış gibiyim. 2. Dünya Savaşı FPS'leri sağ olsun, atlanmadık uçak, girilmedik Fransız köyü, vurulmadık Nazi kalmadı. Peki, o zaman ne-

den Call of Duty 2'yi oynamak için deliriyo-
rum?! Manyadım mı 2DS oyunları oynaya oy-
naya? Psikolog yok mu psikolog?!

Müthiş görünen grafikleri falan bir yana,
CoD 2'yi amansızca beklememin yegane sebebi,
artık çizgisel olmayan oynanışı. Galiba
Brothers in Arms'dan çok iyi dersler çıkartmış
Infinity Ward. Takım yönetimi daha fazla yer veriliyor
ve ateşle koruma, yandan



► Bu yaz tatile
nereye
gitmeyeceğimizi
biliyorum.



sarma gibi manevralar yapmanız gerekiyor.
Savaş alanları da çok büyük ve görevinize ne
şekilde ulaşacağınızı oynarken siz karar veri-
yorsunuz.

Activision konferansı sırasında geçmeniz
gerekен önemli bir noktaya düşman askerle-
rin sabit makineli tüfeği taşıyip umutsuzca
korumaya çalıştığını görünce yapımcılara
“acaba bu daha önceden hazırlanmış bir du-
rum mu, yoksa yapay zekâ mı karar verdi?” di-

ye sormadan edemedim. Onlar
da beni kırmayıp kibarca “Bu du-
rum önceden hazırlanmıştı, ama
yapay zekânın sizin takım tak-
tiklerinize cevap verecek şekilde
şAŞıRTıcı şEYLER YAPTIĞINI GÖRECEK-
SİNİZ” dediler. Normalde böylesi-
ne suya sabuna dokunmayan
klişe cevabı “yapay zekâ my
ass!” derdim, ama işin adı Call
of Duty olunca akan sular duru-
yor. -Sinan

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Atlantis derinlere gömüldükten sonra...

YAPIM: FUNCOM **DAĞITIM:** FUNCOM **TÜR:** RYO / DEVASA RYO **SİSTEM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** İLKBAHAR 2006

Devasa rol yapma oyunları hızla alıştığımız kalıpların-
dan kurtuluyor. Önce Guild Wars'un (bu ay incelendi) aylık ücret ödemediğiniz sistemi geldi. Şimdi de tek başına oynamayı seven, ama devasa oyunlara da ilgi duyanları meraklandıracak “20 saat tek başına oyna, beğenirse online devam edersin” modeli Age of Conan geliyor.

Age of Conan'ın gösterime girdiğimde yapımcılar dan Gaude Godager hemen önemdeki iki abiye hararetli bir şekilde oyularının ne kadar iyi olduğunu anlatmaya başlamıştı bile. Sonradan öğrendim ki bu ağabeyler Fable: Lost Chapters'ın yapılmış ekibindenmiş. Arada Gaude'u



bozmak için sordular: “Oyununuzda kaç quest var, 40-50 civarında mı?”. Gaude tüm efendili-
ğyle “Hayır, 200 civarında, zaten Anarchy On-
line için çalışan müthiş bir içerik ekibimiz var”
cevabını verince, yüzlerinin aldığı ifadeyi gör-
menizi isterdim. Gerçi, ben de görmek istedim;
arkalarında oturuyordum, göremedim.

Oyunun tek kişilik kısmında günlük işleri-
ne bakan yapay zekâ, gece/gündüz döngüsü,
Conan'dan bekleyeceğiniz karanlık ve vahşi
dünyaya özgü her şey var. Farklı sonlardan bi-
rine ulaşıp tek kişilik oyunu bitirdiğinizdeyse,



hikâye tamamlanacak ama daha büyük bir
maceranın başlangıcında olacaksınız: Bu nok-
tada, eğer isterseniz, o kadar zaman boyunca
geliştirdiğiniz karakterinizi alıp devasa Hybori-
an kıtasına girebileceksiniz.

Sırf “Conan” adını taşıması bile yüz binler-
ce satmasını garantilerdi. Ama Funcom
(Anarchy Online, The Longest Journey) bu is-
min arkasına siğınmamış ve risk alıp yeni bir
tarz denemeye karar vermiş. Saygıyla eğiliyo-
rum. -Sinan

KING KONG

Peter Jackson bu kez bizim için çalışıyor

YAPIM: UBISOFT DAĞITIM: UBISOFT **TÜR:** AKSIYON
SİSTEM: PC, PS2, XBOX, GC, PS3, XBOX 360, PSP, DS **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2005 SONU



Yüzüklerin Efendisi üçlemeden sonra, Peter Jackson "onu yönetmen olmaya iten" King Kong'u yeniden çekmeye başladı. Eş zamanlı olarak oyunu da yapılıyor ve Jackson tarafından sıkı kontrol altında tutuluyor. Ve bu işte Peter ortağını çok iyi seçmiş doğrusu: King Kong'un oyununu Beyond Good & Evil'da yapmış olan Michael Ancel hazırlıyor. Aman suratınızı niye asiyorsunuz? Film oyunları genelde kötü mü olur? O zaman şimdinya hazır olun.

Eğer görüntü alırsak sekiz güvenlik görevlisi tarafından nazikçe (!) dışarıya çıkartıldığımız konusunda uyarıldıktan sonra King Kong'u izlemeye başladık. Karanlık, puslu bir bataklıkta üç kişi. Buralardan birini FPS bakış açısından biz yönetiyoruz. Di-

ğerlerinde bulunan kameradan savaşçı veya asker olmadığını anlıyoruz. Önemli bir çekim için bu bataklıktayız. Kameraının şeikhinden oyunun (ve filmi) 1950'lerde geçtiğini çıkarıyoruz.

Birden, orman yarıyor! Ağaçlar kibrıt çöpü gibi savrulurken "O"nu görüyoruz: Efsanevi canavar King Kong! Elinde genç bir kadın, ormanın derinliklerine doğru ilerliyor. Peşin-

den koşmaya başlıyoruz ama yakalayamıyoruz... Yine sessizlik.

Derinden ama hızla yaklaşan ayak sesleri duyuyoruz. Kong olabilir mi? Kameraman yine çekime başlarken biz de ormana gözlerimizi dikiyoruz ve... Tyrannasaurus Rex?! Devasa dinazor üstümüze üstümüze gelirken kameraman arka taraftaki harabeye sığınıyor. Dev hayvan bir tarafımıza isırıyor ve ekran bulanıklaşıyor. Yerdeki iskelete girmiş bir mızrağı alıp T-Rex'e saplıyoruz, ama bana misin demiyor. Kaçmaya başlıyoruz.

Bir sonraki sahne: Derme çatma bir salda hızla akan nehir boyunca savrularak ilerliyoruz. Ama bizimkilerde bir panik havası var. Neden olduğunu az sonra anlıyoruz, T-Rex nehir boyunca peşimizden koşturuyor! 15 metrelük hayvan yaklaştıkça biz küçülüyoruz. Tam son duamızı edecekken, nehir hızla yön değiştiriyor. Son anda kurtulmamıza şükredecekken ne görüyoruz? İkinci bir T-Rex! Nehir yavaşlıyor, dinazorlar çember çizerek yaklaşıyor, kaçınılmaz sonu bekliyoruz...

King Kong dinazorların ortasına atlıyor! Birini tutup savruyor, etraftaki ağaçları yıkarak.

Digeriyle güreşiyor, "hayvanı güç" tanımını aşan hareketlerle alıp yere çalışıyor. Ellerini sokup içeren çenesini tutuyor, normal olamayacak bir açıya gelene kadar açıyor. Sağlıksız bir çatırtı ve T-Rex cansız yerde kalıyor. Bu sırada ormanın derinliklerinden bir kadın çılglığı geliyor, diğer T-Rex kendine yeni bir kurban bulmuş olma-! O dev cüsseden beklen-

SHADOW OF THE COLOSSUS

PS2'nin saklı kalmış hazinesini bu kez kaçırmayın

YAPIM: SCEI DAĞITIM: SCEE **TÜR:** AKSIYON ADVENTURE
SİSTEM: PS2 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2006 BAŞI

Colossus'u neden mi merakla bekliyorum?

Playstation 2 çıktığında çok iyi bir oyunu vardı, ama pek az kimse biliyor onu: ICO. Shadow of the Colossus ICO'nun devam oyunu değil ama onun yapımcıları hazırlıyor ve en az ICO kadar yaratıcı fikirler içeriyor.

Colossus'ta yapmanız gereken, 16 tane Colossus'u yenip güçlerini almak. Bu sayede sevgilinizi kurtaracak gücü sahip olacaksınız. Ama Colossus'lar, nasıl desem, biraz BÜYÜK. Bir King Kong, bir gökdelen, bazıları bir dağ kadar büyük. Hiç korkmayın, et, taş, toprak ve metalden oluşan bu yaratıklara karşı siz de telden tırnağa silahlısınız: Bir yay, bir kılıç ve bir de atınız var.

İlgınızı çekti mi? Çekmeli, çünkü Colossus inanılmaz bir oyun. Masalsı grafikleri ve oynanışı daha önce gördüğünüz hiçbir şeye benzemiyor. Colossus şimdije kadar gördüğüm en iyi "tırmanma motoru"na sahip. Her Colossus'un zayıf noktaları var ve onlara ulaşmak için de üzerinde tırmanmak için kullanacağınız yöntemleri de当你在玩这个游戏时，你会觉得像是在和一个巨大的生物进行战斗。它有着巨大的四肢，强壮的身躯，让你感到害怕。但是，你必须勇敢地面对它，用你的智慧和勇气去战胜它。只有这样，你才能完成你的任务，完成你的使命。这是一个充满挑战的游戏，也是一个充满乐趣的游戏。希望你喜欢这个游戏。

Oyunun üzerinde geçtiği dünya da en az öldürmeniz gereken Colossus'lar kadar devasa. Atınız Agro'yla gezebileceğiniz birçok yer ve yapılacak birçok görev var. Emin olun, daha önce böyle bir oyun oynamadınız. -Sinan

"Aksaray'a
kadar kaç para
yazar abi?"



meyecek bir hızla ağaçlardan, kayalıklardan sallanarak ormanın üstünden hızla ilerliyor Kong. O bu ormanın kralı ve hiç kimse kralığını tehdit edemez!

Bu arada unutmadan, oyunda King Kong'u da biz yönetiyoruz. Daha ne isteyebiliriz ki?
-Sinan

DEM SU
LEVEL CD ve DVD
1 2'deDEM SU
LEVEL CD
1 2'deDEM SU
LEVEL DVD
101'deVİDE SU
LEVEL CD ve DVD
1 1'deVİDE SU
LEVEL CD
1 2'deVİDE SU
LEVEL DVD
1 1'de

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Bir oyun yüzünden konsol almak

YAPIM: NINTENDO **DAĞITIM:** NINTENDO **TÜR:** RYO **SİSTEM:** GAMECUBE **ÇIKIŞ TARİHİ:** ARALIK

Öyle bir seri düşünün ki, masal gibi bir dünyada, hep tek-rarlanan bir hikâyeyi anlat-sın. Ama aynı zamanda hiçbir oyunun birbiriyile alakası olmasın. Sevgi, fedakârlık ve macera olsun içinde. O kadar sevilsin ki PS3 ve XBox 360'ın gösterilmesi on binlerce oyuncunun umurunda bile olmasın. Hemen her dergi ve web sitesi tarafından "E3'ün En İyisi" seçilsin. İşte Zelda böyle bir oyun.

Nintendo'nun başarısının

sırı üç kelimedede yatıyor: Oynamış, yaratıcılık ve karakterler. Kendi konsollarına özgü öyle oyunları var ki, eğer oynamazsanız hayatınızda bir şeyler hep eksik kalıyor. Birkaç ay önce incelediğim Zelda: Windwaker'la bunu anladım. Beni rahatlatan, mutlu eden bir oyun Windwaker. Gerilmenden, ama beynimi zorlayarak oynuyorum. Devasa ve kesintisiz bir dünyada geçmesine rağmen her adada, her mekânda yepen bir şeyler göreceğimi biliyorum. Tuhafta olsada tüm problemlerin mantıklı olduğunu biliyorum. İşte Zelda böyle bir oyun.

Twilight Princess'ta da Nintendo bu büyüyü kullanmış. Grafikler çok daha olgun ve inanılmaz güzellikte. Oynamış zengin, dev gibi bir

dünyada yapabileceğiniz o kadar çok şey var ki, içinde kayboluyorsunuz. Dev gibi bir dünya mı dedim? Aslında İKİ diyecektim, çünkü bu kez Hyrule'un karanlık bir versiyonu da var ve gerçek Hyrule'u giderek yutuyor. Tıpkı Link gibi. Evet, fanların gözlerini pörtletecek bir değişim geçirmiş Link, o yeşil kukuletasının altında artık bir kurt adam var!

İşte size muhteşem bir oyun. Yapıcısı en az Hideo Kojima kadar büyük bir oyun dehası olan Shiguru Miyamoto (Zelda, Donkey Kong ve Mario Bros dünyalarının yaratıcısı). Oyun oynamanın özünde ne olduğunu bize hatırlatacak daha çok oyuna ihtiyacımız var. Twilight Princess gibi oyunlara...-Sinan

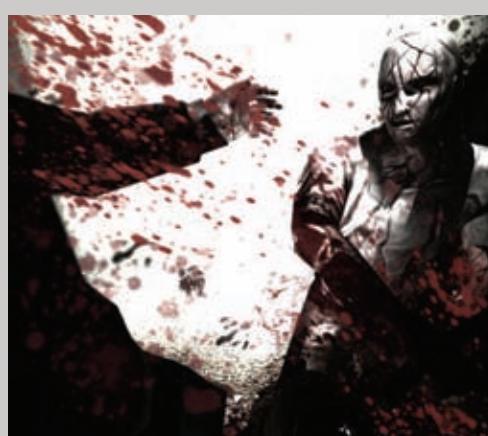
CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

= Kuzuların Sessizliği + CSI + Kazıklı Voyvoda

YAPIM: MONOLITH **DAĞITIM:** SEGA **TÜR:** FPS **SİSTEM:** PC, PS3, XBOX360 **ÇIKIŞ TARİHİ:** BELLİ DEĞİL

F.E.A.R. daha çıkmamışken Monolith'in elini attığı ikinci FPS oyunu Condemned. Aslında FPS demek pek doğru değil, F.E.A.R.'ın aksine ateşli silahlardan çok etrafta ne bulursanız onu silah olarak kullanıyorsunuz. Gevşek bir su borusu, ucunda beton olan bir tahta, mermisi biten tüfek, kopuk bir dolap kapısı... Uygun olan her şeyi alıp silah olarak kullanabiliyor olmanız iyi, ama karşınızda kilerin de aynı şeyi yapabildiklerini unutmayın.

Karşınızda kimler mi var? Şehrin en izbe, en kokuşmuş mahallelerinde yaşayan ev-



sizler, uğursuzlar, katiller. Bir şey onları yavaş yavaş çıldırtıyor. Peşinden koştugunuz seri katillerin de onların arasından çıkmış olması gerekiyor, ama bu anlamsız nefret niye ki? Özel bir araştırma polisi olarak, elinizdeki gelişmiş

aletleri kullanarak ipucu toplamanız, şehrin bu zavallı yerindeki insanları delirten sebebi bulmanız gerekecek.

Şunu fark ettim ki; binlerce insanın ve sevin birbirine karıştığı, en güzel California kızlarının etrafa koşuşturduğu bir ortamda korku oyunu incelemek pek mümkün değilmiş. Karanlık bir odada, 4+1 ses sistemiyle oynamak lazım bu oyunu. İlk izlenimim, oynamışın pek keskin olmadığı yönünde. Elinizdeki silahı savunma veya saldırı için kullanırken zamanlama çok önemli, oyun bunu biraz kaçırıyor gibi. Ama bunu yapanların diğer oyunu F.E.A.R.'ı görünce, Condemned'in birkaç ay sonra alacağı hali düşünüp ürkütür! Bu adamlar korkutmayı biliyor!

(Spottaki Kazıklı Voyvoda neyin nesi derse-niz, elinde sopayla birilerine dalan ünlü kişi gelmedi aklıma. Berker?) -Sinan

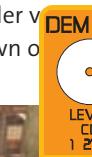
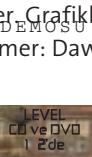
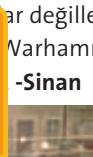
COMPANY OF HEROES

101. Hava ... 2. Dünya... Gerçek zamanlı...

YAPIM: RELIC DAĞITIM: THQ **TÜR:** GZS **SİSTEM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** BELLİ DEĞİL

"Ama biz bunu daha önce gördüğümüz!" demeyin. Tamam, deyin. Çünkü 2. Dünya Savaşı'nın tek kahramanı (!) Amerikan 101. Hava İndirme taburunun tüm çarşışları en iki kere işlenmiştir, ya FPS ya da bir strateji oyununda. Lakin, bu kez kazın ayağı biraz farklı. Tam bir fizik modellemesi, tamamen hasar alabilen bir çevre var. Sürekli parçalanın bir savaş alanında alıştığımız strateji taktikleriyle oynamamız mümkün değil.

Tanklar cüsselerinin izin verdiği duvarları yıkabiliyor, top atışı bir binaya ikinci giriş açabiliyor. Askerler çok gerçekçi davranışları, her biri canlı birer asker, Barracks'dan tıklanır ve değiller. Grafikler veryonlar da muazzam. Eee, hazır mısınız? Varhamer: Dawn opan Relic olunca, ilgimizi çekiyor. -Sinan



E3 trendleri

GRAFİK VE SES BİTTİ, SIRA FİZİKTE

Artık hemen hemen bütün oyunlar 5.1 ses desteği sahip ve E3'te kötü grafikli bir oyun dahi bulmak mümkün değil. Artık grafiklerde çok yüksek bir standart yakalandığı için diğer oyunların arasından sıyrılmak için firmaların çoğu fizik konusuna odaklanmıştır. Oyunların hemen çoğu Havoc veya Aeria gibi gelişmiş fizik motorları kullanıyordu. Bir büyük sükseyi Cell işlemcisinde bırakın dinamik hesaplamaları, patlamalarda isınan gazın değiştiğine basınç ile erin kırılıp dasını simüle etmek Playstation 3 - Tuğbek

de savaş ekranları mükemmel görünüyor. Silent Storm serisini yapan amcalar Heroes 5 üzerinde de gayet iyi iş çıkartmışlar. Şehirlerde devasa kuleler etrafında kurulmuş.

Savaş alanları biraz daha küçük, hareket alanımız daha kısıtlı olacak. Ama Disciples'daki gibi durduğunuz yerden de vurmayacaksınız, hareket edeceğiniz "peteği" belirlemek, rakibin hareketlerine göre taktik belirlemek oyunun stratejisinin önemli bir parçası. Bunun haricindeki oynanış ise hemen hemen hiç değişmiyor, ki bu korkunç bir şey! Yine aç gözlüğümüzün esiri olacağız Heroes 5'in karşısındadır. Biri beni kurtarsın! -Sinan

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Ahdım var! Seninle bir daha asla demiştim! Yine de...

YAPIM: NIVAL INTERACTIVE **DAĞITIM:** UBISOFT **TÜR:** STS **SİSTEM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2006 BAŞI

İmdat! Heroes görmek istemiyorum! Bu nasıl bir merettir biliyor musunuz?! Biliyorsunuzdur tabii, ucundan azıcık bulaşsanız da yanınızı bırakmayan bir strateji oyunudur Heroes. "Bir skill daha alayım, bir tane daha Black Dragon edineyim" derken kendinizi kaybedersiniz. Ama benim üzerindenki laneti apayrıdır. Üçüncü oyunu aldığımda final haftasına girmek üzereydik... Heroes (ve azıcık

da olsa, kendi iradesizliğim) yüzünden altı dersten bütçe kaldım! Kurtulduğumu zannederken, dördüncü oyunun geleceğini duydum. Geldi de. Kaçtım saklandım, ama olmadı. 26 yaşında su içeceğini yakalanmış ve doktor tarafından 10 gün ev hapsine gönderildim. Ve yanında hangi oyun vardı bilin bakalım? Heroes 4! Herkes dergide takır takır Dungeon Siege, Jedi Outcast oynarken 10 gün boyunca beynimi yedim Heroes 4'le! Bir daha Heroes görmek istemiyordum!

Lakin, bu yıl E3'te gördüm. Görmez olaydım, yine sardı meret. 3D grafikleri harika olmuş doğrusu. Hem harita, hem şehirler, hem

de savaş ekranları mükemmel görünüyor. Silent Storm serisini yapan amcalar Heroes 5 üzerinde de gayet iyi iş çıkartmışlar. Şehirlerde devasa kuleler etrafında kurulmuş.

Savaş alanları biraz daha küçük, hareket alanımız daha kısıtlı olacak. Ama Disciples'daki gibi durduğunuz yerden de vurmayacaksınız, hareket edeceğiniz "peteği" belirlemek, rakibin hareketlerine göre taktik belirlemek oyunun stratejisinin önemli bir parçası. Bunun haricindeki oynanış ise hemen hemen hiç değişmiyor, ki bu korkunç bir şey! Yine aç gözlüğümüzün esiri olacağız Heroes 5'in karşısındadır. Biri beni kurtarsın! -Sinan





PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

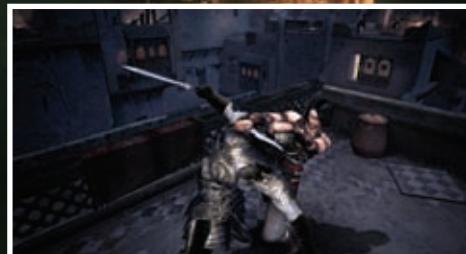
Yeminimi bozдум hüleaaaaan!

YAPIM: UBISOFT DAĞITIM: UBISOFT TÜR: AKSIYON SİSTEM: PC, PS2, XBOX, GC ÇIKIŞ TARİHİ: 2005 SONBAHAR

Ben hala kararımı veremedim bu konu üzerine: Hangi konu? Prince'in yeni, karanlık tarzını sevip sevmemişim konusu. Ama seviyorum galiba... Yok yok, ilkinin masalsı havası daha iyiydi... Karar veremedim göründüğünüz gibi.

Üçüncü oyunda işler iyice karışıyor. İlk iki oyunun hikâyesi hala devam ediyor ve prensimiz geçmişe gidip, iki kadın kurtarıp, yaratılmasına engel olduğu halde hala kendini Zaman Kumları'nın pençesinden kurtaramamış. Memleketi olan Babil'e döner, ama Babil işgal edilmiş ve yıkım halindedir. Yaptıklarının korkunç sonuçları da peşindedir prensin. Canını ve sevdigi kadın(lar)ı kurtarmak için son ve en korkunç fedakarlığını yapar: Karanlık tarafını serbest bırakır.

Dark Prince beyaz saçlı, oldukça karakteristik bir karakter. Hareketleri çok daha acımasızca ve kirbaç/dikenli tel karışımı silahıyla düşmanlarını parça parça ediyor.



Karanlık prens ile paralel bir boyuta geçiyoruz (birisi Soul Reaver mi dedi?).

Ezas prensimizin hareketleri de daha gelişmiş. İlk oyundakinden daha karmaşık olmamasını diliyorum (E3'te oynanabilir versiyonu yoktu, hazır bir bölümUbisoft görevlisi oynuyordu). Ama koşarken ve düşerken yapabildiğiniz yeni hareketler çok sık gözükmektedir. CD'deki videoyu seyredin, ne demek istediğimi anlayacaksınız.

Prens, hatalarından ve duyduğu pişmanlık yüzünden iyice karanlık bir tip olup çıkmıştı. İyi oldu bu "kanka kılıç" meselesi, belki Dark Prince onu biraz neşelendirir. -Sinan

E3 trendleri

YENİ KONSOL UYDURMAYALIM LÜTFEN!

Geçen sene E3'ün her yanında adı sanı duyulmamış konsolunu cihazlar vardı. Bunların bazıları PC/konsol karışımı cihazlar, bir çoğu mobil oyun cihazları ve bazıları da Phantom gibi oyun servisleri idi. Ama ağızları yanmış olacak ki bu sene hiç birinden eser yoktu.

DEVASA OLSUN ONLINE OLSUN

Everquest ile patlayan devasa online oyunlar pazarı son iki senedir tekliyordu. Oyunların çokluğu ve yeterli kâr elde edemeleri yapımcıların gözünü korutmuştu. Ama bu sene devasa online oyunlarda tam bir patlama yaşandı. Bunda elbette Kore firmalarının da etkisi var ama fuar alanındaki yüzden fazla yeni devasa online oyun eğilimin yine bu yöne kaydığını gösteriyor. -Tuğbek

METAL GEAR SOLID 3: SUBSTANCE

Hideo abi, yeni şirketin hayırlı olsun abi. Yaparız abi, bi projevardı da abi...

YAPIM: KOJIMA PRODUCTIONS DAĞITIM: KONAMI TÜR: AKSIYON SİSTEM: PS2 ÇIKIŞ TARİHİ: BELLİ DEĞİL

2 yıl önce MGS 2: Substance'da olduğu gibi, MGS 3 de genişliyor. Subsistence, muhteşem oyun MGS 3'e birçok yenilik ekliyor, ama ana hikaye ve oynanış aynı kalacak, baştan söyleyeyim.

Görünüşe göre MGS 3'ün izometrik kamerası çok tepki almış. Beni hiç rahatsız etmemişti valla, ayıla bayılı oynamıştım. Ama Subsistence'da kamerayı istediğiniz gibi yönetebiliyorsunuz.

Subsistence'in sekiz kişilik online modunda takım deatchmatch modu ve bir kişinin Snake, diğer herkesin düşman olduğu Snake vs. Enemies modu var. Online modunda kamuflaj ve yakın dövüş önemli yer tutacak.



Subsistence'ın
diğer ismi
"Genome
Soldier'in
İntikam" olacak.

Substance'daki gibi Subsistence'da da (siz de okurken karıştırıyor musunuz?) birkaç ufak yenilik var. Amerikan versiyonunda olmayan ara sahne tiyatrosu, Boss karşılaşmalarını yeniden oynayabileceğiniz bir bölüm ve bir yeni maymun yakalama bölümü olacak.

Ama retro (eski) oyunları sevenler için

Subsistence'ın en önemli özelliği MSX için 80'lerde çıkışmış olan ilk Metal Gear ve Metal Gear 2'yi de içermesi. Bu iki oyun, MGS3'teki olayların hemen sonrasına anlatıldığı için hikayeye önemli yere sahip. Ama sakin heveslenmeyin, grafik veya oynanış yenilenmiyor. Retro oyunculuğun şanına yakışmadı. -Sinan

INDIGO PROPHECY

Kim denmiş adventure oyunları sikici olur diye?

YAPIM: QUANTIC DREAM **DAĞITIM:** ATARI **TÜR:** ADVENTURE **SİSTEM:** PC, PS2, XBOX **ÇIKIŞ TARİHİ:** KASIM

Merakla beklediğim bir oyun Indigo Prophecy. Eski adı Fahrenheit olan oyun, bir adventure olmasına rağmen alıştığımız tarzda değil. Film gibi, gerçek zamanda ilerliyor ve geri dönüşü olmayan hatalar yapabiliyorsunuz.

Oyun tanımadığınız bir adamı restoranın tuvaletinde öldürmenizle başlıyor. Tuhaf bir trans halindeyken işlediğiniz bu cinayetten sonra ilk yapmanız gereken şüphe uyandırmadan restorandan çıkmak. Oynamış basit ama çok değişik. Kullanabileceğiniz bir nesneye yaklaşınca onunla yapabilecekleriniz tuş kontrollerine atanıyor. Yanlış seçimleriniz zaman kaybetmenize neden oluyor. Aksiyon sahneleri de sinematik bir şekilde oynanıyor. Broken Sword 3'te olduğu gibi doğru zamanda doğru tuşa basmanız gerektiriyor. Ürkütücü hikayesi ama daha çok keman yayı gibi gerilmeme sebep olan oynanışı yüzünden Indigo heyecanla beklediğim oyunlar listesinde başlarda yer alıyor.. -Sinan



RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

Ve sol tarafınıza bakarsanız, bizzat yönettiğim Büyük İskender'i görebilirsiniz.

YAPIM: STAINLESS STEEL **DAĞITIM:** MIDWAY **TÜR:** GZS **SİSTEM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2005 SONU



Tıpkı Blizzard'dan ayrılan herkesin başarılı oyun firmaları kurması gibi (ArenaNet, Flagship Studios) Age of Empires'i yapan ekipten ayrılanlar da muhteşem oyunlara imza attılar (Rise of Nations, Empire Earth). Empire Earth serilerinin yapımcısı Rick Goodman, gerçek zamanlı stratejileri kökten değiştirebilecek bir oyun üzerinde çalışıyor: Rise and Fall.

R&F'i benzerlerinden ayıran birçok yönü var. Tarihin dört büyük uygarlığını (Yunan, Mısır, Babil ve Roma) yönetiyoruz. Rome Total War'da olduğu gibi kalabalık asker gruplarına emir veriyor, devasa şehir kuşatmalarına giriyoruz. Oyunu bana gösteren firma yetkilisi, kuşatma silahlarına ve onların karıtlarına çok önem verdiklerini söylüyor. Haklıydı da, daha önce görmediğimiz, değişik kuşatma silahları var. Gözümün önünde üstünde trebuseler olan bir gemi(!) iki sa-

vunma kulesinin attığı dev kancalar tarafından sudan çekilipl ikiye bölündü.

R&F tarihi gerçekçiliğe pek önem vermiyor, ama stratejik derinlik ve oynamanındaki yenisiliklerle bunu fazlasıyla kapatacak. Gerçek zamanlı stratejilerdeki kullanmak için belli bir süre beklediğiniz süper silahları bilirsınız. Oyunun benzerlerinden çok büyük bir farkı var: R&F'da süper silah sizsiz! Büyük İskender veya Kleopatra olarak bizzat savaş alanına

inip korkunç bir savaşçı olarak birliklerinizin yanında savaşabiliyorsunuz. Süresi kısıtlı olan bu özellik oyuna çok değişik ve stratejik bir hava katmış.

Konsollarda asla aynı şekilde yapılamayacak gerçek zamanlı strateji türünün daha çok geliştirilecek yanı olduğunu gösteren ve PC oyunculuğunun gerileme devrine girdiğini söyleyenlere de Osmanlı tokadı gibi inecik büyük bir sürpriz Rise & Fall. -Sinan





F.E.A.R.



YAPIM: MONOLITH **DAĞITIM:** VIVENDI **TÜR:** FPS **SİSTEM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** EYLÜL



► Burada da kendini tehlikeden pek sakınamamış yapay zekanın sonunu görüyoruz.

E3'ün kapıları açılır açılmaz güdümlü Sinan gibi gittim buldum F.E.A.R.'ı. Bir ay önce çok oyunculu modunun betasını oynamıştım, ama ben Jesus'la değil yapay zekayla oynamak istiyordum! (Buraya Jesus'un ağızından sitem dolu herhangi bir cümle yazabilirsiniz). Uzun saçlı Capon kızları tarafından korkutulmak, grafiklere çenemi sokmak istiyordum! (niye ki?)

Ahahaaa! Tuğbek'i ezik Scarface'i görmeye yolladıktan sonra gömdüm kendimi F.E.A.R.'a. Kulaklıyla oynadım ve o kalabalıkta bile yüreğim ağıma geldi! Yoo, yaratık maratik atlamaüstüme. Rakip askerler yüzünden korktum. Tıpkı ilk Half-Life'daki askerler gibi, bunların da hareketlerinde ve taktiklerinde ürkütücü bir gerçeklik var. Çatışmayı bırakıp kaçıyorlar, ileride toparlanıp yeniden saldırıyorlar. Grafikler falan zaten aşmiş, daha önceki ilk bakışlarını okuduysanız bu konudaki salyalarımız ellerinize bulaşmıştır.

Arkadaşlar, size diyeceğim şudur: B.U.O.Y.U.N.M.U.H.T.E.Ş.E.M! Eylül hiç bu kadar uzak gelmemiştir. -Sinan

GETTING UP! CONTENTS UNDER PRESSURE

Himm, bu ne tuhaf isim böyle?

YAPIM: THE COLLECTIVE **DAĞITIM:** ATARI **TÜR:** AKSIYON **SİSTEM:** PC, PS2 **ÇIKIŞ TARİHİ:** EYLÜL

Oyunun tam ismi Marc Ecko's Getting Up! Contents Under Pressure. Kısaca MEGUCUP. Bilmeyen birisi için MegaEmin'in düzenlediği ama hep sonuncu olduğu bir PES turnuvasının ismini andıran bu kısaltma, içinde çok ilginç bir oyunu barındırıyor. Şimdi bu tuhaf ismi inceleyerek oyunun özüne hep birlikte varalım.

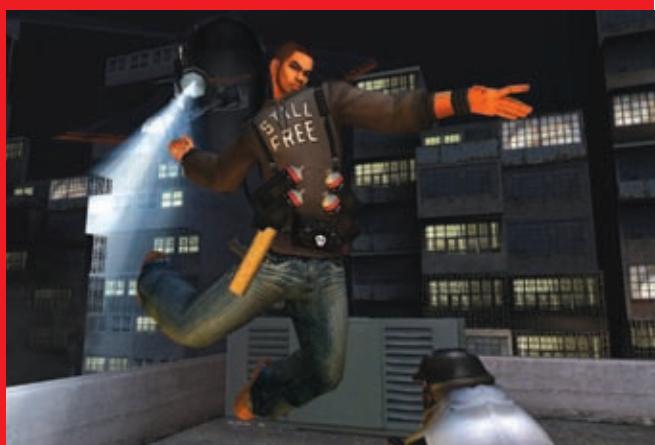
Marc Ecko: Çok ünlü bir T-Shirt tasarımcısıdır. Aynı zamanda da bir grafiti sanatçısıdır. Bir gün elinde dikiş makinesiyle uykularken, aklı-

na kendi adına bir oyun yapma fikri gelir. Önce tekstil sektörünün karanlık dünyasını konu alan bir oyun yapmaya karar verir. Oyunun ismi de Marc Ecko's Sewing For The Titan! China is Coming olacaktır. Ama 50 dolara sattığı t-shirt'leri 3 dolara nereden aldığına hatırlayınca bundan vazgeçer.

Getting Up!: Başkaldırmak, devrim. Oyunda baskıcı rejime ve onun kontrolündeki medyaya karşı çıkan, onlara karşı insanları uyandırmaya çalışan bir grafiti sanatçısını yönetiyorsunuz. Bunu da şehrin en alengirli yerlerine (gökdeLEN tepesi, metro treni, otovol levhası vs.) grafiti yaparak başarmanız gerekiyor. Tabii bu emelinize karşı çıkan bir ton düşmana da sille tokat girişiyorsunuz. Yani oyun silah yerine tekme yumruk kullan-

dığınız bir nevi Freedom Fighters.

Contents Under Pressure: Baskı altında ideallerine ulaşmaya çalışmak anlamına gelebileceği gibi, grafiti sprej boyası anlamına da gelebilir. Sprej boyası basınçlı tüptedir ya, o bağlamda. -Sinan





HELLGATE LONDON

Diablo'nun izinde, cehennemin kapılarında...

YAPIM: FLAGSHIP DAĞITIM: NAMCO TÜR: RYO SİSTEM: PC ÇIKIŞ TARİHİ: KASIM

Geçen sene E3'de Diablo ve Starcraft'in yaratıcısı Bill Roper ile röportaj yapmış ve yeni kurduğu oyun stüdyosu ve yeni oyunu üzerine konuşmuştu. Ağızından zorla alduğumuz bilgi kırıntıları yeni bir Diablo'nun geldiğini söylüyoruz bize. Ama Bill Roper bu E3'e kadar projesinin detaylarını gizli tutmayı başardı. Ama sabreden dervişler gibi muradımıza erdik ve E3'te yeni Diablo'yu uzun uzun oynadık.

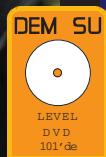
Özünde Diablo'ya çok benzese de Hellgate London çok farklı bir oyun. Her şeyden önce oyun modern çağlarda ve Londra'da geçiyor. O kadar şehir içinde neden Londra sizce? Muhtemel mimarisi mi, Roma döneminden kalma kalıntıları mı, Knights Templar geleneği mi, mistik Kelt mitolojisi mi? Hepsinin payı vardır elbette ama gerçek sebep çok farklı: The Tube... Yani Londra metrosu. 1800'lerin ortalarında masonlarca inşa edilen The Tube dünyanın ilk metrosu. Ama ya masonlar kazmamaları gereken bir yerde bulmamaları gereken bir şey bulduarsa? Ya 200 sene sonra cehennem yaratıkları dünyaya gelirken metroya binmeye karar verirse?

Cehennemin dünyayı istilasının üzerinden 5 sene geçmiş. Londra'da hayatı kalan bir grup Templar şövalyesi direniyor. Cehennem yaratıklarının topla tüfekle değil eski moda yöntemlerle öldürülebileceğini fark etmiş yeni silahlar yaratmışlar. Ve hiç durmadan umarsız bir savaşa devam ediyorlar. Sadece Londra mı? Büttün dünya mı istila altında? Başka bir yerde insanlık yoluna devam ediyor mu? Bilmiyoruz.

Ama Hellgate özünde Diablo'ya hala çok benziyor. Amacımız hiç durmadan yaratıkları kese kese yolumuzu bulmak, bir yandan experience toplayıp level atlarken yaratıklardan düşen eşyalarla güçlenmeye çalışmak. Aynı Diablo'da olduğu gibi Hellgate'te de haritalar rasgele hazırlanıyor. Yani bir bölüm yüklenirken bir yandan otomatik olarak tasarlanıyor.



DEMOS

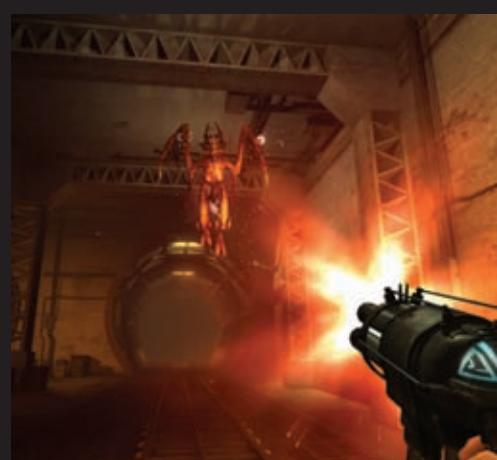


E3 trendleri

RETRO'YA HÜCUM!

1970 ortalarında doğmuş herkes oyunlarla birlikte büydü. Hepimizin çocukluğunu Pong' dan başlayıp Atari 2600, Arcade salonları, Nintendo Entertainment System, Commodore 64 veya Amiga'yla ilgili hatırlar oluşturuyor. Ailelerimiz ve çevreümüzdeki bize hep "bunlar gelip geçici hevesler, büyüğünce sıkılırsın" demişlerdi ama bir de hatırlatın ki dünyada 30 yaşın üzerinde hala ciddi şekilde oyun oynayan milyonlarca insan var.

İşte bu insanlar, çocukluklarındaki o güzel günleri yeniden yaşamak için, yeni nesiller de hiç tadamadıkları o güzellikleri görmek için yeni bir oyun akımı doğurdu: Retro oyunculuk. Yani eski oyunlara ciddi bir dönüş söz konusu. Emulatorlerden de bahsetmiyorum burada, Avrupa ve Amerika'da 8 ve 16 bit oyun konsollarını ve daha eski oyun cihazlarını, iyi durumdaki oyunlarını alıp satan ciddi miktarda dükkan ve web sitesi var. Son bir yılda eski oyunlara oluşan müthiş meraklı fark eden Capcom, Atari, Namco ve Midway gibi firmalar da elden geçirilmiş eski klasikleri paket halinde piyasaya sunmaya başladılar. Hatta direk televizyonuna bağlanan, içinde birçok C64, NES oyunu olan ve sırf joystick'ten oluşan aparatlar çıktı piyasaya. Görünen o ki eskiye rağmen oynaması halde artıyor ve bit pazarına nur yağmak üzere. - Sinan



CIVILIZATION 4

Eski uygarlık yeni düzen



YAPIM: FIRAXIS **DAĞITIM:** 2K GAMES **TÜR:** SIRA TABANLI STRATEJİ **SİSTEM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** KASIM 2005

Oyun dünyasının efsanelerinden biri olması bir yana Civilization tüm oyun serileri içinde en çok saygı duyduğumdur. Böyle olunca E3'de ilk görmek istediğim oyunlardan biri oldu. Ama Civ4'e ulaşmak gerçekten zor ve çetrefilli bir ihti. kendisi kapalı kapılar arındaydı ve ziyaretçilere oldukça geyik bir videosu gösteriliyordu. Üstelik o çetrefilli yolun sonunda oyuna ulaştığınızda oynamak yerine bir göz atmak ve yapımcılardan oyunu dinlemekle yetinirdiniz.

Peki, 2K'in, 6 ay sonra çıkacak ve rahatça gösterebilecekleri seviyede tamamlanmış bir oyunu bu kadar gizlemesinin sebebi neydi? Aklıma gelen tek cevap oyunun fanlarını ürkütmek istememeleri. Çünkü Civilization baştan aşağı değişmiş ve Firaxis gerçek-

ten cesur davranışmış.

İlk gözle çarpan değişiklik oyunun 3D'ye geçmiş olması. Pirates! ta da kullanılan Gamebryo motoru kullanılmış Civ4'de de. 3D grafikler daha mı iyi olmuş derseniz bence pek de öyle değil. Sanki doğası gereği 2D'de daha sık görünecektir. Civ. Ama hala grafikler üzerinde çalışıyorlar ve 3D motoru kullanmak haritaya yaklaşır uzaklaşır, döndürme ve bir ton detay eklemeye imkânı olmuş. Mesela şehrin menüsüne girmeden şehirde hangi binalar üretilmiş az çok görebiliyorsunuz.

Oynanıştaki en büyük değişiklik oyuna eklenmesi. Belli teknolojileri siz bulursanız dinleri keşfedebileceksiniz ve diğer ülkelere yayabileceksiniz. Aynı dinden ülkeler arasında diplomasi daha sıcak olacak ama karşıt dinler

diplomasiyi zora sokabilecek.

Oyunda artık yönetim biçimleri despotizm demokrasi gibi kesin yönetim biçimleri değil. Bunların yerini yurttaşlık hakları almış. Mesela köleliğin kaldırılması, seçme ve seçilme hakkı. Bu hak ve özgürlükler ne kadar izin verdiği belirleyecektir yönetim biçimini. Her ırk için de iki lider bulunacak artık. Bunlardan biri kültürel digeri ise askeri bonuslar verecek.

Oynanışın diğer bir farklı yönü teknoloji ağacının daha esnek olması. Eskiden her teknolojiyi bulmak zorunda değildik ama belli teknolojilere giden yol hep sabitti. Artık farklı yollardan ilerleyerek sonunda aynı teknolojile ulaşılabilicektir. Firaxis oyunculardan gelen yakınmaları dinleyip oyundan pollution ve corruption'ı da çıkarmış. Artık kirlilik çevre kirliliğe kusmuşsunuz etkisi yaratmayacak. Bunu yerine şehrin geneline negatif etkileri olacak. -Tuğbek

GODFATHER

Aile her şeyden önce gelir

YAPIM: EA **DAĞITIM:** EA **TÜR:** AKSIYON ADVENTURE **SİSTEM:** PC, PS2, PS3, XBOX, XBOX360 **ÇIKIŞ TARİHİ:** EKİM

E3'ün en etkileyici oyun şovlarından biri Godfather'ın standındaydı. Geçen ay ön incelemesinde EA'ın bu oyunu ne kadar önem verdiği yazmıştık, E3'te bunu daha iyi gördük. Oyunun kapalı standına girdiğimde küçük grubumuzu tam bir mafya masasına kurulmuş olan oyunun sanatsal yönetmeni Philip Campbell karşıladı. Burada oyunu dinledikten sonra

yandaki sürgülü kapılar açıldı ve yan tarafa, 50'lerin havasında döşenmiş salona geçildi. Ahşap kaplama duvarlar, kocaman deri koltuklar ve eski avizeler. Bu ortamda oyunun havasına iyice gömülmemek elde değildi.

Godfather'a kısaca "Kendini aşmış bir Mafia" desek yanlış olmaz sanırım. Çünkü konusu bir yana oyunun türü de Mafia ve GTA'ya oldukça benzeyen. Ama daha iyi grafikler haricinde Godfather'ı özel kıلان 3 önemli yönü var. Oyunun dünyanın en kültür sinema üyeleriinden birini konu alıyor olması bunların ilki elbette. Üstelik Marlon





RON 2: RISE OF LEGENDS

Yeni bir strateji efsanesi yükseliyor

YAPIM: BIG HUGE GAMES DAĞITIM: MICROSOFT TÜR: RTS SİSTEM: PC ÇIKIŞ TARİHİ: MAYIS 2006

Brian Reynolds ustası Bruce Shelly'nin Age of Empires ekibinden ayrılp kendi oyun stüdyosu Big Huge Games'i kurduğunda herkes yıl-larca üzerinde çalıştığı AoE tarzında bir oyun yapmasını bekliyordu. Ama bu genç ustanın ilk oyunu Rise of Nations farklı yapısıyla strateji türünü renklendirdi ve açıkçası Age of Empires'in pabucunu dama atmayı başardı.

Herkes Brian Reynolds'dan yeni Rise of Nations'da bu mükemmel formülü geliştirip da-ha büyük ve gelişmiş bir Rise of Nations yapmasını bekliyordu. Ama o ilk oyunun sadece bir kısmını kullanarak çok farklı bir oyun yapmayı tercih etmiş. Rise of Nations'ın gerçek dünya tarihini takip eden yapısının tersine Ri-se of Legends tamamen FRP öğelerine yaslıyor sırtını. Üstelik artık gına getiren klasik insan, orc, elf FRP'si değil bu. Kendine has enteresan bir karışım. Rise of Legends'ın yer aldığı evren dört farklı ırka ev sahipliği yapıyor. Bunlardan henüz sadece iki tanesini, Vinci ve Alimler'i biliyoruz. İlk ırkımız kendini teknolojiye vermiş ve esin kaynağı Leonardo da Vinci'nin enteresan tasarımlarından geliyor. Alim ırkı ise büyü ve mistisizm ile yoğrulmuş ve ilk bakişta binbir gece masallarını anımsatıyor. Leonardo'nun bilimine karşılık bin bir gece masallarının büyüsü kulağa çok enteresan geliyor. Açıkçası diğer iki ırkın ne olduğunu deliler gibi me-rak ediyorum. Ama karşımıza Atlantis falan çı-karsa şaşırmamak lazım.

Oyunun RTS kısmını oynasam da sıra ta-banlı ilerleyen dünya haritasını görme şansım olmadı. Ama oyunu gösteren Rise of Legends ekibinden şahıs (insan adını not alır di mi?) görünüşü çok farklı olsa da bu ana haritadaki oynanışın pek değişmediğini söyledi. Sadece

hikâye modunda oynarsanız hikâyeyi ilerlemesi için bazı bölgeleri alıp elinizde tutma-zı gerekiyormuş. Hem bu özelliği yüzünden hem de ha-ritanın ekran görüntülerine bakarak oyunun bu kısmının Battle for Middle Earth'e ol-dukça benzeyeceğini söyleye-biliriz.

Şehirlerin önemi

Neyse biz oyunun%5'inin geçtiği haritayı bırakıp asıl %95'lik kısmına bakalım. Rise of Legends aynı RoN'da oldu-gu gibi şehir ele geçirmek ve şehirlerle topraklarınızı bü-yütmek üzerine kurulu. Her tarafın toprağı yine renkli sı-nır çizgileriyle ayrılıyor. Ama bu sefer şehirler çok farklı. İlk oyunda yan yana dizilmiş bi-nalar grubu şeklinde olan şe-hirler Rise of Legends'da de-vasa kompleks yapılarla dön-müş. Artık binalarınızı yan yana dizmiyor, ana şehir bi-nasına ekliyorsunuz. Böylece her bir ek ile şehriniz hem gelişiyor hem de daha çarpıcı ve büyük hale geliyor. Bu sis-temin oynanışı çok rahatlat-tığını söyleyebilirim. İlk oyunda bir ton binanın arasında sıkışmak, şehirlerin çevresin-deki çatışmaları kompleks hale getirebiliyordu.

Üstelik bu ek binalar bir-den fazla kullanılabilir. Me-sela bilim ekini bir şehrde yap-tığınızda belli sayıda bilim puanı kazanıyor, ticaret ekini yaptıığınızda altın girdisi sağ-liyorsunuz. Eğer iki bilim eki yaparsanız iki kat bilim puanı geliyor. Ama ekler yapıldıkça

VİDEOSU



pahalanıyorlar. Aynı ilk oyunda binaların git-tikçe pahalanması gibi. Ama yeni bir şehrę ge-çip bir eki o şehrę ilk defa yaparsanız yine ucu-za geliyor. Yani ilk oyundaki gibi kimin elinde kaç şehrę tuttuğu kazanan tarafı belirliyor.

Oyun devasa şehirler üzerine kurulu olun-ca bu şehirlerin ele geçirilmesi de farklı oluyor elbette. Düşman bir şehrę saldırmaya başladı-ğı zaman çevredekı eklerin ufak ufak parça-landığını, hasar alıp yıkıldığını görebiliyorsu-nuz. Üstelik şehrin hem kendisi hem de ekler küçük yapı parçalarından oluşuyor. Bombalan-maya başlandığı zaman şehrden sütunların koptugunu, balkonların çöküp duvarların yıkıl-dığını görebiliyorsunuz. AEGIA fizik sistemini ve kartını (bkz. Donanım) destekleyen Rise of Legends'da bu binaların yıkılışı da fizik kural-larına uygun olarak gelişiyor ve insanı ger-eften etkiliyor.

Kahramanlar

Rise of Legends'daki diğer bir yenilik birçok strateji oyunundan aşina olduğumuz Hero sis-temi. Aynı Warcraft III'deki gibi oldukça pahalı olan Hero birimleri üretip onların sayesinde savaşın seyrini değiştirebiliyorsunuz. Hero'lar güçlü birimler olmalarının yanı sıra özel yete-nek ve büyüler de kullanabiliyor.

Rise of Legends'in vaat ettiği diğer bir şey ise harika birimler. Birbirinden çok farklı ırkla-rın çok farklı birimleri olması zaten doğal. Ama Big Huge Games birimleri tasarlarken çok cesur davranışmış. Mesela oyunun E3'de oynadığımız demosunda Vinci'lere ait bir Levi-athan (Wild Wild West filmindeki dev örüm-ceği hatırlarsınız) ile Alim'lerin cam ejderhası kapışıyordu ki anlatılacak gibi değil.

Rise of Legends süper grafikleri, oynanışı ve kendine has yapısı ile önmüzdeki seneye damgasını vuracak. Ama çok önemli bir prob-lem var: Biz bir sene boyunca nasıl sabredece-ğiz? -Tuğbek

OPERATION FLASHPOINT 2

Sanal asker, gerçek savaş

İlki ile hem takdirimizi kazanan, hem de yıldızlardan yön bulacağınız diye kafa yediren Operation Flashpoint'in devamı geliyor. Ama oyunun ismi Armed Assault olacak. Çünkü isim hakları ilk dağıtıçı Codemasters'ın elinde ve Bohemia ile köprüleri atmışlar. Ama kimin umurunda, oyunun ismi değil cismi önemli bizim için.

Oyun henüz yapım aşamasının başında. Bizim gördüğümüz versiyonda grafikler günümüze göre oldukça kötüydü. Ama Bohemia oyun bittiğinde grafiklerin neye benzeyeceğini birkaç ekran görüntüsüyle gösteriyordu. Özellikle arazideki yeşil doku ve gerçek zamanlı gün dönümü ve hava değişimi oyunun güçlü noktaları olacak gibi.

Ama oyunun asıl önemli özelliği sizi çok büyük bir savaşın küçük parçası olarak oynatması. Siz oyunu oynadığınız süre boyunca devasa arazi üzerinde savaş devam ede-



cek. Daha önce yanından geçerken düşmana ait olduğunu gördüğünüz bir tepe bir sonraki geçişte ele geçirilmiş olabilecek. Üzerinizden bir uçak geçiyorsa onun ya bir yeri bombalamaya gittiğini ya da işini bitirmiş geri döndüğünü bileceksiniz. Hatta oyundaki hayvanlar bile amaçsızca dolanmayacak. Gökyüzünde bir kartal görüşseniz aşağıdakiler bir farenin peşinde olacak.

Hikâyeyi sürükleyen görevler haricinde oyun kesinlikle çizgisel ilerlemeyecek. Savaşın genel genişliğine göre görev alacaksınız. Mesela komutanınıza bir kasabayı al-

ma emri gelecek ve o da sizden bir mevziyi temizlemenizi isteyecek. Oyun ilerledikçe rütbe alacaksınız emrinizde 4 asker olacak. Oyunun son bölümünde ise tekrar rütbeniz yükselecek ve emrinizde 4 takım bulunacak. Bu sefer size gelen emir kasabayı olmak olacak ve siz emrinizdeki takımlara mevzileri yok etme emri vereceksiniz.

Bohemia bugüne dek kimsenin cesaret edemediği gerçeklikte bir savaş simulasyonunun peşinde. Zaten gerçek ordular için askeri simülasyon üretebilen bir firmadan daha azını beklememek lazım. - **Tuğbek**



AGE OF EMPIRES 3

Koloniler Çağına hazır olun



Rise of Legends'la yan yana gösterilen ustası Age of Empires 3 bana hemen hemen bitmiş gibi göründü. Oyunda Kasım ayında gerçekten çıkacak gibi. Üç ay önce Berker oyunun ön incelemesini yapıp gayet güzel anlatmıştı. Geçen süre zarfında oyunda bir değişiklik olmamış.

Oyunun en heyecan verici yanı olan savaş ve formasyon sistemi çok güzel çalışıyor. Saldırı emri ver-



dığınızde tüfekli birimler hemen çift sıra olup ön sırası diz çöküyor, yanlardan sarma gibi manevralar yapabiliyorsunuz.

Ayrıca bazı oyunlarda olduğu gibi bütün birimler birbirine dolanıp kalmıyor. Adam gibi karşılıklı ateş ediyorlar birbirlerine. Ancak saldır komutu verince süngüler doğrultup düşman saflarına dalıyorlar.

Oyunu E3'de oynarken şu Ho-

me City denen mereti de kurcalama şansım oldu. Ekran görüntülerinden ne olduğunu anlamak pek kolay olmuyordu. Çok detaylı ve canlı gerçek bir Paris görüntüsü gibi duran bu ekran aslında Heroes'daki şehir görüntüsü gibi çalışıyor. Yani burada binaları seçip teknoloji geliştirmek dışında yapabildiğiniz hiçbir şey yok. Gerçi şu sokak aralarında bir çatışma fena olmazdı hanı. - **Tuğbek**



LEVEL
CD
102'de

BLACK & WHITE 2



YAPIM: LIONHEAD **DAĞITIM:** EA **TÜR:** STRATEJİ
SİSTEM: PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** YAKINDIR

Biz her sene B&W 2 yazmaktan siz her sene okumaktan sıkıldınız artık. Ama Molyneux amca oyunu bir türlü bitirip çıkarmıyor. Oyunu artık o kadar çok gördüm ki bu gidişle her E3'te 30 dakika oynaya oyna ya bitireceğim. Bu sene size sadece bir iyi bir kötü haber vermekle yetineceğim.

Kötü haber oyunun çıkışması geciktikçe teknolojisi de eskidi ve ilk günü gibi muhteşem grafikli falan gözükmüyor. Grafikler hala güzel ama nefes kesmekten uzak kalmışlar. Fizik motoru da şaşırtmaktan uzak artık. Diğer oyunlardan üstün bir yapay zekâsı kalmış oyunun.

İyi haber ise oyun bitmiş artık. Hala çıkış tarihi belirsiz ama ben oynadım, baktım kurcaladım... Bitmiş işte daha ne istiyorsunuz bug'larını falan temizleyin çıkarın oynayalım, bu ne eziyettir ya. - Tuğbek



SCARFACE

YAPIM: RADICAL **DAĞITIM:** VIVENDI **TÜR:** AKSIYON
SİSTEM: PC, PS2, XBOX, XBOX360 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2006

Scarface de kapalı kapılar arasında gösterilen oyunlardandı. Oyunu denemeden önce yapımcısından hikâyesini dinleyip heyecanlıyoruz önce. Filmi izleyenler Tony Montana'nın hikâyesini ve filmin sonunu bilir. Son sahnedede Tony'nin malikânesini basarlar, o deli gibi düşmanlarına kurşun yağıdırken arkadan sinsice shotgun'lı suikastçı yaklaşır. Filmde suikastçı Tony'yi öldürürken oyunda Tony onu fark edip haklıyor ve evinden kaçıyor. Böylece filmin son sahnesi oyunun ilk sahnesi oluyor. Tony her şeye sıfırdan başlıyor ve suç krallığındaki tahtına adım adım tekrar çıkarıyor.

Bu güzel hikâyeyi dinledikten sonra oyuna geçiyoruz. Daha doğrusu yapımcılardan biri oynuyor ve ben izliyorum. Ama bu da ne! Karşimdaki kötü grafikli bir GTA kopyasından başka bir şey değil. Sanki ViceCity'yi şu adadaki malikânededen başlayarak oynuyorum. Oyun öylesine GTA ki anlatacak hiçbir özelliği yok. Süratle kaçıyorum... -Tuğbek

BURNOUT REVENGE

Tepelemek yetmez, intikam almalı

YAPIM: CRITERION DAĞITIM: EA **TÜR:** YARIŞ **SİSTEM:** PS2, XBOX, XBOX360 **ÇIKIŞ TARİHİ:** EYLÜL 2005

Geldik yarış oyunlarının kralına. Geçen sene çıktığımberi Burnout 3: Takedown öylesine mest etti ki beni E3'te serinin yeni oyununu görünce saldırmadan durmadım. Burnout 2 ile 3 arasında o kadar fark vardı ki Revenge'in de çok farklı olmasını bekliyordum. Ama biraz hayal kırıklığı yaşadım açıkçası. Çünkü Revenge'in Burnout 3'den çok da farklı yok. Grafikler hemen hemen aynı, oyun modların-

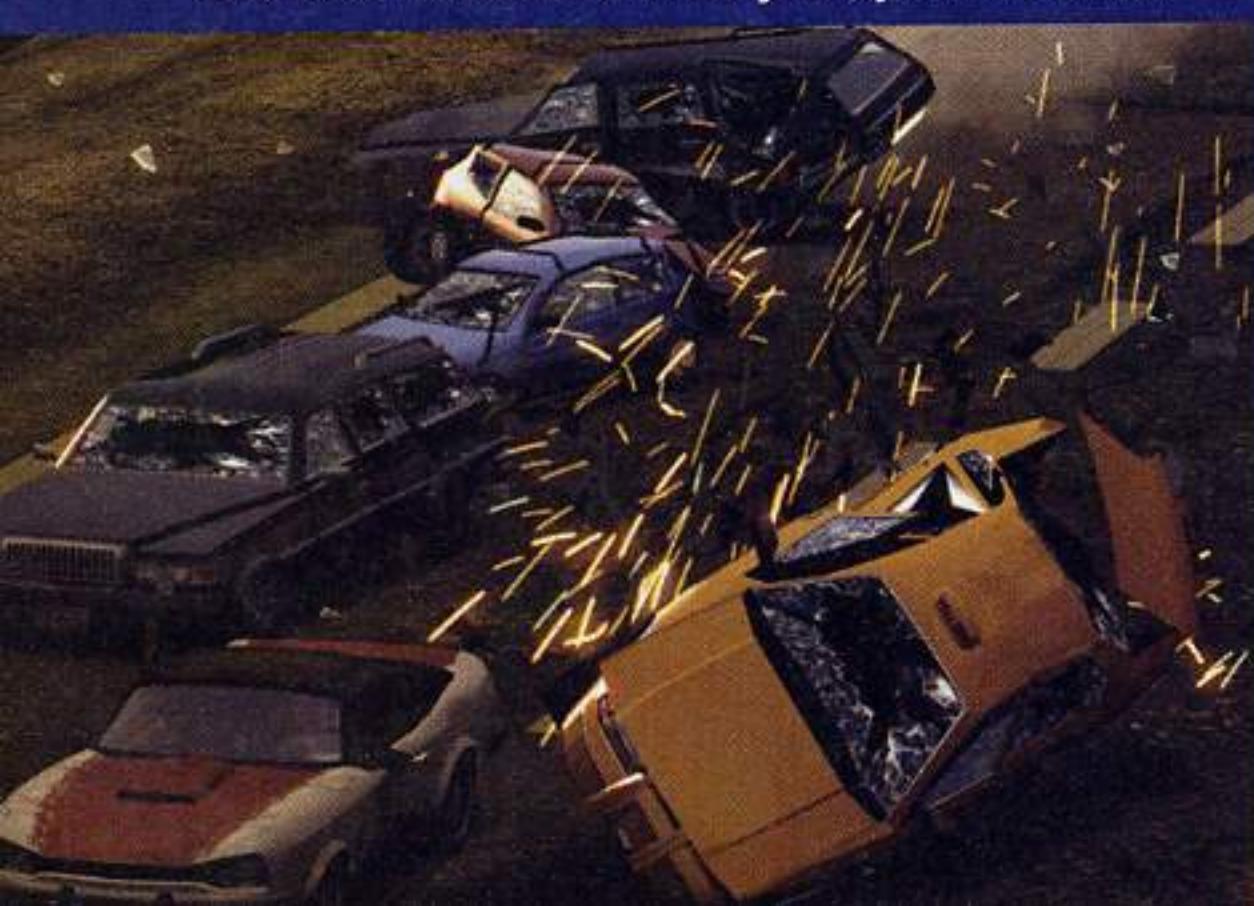
da bir iki değişiklik ve yeni pistler Revenge'i farklı yapan şeyler.

İlk Burnout'dan bu yana Criterion hep daha sert ve belalı bir Burnout yaratıyor. Bu versiyonda da gelenek bozulmamış ve şiddetin dozu arttırılmış. Artık birbirine dalmak noktası aşılmış ve intikam alma üzerine kurulmuş her şey. Bir arabayı tepelediniz mi veya o sizi tepelerse artık düşman oluyorsunuz. Bu arabaların tepesinde kırmızı bir imleç çıkıyor ve artık onları tepelediğinizde ekstra puan alıyorsunuz. İşler kızışınca rakiplerinizi yarıya bırakıp sizi alt etmeyi birinci amaç haline getirebiliyor.

Oyuna eklenen yeni Traffic Attack modunda yollara çıkıp şehri altüst ediyorsunuz. Bu modda trafikteki arabalara yarış rakibinizmişçesine saldırabiliyorsunuz. Yani dört tekerlekli her şeye çarpmak serbest. Tamam, o kadar da abartmayalım otobüs, tır gibi şeyle çarpmayıyorsunuz ama arabalar ve minibüsler sizin. Bu modda amaç elden geldiğince uzun yolda kalmak. Oyunun başında 99 saniyeniz var ve her canını yaktığınız araç azalan zamanınıza biraz daha süre ekliyor.

Revenge'in pistleri tamamen yeni. Bu sefer kita mantığından vazgeçilip üç gerçek şehir Roma, Tokyo ve Detroit seçilmiş. Takedown'da olduğu gibi her bölge kendi farklı havasına sahip.

Elbette en büyük hayal kırıklığı oyunun XBOX 360 versiyonunu görememek oldu. Need for Speed'i bu süper grafiklerle gördükten sonra Burnout kim bilir neye benziyor diye düşünmeden edemiyor insan. -Tuğbek



VANGUARD

Ha? Hö? Nasıl yanı?



YAPIM: SIGIL DAĞITIM | **MICROSOFT** **TÜR:** DEVASA ONLINE **SİSTEM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2006

Microsoft'un standında oyunlara bakıyorum. Age of Empires 3 ve Rise of Nations 2 oynamış mest olmuşum. Sonra Dungeon Siege 2 gelmiş aman ne güzel. Hmmm... Bir oyun daha varmış, ne bunun adı Vanguard. Bakalım neymiş. Evet, bazen hata yaparız ve ağır bedelleri olur. Ama bir Level editörü en belalı oyumlara karşı hazır olmalı.

Oyun başında yapım ekibinden heyecanlı genç bir delikanlı bekliyor. Daha selam sabah tamamlayamadan hemen başlıyor oyunu anlatmaya:

- Oyunumuz devasa online ama diğerlerinden çok farklı. Her devasa online'da kaynak toplama vardır ama biz çok enteresan bir sistem geliştirdik. Mesela şimdi karşısındaki ağaç var ya? Gidip biraz odun keselim ondan.

(Ekranda köylü urbaları içinde elinde kısa bir kılıç tutan karakter ağaç doğru koşar. Ben sessizce dinlemekteyim.)

- Evet, bakın şimdi odun kesiyoruz. Ağacı seçi-

yorum önce, sonra Attack tuşuna basıyorum. Adamım ağaca saldıracak şimdi...

(Karakterden hiçbir tepki gelmez)

- Hmm saldırması lazımdı, saldır ama şu ağaç. Bir saniye, bir terslik var bunda.

(Yan bilgisayardaki arkadaşını çağrıır. Yeni genç 6-7 tuşa basıp gider. Oyundaki karakter şimdi ağaç gibi kılıç salamaktadır.)

- Evet şimdi ağaç saldıryoruz. Ama karşımıza bazı zorluklar çıkacak. Mesela şurada ağaçın içinde bir yumru var. Onu düz kılıç darbeleriyle kesmek zor. Bunun için özel bir skill gerekiyor. Daha farklı sert katmanlarda çıkabiliyor karşımıza. Mesele bana yardım eden bir Rogue karakter onları özel tekniklerle aşabiliyor böylece iki kişi saldırırsak ağaçtan daha kaliteli odun elde ediyoruz.

Tuğbek – Peki ağaç da bize geri saldırıyor mu?

- Hayır

Tuğbek – İyi düşünmüştünüz, hayatı başarılar.

(Tuğbek süratle Microsoft standından kaçar). -Tuğbek

QUAKE 4

Doom III'ün yeni ek görev paketi

YAPIM: RAVEN DAĞITIM | **ACTIVISION** **TÜR:** FPS **SİSTEM:** PC, XBOX 360 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2005 SONU

Doom III'ün motor olarak süper ama oyun olarak fos çıkışmasının ardından boşta kalan umutlarımı Quake 4'e bağladık. Bu sefer cidden umutluyuz çünkü Quake 4'ü id Software değil Raven yapıyor. Yoksa "umutluyduk" mu demeli?

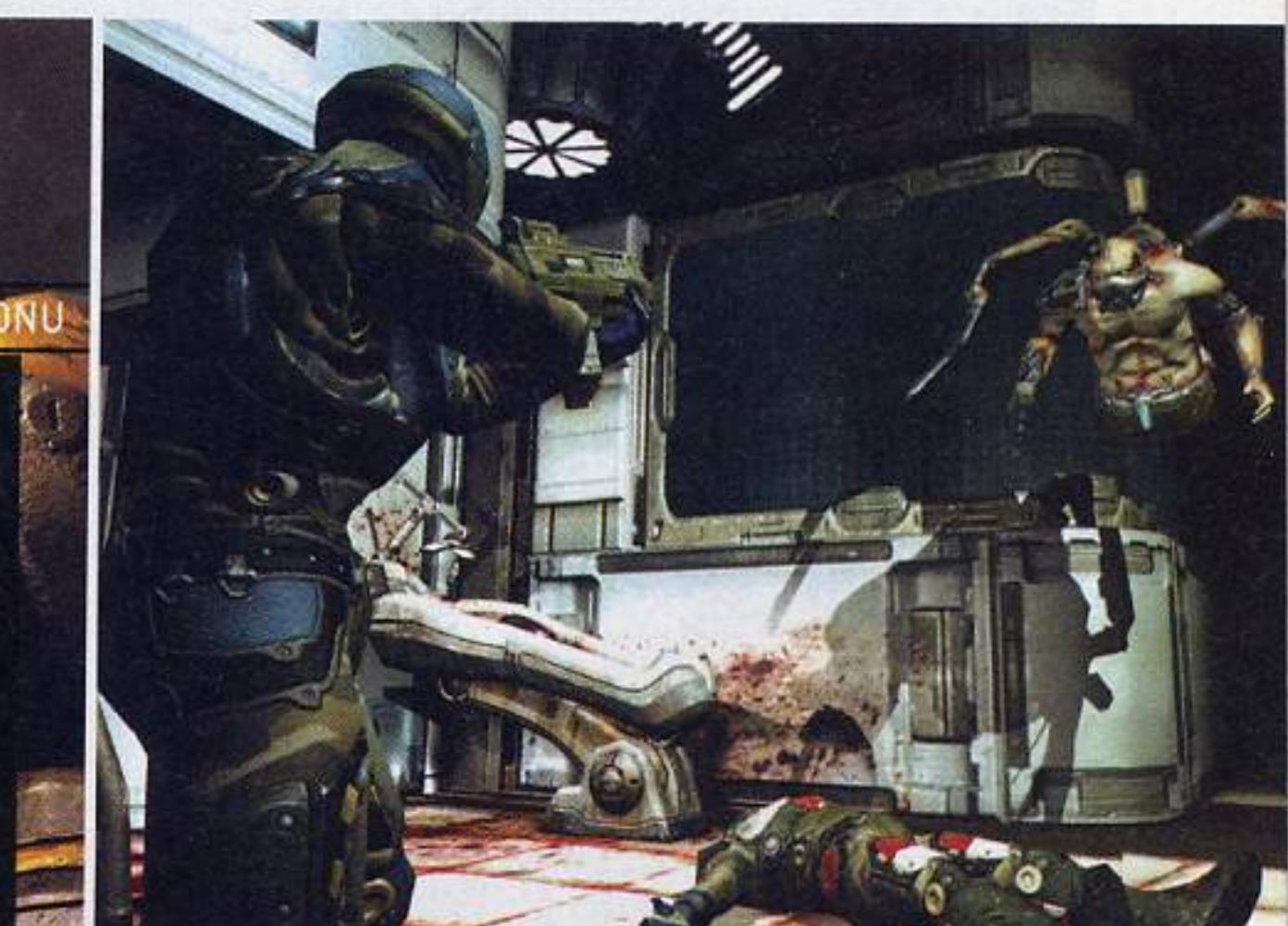
Oyun Quake II'nin kaldığı yerden devam ediyor ve Matthew Kane isimli bir uzay komandosunu oynuyor. Strogg'lar dünyayı işgal etmiş ve Kane gibi marinelerden kurulu birlikler onlara karşı dayanıyor. Kane'in yer aldığı birliğin ismi Rhino (Gergedan). Birlik içindeki silah arkadaşları da tanımlı enteresan karakterler. Zaten Doom'un aksine Raven Quake 4'de daha düzgün hikaye ve karakterler olması için çalışıyor.

Aslında Raven da, id Software de oyun hakkında çok güzel şeyler anlatıp duruyor ama gördüklerim açısından beni hiç ikna etmedi. Her şeyden önce oyun görsel olarak inanılmaz derecede Doom III'ye benziyor.

Tamam, aynı motor kullanılmış ama sanki yeni adam modellemek, doku ve mekân hazırlamak yerine elde olanlarla bir oyun daha çıkartmaya çalışıyorlar. Daha fazla açık mekân içermesi ve Strogg birimleri haricinde Doom III modunu andırıyor Quake 4.

Oyunun tanıtımı sırasında id Software'in başkanı Todd Hollenshead进入eresan bir açıklama yaptı. Oyunun tek kişilik bölümü Quake II'nin, çok oyunculu kısmı ise Quake III'ün devamı olacak dedi. Ama benim gördüğüm oyun bariz Doom II'ün devamı. En ufak bir Quake II veya III hissi almadım.

Eğer oyunu Raven değil de id Software yapıyor olsa bu kadar şansızdım. Ama Soldier of Fortune, Jedi Knight II gibi oyumlara imza atmış bir firma Raven. Umarım önlendirmek 6 ayı iyi değerlendirir ve sonunda beni bir güzel utandırırlar. - Tuğbek



Bilen Adam



CD VAR ABİ, FİLM VAR!

Ülkemin insanını anlamakta bazen çok güçlük çekiyorum. Her şeyin en iyisi zanettiğimiz saçma sapan "markalara" tomarla para veririz. Ama tutar, daha işin ruhunu anlamadığımız şeylerin kopyasını alırız. Şu yeni kanser hastası bisikletçi Lance Armstrong'a yardım amaçlı çikan bilekliklerden bahsediyorum. Kanseri yenmek için çabalayan bu sporcuya hem maddi, ama daha çok manevi yardım amacı taşıyan bu bileklikler, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de çok sembolik bir fiyatla, 1 liraya satılıyor. Ve tutup girişimci, atılımcı Türkler'imize ne yapıyor? 50 kuruşluk kopalarını çıkartıp her köşe başında satıyor! Birilerinin bileğinde bu plastik halkaları gören herkes de, ne olduğunu anlamadan burlara saldırıyor. 50 kuruş yahu! 50 kuruş fazla versen hem kanserle savaşa bir katık olacak. Hem de tüm dünyanın katıldığı bir birlikteliğe mensup olduğun için manen tatmin olacaksın! Valla anlamiyorum bizi. Bedava olan bir şeyin bile kopyası çıksa ona saldırırız kesin. Yarın bir gün "sahte hava" veya "sahte güneş ışığı" da yaparız.

Alın size başka bir örnek: Ankara'dan bir okuyucumuzun gönderdiği bir e-postada, bazı kitapçılarda orijinal oyun fiyatına kopya oyun DVD'lerinin satıldığını söylüyordu. Tuna hazır Ankara'dayken ona bir bakmasını söyledim. Ertesi gün kötü haber geldi: Gerçekten de 45-50 YTL'ye satılan, gerçeğinden ayırt edilmesi çok güç olan kopya oyunlar vardı raflarda. Ama bu işte iki tuhaftı vardı: Birinci, Ankara'nın en ünlü kitapevlerinden birinde, orijinal oyunlarla aynı raflardaydalar. İkincisi ve daha kötüsü: Kültür Bakanlığından orijinal bandrolü vardı. Merak edip birkaç gün daha araştırdığında işin aslı çıktı ortaya. Ankara'da bazı kişiler kitapevlerine "biz bu oyunların dağıtıçılığını aldık ve daha ucuzu getiriyoruz" diye kakalamıştı. DVD'lerin üstündeki bandrol de film/oynan bandrolu değil, kitap bandroluydu. Kültür bakanlığını "Biz kitap yazdık, kitabıń yanında da DVD ve riyoruz" diye kandırılmışlardı. Bakar misiniz şu Türk'ün aklının çalıştığı yere?!

Sakin yanlış anlamayın, "imkanı elvermediği için orijinal alamamak" ayrı

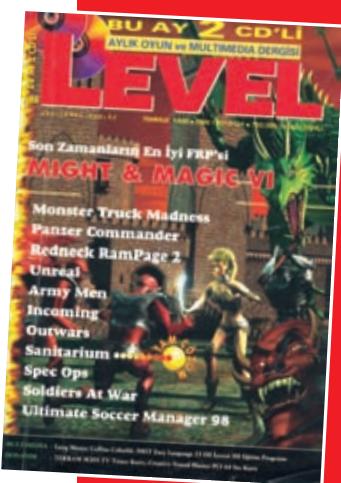
şeydir "cahillikle üste çıkmak, orijinal oyuna para vermeyi enayilik saymak" ayri şey. Tamam, alışık değiliz bir oyuna 50 ila 120 lira vermeye. Öğrenciyiz çogumuz, paramız yok, alamıyoruz, ona da eyvallah. Ama kopya kullanmayı normal addetmek de nedir? TRGamer'in forumlarında kopya oyun kullanmanın hırsızlık olup olmadığı hakkında tartışılırken birisi çikip "Esas bir oyuna 75 kuruşluk CD'ye yazıp 120 liraya satanlar hırsızdır!" demiş. Demek hala oyunlar cennetin zembille inip 75 kuruşluk CD'lere yazılıyor, geri kalan para da "CD'yi basan herife" gidiyor zannedenler var. Bu kişi bir oyunu bitirince oyunun yapımında çalışmış yüzlerce kişinin ne iş yaptığından haberدار değil demek ki.

Bu tür insanlar ne yazık ki hala büyük çoğunlukta. Onları inatla, yılmadan eğitmek de bize ve artık işin doğrusunu bilen siz Level okuyucularına düşüyor. Lütfen, en azından oyun konusunda güzel ülkemdeki insanları neyin doğru olduğunu el birliğiyle uyandıralım. Artık uyandıralım yahu!

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Hahattı! Geçen Temmuz ayında şamşırıp 98 değil, 99'un Temmuz sayısını yazmıştık. Ama bir sonraki ay fark edip özür dilemiştim. Ünuttuk sandınız değil mi? Hayır efendim, işte geçen yıl yazmış olmamız gereken Temmuz 1998 Level'i:



vardı, ki aradan geçen 7 yıla rağmen bu üç oyundan hala alınır ve oynanır.

3 yıl önce

"Geri dönmeyeceğimi sanıydınız, öyle değil mi?" "Yeş milord!" gibi bir diyalogu kapağa yazdığınıza inanıyorum. Ama yazmışız.

Bir Level klasiği olan ve öümüzdeki yıl oynayacağımız oyunlara baktığımız E3 dosya konumuz bu sayıda da var (dosya konusu geçen yıl Haziran'a yetişmişti, çünkü E3 Mayıs'ın ortasında yapılmıştı). Dosyada mercek altına aldığımız hemen her oyun iyi çıktı (Sims Online hariç). Sinan ise ilk defa gördüğü WoW'u yazarken "Şimdilik oyunda dört ana ırk var. Ama benim bildiğim Blizzard oyunu mükemmelleştirmeden bırakmaz. Bu da demek oluyor ki Night Elf'leri ve belki Undead ırkını da oyunda görme ihtimalimiz var" demiş. İleri görüşülük? Ke hanet? Bal? Hangisi olduğuna biz karar veremedik.

Tabii bir de Duality için "Eğer tahminlerim doğru çıkarsa, 2003'ün en iyi oyunlarından birisi olabilir" deyişi var Sinan şahsinin. Kendisini Nostradamus zannetmeyin.



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC

Unutulmayacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlamayacağınız bir şeref madalyasıdır.

 **80-89 arası: LEVEL HIT** Yanında bu logoyu gördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden alabilirsiniz.

70-79 arası: İYİ Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmese de, oldukça iyi bir oyun demektir.

60-69 arası: ORTA Hata ve eksikleri nedeniyle almak istemeyebilirsiniz. Sadece o türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

50-59 arası: VASAT Paranızı harcaya-

cağınız aynı türden daha iyi bir oyun mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

30-49 arası: KÖTÜ Uzak durmanız gereken bir oyun. Alırsanız büyük ihtimale paranızı çöpe atmış olacaksınız.

1-29 arası: LEVEL SHIT Tam anlayımla rezalet. Üstüne para bile verseler, harcadığınız zamana değmeyecekтир.

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

CPU: İşlemci gücü.
GFX: Ekran kartı türü ve belleği.
RAM: Bellek miktarı.

HDD: Gerekli sabit disk alanı.

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- GTA: San Andreas
- Guild Wars
- The Sims 2: University
- World of Warcraft
- The Sims 2
- Football Manager 2005
- Championship Manager 5
- Half-Life 2
- Imperial Glory
- Empire Earth 2



Playstation 2

- Medal of Honor: European Assault
- Juiced
- Star Wars Episode 3
- LEGO Star Wars
- Area 51
- Batman Begins
- FIFA Street
- Gran Turismo 4
- Championship Manager 5
- TT Superbikes



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✎ değişmedi yükseldi düştü



ALTIN KLASİKLER

Ne yaptınız siz yahu? Yazın başında bu kadar iyi oyun bir arada çıkartılır mı? Üstelik öyle 20-30 saatte bitirip kurtulabileceğiniz şeyler de değil. Bakınız San Andreas; rathanlıkla 120 saat oynarsınız, eğer çok ekstralara girermezseniz! Guild Wars... Sırf senaryoyu bitirmek 100 saat. Lonca edineyim, Hall of Heroes yapayım, Kore'lilere kafa tutayım dediniz mi vay halinize! Haaa, bir de Battlefield 2 var. Tek haritadan ibaret demosuya 20 kürsür saat geçirdik. Tam versiyonundaysa, du bakalım, 8 haritaaaa, hepsinin 16-32 ve 64 kişilik versiyonları, açılabilir yeni silah kitlerii... Vay anam yandık!

E ama biz daha tatile çıkacağımız? Karpuz keseceğiz?.

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
AKSİYON	[PS2] GTA: San Andreas	2004	%98 - %96	[PC] Vampire: Bloodlines	2004	%92 - %91
	[PS2] God Of War	2005	%95 - %95	[PC] Sid Meier's Pirates!	2004	%92 - %91
	[PC] [PS2] Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %94	[PC] Bard's Tale <small>YENİ</small>	2005	%86 - %86
	[PS2] Tekken 5	2005	%93 - %92	[PC] Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92 - %87
	[PS2] Metal Gear Solid 3	2004	%94 - %92	[PS2] Shadow Hearts Covenant	2005	%85 - %85
FPS	[PC] Half-Life 2	2004	%95 - %92	[PC] Still Life	2005	%90 - %90
	[PC] Brothers in Arms	2005	%92 - %91	[PC] Myst 4 Revelations	2004	%91 - %89
	[PC] Chr. of Riddick : Escape from B.B.	2005	%91 - %90	[PC] Broken Sword 3	2004	%90 - %84
	[PC] SW: Republic Commando	2005	%90 - %89	[PC] Return to Mysterious Island	2005	%81 - %80
	[PC] Medal of Honor: Pacific Assault	2004	%90 - %88	[PC] Sentinel: Descendants in Time	2005	%80 - %79
SPOR	[PC] Football Manager 2005	2004	%95 - %93	[PC] The Sims 2	2004	%95 - %92
	[PC] [PS2] Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %93	[PC] Silent Hunter 3	2005	%88 - %88
	[PS2] NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %92	[PC] Pacific Fighters	2004	%88 - %86
	[PS2] Fight Night Round 2	2005	%91 - %90	[PC] Dangerous Waters	2005	%85 - %85
	[PS2] Pro Evolution Soccer 3	2003	%96 - %90	[PC] Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %82
YARIŞ	[PS2] Gran Turismo 4	2005	%95 - %94	[PC] Battlefield 2 <small>YENİ</small>	2005	%92 - %92
	[PS2] Burnout 3: Takedown	2004	%93 - %91	[PC] Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %90
	[PC] TOCA Race Driver 2	2005	%92 - %91	[PC] Tribes Vengeance	2004	%90 - %89
	[PS2] Midnight Club 3	2005	%90 - %90	[PC] Joint Operations	2004	%87 - %84
	[PC] GTR	2005	%90 - %89	[PC] Counter Strike Source	2004	%85 - %83
STRATEJİ	[PC] Rome Total War	2004	%94 - %92	[PC] Guild Wars <small>YENİ</small>	2005	%95 - %95
	[PC] Act of War: Direct Action	2004	%91 - %91	[PC] World of Warcraft	2005	%96 - %95
	[PC] Silent Storm: Sentinels	2004	%91 - %88	[PC] SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %87
	[PC] Hearts of Iron 2	2005	%88 - %87	[PC] Everquest 2	2004	%88 - %86
	[PC] Codename Panzers	2004	%89 - %87	[PC] City of Heroes	2004	%85 - %82
DEVAŞA ONLINE	[PC] ONLINE AKSIYON	2005	%95 - %94			
	[PC] SIMULASYON	2005	%95 - %94			
	[PC] DÜNYA LİSTELERİ	2005	%95 - %94			
	[PC] RPG	2005	%95 - %94			
	[PC] ADVENTURE	2005	%95 - %94			

grand theft auto

San Andreas

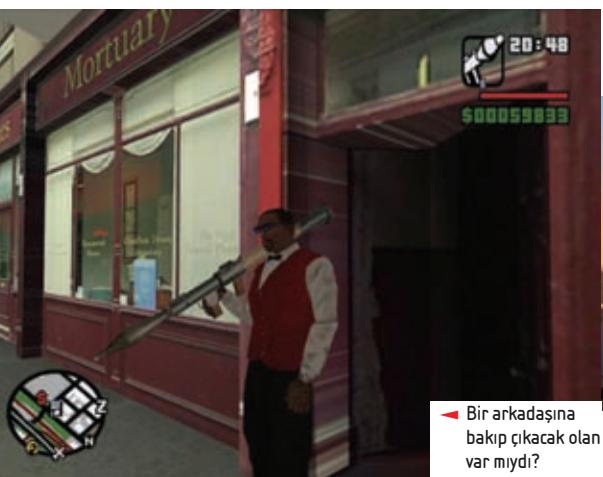


LEVEL CLASSIC



Sıcak ile boğuşuyorum herkes gibi. Tüm pencereler açık. Uçusan perdeler evin içinde güçlü bir hava akımı olduğuna işaret etse de, yanlığımdan süzülen ter damlları tam aksını söylemeyecektir. Sıkıntımdaki yükün altından nasıl kalkacağımı düşündürmeyip kara kara. Aralık ayında yaşanan Hit oyun yağmurunu sağ salim atlattıktır. Ancak temmuz ayı dolu olup yağmakta şuan da kafama. Hala soruyor musun neden suratın asık diye? Değil suratım asık falan! Yorgunum, susadım, uyumak istiyorum. Yüzümdeki kaslara artık hükmedemiyorum. Hem ne sıriticam bakarken ekrana? Tuğbek, yazmakta en çok zorlandığın yazılarından biri mi demişti San Andreas için? Gel birde benim açımdan bak olaya : (Uzattım mı? Evet Uzattım.

CJ, annesinin cinayete kurban gitmesi üzerine, beş yıl önce apar topar terk ettiği Los Santos'a döner. Groove Street eski görkemini yitirmiştir, çete rakipleri tarafından iyice sindirilmiş, mahalle gençliği uyuşturucu batağına saplanmıştır. CJ dönüşü ile birlikte hem yitirdiği saygıyı geri kazanacak, tekrar işlerin başına geçip eski görkemli günleri geri getirecektir. Oyunun bu şekilde başlayan senaryosu, GTA oyunlarından alıştığımız üzere ilerleyecektir ve yüz küsür görev ardından sona erecektir. Anlatılan hikaye gayet basit olmasına rağmen gayet güzel işleniyor oyunda. Bir sonraki hareketiniz her seferinde senaryo tarafından belirleniyor olsa bile, sürekli inişli çıkışlı hikâye ve beklenmedik olaylar serisi, senaryoya olan ilginizi sürekli sıcak tutmayı başarıyor. Los Santos şehrinde başlayan hikâyeyi San Fierro ve Los Venturas'ta devam ediyor. Evet anlaşıldığı üzere San Andreas, bir şehir değil bir eyaletin adı. Bu da demek oluyor ki oyun alanımız artık çok daha büyük. San Andreas'ta yer alan her şehrin Vice City'in yaklaşık üç katı olduğunu söyleysem iyi kötü bir fikir sahibi olursunuz sanırım. Ayrıca şehirler birbirlerine köprüler ile



Yaktın beni San Andreas!

San Andreas PS2 sürümünü piyasaya çıktıgı günlerde oynaması şansım olsaydı, California turunu kısa keser L.A. bilmem ne gezeceğim diye vakit kaybetmezdim. Oyundaki şehirler asıllarından modellenmemiş olsa bile görüp görebileceğiniz hemen her şey hakkında sağlam bir fikir sahibi olmanızı sağlıyor. Belli başlı yapıların da şehirlere aktarılmış olması, gerçek dünya ile San Andreas arasındaki bağı oldukça sağlamlaştırıyor. Oyunda şehir merkezleri beni pek sarmamış olmakla beraber, banliyölerde doğrudan kaydıkça çok daha gerçekçi ve canlı bir ortamda buluyorsunuz kendinizi. Daha derinizin renginden ofsayta düşeceğiniz mekânları CJ olup ekranında gezmek çok daha güvenli. Evet, oyunda gördüğünüz nerede ise her türlü pislik gezenin bir yerlerinde gündelik hayatın ta kendisi.

değil otobanlar ile bağlanıyor. Yani şehirlerin arasındaki kırsal alanlar ve çöller de emrimize amade artık. Kırsal alanlar da bomboş değil, askeri üsler, küçük kasabalar, yol üstü dinnerler ve daha bir çok mini yerleşim birimi ile gayet canlılar.

PIMP BİR NEDİR?

Yaratılan bu sanal eyalet sadece arabamızla

hız yapabileceğimiz sokaklar ve otobanlardan ibaret değil elbette. Rockstar çok güzel bir iş çıkararak kanlı canlı şehirler yaratmayı başarmış. Şehir merkezleri ile banliyöler arasındaki farkı bariz görebiliyorsunuz. Gerçek hayatı olduğu gibi sabah kalkıp spor salonuna gidebiliyor, buradan çıkış berbere uğrayıp saç sakal traşı olabiliyorsunuz. Amerikan günlük hayatının nerede ise tamamını kapsayan tüketim çığlığını kendinizi kaptırır, önce alışveriş arkasından fast food restoranlarından birene dalabiliyorsunuz. Arabanızı bir atölyeye çekip NFS tadında (daha çok Pimp My Ride ama neyse.) modifiye edebiliyor, akşam kız arkadaşınızı alıp gece bir kulübüne yada bara eğlenmeye gidebiliyorsunuz. Gidip basketbol oynamak, arenalarda yapılan cross ya da araba yarışlarına katılmak, alışveriş merkezlerindeki atarı salonlarında jeton harcamak gibi seçenekleriniz de mevcut. Bunlar dışında keşfetmeyi bekleyen tonlarca şey şehirlere serpiştirilmiş.

Bütün bunları senaryodan sıkıldıkça gidip eğlenelim diye yapmamışlar elbette. Sonuçta Carl (CJ sinirimi bozuyor da) genç bir siyah. Ve yaşadığı ortam bizim bildiğimiz alıştığımız türden değil. Siyah gençlerin arasında en önemli kelime "Saygı". Elbette bu kelimeyi bizden çok farklı yorumladıklarını söylemem gereklidir. Saygı görebilmek için yerine getirilmesi gereken belli şeyler var. Yukarıdaki paragrafta bahsettiğim "yapabilirsiniz" bölümü yerine getirilmesi gerekenlerin bir kısmını kapsıyor. Öncelikle vücudu toplamak ge-

rekiyor. Spor salonunda geçireceğiniz zaman kas gücünüüzü, kondisyonunuuzu ve belli aralıklarla öğrenebileceğiniz yakın dövüş teknikleri sokakta hayatı kalma sürenizi uzattığı gibi, görsel olarak ta ekrana yansıyor. Spor salonunda her gün belli bir süre harcayabiliyorsunuz. Oyun zamanı ile bir haftayı doldurmadan ciddi anlamda kaslığını haline gelmeye başladığınızı görebilirsiniz. Elbette koşan, ziplayan, kavga eden, spor yapan, uyumayan Carl bir süre sonra zayıf düşmeye başlıyor. Gückünü toplamak için yapmanız gereken ise basit, yemek yemek. En yakın fast food restoranına uğrayıp karnınızı doyurabilirsiniz. Ancak gerçek hayatı olduğu gibi ne ve ne kadar yediğinize ciddi anlamda dikkat etmeniz gerekiyor. Aksi takdirde kişi süre de yağ tulumu olmanız mümkün. Vücutu toparladıktan sonra ilk durumuz berber. Saç traşı bu insanların kültüründe inanılmayaç kadar önem taşıyor. Bu yüzden saç sakalı toparlamanız lazım. Ancak berberin size sunacağı her seçenek sokakta pek popüler olmayı bilir. Bu yüzden keçi sakal ve misir örgülerini tavsiye ediyorum. Alışılmış ama her zaman işe yarar. Fiziksel olarak sayınız artık!

Bir sonraki durumuz ise alışveriş merkezi. Filmlerden



Bu bebek roket falan atıyor, hem uçak kullanmaktan daha kolay. Süper! Uçuş okulundan çalabilirsiniz.





alışık olduğunuz tarzda abuk subuk üstünüzden dökülen kıyafetleri yakıştırmanız, bolca da takı edinmeniz gerekiyor. Groove Street çetesinin rengi yeşil, kostümlerde bu renge ağırlık verirseniz yararınıza olacaktır. Ağzınız açıldıkten koksa bile cebinizdeki her kuruşu mücevhere yatırmanız saygınlığınıza artıracaktır. Bir iki dövme de edindik mi tamamdır.

ALIENS ARE TALKING TO ME

Görsel anlamda "saygı" kazandığımıza göre artık sokaklara dehset saçabilirim. İlk olarak rakiç çete Ballas'ın üzerinden geçmeniz gerekiyor. Groove'u iyice sindiren Ballas aynı zamanda bu mahallenin gençlerine uyuşturucu da satmakta. Bir iki görev paçamızı Ballas elemanlarından sıyrılmakla geçiyor. Hemen ardından graffitti kültürü ile tanışmamız geliyor. Gidip Ballas graffitileri üzerine kendinizinkini çiziveriyoruz. Biri gelip laf eder ise spreyi gözüne sıkıp, ardından bir güzel dövebilirsınız. Uyuşturucu satıcısı pataklama ardından drive by'lar derken Ballas'ın tepesine binmeye başlıyorsunuz. Tüm görevler minik ara videolar ile birbirine bağlanıyor. Bu videoların oyunun bütünlüğünü koruması dışında bir başka artısı daha var. O görevde ne yapmanız gerektiğini çok açık bir şekilde anlatıyor olması. Sokak ağzından ödüн vermeden olayı gayet güzel özetleyen diyaloglar, video ardından bilmem kimi temizle diyen görevin açıklamasını şuraya git diyerek yapan mesajdan daha çok işinize yarıyor. Evet maalesef bazı görevlerde X noktası-



na gittiğinizde yapmanız gerekenler söylemiyor, diyaloglara dikkat etmediyseniz bol şanslar. Temelde yaptığımız görevler daha önceki GTA oyunlarında karşılaştığımız şeyler. Elbette uçuk kaçık pek çok olayı gerçekleştirmemiz de isteniyor. Ancak benzer görevleri yerine getirirken bile pek sıkıldığım söylenemez. Bunun sebebi Carl'ın daha önceki başrol oyuncularımızdan çok daha gerçekçi olması belki. Sonuçta Carl oldukça konuşkan, karizma sahibi ve istediğim gibi donatabileceğimiz bir karakter. Her ne kadar yaşadığı hayatı bennimsemem söz konusu olmasa da, gerçekten yaşayan bu oyunun bir parçası olmamızı citteden kolaylaştırıyor.

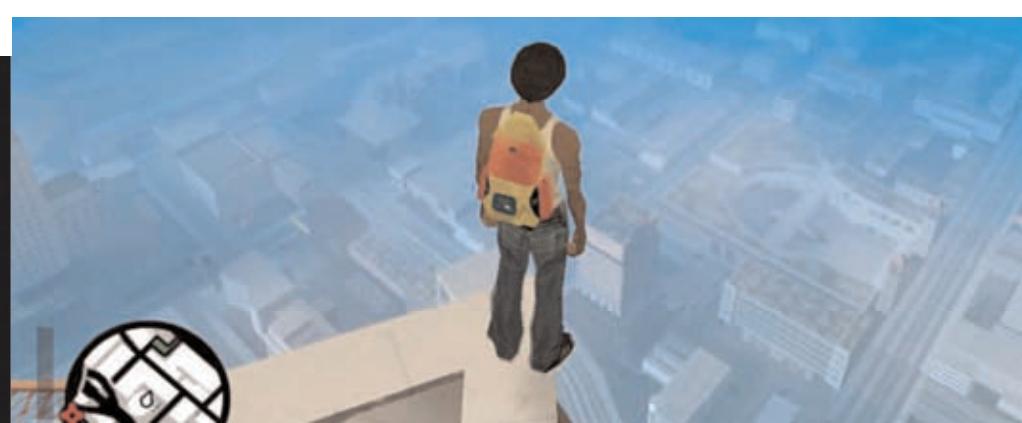
ON MY CAR RADIO...

Yaşayan San Andreas eyaletinin etten kemikten parçası Carl, gittikçe büyüyen ve güçlenen suç örgütünün (çete demek zor bir yerden sonra elbette) yükünü taşıyamaz hale geliyor. Biz görevlerden sıkıldığımız gibi o da sıklabiliyor bir yerden sonra. Hele aynı görevi en az on kere tekrarlamak durumunda kaldığımız anlar citteden bunaltıcı olabiliyor. Böyle anlarda Carl her insanın yaptığıni yapıyor ve dışarı çıkmıyor. Her başarılı erkeğin arkasında bir bayan olması kuralından yola çıkan Carl, dışarıya yalnız çıkmıyor elbette. Öncekilerin aksine Carl ciddi ilişkiler yaşamayı tercih ediyor. Hemen her sokakta bir düzine hayat kadını dolanırken Carl için zor bir seçim bu elbette. Kız arkadaşınızı evinden almalı, sonra isteklerini bir bir yerine getirmelisiniz. Aksi taktirde sizin istekleriniz tekme-tokat olarak size geri dönebilir. Kız arkadaşınızı almaya giderken bir buket çiçek götürmeyi ihmal etmeyin. Ben bir türlü çiçekçi

bulamadım. Ancak San Fierro köprüsünün girişindeki yeşil alanda bir buket daima bulunuyor. Kız arkadaşınız ile uğraşıp uğraşmamak size karmaşık. Ancak yararları da yok değil. Bazı bayanlar ile görev gereği zaten iyi geçinmek dumrundasınız. Ancak ilişki düzeyini yükselttikçe yeni araçlar ve kostümler edinmeniz mümkün. İlişki düzeyini yüksek tutmak istiyorsanız, bir buluşmada ne yaptıysanız bir sonrakinde daha iyisini yapmanız yeterli olacaktır. Ya da daha en baştan en kalite mekanlara gidip, aynı çizгиyi korumanız yeterli olacaktır. Ama ben açıkladım diyen bir kızı alıp motor yarışlarına götürmenizi tavsiye etmem.

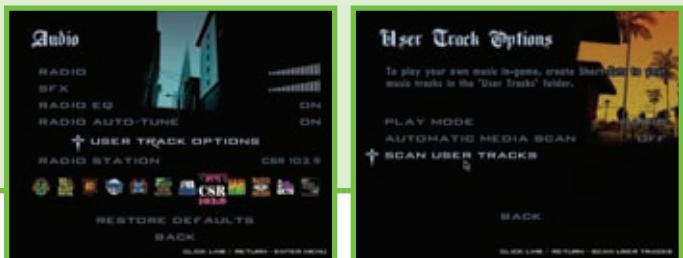
EĞİTİMLİ GANSTA'NIN HALİ BİR BAŞKA

San Andreas'ın benim için en hoş özelliği karakterimizi hemen her konuda geliştirebiliyor olmamız. Carl'ın duvarlara tırmanıyor olabilmesi, çitlerden atlaması, tekme tokat adam dövmesi hemen her aracı kullanabilmesi iyi hoş tabi. Ancak biraz uğraşırsanız oyundaki hemen her şeyi daha iyi yapabileceğinizi görmek insanı biraz hırslandırır-



GTA: San Andreas ve Müzik Dosyalarım

Kendi MP3 müzik dosyalarınızı oyunda dinleyebilmek için yapmanız gereken bu dosyalarınızı My Documents\GTA San Andreas User Files\User Tracks klasörü altına kopyalamak daha sonra oyun içinde Options -> Audio Setup -> User Track Options menüsünden Scan User Tracks'i seçerek MP3'lerinizi oyuna tanıtmazdır. Automatic Media Scan seçeneğini On olarak bırakırsanız oyun her açıldığında bu klasör yeni MP3 ve ses dosyaları için taranacak ve yükleme süresini uzatacaktır.



yor. Örneğin oyunda kullanabildiğimiz her araç için bir kurs bulunuyor. Bu kurslara katılıp, mini görevleri tamamlayıp sertifika sahibi olabiliyor böylece o araç üstündeki yeteneklerimiz artmış oluyor. Ayrıca bir aracı ne kadar uzun süre kullanırsanız, o araç üstündeki hâkimiyetiniz o kadar artıyor. Örneğim motor dan daha zor düşüyorsunuz, ya da arabalar daha az savruluyor. Bu kural oyunda gerçekleştirdiğimiz diğer aktiviteler içinde geçerli. Başlarda bahsettiğim gibi spor salonuna gitmek yerine adam pataklayarak kaslanabilir, bol bol yüzerek ya da koşarak kondisyonunuza artırıbilirsiniz. Oyunda çok çeşitli araç ve silah bulunduğuundan bu konudaki yetenekleriniz çok daha yavaş geliyor. O yüzden öncelikle kendinizle uğraşmanızı öneririm. Her silahl ile başarılı olmayı beklemeyin ayrıca. Silahlar üzerindeki beceriniz Poor seviyesinden başlayıp, Hitman'e kadar yükselebiliyor. Ancak bir roket atarı ne kadar sık kullanıbilirsiniz ki? Elbette kasıp her silahta uzmanlaşmanız mümkün. Ne kadar daraldığınıza kalmış. Önerim öncelikle tabanca ve shotgun üzerine eğilmeniz. Bunun iki sebebi var. Birincisi araç içindikileri vurabiliyor olmanız. Örneğin üzerinize gelen polis arası içindekileri daha araçtan inmeden tek atışta etkisiz kilmanız mümkün.

Artı & Eksi

↑ Okumadınız mı yazıyı kardeşim aaa?
↓ Grafikler biraz daha adam edilebilirdi. Daha iyisini beklerken, konsoldaki Multiplayer modu bile PC'de yok.
Grafik
Ses
Oynamanabilirlik
Multiplayer
Eğlence
Zorluk: Normal İngilizce Gereksinimi: Normal Multiplayer: - Bulunduğu Diğer Sistemler: PS2, Xbox ■

Bu arada şoför siz ateş ettikten sonra frenе basamaya caktır hali ile. Yoldan çekilmeyi unutmayın. İkinci ise araçları benzin depolarına ateş ederek patlatabiliyor olmanız. Shotgun ya da otomatik silahlar ile gerçekleştirmesi zaman zaman zor olan aktivite tabanca ile gayet kolay. Ve karmaşa anlarında düşmanlardan topluca kurtulmak açısından da oldukça

yararlı. Tabanca seviyemi yükseltmek için kabalık mekânlar ararken gözüme çarpan başka hoş bir ayrıntı ise, bizim dışımızda gelişen olay sayısının da bir hayli yüksek olduğu. Yaptımcıların esinlendikleri şehirler ile birebir örtüsen bir durum bu. Eğer doğru saatlerde doğru bölgelerde gezinirse sık sık kovalamaca lara, büyük trafik kazalarına, onlarca tipin kariştiği kavgalara tanık olmanız mümkün. Si renleri izleyin yeter.

AYAĞIMIZ YERE BASSAYDI?

Geliştirmekte zorlanacağınız başka bir özelliğiniz ise uçak kullanma yeteneğiniz. Oyunda uçurabileceğiniz birkaç çeşit uçak bulunuyor. Siz ayağım yere bassın deseniz bile bir iki görevde mutlaka kullanmak zorunda kalacağınız bu araçlar PS2 versiyonunun aksine başınızı biraz ağrıtabiliyor. Temelde çok basit olan uçuş olayı, gerekli göz – el koordinasyonunu sağlayana kadar ter dökmenize neden oluyor. Biraz vakit harçayıp öğrenirseniz yararınıza olacaktır. Çünkü haritanın bir ucundan diğerine araba ya da tren ile gitmeniz, oldukça uzun zaman alıyor. Araba ile yapacağınız kazaları, gözüne ilgiş sizi yolunuzdan edecek ayrıntıları ya da sağda solda takılıp kalacağınız yan görevleri de hesaba katınca gideceğiniz yere ulaşmak cidden imkânsız hale gelebiliyor. Hemen her yerde satın alabileceğiniz evler bulunuyor. Sahip olduğunuz evler aynı zamanda save nokalarınız haline geliyor. Benim gibi bir yerden diğerine giderken henüz satın almadığınız 300 bin dolarlık bir ev görür, görevi unutup para kazanmak için yırtılmaya başladığınızda ise asıl hedefinize varmanız birkaç gün bile sürebiliyor. Hele kumar masasına kazanacağım diye oturursanız, heh, vay halinize. 300 bin doları toplayana kadar Carl'ın doğal yaşam süresi bile sona erebilir.

San Andreas sınırları dâhilinde neler yapabileceğimiz konusunda iyi kötü bir fikir sahibi olmadık sanırım. Senaryo bize nereden baksanız en 100 saatlik bir oynama süresi veriyor. Bu-



Alternatifler



GTA: SAN ANDREAS L102 - %92
Bir alternatifiniz yok. Bu oyunu almak ve oynamak zorundasınız!!!

nun yanında yan görevler, saklı paketleri bulmak, çift silah kullanmayı açılmak için silahlarda Hitman seviyesine ulaşmak vs. Kızacası oyunda ne var ne yok tüketebilmek için haftalara değil ciddi anlamda aylara ihtiyacımız olacaktır. Tabi sırı böyle bir cümle kurdum diye 1 haftada oyunu yüzde yüz tamamlayıp save dosyasını yollayacak bir iki okur tanımıyor değilim, tanıyorum ?.

Başında bu kadar uzun zaman geçireceğimiz oyunumuz PS2 versiyonundan daha iyi görünmüyork maalesef. Aksine TV'lerimizin düşük çözünürlüğünün örtüğü ayıplar gayet net bir şekilde gözler önüne seriliyor. Konsol sürümünde artı olarak görüş mesafesini ve çözünürlüğü artırbiliyoruz. Şehirleri, binaları vs geçtim en azından karakterlerin kaplamalarını bir elden geçirilebilirlerdi. PC'de gerçekten göze batıyor. Neyse buna da şükür demekten başka pek bir seçenekimiz yok zaten. Sesler, müzikerler ve seslendirmeler konusunda pek bir söz yok. Rockstar GTA kalitesinden zerre şaşmadan 11 radyo ile karşımıza çıkıyor. San Andreas geçtiği dönem olarak GTA3 ile Vice City arasında bir döneme, 90'lı yılların başlarına denk geliyor. Dönemin rock, hiphop, country, soul parçalarını çalan radyolar ve Türkçesi sırı laı laı olan WCTR kanalı ile oyunla olan bağımlımızı sıkı sıkıya korumamıza yardımcı oluyor.

SON DENEME

Oyunun konsoldan aktarılırken kontrol sistemi dışında pek törpülenmemiş olması notunun dramatik bir şekilde düşmesine sebep ol-

Son karar

Kesinlikle kaçırmayın, alın uzun uzun oynayın. Ama oyunda gördüğünüz hiçbir şeye özenmeyin.

GTA: San Andreas

Tür ► Aksiyon Yapımı ► Rockstar Games Dağıtımci ► Rockstar North Yaş sınırı ► 17+ Minimum ► 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, Ses Kartı Önerilen ► 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX, Ses Kartı Web ► www.rockstargames.com

LEVEL CL SSIC

level
puani → 92

Zenci ağızı nedir, yenir mi?

Rockstar adetini bozmayarak GTA:SA için de M yani Mature (yetişkinler için) patnesini almış. Bunun sebebi elbette oyunda yer alan küfürlü konuşmalar, şiddet, cinsel öğeler ve benzeri şeyler. Rockstar'ın bu noktadaki tek suçu CJ gibi bir karakterin hikayesini yapmaya karar vermiş olması. Bunun dışında bir günahları yok. Hatta CJ denen karakteri sokaktan monitörlerimize taşırken ağını bolca yıkadıklarını bile söyleyebiliriz. Peki oyunda nispeten daha terbiyeli CJ için gerçek hayat-taki en önemli 8 şey nedir?

1- Takilar: Her genç African-American, ağızı açıktan koksa bile kalın bileklikler, zincirler, madalyonlar, abartılı küpeler ve benzeri mücevherata sahip olmalıdır.

2- Gear: Elbise yani kardeşim ne kasıyorsun gear mear. Olmadık abidik gubidik bol giyim eşyası itina ile seçilir. Mahallenin renkleri varsa onlar tercih edilir. Şapka da öyle her yerden alınmaz, sırı şapka satılan devasa gereksiz dükkanlar-dan alışveriş edilir. Para çıkışımıysa üste bir şey giyilmez, şapka, pantalon ayakkabı üçlüsü ile idare edilir.

3- Spor Ayakkabı: Basketbolu bu kadar benimsemiş olmaları hoş tabi. Spor iyi bir şey. Ancak her saniye bu tip bir ayakkabı giyilmez ama kardeşim. Bizim millet de futbol hastası ama kramponla işe giden kaç kişi tanıyzınız Allah aşkına?

4- Araba: Hmm, burası biraz karışık şimdı. Arabasını aklı başında yollar ile edinmiş vatandaşların ne bu ne de diğer maddeler ile alakası yok zaten. Paşa paşa yaşıyor hayatlarını onlar. Ancak CJ tayfası dedin mi duracaksın, Pimp My Ride modeli her rezilliği arabana yapacaksın.

5- Green Arkadaş: Onlar başka bir tabir kullanıyor ama benim terbiyem müsaade etmiyor. Oyunda duyuyoruz bolca zaten. Bayan arkadaşlarına da aynı kulandıkları tabir gibi davranışları. Zaten çoluk çocuğa karışıp, eve uğramamak gibi bir huyları var. Otobüste laflayan siyah kardeşlerden biri 9 öbürü 14 çocuğum var deince bastım duracak düğmesine. Devletten yardım alıyorlar tabi girtlak başına, normaldir.

6- Walkman-Discman: Çamurdan olsun benim olsun. En adisi bile olsa makbuldür. Metroda, otobüste, köşe başında ve geri kalan her yerde dinlenir, bir yan dan dans edilirken bir yandan da temposu hiç değişmeyen gereksiz hip hop parça lar ezberlenir. Yetmezmiş gibi dinlerken, bağıra çağrıa eşlik edilir.

7- Karizma: Ele başları hariç, kız arkadaş dahil çevredeki herkes aşağılanarak yaratılır. Ne kadar bela gözükürseniz o kadar saygı görürsünüz. Özellikle kapşonu kaplı arkadaşlara dikkat, geberken omuz atmak, çelme takmak vb abuk sabuk hareketleri mevcut bolca. Ha soymaya kalkıyorlar bir de, ama O şimdı Osmanlı'yi bilenlerden :)

8- Uyuşturucu: Oyunda da yer yer rastlayacağınız muhabbetlerden biri. Ancak CJ Groove Caddesi gençliğini kurtarmaya çalışıyor bu meretten. Kazın ayağını incelediğimizde ise, kendi mahallesini temizleyip, diğer mahalleye satış yaparak geçim sağlıyor olması tüylerini ürpertiyor insanın.

Liste uzadıkça uzar aslında. Ama ne sizin ne de benim bilmeye ihtiyacımız olmayan bir kültür söz konusu burada. Uzun lafin kısası, oyunda ne görüyorsanız, ABD sokaklarında aynısı mevcut. Daha ne kadar düşebilir insanoğlu bilemiyorum. Hiç orala gitmeye heves etmeyin, ben Veni-Vidi-Erm Kaçtım geldim. Şükür halimize.

du. PS2 versiyonunu uzun süredir oynuyordum. Grafikleri de düzeltcecekler PC için, taldan yenmez artık derken, hayal kırıklığına uğradım. Bunu dışında GTA:San Andreas kesinlikle yılın en iyi oyunlarından biri. En eğlenceli, en

derin, en geniş vb enleri elinde tutmakta benim açımdan. Hem PS2 hem PC versiyonunu uzun uzun oynadığımı ve oynamaya devam edeceğimi düşünürseniz, beni biraz daha iyi anlayacağınızı inanıyorum. Kesinlikle kaçırmayın, alın uzun uzun oynayın. Ama oyunda gördüğünüz hiçbir şeye özenmeyin. Sağlıklı kalın... [bitti]



Buyurun er meydanına

BATTLEFIELD 2

Asker ya savaş, ya da savaşacak birilerini bulurum!

Yazan | Jesuskane



LEVEL CLASSIC

Yine beklemeden
kalktı şerefsiz ya!



DEMO
LEVEL
CD
102'de

Tembel tembel dalgalandan bayrağa bakan asker, kafasına yediği kurşunla yıkılıverdi. Daha ne olduğunu anlayamadan gökten ateş yağmaya başladı. Telsizde bas bas bağırın tim lideri cümlesini bitiremeden cehenneme dönüverdi ortalık. Bir anda sağdan soldan fırlayan düşman askerleri üstümüze kurşun yağıdırırken, güneşin altında saklanan belli belirsiz bir nokta hızla yaklaşıyordu. Uçaksvara koşan bir iki asker yıkıntılarından arasında çıkan tankın ateşi tarafından biçildi. Duvarın dibine çökmüş ne yapacağımı düşünürken bir anda kendimden geçivedim. Ne doğru dürüst görebiliyordum ne de duyabiliyordum. Ade ta güneşin içinden çıkış gelen Super Cobra, roketleri ile duvarları dövüyordu. Patlamalar yerini kesik kesik silah seslerine bıraktı ardından. Bir anda çeliğin o iç gıcıklanan sesini duyдум arkamda. Sersem sersem dönüp baktığında ise çoktan kararlılığı dünbia. Ve son kez duyдум komutanın sesini Kubra Dam da, "Beyler Olmuyor Böyle! Takım Oyunu, Lütfen YA!". Savaş alanını terk edip arkama yaslandım rahat koltuğumda. Bir yudum su içtim. Uzun bekleyişin ardından sanal bir savaşın parçasıydım sonunda. Tüm ihtişamı ile Battlefield 2 karşınızda.

Battlefield 2 serise verilen uzun aradan sonra bomba gibi çıkıyor karşımıza. Hepsinden uzun uzun bahsedeceğiz, anlatıp-okudukça kendimizden geçeceğiz. Serinin ilk oyunu ile tanıştığımız ve bir türlü ayrılmadığımız Conquest modu ile coşacağız. Hoş oyunda başka bir mod bulunmuyor zaten. Ancak oyunda "Mods" adı altında bir menü bulunması, ileride yeni BF2 modları ile tanışacağımıza işaret ediyor. Conquest modunda herhangi bir değişiklik yok. Yine her haritada bulunan bayrakların en az yarısını elimizde tutarak rakibimizin puanlarını (ticket) sıfırlamaya çalışıyoruz. Tek kişilik oyunda 200 olan ticket

sayısunuculara göre değişiklik gösteriyor. Rütbe ve puanlama sisteminde yapılan değişiklikler ise, galibiyete gitmen yolda bize farklı seçenekler sunuyor. Düzenli ordunun gereklerini yerine getirmeyi başaran iki takım karşılaşlığında, karşılaşma için belirlenmiş bir süre yok ise bu 200 rakamının 0'a inmesi saatler sürebiliyor. Bayrakları ele geçirmek için yakınında belli bir süre dikkilmeniz gerekiyor. Hal böyle olunca kafaniza sık sık tank mermisini yiyebiliyorsunuz. Bu arada, oyunda seçebileceğiniz üç farklı taraf olsa da (Amerika, Çin ve Arap Birliği) aynı anda iki taraf savaşa girebiliyor.

GULF OF OMAN

Oyunun en büyük bombası pek çok oyunda kullandığımız sesli iletişim. Da ha önce kullanılmış bir sistem nasıl olur da oyunun en büyük bombası olabilir? Hemen cevapyalım: Oyunu 64 kişi aynı anda oynayabiliyor. Internet ortamını boş verdim, aynı odada olsalar 64 kişi hep bir ağızdan konuşursa ortaya kuru gürültüden başka bir şey çıkmaz. Böyle bir ortamda da ne bir oyundan ne de başka bir aktiviteden zevk almanın imkanı olduğu söylemez. Ancak BF2 sesli iletişim olayını öyle bir derleyip toplamış ki kalkıp ayakta alkışlayası geliyor insanın. Oyundaki en büyük yenilik olan komutan (commander) sistemi ile direkt bağlantılı olan iletişim olayı takım oyununu mecbur kılıyor. Koyun sürüsü gibi haritaya dağılıp, önumüze gelene ateş ederek hiçbir başarı sağlayamazsınız.

"İyi de, insanlar takım oyunu yapıyor zaten" diyebilirsiniz. Ancak burada bahsettiğimiz dünyadan dört bir yanından aynı sunucuya bağlanan, birbirlerini zerre tanımayan ve belki de hayatlarında bir kereye mahsus beraber oyun oynayacak insanlar. Yeni bir harita açıldığını var sayalım. Oyuncular komutan olmak istediklerini belirtiyorlar. Oyla-

ma sonunda bir komutan seçiliyor. Oyuncular ekipmanlarını seçtikten sonra Squad (tim) ekranından dâhil olacakları timi seçiyorlar. Her timin ayrıca bir lideri bulunuyor.

Elimizde ne var bir bakalım şimdi: Komutan, tim liderleri ve tim üyeleri. Şimdi geldik işin en can alıcı ve hoş yanına. Komutan sadece tim liderleri ile, tim liderleri ayrı kanalları kullanarak komutan ve timlerindeki oyuncular ile ve siz de sadece bulunduğunuz timdeki oyuncular ile konuşabiliyorsunuz. Ortaya çıkan muhtemel gürültü kirliliği böylece ortadan kaldırılırken, ciddi anlamda bir emir komuta zinciri de oluşturulmuş oluyor. Komutan gereklili emirleri tim liderlerine, onlar da timlere aktarıyorlar. Takım halinde hareket edebilme kabiliyetini oldukça artıran bu iki ayrı sistem oyundan aldığınız zevki de ikiye katlıyor.

Serinin önceki oyunlarında da yer alan radyo mesajı sistemi hala mevcut. Çok daha basit ve kullanışlı hale getirilmiş olmasına rağmen sesli iletişimini yerini tutmadığı kesin. Takım arkadaşlarınız ile konuşmak yerine bu radyo mesajlarını kullanmak kısa sürede oldukça yavan ve yavaş kalıyor.

DRAGON VALLEY

Komutanın kullanıldığı pek çok ilginç özellik mevcut. CapsLock tuşu ile komutan ekranına giriyorsunuz. Burada haritanın tamamını görebiliyorsunuz. Tüm haritayı düşman birlikleri için taratabiliyor, belli tim liderlerine emirler verebiliyorsunuz. Topçu atışı, bir nokta üzerine casus uyu yerleştirmek, havadan



sağlık ve cep-hane yardımı sağlamak gibi olayları yine bu ekranın gerçekleştirebiliyorsunuz. Kendi aracınızı ya da kendinizi yine bu ekranın iyileştirebiliyor-



► O gördüğünüz çizgiler hava yolunun şeritleri değil elbette, iskaladı arkadaki ama bir daha aynı hatayı yapmayacak.



TAKIMINIZI HAYATTA TUTMANIN YOLLARI

Takım için hayatı olan 3 sınıf var oyunda: Medic: Assault sınıfı ile aynı silaha sahip olmasından dolayı piyade olarak etkili. Araç içinde bulunan medic çevredeki askerleri durmadan iyileştirebiliyor. Assault sınıfından tek eksiği silahlarda el bombası atar mevcut değil. En büyük özellikleri yerde yatan oyuncuları tam sağılıkla oyuna tekrar dahil edebilmeleri.

Engineer: Yok edilen radar, top, uydu binalarınızın tamiri için hayatı rol oynuyor. Bir araç içindeyken çevredeki araçları tamir edebiliyorlar. İçinde bulundukları aracı tamir etmek için araçtan inmeleri gerekiyor. Silah olarak shotgun taşıdıklarından ancak şehir içi çarışmalarda yararlı olabiliyorlar.

Special Forces: En büyük artısı komutanın radar taraması veya casus uyudu tarafından görülmemeleri. Düşman yapılarına gizli saklı yaklaşmak için birebir. Ayrıca taşıdıkları C4 patlayıcılar yapıp kara en etkili silahlar.

Kısaca medic oyuncuları, engineer araçları hayatı tutuyor. Bu arada special forces yapıları yok edip, düşman komutanını etkisiz kılarak, galibiyete giden yolu açmaya çalışıyor. Her timde en az birer tane olması şart demek doğru olur. Medic ve engineer'ları koruyacak assault ve support, uzaktan destek sağlayacak sniper sınıflarını unutmamakta sağlığınız açısından iyi olacaktır.



sunuz.

Komutan ilahi gücünü kullanarak yapmıyor elbette bunları. Ana üssünüz etrafına yerleştirilmiş toplarınız, radar binanız, casus uydu binanız mutlaka korumanız gereken yapılar. Bunlar imha edildiğinde bağlantılı oldukları desteklerden mahrum kalıyorsunuz ki, topçu atışı olmadan idare edilebilse de nerede olmadığını göremediğiniz düşman canınızı yakıyor. En az sizin kadar organize olan düşman kısa sürede canınıza okuyabiliyor. Koruduğumuz bu yapılar aynı zamanda bizim de ilk hedfelerimizi de oluşturuyor. Komutanın canınıne kadar yakar, oyuncaklarını elinden ne kadar hızlı alırsak başarı şansımız o kadar artıyor.

Tim liderleri komutanın aksine sıcak çatışmanın göbeğinde yer alıyorlar. Komutan kadar olmasa da belli ekstralara sahipler elbette. Öncelikle onunla iletişim içinde olmaları en büyük artıları. Haritayı okuyarak timini alınan emirler doğrultusunda yönlendirmeli, adamlarını mümkün olan en uzun süre hayatı tutmalı. Tim liderleri kendileri de bir spawn noktası olduğundan mümkün olan en uzun süre hayatı kalmaları da önemli. Başta biraz anımsız gözükse de iki kurşunda can verdiğiniz bir oyunda hem saldırınızı hem savunmayı canlı tutmak açısından oldukça iyi düşünülmüş bir özellik olduğunu görüyorsunuz. Böylece komutanın kafasını fazla tülemeden



Artı & Eksi

- ↑ Sesli iletişim sistemi, commander sistemi, ranking sistemi. Grafik ve sesler.
- ↓ Ciddi bağlantı sorunları, oyunun zamansız kilitlenmesi.



Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: - ■

kendi kendine yeten takımlar ortaya çıkıyor. Zayıf minimumda tutulduğu zaman, dalga dalga akıyor ve düşmanın bunaltıyorsunuz. Adrenalin sürekli en üst noktada oluyor. Ancak mümkün olduğu kadar az spawn olmaya çalışın. Her spawn olduğunuzda takımınızın bir "ticket" daha kaybedeceğini düşünmek zorundasınız. Ve işte tam bu noktada Medic'lerin de önemi ortaya çıkıyor.

Sıcak çatışma içinde pek kolay olmasa da Medic birimleri inanılmaz bir özellik taşıyor: Takım arkadaşlarını hayatı döndürebiliyorlar. Elbette bunu spawn süresi dolmadan yapmaları gerekiyor. Sağlığımız tamamen tükebildiğinde veya içinde bulunduğumuz araç havaya uçtuğunda ciddi şekilde yaralandınız mesajına bakarak spawn süresinin dolmasını bekliyoruz. Online oynarken sesli iletişimini kullanıp, botlara karşı oynarken farenin sol tuşu ile medic çağrımanız mümkün. Ama düşman hatının gerisindeyseniz Medic'in gelmesini her zaman beklemeyin.



Botlar zaman zaman normal oyunculardan daha akılsız oynayabiliyor.

MASHTUUR CITY

Harita tasarımları oldukça başarılı ve gerçekçi. Bulunduğunuz ortamlar nehirler, binalar, silo lar, mini şehirler ile gayet güzel zenginleştirilmiş. Haritalar oldukça büyük olmalarına rağmen daha derli toplu tasarımları, daha yakın ve sık yerleştirilen bayrak noktaları ile oldukça kullanışlı hale getirilmiş. Yayan bile olsanız haritanın bir ucundan diğerine gitmeniz çok uzun sürmüyor. Açık arazide koşturup durmak pek sağlıklı olmasa bile, ulaşım aracı bulamadığınız zamanlarda boş boş beklemek zorunda kalmıyorsunuz. Botlara karşı oynarken haritalar 16 oyuncu ile sınırlı. Bu yüzden araç sayısı da oldukça az. Ancak online olarak 64 kişilik haritada oynarken durum çok daha şenlikli bir hal alıyor.

Her oyuncuya bir araç düşmüyor elbette. Ancak beraber hareket edildiği sürece kimse nin açıkta kalmaması garanti edilmiş. Jipler, zırhlı taşıyıcılar, tanklar, helikopterler, uçak lar... Ne ararsanız var. Kullanabildiğiniz araçlar seçtiğiniz tarafa göre farklılıklar gösteriyor. En uçuk kaçık cihazlar genelde Çin ordusunda bulunuyor. Ancak hem kitler hem araçlar arasında çok sağlam bir denge mevcut. Elbette bir tankın karşısına kahraman asker gibi fırlarsanız kendinizi en yakın su kulesinin tepesin-

Alternatif



Joint Operations

Delta Force oyuncuları evrimini tamamlayıp, geçtiğimiz yıl hazırlık ayında bayrağı yep- yen bir isme teslim etmiştir. Aynı sunucuda 200 oyuncuya bir araya getiren, gerilla savaşına bambaşka bir anlam katan JO, mutlak hatırlanması gereken isimlerden. BF2 hızınızı kesemiyorsa mutlaka bir uğrayın derim.

EMRET KOMUTANIM!

Sıcak çatışmaya girmemesi gereken bu karakter Commander oyunda can alıcı bir rol oynuyor. Takımın tüm koordinasyonunu sağlıyor olması takımın başarısını direkt etkiliyor. Başarısız takımlar yoktur, başarısız liderler vardır geyigine de burada yer vermemi uygun görüyorum. Başarısız komutanları oyun sırasında oylayarak yerlerinden edebilirsiniz.

Scan: Tüm haritayı tarar. Kısa bir süreliğine düşman birimlerini haritada gösterir. Birimlerin nitelğini anlamak için zoom ile iyice yakınlaşın.

Artillery: Haritada belirlediğiniz noktayı top ateşi ile bir güzel döversiniz. Scan ardından düşmanın bulunduğu bölgeyi bombalayacağınız gibi, askerlerinizin top ateşi için hedef belirtmelerini beklemek de isteyebilirsiniz.

UAV: Seçtiğiniz bir bölge üzerine casus uydusu yerleştirilir. Kısa süreliğine bu bölgedeki tüm hareketi gerçek zamanlı olarak görebilirsiniz. Ancak Spec Forces elemanları yine görünmeyecektir.

Supplies: Malzeme kolilerini gökten yağırtma becerisine de sahipsiniz. Oyuncular bu paketlerin yanına gittiklerinde otomatik olarak sağlık ve cephaneleri dolacaktır. Hasar alan yapılar ya da araçların üzerine bırakırsanız, tamir olacaklardır. Ancak tamir süresi engineer'dan çok daha uzun olacaktır. Paraşütle atılan koliler düşman tarafından vurulup yok edilebilir ya da kullanılabilir.

KARAKTER GELİŞTİRME SİSTEMİ

BF2 oyun içindeki başarılarınızı ödüllendirmekten geri kalmıyor. Oyunda yaptığı niz her frag, ele geçirdiğiniz her üç için puan kazanırken, takım arkadaşlarını vurararak yerin dibine girebiliyorsunuz. Belli madalyalar alabildiğiniz gibi Rank sisteminde "er"den "general"e kadar yükselenler, daha fazla özelliğe ve yeni silahlara sahip olabiliyorsunuz.

Rütbenizi ve puanınızı artırmak için yapmanız gerekenler basit: Oyunu Rank Server ibaresi taşıyan sunucularda oynamalısınız. Sunucu listesinin altında Rank Serverlar için filtreyi açabilmeniz için bir seçenek mevcut. Yeni silahlar emri nize amade oldukça yine sınıfınızı seçtikten sonra, silah resminin sağ üst köşesindeki okları kullanarak yeni oyuncaklarınızı kullanabilirsiniz.

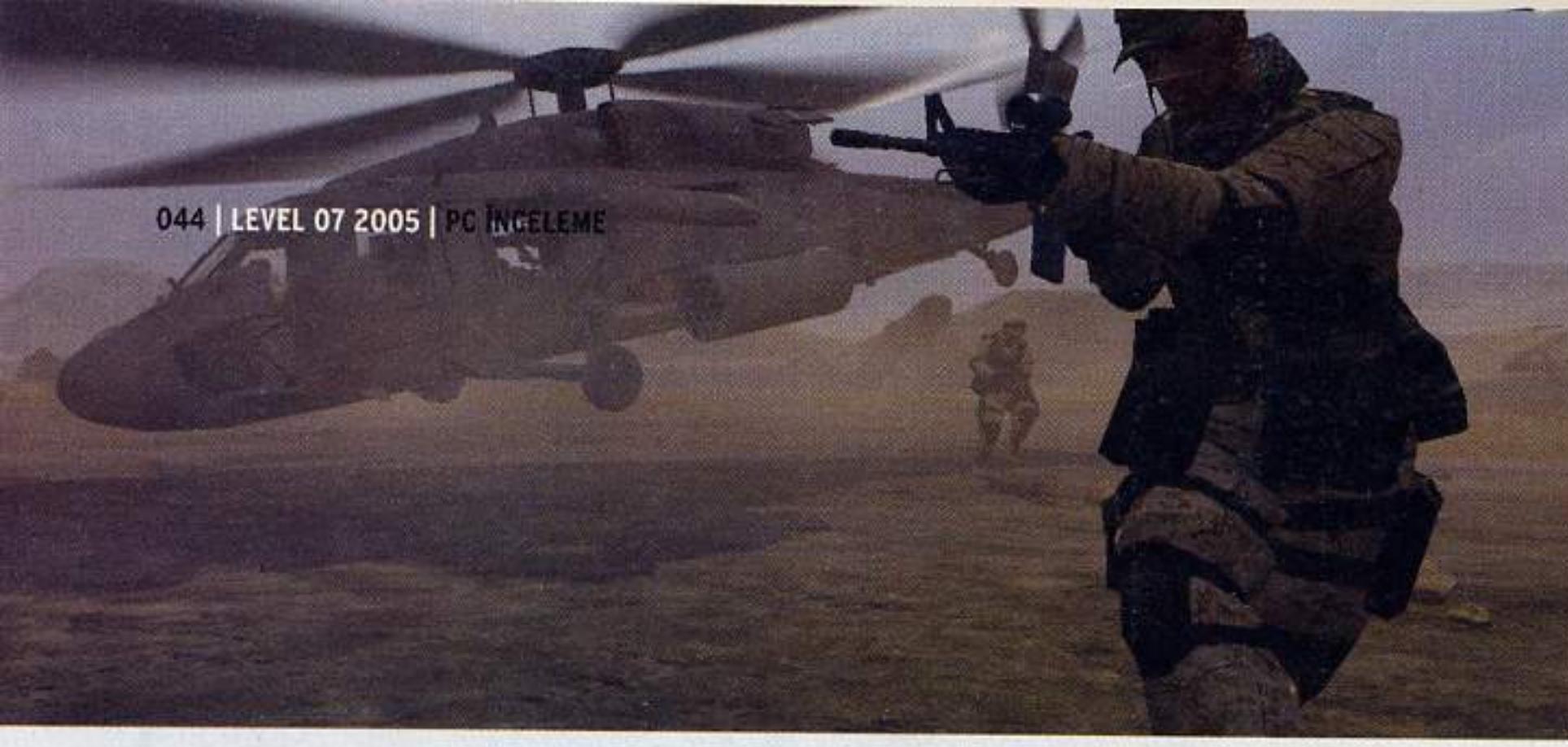
Puanlama sistemi ise şöyle;

- Frag başına: 2 puan
- Düşman bayrağını ele geçirmek: 4 puan
- Sahipsiz bir bayrağı ele geçirmek: 2 puan
- Takım arkadaşınızın hedefini öldürmesine yardımcı olmak: 1 puan
- Bir oyuncuyu iyileştirmek yada canlandırmak: 1 puan
- Bir oyuncuya cephe vermek, araç tamir etmek: 1 puan
- Bir aracın sürücüsü iseniz, silahı kullanan takım arkadaşınızın aldığı frag başına: 1 puan
- Takım arkadaşlarınızı öldürmek: -4 puan
- Takım araçlarına zarar vermek: -2 puan

de medic beklerken buluyorsunuz. Aynı şekilde gördüğünüz ilk tanka atlayıp önüne geleni temizlemeniz de mümkün değil.

Savaşlar genellikle haritalardaki mini şehirlerde düşümleniyor. Daha beşinci dakika dolmadan tüm yollar mayınlandı, her bina nın dibine anti-tank silahı ile bir asker yattığını düşünürseniz, tek başınıza ilerlemeniz pek mümkün değil. Aksine filmlerde gördüğünüz gibi tankın yanında yürüyen askerler sahnesi ile bol bol karşılaşacaksınız. Piyade desteği ol-

madan başının çaresine bakabilen tek araç uçaklar diye bilirim. Helikopterler havadan havaya ve havadan yere saldırılarında daha başarılı olsa da uçak kadar hızlı hareket edemediğinden kolayca ortadan kaldırılabilirler. Ulaşım, arama ve tespit etme, piyade için koruma ateşi gibi görevleri yerine getirmekte



kullanılan helikopterler, güdümlü füzeleri sayesinde yer birimleri için bir savunma kalkanı görevi de üstlenebiliyor. Jetler ise vur kaç görevleri için çok daha uygun.

AYAĞIMIZI YERDEN KESSİN DE

Araçlar en hoşuma giden yanı eskisinden çok daha gerçekçi görünümleri ve hareket etmele ri. Özellikle bir uçağın pilot kabinine atladığınız zaman kendinizi gerçekten 40 milyon dolarlık bir uçağın kontrolünde hissediyorsunuz. Bu tok hissiyat aldığınız zevki kat kat arttıriyor, ama ilk yediğiniz güdümlü füze çakılacağını bilmenin stresini de yaşıyorsunuz. Araçların daha hızlı ve güçlü olmalarına rağmen düşman üstünde direkt hâkimiyet kurmanıza imkân tanımaması takımlar arası dengeyi koruyor. Anti-tank piyadesi ya da C4 taşıyan bir özel operasyon üyesi, bir iki akıllı manevra ile bir tankın canına okuyabiliyor. Sabit silahları kullanarak yerden havaya atılan füze ler hızlı pilotlara ecel terleri döktürmek de mümkün. Bu yerden havaya silahları kullanmak oldukça eğlenceli aslında. Başına geçtiğinizde kolay kolay bırakamıyorsunuz. Özellikle hava trafiğinin yoğun olduğu haritalarda, oyun boyunca başından kalkmamanız mümkün. Bazı rampalardan attığınız roketleri fare yardımı ile kontrol edebiliyor, bu sayede uçaklar ile kovalamaca oynayabiliyorsunuz.

Araçlar eğlencemize eğlence katarken başıma sıkça gelen ve sinir küpü olmama sebep olan bir sorun var. Aracın sürücüsü siz iseniz araç tamamen durmadan kesinlikle araçtan inmeyeceksiniz. Düz bir arazide ilerlerken bu bir sorun olmasa bile hafif yokuş bir yerde araçtan indiğinizde ölüyorsunuz. Aracın üstünüze kayıp sizi ezmesi söz konusu bu noktada. Kulağa

mantıklı gelse bile aracın size dokunduğu anda ölmeniz hoş değil. Işık hızı ile kaymaz ki bir araç! Düşmanlarınızı arada bir abuk sabuk öldürmesi dışında bu araç kayma olayı oyunun en büyük terbiyesizliği. Bir diğer terbiyesizlik ise oyuna bağlanmak için çile çekiyor olmanız. Sunucu listesini aşağı kaydırınmak için her seferinde 10 saniye bekliyorsunuz. Sen kalk oyunu yap, adam gibi sunucu sayfası koyma. Olacak iş değil, çok ayıp valla.

OPERATION CLEAN SWEEP

Binaların arasında koşuşturan askerler, hiç durmayan kurşun yağmuru, tank ve top mermilerinin yerden kaldırıldığı toz bulutu, tepenizde dolanıp duran uçaklar ve binaların arasında alabildiğine uzanan açık arazi. Yani, Battlefield 2 çok daha iyi bir grafik motoru kullanıyor. Ama yakın zamanda sıkı bir upgrade yapmış olduğunuzu umuyorum.

Hemen her şeyin detay seviyesi oldukça yüksek. Ancak araçlar için ayrıca özen gösterildiği gayet belli. Bina nın köşesinde çökmüş karşılık sokaktan çıkacak kuşları beklerken bir anda dibinizde beliren tankı gerçeğinden ayırt etmek imkansız. Çok katı ve gerçek duran araçlar oyunun atmosferini artı yönde etkiliyor. Araçlara göre detay seviyesi biraz daha düşük birimlerin, buna rağmen oldukça güzel gözüküyorlar. Çevreleri ile ciddi anlamda bir bütün oluşturan kamuflaj kıyafetleri daha zor seçilmelerini sağlıyor. Oyunda gayet başarılı kullanılan ışık ve gölgelendir-

me, gölgelerin içinde keskin nişancılardan saklanmanızı imkân tanıyor. Bir top mermisi ya da el bombası tozu dumana katabiliyor. Görüş mesafenizi düşürdüğü gibi eğer patlamanın etki alanında iseniz hem bulanık görmeye başlıyorsunuz hem de kulaklarınız sinir bozucu bir şekilde çınlamaya başlıyor. Gayet başarılı bir şekilde kullanılan bu iki efekt, düşmanınızı öldürmemesiniz bile bir süreliğine sersemletmenize yardımcı oluyor. Kullanılan grafik ve ses efektleri, göze ve kulağa hoş gelmekle kalmıyor. Aksine kullanabileceğiniz taktik ve stratejileri çeşitlendiriyor.

Genelde mikrofonda bağıրıp çağırın tim liderini dinliyor olsak bile oyunun sesleri de gayet başarılı. Kim nerede, ne ile binecek tepenize duyarak anlamamanız da mümkün. Dar sokaklarda girilen bir çatışmada ise atmosferamba. Oyunun seslerini kısır sadece takım arkadaşlarınıza dinlemeniz mümkün. Ancak atmosferi sağlam tutmak adına bunu kesinlikle tavsiye etmiyorum.

MINTİKA TEMİZLİĞİ

Battlefield 2 serinin önceki oyunlarını gölgede bırakmakla kalmıyor, tarihin tozlu sayfalarına gömüyor adeta. Hem görsel anlamda hem oynamabilirlik anlamda nerede ise dört dörtlük. ESRB sistemine göre 13 yaş ve üzeri için uygun görülen BF2, serinin önceki oyunlarında bulunan o mizahi havadan siyrilmiş. Düzenli ordu, koordinasyon gibi daha ciddi kelimeleri oyun dünyamıza kazandırıyor. Her ne kadar eğlenceli ve gerçekçi olsa da savaş BF2 ile birelerde daha soğuk olan bir yüzünü de gösteriyor. Bu yüzden şahsen 17 yaş altında ki oyunculara tavsiye etmiyorum. Bir yanda da eğer Aksiyon oyunlarına zerre ilgi duyuyorsanız, bu oyunu oynamak boynunuzun borcudur demekten kendimi alamıyorum. Oyunun başında geçireceğiniz dolu dolu bir saatin ardından zevk sarhoşu kalktıysanız bilgisayarın başında. Bir kere demiştim bir kere daha diyeyim, bu oyunu SAKIN KAÇIRMA ASKER! [bitiş]

Son karar

Teknolojik gelişimi yanında çok basit öğelerin başarılı bir şekilde dahil edilmesi Battlefield 2'yi ciddi anlamda efsaneleştiriyor. Attığını vurmaktan çok beraber çalışıp bir şeyle başarmayan zevkiamba. Battlefield 2 artık ismini bile anmadığım bazı online oyunların aksine sabit diskimdeki yerini çok uzun süre koruyacak. Sunucularda konuşmak & çarpışmak üzere.

Battlefield 2

Tür ► Aksiyon **Yapımcı** ► Digital Illusions **Dağıtımci** ► EA Games **Yaş sınırı** ► 13+ **Minimum** ► 1.8 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Onerilen** ► 2.4 Ghz CPU, 1024 MB RAM, 256 MB GFX
Web ► www.battlefield.com

PSYCHONAUTS™

Yazan Serpil Ulutürk

Tim Schafer'ın beynindeki çatınlardan sızdırılıp
el degmeden şişelenmiş halis oyun ya da (hep beraber)
SAYKONAATS!



LEVEL CLASSIC



LucasArts adventure üretmekten soğuyunca ekipten birkaç arkadaşını da yanına alıp Double Fine Productions'ı kuran Tim Schafer dört yıldır üzerinde çalıştığı Psychonauts'la birlikte geri döndü. Oyunun haberi ilk çıktığında yine deli dolu bir adventure ile karşılaşacağımızdan emindik ama öyle olmadı. Tamam, deli dolu olmak konusunda ekibin önceki oyunlarından eksik yanı yok ama adventure değil. O yüzden, "Grim Fandango'yú yapan adamın oyunuymuş" diye heves edenlerin öncelikle bunun bir platform/aksiyon oyunu olduğunu bilmesi gerekiyor. Üzüldünüz mü? Üzülmeyin, bakın neler anlatacağım şimdi.

PSİSİK AJANLAR KAMPINDA 'DEHŞET'!

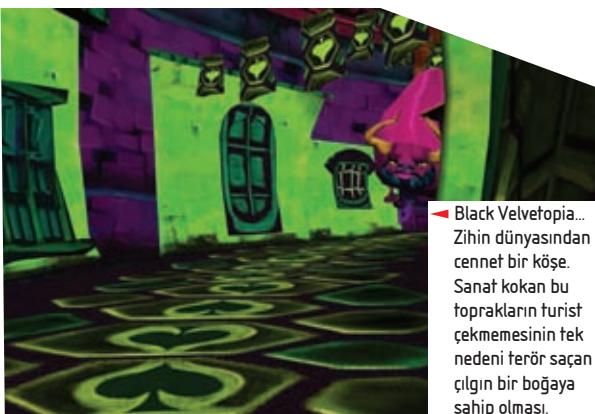
Oyun, psik Güçlere sahip çocukların eğitimi için kurulan bir yaz kampında başlıyor. Her yıl düzenli olarak bu kampa gelen psik çocuklar, başlarındaki üç öğretmenin derslerine katılarak güçlerini doğru ve etkin olarak kullanmayı öğreniyorlar. Ülkenin psik ajanlar birliğine katılmaya hak kazanıyorlar. Kahramanımız Razputin (kendisine kısaca Raz diyebilirsiniz) ise evden kaçış kampa gelen ve babası tarafından yakalanmadan bütün eğitimini tamamlamaya çalışan üstün yetenekli bir çocuk. Kahramanımızı alıp iki günde Psychonaut haline getirmek



ise sizin göreviniz. Fakat bütün göreviniz bu değil. Raz'in kampa gelişyle birlikte ortalıkta birbirinden farklı görevler var. Önce diğer çocukların beynindeki çatınlardan sızdırılıp, kampın tadan kayboluyor ve kampın meseleyi çözme işini, başka bir yandan öğretmenlerinizi şırtından kurtarmak. Bir yandan öğretmenlerinizi şırkeşen, bir yandan da pratik yapmış oluyorsunuz, diplomaya adım adım yaklaşıyorsunuz.

Yazmaya başlarken, hikayeyi bu kadar kısa yoldan özetleyebileceğimi düşünmemiştüm doğrusu. Çünkü oyunun ana hikayesi diye anlattığımız bu olay, bütün içinde küçük bir yer tutuyor. Gırıp çıktığınız dünyaların sayısı, yan hikayelerin çeşitliliği, her adımda karşınıza çıkan yeni karakterler sayesinde yukarıda anlatılanlardan çok daha zengin, daha dallı budaklı bir kurgu içine gireceksiniz. Psychonauts'u, başında saatler harcanacak kadar sürükleyici yapan yanı da bu. Oynarken, her bölüm sonu canavarının ardındanambaşka bir ortama,ambaşka bir hikayeye ve öncekine hiç benzemeyen bir bulmacanın içine düşüğünüzü biliyorsunuz. Bu da "hadi bir bölüm daha oynayayım"





Black Velvetopia... Zihin dünyasından connet bir köse. Sanat kokan bu toprakların turist çekmemesinin tek nedeni terör saçan çığın bir boğaya sahip olması.



Bu sahnede Raz'in gökdelene tırmanabilmesinden daha ilginç bir şey var. O da, söz konusu gökdelende balıkların yaşaması. Lungfishopolis, oyunun en eğlenceli şehirlerinden biri

Her biri başka bir anyı temsil eden bu saydam çizimlere pigment deniyor ve Razi geliştirmek için bol bol toplamanız gereken nesneler arasında yer alıyor.



hevesini kamçılıyor. Böyle diye diye oynamaya devam ediyorsunuz, ta ki baş parmağınız boş luk tuşuna basmaktan felç geçirene dek.

GRİ KIVRIMLARDA YOLCULUK

Psychonauts, hikaye gereği şirin bir yaz kampta geçiyor görünümünde ama aslında oyuncunun büyük bölümünde oyun karakterlerinin bulanık ve hafif çat�ak kafalarının içinde dolasacakısınız (dış dünyaya ait üç mekana karşılık on kusur zihinsel mekana sahip oyun). Bir oyun için düşünülmüş en parlak buluşlardan biri bu bence. Çünkü evren yaratma işini gidererek zorlaştıran ve sonuça oyuncuya birbirinin tekrarı olmaktan kurtulamayan ortamlara hapseden genel kalıplardan bu yolla kurtulmuş Double Fine.

Herkesin kafasında yarattığı bir dünya vardır ve yaşadığımız her şey bu dünyada para-noyalarımızla, takıntılarımızla, bekłentilerimizle yeniden şekillenir. Bir olay iki insan için asla tam olarak aynı anlama gelmez. Bu genel tespitler oyunda kendilerine öyle etkileyici görsel karşılıklar bulmuş ki takdir etmemek mümkün değil. Zihnini ziyaret ettiğimiz her karakter, bize ayrı bir dünya sunuyor. Örneğin ilk dersimizi veren kamp hocası Koç Oleander, ordu kökenli bir adam. Onun zihindeyken siperlerle, mayınlarla dolu, tankların ortalığı ateş ve dumana boğduğu bir savaş alanında yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. Bir sonraki hocamız Sasha ise kendini laboratuarına kapatmış, titiz bir bilim adamı. Onun zihni de buna uygun olarak her şeyin karelere bölündüğü, düzenin ve simetrinin asla bozulmadığı bir küp olarak tasarlanmıştır. Üçüncü ve son dersi

veren öğretmenimiz Milla Vodello, neşeli, dansı ve müziği seven hoş bir hanım (parti kızı diyor kendisine). Dolayısıyla her yerde yanıp sönen disco lambaları, geniş dans pistleri, ortalığı şenlendiren köpükleriyle Milla'nın zihindeki ders, tam bir parti havasında geçiyor. Ve bu sadece başlangıç... Esas yolculuğunuz bu dersler bittikten, belli becerileri edindikten sonra başlayacak. Özellikle ilerleyen bölgülerde uğrayacağınız Black Velvetopia, tam bir sanat şaheseri. Bir yan karakterin boğalara olan takıntısını halletmek için girdiğiniz zihinde karşılaşacağınız bu mekan, koyu guajlarla boyanmış bir tablo gibi. Görevi falan boşverip sokaklarını arşınlayacağınız, boğa güreşçilerinin kostümlerindeki işlemelerin tüm şehrde enince ayrıntısına kadar döşendiği muhteşem bir yer.

Mekânlar için bu denli özgün tanımlar yapmayı başarıran Double Fine ekibi, aynı özeni bu mekanların sahibi olan karakterleri kurgularken de göstermiş. Oyun boyunca yirmi aşkın karakterle karşılaşacaksınız. Tümü de tarz sahibi, korkuları ve zafları,

geçmişleri ve bugünüleri iyice düşünülüp oyna yedirilmiş gerçek karakterler. Ne bileyim, yıllarca yayında kalan 'bazı' televizyon dizilerindeki 'bazı' ana karakterler, bunların yanında karton kaliyor. Karakterler hakkında edindiğimiz bilgilerin bir kısmını onlarla gireceğimiz diyaloglardan bir kısmını ise zihindeki imgelelerden toplayıyoruz. Ama daha önce herhangi bir oyunda görmediğim çok hoş bir bilgi kaynağı daha eklenmiş Psychonauts'a. O da, her zihinde yer alan bir ya da iki kapalı sandık. İçine geçmişin anılarının tıkıldığı bu sandıkları bulabilirseniz, o karakterin en özel hatırlarına ulaşmış oluyorsunuz. Kara kalem çizimlerden oluşan küçük bir albüm formatındaki bu hatırlaların oyunun gidişatına hiçbir katkısı yok. Ama oyunun dünyasını zenginleştirdiği de bir gerçek.

ZİPLAYAN DÜŞÜNCE BALONU

Anlatılacak öyle çok detay var ki, bütünde en çok yer kaplayan parçaları anlatamadan sayfaların bitmesinden korkuyorum. O yüzden artık biraz Raz'den ve yapabildiklerinden bahsetmeliyim. Psişik yetenekleri yüzünden kendisine suçu muamelesi yapan ailesini ve onlarla birlikte yaşadığı sırkı bırakıp kampa kaçan Raz'in başlangıçta sıkı bir yumruktan başka hiçbir yeteneği ya da silahı yok. Aldığı ilk temel eğitim sayesinde, ana silahı olan PSI Blast'i, daha yükseğe zıplayıp daha hızlı hareket etmesini ve hatta biraz da uçabilmesini

Alternatif



Bizi ağızına atan bu koca balığın adı Linda ve görüntüsünün aksine tehlikeli değil. Lungfishopolis Denizcilik İşletmeleri'nin ulaşım hizmetini yürütüyor.



Beyond Good & Evil

Tüm yönleriyle birlikte ele alındığında Psychonauts'a kıyaslanabilecek başka bir yapıp da yok. Geçen yılın en iyi oyularından birisi olan BGE ile iyi vakit geçirdinizse Psychonauts konusunda hiç tereddüt etmeyin.





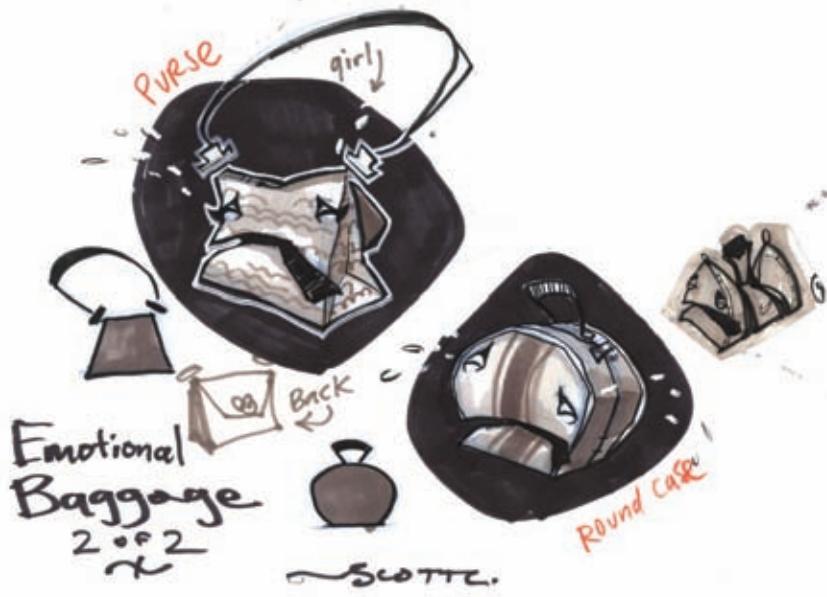
sağlayan mental balonunu (levitation) ve düşünce gücüyle nesneleri yaktırmaya yayan pyrokinesis yeteneğini kazanacak. İlerleyen bölümlerde bunlara görünmezlik, düşman saldırılardan korunmak üzere kullanacağı mental kalkan, nesneleri uzaktan hareket ettirmek için telekinesis, başka canlıların gözleriyle görebilme yeteneği (clairvoyance) ve bir de düşmanın kafasını karıştırıp duraklamasını sağlamak için kullanabileceğim confusion grenade eklenecek. Başlangıçta çok etkili olamasalar da tüm bu yetenekler, oyun boyunca topladığınız nesnelerle giderek güçlenecek.

Nesne dediklerimiz öyle cepte ya da çantada taşınan türden adventure nesneleri değil tabii. PSI Card, figment, cobweb gibi alternatif isimlere sahip, zihinsel "eşyalar". En önemli işlevleri belli sayılarla ulaştıkça Raz'in level atlamasını sağlamaları. Diğer işlevleriyle oyun süresini

uzatmaları. Şöyle ki, girdiğiniz her yeni ortamda menüden o mekanda bu nesnelerin her birinden kaçar tane bulduğunu görevliyorsunuz. Ancak bazıları öyle güzel saklanmışlar ki, bulmak için görevi falan bırakıp bütün delikleri araştırmak gerekiyor. Ola ki hepini bulmadan bölüm sonu canavarıyla karşı karşıya geldiniz, bir daha geri Dönme şansı bulamayacağınız için eksik parçaları da unutmak zorundasınız. İşte tam bu noktada koleksiyoncu ruhunuz harekete geçip mekanı baştan dolaşmanızı emredecek. Ayrıca bu nesneler konusundaki ısrarınız, oyun sonunda fazladan bir video izlemek gibi bonuslar kazanmanıza da yarıymuş, ama ben ilk seferinde her şeyi toplamadığımdan net konuşmamayı tercih ederim.

'BEYİN AVCISI'NIN YENİ TANIMI

Gelelim diyaloglara... Geliştirici ekibin katkıda bulunduğu önceki oyunları oynamış herkesin üzerinde uzlaştığı konulardan biri bu oyunlarda güldürme kapasitesiydi. Belki Grim Fandango'dan tek bir replik hatırlamıyor olabilirsiniz ama oyunu oynadıysanız ne kadar güldüğünüzü de unutmamışsınızdır. Psychonauts'un bu derece güçlü bir "komik" hatırası olabilecek mi emin değilim. Diyaloglar zaman zaman gerçek kahkahalar atmanızı sağlıyor (sorunlu beyinleri çırırk dış çeker gibi yerinden söken çılgın dış doktorunun bir de operasyon sonunda "birkaç saat sıcak yeme" diye öğüt vermesine çok güldüm şahsen) ama zaman



zaman da mekanikleşiyor. Gülmek konusunda kendinizi şartlamadıysanız, yani mesela Cem Yılmaz'a gülmek için önce ağızından birkaç laf çıkışmasını bekleyenlerdenseniz, "gülmekten oynayamadım" diyebileceğiniz bir oyun değil Psychonauts. Ama replikler bu haliyle de çok başarılı. Bir defa konuşmaların bolluğu dikkat çekici. Özellikle kamp içinde geçirdiğiniz vakitlerde, yanlarından geçtiğiniz çocukların birbirleriyle ya da kendi kendilerine yaptıkları konuşmalar, siz orada olmasanız da sürüp gidecekmiş hissini tam anlayımla veriyor. Kulak bartığınız bu diyaloglar geyik muhabbetinden ibaret ama işi gücü bırakıp dinleme isteği yaratıyorlar. İlerleyen bölümlerde ise hafif sırrı karakterlerimizin kendi kendilerine sayıklamalarına şahit oluyoruz çokgenlukla. Anlaşılması zor, çoğu absürd ama bir o kadar da ilgi çekici şeyler mirıldanıyorlar. Güldürmeye bilir ama dinlemeye değer (çok hoş enstantaneler de var ayrıca; beyni çalınan herkesin ağızından çıkan tek sözcüğün "TV" olması gibi).

İNİŞE GEÇİYORUZ

Oyunun tek ciddi kusurunu anlatmaya geldi sıra. Psychonauts ilk olarak Xbox için tasarlanan bir oyun. Bu, önceki bazı deneyimlerimizden dolayı, oyunun kontrollerinin klavye-mouse için ne kadar uygun olacağı konusunda endişelenmeye zaten yeterli bir sebep. Ancak oyuna ilk başladığınızda bu sorunu minimum düzeyde yaşıyorsunuz. Genelde tersi olur. Oyunun zaaflarını iyice anlaysınız ve kahrama-





On yaş civarındaki bir çocuk
için boğa güreşi tehlikeli bir
hobi可以说。 Ama başında
sizin gibi bir velisi olunca
inanıyoruz ki Raz bu işten de
sağ salım çıkacaktır.



Psychonauts gerçekliğinde ►
çözümü olmayan hiçbir prob-
lem yok. Yeter ki elinizdeki
güçlerin kıymetini bilin.



nızınızı kontrol etmek giderek kolaylaşır fakat Psychonauts'ın kurgusu gereği işler böyle yükümlüyor. Tamamen eğitime ve oyunun dünyasını tanıtmaya ayrılmış ilk bölgeleri gülə oyuna bitirip geçebiliyorsunuz. Ama sıra ilk ciddi boss'la takışmaya geldiğinde terslikler göze batmaya başlıyor.

Üçüncü şahıs bakış açısıyla oynanan aksiyon oyunlarındaki temel sorun olan kamera açıları, burada da karşımıza çıkıyor. Özellikle hızlı davranışınız gereken çarpışma bölgelerinde düşmandan çok kameraya nefret beslenmeniz mümkün. Sorunun esas kaynağı, kameranın kafasına göre takılması. Tabii ki karakterinizin hareketlerini izleyen ve onunla aynı yöne bakan bir kameradan oynuyorsunuz ama bazen çok da müsait bir yerde olmasına rağmen, görmek istediğiniz noktayı bir türlü kdraja sokamıyorsunuz. Karakterinizi durdurup, çevreye bir göz atmak istiyorsunuz ama ya bir nesneye ya da bir köşeye takılıp kalıyor kamera. Bazan de sizle inatlaşıp siz sağa çevirdikçe o sola bakmaya çalışıyor.

Öte yandan, fiziksel çevreyle etkileşiminiz,

Artı & Eksi

- ↑ Grafik, ses, müzik, hikaye! Film gibi oyun. Çok yaratıcı fikirler. Harika bir atmosfer.
↓ Kamera açılarında tıkanmalar. Oynaması süresi kısa.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynamabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: -
Bulunduğu Diğer Sistemler:
PS2, Xbox ■



na rağmen oyun bunlardan üçünün aynı anda aktif olmasına izin veriyor. Yani istediğiniz üç gücünüzü önceden seçmeniz ve bunları Q,E ve sağ tık arasında dağıtmaz gerekiyor. Söz konusu tuşların karşılıklarının sürekli değişmesi zaman zaman refleks hatalarına sebep olsa da, ölümçül değil. Oynamanla ilgili söylenebilecek son şey, oyunun sürekli değişen bir zorluk seviyesine sahip olması. Boss'lar arasında bile bir güç dengesi yok. Üstelik bu, bildiğimiz gidererek zorlaştıran oyun mantığına da oturmuyor. Arada ödeyeceğiniz opera hayaleti Phantom gayet dişli bir rakip iken en sonda çarpışacağı bir boss tırışka çıkabiliyor. Bunda oyunun sonuna kadar karakterinizi ne derece güçlendirdiğinizin de büyük etkisi var şüphesiz.

Psychonauts, harika bir fikri olabilecek en güzel grafikler, en etkileyici mekanlar, en tatlı (ucube) karakterler, en hoş ses ve müziklerle birleştirip, aynı anda bir düzine hikaye anlatmayı başaran, çok çok yaratıcı bir oyun. Fazla da zorlamayacağı için muhtemelen 15 saatte varamadan bitirir kenara bırakırsınız ama dağınızda güzel, kalıcı bir tat bırakacağına ben kefilim. İlkincisini beklemeye başladığımıza da Tim Schafer'a buradan bildirmek istiyorum. [bitti]

Son karar

Başa türne itiraz edenleri bile çok çabuk kendine isındıran özel bir anlatım tekniği (ya da şeytan tüyü) var. Bu yüzden sadece platform/aksiyon sevenlere değil keşfetmekten zevk alan herkese "mutlaka oynayın" çağrıları yapıyoruz.

Psychonauts

Tür ► Platform Yapımcı ► Double Fine Productions
Dağıtımçı ► Majesco Yaş sınırı ► 12+ Minimum ► 1 GHz
CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 3,75 GB HDD alanı
Önerilen ► 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
Web ► www.psychonauts.com

LEVEL CLASSIC
level
puanı 90



NO MILK FOR YOU!

Kameraları saymazsa rahat sayabileceğimiz bir oynaması var Psychonauts'ın. Tesis olmadığı için gamepad'le oynamayı denemedim ama klavye-mouse ikilisinin de ihtiyaca yeterince cevap verdigini söyleyebilirim. Tam olarak çözülememiş gibi duran tek unsur psişik güçlerinizi nasıl kullanacağınız. Normalde sekiz yeteneğiniz olması

Çok işinmanın sonu

BOILING POINT

Herkesin bir kırılma noktası vardır.

Yazar Burak Akmenek



◀ Bunu gördüğünüz yerde aflatlayın. Etrafi dağıtmak için birebir.



En hızlı ve en güvenilir ulaşım aracı.



◀ Önünde adam kanlar içinde yatıyor. Kimin umurunda... Güzeliiiiimmm! Adam vurdum ben adam, panik olsana!

ya da "Kızı bulmadan gelme uğursuz herif, zaten sana çekmiş" diyip kapatıyor. Bu muhabbet beni çok eğlendirdi. Ama oyun boyunca hep o konuştuğundan bir kez bile olsun "Kes sesini kadın! Şurada canımı kurtarmaya çalışıyorum, başlatma rüyandan!" diyemedim.

NEREDEYİM BEN?

Boiling Point bir FPS-RPG türevi. Karakteriniz görevler yaptıkça tecrübe puanı kazanıyor ve bunları yeteneklerine harcayabiliyor. Ayrıca sınırlı bir çantanız ve taşıma kapasiteniz var. Bu kapasite başlarında sizin gücünden büyük. Fazla yük aldiğinizda hareket kabiliyetiniz oldukça zorlaşıyor. Ayrıca yeteneklerinizi dağıtırken dengeli davranışınız gerekiyor. Çünkü siz yeteneklerinizi yakın dövüše vermışken, oyunun bir yerinde birisine keskin nişancı tüfeğiyle suikast düzenlemeniz gerektiğinde bunu oldukça zor gerçekleştirebilirsiniz.

Oyunun başladığı kasabaya geldiğinizde tam takım silahlı olmanızla karşın kapıdaki görevli askerler size geçiş izni veriyor. Otobüsten iniyorsunuz ve bir anda bilmediğiniz bir kasabanın ortasında öy-

lece kaliveriyorsunuz. İşte o anda sağ üstteki minik haritaya bakmanızı tavsiye ederim. Çünkü ilk yapmanız gereken kızınızı yazı yazdığını gazetenin editörünü bulup konuşmak. M tuşu ile açığınız büyük haritada editörün yerini görebilir ve minik haritadan takip edebilirsiniz. Bir karakterle konuşğunuzda yaptığıınız seçimler oyunun gidişatını etkileyebiliyor.

KİM KİME

Boiling Point'in bir RPG olduğunu söylemiştim. Bu, yetenekleriniz dışında, şirin bir Güney Amerika ülkesi olan Puerto Somba'da bulunan örgütlerle ilişkilerinizi de ön plana çıkarıyor. Devlet, asiler, mafya, CIA gibi taraflar sürekli birbiriyile çatışma halinde. Hatta bu çatışmalar yol üstünde gerçekleştirse siz de oturup izleyebilirsiniz. Zaten oyundaki ilk uzun namlulu silahınıza asla para vermeyin. Şehir dışına çıktıığınızda oturup bu çatışmalardan birinin bitmesini bekleyin ve sonra



Boiling Point aslında hepimizin hayatında birkaç defa geçtiği bir sınırı anlatıyor. Hani olayların birikip birikip bizi patlama noktasına getirdiği an... Direksiyon başında, yolda yürürken ya da başka bir yerde bir anda çıldırıverirsiniz ya. Karşınızdaki kim olursa olsun moleküllerine ayırmak istersiniz. Hani FRP oynayanların bildiği bir "berserk" durumu yaşayıp karşısındakini berk'meniz gereklir ya (bakınız yazarımız Berker), işte öyle bir şey. Oyunumuzda da, bizim yönettiğimiz eski bir Fransız Lejyon askerinin, fazla meraklı ve maceracı ruh taşıyan gazeteci kızı kaçırılır. İşte bu haberin ulaştığı an karakterimizin kaynama noktasıdır. İşin daha da komiği, oyunda rastlantısal olarak karımız cepten arayıp bize kızımız hakkında hesap soruyor. Hani kasabalarda dolaşırken tamam da, çatışmanın tam ortasında susmak bilmeyen bir cep telefonunun çalması insanı çıldırtıyor. Telefonu açığınızda ise karınız gördüğü kötü bir rüyadan bahsedip kızılarındaki endişelerini size anlatıyor

Artı&Eksi

- ↑ Çok geniş bir dünya ve açık uçlu bir sürü görev.
- ↓ Feci grafikler, sıkıcı yapay zeka, bol bol çöküyor.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: - ■



EĞER ÖLÜRSENİZ HASTANEDEN CANLANIYORSUNUZ VE CEZA OLARAK ÜSTÜNÜZDEKİ BİRKAÇ MALZEME “KAYBOLMUŞ” OLUYOR. BURADA HAFIF BİR GTA TADI ALIYORUZ.

ölenlerin üzerinde ne varsa toplayın. Bu malzemeler çok para etmesede de bedava malzeme kazanmanın en güzel yolu. Bir taraf için görev aldığıında genelde diğer taraftakileri vurmanız gerekiyor. Bunu yaptığında ise birkaç sonuçla karşılaşırsunuz. Öncelikle her vurdugunuz ya da yok ettiğiniz hedefe karşılık karşı tarafın nefretini kazanıyorsunuz. Bu düzey çok yükselirse sizi gördükleri yerde öldürmeye çalışıyorlar. Görevi tamamlarsanız bu defa para kazanıyorsunuz, ki oyunda paraya oldukça ihtiyacınız olacak. Eğer ölürseniz hastanede canlanıyorsunuz ve ceza olarak üstünüzdeki birkaç malzeme “kaybolmuş” oluyor. Burada hafif bir GTA tadi alıyoruz.

ÇOK BÜYÜK BİR HARİTA

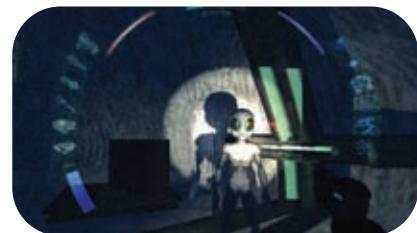
Çatışmalarda kullandığınız silahınız ilk başlarda çok isabetli atışlar yapmayı bilir. Bu yüzden ilk önce silahınızı geliştirmelisiniz. Gerekli her türlü malzemeyi silah satıcılarında bulabilirsiniz. Yalnız herkes kendi askerlerinin kullandığı silahın upgrade'lerini satar. Bunun için tarafsız silah satıcılarını bulmanızı ve upgrade işlemlerini silah satıcılarının yapmasını tavsiye ederim. Silah upgrade etme yeteneği sizde de var ama ilk

başta sıfır olduğundan bol bol malzeme kaybedebilirsiniz. Yeteneklerinizin gelişmesi de etkili atış yapmanızı sağlayacaktır. Ama çok ince atışlar peşinde değilken vasat bir silahla bile iş görebilirsiniz. Çünkü iş sizin fare gücünze kalmış durumda. Yalnız silah ve arabalar için sizi uyarmam gerek. Eğer bir araç yıpranmışsa kontrolü zor oluyor. Silahlar da mermi atmıyor, araçlar gitmekten bol bol spin atıyor. Bu yüzden

Puerto Somba rehberi

- Asla arabanın kontağını kapatmadan arabadan inme. Sonra benzinin bitiyor.
- Canın araba kullanmak istemezse gideceğin yere taksi tut.
- Vicdanımı kullanma. Bu ülkede iki şey geçerli. Para ve kurşun.
- Asla senden büyük bir silaha karşı ufak bir silahla gitme.
- Asla arabandan yolun ortasında inme, arkadan gelen arabalar bazen DURMUYOR.
- İyileşmek için ilaç kullan. Nasılsa az bir paraya düzeliyorsun.
- Ülke çok büyük ve sen yorulup acılabiliyorsun. Ayrıca içince sarhoş oluyorsun, dengen kalmıyor.
- Konuşmaları okumadan geçme. Çok ipucu kaçırılabilirsin.

Alternatif



DEUS EX: INVISIBLE WAR

Biri FPS-RPG mi dedi? Ben bundan daha iyisini tanımıyorum. Hem konusu hem karakter yönetimi ile bence hala türünde bir numara.

GTA: SAN ANDREAS

İstediğinizi yapabildiğiniz, bol bol araç kullanıp, istedığınızı vurdugunda bunun sonuçlarına katıldığınız bu oyundan hiç vazgeçemeyeceksiniz.

bunları tamir ettirin. Eğer bir çatışmada yaralanırsanız muz, portakal yiyebilirsiniz. Ama “ben maymun muyum?” derseniz bol bol şirringadan ilaç basmanız da mümkün. Yalnız bu durumda yavaş yavaş bağımlı oluyorsunuz. Her türlü bağımlılığınızı hastanelere gidip düşük bir ücret ile kaldırıbilirsiniz.

Boiling Point 25 X 25 kilometre karelilik bir alanda geçiyor. Alan oldukça büyük. Bu yüzden araçlarınıza çok dikkat edin. Oyunda arabalar dışında tank, helikopter, bot gibi araçlar da kullanabiliyorsunuz.

Boiling Point'e iki sayfa yetmiyor. Oyunla ilgili yazılacak çok ayrıntı, anlatılacak çok anı var. Deep Shadow bu türde iyi bir başlangıç yapmış. Oyunun eksikleri olmasına karşın size rahatlıkla monitör başına bağlıyor. [bitti]

Son karar

Oyun motoru biraz dengesiz, seste biraz sorun var, yapay zeka muhteşem değil. Ama oyunun sistemi son derece iyi ve eğer biraz rol yapmayı seviyorsanız sizin oldukça eğlendirebiliyor. Özellikle oyunda biraz ilerleyip konunun dallanmasını budaklandığını görünce bırakamıyorsunuz. Bu arada İspanyolca'nız da gelişiyor.

Boiling Point

Tür ► GZS Yaptımcı ► Deep Shadow Dağıtımçı ► Atari
Yaş sınırı ► 12+ Minimum ► 2.0 Ghz CPU, 256 MB RAM,
32 MB GFX Önerilen ► 2.6 Ghz CPU, 1 GB RAM, 128
MB GFX Web ► www.dungeonlords.com/

Shogun ve Rome Total War karışımı

IMPERIAL GLORY

Yazan Ali Güngör

Artı & Eksi

- ↑ Grafikler; atmosfer; tarihi görevler.
- ↓ Dengesiz, az çeşitte ve birbirinin aynısı birimler; birim morali yok; oyun temposu berbat.



Zorluk: Zor
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: 4 kişiye kadar Lan ve IP üzerinden. ■

TUR BAZLI VE GERÇEK ZAMANLI

Elbette herkes Total War serilerini oynamadı. Imperial Glory iki ana kısımdan oluşuyor. Ülkenizi yönettiğiniz tur bazlı ana harita ve gerçek zamanlı 3D Savaş ekranı. Imperial Glory'de ülkenizi yönetmek bazı açılardan Total War'dan daha zorken bazı açılardan daha kolay. Daha kolay çünkü casuslar ve diplomatlar yetiştirdip ülkelere yollamıyor işinizi gerekli ekrana hallediyorsunuz. Daha zor çünkü teknoloji çok yavaş geliştiğinden ülkenizin başlangıçta kazandığı kaynakları çeşitli binalar inşa ederek ya da araştırma yaparak hızla ihtiyacınız olan düzeye getiremiyorsunuz. Eğer gelişmek istiyorsanız devamlı başka yerleri işgal etmelisiniz çünkü oyunda ünite ve binalar gerçekten çok pahalı. Ama bu yüzden de hızla ordu kurup bir yerleri işgal edemiyorsunuz ve böylece oyun, içinden çıkması uzun zaman alan bir kısır döngüye giriyor.

Imperial Glory'de kaynak olarak en çok sıkıntınızı çekeceğiniz şey para ve insan olacak. Ham madde, hangi ülkeyle oynarsanız oynayın, ilk araştırılan teknolojilerle miktarı en kolay artırılan kaynak. İnsan

kaynaklarınızı da zamanla artırısanız da ordu yetiştirmek çok büyük miktarda insan ve karşılaşmakta zorlanacağınız miktarda para gerektiriyor. Eh, bir de buna ordularınızın devamlı yiyecek tükettiğini katarsak geniş bir ülkede büyük ordular oluşturmak ve onları beslemek gerçekten güç bir süreç.

Bilimsel araştırmalar ve askeri akademiler başkentinizde bulunuyor. Burada üniversiteler kurup araştırmaları hızlandırıyor böylece yeni uniteleri ve yeni binaları açıyorsunuz. Yetiştirdiğiniz komutanların emrine yetiştirdiğiniz orduları veriyor, sonra bunları bir satranç tahtasındaki gibi ülkeniz ve savaştığınız ülkeler üzerine yayıyorsunuz.

Bilimsel araştırmaların güzel yanı belirli seviyelerde harekete geçirip sizin için açıkları quest'ler, yani görevler. Büyük tarihi olaylar ve gerekli kaynakları ayırip kullandığınızda gerçekleşen bu olaylar, sizin imparatorluğunuza uzun süreli büyük avantajlar



Imperial Glory bugüne kadar yapılan Total War oyunlarının bir harmanı, daha doğrusu klonu. Genel grafikleri ve atmosferi ile, arabiriminin renkleri ve görünüşü ile göze hitap eden, insanı oldukça umutlandıran bir oyun. Pyro stüdyolarını zaten Commandos gibi bir klasikten hatırlıyor. Bakalım Imperial Glory, oyun açısından gerçekten sıkıcı geçen bu günleri doldurabilecek çapta bir oyun mu?

Imperial Glory belirli bir tarihi dönem üzerine yoğunlaşıyor, Napolyon Dönemi Savaşları'ni, o dönemin atmosferini işliyor. Seçilebilecek imparatorluklar; İngiltere, Fransa, Avusturya, Prusya ve Rusya. Tabii ki dönemin diğer bütün devletleri de mevcut. Buna Osmanlı da dahil. Yalnız işin can sıkıcı bir noktası var: Hem Osmanlı olarak oynayamıyoruz, hem de her nedense koca Osmanlı devletinde Türk yok! Büttün Osmanlı orduları çeşitli Arap milis kuvvetlerinden oluşuyor.



► Kalabalık savaşlar çok nadir ama bir o kadar izlemesi güzel.



► Binalara birlik yerleştirmek gerçekten çok iyi bir fikir ama oyunda saçma bir sekilde etkisiz kalmış.



kazandırıyor. Bu aşı kampanyası, Mısır'da arkeolojik bir keşif yapılması na kadar çeşit çeşit. Her biri insan kaynağı, para ya da ham madde gerektirebileceği gibi, askeri birliklerin ve ticari rotaların açık olmasını da gerektirebiliyor. Bu gayet başarılı ve Age of Empires serilerindeki Wonders'ı hatırlatıyor.

SAVAS

Oyunda en güçlü olması gereken şey gerçek zamanlı savaşlar. Çünkü sıra bazlı ana strateji, hem bir şeyler araştırmanın ya da üretmenin çok uzun zaman alması yüzünden, hem de tıkanıp kalan ittifaklar ve dibi gelmeyen düşmanlıklar yüzünden çok uzun ve tedküze geçiyor. Yapay zeka ve diplomasi hiç de fena değil. Hatta diploması gayet çeşitli seçenekler içeriyor ve hepsi pratikte işe yarıyor. Ama mesela bir ülkeyi barışçıl yollardan asimile edip kendinize katmak çok uzun zaman ve para gerektirdiğinden, üstelik garantisini olmadığından iş eninde sonunda güç kullanmaya geliyor. Diploması de sizin bir cephede çarpışırken arkanızı kollama aracınız oluyor. Bir de, kaynaklar dengesiz olduğundan ve herkes daha fazla para istediğiinden, yapay zeka ile herkesin bir şeyler satıp karşılığında para almaya çalıştığı bir inatlaşmaya dönüşüyor.

Savaşların en güzel yanı enfes görselliği; adeta tablo gibi 50'ye yakın savaş alanı var. Fas'ın çöllerinden Rusya'nın kışına kadar çeşit çeşit iklim, çeşit çeşit mimari var. Değerler, tepeler, köprüler ve birlikleri

içine sokup avantaj sağlayabileceğiniz farklı binalar var. Oyunun gayet rafine görünen ana haritasından sonra savaş alanları da grafik olarak oldukça etkileyici. Tamamen 3D ortamlara göre ordularımızın animasyonları biraz zayıf kalsa da toz ve duman efektleri sayesinde çatışma esnasında çok daha gerçekçi görünüyor. Ambiyans müzikleri gibi savaş alanı müzikleri de gayet güzel ama çeşit olarak az.

Savaşların en güzel yanı enfes görselliği; adeta tablo gibi 50'ye yakın savaş alanı var. Fas'ın çöllerinden Rusya'nın kışına kadar çeşit çeşit iklim, çeşit çeşit mimari var.

DENGESİZ BİRLİKLER

Evet, atmosfer olarak savaşlar çok güzel, özellikle de kalabalık savaşlar. Ama oyunun en büyük kusuru şu ki, kalabalık bir savaş yapmak çok zor. En ucuza üniteyle onun bir üstü arasında pek bir fiyat farkı olmadığı gibi toplar ya da süvariler de tipki piyadeler gibi inanılmaz pahalı. Oyunda teknoloji çok yavaş geliştiği ve bina inşaatları çok uzun sürdüğü için adam gibi, üç birlikten fazlasına kumanda edebilen komutanlar ve onların emrine verecek, en basit yakın dövüşte milisler tarafından parçalanmayacak birlilikler geliştirmek, yetiştirmek insan sabrını zorluyor. Bir ana senaryonun ilk sekiz on saatini hatta belki biraz daha fazla süreyi ülkenizi düzgün ordular kurabilecek hale getirmek için harcığınız sunuz! Ki bundan sonra bile sınırlarınız çok genişlemeden büyük ordular kuramaz, çok genişlerse de işgale karşı ordularınızı topraklara dağıtmak zorunda kalırsınız.

Total War serilerindeki yüzlerce ve binlerce uni-

Alternatif



ROME TOTAL WAR

Taklitler asıllarını yaşıtar kuralının hayatı geçtiği bir oyun Imperial Glory. Gelin onu bırakın da Rome'u bir de şu irkla bitirelim.

tenin savaştığı destansı savaşları unutun. Büttün savaşlar az sayıda üniteler yüzünden küçük çatışmalar gibi hissetmenize sebep oluyor. Deniz savaşları da çok detaylı yapılmaya çalışılmış, ama birden fazla gemiyle başarıyla, gerçek zamanlı kontrol etmeniz hem imkansız hem de manevraaptırmak tam bir ezyet. Enfes grafiklere yazık edilmiş doğrusu.

Oyunda moral yok! Tonla milisten oluşan bir kuvvet binalara yerleşmiş iyi eğitimi ve disiplinli tüfekçileri katledebiliyor. Çünkü ne tüfek salvoları gerçekçi hasar veriyor, ne de birliklerin morali bozulup kaçıyorlar. Sadece bir atlı birlik ile bütün düşman toplarını parçalıyor. Edebiyıl, sadece milis kullanarak disiplinli orduları parçalıyor. Nerede gerçekçilik? Nerede strateji? Nerede oyuncu keyfi? [bitiş]



Ana strateji ekranı ►
aynen Shogun Total War.

Son karar

Kendine has grafiklerinin güzellikine rağmen oynanış olarak çok zayıf ve sıkıcı bir Total War klonu olmanın ötesine geçemiyor.

Imperial Glory

Tür ► GZS Yapımcı ► Pyro Studios Dağıtımçı ► Eidos Interactive Yaşa Sınırı ► 13+ Minimum ► 1 Ghz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı Önerilen ► 3 Ghz İşlemci, 512MB RAM, 128MB Ekran Kartı Web ► www.imperialglory.com/main.htm

level
puanı • 60

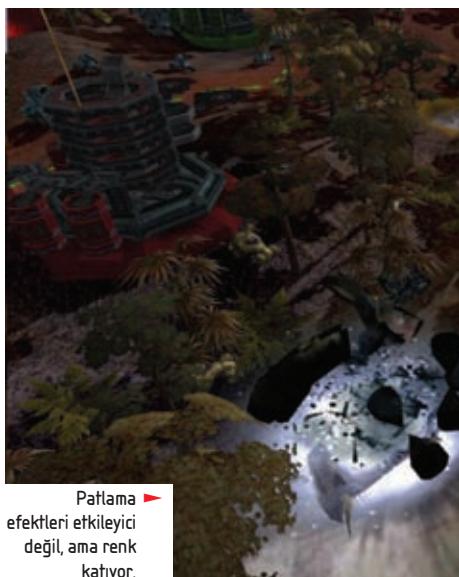
Satranç oynamayı sever misiniz?

DOMINATION

Hızlı fare kullanmak yerine oturup düşünmeyi sevenler için.



► Bazen bitiriş saldırılarınızı yakın plan görebilirsiniz.



► Paşlama efekteri etkileyici değil, ama renk katıyor.

Artı&Eksi

- ↑ Tam strateji kurmayı sevenlere göre. Aksiyon düşük.
- ↓ Çok zor. Atmosferi yok.

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Zorluk: Yüksek
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: - ■

Yazan Burak Akmenek



Gerçek zamanlı strateji oynamayı sevenler için etrafta yiğinla kaliteli oyun var. Fakat sıra tabanlı strateji oynamayı sevenler için nedeyse yok gibi. Domination ise eldeki oyunlardan Massive Assault'un görev paketi. Fakat oyunu oynamak için Massive Assault'a ihtiyacınız yok. Bu yüzden oyunu yükleyip çalıştırınca kadar ne olduğu hakkında bir fikrim yoktu. Oyun açılıncı bir an şaşırdım ve sonra alıştığım tarzda oyunu oynamaya başladım.

Öncelikle şunu söyleyeyim ki Domination bu türü sevenlere hitab ediyor. Oyun tipik bir stratejide olduğu gibi iki düşman taraftan oluşuyor. Bu iki taraf birbirileyle gezegenler üzerinde savaşmakta. Biraz Risk oyununu andıran Domination'da amaç kısıtlı kaynaklarla düşmanı yok etmek. Elinizde olan gölgelerde üretim yapmıyorsunuz. Yalnızca her sırada size geldiğinde elinizdeki bölgelerden gelen puanlarla o

► Yeşilnoktalı bölgelerden birini seçerek oyuna başlıyorsunuz.

bölgeler içerisinde yeni birimler alıyorsunuz. Bu puanlar bir süre sonra tükeniyor ve gelmemeye başlıyor. Bunun için eldeki birimlerinizi alırken ve yönlendirirken her adında oldukça dikkatli düşünmeli ve ileri görüşlü olmalısınız.

Oyun tipki satranç gibi oynanıyor. Farklı grafiklere sahip olsa da çoğu araç birbirinden yalnızca grafikleriyle farklı. Ama hepsinin bir ilerleme, saldırı ve sağlık puanı var. Bunları bilerek ve her sırada doğru hamleleri yaparak ilerlemelisiniz. Hava, kara ve deniz birimlerinden oluşan ordunuzun tek amacı düşmanın ve tarafsız olan

devletlerin başkentini ele geçirmek.

BAŞKENT DÜŞÜNCE

Başkenti alsanız bile oyun bitmiyor. O bölgedeki tüm düşmanları temizlemelisiniz. Tarafsız bir bölgeye saldırıldığından ise düşmanın gerilla birimleri karşısına çıkıyor. Tarafsız bölgelere saldırıldığından, önce hangi taraf saldırırsa o bölge karşı tarafın yanına geçiyor. Bu durumda siz de gerilla birliklerini yönetebiliyorsunuz. Bir haritaya ilk girdiğinizde o bölgede size veya karşı tarafa destek veren gizli yandaşlarınız oluyor. Oyunda yapabileceğiniz tek sürpriz bu bölgeleri doğru zamanda açığa çıkartmak. Çünkü bu bölgeler ele geçirildiğinde sekiz puan veriyor ki, bu büyük bir avantaj.

Domination'da alışığınız takikleri bir kenara kaldırın. Çünkü işe yaramayabiliyor. Mesela benim savunma hattı kurup düşmanı erittikten

Alternatif



HOMAN 4

Fantastik stratejinin bir numarası. Hem birini üretme, hem de haritanın her yerine serpiştirilen ödüllerle bağımlılık yaratılan bir oyun.





Satranç konusunda iddialıyım diyorsanız buyurun sizi bir de buraya alalım.

sonra büyük bir güçle karşı ataque geçme taktığım burada kesinlikle çöktü. Yapmanız gereken saldırımak. İlk darbeyi vurma büyük avantaj sağlıyor. Tarafsız bölgeleri en kısa zamanda ele geçirmek size daha çok birim üretme imkanı tanıyor. Genel olarak, zayıf birimleri önden gönderip düşmanın savunmasında gedik açarak arkadaki pahalı birimleri yok etme taktığını kullandım. Bu arada arkadan da önde kileri güçlü birimlerle destekledim. Birimlerinizi, ateş etmeden önce, düşmanın bir seferde yok edemeyeceği bir yerde konuşlandırmaya çalışın.

ZOR DOSTUM ZOR

Domination zor bir oyun. Sanırım bu yüzden hamlelerini geri almanızı sağlayan bir tuş koymuşlar. Komutan olarak aldığınız karaktere her görev sonrası bir özellik alarak oyundaki 30'dan fazla birimi görebilme imkanı elde ediyorsunuz. Her iki tarafta da kendine has çok az birim var. Savaş alanında genelde grafikleri farklı olan ama aynı özelliklere sahip birimler karşılaşıyor. Oyunun grafik, efekt ve müzik olarak büyük üstünlükleri yok. Hızlı oynamayı sevenler için ise sıkıcı gelebilir. Ama satranç konusunda iddialıyım diyorsanız buyurun siz bir de buraya alalım. İnanın sizi oldukça zorlayacak bir oyunla karşı karşıyasınız. [bitti]

Son karar

En baştan yeniliyi tattırmaya hazır olun. Yapay zeka çok ince tartar ve akılçıl ilerliyor. En ufak hareketinizi bile cephinizdeki düzene olduka etkiliyor. Domination STS türünde büyük bir değişiklik getirmiyor ama oyuncuya olduka zorlayarak zaferi daha değerli kılmıyor.

Domination

Tür ▶ GZS Yapımı ▶ Wargaming Dağıtımçı ▶ Dream Catcher Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum ▶ 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX **Önerilen** ▶ 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Web** ▶ www.domination-game.com

level
puanı

71

POSTAL 2: APOCALYPSE WEEKEND

Hafta sonunu dinlenerek geçirmek mi???

Çok iyi bir oyun olmamasına rağmen Postal'ın geçmişi başarılar ile dolu. Oyuncuları ikiye bölmeli, bilgisayar oyunlarında şiddet öğesini abartması, Unreal grafik motoru kullanıp niyetlerinden bir nebze olsun yararlanamaması, her türlü eksine rağmen oynayanları ve izleyenleri gülmekten krizlere sokması... Saymaya devam edebiliriz elbette. Ancak zaten či- visi geçmiş oyumuzun, iyice suyunu sıkırmaya gerek yok.

NE BENİ GER NE KENDİNİ!

Cehennem haftasını öyle ya da böyle atlattık hepimiz. Bütün olan biten abuk subuk olayların ardından hafta sonu oturup, rahat bir nefes alacağınızı, bacaklarınızı uzatıp gazetenizi okuyacağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Yaşamın her günü yapmak zorunda olduğumuz yeni şeyler barındırmakta. Hele ki Postal'da başrol oyuncusu iseniz bu ufak tefek olaylar baş ağrısı yaratmakta. Gerillalar ve teröristler ile uğraşmak, psikopat inekler ile uğraşır, markette gördüğünüz her köşede bölgınızı işaretlemek, yetmedi sağa sola inek kafası atarak dehşet saçacak kadar delirmek, sizler için sakin bir hafta sonu demekse buyurun, AW emrinize amade. 20 yeni haritası, 10 yeni görevi, bir-iki yeni silahı, eskisinden daha gündelik (!) ve sinir bozucu görevleri ile AW dolu dolu bir ek görev paketi. Ancak oynamaya başladığınızda, uzun yükleme süreleri, her şeye rağmen çizgisel oynanışı, vasat grafikleri, genelde zorlama, çoğu zaman da bayağı gelen espri anlayışı ile Postal kardeşimiz daha önce olduğu gibi bizleri eğlendiremiyor maalesef.

Ne kendisi ne de eklenen bilmem kaç yeni karakter komik olmayı başaramıyor.

Sağda solda koşup onu bunu tekmelemek beni pek eğlendirdiğinden sakince CD'yi raftaki yerine yerleştiriyorum. Yazının sonunda göreceğiniz notu da Postal adının yüzü suyu hürmetine veriyorum. Zoraki sırtımlardan hoşlananlar, siz yine de bir göz atabilirsiniz. Kalın sağlıcakla.



Postal 2: Apocalypse Weekend

Tür ▶ Aksiyon Yapımı ▶ Running with Scissors Dağıtımçı ▶ Running with Scissors Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum ▶ 733 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX **Önerilen** ▶ 1.2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Web** ▶ www.postal2.com

level
puanı 55

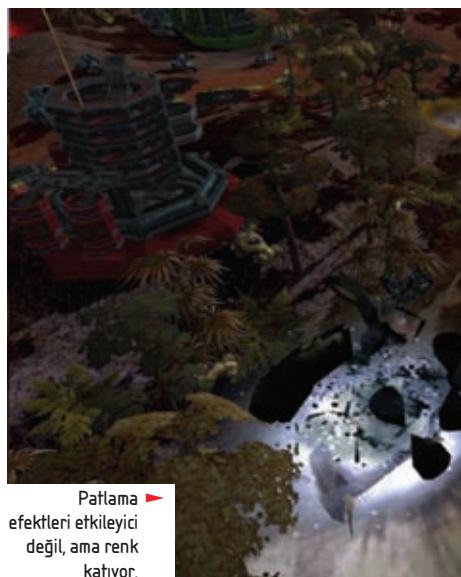
Satranç oynamayı sever misiniz?

DOMINATION

Hızlı fare kullanmak yerine oturup düşünmeyi sevenler için.



► Bazen bitiriş saldırılarınızı yakın plan görebilirsiniz.



► Paçlama efekteri etkileyici değil, ama renk katıyor.

Artı&Eksi

- ↑ Tam strateji kurmayı sevenlere göre. Aksiyon düşük.
- ↓ Çok zor. Atmosferi yok.

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Zorluk: Yüksek
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: - ■

Yazar Burak Akmenek



Gerçek zamanlı strateji oynamayı sevenler için etrafta yiğinla kaliteli oyun var. Fakat sıra tabanlı strateji oynamayı sevenler için nedeyse yok gibi. Domination ise eldeki oyunlardan Massive Assault'un görev paketi. Fakat oyunu oynamak için Massive Assault'a ihtiyacınız yok. Bu yüzden oyunu yükleyip çalıştırıncaya kadar ne olduğu hakkında bir fikrim yoktu. Oyun açılıncı bir an şaşırıldım ve sonra alıştığım tarzda oyunu oynamaya başladım.

Öncelikle şunu söyleyeyim ki Domination bu türü sevenlere hitab ediyor. Oyun tipik bir stratejide olduğu gibi iki düşman taraftan oluşuyor. Bu iki taraf birbirileyle gezegenler üzerinde savaşmaktadır. Biraz Risk oyununu andıran Domination'da amaç kısıtlı kaynaklarla düşmanı yok etmek. Elinizde olan gölgelerde üretim yapmıyorsunuz. Yalnızca her sira size geldiğinde elinizdeki bölgelerden gelen puanlarla o

► Yeşilnoktalı bölgelerden birini seçerek oyuna başlıyorsunuz.

bölgeler içerisinde yeni birimler alıyorsunuz. Bu puanlar bir süre sonra tükeniyor ve gelmemeye başlıyor. Bunun için eldeki birimlerinizi alırken ve yönlendirirken her adında oldukça dikkatli düşünmeli ve ileri görüşlü olmalısınız.

Oyun tipki satranç gibi oynanıyor. Farklı grafiklere sahip olsa da çoğu araç birbirinden yalnızca grafikleriyle farklı. Ama hepsinin bir ilerleme, saldırı ve sağlık puanı var. Bunları bilerek ve her sırada doğru hamleleri yaparak ilerlemelisiniz. Hava, kara ve deniz birimlerinden oluşan ordunuzun tek amacı düşmanın ve tarafsız olan

devletlerin başkentini ele geçirmek.

BAŞKENT DÜŞÜNCE

Başkenti alsanız bile oyun bitmiyor. O bölgedeki tüm düşmanları temizlemelisiniz. Tarafsız bir bölgeye saldırıldığından ise düşmanın gerilla birimleri karşısına çıkıyor. Tarafsız bölgelere saldırıldığından, önce hangi taraf saldırırsa o bölge karşı tarafın yanına geçiyor. Bu durumda siz de gerilla birliklerini yönetebiliyorsunuz. Bir haritaya ilk girdiğinizde o bölgede size veya karşı tarafa destek veren gizli yandaşlarınız oluyor. Oyunda yapabileceğiniz tek sürpriz bu bölgeleri doğru zamanda açığa çıkartmak. Çünkü bu bölgeler ele geçirildiğinde sekiz puan veriyor ki, bu büyük bir avantaj.

Domination'da alışığınız takikleri bir kenara kaldırın. Çünkü işe yaramayabiliyor. Mesela benim savunma hattı kurup düşmanı erittikten

Alternatif



HOMAN 4

Fantastik stratejinin bir numarası. Hem birini üretme, hem de haritanın her yerine serpiştirilen ödüllerle bağımlılık yaratılan bir oyun.





Satranç konusunda iddialıyım diyorsanız buyurun sizi bir de buraya alalım.

sonra büyük bir güçle karşı ataque geçme taktığım burada kesinlikle çöktü. Yapmanız gereken saldırmak. İlk darbeyi vurma büyük avantaj sağlıyor. Tarafsız bölgeleri en kısa zamanda ele geçirmek size daha çok birim üretme imkanı tanıyor. Genel olarak, zayıf birimleri önden gönderip düşmanın savunmasında gedik açarak arkadaki pahalı birimleri yok etme taktığını kullandım. Bu arada arkadan da önde kileri güçlü birimlerle destekledim. Birimlerinizi, ateş etmeden önce, düşmanın bir seferde yok edemeyeceği bir yerde konuşlandırmaya çalışın.

ZOR DOSTUM ZOR

Domination zor bir oyun. Sanırım bu yüzden hamlelerini geri almanızı sağlayan bir tuş koymuşlar. Komutan olarak aldığınız karaktere her görev sonrası bir özellik alarak oyundaki 30'dan fazla birimi görebilme imkanı elde ediyorsunuz. Her iki tarafta da kendine has çok az birim var. Savaş alanında genelde grafikleri farklı olan ama aynı özelliklere sahip birimler karşılaşıyor. Oyunun grafik, efekt ve müzik olarak büyük üstünlükleri yok. Hızlı oynamayı sevenler için ise sıkıcı gelebilir. Ama satranç konusunda iddialıyım diyorsanız buyurun siz bir de buraya alalım. İnanın sizi oldukça zorlayacak bir oyunla karşı karşıyasınız. [bitti]

Son karar

En baştan yeniliği tattırmaya hazır olun. Yapay zeka çok ince tartar ve akılçıl ilerliyor. En ufak hareketinizi bile cephinizdeki düzene olduka etkiliyor. Domination STS türüne büyük bir değişiklik getirmiyor ama oyuncuya olduka zorlayarak zaferi daha değerli kılmıyor.

Domination

Tür ▶ GZS Yapımı ▶ Wargaming Dağıtımçı ▶ Dream Catcher Yaş sınırı ▶ 12+ Minimum ▶ 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX **Önerilen** ▶ 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Web** ▶ www.domination-game.com

level
puanı

71

POSTAL 2: APOCALYPSE WEEKEND

Hafta sonunu dinlenerek geçirmek mi???

Çok iyi bir oyun olmamasına rağmen Postal'ın geçmişi başarılar ile dolu. Oyuncuları ikiye bölmeli, bilgisayar oyunlarında şiddet öğesini abartması, Unreal grafik motoru kullanıp niyetlerinden bir nebze olsun yararlanamaması, her türlü eksine rağmen oynayanları ve izleyenleri gülmekten krizlere sokması... Saymaya devam edebiliriz elbette. Ancak zaten či- visi geçmiş oyumuzun, iyice suyunu sıkırmaya gerek yok.

NE BENİ GER NE KENDİNİ!

Cehennem haftasını öyle ya da böyle atlattık hepimiz. Bütün olan biten abuk subuk olayların ardından hafta sonu oturup, rahat bir nefes alacağınızı, bacaklarınızı uzatıp gazetenizi okuyacağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Yaşamın her günü yapmak zorunda olduğumuz yeni şeyler barındırmakta. Hele ki Postal'da başrol oyuncusu iseniz bu ufak tefek olaylar baş ağrısı yaratmakta. Gerillalar ve teröristler ile uğraşmak, psikopat inekler ile uğraşır, markette gördüğünüz her köşede bölgınızı işaretlemek, yetmedi sağa sola inek kafası atarak dehşet saçacak kadar delirmek, sizler için sakin bir hafta sonu demekse buyurun, AW emrinize amade. 20 yeni haritası, 10 yeni görevi, bir-iki yeni silahı, eskisinden daha gündelik (!) ve sinir bozucu görevleri ile AW dolu dolu bir ek görev paketi. Ancak oynamaya başladığınızda, uzun yükleme süreleri, her şeye rağmen çizgisel oynanışı, vasat grafikleri, genelde zorlama, çoğu zaman da bayağı gelen espri anlayışı ile Postal kardeşimiz daha önce olduğu gibi bizleri eğlendiremiyor maalesef.

Ne kendisi ne de eklenen bilmem kaç yeni karakter komik olmayı başaramıyor.

Sağda solda koşup onu bunu tekmelemek beni pek eğlendirdiğinden sakince CD'yi raftaki yerine yerleştiriyorum. Yazının sonunda göreceğiniz notu da Postal adının yüzü suyu hürmetine veriyorum. Zoraki sırtımlardan hoşlananlar, siz yine de bir göz atabilirsiniz. Kalın sağlıcakla.



Postal 2: Apocalypse Weekend

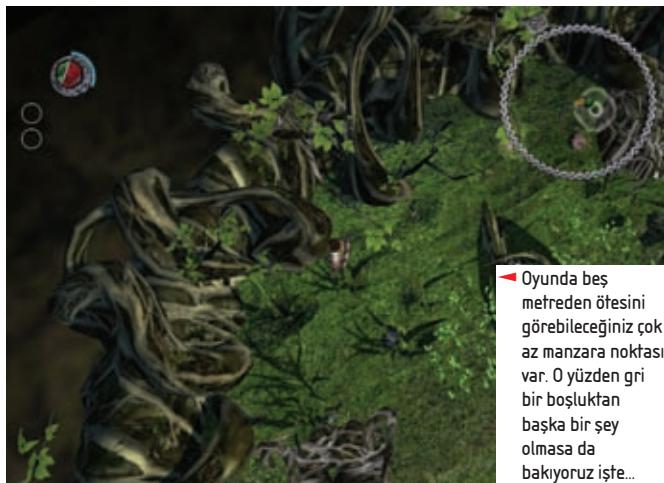
Tür ▶ Aksiyon Yapımı ▶ Running with Scissors Dağıtımçı ▶ Running with Scissors Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum ▶ 733 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX **Önerilen** ▶ 1.2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Web** ▶ www.postal2.com

level
puanı 55



THE BARD'S TALE

 İlk gençlik, bazı insanları alıp, özel güçlere sahip süper kahramanlar gibi algıladığımız zamanlara denk düşen bir aralık. Bir oyuncu, yazar, şarkıcı, yönetmen, şair ya da futbolcu, politikacı hatta belki de bir Reha Muhtar olabilir kahramanınız. Bunnlardan birini/birkaçını seçersiniz, hakkında en iyi zıvır bilgilere kadar ne var ne yok öğrenirsiniz. Her yaptığı size bir acayıp gelir, altında



► Oyunda beş metreden ötesini görebileceğiniz çok az manzara noktası var. O yüzden gri bir boşluktan başka bir şey olmasa da bakıyoruz işte...

Üç perdelik müzikli güldürü

Yazan Serpil UluTÜRK



mesajlar ararsınız, anlamlandırsınız. Daha fazla uzatmadan itiraf edeyim, Fallout'tan itibaren benim süper kahramanlar liste me eklenen isimlerden biri de Brian Fargo'dur. Tabii ki zamanla bu kişisel kahramanlara bakışınız değişiyor, kendisinin haberi bile olmayan duygusal sorumluluklarını zamanla hafifletiyorsunuz ama yeni bir hamle yaptığında ilgisiz kalacak kadar da uzaklaşmıyorsunuz asla. İşte Fargo'dan uzun yıllardır beklediğim hamle nihayet tamamına erdi, ondan böyle hislendim.

40 YAŞ RPG'Sİ

Birkaç yıl önce, kendi kurduğu Interplay'den arkadaşlarını da bırakıp ayrılan ve InXile Entertainment'ı ("sürgünde" diye Türkçeleştirilebilecek bu isimle bir kez daha hayranlık yaratmıştı bende) kuran Brian Fargo, RYO türüne ismini yazdırdığı ilk oyununu yenilemeye karar verdi. 1985'ten kalma bir RYO serisi olan The Bard's Tale'in yeniden canlandırılması için InXile ekibi 2002'den beri çalışıyordu. Geçtiğimiz yılın sonlarında PS2 ve Xbox'a çıkan oyun birkaç aylık ertelemeden sonra nihayet PC'ye de geldi. Söylenebilecek ilk şey, Bard's Tale'in yeni model aksiyon-RYO'lerle hız ve adrenalin yarışına girmek yerine, eskiyи özleyenlere bir hediye gibi tasaranmış olduğu. Ama kastettigim kenarları dantelli beyaz mendillerin çağrıştır-

dığı türden ağır bir nostalji değil. Bu oyun, 20 yıldır RYO tasarlayan ve oynayan birinin şimdije dek yeterince RYO oynamışlara bir şakası. Türün dışına çıkmadan, kendisiyle dalga geçen ve dolayısıyla çok matrat sahneler ve görevlere şahit olacağınız bir oyun The Bard's Tale (TBT).

Oyun ilk duyurulduğundan bu yana her röportajında "yaşı büyük olanların sevebileceği, yeni başlayanların çok da hoşlanmayacağı bir şey yapacağız" diye açıklamalar yapan Fargo'nun ne demek istediği ilk sahneden itibaren ortaya çıkmaya başlıyor. Bard, hayatı para dan ve güzel kadınlardan başka bir şeyi umursamayan bir sokak çalgıcı. Tayfun Taliboglu Türkçe'yle söylese, "elinde lâvtasiyla yollara düşmüş bir halk ozanı". Ucuz yemek, biraz içki, biraz da sohbet için girdiği bir hannda garson kızın vaatlere kendini kaptırıp (bu sırada kamera vaatlere zoom yapıyor) kilerdeki fareyi öldürme görevini üstleniyor. "İlk görev daima en haysiyetsiz ve gereksiz olanıdır" kuralının verdiği alışkanlıkla hiç yadırgamadan kilere inip fareyi öldürdüğünüz. Yukarı çıkış ödülünü almaya karar verdığınız anda boss kivamında dev bir fare çıkış üstünüze ateş püskürtüyor. Bunun klasik bir RYO olmadığını biraz başınız yanarak da olsa anlıyorsunuz ve görevi falan boş verip yukarı koşuyorsunuz. İşte bu andan itibaren handaki herkesin neşe kaynağınızı.

TBT yukarıda anlatığımız sekansın varyasyonlarıyla dolu bir oyun. Tümü de RYO klişeleriyle inceden dalgasını geçen bu sekanslarda, olayların kurgusu kadar diyaloglar da matrat. Özellikle anlatıcı ve Bard arasında geçen konuşmalar, ikisi de "rol yapma" olayından baymış iki mecburi oyuncunun ne kadar eğlenceli olabileceğini gösteriyor. İlginç şekilde, bir yandan hikâyeyin kurgusundan tamamen bağımsız bu yan diyaloglarla eğlenirken bir yandan da olaydan kopmadan oyuna devam edebiliyorsunuz. Yani, nerde akşam orda sabah bir karakterin gündelik hayatını değil, hakikaten de bir "chosen one" in prensesi kurtarma öyküsünü oynuyorsunuz ciddi ciddi. Bir yandan işin özüyle dalga geçerken bir yandan da XP, item, quest diye kasmak biraz kafa karıştırıcı...

BİR ÇALGICININ SEYAHATLERİ

Toplam 9 bölümden oluşan bir oyun Bard's Tale. Büyük ölçüde doğrusal olarak ilerleyen hikâye içinde, her RYO'da olduğu gibi yan görevler alabiliyor ve canınız çektiğe ava çıkış kendinizi geliştirebiliyorsunuz. Yine de oyunu çok fazla uzatma şansınız yok, ortalama 15



THE BARD'S TALE, YIRMI YILDIR RPG TASARLAYAN VE OYNAYAN BİRİNİN ŞİMDİYE DEK YETERİNCE RPG OYNAMIŞ OLANLARA HOŞ BİR ŞAKASI.

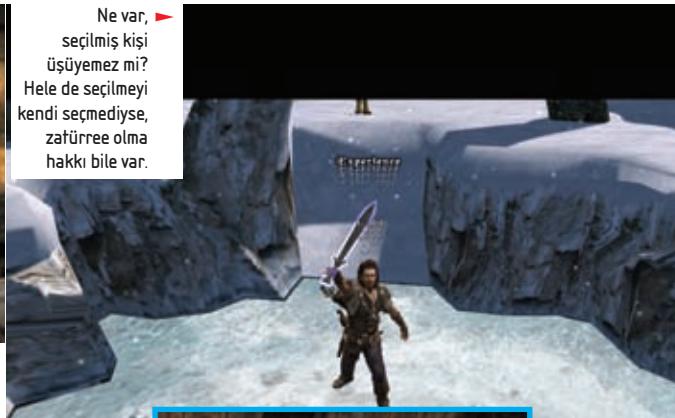
saatte tüm sırları ve yan görevleriyle birlikte Bard'ı geçmişte bırakmak durumunda kalacağınızı söyleyebilirim. Çok kısa bir oynama süresi değil belki, ama oyun için yaratılan haritalara biraz daha detay eklenseymış TBT çok daha uzun ve tekrar oynaması mümkün bir oyun olabilirmiş. Zaten oyunun en büyük eksiği mekân tasarımlarına ve daha genel anlamda grafiklere pek özen gösterilmemiş olması. Biraz da gözümüz daha iyilerine alışıktan, bu oyunu oynarken görsel anlamda bir zevk alamadık. Açık alanlar da zindanlar da sadece içinden geçip gittiğiniz, durup çevreyi araştırma merakı ve isteği uyandırmayan yerler. Gerçi bir yere kadar bu sadelikte de zekice bir kasisit var. Şöyledi ki; hani her RYO haritasının içi boş fiçıları vardır, içinden hiçbir şey çıkmaya cağıncı bile bile bunları kırmadan ilerlemek içiniye sinmez. TBT'de bu fiçıları ortalığa dağılmış halde değil, depolara istiflenmiş olarak bulacaksınız. İlle de kırmak istiyorsanız, depoya girip enerjinizi boşaltabilirsiniz. Tüm değerli eşyaların sadece sandıklarda saklandığını bilmeymiş gibi fiçı kırabilir, sonra da odanın dibindeki sandıktan birkaç parça eşya bulup rahatlayabilirsiniz. Ayrıca ilk bölüm olan Hou-

Alternatif



DUNGEON SIEGE

Birçok devasa online ismi gelebilir buraya ama dürüst olmak gerekirse Guild Wars'un benzeri yok. Tek kişilik oyular dan seçim hmmm... Dungeon Siege!



Seçilmiş Olmanın Dezavantajları

Bildiğimiz bütün "chosen one"lar, kârzmaları gereği ağızlarını bıçak açmayan karakterler. Neyse ki Bard geldi de, uzaktan büyük ilgi duyduğumuz seçilmişliğin hiç de matah bir meslek olmadığını gördük. Bir defa parası iyi değil. Üç beş kuruş için milletin çeyiz sandığını karıştırmaktan öldürdüğünüz hayvanların postunu soyup satmaya kadar her türlü sevimsizliğe katlanmak zorunda kaldığınız garip bir prim sisteme sahip bu meslek. Bütün ay beyaz gömleğini kirletmeden masa başında çalışan bir ücretliyle kıyaslanamayacak kadar fakirsiniz. Kazanacağınız para belli olmadıgından 37 ekran bir televizyon taksitine bile girerken korkarsınız. Ayrıca sosyal güvence sıfır. Sabahları servis, öğlenleri yemek gibi şeyleri geçtiğ, iş kazalarında bile cebinizden para ödemeniz gereklidir. Köyüne bin çeşit yaratıktañ temizlediğiniz rahip, bağış adı altında parasını almadan bir kutsamayı çok görür. Aynı şekilde iş amaçlı kullanacağınız araç gereçler de size temin edilmez. Gider karizmanız kadar pazarlık yaparsınız. Siz köyündeki yaratıkları biçerken, dükkânında şekerleme yapmakta olan zırhçı bırakın indirim, nasıl kazık atarım diye uğraşır.

Seçilmişliğin bir başka derdi, iş tâniminin belli olmaması. Bu işe bir girdiniz mi kuryelik de yaparsınız, avcılık

da, bahçecilik de. Kurtarılacak bir prenes vardır ama kilitli olduğu kulenin anahtarına ulaşmak için önce birinin bahçesine dadanmış kargaları temizlersin, sonra 20 km ötedeki köyden bir anahtar taşımış gereklidir, adamın birinin kayıp oğlunu bulursun, üç küçük çocuğa gözcülük edersin ve bol bol da ölüm tehlikesi atlatırsın. Tüm bu angaryanın seçilmişlik olduğuna inanman gereklidir. "Esnek çalışma saatleri" adı altında 24 saat mesai de casabası. En kötü tarafı da bir defa seçildiniz, çevrende seni seven kimse kalmaz. Kapılar suratına kapanır, köylerden kovulursun, girdiğin hanlar bir anda sessizliğe gömüller. N'oluyor? Ben sizin kılınızı kurtarmaya gelmiştim?

tan'da, fiçı kırmış işe anlam katmak için bir fiçı satıcıyla kârlı bir anlaşma bile yapabiliyoruz. Komik adamlar!

Oyunun grafiklerden sonraki ikinci zayıf noktası da yine görselliğe dayanıyor; kamera açısı. Ne yazık ki Bard's Tale'ı tam bir kuşbakışı açısıyla oynuyoruz. Kendi deneyimime dayanarak sîrf bu yüzden oyundaki ilk bir saatin

can sıkıntısıyla eğlencenin bir arada yürüdüğü nevrotik bir zaman dilimi olduğunu söyleyeyim. Yandaki haritadan iki adım mesafede görünen düşmanlarınıza bir fiske indirebilmek için burnunun dibine girmek mecburiyeti getirmesi bu açının yarattığı en büyük sıkıntı. Özellikle tek menzilli silahınız olan oka geçtiğinizde çoğu kez körle-



mesine atışlar yapmak durumunda kalıyorsunuz, denk gelirse ne âlâ... Mesele sadece düşmanları ekranда görmek değil, insan sağını solunu da görmek istiyor oynarken ama TBT bu oynanış açısıyla ciddi bir sıkışmışlık hissi yaratıyor. Keşke standart bir izometrik açıyla tasarlansaymış.

DÖRT FİL BİR CEBE NASIL SİĞAR?

Görüş açısını saymazsa, oynanış oldukça iyi bir sistemle kotarılmış. "Oldukça" diyorum çünkü ufak tefek bazı sorunlar da göze çarpıyor ama önce iyi taraflarını konuşalım. Bir defa klasik RYO'lardan farklı olarak bu oyunda envanter yok. Bu yüzden her harita temizliğinden sonra koşa koşa en yakın köye gidip kazıklanma kuşkusuya alış-veriş yaptığınız o tür-carlar, TBT'de çok daha az öneme sahip. Çünkü sağдан soldan topladıklarınız, "token" degillerse direk nakit paraya çevrilüyor. Bir de elinizdeki silah ve zırhlardan daha iyisini bulursanız eskisi doğrudan satılıyor, karakteriniz yeni olanı kullanmaya başlıyor. Böylece vaktinizi dükkânlarında fiyat karşılaştırması yaparak ve envanter düzenleyerek öldürmemiş oluyorsunuz ki şahsen çok faydalı buldum bu yöntemi. Bir başka alternatif çözüm de diyaloglar için kullanılmış. Bard's Tale'da, alışkin olduğumuz satırlarca uzayan seçenekli soru-yanıtların yerini daha pratik bir yöntem almış. Karşınızda nasıl konuşacağınızı bütün metni önce okuyup, sonra bir de seslendirmesini dinlemek yerine "iyi" ve "kötü" arasından seçim yaparak belirliyorsunuz. Yani söz sırası size geldiğinde karakterinizin tam olarak ne diyeceğini bilmeyorsunuz ama karşısındakini nasıl etkileyeceğini biliyorsunuz. RYO'ların uzun, süslü metinlerini okumaktan hoşlananlar için yavan gelebilecek bir özellik ama aynı zamanda tekrarı ortadan kaldırıldığı ve diyalogların hoşluğu sayesinde biraz da sürpriz etkisi yarattığı için bu oyuna son derece yakışmış. Oynanışındaki "ufak tefek" kusurlardan biri düşmanla kampa sırasında ortaya çıkıyor. Karşınıza çıkan kötü adamların hamlelerinizi bloklama yeteneği olduğundan ve bazıları bu konuda aşmiş bir azimle savaş boyunca bloklama yaptılarından bazen arkalarına dolaşırıvurmanız gerekiyor. Ve tahmin edebileceğiniz gi-

bi böyle anlarda bir hareket edememe sorunu baş gösteriyor. İlde de zindanların dar koridorlarında değil, daha geniş hareket alanına sahip olduğunuz dış mekânlarda da bu sorun yaşanabiliyor. Adamın sırtına doğru şöyle leziz bir hain saldırısı yapmaya niyetleniyorsunuz ama yanından geçmeyi başarana kadar arkadaşları tarafından mihlaniyorsunuz.

OLAĞAN SILAHLAR

Kullanabileceğiniz silahlar gayet bilindik şeyler. Giderek gelişen bir kılıçınız, ateşli oklar fırlatan bir yayınız, bir topuzunuz ve bir kamanız var. Level atladiğça kazanacağınız yetenekler sayesinde hem silahlarınızı daha iyi etkili kullanıyorsunuz hem de örneğin bir elde kılıç bir elde kama, rakibe çift dalabiliyorsunuz. Dövüşlerdeki esas yardımcıınız ise lâvtanızla çalışığınız melodilere koşup gelen yaratıklarınız. Yeni melodiler öğrendikçe çağırabileceğiniz yeni yardımcı güçleriniz oluyor ve bunlar da sizin gibi gelişiyorlar, ama dövüşükçe değil; ikinci aşama melodilerini bulduğunuz zaman. Her biri cidden faydalı işler başarıran 16 ayrı yardımcı yaratığınız olacak oyunun sonuna kadar. Bunlardan ilki küçük bir fare ama zamanla ulaşlığı gücü görünce hiç de hafife almadık gereğini göreceksiniz. Bunun dışında tuzakları önceden bulup hasar almanızı engelleyen bir izciden elindeki kalkanla sizi koruyan bir bodyguard'a, taş yağıdan bir devden düşmanın kanını emip gruptakileri iyileştiren koca bir örümceğe kadar farklı amaçlara hizmet eden bu dostlarınızı çağırınca içten bellisi bir mana harçayıp iki de saz tingirdatmanız yeterli. Bu arada elinizdeki lâvtâ da zamanla gelişecek ve başta sadece tek yaratığı çağırabilirken zamanla dört yaratıkla aynı anda parti oluşturabileceksiniz. Bunların yanınızda kalma sürelerinin zamana değil aldıkları hasara

Son karar

Müzikli, sohbetli, maceralı, heyecanlı ve çok eğlenceli bir oyun The Bard's Tale. Bilgisayarda RYO oynamaya dünden biraz daha önce başladığınız, oynarken muhakkak zevk alacaksınız.

Bard's Tale

Tür ▶ RYO **Yapımcı** ▶ InXile Entertainment **Dağıtımçı** ▶ Video Express **Yaş sınırı** ▶ 12+ **Minimum** ▶ 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 1 GB HDD **Önerilen** ▶ 1,5 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX **Web** ▶ www.thebardstale-thegame.com.uk/



level
puani

86

Artı & Eksi

- ↑ Müzikler, diyaloglar, dövüş sistemi.
- ↓ Kuşbakışı oynanış, grafikler.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: -
Bulunduğu Diğer Sistemler: PS2, XBox ■

bağlı kılınması da gayet iyi düşünülmüş. Hiçbir durumda siz terk etmeyecek tek parti üyeniz ise bir köpek yavrusu. Oyunun başında gönlünü kazanıp yanına alacağınız bu uafaklı da gelişip kahraman olacak, şaşıracaksınız!

BARD SANAT MUSİKİSİ

Oyunun en hoş yanını başta söylememek için kendimi tutmuştum ama bu kadar sona kalmasını da planlamıyorum doğrusu. Neyse, The Bard's Tale'in en büyük hoşluğu müzikleri. Hem tema müziğinden bahsediyorum hem de aralarda çıkan sürpriz karaoke şarkılardan. Bu şarkıların melodileri ayrı, sözleri ayrı bir olay. Çok neşeli müzikler üstüne yerleştirilmiş inanılmaz uyumlu ve komik şarkı sözleriyle defalarca dinleseniz bükülmeyeceğiniz, hatta ezberleyip söylemek isteyeceğiniz eşsiz şeyler bulunur. Ben çok sevdim, oyunu biraz da bu şarkıların yenilemini duyabilmek için oynadım. Bir daha oynarsam da muhtemelen şarkılı bölümleleri için oynarım. Tabii ilk gençlik kahramanım Brian Fargo ile 2004 E3'ünde yüz yüze tanışmama vesile olduğu için Bard's Tale'in yeri hep özel olacak ama Brian'cığım alınmazsa bunun biraz da oyunun müziklerinden kaynaklandığını söylemek istiyorum. [bitti]

LEVEL CLASSIC

GUILD WARS

Blizzard'ın öğrencileri yaptı yapacağını



Bir süredir piyasa da olan online oyunlar birçok farklı sebepten hızla kan kaybetmeye. Bir oyuncu olarak benim canımı en çok sıkın “content”, yani içerik yokluğu. İçeriği daha fazla öldürülecek yaratık, daha çok toplanacak obje zanneden insanların da bu konuda çözüm üretebilmesi pek olsa değil maalesef. Zaten böyle bir beklenmem de yok artık. Eh teknoloji gelişiyor, evimiz dahilide sahip olduğumuz imkanlar artıyor, durmadan piyasaya çıkan devasa online oyunların hızına yetişmek gittikçe güçleşiyor. İçerik sorununun üstesinden gelemeyeceğimiz yapımcılar ise ya kepenk kapatıyor, yada hack'n'slash'ten başka hayatı olmayan oyuncuları üzerinde hayatı kalmaya çalışıyor. İçerik, hikaye, role playing vs diye kendimi paraladığım, tüm sorunlarına rağmen belli sebeplerden yere göre sığdırımadığım MxO da (Matrix Online) SOE'nin (Sony Online Entertainment) kara pençelerine düşküne göre bu diyardan da gitmenin zamanı gelmiştir.

ANLATAYIM MI?

Asclon City, Charr saldırılara boyun eğmiş, tüm krallık nerede ise yerle bir edilmişdir. Bize düşen her zaman olduğu gibi olanı biteni anlamak ve yeni fantezi dünyamızda baş kahraman olarak karanlığın üstesinden gelmektir. Oyunun hikâyesini uzun uzun anlatmak cinayet olacağının bu konuya fazla girmiyorum. Çünkü GW devasa online bir oyun olmasının yanında, sağlam senaryosu olan hoş bir tek kişilik oyun aynı zamanda. Bizlere bu yabancı evrene ilk adımlarımızı atıp, kendimizi Asclon City'de bulduğumuzda şaşkınlıkla şaşkınlıkla bakınıyoruz bir iki dakika. Bu bir iki dakika hem yadırgama hem de online bir oyunda olduğunuzun bilincine varmakla geçiyor. GW, temel olarak bildiğimiz bir iki oyunun, hoş bir senaryo ile bir araya getirilmesi ve online bir platforma taşınmasın ile meydana çıkıyor. Basitçe örneklemek gereklidir ise, ciddi bir senaryo sahibi Diablo + Dungeon Siege diyebiliriz. Görsel anlamda da galet etkileyici olan GW, bahsi geçen bu bir iki dakika içinde, bizleri alıştı-



ğımız DO kavramlarından koparmakla meşgul. Ancak Asclon maceramızın yalnızca başlangıç noktası. Haritayı açıp sislerin ortasında bir Asclon şehrinin görmek, haritanın diğer ucunu görebilmek için ekranı durmadan kaydırarak zorunda kalmak gerçekten ürkütücü. Fakat görebildiğimizden çok daha büyük bir evrenin içinde olma hissi oldukça iştah kabartıcı. Bir yandan “tamam başladık ucundan ama kim bilir ne zaman ayak basacağım şuraya buraya” demeye başlıyorsunuz. Her yere koşarak gitmek zorunda olduğunuzu fark edince, ciddi anlamda panik yaşıyorsunuz. Oyunda bir binek hayvan ya da benzer bir ulaşım aracı bulunmuyor. Ancak bir şehrde ulaştığınızda direkt haritanıza ekleniyor. Böylece bu şehirleri haritanın seçerek hiç zaman kaybetmeden gidebiliyoruz. Bu seyahat olayını keşfettiğimiz anda yüreğimize sular serpiliyor elbette.

ANLAT DEMEKLE OLMAZ!

Tabi diğer şeirlere gitmek her zaman kolay değil. Karakterinizin özellikleri ne olursa olsun bir yerden bir yere tek başına gitmeye çalışmak çoğu zaman hüsranalı sonuçlanıyor. Şehirden dışarıya çıktığınız anda gerçek anlamda “instant dungeon” kavramı ile karşılaşırsunuz. Kısacası şehirler dışındaki tüm evren size ve grubunuza özel. Bu durumda dağ başında size yardım edecek birine rastlama şansınız yok. Bir grup edinemediyseniz yanınızda bulunduğuğunuz bölgenin izin verdiği sayıda NPC alabiliyorsunuz. Başlarda bir gruptaki maksimum oyuncu sayısı 4 iken, daha zorlu topraklarda bu sayı 6 ya çıkıyor. Bu NPC'ler tüm şehirlerde bulunuyor. Sadece NPCLerin yardımına baş vurarak

oyunu baştan sona tek başınıza oynamaz bile mümkün. Elbette tek başına oynamak GW'in mantığına tamamen aykırı. Zaten hem her şehrde “LFG!” (Looking for Group) diye bağışan bir sürü arkadaş göreceksiniz. Bu yüzden bir grup bulmakta pek zorlandığınız söylenemez. Ne de olsa GW bir takım oyunu. Az önce söylediğim gibi tek başınıza bir yerlere gitmek bile karın ağrısına sebep olabiliyor. Ister NPC ister diğer oyuncular olsun, oluşturulan grubun üyelerinin her anında birbirlerini tamamlar nitelikte olması gerekiyor. Bu da hem kendinize hem de grubunuza yararlı olabilmek için karakterinizi iyi tanımanızı gerektiriyor. Sahip olduğunuz tek bir Account ile 4 ayrı karakter yaratabiliyorsunuz. Her karakter bir ana bir de yan sınıfa sahip olabiliyor. Karakter yaratmaya kalktığınız zaman size bir Role Playing ya da PVP karakteri mi yaratmak istediğiniz soruluyor. Role Playing'i seçerseniz yukarıda bahsettiğim gibi Asclon'da maceranıza başlıyor, bir yandan Level'ınızı yükseltmeye çalışırken bir yandan da görevleri tamamlayorsunuz. PVP karakteri seçtiğiniz zaman önceden yaratılmış karakter setlerinden birini seçebiliyor, ya da sıfırdan Level 20'ye kendi karakterinizi oluşturabiliyorsunuz. PVP karakterleri yaratıp silerek dene yanlış yolu ile kısa zamanda tüm sınıflar ve kombinasyonları hakkında bilgi sahibi olmanız mümkün.

Alternatif



DUNGEON SIEGE

Birçok devasa online ismi gelebilir buraya ama dürüst olmak gereklidir Guild Wars'un benzeri yok. Tek kişilik oyuların seçelim hmmm... Dungeon Siege!

GW SATIN ALMA REHBERİ

Oyunu kutulu olarak bulamadısanız internetten satın alabilirsiniz. Yapmanız gerekenler;

- www.plaync.com adresine girip bir kullanıcı hesabı yaratın (sol üst köşe Account, açılan sayfada, Join Plaync)
- Siteye kullanıcı olarak giriş yaptıktan sonra, sol tarafta bulunan Store bölümünü girin.
- Guild Wars'u listenin en üstünde göreceksiniz bundan sonra izlemeniz gereken yol, Buy the game instantly, Buy Game/Play NC, kredi kartı bilgilerinizi girip işlemi tamamladığınızda, Guild Wars CD-Key'iniz ekranда belirecektir. PlayNC hesabınız bu bilgiyi yedeklese bile bir yere not etmenizde fayda var.
- <http://www.guildwars.com/downloads/clientdownload.html> adresinden oyunun client versiyonunu download edin ve çalıştırın.
- "Create Account" ve yeni sayfada "Enter Access Key" dedikten sonra açılan pencereye CD-Key'inizi girin.
- Son olarak hangi bölgede ikamet ettiğinizi seçin. Oyun gerekli dosyaları indirecek ve karakter yaratma ekranına döneceksiniz.
- Kullanıcı adınızı ve şifrenizi yarattıktan sonra, oyuna giriş yaparken kullanıcı adı sonuna @plaync eklemeyi unutmayın.
- Önce oyunu kurup, Create Account>Purchase Account Online yolunu izlerseniz yine www.plaync.com'a yönlendirileceksiniz.
- Aylık ödeme yok. 1 hesap ile 4 karakter yaratıbilirisiniz.



Artı & Eksi

↑ Senaryo, tek kişilik oyun havası, PvP ve combat Sistemi, grafikleri, Sunucu daima online, Updateler oynarken yapılmıyor. Aylık ödeme yok! Daha ne olsun?

↓ Senaryoyu tamamladıktan sonra zorunlu PvP durumu.



Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: - ■

ların çarpıştığı bu mink er meydanlarında kazanan takım bir sonraki grupta karşılaşıyor. Kaybeden takım ise arena bölgесine geri dönüyor. Karşılışmalar farklı türlerde olabiliyor. Rakip takımı ortadan kaldırmak, verilen sürede en çok hangi takım frag yapacak vb. öldürdüğünüz her rakip başına ortalama 20 tecrübe puanı alıyorsunuz. Yine az olmasına rağmen, görevleri kovalamaktan sıkıldığınız da ya da iyi bir grup bulmadığınızda hem eğlenip hem karakterinizi geliştirmek açısından oldukça başarılı arenalar. Ayrıca sizi, oyunun daha da ileriki bölümlerinde gireceğiniz daha büyük çatışmalara, daha doğrusu Guild Wars'a hazırlaması açısından da yararlı.

BAŞARILI PVP SİSTEMİ!

Pek çok oyunda PVP sistemi bir çok soruna sebep olmuştur. Ancak GW öyle başarılı bir PVP sistemi ile karşımıza çıkıyor ki ağızımız açık bırakıyoruz. Role Playin bir karakter yaratıp sınıfımıza ait tüm özellikleri görevler sayesinde ya da NPC'lerden öğrensek bile aynı anda en fazla 8 tanesini aktif olarak kullanabiliyorsunuz. Bu 8'lik setleri herhangi bir şehrde gittiğimiz de değiştirmemiz mümkün. Bu sistem her karakteri farklı kılkaren grubunuzun ihtiyaçlarına göre karakterinizi en uygun şekilde donatmanıza imkan tanıyor. Guild savaşlarına katılmana başladığınız zaman bu konunun önemini çok daha iyi kavriyorsunuz. Çatışmaları kazandıran ne zırhınız ne silahınız. Oyunda kullanabileceğiniz zırh ve silahlar NPC crafterlar tarafından yapılmıyor ya da loot edebiliyorsunuz. Oyuncuların etki edemediği bu sistem en sağlam karakterin bile everenin sınırları dâhilinde kalmasını sağlıyor. Kimse bir diğerinden ciddi anlamda üstün olmadıktan, çatışmalar da takım oyunu ve takıtlar ön plana çıkarıyor. Takımınızı daha doğrusu guildinizi oluşturup, grup olarak PVP yeteneklerinizi yeteri kadar geliştirdiğiniz de geriye yapılması gereken tek bir şey kalıyor. O da oyunun ismini aldığı

Son karar

Yukarıda ismi geçen oyunlardan hoşlanıyorsanız ve devasa online oyuların gündelik hayatınızın bir parçası ise, bu fantastik hikayenin bir parçası haline gelmemeniz için hiçbir sebep yok ortada.

Guild Wars

Tür ▶ Devasa Online Yaptırıcı ▶ ArenaNet Dağıtımçı ▶ NCsoft Yaşı Sınırları ▶ 13+ Minimum ▶ 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen ▶ 1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Web ▶ www.guildwars.com



LEVEL CL SSIC level puanı 96

Guild Wars'ta yerinizi almak. Hall of Heroes'u elinizde tutmak. Bu sayede hem kendi adaniza ve Guild Hall'unuza kavuşmak hem de Guild sıralamasında bir numaraya oturup isminizi Guild Wars web sitesinden duyurabilmek mümkün.

HEM RP HEM DO VAY BE!

Aslında hiç hoşlanmadığım necromancer, monk, elemanalist vs ihtiva eden bir oyuna bu kadar sarılmış olmam hayatı alarm et değil. Üst sınır olan Level 20'ye henüz ulaşmış değilim. Loot manyaklıım olmasa bile bir karakterimle yaptığım görevi diğer ile de yapmak hastalık haline geldi. Bu arada ne grafikler ne de seslerden bahsedemedik. Sesler için söyleyecek pek bir şey yok zaten. Hoş ses efekleri, atmosfere gayet uygun. Muhteşem müzikler ve oyun içi videolardaki başarılı seslendirmeler. Grafikler ise tek kelime ile muhteşem. Yer kalmadığından dolayı sizleri ekran görüntüleri ile baş başa bırakmak durumundayım. Yukarıda ismi geçen oyunlardan hoşlanıyorsanız ve devasa online oyuların gündelik hayatınızın bir parçası ise, bu fantastik hikayenin bir parçası haline gelmemeniz için hiçbir sebep yok ortada. [bitti]



Singles 2: Triple Trouble



"Kendinden önceki hiçbir şeye benzemiyor" yorumunu yapabildiğimiz oyunların doğal yollardan soyunun tü kendığı 2000'li yıllarda Singles'i daha ilk cümleden taklitçilikle yargılama belki insafsız bir başlangıç olacak. Hatta bu yorumu geçtiğimiz yıl oyunun ilk versiyonu çıktıında yeterince yaptığımızdan biraz da yersiz bir giriş olacak. Ama Singles 2'yi "yeterince" oynadıktan sonra bile insanın kafasında daha yaratıcı bir inceleme giriş cümlesi oluşmuyor: Bu, kötü bir Sims taklidi.

Yine de yağmur çamur, taklit gerçek demeyip konuya girelim. Singles 2: Triple Trouble'daki her şey, gündelik hayatın içinden aşkını cimbırlama fikri üzerine kurulu. Oyunun öyküsü iki eski aşığın tesadüfler sonucu kendilerini aynı evde bulmasıyla başlıyor. Anna ve Kim aynı evi paylaşan iki kız arkadaş. Josh da ev arayan bir müzisyen. Anna'nın da orada yaşıdığını bilmenden Kim aracılığı ile bu eve taşınan Josh, eski sevgilisi Anna burnunun dibinde türeyince hafiften affalar. Sizin göreviniz, Josh'u oynarak bu karmaşık ilişkiden "maksimum fayda" elde etmek. Yani nedir? Hem Kim'le hem Anna'yla hem de icabında dışarıda

Son karar

Romantizmin simülasyonunu yapmak ilginç bir fikir, Singles bu yönüyle ilgiyi hak ediyor ama Singles 2'de geçen yıl kullanılmış bu fikrin üstüne eklenen hiçbir şey yok.

Singels 2: Triple Trouble

Tür ► Sim Yapımı ► Rotobee Dağıtımçı ► Deep Silver
Yaş sınırı ► 17+ **Minimum** ► 1,5 GHz CPU, 256 MB RAM,
 32 MB GFX, 1 GB HDD **Önerilen** ► 2 GHz CPU, 512 MB
 RAM, 64 MB GFX **Web** ► www.singles2.com

level
puanı 48

Artı & Eksi

↑ Ortada iyi kötü bir hikaye var
 ↓ Devam oyunu sayılmaz, seslendirmeler çok kötü, gerçekçilik iddiası komik.

Grafik	██████
Ses	███
Oynanabilirlik	██████
Multiplayer	███
Eğlence	██████

Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Az
Multiplayer: - ■



Yazar Serpil Ulutürk

İki karton karakterden ibaret bir oyunun devamını yapmanın tek yolu: Üçüncü bir karton karakter

kendinize flörtler edinmek.

SEXSLEEPEAT- DRINKDREAM

Oyunun Sims'ten farklı yanı, sizi hayatın ortasına salıvermek yerine belli bir hikayeyi takip etmesi. Örneğin öncelikle Anna'nın kalbini yeniden kazanmanız gerekiyor. Bunun için o yokken odasını araştırmak gibi hırsızlıklar düşünmek durumundasınız. Böyle küçük görevleri tamamladıkça olaylar gelişiyor ve ilişkiler boyutlanıyor.

Öte yandan, tipki Sims'teki gibi karakterinizin belli ihtiyaçlarını düzenli olarak karşılamakla yükümlüsunuz. Uyumak, temiz olmak, sosyalşamak, konfor gibi tanık ihtiyaçlara Singles'da romantizm de ekleniyor. Güzel kadınlar ve yakışıklı erkeklerden ibaret Singles düzleminde zaten hayatın başka türlü çekiril olması da söz konusu değil. Bir karakterle iletişim kurmanın nerdeye tek yolu flört etmek. Sıradan arkadaşlıklar kurmak için başvurabileceğiniz etkileşim seçenekleri Sims 2'den sonra öylesine sınırlı ki, öňünüzde gelene yazılmaktan başka eğlenceli bir şey bulamıyor-

sunuz. Bu etkileşim hallerinin en sıkıcı yanı ise seslendirmeler. Sims gibi Singles'in da kendi lisansı var ama anladığım kadariyla bunlar toplam dört cümleyle varoluşlarının sırrını çözmüş, iletişimini bu dört cümleyle sağlayabilen ermiş insanlar. Tinisi da kulağa hoş gelmeyen bu kısır dil, oyundaki en büyük eksilerden birini oluşturuyor.

Grafiklere ise söylenecek fazla söz yok. Günü kurtaran mekanlar, güzel kadınlar ve erkeklerden modellenmiş güzel karakterler oyunun diğer özellikleri yüzünden kararanınızı biraz olsun ferahlatırabilir. Ta ki karakteriniz dans etmeye başlayana kadar... Sadece dans değil, uyumak, laflamak, espri yapmak gibi tüm sıradan karakter animasyonları adamınızdan utanıp ortamı terk etmenize neden olabilecek kalitesizlikte.

Sonuçta bir sayfadan fazla konuşulmayı hak etmeyen ama dilini eşek arısı sokmuş yazarınızın uzatması yüzünden hakkında birkaç satır daha okumak zorunda kalacağınız bir oyun Singles 2. Sims'i sadece alengirli aşk hikayeleri kurgulamak ve oyun karakterlerini yatağa atmak için oynuyorsanız, bu oyuna da bir şans verebilirsınız, ama ufkunuz birazcık daha genişse bu oyundan kolayca sıkılacağını şimdiden söyleyebiliriz. [bitti]



OBSCURE

**İşte size okula gitmemek için
bir bahane daha!**



Yazar | Volkan Turan

Açıkçası Silent Hill 4 çıktıktan bu yana, gerçek bir korku oyunu ile karşılaşmadım. Aralarda çerez oyunları çıktı tabii, ama bunlar sadece aynı korku unsurunu makyajlayıp, birkaç görsel efekt ile süsleyip karşımıza çıkanlardan oldukları için, ben bunları gerçek korku oyunlarından saymıyorum. Benim "korku oyunu" mantığında göre, oyun öncelikle insanı yakalayan bir senaryoya sahip olmalı. Konu birçok tuzak ve sürprizlerle süslenmeli. Bulmaca ve yaratık/iblis öldürme işlemleri çok iyi dengelenmeli. Ve olmazsa olmazlardan, orjinallik olmalı bir korku oyundan. Bu özelliklerin bulunduğu bir oyun, zaten çok iyi bir atmosfere bürünür ve ortaya da bir klasik çıkmaması için çok az neden kalır.

YETENEKLİ RAHMETLİLER

Obscure, konu bakımından -oyun dünyasında benzeri pek bulunmasa da- film dünyasında artık klişe sınıfına giriyor. Her yerinden gizem fişkiran Leafmore Lisesi'nde bir takım garip olaylar dönmektedir. Okulun öğrencilerinden olan Kenny, soyunma odasında çantasını çaldırır ve hırsızın peşine düşer (Scream kokusu alan?). Ve gidiş o gidiştir! Ertesi gün Kenny'yi merak eden arkadaşları "O kaybolduysa, biz niye kaybolmayalım?" edasıyla iz peşine düşerler. Birbirinden yetenekli dört genç, hayatlarının en korkulu saatlerine atılmışlardır bile. Evet evet, ben bile daha iyi bir senaryo yazabilirdim!

Oyun boyunca, konu nasıl başladıysa öyle ilerliyor; sıradan ve heyecansız. Sadece aralarda birkaç sürpriz ile karşı-



HANGİ İKİLYİ SEÇERSEK SEÇELİM, KAYBETTİĞİMİZ, KAZANDIĞIMIZ, KAÇIRDIĞIMIZ ÖNEMLİ BİR ŞEY YOK.

laşıyorsunuz ki bu da asla yeterli değil. Zaten Obscure, oyuncuyu konu yönünden değil de oynanış yönünden yakalamaya çalışmış. Diğer korku oyunlarından farklı olarak bu oyunda iki kişi ilerleyebiliyor. Bu ikinci kişi istediğimiz zaman bizim kontrolümüze geçebiliyor. Yapay zekâ kontrolündeyken de, yaratıklara saldırıyor ve yardımlarını sizden esirgemiyor. Bu oyunda, öldüğümüzde "game over" yok. Derhal geri, arkadaşlarımızın olduğu odaya giderek istediğimiz birini kontrolümüze geçirerek oyuna devam edebiliyoruz. Yönetebildiğimiz beş karakterden Ashley, sahip olduğu silahı seri bir

Alternatifler



COLD FEAR

"Korkunun da suyu çıktı!" diyeboleceğimiz bir oyun Cold Fear. Okyanusun ortasında, içi yaratıklarla dolu bir gemi ve bu geminin sırrını çözecek bir sahil güvenlik. Evet, ilginç!

şekilde kullanabiliyor. Kenny sportif vücutuyla hızlı koşabiliyor. Stan kilitler üzerinde uzman ve kapıları kolayca açabiliyor. Josh ise girdiğiniz odada alınıp alınmayacağı bir cisim olup olmadığını anlayabiliyor (salağa malum oluyor da diyebiliriz). Shannon ise genelde çeşitli ipuçları veriyor (Scobby Doo mu? Yok da-ha neler!).

Karakterler arasında geçişin yapılabilmesi güzel bir düşünce olmuş, ama bu düşüncesi oyuncuya tam anlamıyla sunamamışlar. Karakterler arasından hangisini seçeceğimiz aslında oyunda pek de bir önemi bulunmakta. Diyelim Stan yanımızda yok. Kilitli kapı açılmıyor mu? Tabii ki açılıyor, sadece biraz daha fazla süre alarak. Kenny'yi seçmediğimizde yaratıklardan kaçamıyor mu-yuz? Kaçıyoruz, sadece biraz daha yavaş... Sonuçta hangi ikiliyi secersek seçelim, kaybettigimiz, kazandigimiz, kaçirdigimiz önemli bir şey yok. Benim size önerdiğim ikili

Artı & Eksi

- ↑ Ses ve müzikler. Grafik ve sinematikler. İki karakteri kontrol edebilmek.
↓ Kısa olusu. Net ve LAN desteğinin bulunmaması. Kamera açları..

Grafik

Ses

Oynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: - ■

Kenny ve Ashley (çok seksi, akıllara zarar!).

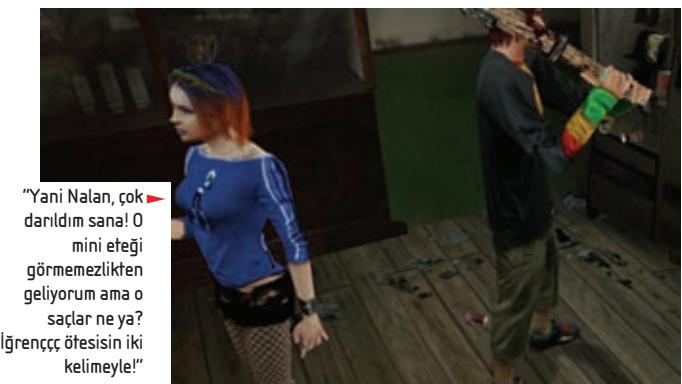
İkinci karakteri bir arkadaşıınız da kontrol edebilir. Bunun içi ya bir gamepad'ınız olmalı, ya da genişçe bir klavye. Söylediğim şey: Bu oyunu bir arkadaşınızla oynamayın çünkü bir klavyeden iki kişinin bu oyunu oynaması imkânsız, ayrıca gamepad ile de oyundan tam verimi alamıyorsunuz. Net veya Lan desteği de olmayınca, böyle bir özellik yapmanın bir anlamı kalmamış.

LAMBAYA PÜF DEME!

Oyun içi grafikleri iyi sayılabilir. Gölgelendirmeler, kaplamalar, özellikle ara videolar görülmeye değer nitelikteler. Bu kalite ile karanlığı ve korkuyu hissedebiliyoruz. Karşımıza çıkan yaratıklar ve çizimleri gerçekten harika olmuş. Çok çeşitli olmalarının yanında gerçekten korku verici bir halleri var. Bu korku veren yaratıkların tek korkusu ise ışık. Bu yüzden tetikten çok ışığı kullanmakta fayda var. Sopa ile camları kırarak ışığın odaya girmesini sağlayın ve kurşundan tasarruf edin. Ayrıca bulacağınız feneri silha takabiliyor ve yüksek güçte ışık boşaltabiliyorsunuz. Bu atak da yaratıklar üzerinde aynı etkiyi yaratıyor.

Maalesef, Obscure çok kısa bir oynanışa sahip. Korku oyunlarıyla haşır neşir olanlar oyunu beş saat kadar bir sürede bitirebilecektir. Oyunun süresini bir nebze olsun uzatmak ve iyi soñu görebilmek için Hard zorluk derecesinde oyunu bitirmenizi öneririm.

Sonuç olarak, eğer korku oyunlarının hayranısanız ve her örneği görüp oynamak istiyorsanız, Obscure sizi kısa süreliğine oyalayacaktır. Ama uyumaya çalışırken huzursuz olacağınıza sanmayın. [bitti]



Son karar

Korku türüne bu ilk girişiniz olacaksa, yanlış oyundanız. "Yok, yılların oyucusuyum" derseniz ise yapacak pek bir şey yok. İyisi, kötüsü ile bu oyunu da oynayacak gibisiniz.

Obscure

Tür ► Korku Yapımı ► DreamCatcher Int. Dağıtımci ► Video Express Yaş sınırı ► 17+ Minimum ► 1 Ghz CPU, 256MB RAM, 32MB VRAM, 4GB HDD Önerilen ► 2.0 Ghz CPU, 384 MB RAM, 128 MB VRAM
Web ► <http://www.ubi.com/UK>

level
puani • 74



AMERICAN CIVIL WAR: GETTYSBURG

Yazan Ali Güngör

Karşılıklı dizilip ateş etmek

Amerikan İç Savaşı'nın en korkunç yanı düşmanların karşı karşıya dikiliip, birbirlerini yaylım ateşine tutmalarıdır. Gettysburg de bunu sağlıyor. Top atışları tonla düşmanı geniş bir alanda dağıtırken, bir sıra askerin tüfek atışı karşı taraftan bir sıra adının düşüp kalması demek. Savaş alanındaki tepeleri, ormanları, geçişleri iyi kullanmak ve size verilen görevde göre bazen bir kasabayı 20 tur savunmak, bazen de bir tepeyi düşman atlılarından temizleyip ele geçirmek... Uzaktan bakınca altıgen şeklinde böülülmüş harita oyuna bir savaş oyunu havası verirken, yakınlaşıkça ünite sembolünün gerçekten sahaya yayılmış askerlere dönüştüğünü görmek çok güzel. Tur bazlı olarak emirlerimizi önceden verip "tamam" dediğimizde geriye yaslanıp izlemek kılıyor. Tutorial size her taktik seçeneği anlatıyor. Bu güzel; güzel olmayan ise çeşitlilik olmayışı. Bir avuç taktik var sadece, ki bunlar güzel ve etkili yapılmış, lafım yok. Ama sadece o kadar. Oyunu birkaç görevden uzun oynamak için pek bir sebep yok.

Oyunun içerisinde de Amerikan İç Savaşı ile ilgili ayrı bir bölümde savaşın tarihini ve önemli olaylarını okuyabilir, savaş ile ilgili yapılmış tablolara ve zamanında çekilmiş siyah beyaz fotoğraflar ile gerçek komutanların bilgilerini okuyabilirsiniz. Bunları oyuna koymuş olmaları aslında çok güzel, bir de oyun gerçekten sağlam olsa iddiamlayıcı olarak çok daha büyük bir artı aldı.

Son karar

Coc basit, vasat altı ve birkaç görevden sonra sıkın, tekrar eden sıra tabanlı bir strateji.

ACW: Gettysburg

Tür ► Strateji Yapımı ► Cat Daddy Games Dağıtımci ► Talonsoft Yaş sınırı ► 13+ Minimum ► 800Mhz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Önerilen ► 1Ghz CPU, 256 MB RAM, 64MB GFX Web ► www.talonsoft.com

level
puani • 40

OBSCURE

**İşte size okula gitmemek için
bir bahane daha!**



Yazar | Volkan Turan

Açıkçası Silent Hill 4 çıktıktan bu yana, gerçek bir korku oyunu ile karşılaşmadım. Aralarda çerez oyunları çıktı tabii, ama bunlar sadece aynı korku unsurunu makyajlayıp, birkaç görsel efekt ile süsleyip karşımıza çıkanlardan oldukları için, ben bunları gerçek korku oyunlarından saymıyorum. Benim "korku oyunu" mantığında göre, oyun öncelikle insanı yakalayan bir senaryoya sahip olmalı. Konu birçok tuzak ve sürprizlerle süslenmeli. Bulmaca ve yaratık/iblis öldürme işlemleri çok iyi dengelenmeli. Ve olmazsa olmazlardan, orijinallik olmalı bir korku oyundan. Bu özelliklerin bulunduğu bir oyun, zaten çok iyi bir atmosfere bürünür ve ortaya da bir klasik çıkmaması için çok az neden kalır.

YETENEKLİ RAHMETLİLER

Obscure, konu bakımından -oyun dünyasında benzeri pek bulunmasa da- film dünyasında artık klişe sınıfına giriyor. Her yerinden gizem fişkiran Leafmore Lisesi'nde bir takım garip olaylar dönmektedir. Okulun öğrencilerinden olan Kenny, soyunma odasında çantasını çaldırır ve hırsızın peşine düşer (Scream kokusu alan?). Ve gidiş o gidiştir! Ertesi gün Kenny'yi merak eden arkadaşları "O kaybolduysa, biz niye kaybolmayalım?" edasıyla iz peşine düşerler. Birbirinden yetenekli dört genç, hayatlarının en korkulu saatlerine atılmışlardır bile. Evet evet, ben bile daha iyi bir senaryo yazabilirdim!

Oyun boyunca, konu nasıl başladıysa öyle ilerliyor; sıradan ve heyecansız. Sadece aralarda birkaç sürpriz ile karşı-



HANGİ İKİLYİ SEÇERSEK SEÇELİM, KAYBETTİĞİMİZ, KAZANDIĞIMIZ, KAÇIRDIĞIMIZ ÖNEMLİ BİR ŞEY YOK.

laşıyorsunuz ki bu da asla yeterli değil. Zaten Obscure, oyuncuyu konu yönünden değil de oynanış yönünden yakalamaya çalışmış. Diğer korku oyunlarından farklı olarak bu oyunda iki kişi ilerleyebiliyor. Bu ikinci kişi istediğimiz zaman bizim kontrolümüze geçebiliyor. Yapay zekâ kontrolündeyken de, yaratıklara saldırıyor ve yardımlarını sizden esirgemiyor. Bu oyunda, öldüğümüzde "game over" yok. Derhal geri, arkadaşlarımızın olduğu odaya giderek istediğimiz birini kontrolümüze geçirerek oyuna devam edebiliyoruz. Yönetebildiğimiz beş karakterden Ashley, sahip olduğu silahı seri bir

Alternatifler



COLD FEAR

"Korkunun da suyu çıktı!" diyeboleceğimiz bir oyun Cold Fear. Okyanusun ortasında, içi yaratıklarla dolu bir gemi ve bu geminin sırrını çözecek bir sahil güvenlik. Evet, ilginç!

şekilde kullanabiliyor. Kenny sportif vücutuyla hızlı koşabiliyor. Stan kilitler üzerinde uzman ve kapıları kolayca açabiliyor. Josh ise girdiğiniz odada alınıp alınmayacak bir cisim olup olmadığını anlayabiliyor (salağa malum oluyor da diyebiliriz). Shannon ise genelde çeşitli ipuçları veriyor (Scobby Doo mu? Yok da-ha neler!).

Karakterler arasında geçişin yapılabilmesi güzel bir düşünce olmuş, ama bu düşüncesi oyuncuya tam anlamıyla sunamamışlar. Karakterler arasından hangisini seçeceğimizin aslında oyunda pek de bir önemi bulunmakta. Diyelim Stan yanımızda yok. Kilitli kapı açılmıyor mu? Tabii ki açılıyor, sadece biraz daha fazla süre alarak. Kenny'yi seçmediğimizde yaratıklardan kaçamıyor mu-yuz? Kaçıyoruz, sadece biraz daha yavaş... Sonuçta hangi ikiliyi secersek seçelim, kaybettigimiz, kazandigimiz, kaçirdigimiz önemli bir şey yok. Benim size önerdiğim ikili

Artı & Eksi

- ↑ Ses ve müzikler. Grafik ve sinematikler. İki karakteri kontrol edebilmek.
↓ Kısa olusu. Net ve LAN desteğinin bulunmaması. Kamera açları..

Grafik

Ses

Oynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: - ■

Kenny ve Ashley (çok seksi, akıllara zarar!).

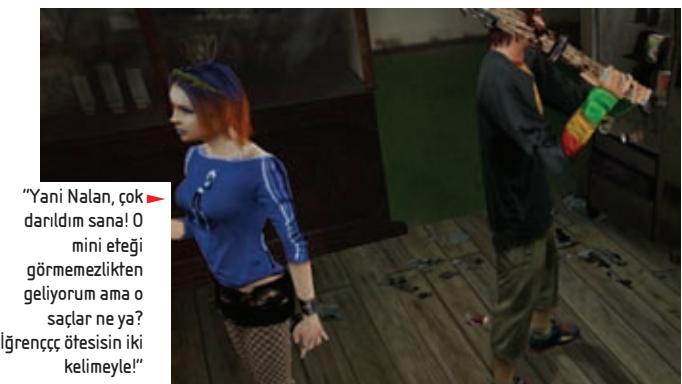
İkinci karakteri bir arkadaşıınız da kontrol edebilir. Bunun içi ya bir gamepad'ınız olmalı, ya da genişçe bir klavye. Söylmek istediğim şey: Bu oyunu bir arkadaşınızla oynamayın çünkü bir klavyeden iki kişinin bu oyunu oynaması imkânsız, ayrıca gamepad ile de oyundan tam verimi alamıyorsunuz. Net veya Lan desteği de olmayınca, böyle bir özellik yapmanın bir anlamı kalmamış.

LAMBAYA PÜF DEME!

Oyun içi grafikleri iyi sayılabilir. Gölgelendirmeler, kaplamalar, özellikle ara videolar görülmeye değer nitelikteler. Bu kalite ile karanlığı ve korkuyu hissedebiliyoruz. Karşımıza çıkan yaratıklar ve çizimleri gerçekten harika olmuş. Çok çeşitli olmalarının yanında gerçekten korku verici bir halleri var. Bu korku veren yaratıkların tek korkusu ise ışık. Bu yüzden tetikten çok ışığı kullanmakta fayda var. Sopa ile camları kırarak ışığın odaya girmesini sağlayın ve kurşundan tasarruf edin. Ayrıca bulacağınız feneri silha takabiliyor ve yüksek güçte ışık boşaltabiliyorsunuz. Bu atak da yaratıklar üzerinde aynı etkiyi yaratıyor.

Maalesef, Obscure çok kısa bir oynanışa sahip. Korku oyunlarıyla haşır neşir olanlar oyunu beş saat kadar bir sürede bitirebilecektir. Oyunun süresini bir nebze olsun uzatmak ve iyi soñu görebilmek için Hard zorluk derecesinde oyunu bitirmenizi öneririm.

Sonuç olarak, eğer korku oyunlarının hayranısanız ve her örneği görüp oynamak istiyorsanız, Obscure sizi kısa süreliğine oyalayacaktır. Ama uyumaya çalışırken huzursuz olacağınıza sanmayın. [bitti]



Son karar

Korku türüne bu ilk girişiniz olacaksa, yanlış oyundanız. "Yok, yılların oyucusuyum" derseniz ise yapacak pek bir şey yok. İyisi, kötüsü ile bu oyunu da oynayacak gibisiniz.

Obscure

Tür ► Korku Yapımı ► DreamCatcher Int. Dağıtımci ► Video Express Yaş sınırı ► 17+ Minimum ► 1 Ghz CPU, 256MB RAM, 32MB VRAM, 4GB HDD Önerilen ► 2.0 Ghz CPU, 384 MB RAM, 128 MB VRAM
Web ► <http://www.ubi.com/UK>

level
puani • 74



AMERICAN CIVIL WAR: GETTYSBURG

Yazan Ali Güngör

Karşılıklı dizilip ateş etmek

Amerikan İç Savaşı'nın en korkunç yanı düşmanların karşı karşıya dikiliip, birbirlerini yayım ateşine tutmalarıdır. Gettysburg de bunu sağlıyor. Top atışları tonla düşmanı geniş bir alanda dağıtırken, bir sıra askerin tüfek atışı karşı taraftan bir sıra adının düşüp kalması demek. Savaş alanındaki tepeleri, ormanları, geçişleri iyi kullanmak ve size verilen görevde göre bazen bir kasabayı 20 tur savunmak, bazen de bir tepeyi düşman atlılarından temizleyip ele geçirmek... Uzaktan bakınca altıgen şeklinde böülülmüş harita oyuna bir savaş oyunu havası verirken, yakınlaşıkça ünite sembolünün gerçekten sahaya yayılmış askerlere dönüştüğünü görmek çok güzel. Tur bazlı olarak emirlerimizi önceden verip "tamam" dediğimizde geriye yaslanıp izlemek kılıyor. Tutorial size her taktik seçeneği anlatıyor. Bu güzel; güzel olmayan ise çeşitlilik olmayışı. Bir avuç taktik var sadece, ki bunlar güzel ve etkili yapılmış, lafım yok. Ama sadece o kadar. Oyunu birkaç görevden uzun oynamak için pek bir sebep yok.

Oyunun içerisinde de Amerikan İç Savaşı ile ilgili ayrı bir bölümde savaşın tarihini ve önemli olaylarını okuyabilir, savaş ile ilgili yapılmış tablolara ve zamanında çekilmiş siyah beyaz fotoğraflar ile gerçek komutanların bilgilerini okuyabilirsiniz. Bunları oyuna koymuş olmaları aslında çok güzel, bir de oyun gerçekten sağlam olsa iddiamlayıcı olarak çok daha büyük bir artı aldı.

Son karar

Coc basit, vasat altı ve birkaç görevden sonra sıkın, tekrar eden sıra tabanlı bir strateji.

ACW: Gettysburg

Tür ► Strateji Yapımı ► Cat Daddy Games Dağıtımci ► Talonsoft Yaş sınırı ► 13+ Minimum ► 800Mhz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Önerilen ► 1Ghz CPU, 256 MB RAM, 64MB GFX Web ► www.talonsoft.com

level
puani • 40



Uzay tehlikeli bir yerdir

STAR WOLVES

En büyük macera bile küçük bir adımla başlar demişti birileri

Yazar M. Berker Güngör



 Kendi halinizde işinize gücünüze bakıyor, günlerinizi sevdığınız işi yaparak geçiriyorsunuzdur. Belki cennet değildir, ama yine de başka bir yerde olup tamamen nefret ettiğiniz bir işi yapıyor olmaktan iyidir. Sonra bir gün saldırıyla uğrarsınız, hiç beklemedığınız bir anda hem de. Yılların emeği gözlerinizin önünde arsızca, hoyratça silinir haritadan. Kıl payı kurtulursunuz, eğer şanslısanız tabii, emeklerinizle aynı çukura gömülmekten. Ve kendi kendinize söz verirsiniz boşlukta sürükleneirken, bir daha bunun olmasına izin vermeyeceksinizdir. Bir daha ki sefere dizginler sizin elinizde olacak, emeklerinizi silip atmak isteyenler haklı öfkenizin gazabı altında ezilip gidecektir!

İşte Star Wolves böyle başlıyor, kendi halinde taşımacılıkla geçinmeye çalışan bir pilotun kargo gemisinin korsanlar tarafından pusuya düşürülmüşünü izliyoruz açılısta. Adamımız yeryüzünde kalabilecek bir tip değil, tabii bunda içinde yaşadığı çağın da büyük rolü var. Zaman yirmi üçüncü yüzyıl, insanoğlunun imparatorluğu yıldızlara yayılmış durumda. Ama gerçekte imparator ve donanmasının gücü sadece kâğıt üzerinde, öte yandan üç dev şirket bilinen uzayı parsellemek üzere gizli bir savaş vermektedir. Ve biz, gemisini kaybedip de paralı asker olmaya karar veren kargo kaptanı rolünde, yeni kurduğumuz Star Wolves grubu ile kendimizi hayatın ucuz ve zor olduğu bu savaşın ortasına atıveriyoruz. Uzayda olup bitenler hakkında bilmediğimiz çok şey

var başlangıçta. Ancak bilmediğimiz içinde en önemlisi, verdiğimiz bu basit kararın bizi büyük bir savaşın ortasına sürükleyecek ilk adım olduğunu.

SOĞUK VE KARANLIK

Yapımcı X-Bow Software bir Rus firması ve bu da uluslararası pazardıkları ilk PC oyunu. Ve aslında bakarsanız, çoğu firmanın ilk oyun için FPS türünü seçiklerini düşündüğünüzde, biraz ilginç bir yapımlı olduğunu da görüyorsunuz. Oyun bir RPG olarak sınıflandırılmış ve her ne kadar ilk bakışta tuhaf gibi görünse de bu doğru. Evet, oyun uzayda geçiyor ve uzay gemileri başrol oynuyor, ancak sanmayın ki bu oyun Homeworld cinsi bir strateji. Gerçekte tüm olay pilotların etrafında dönüyor, başta siz temsil eden karakter ve yakın dostunuz Ace var. Ayrıca tüm oyun boyunca bir sürü pilot

zaman içinde size katılıyor ve ayrılıyor. Bu pilotlar görevler boyunca kazandıkları tecrübelerle belli alanlarda daha da ustalaşıyorlar. Gemilere, silahlara ve sistemlere gelince, onları da görevler boyunca etraftan toplayabiliyor ve ayrıca görev aralarında satın alabiliyorsunuz. Tüm bu donanım herhangi başka bir rol yapma oyunu oynamken karakterlerinize giydirdiğiniz ekipmanlar gibi iş görüyorlar, gittikçe daha iyisini buluyor ve kazandığınız parayı bunlar için harciyorsunuz.

Tabii bir de ana geminin var ki, oyunda elinizdeki en önemli unsuru da o aslında. Bu gemiyi de geliştirmek mümkün, ancak esasen hafif modifiyeli bir yük gemisi olduğundan asla tüm işi tek başına yapacak kadar güçle-



Artı & Eksi

- ↑ İyi oyun atmosferi, vasatın üstünde grafikler, değişken senaryo.
- ↓ Bazı ciddi program hataları, tasarımlar hataları, lisan ve seslendirme hataları.

Grafik ■■■■■
Ses ■■■■■
Oynamabilirlik ■■■■■
Multiplayer ■■■■■
Eğlence ■■■■■

Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: - ■



Alternatif



HOMEWORLD 2

Uzay stratejisi denilince aklı ilk gelmesi gereken oyundur. Hala denememiş olabileceğinizi varsayıarak sakin esgeçmeyin diyorum.

üye katma şansını kaçırıp ilerideki zor savaşlara az adamlı girmek zorunda kalabilirsiniz. Ayrıca karakterleri geliştirirken mutlaka özel yeteneklerine puan harcamalı ve bunları savaş esnasında kullanmalısınız. Sadece pilotaj ve nişancılığı geliştirmek pek işe yaramıyor. Buna benzer daha pek çok ufak tefek ayrıntı zaman zaman oyunu can sıkacak derecede zorlaştırıyor, hele de görevler ilerledikçe savaşlar abartılı bir hal alıyor. Ve tabii seslenirme berbat. Ruslar İngilizceyi hiçbir zaman söküremeyecek korkarım.

Yine de Star Wolves ilginç bir oyun olmuş. Her şeyden önce oyun atmosferi hiç fena değil, senaryo ise pek sıra dışı olmasa da oyunu taşımayı başarıyor. İçinde hem uzay hem de RPG olan bir oyun denemek isterseniz buna zaman ayırmak fena fikir olmayabilir. [bitti]



Son karar

İçinde hem uzay hem de RPG olan bir oyun denemek isterseniz buna zaman ayırmak fena fikir olmayabilir.

Starwolves

Tür ➤ RPG Yapımı ➤ X-Bow Software Dağıtımçı ➤ Excalibur Publishing Yas Sınır ➤ 12+ Minimum ➤ 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1,2 GB HDD
Önerilen ➤ 2 GB CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
Web ➤ www.excalibur-publishing.com/starw.htm

YAPMANIZ GEREKEN ŞEY GENELLİKLE SAVAŞMAK, AMA KİME VE NEYE SALDIRDIĞINIZA DİKKAT ETMENİZ GEREKLİ.

nemiyor. Hatta pek çok görevde ana gemiyi savaştan uzak tutmak için elinizden geleni yapmak zorunda kalabiliyorsunuz. Bunu kaybetmek görevde başarısız olmak demektir.

İMPARATOR

Oyun evreninde söz sahibi olan dev şirketler, gücünü tekrar toplamaya çalışan bir imparator, insanlara baş kaldırmış yapay zeka bir ırk ve ne olduğu belirsiz başka pek çok fraksiyon önemli rol oynuyor. Uzun süre kimseye bağlanmadan herkesten görev alabiliyorsunuz, ancak bir noktadan sonra taraf seçmeniz gerekiyor. İçin güzel tarafı oyun boyunca tüm görevleri almak ya da başarıyla bitirmek zorunda olmamanız. Ama tabii başarı kendi ödülleri de getiriyor.

Oyun haritaları üç boyutlu tasarılmış uzay sektörlerinden oluşuyorlar ve çok büyük oldukları söylemeye nemez. Sektörlere giriş ve çıkıştı portal kapılarından yapıyorsunuz, içerde ise asteroidlerden enkazlara ve uzay istasyonlarından düşman filolarına kadar bir sürü şey mevcut. Göreve başlarken yapmanız gerekenler ana haritada gösteriliyor zaten, ancak bunun yanında etrafta biraz dolanmak ta ufak tefek alt görevleri açabiliyor. Yapmanız gereken

şey genellikle savaşmak, ama kime ve neye saldırdığınıza dikkat etmeniz gereklidir. Dost birimlere saldırımıya kalkarsanız işler tersine dönebilir.

Uzayın üç boyutlu olduğunu söylemişim, ancak işleri basit tutmak için oyun alanı sadece iki boyut üzerine kuruulu, yani birilerini bulabilmek için aşağı ya da yukarı gitmeniz pek gerekmeyi. Etrafta toplayabileceğiniz bir şeyler olduğunda ise ana gemiyi bunlara biraz yaklaştırmamanız yetiyor.

NEBULA?

Oyunun grafikleri pek ileri teknoloji sayılır, ancak yine de işi görüyor. Kamerasını istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz, bu da savaşa izlerken çok işe yarıyor. Oyunu herhangi bir anda dondurup adamlarınıza emir vermek mümkün. Arabirim ise gayet basit ve kullanışlı. Ancak oyunun kusurları da var ve bunlar yabana atılır türden değil, hatta zaman zaman saç yolduran cinsten olabiliyorlar. Mesela oyun zaman zaman anlamsız bir biçimde yavaşlayabiliyor, fare komutlarınıza uymayı reddediyor. Ayrıca birkaç kere oyun ciddi biçimde çakıldı da, yani sık sık kaydetmek şart.

En az bu kadar önemli bir diğer sorun ise oyunun dengesizliği. Kafanızda göre pilot kiralama mümkün değil ve eğer çok dikkatli olmazsanız takıma

Kısa Kısa

Kısa Kısa eylemlerimiz devam edecek... :)

Elite Warriors: Vietnam

i Yapım: Nfusion Dağıtım: Bold Minimum Sistem: 900 Mhz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

İkinci Dünya Savaşı aslında genetik biliminin bir parçasıdır sevgili okurlar. İkinci Dünya Savaşı'nı (kısaltması, "Yine mi İkinci Dünya Savaşı?") alıp inceleyen bilim ve İrfan adamları, bu savaşa yeni bir kromozom veya Kopya Koyun Dolly ekleyerek Üçüncü Dünya Savaşı'nı çıkarmaya çalışmaktadır. Olası bir Üçüncü Dünya Savaşı'nda ise dördüncü, beşinci ve altıncı savaşlar çıkabilir. Zincirleme isim tamlaması sistemiyle işleyen bu araştırmalar sadece insanoğlunu değil; uzaylıları, yaratıkları ve

yaratıkların sık sık kullandığı "110A, Dünya-Uzay" portalını da tehdit etmektedir. Ne den Reha Muhtar buna "dur" demiyor dersiniz? Çünkü Reha Muhtar, her nerede yaşıyor veya yaşatılıyorsa, ana haber bülteninde kırmızı renkte daire çizmek zorunda. Yani... Sanırım... Burada sizin "Durun siz kardeşiniz, evlenemezsiniz!" diyenler gibi araya girip "Durun siz kardeşiniz, bu yazıyı yazamazsan!" demeniz gerekiyor, anlam bozukluğu olan bir cümleyle. Ama boş verin; memnun kalmadığınız yazıları en



geç bir hafta içinde iade edebilirsiniz.

Konu Vietnam yine. Yine dört adamdan oluşan bir takımı yönetiyorsunuz. Aksiyondan arta kalan zamanda harita üzerinde işaretlemeler yapıp taktik belirliyorsunuz. Noktaya geldiğinizde ise "start veriliyor" ve "koşu başlıyor" (at yarışı spikerlerini çok seviyorum). Yani oyun bir anda değişiyor, başka bir oyuna, Frankenstein'a veya Tembel Hayvan'a dönüşüyor. Bu vahşete bir "dur" demenin zamanı gelmedi mi sizce de? Bence gelmedi; giden gider, kalan Burak'lar bizimdir. ☺

**level
notu 50**

TMNT: Mutant Melee

i Yapım: Konami Dağıtım: Konami Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

rundayım. Farkındayım, yazım hatası gibi duruyor bu kısaltma da, ama yapacak bir şeyim yok.

İlk oyunu hatırlıyor musunuz? (bu arada, biraz önce Tuna'yla MSN'de konuşurken "istediğimiz" yerine, "hissedigimiz" yazdım "hissetmek"le karıştırıp, güluyor). İlk oyunu hatırlıysanız (pizza?), şanslıyım. Çünkü ikinci oyun ilk oyunla neredeyse aynı olduğundan fazla bir şey yazma gerek kalmaz. çizsem birkaç bir şey, yeter: O-, -, Yüzen adama benzemedi mi yanı şimdi? Ne demek istiyor sun sen? Evet sen, kepçe kuşaklı olan!

**level
notu 47**



Pizzayı sevmemin tek bir nedeni var aslina bakarsınız. Tek suçlu "onlar", ben bir şey yapmadım. Ustaları Splinter'la kanalizasyonda yaşayan, yuvarlanan Ninja Kaplumbağalar'dır tek suçlu. "Suçu" diyorum, çünkü gecenin ikisinde pizza söylemek yakında Ninja Kaplumbağalar gibi yuvarlanmama neden olabilir. Onlar gibi balıklı pizza sevmiyorum, ama pizza seviyorum; yeterli bence. Ayrıca her zaman sormuşumdur kendime, "Nasıl yemek yiyorlar o ellerle?" diye. Ve her zaman cevap vermişimdir kendime, "Bi` pizza söylesem mi acaba?" diye.

Devamlı Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee yazarsam, Tuna'nın sayfasına taşabilirim. Bu yüzden TMNTMM yazmak zo-

Neyse, oyunda bu kez takım oyununa daha fazla ağırlık verilmiş. 20'den fazla oyuncuya kanatlardan sıfır inip orta yapıyor; King of the Hill, Last Man Standing gibi mini oyunlarla topun çizgisi tamamıyla geçmesini sağlamaya çalışıyorsunuz. Ve isminden de anlaşılacağı gibi, yakın dövüş için de bir Melee Match modu bulunuyor oyunda. Bu modda dört kişi destekleniyor sadece. Dışarıda kalanlara Mortal Kombat oynayabilirler. ☺



Kao the Kangaroo Round 2

i Yapım: Tate Interactive **Dağıtım:** - **Minimum Sistem:** 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Rayman'ı tanıyorsunuz... Kolu yok, bacağı yok, boynu yok... Bunlar önemli eksiklikler. Rakip firma Tate Interactive de bu eksiklikleri kapatarak yeni bir karakterle atağa kalktı "himpf" diye koşarak. Peki bu nasıl oluyor? Tabii ki kolu, bacağı ve boynu olan bir karakterle (yani, sənrim, hedefleri bu olmalı). Yani bir kanguruyla...

Bu bir ilk değil Kao için. Kao The Kangaroo Round 2, isminden de anlayabileceğiniz gibi serinin ikinci, ya da en fazla üçüncü oyunu. Ama dört değil, onu biliyorum. Peşine "2" sayısı takılan her oyun gibi bu oyunda da bazı yenilikler var. Dilerseniz kullanılabilir yeni araçlardan başlayalım sevgili okurlar, değerli izleyenler (her an 32. Gün'ü sunacak gibiym ama neyse). Snowboard, catapult, pelikan (yazıyla "pelikan"), balina (roma rakamıyla "balina") oyundaki yeni araçlar arasında. Balinaya

"araç" demek insan haklarına aykırı mı bilmiyorum. Bu yazıyı okuduktan sonra Ölü Ozanlar Derneği isyan çıkarır mı, onu da bilmiyorum. Bildiğim bir şey varsa, o da bu oyunun sadece en ufak kardeşinize göre olduğunu. Kardeşiniz yoksa eğer, yerine kuzeninizi koyabilirsiniz. Eskimiş kuzenlerinizi veya kardeşlerinizi atmayın; bu tip oyunlar çıktığında ona oynatırızınız. ☺

**level
notu** 39



Necromania: Trap of Darkness

i Yapım: Cinemax **Dağıtım:** Strategy First **Minimum Sistem:** 350 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX

Burak'ı hatırlıyorum da ofiste çalışırken, RPG oynardı devamlı, online. Koca kafasını monitörün ardına saklanmakta zorlansa da, o bükmedan usanmadan yaratık avladı, tavşan keserdi, level atlardı. Level atladiğça havaya girer, havaya girdikçe bizi dikkate almaz, online arkadaşlarıyla zaman geçirirdi. Eskiden dergiden içeriye "Heyoooo! Ben geldim!" diye giren bu kişi, 30. level'dan sonra "Öhm, merhaba arkadaşlar" diye selam vererek, 40. level'dan sonra "..." diyerek girmeye başladı ofise, selam bile vermeden. Aslında bunun nedenini biliyorum. Hafızamı zorladığımda şunu hatırladım: Ben o online oyun oynarken yanı-

na gidip "Ehe, yine tavşan mı kesiyorsun Burak, bırak bu işleri, kocaman (kafalı) adam oldun" dediğimde, gözlerinin içindeki "Ulan 40. level olup fakir, ama gururlu genç sınıfına geçtiğimde, kapıdan içeri girerken sana selam bile vermeyeceğim" parıltısını, mesajını görmemiştim.

Necromania bir RPG oyunu. Evet,

**level
notu** 42



her şey bu kadar net, basit. Çevrede dolaşıp anahtar topluyor, geçiş kapılarını açıyor, yaratık avlıyor, level atlıyor ve... Ve... Sıkıldım sanırım. Bu RPG'yle buraya kadar... Yolun geri kalanına eşeklerle devam edeceğiz. Burak'ın tavşanı da yalnız geldi zaten, başına bi' şey gelmiş olmasın... ☺

Gotcha

i Yapım: Sixteen Tons Ent. **Dağıtım:** Take 2 **Minimum Sistem:** 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Paintball mu? İnsanların birbirleri üzerinde soyut olsun, kübik olsun resim çalışmaları yaptıklarını ve birbirlerini hiçe saydıkları bir spor. Boks bir, paintball iki zaten. İki de vahşet bence. Ayrıca o kaskın içinde hiçbir şey görünmüyör. Dışarıdan gelen tehlikelere açıksınız her zaman. En son kapalı alanda oynadığında rakip takıma (Batu, Burak, Tuğbek) değil, duvarlara (tuğla, kireç, alçı) yenildim; hiçbir şey göremedigim için çarpıyor-dum devamlı. Oyun bozuktu sonuçta, benim hiçbir hatam yoktu. Ecevit'in grafikleri de kötüdü zaten, sadece vuruşları çok gerçekçiyydi.

Gotcha mı? Sadece bir paintball oyunu.

Oyunda bir lig modu bulunuyor ve bu lige 28 farklı takımla katılabiliyorsunuz. 17 ayrı bölgede, 12 silah kullanabiliyorsunuz. Bunun dışında altı özel oyuncuya düello yapabiliyorsunuz. Bu belki de ilginç olan tek şey. İlginç olmayan bir şey varsa, o da Burak'tır. Zira kendisi paintball'da arkamdan vurarak beni hiç şaşırmadı. Gerçi sonradan boss gibi zayıf noktasını bulup karşılık verdim ben de... Zayıf noktasını tahmin etmek zor olmasa gerek.

Capture the Flag gibi standart modlarla birlikte, oyun sıradanlığını perçinliyor. Peki bu oyuna kaç verdim dersiniz? ☺

**level
notu** 47



KONSOL USTASI

Yazar Tuna Şentuna

Hepimiz televizyon izleyen insanızır. Ya da Türkiye'nin %80'i böyle olduğu için bir genelleme yapıyorum. Şu sıralar dikkat ettiyiniz, her TV kanalında bir "Yaza Özel" konusu işleniyor. Bir taraf yazılık mekanları ekrana taşıyor, bir diğer kısım yazlı dizilerle bizi oyalamayı hedefliyor. Aslına bakarsanız bu yazılık kavram sadece TV ile de sınırlı değil. Yemek menülerinden, gazete eklerine ve TV programlarına kadar (hah, döndük başa) her yerde görülmekte. Biz de LEVEL ekibi olarak yazılık bir moda geçtiğimiz için, sizde从 bundan mahrum etmeyeelim dedik. Dergi poşeti içinde bulacağınız dondurma (yoksa erimiştir, dert etmeyin) ve yazılık tipi Konsol Ustası ile yazın tadını bir de böyle çıkarın! Etkilenmek böyle bir şey demek. Neyse efendim, işin özü ben şu anda mayomu giydim, Sinan şu anda şnörkelini, paletlerini hazırlıyor ve biz tatilé gidiyoruz (geçen gün su dolu legene ayaklarımı sokmuşum, ondan mı bahsediyorsun? – Blx) . Tam bu sırada da bu yaz konsollarımızda neler oynayacağımıza dair bir konuya da imza atmış bulunuyoruz. Seçin, beğenin, serin sulara dalmadan önce bir el bu oyunları oynayın...

DESTROY ALL HUMANS!

Yapım: Pandemic Studios | **Dağıtım:** THQ | **Platform:** PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** Piyasada



"Tüm insanları yok edin! Durmayın!" felsefesini sonuna kadar benimsenmiş bir oyun var karşımızda ve muhtemelen şu anda çok eğleniyorsunuz. Henüz oynamayanlara, oyunu söyle hayal edebilir. Mercenaries oynamışınız değil mi (oynayın!)? Şimdi aynı düşüncesi alın, fakat bu sefer içine Furion imparatorluğunu kurtarmak için insan DNA'sı toplayan bir uzaylıyı koyun. Ne oldu? Evet bu yaz sığlığında pek kaldırılabilcek bir konu değil, ama oyunun işlenisi çok esprili. O yüzden, şu elinizdeki meye suyunu bitirdikten sonra (buna alışın, her oyunda yaz ayıyla ilgili bir şeyler gelebilir) şehirleri bir bir ortadan kaldırma, insanları koyuna çevirmeye başlayabilirsiniz.



PSYCHONAUTS

Yapım: Budcat Creations | **Dağıtım:** Majesco | **Platform:** PS2, Xbox, PC | **Çıkış Tarihi:** Piyasada



PC ve Xbox için aylar önce çıkışmış olan Psychonauts, PS2'ye de geliyor, ama tahmin edeceğiniz üzere grafiksel olarak biraz detay kaybına uğrayarak. Garip bir yaratığın diğer garip varlıkların beyinlerinde, beyin canavarlarıyla (bu ne ki?) savaşını konu alan, yaratıcılıkta büyük bir başarı gösteren bir oyun olarak betimleyebiliriz sanırırm Psychonauts'u. Diğer sistemlerde beğeniendiği için de, PS2 sahiplerinin gözü bu oyunda olsun. Ne, çıktı mı? O zaman gidip alın ya...



KILLER 7

Yapım: Capcom Prod. Studio 4, Grasshopper Manufacture | **Dağıtım:** Capcom | **Platform:** PS2, GC | **Çıkış Tarihi:** 15 Temmuz 2005

Süreel bir aksiyon macera diye nitelendiriyor kendini Killer 7 ve hemen ardından Capcom'un ilginç oyunlar kervanına katılmayı hedefliyor. Oyunun öyle garip bir konusu var ki, sormayın gitsin. Konuya anlayana kadar dört kez havuza girdim çıktım, yine de olmadı (kaytarmanın dolambaçlı ismi). Kısaca 7 kişilik bir kiralık katil olarak dünyayı terörizmin ellerine bırakmaya niyetli bir adamın peşinde koşturacak, bulunca da ümügünu sıkacağız. Her açıdan sanatsal bir çalışma olarak değerlendirebilecek Killer 7'ı merakla bekliyor, ama ortaya çıkacak şeyi anlayamayacağız diye de korkmuyor değiliz.



CONKER: LIVE & RELOADED

Yapım: Rare | **Dağıtım:** Microsoft | **Platform:** Xbox | **Çıkış Tarihi:** Piyasada



Sevimli sincaplar neden mi birbirlerini katlediyor? Çünkü bu çok zevkli ve grafikler de inanılmaz. Conker'ın Xbox Live! destekli versiyonuna ulaşmanız için artık beklemenize de gerek yok üstelik. Girin bir takıma, karşı takımın sincaplarını makineli tüfeklerle, bazukalarla, alev püskürtücülerle kana bulayın (evet, oyun biraz fazla kanlı). Tek kişilik oyunda da aynısını yapabilirsiniz asla bakarsanız. Demosunu izlediğimde ağızımın açık kalmasına neden olan Conker'ı sevmeme ihtimaliniz neredeyse yok. Her Xbox sahibi bu oyunla ikinci bir emre kadar ilgilenmeyi südürecek!



FULL METAL ALCHEMIST 2

Yapım: Racjin | **Dağıtım:** Square Enix | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** 12 Temmuz 2005



Hagane no Renkinjutsushi Japonca'sı bu Anime'nin aslında ve aslında ilk oyun pek bir şeye benzememişti. Bu sefer 51 bölümlük Anime serisinin ilk bölümünden başlayarak olayları oyuna dönüştürmeyi hedefliyor Racjin. Böyle yaparak da gayet mantıklı bir şey yapmış oluyor bence. Oynamış ilk oyunla neredeyse aynı olacak ve yine aksiyon-RPG türü hakimiyetini südürecek. Maddeleri değiştirme yeteneğine sahip Edward Elric ve bu yeteneğin daha kısıtlı bir bölümünü kontrol edebilen, ruhu bir zırhın içine gömülü olan kardeşi Al'in yeni macerasına tüm Anime fanatikleri göz atmalı.



FANTASTIC FOUR

Yapım: 7 Studios | **Dağıtım:** Activision | **Platform:** PS2, Xbox, GC, PC | **Çıkış Tarihi:** 15 Temmuz 2005



Çizgi-roman dünyasının bir garip dörtlüsüdür Fantastic Four. Birisinin kolu bacağı uzar, diğeri Hulk gibi güçlündür. Grubun tek bayan elemanı güç kalkanları oluşturabilir (bunları da 10 saniyeden fazla tutamaz) ve dörtlünün en yakışıklısı da içindeki ateşi aynen dışarı yansıtılabilmeaktır. Peki oyunda ne yapacağız? Oyunumuz bir puzzle oyunu ve aşağı yavaşça düşen taşların renklerini birbirleriyle tutturara... Başına güneş geçmiş olabilir. Belki de konsolların en başarılı süper kahraman oyunlarından biri olmaya aday Fantastic Four. Her an heyecan, her an aksiyon ve iki kişilik anlaşmalı oyun modu... Fantastik Dörtlü tüm konsollarda ve PC'de, yazın tam ortasında siz bekliyor.



CITY OF THE DEAD

Yapım: Kuju Entertainment | **Dağıtım:** Hip Games | **Platform:** PS2, Xbox, PC | **Çıkış Tarihi:** 31 Temmuz 2005



Yazın plajda fazla kalan bir takım insanlar vardır ve bu insanlar nedense güneş kreminin ne olduğunu da bilmemektedirler. Güneşe fazla maruz kalan ve bir süre sonra deri döken bu insan tipine de kısaca zombi diyebiliriz. Güneşi protesto ederek şehirleri ele geçirmeye başlayan insanların oyunu City of the Dead ve "Yaşayan Ölüler" filminin oyuna dönüşmüş hali aslen kendi. Ningun Futuro adasında yürütülen bir takım askeri deneyler sonucunda cesetlerin bir bir ayaklanması ve bunun yanlış olduğunu düşünenlerin hikayesi... Korku oyunu sanırım ya bu. Hemen anlarımlı!



RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

Gelin takımı kurup dalalım şu edepsiz zombilerin arasına. Tu kaka zombiler sizi!

Yazan **Mega Emin**

 Hep beraber geçmiş, RE2'ye, gizli bıyojik silah denemeleri yüzünden insanların et yiyecek zombilere dönüştüğü Raccoon City'ye geri dönelim. Siz olaylardan sadece Leon S. Kennedy ve Claire Redfield'in kurtulduğunu mu düşünüyordunuz? Hayatta kalmayı başaran başka insanlar da vardı, ama siz onlarla ilgilenmemiştiniz. Bu kez geri dönüp o doktor, polis memuru, garson hatta üçkağıtçı metro operatörüne yardım etmeliyiz. Onları bir araya getirip yardımcı olmalıyız ki, bu insanlar zombilere yem olmadan veya hükmüet güçleri bölgeyi haritadan silmeden önce Raccoon'dan kaçabsınler. Bu tiplerden her birisinin kendisine has üstün güç ve yetenekleri var. Örneğin, metro işçisi Jim, etrafi düşmanlarla çevrili iken ölü takıldı yapabiliyor, bir öğrenci çok daha fazla eşya taşıyabiliyor, gazete muhabiri hatun kişi ise kilit açma konusunda uzman. Oyunda üç kişilik bir takım halinde ilerleyecek ve yardımlaşarak zorlukların üstesinden gelmeye çalışacağız. Peki başarılı olabilecek miyiz? Hiç sanmıyorum.

ГОО... ABÜĞ, БІККЕРЕ ОРҮЙМ МÜ...

Aslında bu oyun, çıkışının üzerinden daha bir yıl bile geçmeyen ilk online Resident Evil denemesi Outbreak'in ayılarını örtmek için hazırlanmış. Yeni eklemeler yok değil ama düzeltmesi gereken büyük aksaklıklar düzeltmemişler. Oyun ağ üzerinden dört kişiye kadar beraberce oynanabiliyor. Capcom iletişim için konsolun kulaklık ve mikrofon setini kullanmak yerine sağ analog kola hazır komutlar atamayı uygun görmüş. Böylelikle oyun neredeyse oynamamaz hale gelmiş. Hem oyun boyunca bir milyon kez "yardım et", "gel", "teşekkürler" ve "afedersin" laflarını duymak zorunda kalyorsunuz, hem de asıl anlatmak istedığınız şeyleri hiçbir şekilde takım arkadaşınıza anlatamıyor, işleri daha da karıştırıyorsunuz. Gerçi yeni komutlar eklenmiş; bulundunuz odadan dışarıya bağırlabiliyorsunuz,



icinde bulunduğu odanın adını söylettirebiliyorsunuz falan, ama bunlar oyunu kotaracak gelişmeler değil. "Ben milletle değil yek takılırım, sorun olmaz" deseniz bile sorunların bitmeyeceğinden emin olabilirsiniz.

Tek kişilik oyunda ise işkencenin boyutu daha da büyük. Takım arkadaşınızı yapay zeka kontrol ediyor ama gelin biz buna "yapay moron" diyelim. Yapay moronun kontrol ettiği tiplere seslendiğinizde coğunlukla sizi tınlamayırlar bile. Bir şey anlatmak istediğinizde aldiğiniz yanıtlar hep aynı: "No", "No", "No". Sürekli ne yaptığını bilmez şekilde etrafta koşuturan, başka yöne gitmesine rağmen size gerekli olan eşyaları yanlarına alan takım arkadaşlarınız sayesinde sadece aranızdaki en censur ve sabırlı kardeşler bu oyundaki senaryoların sonuna gelebilecektir.

Takım arkadaşlarınızın işi karıştırmasının ötesinde odalardaki sandıklar kaldırılmış ve üzerinde de çok az eşya taşıyabiliyorsunuz. Üstelik ortalıkta çok fazla ıvır zıvır eşya var ve bunların çoğu hiçbir işe yaramıyor. Bir başka yenilik de havadan enfeksiyon kapı, ölmenden önce bölüm bitirmek zorunda olmanız. Fikir olarak güzel görünse de bu durum oyundan zevk almanızı engelleyen bir diğer faktör halini alıyor. Özette bu oyunda başarılı olmanız imkansız gibi bir şey.

ZORU HEMEN YAPARIZ, İMKANSIZ ZAMAN ALIR

Her şeye rağmen oyun bize detaylı bir çevre tasarımı, güzel görünen karakter modelleri ve bir miktar nostalji sunuyor. Mesela Raccoon Polis Merkezi'ni yeniden görebiliyoruz. Hastane ve hayvanat bahçesi gibi diğer yerler de müthiş görünüyorlar. Kontroller gayet kolay, ister klasik RE stili oynayın, ister seniz Devil May Cry'daki gibi. Artık L1+R1

Artı&Eksi

- ↑ Kaliteli ve zengin çevre, RCPD gibi nostaljik mekanlar.
- ↓ İğrenç bir yapay zeka; iletişim imkansız, konular kopuk ve anlaşılmaz.

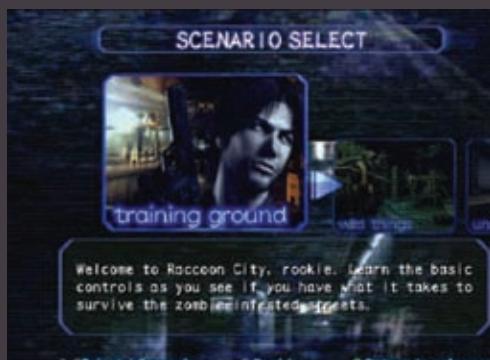


Zorluk: Zor
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: 1-4 oyuncu ■

kombinasyonu ile yürürken de nişan alıp ateş edebiliyorsunuz. Ölüm çok yakınsanız birkaç metre ötedeki ilaca ulaşmak için sürünmek durumunda kalyorsunuz. Bazı kapıları tekmeleyerek kırabiliyor, bulduğunuz sıradan eşyaları silah olarak kullanabiliyorsunuz. Senaryolarda serbestlik var, farklı farklı yollar dan giderek bölümleri bitirebiliyorsunuz. Hikayelerde beklenmedik dönemeçler ve çeşitli NPC ile de karşılaşır sunuz. Kazandığınız puanlarla filmleri ve alternatif kiyafetleri açmanız da mümkün.

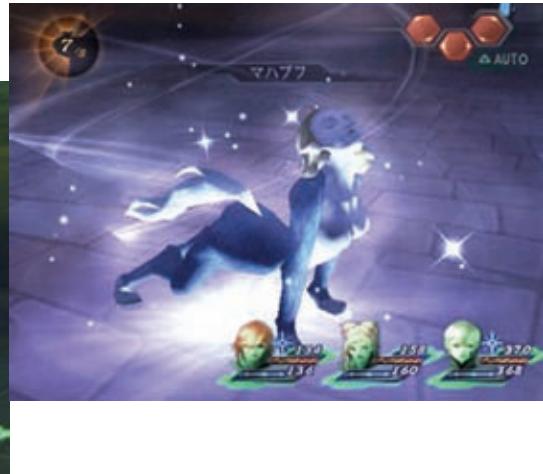
Ne yazık ki Outbreak File #2, 24 milyon satan Resident Evil serisine yakışmayan, başarısız bir oyun olmuş. Zamanınızı ve paranızı harcayıp, bir de üstüne kendinizi strese soktuğunuza değmez.

Bye&Smile... [bitti]



RE Outbreak File 2
Tür ▶ Aksiyon / Gerilim Yapımı ▶ Capcom Dağıtımçı ▶
Capcom Yaşı Sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var 60Hz
Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2
Web ▶ www.capcom.com/outbreak/

level
puani **62**



Yazar Tuna Şentuna

SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL

Tokyo bu sefer sağlam, ama insanlık yine çöküyor...

Bir saniye, ben bunu hatırlıyorum yahu. Nocturne'lüsü vardı bunun. Sağdan soldan yaratık bulup savaştıracağım diye gecelerim gündüzlerime karışmıştı. Ha sonunda da bir şey olmuyordu. Bir baktım hep aynı yerlerdeyim, hep aynı yaratıklarla karşılaşıyorum ve hep aynı şekilde savaşıyorum! "Eeehh" dedim aldım oyunu attım pencereden. Sabah kalktığında oyun diski tek bir çizik almadan karşısında duruyordu. "Hmmm" dedim. Aldım bir daha attım. Bir şeyler atıştırmak için buz dolabına doğru gitdiyordum ki, oyunlar açılırken çıkan "PlayStation 2" logosu televizyon ekranımda belirdi. Bir kez daha "Hmm" dediğimi hatırlıyorum, fakat bu seferinde biraz endişevardı.

Ne yapmam gerektiğini biliyordum. Oyun kendisini oynamak istiyordu. Ben de zaten iyiden iyiye korkmuştum. İstemeden de olsa ekranın karşısına geçtim. Ve sonra ne oldu biliyor musunuz? Zaman büdüdü, gerçek, düşlerin içinde kayboldu ve elbette Tokyo yıkıldı (tüm dünya eskisi gibi duruyordu ama)! Kendimi bu hikayenin bir yerlerine koymaya uğraşırken iki üç yaratık daha ekledim envanterime. Ne oluyor diyordum, neden diyordum...

Kafası karışan her insanın yaptığı gibi ben de uyumaya çalıştım. Uyku bir iş olmuştu ama. Çabaladıkça daha çok yoruyor, kafamı kaldırmaya çalışığımda daha da derine batıyordu. Ne olduğunu anlamak üzere son bir kez bağırdım. Alt komşu, üst komşu uyandı, yeşil ışığıyla açık oldu-

günü belli eden PS2 ve simsiyah televizyon ekranı bana bakıyordu. O gün orada neler oldu, asla öğrenemedim...

BEŞE BÖLÜNMÜŞ DÜNYA

Megami Tensei serisi hep depresif bir hava taşımıştır. Nocturne'de ağlamamak için kendimi zor tutuyordum mesela (çökertti beni). Lucifer's Call'da da değişen bir şey yok. Bu sefer insanlar toplu imha kurbanı olmuyorlar, fakat herkese bir şeyler oluyor. Nasıl mı?

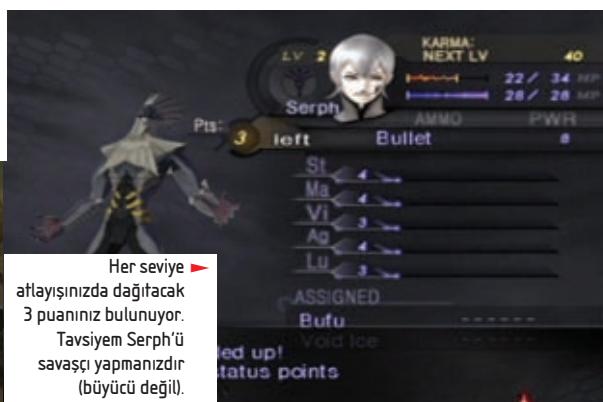
Hikaye Vanguards bölgesine inen bir taşıma ünitesi üzerinde hak sahibi olmaya çalışan iki kabilenin çatışmasıyla başlıyor. Embryon diyor "O benim", Vanguards cevap veriyor "Saçmalama Embryon çek git yuvana!". Son noktayısa taşıma ünitesi koyuyor. Aniden açılan ve yoğun bir ışık huzmesiyle birlikte herkesi bir süreligine kör eden bu gizemli "şey",

yaydığı ışınlarla tüm insanların değişimine uğramasına neden olur. Demon'larla bozmuş olan Megami Tensei serisi, işini yiyan herkesin de Demon olmasını buyurur ve herkes birbirini yemeye başlar. Gerçek anlamda tuttuğunu yiyor insanlar. Açıklarını gideren Demon-insanlar bir süre sonra kendilerine geldiklerinde neler olduğunu anlamak üzere sorular sorarlar; Embryon kabilesinin de bu maceradaki rolü bize verilir.

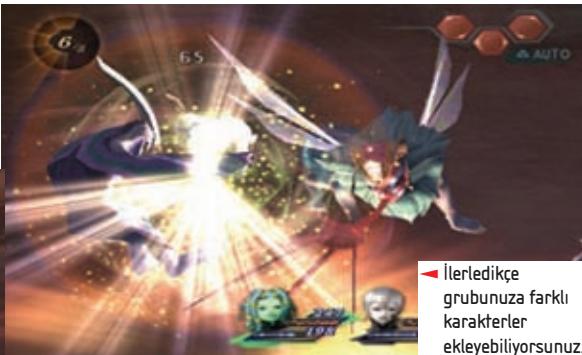
Embryon olarak şu açıdan şanslıyız: Gizemli taşıma aracının içinden çıkan güzel kızı biz kaptık! Ve elbette kendisi de gizemini korumaya devam ediyor. Neden bu dünyaya indiğini, kim olduğunu hatırlamıyor ve güzel sesiyle demon'ları yataşırma, evcilleştirme, etkisiz hale getirme gibi yetenekleri var. Demon'ların açlığını unutturabildiği için de tüm kabileler güzel kızımızın peşinde maalesef. Embryon olarak onu korumalı, ona sahip çıkmalıyız. Durmayın be!

"ARKADAŞIM GÖGSÜN-DEN KONUŞMASAN?"
Belki hayatınızda göreceğiniz en ilginç demon tasarımları

← "Serph, haydi Harley'i bulalım. Oh, Serph çok korkuyorum, kollarının arasına al beni..."



Argilla
Let us find Harley, Serph. Perhaps he can explain this strange power...



Artı & Eksi

+ Nocturne'den daha kolay. Büyü ağacı sistemi. Demon tasarımları.
- Çizgisel oynanış. Tekrar eden savaşlar.



Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: -
Diğer Sistemler:
XBox ■

burada. Grubumuzun elemanları Serph, Heat ve Argilla üçlüsünde Argilla'nın (bir bayan) neresinden ko-nuştugunu görmenizi istiyorum, ben söyleyemeyeceğim (ipucu: başlığa bakın).

Bu ilginç tasarımlı demon'larımızdan sadece üç tanesini aynı anda grubumuzda kullanabiliyoruz. Yani savaşlar 3'e karşı 1 olabiliyor, 3'e karşı 3 ve 6'ya kadar çıkabiliyor. Hemen belirteym, Megami Tensei Nocturne oynamış olanlar bu oyuna 3 milisaniyede uyum sağlayacak, zira oyunlar birbirinin kopyası.

Farklılıklarla söyle cereyan ediyor. Artık her savaşlığımız yaratığı alıp yanımızda götürmek zorunda değiliz. Onlar artık gerçek anlamda düşmanımız ve sadece yok etmek üzere oyunda yer alıyorlar. Bu hem iyi, hem de kötü haber. Açıkçası Nocturne'da bir süre sonra yaratıklarla uğraşmak can sıkıyordu. Hangi yaratığı, ne için kullanacağınızı düşünürken 3 bilinmeyen denklem çözüyormuşçasına (abartıda sınır yoktur) zorlanıydınız. Digital Devil Saga'daysa FFX'un sisteminin bir benzerini görüyoruz. Karakterleriniz istediğiniz büyü gücünü, kendilerine verilmiş büyü ağacından geliştirebiliyorlar. Mesela Heat "Ateş" konusunda uzman olarak oyuna başlıyor. Dilerseniz onu Fire Demon, Fire Leader basamaklarından geçirip, ateş konusunda gerçek bir uzmana dö-

nüştürebilirsiniz. Ama işte işin güzel yanı bunu yapmak zorunda değilsiniz. Onun Force veya Death büyülerini konusunda yetenek kazanmasını sağlamak da sizin elinizde. Karakter gelişiminde büyük ölçüde özgür bırakılmamıza rağmen, Serph (ana karakter) dışındaki karakterlerin güç, çeviklik vb. gibi özelliklerine dokunamıyorsunuz; seviye atlardıklarında puanlar otomatik olarak dağıtılmıyor.

MARIBEL VS. SOLIDS

Aslına bakarsanız büyülerin dağıtımını dışında oyunun genelinde pek özgür sayılmaz. Aynı Nocturne gibi olabildiğince çizgisel bir hikaye bulunuyor. Bir alan, hikayenin ilerleyisi yüzünden açılmazsa, oraya gidemiyoruz. Açılmış olan mekanlara da tekrar gitmenin neredeyse hiçbir anlamı yok. Sürekli zindan benzeri alanlarda koşuşturup hikayenin bir sonraki basamağına ulaşmaya çalışıyoruz ve bu bir süre sonra ciddi anlamda sıkıntı yaratıyor.

Savaşlara bakacak olursak -ki bakalım zaten başka bir şey yaptığımız yok oyunda- düşmanın saldırısını durdurma ve kendi turumuz için hareket puanı elde etme sisteminin önemini rahatça görebiliriz. Yine örneklendirelim. Karşımızda ateşe dayanıksız, buza dirençli bir düşman var. Eğer bu düşma-

na ateşe saldırırsak, korkmasını sağlayabilir ve "Devour" gücü olan bir karakterimizle daha fazla "Atma" puanı için onu mideye indirebiliriz (Atma puanı seçili olan büyü gücünü bir sonraki seviyeye taşımak için gereken puanlardır). Bir hata yapıp ateş yerine buz kullanırsak, düşmanımız bu saldırından kaçarak diğer iki karakterimizin de hareketlerinin yanmasına neden olup kendi saldırısına geçebilir. Bu olay gücsüz düşmanlarda hiç önemli değil, fakat altısı birden gelince ister istemez dikkat ediyorsunuz.

Ve öyle böyle derken, bir Dynasty Warriors'ın da sonuna geldik. Yakın bir zamanda mutlaka DW5: Xtreme Legends çıkar, bir de ona bakarız, ama altıncı oyunda artık orijinal fikirler görmek istiyoruz sanırım. Duydun mu sevgili Koei? Kime diyyorum...

12. KAPIDAN SAĞA DÖNÜN

Kapıları aça aça, koridorlarda dolaş dolaş ilerlediğimiz bir Megami Tensei'İ de burada sonlandırmışız. Yapımıda emeği geçen arkadaşları tasarımlarından dolayı ciddi anlamda kutlamak istiyorum. Renklerin kullanımını, demon'ların farklı tasarımları ve atmosfer çok başarılı. Grafikler konusunda inatla minimalist bir tutum takınan Atlus, atmosferi daha fazla hissettirebilecek detaylar getirse bu oyuna şaheser diyebilirdik. Tabii oynanış da bu kadar düz olmamalı. Savaşlarda biraz aktivite de eklenmeli belki. Evet, üstünde fazla uğraşınca hatalar bir bir su yüzüne çıkıyor, fakat genel anlamda yineamba bir RPG olmayı başarıyor Lucifer's Call. Konsol RPG'lerinden hoşlananlar için uzun süreli bir heyecan. PC RPG'cileri için "Bu ne?" dedirtebilecek bir oluşum ve RPG sevmeyenler için tam bir karın ağrısı. Şahsi fikrim budur. Sevgiler (sevgi mi bırakıktı bu oyun sankıl). [bitti]

Alternatifler



Stella Deus: The Gate of Eternity

Sadece konsol RPG'lerine hitap eden bir oyundur. Görüşün çok umurunda değilse, Japon stili senaryolara meraklısanız ve uzun bir macera arıyorsanız, Stella Deus'u mutlaka deneyin.

Final Fantasy X

FFX hakkında fazla söyle gerek yok. Bir klasik olduğu için tekrar tekrar oynanabilir, hiç oynamamışsa da hiç şüphe etmeden şuna da bile alınabilir.

Son karar

Nocturne'deki yaratık toplama bölümünü dışarı atıldığı için daha kolay bir oynanış söz konusu, fakat yine de etay yok, yine oyun bir süre sonra monotonlaşıyor.

SMT: Lucifer's Call

Tür ► RPG Yapımcı ► Atlus Software Dağıtımci ► Video Express Yaş Sınırı ► 17+ Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2 Web ► www.atlus.com



DYNASTY WARRIORS 5

Bir Çin atasözü vardır: “Önünden gelen bir mızraktan korunmak kolaydır, fakat arkandan atılan oktan korunamazsun.”

Yazar Tuna Şentuna

Nedir Çinlilerin birbirleriyle alıp veremedikleri? Bu “Romance of the Three Kingdoms” nasıl bir romanıdır (seri hatta) da içinden bu kadar çok senaryo çıkmamıştır? Şimdiye kadar kaç Çinli komutan gelmiş, kaççı eceliyle bu dünyadan göçmüştür, kaçtı savaşlarda heba olmuştur (%90’ı derim)?

Çinlilerin iç savaşları o kadar geniş bir konu ki, bunun oyunlara yansımıası kaçınılmaz. Hatta bir oyunda çözülecek bir konu da değil. Mesela The Romance of the Three Kingdoms serisi en son 9. oyununa kavuştu (10.su yolda). Aynı konunun aksiyon kısmına önem veren Dynasty Warriors da 10. oyununda. Evet Dynasty Warriors 5 yazıyor orada, ama her oyunun bir de ek paketinin olduğunu düşünürsek, bir de buna Japon stilini oynanış ekleyerek Samurai Warriors'a kavuşursak sayı 10 ediyor.

Soracaksınız biz bu oyunda 10 seferdir ne yapıyoruz? Sevgili okurlar, bu konuyu ben de düşündüm ve gerçekten çok mantıksızca bir şey yaptığımıza karar verdim. Şu elimde tutmuş olduğum DW serisi, tam on seferdir bize “Aynı şeyi yap” diyor, biz de güdülen sürü gibi ne istenirse yerine getiriyoruz. Ne istenirse dediğim de sadece milyonlarca askeri ortadan kaldırın. İşin kötüsü bunları yok ediyorsunuz, keşiyorsunuz, katliyorsunuz, Dynasty Warriors bilmem kaç

olarak geri dönüyorlar. Sonu yok. Bu garip oluşumun son versiyonunun ismi Dynasty Warriors 5. 4’ten farkları ne? 3. oyunu oynadıysanız 4’ü oynamadan buna göz atabilir misiniz? Seriyi hiç bilmiyorsanız ne yapmalısınız? Hepsinin cevabını vereceğim, hepsinin...

FIRTINA GİBİ ESTİ CAO CAO

Hazırınız DW5 ile gelen yenilikleri anlatmaya başlıyorum. Yalnız uyarayım, bu çok kısa sürecek. Yapımçı Koei inatla seriyi geliştirmek yerine, üç beş yeni karakter ekleyip anı kurtarmaya çalışıyor. Bir bakalım bu sefer elimizde neler var.

Altı yeni karakterin eklenmesiyle tam 48 seçilebilir karakter görebiliyoruz oyunda. 48 karakterin hepsi birbirinden farklı, fakat

DYNASTY WARRIORS KLİŞELERİ

- Bu seride herkes mutlaka Çinlidir ve karakterlerin isimlerini akılda tutmak için apayıp bir uğraş vermeniz gerekmektedir.
- Savaş alanında başı boş gezen asker oranı %85 olarak saptanmıştır. Bu öbekler, sizin onlara ulaşıp patakmanız için özellikle hareketsizce beklerler.
- Her işi siz yapın diye, sizin saflarınızda olan askerler birer embesil gibi hareket ederler. Karşılara aldıkları bir düşmanla 30 dakika savaşır yine de hiçbir sonuca ulaşamazlar.
- Karşı tarafın komutanları her zaman kendilerini korumayı gayet iyi becerirken, bizim yanımızda olanlar sürekli dayak yiyecek bizden yardım isterler. Yardım etmezsek de ölüp görevin yarıda kalmasına neden olırlar.
- Bir bölümü 45 dakika oynamış, 1000’e yakın düşman öldürmüş olsanız bile, en ufak hatalızda bölümme yeniden başlamak zorunda kalırsınız.
- Her Dynasty Warriors birbirinin aynısı olmasına rağmen, bir yeni versiyona önceki yerde yaşanan heyecanla yaklaşılır, oyun bir kez daha sonuna kadar oynanır, fakat sonunda kimsenin eline bir şey geçmez.



oyanışta aralarında müthiş farklar görmek pek mümkün değil. Hepsi birbirlerinden enteresan silahlar taşıyorlar,

Artı & Eksi

↑ 48 farklı karakter. Farklı oyun modları. Yüzlerce düşmanı aynı anda ortadan kaldırma zevki.

↓ Az yenilik sayısı. Monoton oynanış.

Grafik 

Ses 

Oynamabilirlik 

Multiplayer 

Eğlence 

Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Az
Multiplayer: -
Bulunduğu Diğer Sistemler:
XBox ■

**Alternatif****Samurai Warriors**

Dynasty Warriors nasıl Çin destanını konu alıyorsa, SW de bunun Japon bölümyle ilgilendi. DW ile neredeyse birebir aynı görüntüler sunuyor, içine Japon'ları ekliyor ve bence DW'den daha zevkli bir oyun ortaya çıkartmayı başarıyor Koei.

Cıtı piti
kızlarımız çok
hareketli, çok
hızlı, ama
dikkat
etmezseniz
hemen
iniyorlar yere.

yalar da karakterinizin gelişimine katkıda bulunmuyor. Bir karakterin toplamda beş silah taşıma kapasitesi var ve bu yüzden her bulduğunuz silahı yanınızda taşıyamıyorsunuz. Sadecen iyi beşi saklamamanız isteniyor. Eşya konusundaysa daha esnek bir tavır söz konusu. Karakterinizin defansına katkıda bulunanlarından, Musou gücünü artırılanlarına kadar 30'a yakın eşya taşıyabiliyorsunuz. Duruma göre de bölüm başlarında bunları karakterini tekaştıryorsunuz.

Hikaye bölümünü bitirdikten sonra veya bu uzun maratonla uğraşmak istemezseniz, çevitli Arcade oyunlara da göz atabilirsiniz. Örneğin bir köprüde dengede durmaya çalışırken üstünüzü yağan düşmanları yok etmek veya hiç hasar almadan kaç düşmanla başa çıkarabileğinizi test etmek için bu bölümleri deneyebiliyorsunuz.

DW5'in grafiksel yönü bir önceki oyundan çok da farklı sayılmaz, ama artık ekranada ne kadar fazla düşman olursa olsun, yavaşlama lar oyunu katletmiyor. Bununla birlikte görüş uzaklığı da artırılmış. Öldürmeniz gereken komutana doğru son hız ilerlerken düşmanlarınız bir anda önünüzde belirmemesi hoş bir gelişme.

Ve öyle böyle derken, bir Dynasty Warriors'ın da sonuna geldik. Yakın bir zamanda mutlaka DW5: Xtreme Legends çıkar, bir de ona bakarız, ama altıncı oyunda artık orijinal fikirler görmek istiyoruz sanırım. Duydun mu sevgili Koei? Kime diyorum... [bitti]

Son karar

Belki her şeyin en fazlası bu oyunda, ama artık DW serisi yeniden yapılanmalı diye düşünmüyorum değilim. Ha DW fanatığınızı o ayrı. Sonsuza kadar oynayabilirsiniz.

Dynasty Warriors 5

Tür ▶ Aksiyon Yapımı ▶ Omega Force Dağıtımçı ▶ KOEI Yaş sınırı ▶ 13+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2 Web ▶ www.koei.com

komboları biraz daha değişik, birisi hızlı diğeri yavaş, ama dediğim gibi tüm bunlar oyun sırasında fazla hissedilmiyor.

Karakterlerin yanında "Bodyguard" olayı da değişikliğe uğramış. Önceki oyunlarda birkaç tane güçsüz koruyucu yanınızda gezer ve kötü yapay zekalarıyla da kısa sürede ortadan kaldırılırlardı. Artık yanınızda sadece bir adet asker bulunuyor ve kendisi üç zayıf askere bedel. Üstelik yapay zekası da daha iyi. İki kişilik oyuna özel "Double Musou Attack", yani yanınızdaki askerle birlikte yapabileceğiniz özel saldırıyı da artık bodyguard'ınızla yapmanız mümkün. İlkinizin de Musou barı dolduğu zaman Musou'ya ayrılmış tuşa basıyorsunuz ve oyundaki en güçlü saldırısı geliyor ekrana. Bunu özellikle komutanlar üzerinde kullanmanızı tavsiye ederim.

Oyunu Normal veya Hard zorluk seviyesinde oynadığınız takdirde bahsettiğim bodyguard muhtemelen çabucak ölecektir tüm çabalara rağmen. Koei'nin bu konudaki yeni fikri de insan olmayan bodyguard'ları oyuna eklemek olarak ortaya çıkıyor. İlerleyen bölümlerde kendinize hayvanlar alabiliyorsunuz ve bu vahşi yaratıklara direkt olarak saldırılıyor. Eğer üstünüze doğru koşan büyük bir kediden kurtulmak istiyorsanız, onun sahibini ortadan kaldırmanız gerekecek.

LIU BEI'YDİ**DÜŞMANLARINA KORKU SALAN**

DW5'in sunduğu yenilikleri bir çırپıda bitirdiğimize göre, sırada bu oyunla daha önce hiç karşılaşmamış



LEVEL HIT

Yazan | Mega Emin

AREA 51

Komplot artık bir teori değil



1940'larda Roswell olayının ardından kurulan, Amerika'nın tüm gizli uzay teknolojileri ile uğraştığı Nevada Çölü'ndeki 51. bölgeye girdik sonunda. Area 51, bu yüksek güvenlikli askeri bölgede geçen bir bilim kurgu FPS oyunu. Aslında herkesin 51. bölge ile ilgili az çok fikri vardır, ama bu konu daha önce çok fazla işlenmediği için ilginç olma özelliğini koruyor.

NE DERTLİ MİLLET ŞU AMERİKA'LILAR...

Üste işler ciddi şekilde ters gitmektedir. Ölümcul bir virus salgını nedeniyle üs karantina altına alınır ve orduya tehlike sinyalleri ilettilir. Bilim adamları ve askerler de dahil olmak üzere tüm personel içerisinde kilitli kalmıştır. Hemen operasyon başlatılır, fakat içeriye gönderilen ilk ekipten haber alınamaması işleri daha da ciddileştirir. İçeriye ikinci ekip olarak Hazmat (tehlikeli maddeler) ekibinin gönderilmesine karar verilir.

Oyunda Hazmat lideri Ethan Cole'un rolünü üstleniyoruz. Beş dev bölümden oluşan

oyunda üssü didik didik edeceğiz. Bakalım bunu yaparken bizim başımıza neler gelecek. Bir kere bütün pislik, virusün kurbanlarının aklını kontrol edebilme yeteneğinden çıkışır. Yani üste kilitli kalmış askerler ve bilim adamları yavaş yavaş düşmanlarınız haline geliyorlar. Fakat maalesef tek sorun bu değil. Meğer tesisin altında bir yaratık kolonisi mi gömülü mü? Aman tanrı! Onlarda virusun etkisi ile ayağa kalkmasınlar mı? Olacak iş değil. Dahası düşmanlar bu kadarla da kalmıyorlar ama gerisini söylemek sürprizleri kaçırmır.

Oyunumuzda gri dostlarımız ve ağız yüzü kaymış mutantların yanı sıra Roswell'e



uzaylıların inmesi, aya ayak basma aldatmacası ile ilgili bilgiler de veriliyor, olayların arkasındaki gerçekler anlatılıyor. Tabi bu bilgiler de komplot teorisini olmanın ötesine geçemiyor. Amerikan hükümetinin gerçekleri bir oyun ile insanlığa duyurmasını beklemiyordunuz herhalde.

Oynanış ve tarz olarak Area 51 için Half Life ve Doom 3 harmanı denilebilir. Silahlar çeşitli ve kaliteli, aksiyon doyurucu ve oyunun zorluk derecesi çok iyi ayarlanmış. Yapay zeka kontrollündeki takım arkadaşlarınız gerçekten başarılılar. Başka oyunlardaki gibi artistliğine ateş etmiyorlar, aksine attıklarını vuruyorlar. Siz ellesmezseniz Balerina Cif gibi ortağı tertemiz ediyorsunuz. Üstelik hiçbir şekilde çatışmalarda öldürülemediklerinden dolayı hep sizin yanında savasıyorlar ve başlarında oyuna rahat alışmanızı sağlıyorlar. Başlarda dememin sebebi gitmekle daha fazla arkadaşınızı yitiriyor ve en sonunda görevinize yalnız devam etmek durumunda kaliyorsunuz. Bu arada düşmanlar da giderek çoğalıyor, işler zorlaşıyor.

Tempo gerçekten yüksek. Çatışmalar çok şiddetli oluyor, bir anda onlarca yaratık etrafını sarıveriyor. Maalesef başlarda çok keyifli ve heyecanlı gelen bu aksiyon, bir süre sonra yaratıkların birbirinin aynısı olması ile monotonlaşmaya başlıyor. Oyunun geriye kalan kısmı zaten klasik koridor dolaşması. Bol bol kapalı kapılar için anahtar kart bulma, bir bölgesindeki kolu çekme, düğmeye basma veya parmak izi okuyucusuna doğru yaratığın kolunu kopartıp götürme şeklinde takılıyorsunuz. Bir sonraki bölüme geçebilmek için rutin işler yapma monotonluğunu kırmak adına yanınızda bir de tarayıcı vermişler. Kolunuza takılı bu cihaz ile oyuncunun belli bölümlerindeki değişik

Bu bilim adamları da pek agresif oluyorlar.





Artı & Eksi

↑ Konu güzel, grafikler çok iyi.
↓ Analog kolla oynamak zor.
Bu güzel hikayenin anlatımı zayıf kalmış.



Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: - ■



Abi seni vuruyum mı? ►
Vurmıyorum di mi?
Tabi abi, saygılar.



objeleri, cesetleri, dokümanları tarayabiliyor, ardından bunlardan elde ettiğiniz bilgileri oyunun ana menüsünden inceleyebiliyorsunuz. Böylelikle bazı düşmanlarınızın zayıf noktaları gibi oyuna yardımcı bilgilerin yanı sıra, yazının başında bahsettiğim dolapların altınla yatan gerçekleri de öğrenebiliyor ve oyunda gizli kalmış bazı bölgeleri açabiliyorsunuz.

DAPANÇA & DÜFENK

Oyna dandırık bir tabanca ile başlıyor, ardından hemen pompalı, otomatik tüfek, plazma silahı gibi şirin arkadaşlara sahip oluyorsunuz. Bazılarını çift elde kullanabiliyor olmanız pek karizmatik bir durum. Merminiz bitince veya doldurma anlarında silahın arkası ile de düşmanlarına vurabiliyorsunuz. Silahların güç, kapasite ve menzil özellikleri belirgin şekilde birbirlerinden farklı. Kontroller ise oldukça basit. Özellikle L ve R tuşlarına zıplama, eğilme, birincil ve ikinci silah seçme fonksiyonlarını atayarak aksiyona çok iyi uydurmuşlar. Ama şu analog kolla FPS oynama işi pek bir zor bence. Hikâye de iyi aslında ama bir eksiklik, ne bilelim bir odaksızlık var sanki. Koridorlarda ilerlerken birdenbire neden bu oyunu oynadığınızı, ne için savaştığınızı unutabiliyorsunuz.

Area 51 görsel anlamda gerçekten çok güçlü. Daha açılış sahnesinden itibaren akıcılığı, kalitesi ve yüksek çözünürlüğü ile ilgi çekiyor. Grafikler çok yumuşak ve net. Çevre özen-

le çalışılmış, sonuçta bir hükümet laboratuvarı olmasına rağmen gayet zengin detaylara sahip. Karanlık koridorlardaki patlamalar, alevler, yıkılmalar, çökmeler, ortada deli fişek gibi salınan kopuk elektrik kablolarına ek olarak diğer tüm partikül efektleri ve ışıklandırma sistemin kapasitesini limitlerde kullanmış. Silahınıza taktığınız fenerinizi zaten bolca kullanacağınız, gölgeleri gördüğünüzde siz de bana hak vereceksiniz. Çok detaylı kaplamalar kullanılmış, dost ve düşman karakterler itina ile hazırlanmış. Hatta yaratıkların dizaynını Alien, Jurassic Park ve Predator filmlerine de canavar dizaynı yapan dört akademi ödülü sahibi Stan Winston Stüdyoları yapmış. Yine de tasarımlar bence çok da yaratıcı olmamışlar. Yaratıklar süper korkunç degiller, Hazmat giysisi de daha karizmatik olabilirmiş. Bakalım, esas tasarımlarını oyuna da esin kaynağı olan Area 51 sinema filminde göreceğiz.

AREA 51

Tür ► FPS Yapımı ► Inevitable Entertainment
Dağıtımçı ► Midway Yas sınır ► 17+ Dual Shock ► Var
60Hz Modu ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2
Diğer Sistemler ► PC, Xbox
Web ► www.area51-game.com

dama efektleri fena sayılmazlar. Çatışmalarda tüm sesler birbirine giriyor zaten, efektlerle dikkat edecek durumda olmuyorsunuz bile. Müzikleri ise U2, P.O.D., David Bowie, Xzibit, Nelly Furtado ve Rod Zombie gibi isimlerle çalışan ve müzik piyasasındaki en iyi prodütör ve bestecilerin arasında kabul edilen Chris Vrenna hazırlamış. Sanki Vrenna da heyecanı yansıtacak kadar güçlü malzemeler üretmemiş gibi geldi, ama müzikler de sınıfı geçiyorlar. Midway seslendirme konusunda özverili davranışmış ve ünlü isimleri de oyuna dahil etmiş. Gizli Dosyalar dizisinden bildiğimiz Dedektif David Duchovny ve çılgın rakıcı Marilyn Manson seslendirme işine dahil olmuşlar. Bu tanık isimler işlerini az çok yapmışlar ama David'in aman aman bir iş yaptığı söylenemem, hatta yaratıklardan bayılmayanları kendisinin bizzat sıkıp bayılttığını söyleyebilirim.

Kapağından ve adından beklemedigim kadar iyi bir oyunla karşılaştığımı itiraf etmeliyim. Area 51'in tek kişilik modu sizi ekran başında tutacaktır. Olmadı biraz evden çıkip havuza da gidebilirsiniz. Ayıptır söylemesi ben simdi öyle yapıyorum. Görüşmek üzere. [bitti]

Alternatifler



Red Faction 2

Ortalama bir oyun olmasına rağmen ilk oyundan daha başarılıydı.

Timesplitters 3

PS2'da FPS oyunu dendiginde ilk akla gelecek isim.

COMING SOON...

Oyundaki silah sesleri çok gerçekçi ve ortamın yapısına göre yankı efektlerine de sahipler. Diğer efektler ise eh işte, parçalanan ve ezilen metal sesleri, alevlerin çatır-

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

GT4'e ve Forza'ya rakibiz dediler, dedikleriyle de kaldılar...



Konami nasıl böyle bir hata yapar anlamıyorum, anlayamayacağım da. Bu oyun üzerinde ne kadar zamanlı çalışıyołrlar bir fikrim yok, fakat konusunda uzman ve mükemmel bir serinin dördüncü oyunu için yıllardır uğraşan Sony ve Polyphony Digital'a kafa tutmak ne kadar mantıklı olabilir ki? Tamam bir anlık deli cesaretiyle bu rekabete baş koydunuz; eh bari sonunda gerçekten adından söz ettirecek bir yapımla ortaya çıkin da herkes utansın.

Şimdi yanlış anlamayın lütfen. Enthusia kendi halinde çıkan bir oyun olsayıdı isyan bayrağı kaldırırmazdım ben de. Onlar rakip olduklarını iddia ettiler, ben de iddianın sonucunu oynadım ve baktım olay, olay değilmiş. Neymiş, hep birlikte inceleyelim....

PROFESYONELLİKTE SON NOKTA

Konami CG filmler konusunda gerçek bir uzman ve bu başarısını Enthusia'nın açılısına da yaptırmış hemen. Açılış videosu sizin anında oyuna isındırıyor. Birkaç saniye sonraya Arial fontıyla yazılmış kütük menümüz ekrandaki yerini buluyor, biz de gözlerimizi kaçıracak yer arıyoruz.

Enthusia Life kariyer modumuzun Konami versiyonunun ismi. Oyunun fizik motoruna alışmak için Driving Revolution bölümünü kullanabilirsiniz. Kısa olduğu için Driving Revolution'dan hemen bahsedip bitirelim. Burada yarışlara katılmiyoruz. Onun yerine yolda beliren çeşitli noktalardan istenen hızda geçmeye uğraşıyoruz. Hangi noktadan, nasıl bir hızda geçmeniz gerektiği de bu noktaların renklerinden anlaşılıbiliyor. Sonunda ne mi oluyor peki? Bunu Konami'nin bildiğinden bile emin değilim.

YOL MU ARABAYI TUTUYOR, BEN Mİ?

Gelin görün ki ikisi de arabanızı yolda tutmayı

Son karar

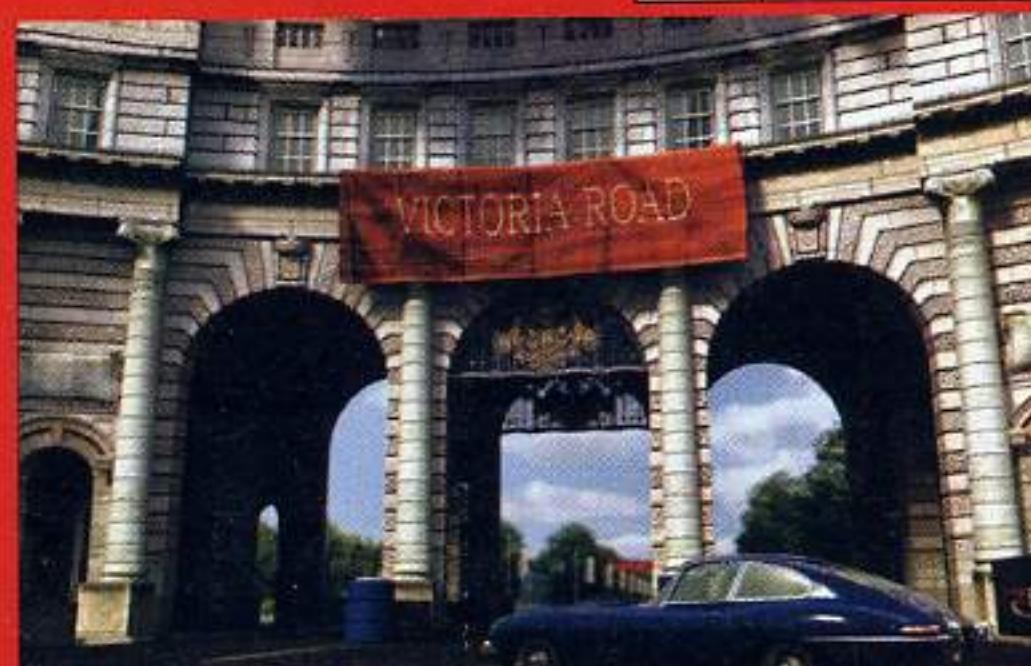
GT4'e rakip mi? Ancak ona uzaktan bakabilir Enthusia. İçinde onlarca araç olabilir, bir dolu pist de barındırıyor olabilir, fakat bu kontrollerle bu oyun oynamaz ki...

Enthusia Pro. Racing

Tür ► Yarış **Yapımı** ► Konami Studios **Dağıtıcı**
Swordfish Studios **Yaş sınırı** ► Yok **Dual Shock** ► Var
60Hz Modu ► Var **Hoparlör Desteği** ► Dolby Pro Logic 2
Web ► www.konami.com

level
puani **70**

Yazar Tuna Şentuna



başaramıyor. Enthusia neredeyse bir F1 oyunu kadar zor kontrollere sahip. En ufak hatalızda yoldan çıkacağınızı bilin. Arabaların yol tutuşuna o kadar önem verilmiş ki, bunu ekranın dört bir yanında yer alan ikonlardan takip edebiliyorsunuz. Birisi araçla birlikte şoförün merkezkaç kuvvetine göre hareketini gösteriyor, bir diğeri arabanın yol tutuşunu. Tabii oyunda yola bakmaya çalışırken bu ufak detaylara dikkat edemiyorsunuz bile. Etseniz de pek bir şey ifade ettikleri yok zaten.

Enthusia Life modunun işleyişine deignumek gereklir, amacımız sadece yarışmak olarak düşünülebilir. Yarışırken de düzgün ilerlemeyi göz önünde bulundurmak zorundayız, zira Enthu puanları denilen bir olay sürekli başımıza ağıracak. Şöyle ki, bir yarışa başlamadan önce belirli sayıda Enthu puanı veriliyor elimize. Yolda giderken bariyerlere, diğer arabalara çarparak, saçma sapan yarışarak Enthu puanlarımız bir bir eksiliyor. Eksildikçe üzülüyor, üzüldükçe daha da kötü yarışıyor ve sonuncu olup içerisindeki yaprak sarmalardan (Beypazari usulü, pek güzel) götürüyoruz bşer onar. Sonuncu olursak zaten mahvolduk da, sonuncu olmayı da Enthu puanlarını sıfıra indirmeyi başarısızsanız oyun zamanıyla bir hafta bekleyip diğer yarışa katılabilirsiniz ancak. Yani yarışlar haftalara bölünmüş durumda. Seviyemizi yükseltmek için de 12 hafadan 9'unda başarılı olmak zorundayız.

Yarışlarda başarılı olmak istememizin bir sebebi de, yarışlarında rasgele araçlar kazanıyor olmamız. Bu oyunda para yok. Bu oyunda kazan-kazan sistemi işliyor. Yarışı kazanan, büyük bir olasılıkla bir arabayı da beraberinde götürüyor.

KAPLAMALARI UNUTMUŞSUNUZ?

İlginc bir şekilde ben oyuna Enthusia Life ile değil de, Driving Revolution ile başlamıştım ve

Artı&Eksi

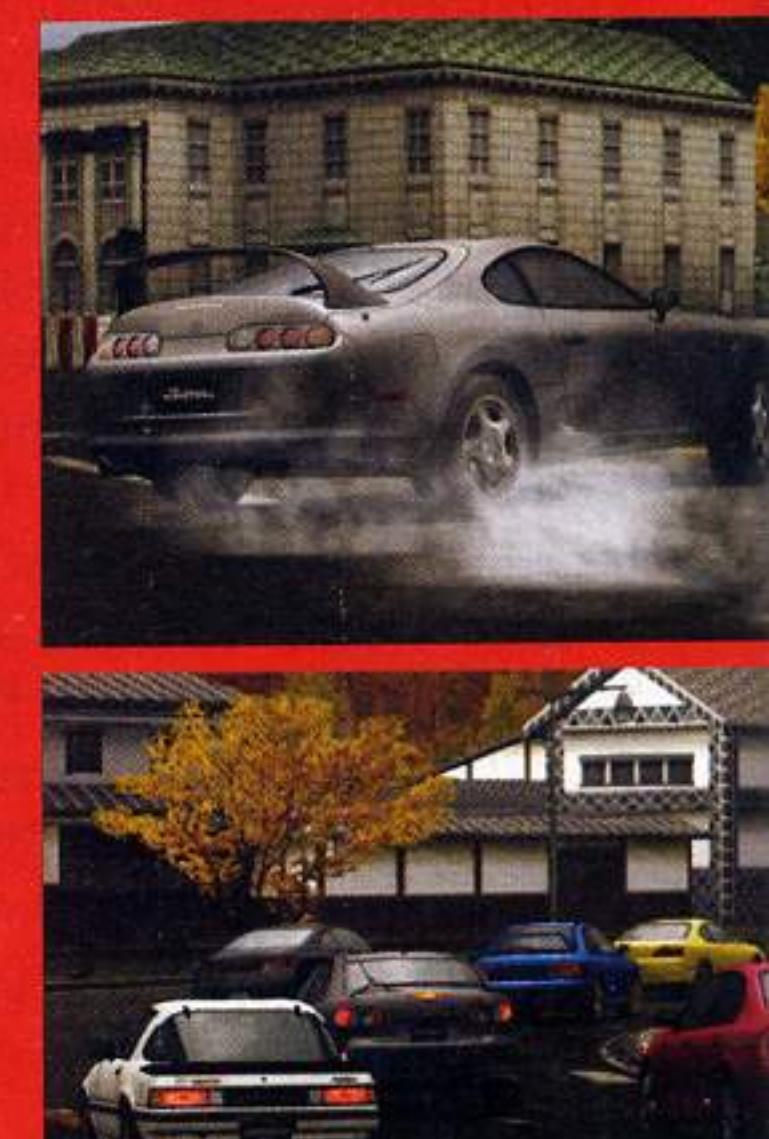
- ↑ 200'e yakın araç, birçok farklı pist, ilginç puanlama sistemi.
- ↓ Her açıdan zor bir oyun. Bu zorluk da eğlenceyi kısıtlıyor.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynamabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Zorluk: Zor
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: 1-4 oyuncu

ilk yollandığım pistte herhangi bir kaplamanın olmaması beni derinden yaraladı. Araba modellemeleri yine iyi, fakat bunun dışında oyunda bir donukluk var, nedeni de sanıyorum ki kaplamlardaki özensizlik. Pistlerin çevre tasarımları gayet hoş, canlı, ama bahsettiğim sorun yüzünden atmosferi yakalayamıyzınız. Hatta bunun bir sebebi daha var. Aracınız ne kadar hızlı giderse gitsin, sadece Burnout stil blur efektyle bu hız belli edilmeye çalışılmış, ama başarılı olunamamış.

Daha fazla canınızı sıkmadan, şuradan usul usul ayrılayım. Enthusia için kısaca "olmamış" diyebiliriz. Hani GT4 olmasa neyse de, bu haliyle "belki". [bitti]



COLD WINTER

Ajanlar, teröristler, silahlar ve bir bayan... Ya sabır, ya sabır!

Yazan Volkan Turan

Biz oyun yazarları tarafından yaz ayları pek sevilmez. Çünkü birçoğumuz tatil yüzü göremeyiz. Milletin serin sulardan sıcak kumlara aktığı zamanlarda (yoksa tersi miydi? – Blx) biz genelde buzlu çayımızla serinlemeye çalışırız. Oyun oynar, yazısını yazmakla kafa patlatırken de olması imkânsız hayallere kapılır gideriz. Bizim niye bir Güzin Abla'mız yok ayrıca? Neyse, sanırım başıma güneş geçti, bayılmadan oyuna develim.

HOLİVUD KLİŞELERİ

Cold Winter FPS türü bir macera. Andrew Sterling bir İngiliz ajanıdır. Çinliler tarafından yakalanmıştır ve kafayı yemek üzere olduğu bir zamanda kimliği belirsiz bir bayan tarafından kurtarılır. Kurtarılma amacı da kötü adamlara günlerinin gösterilmesinde başrol oynamaktır... Konu, anladığınız gibi, bayat ötesi! Sadece hafızanızdaki anılar ile o anda

Yapay zeka kötü değil. Genelde vurmadan ölmüyorlar.



yaşadığınız olaylar arasında bağlantılar bulmaya çalışıp kafanızdaki soru işaretlerini silmek için uğraşıyorsunuz.

En çok merak ettiğiniz konunun kontroller olduğunu biliyorum (paranoyak belirtisi). Korkmayın, kontrollerde pek sorun yok. Nişan almayı (sağ analog) ters yapmayı işi daha da kolaylaştırmışlar. Kolaylıklar bununla da bitmiyor. Sonsuz sağlık paketiniz var desem? Yalnız, bunu her istediğiniz anda kullanmanıza izin verilmemiş. Aksiyonun olmadığı bir yere çekilmeniz gereklidir. Bunun yanında bir de zırh gücünüz var. Bu güç hemen bitse de, neyse ki her öldürdüğünüz düşmanın içinden zırh başta olmak üzere birçok yararlı malzeme çıkabiliyor; cesetleri araştırmak yeterli olacaktır.

Gelelim silahlara... Çok çeşitli oldukları söylememez. G. Launcher, Sniper var, yeter yani! Oyunu yeterince kolaylaştırdıklarını düşünen firma, durumu biraz eşitlemek adına size sadece iki adet silah taşıma hakkı sunmuş. Bu iki silahın yanında da birçok bomba taşıyabiliyorsunuz (saatli bomba, alev bombası, göz yaşartıcı, molotof-kokteyl). Buradaki güzellik ise çevreden topladığınız nesneler ile kendi bombanız kendiniz yapabilmeniz. Bir bez parçası, boş bir şişe ve gaz buldunuz mu molotof-kokteyliniz hazır. Ya da bir saat ve plastik patlayıcı ile saatli bomba yapabiliyorsunuz. Siz sadece her yere bakın, özellikle de çekmece ve kanepe'lere. Bunun yanında çevrenizdeki eşyaları da kullanabilirsiniz. Masa mı gördünüz? İster düşmana fırlatın, isterseniz kalkan şeklinde kullanın ya da sadece eğlencesine etrafi dağıtan gitsin.



dizayının güzelliği çok arka plana itilmiş ve bu yüzden heyecanlı bir atmosfer sağlanamamış. Ara videolar fena olmasa da çok uzun tutulmuş. Sıkıldım yani! Aynı şekilde müzikler ve seslendirmeler de özentsiz. Oyunun başlarında bir bölüm var ki, neden durmadan ezan okunuıyor anlamadım (Driv3r?)! Cold Winter yenilik içermedi ama kendini zar zor oynatan ve 10 saat kadar bir sürede kendisini bitirebilen bir oyun. Siz Son Karar'ı okuyadurun, ben küvetime balıklama atlıyorum.. [bitiş]

Artı & Eksi

- ↑ Çevre ile etkileşime girebilme, basit kontroller, yapay zeka.
- ↓ Ekranın yavaşlaması, grafikler ve ses namına her şey.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynamabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: 1-4 oyuncu

HESAP LÜTFEN

Oyun grafik bakımından başarısız. Oldukça düşük çözünürlüklü dokular kullanılmış. Çevre



Son karar

FPS oyunlarına sıcak bakanlardan siz alıp oynamamanız için pek de bir neden yok. Uzun süreli olmasa da siz tatmin edecekleri kesin.

Cold Winter

Tür: Aksiyon **Yapımcı:** Vivendi Universal **Dağıtıcı:** Swordfish Studios **Yaş sınırı:** 17+ **Dual Shock:** Var **60Hz Modu:** Var **Hoparlör Desteği:** Dolby Pro Logic 2 **Diğer Sistemler:** Xbox2 Web www.vugames.com

İki güzel ve iki rezil filmden sonra...

BATMAN BEGINS

Gotik atmosferli, bol ara sahneli...



LEVEL HIT



Batman gerçekten ilginç bir karakterdir. Süper güçleri olmamasına rağmen eğitimi, yetenekleri ve ekipmanlarını bir arada kullanarak DC Comics'in en baba süper kahramanlarıyla aynı kulvarda koşturur. Çocukken ailesinin öldürülüşünü atlatamamış ve bu onun Batman olmasında en büyük rolü oynamıştır. Batman, ninja taktikleri kullanan bir samuraydır, çizgi romanlarının bir kısmında bu konudan ve uzak doğudaki eğitiminden bir sis perdesinin arkasından bile olsa bahsedilir. Batman gizemli bir karakterdir, karanlık bir şövalyedir ama bir kara şövalye değildir. Bruce Wayne sadece Batman'ın bir maskesidir, kendisi değil. Batman kendini Bruce Wayne olarak görmez, Batman olarak görür ve Bruce Wayne'in dışarıdan gösterdiği kadın avcısı zengin burjuva modeliyle alakası yoktur. Onun hayatında sadece işine yer vardır...

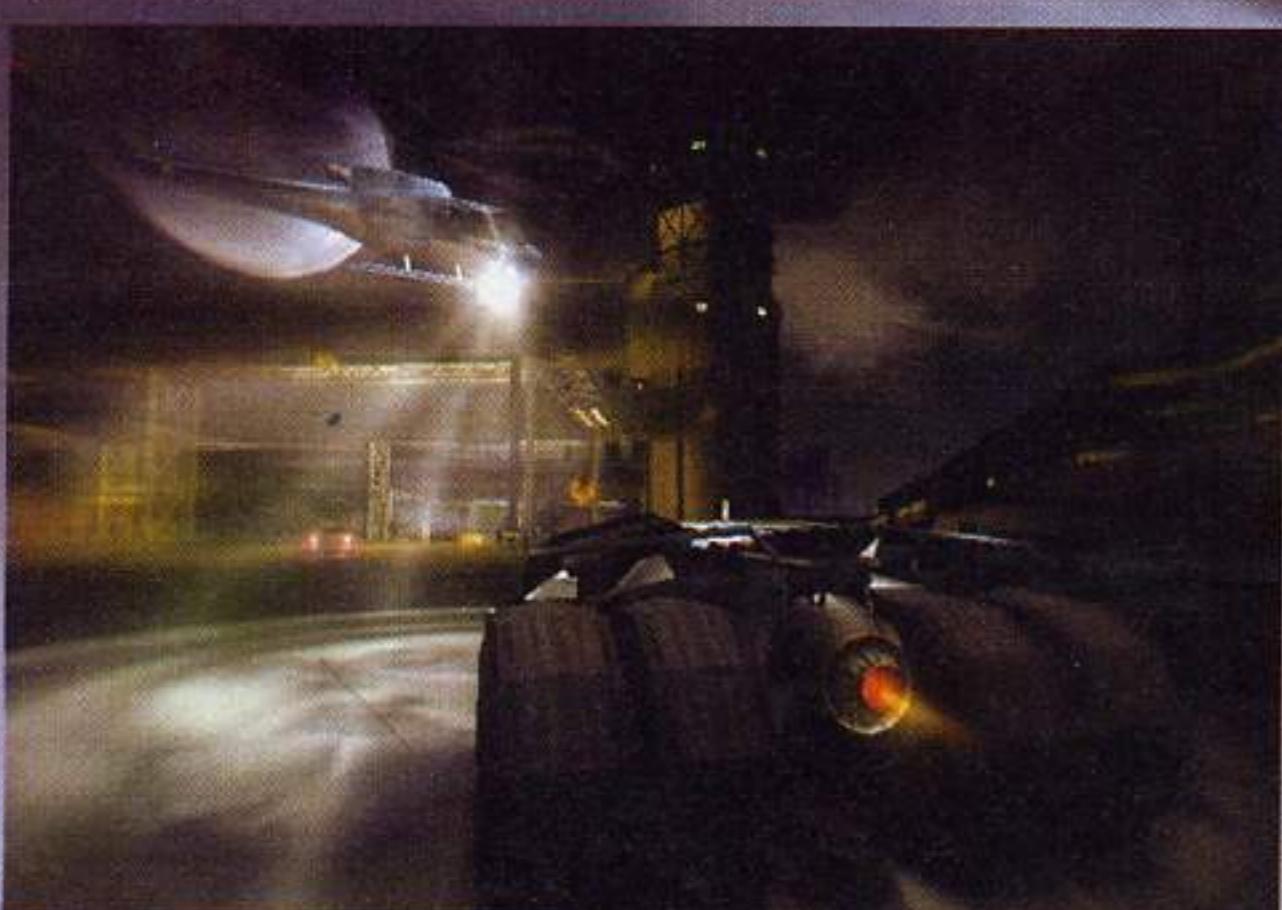
GEÇMİŞİN SİSLERİ

Doğrusu henüz Batman Begins'i izlemiş değilim, ama filmden oldukça umutluyum. Ne de olsa 3. ve 4. filmden daha kötü olması mümkün değil! Hele ki fragmanların bana gösterdikleri umut verici. Batman Begins filmi ile aynı adı taşı-

yan ve Gamecube, PS2, Gameboy Advanced gibi tonla oyun konsoluna ve haliyle bu yazdan anlayacağınız üzere X-Box'a yapılmış bir aksiyon macera oyunu. Electronic Arts anlaşılacığı üzere klasik ve akıllıca bir pazarlama stratejisi ile film ile oyunu aynı zamana denk getirerek biz Batman hayranlarını ya da ilk kez Batman ile tanışıp filmin gazıyla oyun arayanları hedef alıyor. Şahsen şikayetçi değilim, çünkü Electronic Arts, en piyasa işi X-Box oyununda bile belirli bir kalitenin üzerine çıkmayı başarıyor. Zaten artık mesela oyunun kalitesi ya da grafiklerinden ziyade, ne kadar heyecanlı ve eğlenceli olduğu.

Filmden görüntüler ile başlayan Batman Begins'in grafikleri gayet güzel, X-Box'a yaraşır cins-

ten. Öyle ucuık, X-Box'ın limitlerini zorlayan cinsten değil, ama tatmin edici, çünkü hem bölüm tasarımları, hem karakterler, hem de genel atmosfer bir bütünlük içerisinde. Ufak tefek pek çok eleştirebilecek noktası var, her ekranda kamera açısı yeterince heyecan verici veya etkileyici değil. Ya da Batman'ın pelerini biraz fazla omuzdan dar, herhalde kaslı kollar meydana çıkarmak için. Filmede de böyle ise çizgi roman hastalarının gözüne mutlaka çarpacaktır, çünkü Batman için pelerin kendini gizleyip hedef şaşırtmakta kullanabileceği bir araçtır ve "özellikle" geniş, uzundur. Ama güzel





LEVEL CLASSIC

Resident Evil

*Ben size ne ettim
a İspanyollar?*

Yazan Sinan Akkol



Bir oyunun iyi olup olmadığını anlamakta kullandığım kesin bir yol var. Puanlar, notlar, karneler falan bahane. Diyelim oyun evde, eve gitmek için acele ederim... Dergideyse, dergiye ulaşmak için koştururum... İşim gereği sağım solum her yanım oyunla ilgili malzemelerle dolu olduğu için, genellikle bir oyunu aralıksız 2-3 saatte fazla oynayamam. Ama saat falan unutup, gece 10'da oturdugum koltuktan sabah 5'te (ispatulayla kazıarak) kalkıyorsam, oynadığım oyunda gerçekten şeytan tüyü var demektir. En son Metal Gear Solid 3'te ve Half Life 2'de yakalamıştım bu hissi. Şimdi de Resident Evil 4'te yaşıyorum.

Resident Evil'in ne olduğunu anlatmaya gerek var mı? Playstation'dan Nintendo 64'e kadar birçok farklı platformda bir düzineden fazla oyunu, iki sinema filmi yapılan (iki tane yeni film de yolda) efsane korku/aksiyon/adventure oyunu. Survival Horror türünü gerçek anlamda insanlara kabul ettiren ilk oyunu Resident Evil (Alone in the Dark mükemmel olmasına rağmen ne yazık ki çok yaygın değildi, belki de zamanının çok ötesinde olduğu için). Muhteşem üç oyundan sonra Survival Horror (hayatta kalma, korku oyunu) bir oyun türü olarak kabul gördü. Yeni oyular Cold Fear, Obscure, hatta bu türün ilk örneği Alone in the Dark'ın dördüncüsü bile ResiEvil'lari geçemediler. Hatta kendi de geçemedi, Resident Evil Survivor, Resident Evil Dead Aim ve Resident Evil: Outbreak gibi oyular ilk üçlemenin şanına yakışmayan yapımlar olarak kaldı.

Resident Evil 4, bambaşa bir oyun olmuş. Tepeden tırnağa alıştığımız Survival Horror kalıplarını yıkıyor, hatta SurHor (kısaltmada

acımayacaksın) kalıplarını yıkıyor. Artık Allah'a emanet nişan almak yok. Sürünerek yaklaşan beyinsiz zombiler yok. İnsanı canından bezdirenen kontrol sorunları ve kapı ani masyonları yok. Racoon City, S.T.A.R.S. veya G-Virus yok. Hatta, Survival Horror da yok. Katıksız, keskin, insanın yüreğini hoplatan bir aksiyon/adventure oyunu olmuş Resident Evil 4.

İspanya'nın issiz bir kasabasına gelmemizle başlıyor oyun. Karakterimiz Leon S. Kennedy'yi Resident Evil 2'de de yönetmiştık. Ama artık bir S.T.A.R.S. mensubu değil, hükümet için özel görevlerde çalışıyor. Ve bu görevi de oldukça özel sayılır, Amerikan başkanının kızı Ashley kaçırılmış ve en son bu kasabada görülmüştür. Leon'un kasabaya gelmesiyle, insan canlısı köylülerin boğazına balta savurması bir olur. Neler olmaktadır? Bu insanlar neden Leon'u parçalamak için yaba, balta ve elektrikli testereyle peşine düşmüştür? 20 saatlik hikayede bu soruların cevaplarını yavaş yavaş öğreneceğiz.

Sakın yanılmayın, karşınızdaki zombi değil. Köylüler istediklerinde hızlı hareket edebiliyor, plan yapabiliyor ve sizi arkadan sarabiliyorlar. Bu, sürekli koltuğunuzun kenarında oturmanıza neden oluyor (veya benim kanepe rahat değil). Ayrıca, oldukça kalabalık bir şekilde üstünüzde çullanıyorlar. Ama korkmayın, eski Resident Evil'lardaki kısıtlı hareket imkanınız yerine mükemmel bir kontrol sistemi gelmiş. Kamera Leon'un omuz hızasında, ilerinizi görebili-



yorsunuz. Kamera açıları da sabit değil, sizinle birlikte hareket ediyor. Kontrol cihazının sağ tuşuna bastığınızda keskin nişan alabiliyorsunuz. Bu, düşmanlarınızın neresini vurduğunuza göre verdikleri tepkiyi belirliyor. Dizinden vurup yere düşürebilir, kolundan vurup silahını düşürebilir, kafasını uçurabilirsiniz. Üstelik bunları da inanılmaz gerçekçilikte animasyonlarla yapıyor hayatlar.

Sağ tuşla nişan aldığınızda bir lazer imleciyle nereye nişan aldığınızı görüyorsunuz. Böylece o kadar keskin atışlar yapabiliyorsunuz ki, üzerinize gelen baltayı havada vurmanız bile mümkün oluyor.

AKSIYONU SEVEN ADAM

Hemen her şeyi A tuşıyla yapıyorsunuz. Ateş ve "kullanma" fonksiyonları onda. Doğru yere geldiğinizde camı kırıp pencereden dışarı atlatabiliyor, çitleri aşıyor, yüksek bir yerden atlayan Ashley'i yakalıyorsunuz. Hemen her görevi tek bir tuşa yüklemek oynanışı çok iyi etkilemiş. Ayrıca, ara videolarda doğru zamanda doğru tuşa basarak hayatınızı kurtaracağınız birçok sahne olacak, sakın o kontrol cihazını elinizden bırakmayın demeyin!

Hepimizi zenginleştirme şey Resident Evil 4'un oynamasını da zenginleştiriyor: Para. Her yerden, ölülerin üstünden bile para çıkıyor. Bu paralar ne işe yarıyor peki? Resident Evil 4'ü bitirdikten sonra dahi bırakamamanızın en büyük sebebi olan silahları almanızı yarıyor. En olma-

dık yerlerde karşınıza çıkan tüccarlardan her türlü silahı ve ekipmanı alabiliyor, topladığınız cephe ve



hazineleri de satabiliyorsunuz. Para ve tüccarın varlığı Resident Evil 4'e benzersiz bir strateji öğesi katmış. Her silahın güç, hız, cephe ve dolum hızı olarak dört yönde geliştirebiliyorsunuz. Tüm gelişimleri tamamlanan bir silah için bir süper özellik açılıyor alabileceğiniz. Ayrıca oyundaki cephe türleri de stratejik bir öğe olarak karşınıza çıkıyor. Tabanca, tüfek, shotgun, mayın ve magnum mermisi olarak beş çeşit cephaneniz var ve tüccar bunları satmıyor. Bu yüzden hangi silahı almalı ve nasıl geliştirmeli, hangi cephaneyi biriktirmeli ve nerede kullanmalısınız çok iyi düşünmeniz gerekiyor.

Fark ettiyseniz incelemenin başından beri oyunun grafiklerinden veya seslerinden bahsetmedim. Çünkü kararsızım. Ne konuda kararsızım? Bu oyuncunun grafikleri şimdije kadar gördüğüm en iyi konsol oyunu grafikleri desem mi demesem mi diye kararsızım. Evet, karanlık ortamlar, renk seçimleri, karakter animasyonları muhteşem. Bütün ara videolar oyun içi grafikleriyle yapılmış, karakterlerdeki detayları daha iyi görebiliyorsunuz buralarda. Grafik güzelliği olarak PS2'de Metal Gear Solid 3, PC'de Half Life 2 neyse, Gamecube'de de Resident Evil 4 odur arkadaşlar. Bu kadar.

Sesler de görsel muhteşemliğin peşinden koşturuyor. Üç farklı stereo seçimi var, bende olmayan Dolby Surround sisteminizi TV'ne bağlarsanız ense kökünüzdeki elektrikli testere sesiyle yerinizden ziplayabilirsiniz. Leon koşarken elbiselerinin sürtünmesi, uzaktan gelen hıtlamalar, ateşin çitirtisi falan derken Resident Evil 4 sizi alıp götürüyor. Ha, bir de eski Resident Evil'ardaki o korkunç "tak tuk" takunya yüreme efekti gitmiş. Oh be!

Eksisi yok mu oyunun peki? Maalesef var. Her şeyden önce, hikâyeyin klişe olması bir yana (başkanın kızını kurtaran süper kahraman) diyaloglar ve hikâyeyin anlatımı çok kötü. Leon'la veya herhangi bir başka karakterle özdeleşmeniz veya hikâyeyi sevmeniz çok zor. Ha bir de, Ada Wong'un 3 tane 10 saniyelik ara videoda görünüp "haydi artık ayrıyalım!" diye ziplayıp kaçması sinir etti beni! Yaw, daha yeni gelmişin, 2 dakika yanında dur be kadın! Bir de, oyunun sonlarına doğru stres oranı düşüyor, tabii bunda dana gibi silahlanmış olmamızın da etkisi yok değil.

Oyun 2 diskten ibaret. Bitirdiğinizde ise bir Resident Evil klasiği olan ekstralar açılıyor. 2 yeni oyun modu da (Ada's Assignment ve Mercenari-



es) oynanmaya değer. Bunları bitirince de haksızlık seviyesinde yeni silahlar açılıyor. Oyunu bitirdiğinizde Save ediliyor ve bu Save'den devam ederseniz tüm eşyalarınız ve silahlarınızla devam ediyorsunuz. Daha çok para kazanıp tüm silahları upgrade edeceğim derseniz, oyunu en az 6 kez bitirmeniz gerekebilir!

Uzun zamandır bekliyordum Resident Evil 4'ü. Beklediğim kadar da iyi çıktı. Yıl sonunda PS2 versiyonu çıka-na kadar dayanamam diyeceğim, gönül rahatlığıyla şunu diyebilirim: Gidin bu oyunu alın. Sizi köyde bekleyenler var. [bititi]

Artı & Eksi

Artı: Türe baştan yaratılan müthiş oynanış. Grafikler, sesler ve atmosfer. Bitirince açılan ekstralalar. Yaratıklar. Çok korkutması.

Eksi: Hikaye ve diyaloglar bu kalitede bir oyuna yakışmıyor. Sonlara doğru heyecanlanacağına durgunlaşıyor.

Grafik:

Ses:

Oynamabilirlik:

Multiplayer:

Eğlence:

Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Az
Multiplayer: - ■

Son karar

Resident Evil serisini ister sevin, isterseniz sevmeyin. Eğer Gamecube sahibi şanslı azınlıktansanız, Resident Evil 4'ü almanız kaçınılmaz.

Resident Evil 4

Tür: Aksiyon-Adventure **Yapımcı:** Capcom
Dağıtımçı: Nintendo **Yaş sınırları:** 16+ **Titreşim:** Var
60Hz Modu: Var **GBA Bağlantısı:** Yok **Hoparlör desteği:** Dolby Pro Logic II, Dolby Surround
Web: www.residentevil.com



WORLD OF WARCRAFT REHBERİ 4

WoW sınavlarına hazırlanmanın tek yolu:



↑ Makrolar hem RP hem de küçük kombolar hazırlama açısından çok hoşunuza gidecek.

Galaksimizde bulabileceğiniz en iyi Türkçe WoW rehberi dördüncü bölümümyle devam ediyor. Bu bölümde Instance'ları talan edecek ve makro yazmayı öğreneceksiniz. Ayrıca 20 kupona herkes eşsiz bir WoW Sözluğu sahibi olacak. Afiyet olsun.

RAID'LE BÖCEK ÖLDÜREBİLİR Mİ YİM?

Raid'in böcek ilacı olduğunu düşündürünüz sizi öncelikle GWK (Göker WoW Kurumu) tarafından hazırlanmış sözlüğe alalım: "Bir yere yapılan önceden planlanmış, kalabalık saldırı." Raid sözlük anlamı

olarak bu. Raid kalabalık bir gruba ihtiyacınız olan her yere yapılabilir ki kalabalığa genelde özel zindanlarda veya düşmana kitlesel bir saldırısı düzenleneceği zaman ihtiyaç duyulur. Raid'e katılan kişi sayısı hedefe göre değişiklik gösterir. Örneğin Blac-krock'in üst kısmı için 10 kişi idealken, Azuregos gibi bir rakibe karşı kafadan 40 kişi gerekir. Bir grubu Raid'e dönüştürmek için gerekli ayarı "O" tuşuna bastıktan sonra listeden Raid'e gelerek yapılırsı-

niz. Nereye Raid yapılrsa yapılsın sağlam bir lideri olmayan grup kaosa mahkûmdur. O zaman iyi bir Raid lideri için birkaç faydalı ipucu verelim:

- Raid düzenleyeceğiniz mekanı çok iyi tanımlısınız. Mekan yüksek LEVEL bir zindan ise önceden oraya başka Raid'lerle giderek adeta yutmalısınız.
- Yüksek LEVEL bir zindan için yüksek LEVEL bir grup kurmalısınız. Mesajınızı IF'de duyurabileceğiniz gibi /who 60 komutunu vererek o an online olan LEVEL 60 oyuncuların listesine ulaşabilirsiniz. Buradan ihtiyacınız olan kişileri Raid'e davet edebilirsiniz. Aynı komutla ihtiyaç duyulan sınıflar da görülebilir: /who 60 Warlock gibi.
- Raid grubundaki sınıfların dengeli dağılımına dikkat edin. On adamdan altısı büyüğü ise bir yanlışlık var demektir. Örneğin 15 kişilik bir gruptaki dağılım şu şekilde olabilir: 3 Warrior, 2 Shaman, 2 Hunter, 2 Druid, 2 Rogue, 2 Mage, 2 Priest. Tabii birbirinin yerine geçebilecek sınıflarda değişimler olabilir; AoE için Warlock ve Alliance için Shaman yerine Paladin gibi.
- Raid başlamadan Main Assist'ler belli olsun ki karmaşa yaşanmasın.
- Katılımcılardan Raid mesaj odasını (/raid) temiz tutmalarını isteyin ve gerekirse uyarın. Unutmayın ki herkes en güzel esprisini yap-



↑ Raid yapılacak yer var, yapılmayacak yer var!



ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ EQ'ya ek paket • SOE yetkilileri yaptıkları açıklamada EverQuest'e ilgi sürdürdücə oyuncuları yüzüstü bırakmayacaklarını açıklamışlardı. Oyuncular sözlerini tutmuş olacak ki, SOE yeni EQ ek paketi Depths of Darkhollow'u duyurdu. Internetten indirebilecek paket 29,99\$'a satılacak ve 7 oyuna 7 bölge ekleyecek. Bunun yanında 30 yaratık ve 15 event'le gelecek.

@ Azeroth Nüfus Sayımı: 2 Milyon • Oyuncu sayısı hızla artma-ya devam eden World of Warcraft'ın oyuncu sayısı, Çin'de de piyasaya sürülmüşle 2 milyona ulaştı. Oyunun, Tayvan, Hong Kong ve Macau'da da piyasaya çıkmaya nüfusun küçük çaplı bir ülkeye eşit olması bekleniyor.

@ The Saga of Ryzom'a ek paket • Ek paketlerde; yeni bölgeler, yaratıklar ve eşyalar klasikleşmiş eklentilerdir. Yapımcı Nevrax bunu aşarak Saga of Ryzom'a oyuncuların yaratıcılığını ön plana çıkaracak bir ek paket hazırlıyor. Paket ile oyuncular kendi haritalarını düzenleyebilecek ve Atys'e

katarak direkt başkalarıyla paylaşabilecekler.

@ Eski dost yaşıyor • Bir nesle MMORPG sevgisini aşılayan sekiz yıllık Ultima Online'a ek paket duyuruldu. Mondain's Legacy adlı paket klasik olduğu üzere yeni yaratıklar ve zindanlarla geliyor. 30 Ağustos'ta çıkacak paket web sitesinden indirilerek denenebilir.

@ GW'de erken gelen temizlik • Çıktı kişi bir süre olmasına rağmen yüksek satış rakamlarına ulaşan Guild Wars'ta temizlik çalışmaları hızla başladı. Blizzard'ın yolundan giden yetkililer şimdiden hile yapan 100'den fazla oyuncuya ucurdular.

@ Orta Dünya'ya Dönüş • Middle Earth fanları Middle Earth Online'a hüznüle el sallarken güzel haber Turbine Inc.'den (Asheron's Call) geldi. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar. Devasa online oyunun 2006'da çıkışını bekleniyor: <http://lotro.turbine.com/>



↑ High LEVEL Instance yaratıklarına karşı organize olmamak toplu ölüm getirir.

- maya kalkarsa önemli bir mesaj hızla kaybolacaktır. Buff ve Res gibi istekleri direkt ilgili kişiye (/w KişininAdı) iletin.
- Warlock'lar Soulstone'larını Priest'lere koysunlar ki olası bir felakette grup kısa sürede hayatı dönsün.
- Guild Raid'leri gibi büyük Raid'ler öncesi yaklaşık bir hafta önceden plan yapmaya başlayın. Günü mümkün olduğunda çok kişinin katılabileceği şekilde seçin. Dışarıdan katılacak kişileri listenize alın ve Mailbox aracılığıyla hatırlatmadan bulunun.
- Katıldığım en eğlenceli (ama en düşük fps'li) Raid'ler yüzlerce kişiyle yapılan Undercity ve Stormwind baskınlarıydı.

INSTANCE TAKTİKLERİ

Malumunuz WoW farklı genisliklerde çok sayıda Instance içeriyor ve gün geçtikçe yenileri ekleniyor. Dolayısıyla her birine ayrı ayrı yer ayırmam imkânsızdı. Bu nedenle bu ay için üç Instance seçtim. Fakat önce birkaç hatırlatma yapalım:

- Priest'siz yola çıkmamaya çalışın. Hatta iki Priest'le (biri Shadow Priest olsun, yanında Warlock olsun, yanında bir beni olsun) girilen Instance'in tadi damağınızda kalır.
- Yola çıkmadan rolleri iyi belirleyin (bkz. WoW Rehberi-1). Primary Healer gidip Puller'in işini yapma kalkarsa işler karışır.
- Instance'da toplama şek-

linde bir göreviniz varsa toplama seçeneğini Need Before Greed'e alın ki aradığınızın düşme ihtiyimali de artsın.

- Düşen eşyalarda G/N sistemi uygulanır (başta ben de Görker Nurbeyler sanmıştım :) (vay bencil! – Blx) Bu sistemle eşya için zar atma ekranı çıktığında eşyayı kullanabilecekler veya düşen eşyaya ihtiyacı olanlar N'ye basarak (Need) ihtiyaçlarını belirtirler. Böylece ihtiyacı olmayanlar zar atmaz ve eşyayı gerçekten ihtiyacı olan alır. G'ye (Greed) basıldığından ise "Yok abi, benim için şart değil ama kimse almayacaksız ben talibim." mesajı verilir. Başkasının ihtiyacı varken Disenchant veya satma amaçlı zar atma hoş karşılanmaz, yapanlar dövülür.
- Bulunan sandıklarda /random 100 ile zar atılır. Zar neticesinde en yüksek atan paşa paşa gidip malları alır. Art arda yüksek atıp bilumum eşya kapanlara GWK'ca "balılı" denir ve kıl olunur.

Blackrock Spire (Alt Kat):

Baştaki mobların açacakları portal getireceği yaratıklar yüzünden canınızı sıkabilir. Onlardan kurtulunca gelecek örümcekler dikkat edin. Çünkü her ölen elit örümcek sağlam hasar veren sekiz yavru örümcek olarak geri dönecektir. Bu da kişi başına birden fazla Mob düşmesi demek. Bu nedenle asla iki büyük örümceği aynı anda öldürmeyin. 16 örümceğin vereceği hasarı en iyi Priest bile tek başına kapatabilir. Priest mutlaka örümceklerin menzili dışında hazır bulunmalı ki oyuncularındaki

kristalleşmeden korusun.

Scholomance

Mage ve Priest'in Crowd Control gücüne en fazla ihtiyaç duyulan Instance'lardan biri. Yaratıkları güvenli bir nokta dan çekerilmek için bunlardan mutlaka faydalanan. Respawn süreleri sandığınızdan çok daha kısa olduğundan çekiklerinizi en kısa sürede temizleyin. Ghoul'ların ölünce arkalarında bıraktıkları zehir bulutları dikkatsiz oyuncuları ca nından edebilir.

Stratholme

Stratholme için zindan yerine Undead'lerden oluşan bir Instance şehri demek daha doğru olur. Dolayısıyla grupta Undead'ler için özel eğitilmiş bir Paladin veya Priest bulunması mucizeler yaratabilir. Stratholme'da en çok dikkat gerektiren düşman gölge ruhları (Hayır, tuz ruhu diye bir Mob yok.) Bu

Mob'lar saldırınanında yardım çağırarak başınıza kahveden adam toplayabiliyor. Bu nedenle Chat penceresinde çığlıklarını gör duğunuza an yardım gelmeden temizlemeli siniz.



↑ Raid'lerde Malkoçoğlu yöntemi WoW'da pek sökmez.

ŞU KOMUTU MAKROLASAK DA MI SAKLASAK?

WoW'un bir başka güzelliği oyunculara kendi makrolarını (küçük program komutları) yazmalarına izin vererek oynanışı hızlandırması ve kolaylaştırması şeklinde karşımıza çıkarıyor. Böylece kendi mini kombolarınızı hazırlayarak aynı şeyi defalarca yazmaktan kurtulabilir ve en önemli hayatı durumlarda paha biçilmez saniyeler kazabilirsiniz. Mesela peşinize birkaç düşman düşüğünde çığlık çığlığı yardım çağırabilirsınız. Örnek sayısı ihtiyacınıza ve yaratıcılığınızı göre artabilir. Makro yazımı için Blizzard pratik bir yol geliştirmiş olsa da uzun yolu da anlatacağım ki istediğiniz gibi geliştirsiniz.

Makro ekranına oyun sırasında Esc'e basarak gelen ekranın erişebildiğiniz gibi mesaj ekranında /macro yazarak ulaşabilirsiniz. Yeni bir makro yazmak için öncelikle New'ı seçmeli ve hazırlayacağınız makroya uygun logoyu yandan seçmelisiniz. Makroya ekleyeceğiniz konuşmaları ulaşması-



↑ G/N yöntemi Instance'larda potansiyel anlaşmazlıklarını önler.

istediğiniz hedefe göre (/p ve /raid gibi komutlarla) seçeceksiniz. Mesajınız üzerine söylemek istediğiniz şeyi yazabilirsiniz.

Grubunuzda birden fazla Healer var veya bir Raid içinde Healer'lar yanlışlıkla aynı kişiyi iyileştirebilirler. Böylece o durumda diğer oyuncuyu isteme en ölüme terk edebilirler. Bir Priest bu durumdan şu makro ile kurtulabilir:

```
/o I'm casting Greater Heal on %t!
/cast Greater Heal(Rank 4)
/script TargetLastEnemy();
```

Bu makro ile partinize o an hedefinizde bulunan oyuncuyu iyileştireceğini söyle (parti o kişinin adını ekranda görür), bu vatandaşlığı dördüncü seviye greater Heal ile iyileştirir ve ondan önce son hedefinize geri dönersiniz. Ya da kendinize birinci seviye Thorns uygula mak istiyorsunuz diyelim. Fakat kendine büyük yap derken düşmanı gözünden kaçınmak istemiyorsunuz:

```
/target KendiAdınız
/cast Thorns(Rank 1)
/script TargetLastEnemy();
```

Böylece kendinize birinci seviye Thorns uyguladıktan sonra bir önceki düşmana geri donebilir ve istediğiniz saldırıyla geçebilirsiniz. Bunun dışında oyuna bir parça rol yapma katmak için de makrolar dan faydalana bilirsiniz.

```
/p Buraya gel koca oğlan!
/cast Inferno(Summon)
```

Bu makroyla Warlock Infernal çağrıdığını gruba kendi tarziyla belirtecek ve sonra Pet'ini çağıracaktır. Bunlar dışında makrolarına oyundaki duygular gösterilerini ekleyerek sayısız kombinasyon oluşturabilirsiniz. Örneğin:

```
/point
/p Şimdi %t ölümü elliinden tadacak!
/roar
```

Bu makroyla saldıracağınız kişiyi grubunuza gösterecek, onları gaza getirecek ("gaz" kelimesini tarzınıza göre değiştire) ve kükreyerek saldırıyla geçeceksiniz.

Makrolarınızda "/yell Horde/Alliance here!", "/p Heal me!" ve "/p Pls buff me!" gibi her an ihtiyaç olabilecek konușmaları yedekte tutmayı unutmayın. Makro bittikten sonra ikonu sürükle/bırak yöntemiyle ara yüzdeki kısa yollar dan birine yerleştirebilirsiniz. Değişik makrolar yazmakla uğraşmak istemiyorsanız şu şekilde kısa ve pratik makrolar oluşturabilirsiniz:

- Skill ekranına gelin.
- /macro yazın.
- Yeni macro açtıktan sonra Shift'e basılı tutarken istediğiniz yeteneğe sol tuşla tıklayın.

Bu ay da hızla suyunu çekti. Gelecek ay Battlegrounds'da Honor sistemini tartışacağız. Kalın sağlıcakla.

GÖKER'İN MOD GÜNLÜĞÜ



WarCraft 3 Reign of Shadows 2.16

man ilerledikçe oyunlardan bekleniler gelişiyor. Bu beklenilerden biri de oyun sona erdikten sonra da yetenekli sun editörleri ve gayretli oyuncularla yaşam edebilmesi. Son dönemde buna güzel örnek WarCraft 3. Çünkü tüm pilmesi gereken editörle oluşturululan maryoları Campaign klasörüne atmaktan ibaret. Kimileriye editörle kalmaya iş profesyonel bir ekip çalışmasına okuyor. WC 3 modu BoS'da benzer bir şarının ürünü. Mod için kampanya formlunda oynanan tek kişilik bir RPG diyeziriz. On haritadan oluşan BoS'un ses-

lendirmesi mod yapımcıları tarafından profesyonel ortamda hazırlanmış. Aslında bir moddan grafik ve efektler adına büyük beklenmem olmaz; fakat Return of the Dragons gibi yeni efektler ve tamamen farklı birimlerle gelen bir moddan sonra gözüm daha fazlasını arıyor. Fakat 10 haritadan oluşan mod, bu açığı profesyonel seslendirmeler, özel eşyalar ve farklılaşmış birimlerle kapatıyor. Özellikle seslendirmeler ve ara sahneler, oynadığınızın yalnızca bir mod olduğu hisinden uzak tutuyor. Modda seçebileceğiniz kahramanlar (Air Mage, Summoner, Warrior ve Water Mage) büyüğü servileri daha çok memnun edecek. Sonuç olarak siz de benim gibi bir WarCraft aşığısanız BoS denemeye kesinlikle değer.

Bu ayki CD'lerimizde bulabilirsiniz.
Web: <http://bos.wc3campaigns.com>
Level Notu: 8,5/10

"bekleyeyim" diye kara kara düşünenlerin imdadına Imperial Assault koşuyor; hem de grafiklerde Generals: Zero Hour kalitesiyle. Tahmin edebileceğiniz gibi taralları asiler ve imparatorluk güçleri oluşturuyor. Modda Episode 4-6 arasındaki hemen hemen tüm eski dostlara rastlamak mümkün: Speederbike, X-Wing, Tie Fighter ve hatta AT-AT. Hatta 4-6 arasında



devasa karaavaşları bulunmadığından bazı araçları yapımcılar tasarlamak zorunda kalmışlar ki, hiç fena olmamış. Ses efektleri olarak SW'lerin alışıkla sesleri kullanıldığından atmosfer açısından bir sorun olmuyor. Yakın bir zamanda Old Republic ve Separatists gibi fraksiyonların eklenmesiyle içerik ikiye katlanacak. Henüz yalnızca multiplayer oynanabilen moda yakında tek kişilik görevler ve kahramanlar da (Sinan Levelwalker, Darth Berker vs.) eklenecek. Bunu da CD'de bulabilirsiniz

Web: <http://www.imperialassault.com>
Level Notu: 8/10



Göker Nurbeyler



MOBİL OYUN

Microsoft arıyor, açsak mı?

Hazırlayan | Serpil UluTÜRK

Şimdiye dek akıllı telefonlar konusundaki tek faaliyeti yazılım üretmek olan Microsoft, Şubat ayında duyurduğu akıllı telefonun yakında tüm dünyada satışa çıkacağına açıkladı. Kod is-



mi kim bilir hangi sebepten Peabody (bezelye vücutlu) olarak açıklanan Microsoft yapımı bu telefonun özelliği fiyatının düşük, özellikle-

rinin ise yüksek olması. Tabii henüz ne fiyat ne de konfigürasyon açıklanmadığı için Microsoft tarafından açıklanan bu bilginin gerçekliğini günü geldiğinde öğreneceğiz.

Windows Mobile 5.0 işletim sistemini kullanan Peabody, başlangıçta tüketiciye değil sadece cep telefonu üreticilerine yönelik olarak tasarlanıyordu ve sadece Hindistan ve Çin'de piyasaya çıkartılması planlanıyordu. Ancak geçtiğimiz günlerde firma fikrini değiştirdiğini ve böyle düşük fiyatlı bir akıllı telefonun dünyanın her yerinde ve herkes tarafından rağbet göreceğine inandıkları için Peabody'nin bittiği anda tüm pazarlara

gireceğini açıkladı. Telefonun yapımında Microsoft'a donanım üreticisi Flextronics International eşlik ediyor.

Planlama ve tasarım aşamaları tamamlanan Peabody, donanım entegrasyonu bittiğinde ve doğru düzgün bir isme kavuştuğunda piyasada olacak.



Tabana kuvvet



Java oyun üreticisi C-Lab, kendi ayağınıza kullandığınız bir futbol

oyunu yaptı. Aslında son derece basit bir penaltı atma hadisesinden ibaret olan Kick-Real isimli oyunda, telefonunuzun kamerasını kullanarak ayağınıza da oyuna dahil ediyorsunuz. Tabii hâlâ topa tekmeyi savurmak için bir tuşa basmanız gerekiyor, o yüzden gol atacağım derken otobüste karşınızda oturan adamçağınızın burnuna ayağınıza sokmanıza gerek yok. Siemens, Nokia ve Motorola'nın kameralı modelleri tarafından desteklenen oyun hakkında daha fazla bilgi için www.kick-real.com adresini ziyaret edebilirsiniz.



Sır çözüldü

Geçtiğimiz günlerde internette dolaşmaya başlayan bir Nokia cihazının fotoğrafı, birçok teknoloji forumunun en gözde konusu oldu. Herhangi bir Nokia serisinin devamı olamayacak kadar aykırı duran cihaz hem çok sık hem de çok gizemli.

Sadece eliptik görüntüsü sebebiyle N-Gage'e benzetebildiğimiz bu kapalı kutu öyle çok konuşuldu ki Nokia bir açıklama yapmak durumunda kaldı: "Bu sadece bir konsept ürünü. Üretim planımızda bulunan modellerden biri değil. Gelecekteki ürünlerimizin neye benzeyeceği hakkında fikir vermesi için tasarladık." İnsanın geleceğe gidip bir göz atıp dönese geliyor...



Güneşin nimetleri

Küçük cihazları güneş enerjisiyle çalıştırmak gayet yaygın bir teknoloji olmasına rağmen cep telefonlarını güneşle şarj etmek şimdiye dek kimse kimse aklına gelmemiştir. Soldius1 isimli cihaz bu açığı da kapatmış oldu. Küçük ve ince bir görünüte sahip Soldius1'ı yolda sokakta şarjınız bittiği vakit kullanabiliyorsunuz. Motorola, Nokia, Samsung, Siemens, Sony Ericsson ve çoğu 3G modelle uyumlu olan Soldius1 Türkiye'ye gelecek mi bilemiyoruz ama gelirse, makul fiyatı sebebiyle "1 milyona telefonunuz şarj edilir" dükkanlarını üzeceği kesin. Şimdi de cep telefonları için kullanılabilen ci-

hazın yakında iPod ve PDA modelleri için de kullanılabileceği açıklandı.



Altıgen dünyalarda köşe kapmaca oyunu Catan

Yapım: Capcom Dağıtım: Nokia Tür: Strateji Platform: N-Gage Multiplayer: 4 kişi



Almanların tarihi masa üstü oyunu Settlers of Catan, daha önce de çeşitli platformlar için uyarlanmış bir oyundu. N-Gage için yapılmış bu yeni versiyon da, oyuncunun sevenerini gerçekten mutlu edebilecek kadar iyi hazırlanmış. Klasik Risk ve Monopoly oyunlarının bir karışımı olan Catan'da bir yerleşim kurup, attığınız zarlar ve geliştirdiğiniz strateji doğrultusunda bölge ele geçirmeye, rakiplerinizin planlarını bozmaya, kaynak toplamaya ve çok değerli bazı kartları ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Tabii serbest piyasa ekonomisi gereği, kurallara uyduğunuz sürece her türlü hainliği yapmanız serbest.



Oyun, orijinaline büyük ölçüde bağlı kalınarak hazırlanmış. Üstelik eklenen ufak animasyonlar, rakiplerin olmazsa olmaz dirdirleri ve sizi ezdikleri zaman etkileri sinir bozucu laflar da oyuna ayrı bir hoşluk katıyor. İster yapay zekâya karşı isterkeniz de gerçek rakiplerle toplam 4 kişi olarak oynayabildiğiniz Catan, cep konsolları için düşünülebilecek en uygun oyunlardan biri. Ancak daha önce hiç oynamadısanız işin püf noktalarını öğrenmeniz için N-Gage çok uygun bir plat-

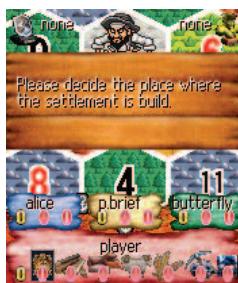
form sayılmasız. Çünkü oyuna eklenen tutorial aslında hiçbir şey anlatmıyor.

Tek bir oyun içinde düşünmeniz gereken farklı farklı detaylar olması ve bunun için muhteşem grafiklere ihtiyaç duymaması Catan'ın en cazip yönü. En uzun yolu inşa etmek, en uygun yere şehir kurmak, raki bi ihyia etmeden anlamlı ticaretler yap-

mak, doğru zamanda uygun kartı çekmek ve zarda muhteşem 7'yi tutturmak gibi eğlenceler sizi uzun süre oyalayabilecek faktörler. Settlers of Catan'ı özleyenlere ve strateji sevenlere kesinlikle öneriyoruz.

NOT

87



Bakımlı Borg'ların tercihi Jabra BT330

ÜRÜN İNCELEME



Cep telefonlarının en popüler aksesuarı Bluetooth kulaklıklardır. Ama çoğu insan için Bluetooth kulaklıkları kullanmadada iki çekince vardır: Birincisi havaya konuşuyor hissi, ikincisi Borg görünümü. Her ne kadar teknolojiye düşkün bir insan olsam da ben de bugüne dek bu çekinceler yüzünden bir hiçbir Bluetooth kulaklığa yanaşmamıştım.

Diger yandan cep telefonunun kablolu kulaklığını kadar can sıkıcı bir şey olamaz hayatı. Telefonu sürekli yanınızda taşıdığınızdan kablosu kulaklığınızda sizinle gezer gün boyu ve ne zaman elinizi atsanız düğümleriyle boğuşmanız gereklidir. "O zaman kullanma" diyebilirsiniz. Ama bütün N-Gage kullanıcıları kulaklıksız yaşamın mümkün olmadığını bilir.

Her neyse, bu ay bu sorunları tamamen gidermese de en azından minimuma indi-

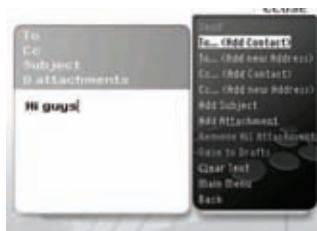
ren bir Bluetooth kulaklıkları var elimizde. Tek işi cep telefonu kulaklıkları üretmek olan Jabra bu konuda en saygın markalardan biri. Bugüne kadar pek çok kulaklıkları geliştirdiler ama BT330 modeli bunların içinde en mükemmel. Sadece 17 gram ağırlığında olduğu için kulağınıza hiç rahatsız etmemeyen BT330'un kuralumu çok kolay. Üzerindeki tuşa 5 saniye basılı tutun, telefondan veya bilgisayardan standart şifreyi girin, artık kullanabilirsiniz. Kendi şarj aletiyle gelen BT330'u bir kere şarj ettiniz mi 7 saat boyunca konuşabiliyorsunuz. Ama Bluetooth bağlantısı da güç yediği için bekleme süresi bir günü pek geçmiyor. Bu yüzden her akşam bir kere şarj etmek gerekiyor. BT330'un en önemli özelliği

küçük ve sık bir tasarımlı olması. Taktığınızda Borg'a benzemediğiniz nadir Bluetooth kulaklıklardan. Çok küçük ve hemen hemen görünümeye siyah bir çengelle kulağınızı oturuyor ve cihaz kulağınızı bile tam olarak kapamıyor. Tasarımı hem sade hem de modern ve gerçekten güzel görünüyor. Eğer Bluetooth kulaklıkları kullanmaya sıcak ama piyasadaki iki yarı bıçimsiz aletlere soğuk bakıyorsanız Jabra BT330'u bir deneyin. Belki size de "iste aradığım kulaklıklık" dedirtebilir.





Geçen sene E3'de gösterildiğinde pek isınamamışlık Gizmondo'ya. PSP ve DS'in hemen ardından piyasaya çıkacak kadar çığın olan bu cihazın ortalıkta hiç bir oyunu yoktu henüz. Üstelik siyah, tombul, kulaklı ve üstüne her taraflı düğme dolu bir ceket giymiş gibi görüntüsüyle Gizmondo pek sık da değildi hani. Ama Microsoft'un desteğini de arkasına alan İngiliz donanım firması Tiger Telematics tarafından 2004 başında duyurusu yapılan Gizmondo, bu yıl başından beri de başta İngiltere olmak üzere birçok Avrupa ülkesinde ve son olarak da Amerika'da piyasaya çıktı.



Mesaj
Cihazın birincil özelliği tabii ki oyun konsolu olması ama bir Gizmondo ile başka neler yapılabilir, sıralayalım. Cep telefonu olmamasına rağmen 3 bant GSM ve GPRS desteği bulunan Gizmondo ile SMS ve MMS alıp göndermek mümkün. Ayrıca dahili e-posta uygulaması yardımıyla POP3 ve IMAP e-posta hesaplarınızı da her yerden kullanabiliyorsunuz.

Müzik

İkinci yan kullanım alanı; müzik. İster doğrudan download yöntemiyle isterseniz de flash kart kullanarak MP3 ve WMA dosyalarınızı Gizmondo'ya yükleyip Windows Media Player yardımıyla çalabilirsınız.

Film

Üçüncüsü, müzikten hemen sonra akla gelen film oynatma özelliği. Windows Media Video desteği bulunan cihaz, 30 FPS grafik kalitesiyle video oynatabiliyor. An-

cak bu büyük ölçüde teorik bir özellik. Çünkü 256 MB'in üstünde SD kart kullanmayan Gizmondo üzerinden

den hem uzun hem kaliteli bir film izlemek henüz mümkün değil. Ancak anlaşmalı film dağıtım şirketlerinden bir filmi online kiralayıp indirmek ve izledikten sonra süresi tamamlanınca otomatik olarak sildirmek de mümkün olacak.



Oyna, İzle, Dinle, Haberleş

Fotoğraf

Oyun konsollarında pek rağbet görmese de Gizmondo'da ihmäl edilmemiş olan dördüncü yan özellik ise kamera.

Aletin arkasında bulunan 640x480 piksel dijital kamerası, MMS yardımıyla fotoğrafları paylaşmanıza, oyuncuların ekran görüntüsü almanıza yarıyor, hatta oyunun bir parçası olabiliyor. Bunu oyundan bahsedерken detaylandıracagız.

GPS

Oyunların gerçekle bağlantısını kurmak konusunda gidecek yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanan GPS de unutulmamış. Aynı şehirde yaşayan insanların sokaklarda Treasure Hunt türü oyular oynamasını sağlayan GPS için Gizmondo'nun



planı da çok farklı sayılmaz. Şehir harıtmasını yüklediğiniz Gizmondo ile en yakın ATM, sinema, eczane neredeymiş görevbiliyorsunuz, tabii şehriniz bu teknolojiyi destekliyor! Cihaza eklenen GeoFence özelliği de GPS'le birlikte kullanılıyor ve haritadan seçtiğiniz kişisel sınırlarınız dahilinde bir başka Gizmondo kullanıcısı girdiğinde size haber veriyor.

Akıllı reklam

Son bir özellik ise cep telefonlarımızda görmekteki heba olduğumuz mesaj-reklamlar. Gizmondo'da bu özellik biraz daha yumuşatılmış, kullanıcının ilgi alanlarıyla sınırlanmıştır. Hoşlandığınızı bildirdiğiniz müzik türünü, sevdığınız filmleri, ilgini çeken ürünlerini içeren verileri satın alan reklam verenler, mesaj yoluyla size ulaşıp promosyonunu yaptıkları bir albümün ilk videosunu ya da

gösterime giren bir filmin özeti görmenizi sağlıyorlar. Smart Adds denen bu özelliğin en iyi yanı, istemezseniz bilgilerinizin kimseyle paylaşılmıyor ve bu haberleri almayıorsunuz.

Vee

Esas konuya gelelim: Gizmondo'nun oyunları ve cihazın "oynatabilme" kapasitesi. Öncelikle, daha rahat oynayabilemenizi sağlamak için ergonomiye büyük önem verilmiş olduğunu söyleyebiliriz. N-Gage'den esinlenmiş görünen ön yüzde, soldaki sekiz yönlü D-Pad oyular sırasında en çok kullanılacak yardımcımiz. Gizmondo'yu hafiften çırkinleştiren kulaklar da oyundan kullanılmak üzere yaratılmış dğmeler. Tıpkı Nintendo DS'in omuzlarındaki tuşlar gibi bunlar da işaret parmaklarının altına oturuyor ve ek kontrolleri üstleniyor. Sağ tarafta bulunan ve aslında aletin her fonksiyonu için kullanılan dört tuş da oyundan aksiyon tuşları olarak işinize yarıyor. Bunların altında mono hoparlör yer alıyor. Üst kısmı sıralanmış 5 düğme ise fonksiyonlar arasında hızlı geçiş yapmak için. Tüm bağlantı noktaları (USB, SIM kart, SD flash kart, stereo kulaklık giriş) alt yüzeye yerleştirilmiş. Kamera ise sırtta. N-Gage ile k

yaslayacak olursak, telefon özelliğini gözden çıkarmanız karşılığında Gizmondo'nun daha ergonomik bir oyun deneyimi sağladığını söylemek mümkün. Bunun dışında görüntüleri, ebatları, ekran büyütükleri ve ağırlıkları arasında ciddi bir fark yok.

Oyunlar

Gizmondo kullanıcıları henüz oyular konusunda çok seçenek şansına sahip değiller ancak Gizmondo Studios abartmıyorsa, bu yılın sonbaharında yaklaşık 90 oyun düşecek piyasaya (sanırım abartıyorlar). Hepsinin ismi泚im açıklanmış değil ama yaklaşık on tanesi şimdiden öne çıkarılan ve haklarında az çok açıklama yapılan oyunlar. Bazıları da gerçekten ilginç ve daha önce örneğini görmediğimiz türden şeyler. Özellikle de GPS adventure kategorisi altında tanıtılan oyular, yeterince kullanıcının katılımıyla gerçekleştirilebilirse son derece eğlenceli olabilecek şeyler. Yerimiz yettiğince birkaç oyunun tanıtımına geçmeden önce Gizmondo'nun oyular konusunda Microsoft Games Studios, SCi, Ubisoft ve Buena Vista Games gibi güçlü isimlerle hem yapılm hem dağıtılm konusunda anlaşmalar yaptığı da belirtelim. Şu anda açıklanmış olan çoğu oyun ise Gizmondo Studios'un üretimi.

Johnny Whatever

Tür: Aksiyon / Müzik Oyuncu sayısı: 1 – 3 Yapım: Gizmondo Studios
Dağıtım: Gizmondo Games Çıkış Tarihi: Sonbahar 2005



Johnny Whatever, müziğin ölümcül gücünü kullanan bir punk-kahraman. Oyun gelegenin Londra'sında geçiyor. Artık nasıl bir şeyler olduysa, rock müziğin yasaklandığı ve grupların dağıtılmış sürügüne gönderildiği o günlerde Johnny, gitarını bu kötü yönetime karşı kullanabileceğini keşfetmektedir.

ni keşfetmektedir. Öğrendiği yeni şarkılarla gülenip hem eğlenceliyor hem öldürüyor! İçinde hem karaoke yapabildiğiniz hem daha önce hiç duymadığınız şarkıların yanı sari litrelerce de kan barındıran bu ilginç oyun Xbox için de tasarım aşamasında.



Diğerleri



Gizmondo'nun diğer projeleri arasında gerçek bir arkeolojik araştırma topluluğuna katkıda bulunabildiğiniz GPS tabanlı araştırma oyunu Agaju: The Sacred Path, canavar avına çıkmış bunlardan ele geçirebildiklerini eğittiğiniz ve düşmanların üzerine saldırdığınız GPS üzerinden sınırsız in-

sanın oynayabildiği Supernaturals, küçük sevimli bulmacalar çözüdüğünüz Sticky Ball sayılabilir. Microsoft'un Age of Empires ve Mech Assault'u, Buena Vista'nın Tron 2.0'ı, SCi'nin Conflict: Vietnam ve Carmageddon'u, Ubisoft'un Rayman'ı de Gizmondo'nun yapılacaklar listesinde yerini almış durumda.

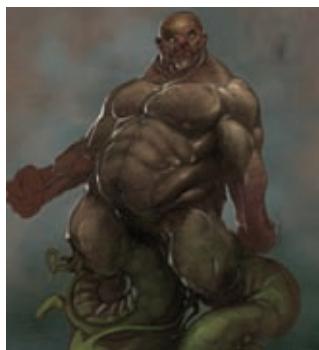


Hit and Myth

Tür: Aksiyon Oyuncu sayısı: 1 Yapım: Gizmondo Studios
Dağıtım: Gizmondo Games Çıkış Tarihi: Sonbahar 2005

Gizmondo'nun fantastik temalı bu oyununda Myth Worlds'e bir yolculuk yapıp, buralarda yaşayanırkları kadim düşman Cthulahoop'tan kurtarma yükümlü bir ajani kontrol ediyorsunuz.

İster bir şövalye olan Cadbury'i, ister Yeti'yi isterseniz de seksi korsan Esmeralda'yı oynayabildiğiniz Hit and Myth farklı evreni ve karakterleriyle dikkat çekici.



Colors

Tür: GPS Aksiyon Oyuncu sayısı: 1 / Sınırsız Yapım: Gizmondo Studios
Dağıtım: Gizmondo Games Çıkış Tarihi: Yaz 2005



Kendi hakimiyet alanınızı kimselere kaptırmamak için savaşacağınız bir çete savaşı oyunu. Bir bölgeyi kazanabilmek için oyunun verdiği görevleri yerine getirmeniz gerekiyor. Diğer oyuncularla hiyerarşik bir sistemle çeteleşebilginiz ve karşı gruplarla

gerçek mekanlar için cihazınız üzerinden sanal çatışmalar yaptığınız, hatta bi de utanmadan ticari anlaşmala girdiğiniz oyunun tek kişilik modunda ise tamamen farklı bir konsepte yönelikmiş... ki buna kısaca "3D shooter" diyoruz (!).

Yapısal Özellikler

1. Yan kontrol düğmeleri
2. Fonksiyon seçme tuşları
3. 2.8" TFT ekran
4. Aksiyon tuşları
5. Mono hoparlör
6. 8 yönlü kontrol pad'i
7. Bağlantı noktaları



Teknik Özellikler

- NVIDIA GoForce 3D 4500 GPU
- MS Windows CE 4.2
- Windows Media Player
- 64 MB dahili hafıza
- DS flash kart okuyucu
- 320x240 TFT ekran
- 3 bant GSM
- GPRS
- GPS
- Dijital kamera
- Bluetooth
- USB
- Çıkarılabilir SIM kart
- 1100 mAh pil

PSYCHONAUTS

Zihinlerde geçen bir yolculuğa hazır mısınız?

Yazan Eser Güven



Whispering Rock

Etrafi dolaştıktan ve PSI Cadet'lerle konuştuktan sonra sınıfta giyen yokuştan yukarı çıkm. Maloof size girdiğiniz zihinlerden otomatik olarak çababilmenizi sağlayacak olan Smelling Salts verecek. Coach Oleander ile konuşun.

COACH OLEANDER'S BASIC BRAINING

Burada temel eğitim alacaksınız. Bobby Zilch'e geldiğinizde önungüde iki yol olacak. Buradaki delikten girebileceğiniz yeraltı rotasını takip ederseniz figmentler bulabilirsiniz. Mayın tarlasına ulaşığınızda Dogen ile konuşun ve karşılıkla geçmesine yardım edin. Yolda durdukça onunla konuşmalısınız. Kapıyi açmak için direğe tırmanarak bayrağı çekin. Vernon'la uşaktayken kapıya yumruk atın ve dışarı atlayın. Bölümün bundan sonrası lineer biçimde ilerleyecek. Dönen kütük kısmından sonra koridordan ilerleyin ve kırmızı perdeyi kontrol edin.

Whispering Rock

Kızlara Arrowhead (kampta para birimi olarak bunlar kullanılıyor) vererek Main Campground alanına giriş hakkı kazanın. Eğer elinizde yoksa etrafı biraz dolaşın ve yerden mor buhar çıkan herhangi bir yerden çekin. Main Campground'a girdiğinizde Ranger Cruller size Scavenger Hunt listesini verecek. Bölgedeki çocukların konuşun, sonra da Geodesic Psychoisolation Chamber'a gidin. Metal rampadan yukarı çıkmak ve kapıyı yumruklayın. İçeri girin ve Sasha'nın düğmesini kullanarak kapıyı açın. Sasha ile konuştuktan sonra Brain Tumbler kullanın.

Brain Tumbler Experiment, Part 1

Statik kaplı yere girin ve ilerlemek için yumrugerunu kullanın. Tavşanı takip edin, pembe ayak izleri onu takip etmenizi kolaylaştıracak. Büyük yaratık saldırısında Sasha sizi dışarı çıkaracak.

Whispering Rock

Sasha ile konuştuktan sonra Ford's Sanctuary'e giden gizli yola gi-

rin ve Marksmanship Learning Permit'i ve özel cihazı (Bacon) alın. Bacon'u kullanarak başınız sıkıştığında tavsiye alabilir veya acil çıkış talep edebilirsiniz. Zihin dünyasına tekrar girmeye hazır olduğunuzda GPC'ye dönün ve Sasha ile konuşarak zihnine girin.

SASHA'S SHOOTING GALLERY

PSI Blast'ınızı deneyin. Düğmeyi çevirerek "Skull" gösternesini sağlayın. Karşınıza çıkacak olan alanda gördüğünüz hedefi bir kez vurunca hareket edecek, ikinci kez vurdugunuzda ise yeni bir alan açılacak. Tüm alanları geçene kadar hedefleri vurmaya devam edin. Bazı hedeflerin yanlarında patlayıcı kişisel şeytanların olduğunu göreceksiniz, bunları size yaklaştırmadan vurmalısınız.

BOSS: Mega Censor Açık olan beş vanadan sızan küçük censor'lar sayesinde Mega Censor sürekli olarak sağlık kazanıyor. Bunu önlemek için vanaları kapatmanız gereklidir. Mega Censor'un ataklarından daha kolay sıyrılmak için ona kilitlenin. Etrafında sürekli olarak daireler çizin ve PSI Blast'ınızı kullanarak ateş edin.

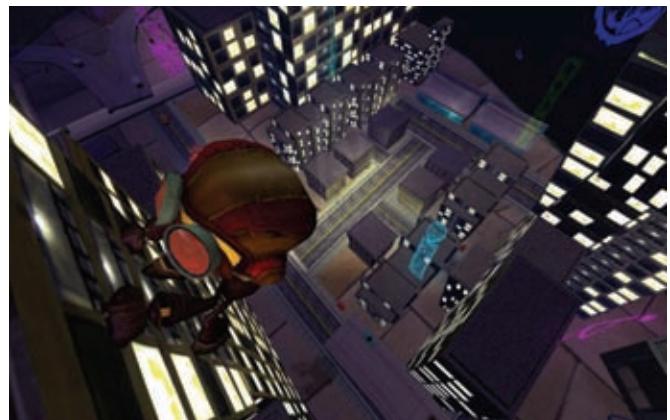
Brain Tumbler Experiment, Part 2

Tekrar Brain Tumbler kullanın ve PSI Blast kullanarak yaratıktan kurtulun. Kuledeki çıkmaz sokağa ulaşana kadar tavşanı takip edin. Sasha sizi dışarı çıkaracak ve Oarsman's Badge verecek.

Whispering Rock

Öncelikle Agent Cruller'dan kazandığınız PSI güçlerinizi alın. Ayrıca Dowsing Rod satın almayı da unutmayın. Arrowhead'lerin mor gazlarının olduğu yerde olduğunu biliyorsunuz, Deep Arrowhead'lerde ise yerlerini belirten bu tarz bir işaret yok. Ancak eğer Dowsing Rod ciddi biçimde sallanmaya başladıysa Deep Arrowhead çıkarabilirsiniz demektir (bunun için Arrowhead'e iyice yaklaşılmalıdır).

Cobweb Duster da satın alın. Lake Oblongata'ya gidin ve Boathouse'a girerek Admiral Cruller ile konuşun. Limana inin ve Bobby Zilch ile konuşun. Ortaya gidin ve Elton ile konuştuktan sonra tekrar Bobby ile konuşun. Kanoya binin ve Milla Vodello'ya giderek zihnine girin.





MILLA'S DANCE PARTY

Burada her bir dans pistinde durarak sınıf arkadaşlarınızla konuşmalı veya bulduğunuz eşyaları toplamalısınız. Tilt makinesine geldiğinizde öncelikle etraftaki censor'ları temizleyin, aksi halde yeterince hız kazanamayacaksınız. Damalı tünele ulaşana kadar yukarı çıkmaya devam edin. Yarısta kestirmeleri ve hızlandırıcı yerleri kullanarak Bobby Zilch'i yenmeliyiniz. Köpüklerden geçin ve düğmeye yumruk atarak pervaneyi çalıştırın. Mavi dalgalan yukarı çıkn ve aşağı atlayarak halkalardan geçin. Bir sonraki kısım ise Milla'nın dans ettiği balkona ziplayın, böylece Levitation Merit Badge sahibi olacaksınız.

Whispering Rock

Uçmayı öğrendiğinize göre artık daha önceden erişemediğiniz PSI Card'ları toplayabilirsiniz. Dogen'i kurtarmaya hazır olduğunuzda Sasha's Lab'a dönün.

Brain Tumbler Experiment, Part 3

Tavşanı takip etmeye devam edin. Balkona ulaşmak için bloba vurun ve çıkan köpükleri kullanarak balkona ulaşın. Kapağı açarak aşağı inin.

BOSS: Blueprint Brain Tank

1. Aşama: Tankın hedef kilimesinin kırmızı olmasını bekleyin ve hemen bir dikitin arkasına saklanın. Tank arka ayaklarının üzerine kalktığında göbeğinde yeşil bir kısım görüceksiniz, işte tam oradan vurmanız gerekiyor. Bunu yaptığınızda tank sırt üstü düşecek ve siz yeşil kısmı birkaç kez daha vurabileceksiniz. Eğer tankı arka ayakları üzerine kalktı zaman kaçırsanız saklanmaya bakın, çünkü hızla üzerinize doğru gelecek. Tankın üzerinde soru işaretü çktığı zaman şarşırma bombası atacak demektir, eğer bu bombardan etkilenirseniz tüm kontrolleriniz birbirine girecek.

2. Aşama: Burada yapmanız gereken Levitation kullanarak beyine yaklaşmak ve ona yumruk atmak. Bu sırada beyinden yayılan yeşil lazımdan kaçmayı da unutmayın.

Whispering Rock

Akşam vakti olduğundan etrafta size zarar verebilecek hayvanlar bulunuyor. Sizi ateşe vermeye çalışan kurttan kurtulmak için Telekinesis kullanabilirsiniz, böylece yakınına geldiğinizde hareket etmemesini sağlayabilirsiniz. Ayının hamlelerinden kurtulmak daha da basit, yapmanız gereken tek şey onu vurmak veya ateşe vermek.

Camp Store'a gidin ve ihtiyacınız olabilecek tüm eşyalardan satın alın. Zihin sağlığı gibi geliştirmeleri kendinize doğru çekebilmek için Mental Magnet almanız çok yararlı olacaktır. PSI Core alıp bunları Ford's Sanctuary'deki makineye götürmeyi unutmayın.

Ayrıca burada isterseniz Brain Tumbler'ı kullanarak önceden gittiğiniz yerlere tekrar gidebilirsiniz. Devam etmeye karar verdiginde göle inerek Lily ile konuşun. Artık Bobby Zilch yolunuza kapatmadığına göre ilerleyebilirsiniz.

Lake Oblongata

Raz küresel güvenlik alanının içinde kalmalı. Yerdeki parlayan ayak izlerini takip edin. Sualtındaki kuleyi bulun ve kapısını yumruklayarak içeri girin. Spiral merdivenlerden yukarı çıkn ve ipe atlayarak çanı çalın.

BOSS: Hideous Hulking Lungfish of Lake Oblongata

1. Aşama: Lungfish size çöp tükürdüğünde sağa veya sola kaçın. Sizi içine çekmek istediği ise etraftaki sarı kutuları kırın. Böylece içindekiler Lungfish'in yüzüne çarpıp ona zarar verecekler.

2. Aşama: Lungfish sizi kovalayacak. Köpüğünüzün içinde kalın ve bir önceki saldırısı stiline dönenekadar koşarak kaçın. İlk iki aşamayı birkaç kere tekrarladıkten sonra 3. aşamaya geçeceksiniz.

3. Aşama: Buradaki deniz tarakları üzerlerine koştugunuz zaman kapanıyorlar. Lungfish'in antenini savurmasını bekleyin ve deniz tarağının üzerine koşarak anteni kapmasını sağlayın. Böylece tuzağa düşmüş Lungfish'i yumruklayabileceksiniz. Bu şekilde enerjisini bitirdiğinizde Lungfish hareketsiz kalacak, Psychic Portal kullanarak zihnine girin.

LUNGFISHOPOLIS

Bu bölümde sizden korkan halk tarafından Goggalor olarak adlandırılan dev bir yaratıksınız. Hapishaneyi yıkarak Shield Merit Badge kazanın, bunun sayesinde atakları bloklayabilir ve elektriği yansıtabilirsiniz. Yıkımı devam ettiğiniz sırada Kochamara tarafından kontrol edilen beyin yıkama yayınlarından askeri tepki hazırlığı olduğunu öğreneceksiniz. Büyük, silindir tünele gidin ve Shield kullanarak lazerlerden kurtulun. Bu bölgedeki hapishaneyi de yıkın. Balonu takip ederek baraja ulaşın. Taret saldırılarından kurtulmak için Shield kullanın. Tarete yeterince yaklaştığınızda yumruğunuza kullanın. Balonun üzerine atlayarak barajın üstünden atlayın. Köprüden geçtikten sonra şilebe binerek Scyscraper Island'a ulaşın. Gökdelenlerin tepesine tırmanın. Uçaklar torpedo attığınızda Shield kullanın. PSI Blast kullanarak uçakları vurun. Sıralanmış olan şileplerin üzerinden Tower Island'a geçin.



BOSS: Kochamara

Kochamara size yapacağı saldıruları sözlü olarak söylüyor, böylece neyle karşı karşıya olduğunuzu bilebiliyorsunuz. Son kelimesinde saldırıyla geçtiği için iyi bir zamanlamayla Shield kullanmanız çok önemli. "Deadly... triangle beam!" saldırısını bu şekilde yansıtılabilirsiniz. Yere indiğinde ise saldırılarının zamanları farklı olacağından dikkatli olmalısınız. "Hard to avoid... area attack!" saldırısından hemen sonra kısa bir süre için saldırılara açık olacak, bu sırada onu yumruklamalısınız. Dövüş bittiğten sonra radyo kulesine tırmanın.

Lake Oblongata

Lungfish size Lungfish Call verecek. Bunu Asylum Grounds ile Beach arasında yolculuk yapmak için kullanabilirsiniz.

Asylum Grounds

Lili'nin bileziğini sahilin oradaki çıkışında bulacaksınız. Yukarı tırmanın ve Boyd ile konuşun. Milkman'den bahsettikten sonra Psychic Portal kullanarak zihnine girin.

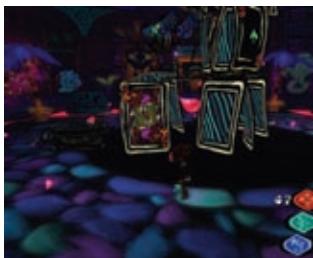
THE MILKMAN'S CONSPIRACY

Buzdolabından Clairvoyance Merit Badge'ı alın ve Boyd üzerinde kullanın. Dışarıda yolların karışmış olduğunu göreceksiniz ve yasaklı bölgeleri geçmek için belli objeleri bulmanız gerekecek. İlk blokta soldaki arabanın bagajından dur işaretini alın. Bunu Road Crew G-Man'ı geçmek için kullanın. Tek başına duran Phone Operator G-Man'e geldiğinizde kenardan bakın. Bir sonraki bloğa ziplayarak Rainbow Squirt ile buluşun. Soldaki siyah araba- dan Hedge Trimmer alın. Sewer Worker G-Man'ı geçmek için keneboyuncu yürüyen ve üçüncü bloğa ziplayın. Sağdaki bahçeye girin ve kargayla konuşun. Karga tüyünü tutarken Clairvoyance kullanın. Gri kapıdan geçtiğinizde arkanızdan kapanacak. Kapıyı açın ama geçmeyin, bunun yerine kırmızı kapıdan geçin. Çiçeği alın ve aşağı doğru ilerlemeye devam ederek postaneye gelin. Otoparktaki arabadan Watering Can alın. Watering Can G-Man'ın olduğu eve girin ve mutfaktan Rolling Pin alın. Dışarı çıkmadan önce elinize Watering Can'ı almayı unutmayın. İlk bloğa geri dönün ve Hedgetrimmers G-Man'ı geçmek için bulmuş olduğunuz Hedge Trimmer'i kullanın. Evin içine girin ve Rolling Pin kullanarak masanın üzerindeki cephaneye güçlendirmesini alın. Elinizde çiçekle mezarlığa gidin ve mozolenin üzerindeki dallarda Pyrokinesis kullanarak kitabı alın.

Boyd size tüfek verecek. Postaneye gidin ve güvenlik kilidiyle oynayarak alarmın çalışmasını sağlayın. Hücre demirleri kapanmadan önce yasaklı bölgeden çıkışın ve Clairvoyance kullanarak şifreyi okuyun. Postaneye girin ve Cobweb Duster kullanarak kapıdan geçin, ardından güvenlik kamerasında Clairvoyance kullanın. En geriye dönün ve tuvaletin yanından pompayı alın.

Asylum Grounds

Boyd, Asylum kapısını açacak. Eğer daha önce yapmadıysanız Li-

**BOSS: Nightmare**

Daireler çizerken PSI Blast ile saldırın. Patlayıcı tükürdüğünde Telekinesis sayesinde bunlardan birini ağızına geri atın. Bir kez yumruklayın ve mavi delikten atlayın. Kanalizasyondan ilerleyerek kitap deposuna ulaşın. Tüfeğinizi elinize alın ve gerekli olduğunda Shield kullanarak binaya doğru yürüyün. Merdivenlerden çıkışın ve Helicopter Helmet'i alın. Helikopter üzerinde Clairvoyance kullanınca Milkman'in yerini göreceksiniz. Telefon çalacak, artık telefon tellerini kullanabilirsiniz. İlk bloğa geri dönün ve Phone Operator G-Man'ın yanındaki telefon direğine tırmanın. Buradaki objeleri aldıktan sonra telefon tellerini kullanarak geri dönün. Kitap deposuna geri dönün ve yanında iki Phone Operator G-Man bulunan telefon direğine tırmanın. Burada Nightmare ile bir kez daha savaşmak zorunda kalacaksınız. Telden kayarken elektrikin üzerinden ziplayın. Eve gelince kapı zilini çalın ve Invisibility kullanın, Rainbow Squirt kapısı ateş edebileceğiniz kadar açacak.

BOSS: Den Mother

1. Aşama: Bomba ve uzaktan saldırular kullanacak. Attıklarından kaçın ve ona ateş edin.

2. Aşama: Parlayan kırmızı objeyi alın ve Clairvoyance kullanın. Burada yine aynı stratejiyi kullanacaksınız. Merdivenlerden biraz yukarı çıkış, böylece ekrana doğru ateş ettiğinizde onu vurabileceksiniz. Ayrıca bombaları tekrar onun yönüne doğru atmak için Telekinesis de kullanabilirsiniz.

li'nin bileziğini alın ve üzerinde Clairvoyance kullanın. İçeri girdiğinizde Brain Jar bulacaksınız. Bacon kullanarak ana üsse işinlanın, burada Agent Cruller size zihin sağlığı kazandıracak. Burada etrafta dolaşarak daha önce almadığınız şeyler toplayabilirsiniz, kendisiyle tekrar konuştuğunuzda eski yerinize işinlanacaksınız. Ayrıca Sasha's Lab'da bulunan Brain Tumbler ile önceden gittiğiniz bölmelere tekrar gitmeniz de mümkün. Devam etmeye hazır olduğunda Asylum'a dönün ve sağdaki kapıyı engelleyen yiğine





yumruk atın ve bahçeye girerek Gloria ile konuşun. Ödülünen alıktan sonra kısa bir demo izleyeceksiniz, ardından üzerinde Psychic Portal kullanın.

GLORIA'S THEATRE

Bonita'nın soyunma odasına girebilmek için Invisibility kullanın. Depodan bir mum alın ve spot ışığında kullandıkten sonra Pyrokinesis kullanarak yakın. Eleştirmenle konuşarak size senaryosunu vermesini sağlayın. Onu Becky'e götürdüğünüzde size bir megafon verecek. Sahnenin karşı tarafından megafon kullanarak Becky ile konuşun. Sahnedeki parlak ışıkta geçerek sağ tarafta yamaç olanla değiştirin. Işığın karanlık hale getirdiğinizde ejderha kafası yamaca tırmanabilmenizi sağlayacak. Becky'den senaryoyu tekrar oynatmasını isteyin, ejderha kafasından tırmanarak "The Day the Mail Boat Finally Came" senaryosunu alın. Bunu Becky'e verin ve aynı sahnede oynatın. Oyundan sonra bota binince yeni sahneye gideceksiniz. Tırmanarak "Goodbye Hagatha Home" senaryosunu alın. Sahnedeki kapıdan geçin. Ortasında ağaç veya Maypole olan sahnede olmalısınız. Eğer Maypole varsa spot ışığına vurarak ağaç göstermesini sağlayın. Becky'den "Goodbye Hagatha Home" sahnelemesini isteyin.

Ağacılık yatakları kullanarak balona ulaşın. Invisibility kullanarak spot ışıklarından sakınabilirsiniz. En sonunda asansöre ulaşacaksınız. Invisibility kullanın, mumu alın ve spot üzerinde kullanın. Phantom'u takip edin.

BOSS: Phantom

Sahneden mumları alın ve müzik notalarına doğru gidin. Phantom'un saldırıldıkları zigzag çizerek kurtulun. Spot ışığına mum yerleştirin ve yakın. Phantom düştüğünde onu takip edin ve vurun. Önünde sonunda Phantom tekrar uçacak ve spot ışığını yok edecektir. Siz de uşun ve mumu tekrar yakın. Ya da isterseniz yeni bir spotta kullanabilirsiniz.

Asylum Grounds

Gloria size ödülünü verecek. Sonraki kapıdan geçerek avluya girin. Fred'in kişilik bölünmesi sorunu var, üzerinde Psychic Portal kullanın ve sorununu çözme yolunda ilk adımı atın.

WATERLOO WORLD

Fred'in zihni minyatür bir savaş alanı oyunu. Raz oyun tablasına çıktığı zaman oyun taşlarının boyuna küçülecek. Savaş alanının herhangi bir kısmını yakından incelerseniz, daha da küçüleceksiniz. Raz taşları yalnızca onlarla aynı boyda olduğu zaman oyna-

tabılır. Orta büyülüğe geçmeniz gerekiğinde kırabileceğiniz vanaları bulmalı ve köpüklere binmelisiniz. Normal boyalı dönmek için ise merdivenden çıkip tabladan dışarı çıkmalısınız. Öncelikle Telekinesis kullanarak Priceless Coin'i şomineden çıkarın, ardından tablaya girin. Carpenter's House'a gidin (üzerinde çekiç olan bayraktan tanıyabilirsiniz), çatısındaki Censor'ları yok ettikten sonra dışarı çıkacaktır. Eğer top tarafından saldırıya uğrarsanız Telekinesis kullanarak onu göle atın. Giyotini Invisibility kullanarak geçin. Çatıya temizledikten sonra adamlı tekrar konuşun. Vanayı kullanarak orta boyalı büyüyü, Telekinesis ile Carpenter taşıını kırık köprünün yanına yollayın. Bir Peasant alın. Giyotinin yanındaki evde bulunanla konuşun. Önce Fred'le, ardından Peasant ile konuşun. Peasant taşıını askerin yanına götürün. Üçgen evden bir Peasant daha alın. Ona Priceless Coin'i verin. Orta boyalı büyüyü ve Salt Shaker'ı yoldan çekin. Carpenter'ı kullanarak köprüyü tamir edin ve Peasant'ı askerin yanına götürün. Bir Peasant daha alın, bu da sizden silah isteyecek. Napoleon'un kalesinin solundaki binaya girin ve akrobatik yeteneklerinizi kullanarak sağdaki binaya geçin. Bir binanın çatısından diğer binanın çatısına atlamanız gerekiyor. Saman yiğinini yakın ve tüfeği alın. Tüfeği Peasant'a verin ve askerin yanına götürün. Napoleon'un kalesini geçmek için ipleri kullanın, merdivenden yukarı çıkarak dışarıdaki çıkışlılara ulaşın. Ziplayarak ilerleyin ve ortasında "N" olan mavi altıgenle ulaşın. Buradan soldaki ve sağdaki çıkışlılara atlayarak topların bulunduğu platformlara ulaşın. Topları nehre atın ve Telekinesis kullanarak çarkların arasındaki objeyi çıkarın. Bayrağında çatal-kaşık olan binaya girin ve Hearty Knight ile konuşun, ardından salyangozların olduğu tepeye çekin. Telekinesis kullanarak kendinize doğru on tane salyangoz çekim. Orta boyalı büyüyü ve salyangoz taşıını restoran üzerinde kullanın. Hearty Knight taşıını Napoleon'un kalesi üzerinde kullanarak Fred'in zihindeki savaşı kazanın.

Asylum Lower Levels

Avlunun arkasındaki yiğine tırmanın ve pencereden Edgar'ın stüdyosuna girin. Üzerinde Psychic Portal kullanın.

BLACK VELVETOPIA

Öncelikle bilgi almak için köpekle konuşun, ardından Rose ve Archway resimlerini alın. Elinizde resim tutarken Clairvoyance kullanırsanız asılması gereken yeri görebilirsiniz (eger gül resmini asarsanız gerçek bir güle dönüşecek ve siz de onu penceredeki kadının sizi içeri çekmesi için ona verebileceksiniz). Archway resmini yakındaki civiye asın. Sokaktan karşılık geçerek ara sokağa girin. Balkonların seviyesine ziplayarak yola devam edin ve sağdaki ara sokağa inin. Buradan sağdaki kapıya koşun. Soldaki sokağa girin, soldaki balkona Levitation kullanarak ulaşın. Soldaki sokağa atlayın, sağdaki aralığa girin, burada Queen of Clubs'ı göreceksiniz.

Asylum Lower Levels

Edgar size Dr. Loboto'nun bitmiş tablosunu verecek. Crispin ile konuşuktan sonra Edgar'ın tablosunu, Fred'in ceketini ve Gloria'nın ödülünü kullanın, Crispin asansörü kullanmanızı izin verecek.

Asylum Upper Levels

Gözünüzün kenarıyla devamlı birini göreceksiniz. Onu takip edin. Fareleri kendilerini patlatmadan önce yakmanız gerekiyor. Merdivenlerden ve tavandaki deliklerden çıkarak yukarı doğru

BOSS: Tiger

Levitation, Pyrokinesis ve Shield kullanacağınız. Önce Tiger'ı yakın ve saldırıldıklarından kaçın. Ateşleri söndükçe yakmaya devam edin, bu sırada enerjisi azalacak. Size doğru hamle yaptığından Shield kullanın, dengeyi kaybettiginde yumruklarınızla enerjisini götürün.

Orta kısma geçtiğinizde Edgar ile konuşarak ona Queen of Clubs'i verin. Clubs ile birlikte portaldan geçerek en son bulunduğu yere geri dönün. Merdivenden çıkış ipi kullanın. Çubukları kullanarak ilerleyin ve soldaki sokağa atlayın. Döndüğünüzde sokağın karşısında Queen of Hearts'i göreceksiniz. Burada bir de çivi olduğu dikkatinizi çekerek.

BOSS: Dragon

Tiger'da kullandığınız taktiği aynısı kullanın, Shield sizi Dragon'ın saldırıldıklarından koruyacak.

Queen of Hearts kartını Edgar'a verin ve Hearts çerçevesinden geri dönün. Sokağına karşındaki ara sokağa gidip Collie ile konuşun. Guitar tablosunu alın. Sokağına geçin ve onu Hearts portalının yanına asın. Merdivenden yukarı çıkmak ve Cobweb Duster kullanarak eve girin. Balkona çıkarak çıkışına atlayın. Oradan balkonun üzerindeki tenteye çıkmak ve soldaki boşluğa düşün. Kanalizasyon deliğine girip ilerlediğinizde sol tarafta Queen of Diamonds'ı göreceksiniz.

BOSS: Eagle

Bir kez daha aynı taktiği kullanın. Eagle havalandığında gölgesinin üzerrine düşmesini bekleyin ve Shield kullanın. Düşüğü zaman onu yumruklayabilir veya ateşe verebilirsınız.

Kartı Edgar'a verin ve Diamonds portalından geri geçin. Dalmatian'la karşılaşıcaya kadar sokaktan ilerleyin. Window ve Wine tablolarnı alın. İpten tırmanın ve çıkışından ilerleyerek çiviyi bulun. Window tablosunu asın ve pencereden içeri girin. Bulldog'un Queen of Spades'in yanında durduğu yere atlayın. Merdivenden çıkış Dingo ile konuşun. Size Confusion Merit Badge'i verecek.

BOSS: Cobra

Önce Invisibility kullanın, ardından Cobra'ya Confusion Grenade fırlatıp yumruklayın ya da ateşe verin. Size attığı bombalara karşı Shield kullanın. Edgar'a Queen of Spades'i verdığınızda kart kulesini tamamlayacak. Üzerine tırmanın ve El Odio'nun arenasına girin.

BOSS: El Odio

Levitation topunu kullanın ve çember çizmeye başlayın. Zıplamanızı öyle bir ayarlamalısınız ki Ed Odio size saldırıyla geçtiğinde boynuzları duvara saplı kalmalı. Telekinesis kullanarak mızrak atın. Mızrak atmadan önce arkasını dönüp size doğru hamle yapmasını beklerseniz vurmanız daha kolay olacaktır. Bunu dört kere tekrarlamanız yeterli olacak.

BOSS: Dingo

Boğadan mızrakları çıkarmak için Telekinesis kullanın. Dingo'ya önce bir Confusion Grenade fırlatın, ardından Telekinesis kullanarak mızrak atın. Eğer bombalarınız biterse çiçeklerin arasından bulabilirsiniz. Dingo şaşkınlık haldeyken saldırarak enerjisini bitirmelisiniz.



ilerleyin. Yeşil zehirli sıvıya geldiğinizde merdivenden tırmanın ve direkler sayesinde yukarıdaki odaya ulaşın. Direkten yukarı çıkış bir sonraki kata çıkışın. Bu şekilde ilerlediğinizde en tepeye yakın bir yerde kapınızı bir sandalyenin tuttuğu bir oda göreceksiniz. Sandalyeyi yolunuzdan çekmek için Telekinesis kullanın. Direkten tırmanın ve borudan aşağı kayın, ardından tekrar çubuklardan yukarı çıkışın. Önünüze çıkacak olan kişiyi dinleyin. Eğer isterseniz Bacon kullanarak ana üsse geri dönebilir, tamamlanması gereken işlerinizi halledebilirsiniz. Geri dönmeye hazır olduğunuzda maden arabasını kullanarak onunla tekrar konuşun. Burada

BOSS: Giant Psychoblastor Death Tank

Telekinesis kullanarak taşları tank çevreleyen kayalara doğru fırlatın. Tahtalara yeterince yaklaşmaya çalışın ve onları ateşe verin. Telekinesis kullanarak tankın ortaya çıkışın olan yeşil kısmına taş atın. Ayrıca tankın size attığı kayalardan kurtulmak için de Shield kullanın.

Telekinesis kullanarak beyninizi tankın içine atın.

oyunu kaydedin, çünkü geri dönüşü olmayacak bir yola girmek üzeriniz. Asansörle sonraki kata ulaşın. Merdivenlerden çıkış ve Invisibility kullanarak ilerlemenizi engelleyen kargayı geçin.

The Lab of Dr. Lobot

Yokuştan yukarı çıkış esirlerin olduğu odaya gelin. Demonun arındından masanın üzerindeki doğumgünü pastasını alın. Pastayı Mr. Pokeylope'ye gösterin.

Telekinesis kullanarak onu kafesinden kurtarın ve Sheegor'un yanına götürün. Telekinesis kullanarak Mr. Pokeylope'nin beynini Brain Tank'a atın. Sasha and Millia'yla birlikte Lili'yi kurtardığınızda oyunun geri kalan kısmında gerçek dünyaya dönmeyeceksiniz.

MEAT CIRCUS

Oly'ı karavana kadar takip edin. Eğer Collective Unconscious'a dönmem isterseniz Smelling Salts'ı veya teleport böceği kullanabilirsiniz. Oly'nin ardından çadıra girin. Telekinesis kullanarak Oly ona ulaşana kadar tavşanı sabit tutun. Saldırılan tavşanlara karşılık verin, Oly tavşanı her yakaladığında bir kat yukarı çıkabilecek. Merdivenden çıkış ve şışman adamda ziplayarak Oly'ı yetişin. Trapezi ve direkleri kullanın, bıçak atan adamı vurun ve dönen diske atlayın.

Bıçak atıcı size bıçak atacak, burada zamanlamanızı iyi yapıp çift ziplarsanız bıçak diske saplanacak. Bıçağı kullanarak bir sonraki kısmina ulaşabilirsiniz. Oly yakalayana kadar tavşanı sabit tutun, ardından platformları kullanarak diğer dönen diske geçin. Bıçakları kullanıp sonraki kata ulaşın. Buradaki iki ip sayesinde son platforma geleceksiniz. Oly tavşana yetiştiğinde kapıdan geçmesini seyredin ve ardından Tunnel of Love'a girin. Burada bıçaklar tarafından vurulmanız gerek, aksi halde düşersiniz. Sonraki çadırı girin.

BOSS: The Butcher

Bıçaklara ve tekmelere karşı kendinizi korumak için hedefe kilitlenin ve Shield kullanın. Bıçağını yere sapladığında koluna koşun, omzuna zıplayıp ve kafasına yumruk atın. Arenanın ortasındaki ögütücüye düşmeyin. Su yükselsirken Razputin's Dad, Raz'ı engelli bir parkurdan geçmeye zorlayacak. İplerdeyken size atacağı şeylerden bazıları düz, bazıları yukarı doğru geliyor. Düz gelenlerin üzerinden zıplayın, diğerlerinden ise durmadan ilerleyerek sakının. Yanan kısma geldiğinizde Levitation kullanarak bir panelden diğerine geçin. Geniş platformun üzerinde Levitation kullanıp köpüklerle yukarı çıkin ve yanın cemberlerden geçin. Üzerinize gelen şeylerden zigzaglar çizerek kurtulabilirsiniz, bu sırada ateşe sakın deymeyin. Merdivene ulaştığınızda tırmanmaya başlayın.

BOSS: The Butcher and Razputin's Dad

Razputin's Dad yine üzerinize birşeyler fırlatmaya başlayacak. Bunlardan sakındıktan sonra Telekinesis ile bunlardan birini Butcher'in dizine fırlatın. Butcher'in kafası yere doğru eğilecek ve yumruk mesafesine gelecek. Bu arada savunma amacıyla Shield kullanmayı da unutmayın.

BOSS: Two-Headed Dad Monster

Devasa Razputin olduğunuzda yaratığa doğru gidin ve bir kez yumruk atarak gardını indirmesini sağlayın, ardından bir yumruk daha atın. Küçüldmeden önce mümkün olduğunda çok yumruk atmaya çalışın. Tekrar büyüyene kadar Levitation topunu kullanarak yuvarlanın ve zarar görmemeye çalışın. Enerjisi bittiğinde oyun da bitmiş olacak.

Beyin Yerleri

Thorney Towers Grounds'a girdiğinizde Ford sizden beyin toplamaya başlamınızı isteyecek. Beyinkeri Thorney Tower içlerinde bulacaksınız. Topladığınız beyinleri Ford'a veya Meat Circus girişindeki kulübede bulunan adama verebilir ve sağlık göstergenizi artıtabilirisiniz.

J.T.'nin Beyni – Asylum Gate'ten geçtikten sonra yüzünüzü girişe döndüğünüzde sağda.

Franke'nin Beyni – Asylum'un ön kapısının sağında.

Kitty'nin Beyni – Gloria'nın serasında ona giden yolu solunda.

Maloo'nin Beyni – The Lower Floors'taki kırık platformlardan birinde.

Chloe'nin Beyni The Lower Floors'taki kırık platformlardan birinde.

Chops' Brain – Edgar'in penceresinin dışındaki kırık çıkıştı.

Milka'nın Beyni - Edgar'in penceresinin dışında bir ipde çırpın inen bir platform bulunuyor. Birinci şahıs açısını kullanarak yukarı bakın ve platformu görün. Platformu gördüğünüzde kargalar platforma konacak ve aşağı inmesini sağlayacaklar. Platform aşağı indiğinde Invisibility kullanın ve kargaların yanından geçerek çömleği kırın.

Hazine Avı

Bulduğunuz objeleri Wilderness bölgesinin dışındaki kulübede bulunan Ranger'a götürmelisiniz. Teslim ettiğiniz sekiz eşya size 4 rank gelmesi kazandıracak.

Golden Acorn – GPC kafesinin kuzeydoğusunda yaklaşığınızda ağaca doğru koşan bir sincap göreceksiniz. Görünmezlik kullanarak yanına yaklaşın ve Acorn'u alın.

Dinosaur Bone - Reception Area'da kuzey duvarı tarafındaki büyük ağaçın tepesinde Dinosaur Bone bulunuyor.

Diver's Helmet – Boathouse'ın tepesine tırmanırsanız arkasındaki mağaraya girebileceksiniz. Mağarada Diver's Helmet var.

Eagle's Claw - Main Campgrounds alanından park yerine doğru gidin. Sol tarafta kayalar göreceksiniz. Levitation topu kullanarak zıplayın ve trapez sayesinde Claw'u bulacağınız platforma ulaşın.

Condor Egg - Reception Area'da, bataklığın ortasındaki ağaç kütüğünde bulacaksınız. Oraya erişmek için Levitation balonu kullanın.

Fossil - Sasha's Underground Lab alanında, yukarıdaki çıkışlardan birinin tepesinde.

Glass Eye – GPC alanının altındaki kanalizasyon izgarasının arkasında. Onu almak için Telekinesis kullanmalısınız.

Gold Dubloon – Main Lodge alanında, bir oyukta bulacaksınız.

Fertility Idol - Reception Area'da Ford'un yakınlarındaki ağaçlarda arı kovanı aramalısınız. Bu kovanı Marksmanship Blast kullanarak düşürün.

Miner's Skull – GPC kafesinin kuzeydoğusundaki küçük gayzera bulun. Gayzer üzerinde Shield kullandığınızda Skull çıkacaktır.

Pirate Scope - Levitation topu kullanarak GPC'nin hemen dışındaki doğu tarafındaki kayaların tepesine zıplayın.

Psychonauts Comic #1 – Boathouse'ın kuzey duvarı boyunca ilerlediğinizde bununla karşılaşacaksınız.

Gold Watch – Asylum Grounds'taki çesmenin tepesinde.

Turkey Sandwich - Kids' Cabins alanında kulübenin tepesine çıkin. Buradan sallanarak ağaçta tırmanın, böylece gizli bir tünele ulaşacaksınız. Tunelin sonundaki buzdolabının içinde Sandwich bulunuyor, üzerinde Pyrokinesis kullanın.

Voodoo Doll - Main Lodge'da kitaplığı kullanın. Levitation Badge sayesinde kolaylıkla alabilirsiniz.

Cherry Wood Pipe - Reception Area'nın kuzeydoğu tarafında, kamyonun arkasında.

Benny'nin Beyni – Asylum Upper Floors'ta, ikinci katta.

Merdivenlerin sağındaki kapıyı kapayan tahtaları kırın, beyni tuvalette bulacaksınız.

Bobby'nin Beyni – Yine ikinci katta, asansörden çırpı义乌从上到下 yandan yukarı tırmandığınızda. Boşluğu geçmeden önce boşluğun arasında bulunan odaya zıplayın.

Elka'nın Beyni – Beşinci katta, dış bölgede.

Quentin'nin Beyni – Kare kemerleri olan odanın açık penceresinde.

Crystal'nin Beyni – Asylum'un dışından tırmandığınızda sağdaki çıkışında.

Clem'nin Beyni – Kapısında yatak olan odada. Sandalyeli odayı geçtikten sonra bu odaya düşebilirisiniz.

Nils' Brain – Hasta odalarının yukarılarındaki ikinci izgaradan tırmandıktan sonra, Sheila tarafından uyarıldığınız yerin karşısında.

Vernon'nin Beyni – Merdivenin altında, görünmez olmadığınız sürece geçmenize izin vermeyen karganın diğer tarafında.

Elton'nin Beyni – Sheila'nın odasının girişinin dışında. Mikhail'nin Beyni - Sheila'nın odasının girişinin dışında.

PC hilekar

World of Warcraft'da hile yapmaya çalışan bir oyuncu tespit edildi ve Polymorph ile koyuna çevrilerek WoW dünyasında bir koyun olarak yaşamasına karar verildi.

JUICED

Ana menüden Cheat bölümüne girin ve aşağıdaki kodları girin.

Tüm kodları çalıştırma – ALL

Tüm arabalar – CARS

Tüm Arcade modu arabaları ve yapımcı pistleri – PINT

Karakter test modu – CHAR

Herkes size saygı duyar – RESP

Tüm ekip elemanları – CREW

Daha fazla para – CASH

Tüm yarışları kazanma – WIN



TMNT2: BATTLE NEXUS

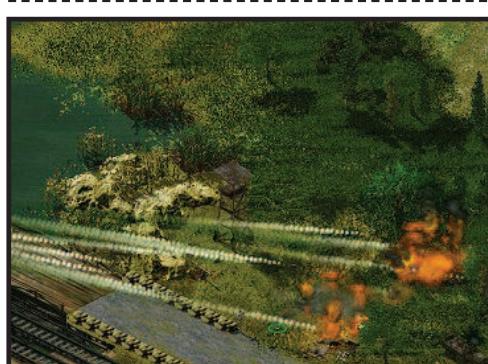
Options bölümünden Passwords'ü seçin ve aşağıdaki kodları girin.

Oyunu zorlaştırma – SLSDRDL

Ölümsüzlük – DSRDMRM

Enerjinizi artıran her şey pizzaya döner – MRLMRM

Enerjinizi geri kazanma – DRMSRL



COLD WAR CONFLICTS

Oyun sırasında ENTER tuşuna basın, aşağıdaki kodları girin ve tekrar ENTER'a basın.

Bölümü kazanma – blitzkrieg

Görünmezlik – I (ENTER'a basılı tutarak yazın)

Ölümsüzlük – O (ENTER'a basılı tutarak yazın)



GTA: SAN ANDREAS

Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin.

SPEEDFREAK: Tüm araçlara nitro

NIGHTPROWLER: Her zaman gece yarısı

FLYINGFISH: Botlar uçar

BUBBLECARS: Araçlara çarptığında fırlayıp giderler

STATEOFEmerGENCY: Kaos modu

BLUESUEDESHOES: Herkes Elvis olur

SPEEDITUP: Daha hızlı oynanış

CRAZYTOWN: Lunapark teması

ONLYHOMIESALLOWED: Herkes çete üyesi olur

BIFBUZZ: Sokakları çeteler kontrol eder

ROCKETMAN: Jetpack

PROFESSIONALKILLER: Her silahta Hitman derecesi

CJPHONEHOME: Yükseklerde ziplama

FULLCLIP: Sonsuz cephe, yeniden doldurma yok

WHEELONLYPLEASE: Görünmez araba

NATURALTALENT: Tüm araç yeteneklerini maksimum yapar

BUFFMEUP: Maksimum kas

WORSHIPME: Maksimum saygı

HELLOLADIES: Maksimum çekicilik

KANGAROO: Mega ziplama

NINJATOWN: Ninja teması

STICKLIKEGLUE: Mükemmel yol tutuşu

GHOSTTOWN: Trafik azalır

BRINGITON: 6 yıldızlı aranma derecesi

SLOWITDOWN: Daha yavaş oynanış

ITSALLBULL: Dozer

OHDUDE: Hunter

JUMPJET: Hydra

MONSTERMASH: Canavar yaratır

FOURWHEELFUN: Quad

VROCKPOKEY: Yarış arabası yaratır

WHERESTHEFUNERAL: Romero yaratır

CELEBRITYSTATUS: Stretch yaratır

FLYINGTOSTUNT: Gösteri uçağı yaratır

GOODBYECRUELWORLD: İntihar

PLEASANTLYWARM: Güneşli hava

SCOTTISHSUMMER: Fırtına

EVERYONEISPOOR: Trafikte ucuz arabalar olur

EVERYONEISRICH: Trafikte hızlı arabalar olur

TOODAMNHot: Çok güneşli hava

PROFESSIONALSKIT: 2. silah seti, profesyonel eşyalar.

RISING KINGDOMS

Oyun sırasında ENTER tuşuna basarak sohbet ekranını açın ve aşağıdaki kodları girdikten sonra tekrar ENTER'a basın.

7 adet Glory – makemefamous

3000 altın ve 100 mücevher – makemerich

Birlikler daha hızlı eğitilir & araştırmalar daha hızlı işler – fasterfaster

Yukarıdaki tüm hileler – octrta



BATTLEFIELD 2

Tüm silahlar Bir metin editörüyle, "\python\bf2\stats" klasöründeki "unlocks.py" dosyasını açın. 44. satırda "defaultUnlocks = [0, 0, 0, 0, 0, 0]" bölümünü "defaultUnlocks = [1, 1, 1, 1, 1, 1]" olarak değiştirin. Tüm silahlar açılmış olacak.

Oyunu hızlı yükleme Oyunu yüklediğiniz drive'da "\ea games\battlefield 2 demo\mods\bf2\movies" klasörünü bulun ve bu klasörün içindeki tüm dosyaları silin veya başka bir yere kopyalayın (kopalamamanız tavsiyedir). Eğer bunu yaparsanız, oyunun başında veya herhangi bir yerinde hiçbir sinematik olmayacağı ve bu yüzden de oyun daha hızlı yüklenecektir.

PS2 hilekar

ÖSS öncesi basın açıklaması yapmak isteyen bir grup genç, PS2 oyunlarının hilelerini bir bir açıklamaya başlayınca bir çuvala konup denize boca edildi. Gençlerden halen haber alınamadı...

BATMAN BEGINS

Tüm sinematikler, röportajlar, Gallery of Fear, Batmobile görevleri

Oyunu bir kez bitirin.

Pelerinli Savaşçı kostümü, Dark Knight kostümü, World's Greatest Detective kostümü
Oyunu herhangi bir zorluk derecesinde bitirin.

DESTROY ALL HUMANS!

UFO'yla daha hızlı yıkım Binaları veya daha büyük objeleri yok etmek için R1'e basılı tutmak yerine, R1'e hızlı hızlı basın.

Ekran Koruyucu Oyunu bir süre hiçbir şey yapmadan açık bırakın. Ekran kararacak ve bir lobi müziği çalışmaya başlayacaktır.

Ölümsüzlük Oyun sırasında L2'ye basılı tutun ve ardından Kare, Daire, Sol, Sol, Daire ve Kare'ye basın, L2'yi bırakın.

Sonsuz cephe Oyun sırasında L2'ye basılı tutun ve ardından Sol, Daire, R2, Sağ, R1 ve Kare'ye basın, L2'yi bırakın.

Sonsuz Beyin Gücü Oyun sırasında L2'ye basılı tutun ve ardından R1, R2, Daire, Sağ, R2 ve Daire'ye basın, L2'yi bırakın.



MADAGASCAR

Ölümsüzlük Oyun sırasında Yukarı, Aşağı, X, X, R1, L1, R2, L2, Üçgen, Kare ve Daire tuşlarına sırasıyla basın.

Bölüm Seçme Oyun sırasında R1, R1, Daire, L2, L1, X, Üçgen, R1 ve Üçgen tuşlarına sırasıyla basın.



VAMPIRE: DARKSTALKERS COLLECTION

Mario nette'i açma Vampire Hunter ve Vampire Savior 2 oyunlarında, karakter seçme ekranında "Rasgele" kutusunun üstüne gelin ve art arda 7 kez "START" tuşuna basın, hemen ardından da herhangi bir tuşa basın.

Shadow'u açma Vampire Savior oyununda, karakter seçme ekranında "Rasgele" kutusunun üstüne gelin ve art arda 7 kez "START" tuşuna basın, hemen ardından da herhangi bir tuşa basın.



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Bu tuş kombinasyonlarını girmeden önce oyunu durdurun ve ardından L1 + R1 tuşlarına basılı tutun, Daire, Daire, Sol, Üçgen, Daire ve X tuşlarına sırasıyla basın. "Enter Cheat" yazısı ekrana gelmiş olmalıdır. Bu ekranda da aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

İntihar – X, Üçgen, Daire, Sağ, Üçgen, Daire tuşlarına sırasıyla basın.

Shellshock'ı iptal etme – L2, R1, L2, L1, Üçgen, Üçgen tuşlarına sırasıyla basın.

OSS Dökümanı – Yukarı, X, R2, R1, Yukarı, Kare tuşlarına sırasıyla basın.

Nemesis'i öldürme – Aşağı, L2, L1, Yukarı, Kare tuşlarına sırasıyla basın.

HUD'ı gizleme – Daire, Aşağı, Daire, Yukarı, Üçgen, Daire tuşlarına sırasıyla basın.

IN THE GROOVE

Tüm şarkılar Ana menüde sırasıyla Yukarı, Sağ, Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sol, Aşağı ve Sağ tuşlarına basın.

SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA

New Game + Oyunu bir kez bitirin ve oyunun sonunu, oyunun yapımında emeği geçenlerin listesini gördükten sonra oyunu kaydedin. Daha sonra bu oyunu Load edin ve New Game +'a başlayın. Oyuna bir kez daha baştan başlayacaksınız, karakterleriniz eski hallerine dönecekler, fakat öğrendiğiniz tüm kombolar ve büyüler kalmış olacak. Ayrıca İnsan Formu Yeteneği ve çok güçlü bir Boss da sadece bu modda görülebiliyor.



ALIEN HOMINID

Gizli Şapkalar 2 kişilik oyunda gizli şapkaları açmak için Options'dan uzaylinizin ismini aşağıdakiler gibi değiştirin. Her isim size farklı bir şapka verecektir.

cletus

april

superfly

goodman

grrl

abe

princess

dandy

Diger Gizlilikler

Area 51 Şapkası: Bölüm 3-1'e ulaşın.

Sarı Sac: Son Boss'u Hard zorluk derecesinde yenin.

Diamond Tierra: Bölüm 2-2'yi Hard zorluk derecesinde geçin.

Jouster Şapkası: Bölüm 3-4'ü Hard zorluk derecesinde geçin.

Private Eye Şapkası: Bölüm 3-2'yi Hard zorluk derecesinde geçin.

Sovyetler Birliği Şapkası: Bölüm 2-1'e ulaşın.

donanım

sf 106



GEFORCE 7800 GTX

sf 110



SHUTTLE XPC SB861

AEGIA PHYSX

Oyun donanımları son yılların en önemli gelişmesine hazırlanıyor. Yıllardır ilk defa oyun deneyimimizi derinden etkileyebilecek yepyeni bir ürün var karşımızda.



SF 106

HABERLER

Yeni GeForce burada! NVIDIA bu sefer krallık tahtına iyice kurulmaya kararlı. GeForce 7800 GTX ile ilgili ilk bilgileri bizden alabilirsiniz. Konsol savaşlarındaki son durum ve Apple ile Intel ortaklımı bu ayın diğer bombaları.

SF 108

AEGIA PHYSX

Oyun donanımları son yılların en önemli gelişmesine hazırlanıyor. Yıllardır ilk defa oyun deneyimimizi derinden etkileyebilecek yepyeni bir ürün var karşımızda. E3'de AEGIA ile buluşuk ve yeni fizik işlemcisi ile ilgili merak ettigimiz her şeyi sorduk.

SF 110

SHUTTLE XPC SB861

Mini PC'lerin liderinden P4'ler için yepyeni ve harika bir barebone.

SF 110

MATSUNICHI GO-FR33

Şık, kaliteli, hesaplı ve hatta aktif ve dinamik bir MP3 çalar. Bırakın kırlara koşsun gelsin.

SF 111

TEKNİK SERVIS

Üniversite kampüsünden oyun oynamak, Windows XP x64'e sahip olmak, kazıkçı bilgisayarcılara haddini bildirmek. Birbirinden garip sorunlara birbirinden güzel cevaplar yine Teknik Servis'te

SF 113

DONANIM PAZARI

Uyanın dostlar fiyatlar düştü. Bu ay bilgisayar alanlar geçen aya göre 50-60 \$ karda. Başka bir deyişle "Şen ola düğün şen ola"

Yaz gelince bütün yayınlar yaz özel statüsüne geçerler. Konular rahatlar, eften püfteden şeyler-

den neşeyle bahsedilir. Bunun sebebi biraz okurların yaz keyfine ortak olmak biraz da tatili kaçanlardan doğan iş yükü yüzünden içeriği

eftene ve püftene bağlamaktır. Aynı uygulamayı artık donanımda da uygulayacağız. Ama farklı bir yolla. Zira donanımı tek başına hazırladığımdan tatil kaçımadığım gibi bu teknik sayfaların eften püfteden muhabbeteye tahammülü yok. Bu yüzden yaz boyunca bu sayfalar günde sıcaklığında depresif bir editörce sınırlı yazılmış, Teknik Servis'de bütün okurlar azarlanıp, bütün firmalara sataşılacak, her ürün yerden yere vurulacak. Kısacası sıcak havalarda da Do-

nanim okumak için... Level.

_Tuğbek Ölek

NVIDIA GEFORCE 7800 GTX

Efsane aklını başına mı alıyor?

Yıllarca donanım sektörünün en gözde firması olduktan sonra üst üste büyük hatalar yapıp gözden düşen NVIDIA nihayet adam akıllı bir ürün tanıtımına imza attı. 5800 serisinin korkunç ürün hataları ve 6800'ün duyurulmasına rağmen piyasada bulunamamasının ardından hem düzgün hem de ilk günden piyasayı dolduran yeni bir ekran kartı geldi NVIDIA'dan. Geçen ay sunun-



da piyasaya çıkan GeForce 7800 GTX ilk izlenimlere göre SLI mode çalısan iki GeForce 6800 SLI'dan bile daha hızlı. Üstelik yeni GPU güç tüketiminde 6800'den tasarruflu ve yeni soğutucusu ekstra slot'a mal olmuyor. Daha hızlı, daha tasarruflu ve daha sessiz, başka ne isteriz ki?

Elbette ki yeni teknolojiler. GeForce 7800 GTX bu konuda da fena değil. GPU ile birlikte ot, yaprak ve yeşilliklerin daha güzel görünmesini sağlayan Transparency Anti-Aliasing, HDTV destekli yeni Purevideo ve daha doğal aydınlatma sağlayan High Dynamic Range teknolojileri geliyor. Uzun zamandır DirectX'de yeni bir güncelleme olmadığını düşünürseniz hiç fena değil. GeForce 6800'ün 220 milyon transistörlük yapısına karşın 304 milyon transistöre sahip olan 7800'ün çekirdek saat hızında çok büyük bir gelişme yok. 430MHz'lık saat hızı 6800'den sadece 30MHz daha fazla. GeForce 7800 GTX'e performans artışını getiren ise Vertex ve Pixel pipeline sayılarının artmış olması. Vertex pipeline 6'dan 8'e, Pixel pipeline ise 16'dan 24'e çıkmış.

İşin tatsız yanı ise her zamanki gibi kartın fiyatı. 256MB'lık model 600\$ civarında satılıyor. Bu ay ülkemize ilk girişte 700\$ üzeri fiyatları bile görübiliriz. 512MB'lık model için ise 800\$ üzeri fiyatlara hazır olun. Bu arada GTX uzantısı eski Ultra'ya denk geliyor ve muhtemelen kartın daha ucuz bir GT modelini de göreceğiz. X

KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

Intel internet cafe programı

Kendi donanımsal alt yapısını özel yazılımlarla birleştiren Intel'in yarattığı Internet Cafe programı ülkemizde de başlıyor. Özellikle Çin'de büyük başarı kazanan programın pilot çalışmaları tamamlandıktan sonra 2005'in ikinci yarısında geniş uygulamaları başlayacak. Internet Cafelerin yönetimini kolaylaştıracak karlılığını ve güvenliğini artıran program aynı zamanda Internet Cafeler

icin özel geliştirilmiş donanımlar içeriyor. Artık müdüvimi olduğunuz kafelere haberi yayarsınız.

X550 geliyor

NVIDIA üst seviyede vururken ATI da alttan çalışıyor. Firma yüksek fiyat/performans oranı ile kısa sürede çok ilgi toplayan Radeon 9550'nin devamı ni-

telindeki X550'yi bu ay piyasaya sürüyor. Elimizde resmi olsa da maalesef kartın detayları henüz açıklanmadı.



Dikey kayıtta ne? "Sabit Disklerdeki Dikey Kayıt kavramının daha da geliştirilmesi" nedir ben de tam anlamış değilim. Ancak Fujitsu geliştirdiği bu yeni sistem sayesinde sabit disklerin kapasitesini 7 kat artırdığını söylüyor.

APPLE INTEL EL ELE

Daha güzel günlere

Geçen ay dedikodu diye verdigimiz haber bir ay içinde resmileşti. Apple önumüzdeki sene başlamak üzere 10 sene boyunca Intel işlemciler kullanacak. Intel'den aldığımız bilgiye göre şirket içindeki özel bir ekip uzun süredir bu geçişin alt yapısını hazırlıyor.



Bu sayede UNIX tabanlı olan OS X, performans kaybı olmadan Intel işlemcilerle çalışacak. Daha da güzel Apple'a yakın bir web sitesi Intel işlemcili ilk devkit'lerin resimlerini yayınladı ve bunlar Windows XP işletim sistemini de çalıştırıyor. Bu gerçekten 2006'da Windows işletim sistemli Apple'lar kullanabileceğimiz anlamına mı geliyor? Çıktığı gün efsane olan 500\$'lık MacMini'ler Windows ile donanıp PC piyasasını allak bullak edecek mi? Yeni G serisi Mac'lerde fraglarımıza sık tasarımlarda mı yapacağız? Henüz bu soruların cevapları için erken ama düşüncesi bile çok güzel. X

DÜNYA YOK GOOGLE EARTH VAR

Yerküre'de seyahat

Cocuk sık dile getirmesem de 2010 yılında bütün Internetin Google'dan ibaret olacağı yönünde bir iddiam var. Bu ay bunu doğrulayacak iki gelişme oldu. Birincisi Google son atağı ile Time Warner'ı geçenek dönyanın en değerli medya şirketi haline geldi. İkincisi Google Maps'te bulunan harita ve uydu verilerini Google Earth isimli sık bir programa yerleştirdip herkesi yine kendilerine hayran bıraktılar. Şu ara download'uara verildi ama yakaladığınız zaman bu programı mutlaka indirin. X



KONSOL SAVAŞLARI KIZIŞIYOR

PS3 ve XBOX 360 gittikçe güzelleşiyor

Geçtiğimiz ay E3'de yeni nesil konsollarda sıkı bir çatışma yaşanmıştı. Ama iki cepheden gelen haberler ortalığın kolay kolay durulmayacağını gösteriyor. PS3'ün Blu-Ray destegine sahip olacağının açıklanmasının ardından Microsoft apar topar Toshiba ile Blu-Ray'in rakibi olan HD-DVD formatında işbirliğine gitti. Üstelik bu işbirliğinin duyurulduğu basın toplantısında Bill Gates ilerde XBOX 360'ın HD-DVD destekli versiyonunu çıkartmayı ciddi ciddi düşündüklerini açıkladı. Önümüzdeki seneye damgasını vuracak olan format savaşında XBOX'ın HD-DVD tarafına geçmesi Sony'ye oldukça ağır bir darbe olacak.

Ancak Sony'nin buna cevabı çok daha ağır oldu. Bir Japon dergisi ile yaptığı röportajda Ken Katuragi PS3'ün sabit disk ile ilgili bilgileri açıkladı. PS3'ün 2,5"lik sabit disk ek olarak takılacak ve Sony sabit disk'i önceden Linux yüklenmiş olarak sunmayı düşünüyor. Yani PS3 süper oyunların yanı sıra bir bilgisayarın sahip olabileceği tüm fonksiyonları destekleyecek. Oyun

oynatamaması dışında Windows'dan bir eksigi olmayan Linux'un bir de Cell işlemcisinden güç aldığı düşünün. Muhtemelen Bill Gates'in bugündenki en karanlık kâbusu bu. Ayrıca önemli bir Japon değerlendirme şirketi PS3 piyasaya çıktığı dönemde XBOX 360'ın fiyatı düşürülürse PS3'ün fiyatının da 400\$'a kadar düşebileceğini söyledi. Son olarak Microsoft satılan her XBOX 360'dan küçük bir pay verme karşılığı XBOX 360'ın XBOX grafiklerini emule edebilmesi konusunda NVIDIA ile anlaştı. Böylece XBOX 360'ın geri uyumluluk problemi çözülmüş oldu. Her yeni haber Microsoft ve Sony'ye çok ciddi mali yükler getirse de bizim için çok ama çok iyi haberler. ✕



Teknoloji ne zaman gerçek üretime dönüsecek bilmiyoruz ama 3 Terrabyte'lık sabit diskler kulağa hoş geliyor.

OGA DA MI TECH? Şu aralar piyasa da bir Ogatech salgını var. Hemen her tür teknoloji ürünü üreten firma ilk bakışta diğer Tayvanlı üreticilerden farklı görünmüyordu. Ancak geçen ay piyasaya 8 Megapiksellik, geniş ekranlı ve üstelik ufak ve sık bir dijital kamera sürerek hiç de

sıradan olmadıklarını gösterdiler. OG8370'i en kısa sürede ele geçirip bir tadına bakmaya kararlıyız. Siz de beklerken www.ogatech.com.tr (veya bu Türkçe) adresinden detaylarına bir göz atabilirsiniz.

iPod'lara renkli ekran

Apple iPod ve iPod Photo serilerinin birleştiğini açıkladı. Yani mini hariç

BÜTÜN INTEL'LER 64-BİT

Ama en hızlısı AMD

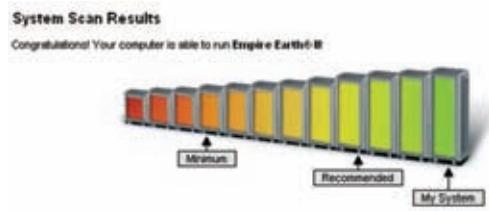
Intel bu ay içinde Celeron D serisinin de tamamen 64-bit'e geçtiğini duyurdu. Böylece bütün Intel işlemciler 64-bit destegine sahip oldu. Ancak 64-bit'e yıllar önce geçen ve komut setlerini geliştiren AMD'nin Sempron serisi hala 32-bit'de kalmış durumda. Bu yüzden AMD'nin bu ay Sempron fiyatlarında ciddi bir düşüşe gitmesi bekleniyor.

Bu arada AMD üst seviye Athlon FX serisinin son üyesi FX-57'yi duyurdu. AMD'nin oyuncu işlemcisi olarak adlandırdığı FX-57 2.8GHz hızında ve şu an piyasadaki en hızlı tek çekirdek işlemci. Ancak AMD'nin 1031\$ olarak açıkladığı fiyatın bize ulaşana kadar 1200\$'a ulaşacağını düşünürsek kaç oyuncu gerçekten bu işlemciyi alır merak ediyoruz. ✕

HANGİ OYUNU OYNAMALI?

Gidin Microsoft'a Sorun

Games for Windows programı kapsamında Microsoft ve Futuremark yeni bir servis başlatıyor. Game Advisor isimli bu servisin sitesine ücretsiz olarak üye olduktan sonra sistem performansınızı ölçütürürsünüz. Sonra Game Advisor size sisteminizin oynatacığı güzel bir oyunu tavsiye ediyor. Hatta isterseniz oyun zevkinize göre arama bile yapabilirsiniz. Ama çok da fazla bir şey beklemeyin. Sonuçta sistem çok yeni ve manyak gelene Empire Earth II öneriyor. Game Advisor hangi oyunun sisteminizde nasıl çalışacağı hakkında önceden fikir edinebilmemizi sağladığı için umut veren bir çalışma. Adresi gameadvisor.futuremark.com. ✕



bütün iPod'lar artık renkli ekrana sahip olacak ve resim gösterebilecek.

PCMark5 Benchmark yazılımlarının bir numarası Futuremark geçen ay sonunda PCMark05'i piyasaya sürdü. Toplam sistem performansını ölçümleyen PCMark'ın yeni sürümündeki en önemli özellik HD video işleme gibi ağır uygulamalar içermesi ve çift çekirdek işlemcileri desteklemesi.

AEGIA PhysX

Oyunlar Newton kanunlarına boyun eğecek.

Geçen senenin sonlarında duyurulduğundan beri PhysX fizik işlemcisi ve geliştiricisi AEGIA oldukça sık konuşuluyor. Aynı 3D hızlandırıcılı ekran kartlarının grafiklerde yarattığı devrim gibi PhysX cipini taşıyan fizik kartları da oyun içi fiziklerde büyük bir devrime hazırlıyor. Ama bu devrim fazladan bir kart almaya ve bir PCI slotu harcamaya degecek mi? Oyunlar nasıl değişecek? Kartın fiyatı ne olacak? Her oyun destekleyecek mi? Bu yeni oyun içi fizik sistemiyle ilgili merak ettiğimiz çok şey vardı ve E3'de AEGIA ile bir araya gelerek hepsini sorma şansını bulduk.

Bu yeni oyun içi fizik sistemi aslında AEGIA'nın iki farklı ürününden oluşuyor. Bunlar NovodeX fizik yazılımı ve PhysX grafik işlemcisi (PPU ya da Physics Processing Unit). Bunlardan NovodeX oyun geliştiricilerinin minimum çaba ile oyunlarına gerçekçi fizikler katmasını sağlayan bir yazılım. Yani Havok gibi bir fizik motoru. Ekran kartı gibi bir ek kart olan PhysX'in görevi ise NovodeX ile yaratılan fiziklerin bilgisayarlarımıza performans kaybı olmadan çalışmasını sağlamak.

HER YERDE NOVODEX

Aslında NovodeX sadece PC oyunları için değil, PlayStation 3 ve XBOX 360 için de geliştirildi. PS3'de hangi oyunlarda kullanılacağına dair bir bilgi yok ancak XBOX 360'nın çıkışında en önemli hitlerden biri olması beklenen Ghost Recon 3'de kullanılıyor. İşin ilginç yanı XBOX 360 ve PlayStation 3'nin NovodeX fiziklerini



kullanmak için PhysX gibi bir karta ihtiyaç duymaması. Bunun sebebi PS3'deki Cell ve XBOX 360'deki üç çekirdekli PowerPC işlemcilerinin tek başlarına bu harika fizikleri verebilecek kadar güçlü olması. Bu yüzden AEGIA konsollar için sadece NovodeX'i sunuyor. Ama ne yazık ki PC'lerimiz henüz bu kapasiteye ulaşacak kadar güçlü işlemcilere sahip değil. Bu yüzden PhysX kartına ihtiyaç duyuyor.

Yeni nesil konsolların özellikle de PlayStation 3'nin PC'lerden çok daha güçlü olduğu izlediğimiz bütün oyun içi videolardan görülebiliyor. Aslında bu grafik ve fizik olarak iki taraflı bir üstünlük. NVIDIA'nın geçen ay sonunda duyurduğu GeForce 7800 karşılaşıştırıldığından PS3'ün RSX'inden daha zayıf. Ama tahminlerimiz NVIDIA'nın bir sonraki GPU'su (muhtemelen GeForce 8800) ile RSX'in performansını yakalayacağı yönünde. Bu GPU'yu taşıyan bir ekran kartının yanına bir de PhysX kartı takarsak PC'lerde PlayStation 3 performansı yakalamamak için hiçbir sebep yok.

GERÇEK KÜTLE, GERÇEK NESNE

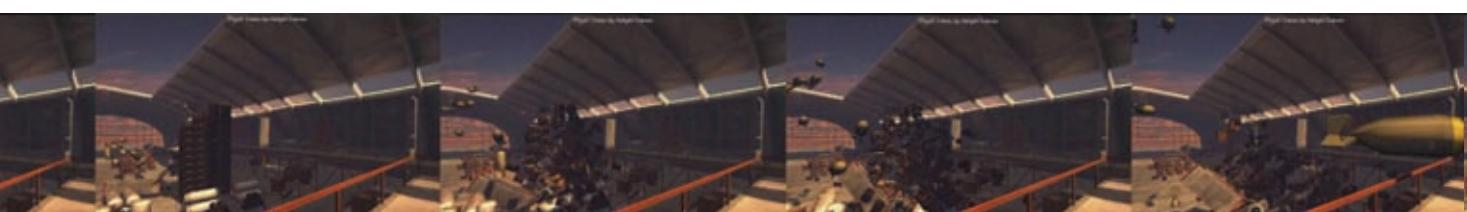
Peki, bu NovodeX'in yarattığı fizikler ne getiriyor, neden iş-



lemcimiz yetmiyor da PhysX'e gerek kalmıyor. AEGIA bunun cevabını vermek için E3'de bir düzine demo gösterdi. İşin sırrı bütün nesnelere onları gerçek kılacak bir şey vermek; kütleleri. Bugüne dek oyunlardaki bütün nesneler üzeri doku kaplanmış poligonlardan ibaretti. Ama AEGIA ile artık her nesne kendi kütlesine sahip olacak. Bir oyunu gerçeğe yakınlaştırmak için daha iyi bir yol düşününebilirsiniz?

Her objenin kütlesine bağlı olarak fizik hesaplamalarına dahil olması demek her şeyden önce kumaş ve saç gibi yumuşak dokuların oyunlarda gerçekçi kullanılabilmesi demek. Daha da iyisi su gibi akışkan objeler de artık gerçekçi şekilde oyunlarda yer alabilecek. AEGIA bunun için bir spor arabanın üzerine farklı farklı akışkanlar (su, köpük, lav) dökebildiğiniz özel bir demo hazırladı. Arabanın üzerine atılan bir kova su ile lavın farklı biçimlerde etrafa sıçraması ve arabanın üzerinden kayıp gitmesi çarpıcı bir görüntüydi.

Bu yeni fizikler bugüne kadar basit halde gördüğümüz fiziklerin daha detaylı ve yüksek ebatlarda olmasını da getirecek. Mesela Battlefield 2'yi ele alalım. Oyunda araçlar çarptıklarında veya patladıklarında sadece patlama efekti ile aynı anda hurda görüntüsüne dönüyorlar. Bunun yerine araçların gerçekçi olarak parçalandığını ve dört bir yana dağıldıklarını düşünün (PS3 Killzone demosundaki gibi). Mesela bir ağaca çarpan uçaktan kopan arka kanadın bir tankın namlusundan sekip kafanızza geldiğini hayal edin. AEGIA bunun için bir uçak hangarında geçen özel bir demo hazırladı. İçü üst üste kutular, variller ve bilumum teçhizat dolu bir hangara ön kapıdan hızla bir



uçak dalıyor. Denk geldiği her şeyi dört bir yana saçan uçak sonunda hangarın ortasındaki dev ve çok sağlam bir küreye çarparak tam anlamıyla parçalıyor. O anda hangarın dört bir yanında uçuşan yüzlerce obje duvarlara ve birbirlerine çarparak ortalığı cehenneme çeviriyor.

BÜYÜK BÜYÜK FİZİKLER

Bu detaylı fizik hesaplarının yanı sıra devasa fizik hesaplamaları da var. Mesela bütün bir binanın çökmesi gibi. Bugüne dek duvar yıkabildiğimiz oyunlar vardı ama büyük bir patlama ile komple çöken gerçekçi bir bina görünüşü apayı bir şey. Ayrıca bunun geride gerek bir enkaz bıraktığını düşünün.

Fizik hesaplarının gücünü göstermek için AEGIA standart tuğla dökme numarasını da kullanıyordu. Bilirsiz üst üste yığılı üç beş tuğla vardır, bir top atarsınız ve nasıl gerçekçi yıkıldıklarına hayranlıkla bakarsınız. Ama AEGLA'nın farkı aynı demoyu 30.000 tuğla ile göstermeleriydi ve üstelik her tuğla yıkılırken bir diğeri ile etkileşim halindeydi. Benzer bir demo Epic Games ile birlikte hazırlanmıştı ve dik bir tepeden aşağıya binlerce kayanın yuvarlanışını izliyordunuz. İnanın yıkılan tuğla kulesi veya yuvarlanan taşlarla kolay kolay etkilenebilecek biri değilim ama bu demoları izlediğimde ağızım bir karış açık kaldı.

Demoların içinde en enteresanlarından biri de ilk oyunları Yager ile adlarını duyuran Yager Studio'nun hazırladığı demoydu. Evet, stüdyo ile yaptıkları oyunun aynı isimli olması çok saçma ama bu adamların hazırladığı Eye of the Storm isimli bir demo vardı ki gerçekten gelişmiş fizik ve grafiklerle oyunların neye benzeyeceğini gösteriyordu. Bu demonun çarpıcı yanı 7 katlı bir bina yüksekliğinde bir mech'in yürütken nasıl fiziksel etkileşimler yaratacağını göstermesiydi. Bu devasa aracın her adımında asfaltın kırılıp yarıklar olması ve çevre binalarda duvar ve tavanlardan toz toprak dökülmesi bize büyük boyutlu fiziklerin neye benzeyebileceğini gösteriyor.

PHYSX ŞART Mİ?

Bu kadar örnekten sonra NovodeX fiziklerinin oyunları nasıl değiştireceği hakkında fikriniz olmuştur sanırım. Artık fazlasını kendiniz halal edin. Sanırım bu fiziklerin günümüz CPU'ları ile hesaplanamayaçına ve PhysX'in illa ki gerekli olduğuna da ikna olmuşsunuz-

dur. Aslına bakarsanız ben pek ikna olmadım. Tamam, PC işlemcileri yeni nesil konsoł işlemcileri kadar güçlü değiller. Ama ortak bir yanları var; çok çekirdekli olmaları. Bana sorarsanız çok çekirdekli PC işlemcilerinin bu işi kıvırma şansı var. Çünkü NovodeX'in en önemli yanlarından birinin çok çekirdekli işlemcileri destekliyor olması. Aksi takdirde 3 çekirdekli XBOX 360 ve 8 çekirdekli PS3'de çakışamaz.

Diger yandan piyasadaki oyunların büyük çoğunluğunun çift çekirdek desteklemeyi biliyoruz. Peki, biz tek çekirdekte gayet güzel çalışan Half-Life 2'yi çift çekirdekli bir sisteme kursak ve oyuna NovodeX desteğini ekleyle ikinci çekirdeği fizik hesaplamalarına adasak sonuç ne olur? Açıkçası ben de bunu çok merak ediyorum. Zaten eninde sonunda PC'lerde kullandığımız CPU'lar gelişmişPhysX çipi gereksiz kalacak ve biz fazladan bir kart almadan bu muhteşem fiziklere kavuşacağız. Bunu AEGLA'ya özellikle sordum. Onlar için asıl işin NovodeX fizik motoru olduğunu ve PhysX'i

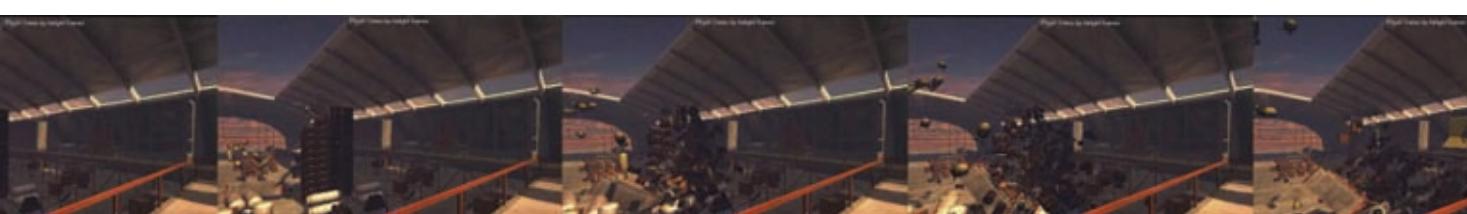
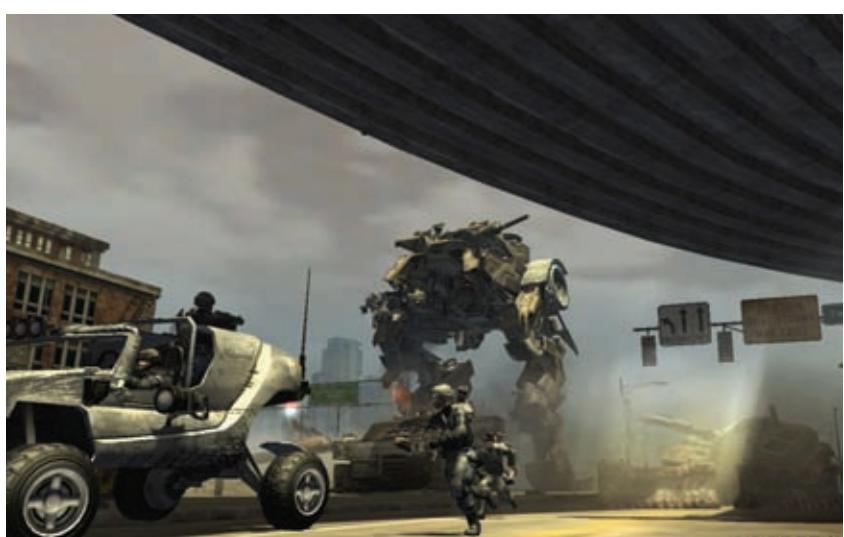
bunu PC'lerde gerçekleştirmek için bir araç olarak gördüklerini söylediler. Bu iyi bir haber işte.

İLK PHYSX ASUS'TAN

Bu kadar PhysX çipinden bahsettikten sonra gelin bu çipi kullanan fizik kartlarının neye benzeyeceğine bir göz atalım. AEGLA ilk fizik kartlarını üretecek olan firmanın Asus olduğunu ve kartın 2005 sonuna kadar piyasaya cağığını söylüyor. 125 milyon transistöre sahip PhysX çipini soğutmak için fan gerekiyor ve karta molex bağlantısı ile güç kaynağından ekstra güç sağlamalısınız. Ama güç tüketimi ekran kartlarından düşük, sadece 20 Watt. Resminden de görebileceğiniz gibi bu bir PCI kart. Ama kuşkusuz PhysX'in PCI-X modelleri de olacak.

Piyasaya çıktığında kartın 249\$ ila 299\$ arası bir fiyatata satılması bekleniyor. NovodeX'in yeni nesil Unreal motoruna dahil edileceği biliniyor. Bu fizik motorunu kullanacak ilk oyunlar; Ghost Recon 3, RoN: Rise of Legends, City of Villains ve Arena Online.

PhysX ve NovodeX'le ilgili tüm merak ettiğimizi sorduktan sonra geriye bir soru kalmıştı: PhysX kartımız yoksa NovodeX destekli oyunları oynayamayacak mıyız? Neyse ki AEGLA'nın cevabı içimizi rahatlatıyor. NovodeX motoru tamamen ölçeklendirilebilir bir yapıda. PhysX kartımız yoksa oyun gelişmiş fizik özelliklerini kapatıyor ve daha basit, diğer bir deyişle günümüz fizikleriyle oyunları oynamamamızı sağlıyor. Yani 299\$ bayılmadan da Rise of Legends oynayabileceksiniz. Tabii içimize de oturuyor.



SHUTTLE XPC SB86I

Üretim: Shuttle www.shuttle.com **Ithalat:** Hızlı Sistem www.hs.com.tr **Fiyatı:** 365\$ +KDV

Şık, Sessiz, Gelişmiş... Kusursuz Bir Mini PC

Shuttle öncüsü olduğu Mini PC pazarında liderliği kimse-lere bırakmaya niyetli gö-zükmüyor. XPC serisinin son üyesi SB86i ise Mini PC'lerde çitayı bir parça daha yüksel-tiyor. Öncelikle sistemin tek-nik özelliklerine bir göz ata-



Artılar: Gelişmiş teknik özellikler, sık ve sessiz tasarım
Eksiler: Yok

lim. i915G çipsetine sahip barebone sistemi Soket 775 Pentium 4 ve Celeron D işlemcileri destekliyor. 2 DIMM slotuna 2GB'a kadar bellek takılabilen SB86i, ekran kartları için bir PCI-X'e ek olarak bir de PCI slotuna sahip. Sistemin üzerinde entegre 8 kanal destekli ses kartı ve Gigabit Ethernet var. Anakart üzerinde 4 seri ata portu bulunusa da sadece 2 sabit disk ve bir optik sürücü takılabilir. Ama bunlar bir Mini PC için fazlaıyla yeterli. SB86i'nin arka panelinde 2 USB ve bir Firewire portu var. Ancak sistemin ön tarafı daha zengin. Ön yüzün her iki tarafında yer alan panellerde tüm formatları destekleyen 8-in-1 kart okuyucu, 2 USB portu, kulaklık ve mikrofon girişleri bulunuyor.

Teknik özellikler konusunda SB86i'nin hiçbir eksiği olmasa da çarpıcı yanı kesinlikle bu değil. Onu diğer XPC'lerden ayıran iki önemli özelliği var. Birincisi sistemin iç yapısının bugüne kadar Shuttle'in çıkardığı en başarılı tasarım olması. Yeni tasarımın en güzel yanlarından biri kasanın en tepesine yerleştirilen sabit disk yuvalarına çok kolay disk takip çıkarabilmeniz. Ayrıca RAM ve PCI yuvalarına ulaşmanızı engelleyen hiçbir parça yok. Gerçek işlemci takip çıkarmak için hala sistemi dibine kadar parçalamamanız gerekiyor ama diğer bütün parçalar çok kolay takılıp çıkarılabilir. Tasarım kasaya bileşen ekleyip

çıkarmayı kolaylaştırmışının yanı sıra sessiz ama çok etkili bir soğutma sistemine sahip. Kasanın içinde biri ön biri arkada sadece iki fan buluyor. Bunlar oldukça sessiz fanlar. Öndeki fan dışardan aldığı havayı işlemcinin üzerindeki oldukça büyük pasif soğutucuya üflerken güç kaynağının arkasında yer ala fan içerisindeki sıcak havayı güç kaynağının içinden geçirerek dışarı atıyor. Böylece kasa-nın bütün bileşenleri yeterince soğumuş oluyor.

SB86i'nin ikinci ve bence daha da önemli olan özelliği çok sık tasarımı. Gerçi ebat ola-rak XPC serisindeki bazı modellerden daha iri. Ama bence tüm XPC'ler içinde en çok ola-nı. Ön panelde bulunması gereken port ve düğmeler yanlara alındığı için beyaz ön yü-zey çok temiz bir görüntüye sahip. Optik sü-rürücü yuvası ön tarafa uygun bir kapağın ardi-na saklanmış. Bunun hemen üzerinde bulu-nan ince açıklıkta ise uzun bir mavı ışık bulu-nuyor. Power On ve HHD Led göstergesi ola-rak çalışan bu ışık özellikle loş ortamlarda SB86i'nin daha sık görünmesini sağlıyor.

Rakip firmaların Mini PC'lerini multimed-ya cihazına çevirme eğilimine karşın Shuttle hala daha sade ve fonksiyonel barebone sis-temler üretmek de kararlı. SB86i ise tüm seri içinde hem tasarım, hem sessiz çalışma hem de teknik özelliklerile en başarılı sistem.

MATSUNICHI GO-FR33

Üretim: Matsunichi www.matsunichi.com.tr **Ithalat:** Mascom www.mascom.com.tr **Fiyatı:** 145\$

Yeni Bir Marka Yeni Bir MP3 Çalar

MP3 çalar bolluğuına yeni bir marka ek-lendi. Hong Kong merkezli Matsunichi pek çok modelle piyasaya girerken biz de bunlardan en hası GoFr33'e bir göz attık. Hong Kong geçtiğimiz yıllarda Çin'e bağlandı da ürün kalitesi olarak ülkenin gerisinden hala önde görünü-yor. 512 MB kapasiteli bu flash MP3 çal-aında bunu görmek mümkün. Şık ve sportif bir tasarıma sahip olan GoFr33 sağlam ve kaliteli görünüme sahip. Ol-dukça küçük olsa da ihtiyaç duyulan tüm bilgilerin sağlığı geri aydınlatmalı likit kristal ekranı, kolay ulaşılan yumu-şak plastikten düğmeleri, ses kayıt ve FM radyo özellikleri ile oldukça tatmin edici bir ürün GoFr33. Tek AAA kalem pille 10 saat müzik çalan cihazın USB 2.0 bağlantısını kullanması ve detaylı

Türkçe kullanım kılavuzu diğer artıları. GoFr33'nin kafamızda soru işaretleri yara-tan tek yanı kulaklıklarının üretim kalite-si oldu. Kendi ses kalitesi oldukça iyi olsa da kulaklıklar sanki bu kaliteyi ya-kalamaktan uzak. Hâlbuki birbirine do-lanmayan ve GoFr33'yi boynunuza asmanıza olanak veren yapısı ile oldukça güzel bir tasarımlı var ku-laklığın.

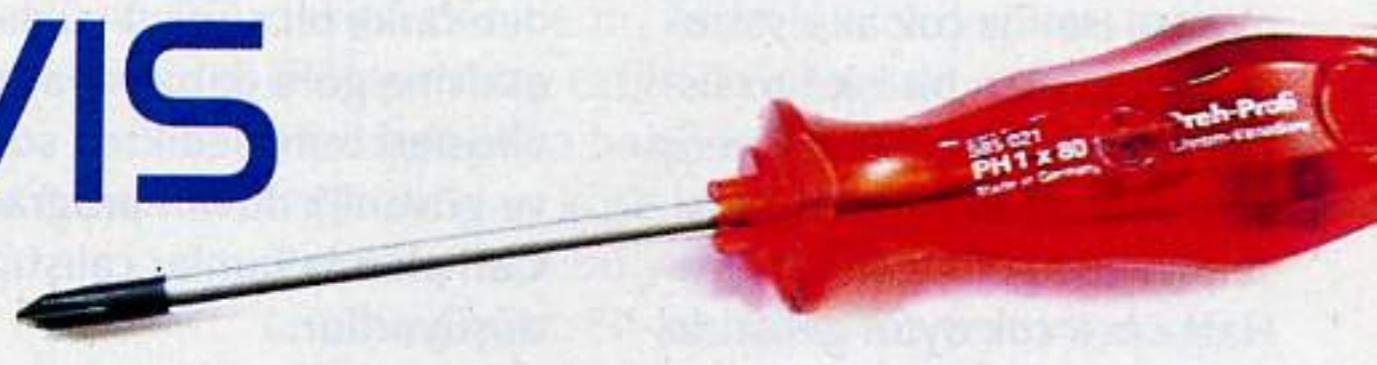
Piyasa da aynı özel-lıklere sahip pek çok MP3 çalar olsa da sportif görünü-mü ve üre-

tim kalitesi ile kalabalığın ara-sından sıyrılmayı başaran bir ürün GoFr33. Eğer bugün-lerde bir flash MP3 çalar almayı düşünüyorsanız mutlaka Go-Fr33'ye bir göz atın.



Artılar: Sportif tasarım, üretim kaliesi
Eksiler: Kulaklıklar

Teknik Servis



Bu ay saydım Teknik Servis'e gelen mektupların tam altı tanesinde donanım sorunlarınız yüzünden deliye döndüğünüzden bahsedip bilgisayarınızı parçalamak veya camdan aşağı atmaktan bahsediyorsunuz. Yaz gelmiş, okullar tatil girmiş, çalışanlar ya tatil çıkmış ya da hazırlığında... Bu ne şiddet bu celal arkadaşlar? Biraz rahatlayalım ya, bir yaz rehaveti sarsın her yanımızı, hayata daha sevgiyle bakalım, kendimizle ve sistemlerimizle barışalım. Kırıp dökmekle, yapmasanız bile bununla tehdit etmekle donanım sorunu çözüldüğü ne zaman görülmüş?

HDTV'SIZ PS3 OLUR MU?

Merhaba Tuğbek, ben Ferhat sana bir sorum olacak. Ben PS3 çıkışına almayı düşünüyorum ama Haziran sayınızda PS3'ün HDTV'lerde çalışacağını söylemişsiniz. Acaba bu meret normal, yani analog TV'leri de destekleyecek mi. Bir de tahmini fiyatı ne olacak. Simdiden teşekkür ederim iyi çalışmalar dilerim.

Ferhat Fettahoğlu

Selam Ferhat, Biz de PS3'ü heyecanla bekliyoruz ama bizde de HDTV yok. Ne yapacağımız nerden alırız bileyemiyoruz valla. Geçen gün Doğubank'ı altüst ettim bir tane bile

1080p destekli gerçek

HDTV bulamadım. Ama panik yapmaya gerek yok. Çünkü

elimizdeki PlayStation 3 resimlerinin de gösterdiği üzere PS3'ün arkasında iki dijital (HDMI) ve bir analog (AV Multi) çıkış var. Eğer HDTV'in yoksa bile PS3'ü kullanabilirsin. Tabi bu PC oyunlarını 1600x1200 çözünürlükte oynamak varken 640x480 çözünürlükte oynamaktan farksız.

Bu arada HDTV almayı düşünen herkesi tekrar uyaralım. PS3'den tam performans almak için HDTV'lerin gerçek 1080p desteği olması gerekiyor. Ürün özelliklerinde desteklediği çözünürlüğü kontrol edip 1920x1080 olduğundan emin olun. Mesela benim gözüme kettiğim bir bebek var. 92 ekran 1080p destekli bir LCDTV, BenQ DV3750. Google'ın Froogle servisinden aratıp bakabilirsınız. Gerçi tuner yok ama bir uydu alıcı taktiniz mi her şeyi tamamdır. Amerika'da 2.000\$ fiyatı ama bize gelenek kadar bu yeni vergilerle 3.000\$'ı geçer herhalde.

64-BIT WINDOWS NEREDEN BULUNUR?

Merhabalar, nasılsınız? Aklımda bazı sorular var, yardımcı olursanız sevinirim. Umarım sorularımı saçma bulmazsınız.

1) Sizce AMD64 mü yoksa 64-bit bir Pentium mu? Fiyatlarının birbirine yakın örneğin P4 630 ile AMD64 3200 ama biri 3GHz diğeri 2GHz, P4 daha iyi değil mi?

2) 64-bit işlemci almak şu an sorun yaratır mı, yani benim bildiğim daha hiç 64 bit için bir program yok. Herhangi bir sorun yaşar mıymış?

3) 64-bit Windows XP, kutuda satılmıyor mu, nasıl alicam?

4) Acaba şu aralar 64 bit destekli bir oyun var mı? Çıkacak mı, benim bildiğim sadece Far Cry'in yamalı hali var. 64 bit, oyunlarda nasıl bir farklılık sağlayacak?

5) PCI-X ile AGP ekran kartları arasındaki fark ne? Yani hangisi daha iyi?

6) Fiyatı 200 dolar civarında beğendiğin bir ekran kartı var mı?

7) Yeni anakartlar üzerindeki çift kanal bellek yuvaların ne özelliği var?

Sorularımla siz sıktığım için özür dilerim, simdiden teşekkürler.

- Sinan Yılmibeşoğlu

Selam Sinan,

Soruların saçma değil tam tersine iyiler. Zaten saçma olan sorularla Teknik Servis'in değerli sayfalarını harcamıyoruz. Tamam, bazen çok eğlenceli bulduğumuz saçma sorular olursa

onları yazmadan edemiyoruz. Ama eğlendiğimize göre bu da sayfa kaybı olmaz değil mi? Neyse gelelim sorularına.

1) Bu tip soruları hiç sevmediğimi biliyorsunuz. Intel mi AMD mi, ATI mi NVIDIA mı? Hatırlarsan Mart ayında oldukça geniş bir işlemci yazısı hazırlamış ve 64-bit işlemcilerle ilgili her şeyi anlatmıştık. Sanırım sen o yazıyı kaçırmışsin. Eğer 64-bit'e geçmeyi düşünüyorsan öncelikle o yazıya göz atmanın tavsiye ederim. Gelelim model isimlerini verdigin işlemcilere. AMD64'ler teknoloji olarak bir parça daha iyi. Ancak 64-bit Pentium 4'lerde 2MB ön bellek varken 939-pin AMD64'lerde sadece 512KB ön bellek bulunuyor. Bu yüzden bu iki işlemciyi aynı fiyatta bulursam Pentium 4'ü tercih ederim.

2) Hayır hiçbir sorun yaşamazsun. Zaten Intel tüm işlemci serisini 64-bit'e geçirdi bile. Bugün için 32-bit bir işlemci almak kötü bir yatırım olur. 32-bit'lik yazılımlar da 64-bit'de sorunsuz çalışıyor.

3) Tam ve doğru ismi ile Windows XP Professional x64 Edition kutulu olarak satılıyor. Ancak henüz Türkçe sürümü hazırlanmış değil. Bu yüzden bulamamış olabilirsin. Microsoft Haziran ayında dil paketlerinin hazır olacağını söylüyor ama henüz bir ses çıkmadı. Ancak Microsoft web sitesinden (microsoft.com/x64) İngilizce WinXP Pro'yu 64-bit sürümü ile ücretsiz değiştiriyorlar. Temmuz sonuna kadar sürecek olan değişimde Türkçe sürümü yeni İngilizce x64 ile değiştirebiliyor musun ve Türkiye'ye değişim yapıyorlar mı bilmiyorum. Zaten bilgisayarın markalısa yani Windows'u ayrı olarak almamışsan bu değişim bilgisayarını aldıgın firmadan yapman gerekiyor (ben de bu yüzden değişemedim).

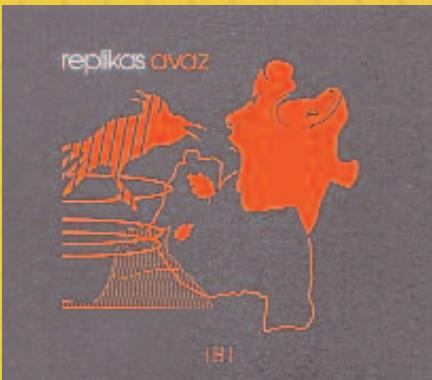
Bu durumda önce firmaya danışmakta fayda var. Eğer Windows XP Professional'a sahip değilsen yeni x64 sürümünü satın alman gerekiyor. Eğer bekleyemem, uğraşamam diyorsan aynı web sitesinden x64 sürümünün 4 aylık ücretsiz deneme sürümünü indirip kullanabilirsin (550MB). Bu arada x64'e geçmeden önce bütün donanım sürücülerinin 64-bit sürümü olduğuna emin ol. Çünkü eski 32-bit sürücülerini artık kullanamayacaksın.

4) Maalesef henüz 64-bit oyunlardan ses seda yok. Bunun iki sebebi var: Birincisi 64-bit destegine sahip bir oyun yaparsan içine daha fazla yapay zekâ, fizik, obje koyacak daha büyük haritalar geliştireceksin ki bir anlamı olsun. Bu da fazladan emek vermek demek. Ama asıl

Cevap

SANALDAN GERÇEĞE

Avaz Avaz



Türk avantgarde rock'ının öncü gruplarından Replikas, üçüncü albümleri 'Avaz',

sıkçıdı. Öncü dedim ama bu gruplar zaten bir elin parmaklarını gesmiyor, neyse ki hepsi de iyi müzik yapıyor. Babazula ve uzun süredir sesi soluğu sıklayan ama hakkında "geri dönüyor" söyletilerinin oblastığı Nekropsi gibi. Replikas'ın ikinci albümleri 'Dadaruhi' ile keşfettim ve bırakmadım bir tane. Dadaruhi, elektronik timler taşıyan, ses efektlerini yerinde kullanın, tubaf düygular uyandıran original bir albüm. Karşılaştırmak gerekiyse, Avaz, sound açısından rock'a daha yakın. Sözler ve vokal bu sefer daha ağır basıyor. Ama

Replikas'a özgür "derin" melodik yapıları bulan mercut. Albümün ilk parçası 'Gece Kadar Rabatsız Etmiyor' için Ali M. Demirel tarafından çekilen video su sırada multimedya kanallarda dynamatik. Replikas, dinleyerek dıstrıgnır gruplardan. İlk seterde 'O-1' ve 'Dayan' kulagıma takılmıştı ama simdi 'Ömür Sayacı' ve 'Deli Halayı II' loop ediliyor masalı stüdyo. Avaz'ın konserleri başlıyor. Albümün yanı sıra Replikas'ın canlı izlenmeniz de şiddetle tavsiye edilir, özellikle yeni bir seyler arıyorsanız (www.replikas.com).

Dünyalar Savaşı



Geldi gelecek, teaser'lar, fragmanlar derken, Dünyalar Savaşı (War of the Worlds) gökemli bir şekilde vizyona girdi. Ünlü bilimkurgu yazarı H.G. Wells'in aynı adlı romanından ilk kez 1953 yılında sinemaya uyarlanan Dünyalar Savaşı, Steven Spielberg'in yönetmenliğinde yeniden basıyor.

Roman astırıma çok eski. Üzerinden yüz yılı aşkın bir süre geçmiş. Okumadıysanız bile oyununu dynamis olabilirsiniz. Olay, Marslılar'ın Dünya'yı işgal etmesi üstine kurulu. Ayrıca herhangi bir nedendeleri veya anlaşmaya niyetleri

falan da yok adamların. Amacıları sadecelerde insanlığın kökünü kazmak ve insan medeniyetine son vermek. Böyle bir girişten sonra insanın akına ister istemez, "Amerikan Başkanı yine sabıtanız gezegeginizde uzanan art niyetli uzaylı uzularına roketleri salıyor mu?" sorusu geliyor ve ikinci bir "Kurtuluş Günü" düşüncesi yüzümüzü eksitiyor. Neyse ki bu sefer durum farklı.

Bir kere Marslı falan yok. David Koepp senaryoyu yazarken, "Mars'a gittik ve herhangi bir canlıyla karşılaşmadık" diye uzaylıların memleketini hissettiyor. Bunun dışında kabul eden Amerikan Başkanı yerine işgi sınıfından bir Tom Cruise ve ailesini koruma mücadelesi olağanüstü. Üstelik Cruise, sandığının aksine "cool" bir karakterden ziyade esinlenip bosanmış, alkol problemi olan bir "kayıbeden" rolünde. İnsanların uzaylılar karşısındaki tüm delsetini ve şaresizliğini, Cruise ve ailesinin gözünden aktarmak dramatik etkiyi güçlendiriyor. Ayrıca Spielberg, baskent-

lerden sağlam sapan ışılık manzaraları göstermek yerine sadecelerde New York ile ilgilenerken tempoyu düşürmeye, dik katları doğrultuyor. Kitaba yer (İngiltere) ve zaman (Viktorya Dönemi) yerine düygusal açıdan bağlı kalmanın çok yerinde bir yaklaşım olduğunu da söylemek gerekiyor.

Dünyalar Savaşı bir Spielberg filmi ve görsel açıdan kesinlikle mitkenniliyeti. Hiçbir masrafın kazanılmaması ve dev uygakların New York'u yerle bir etmesine izin verilmemiş. Zaten dünyanın en büyük hayalperestinin bizi hayal kırıklığına uğratacağı düşünülemezdi.



Seyir 2

Tara aylar önce bir dergiden bahsettim Seyir adında. İste o derginin en sonunda ikinci sayısı çıktı. Bahçeşehir Üniversitesi, Dövizim Fakültesi öğretim elemanlarının sekiştek kadroyu oluşturduğu Seyir, bu sayısında "Küreselleşme ve Sinema"ya odaklıyor. Bu ağır dosya konusunun yanı sıra Waking Life izlemek, Seyircinin El Kitabı, Aksiyonda Game Noir, Tanıdık Film Afişelerinin Tarnınmadık Yüzü Üzerine: Enval Yıldız (en son 'Kingdom of Heaven'ın afisini tasarlayan mesur grafik tasarımcımız) gibi farklı makaleler ve denemeler de yer almaktır. Seyir bir sinema dergisi ama popüler alanlarda karıştırılmamak gerekiyor. Daha çok sinemaya entellektüel boyutta ilgilenenlere tavsiye edilir.



Batman Yeniden



En son Batman serisi dörtlemis ve Tim Burton'ın sektörde fantastik ilk iki film haric hafızalarla tatsız bir anı olarak kalmıştı (Avaya gireyim. Bilmen su sahneyi hatırlar misiniz: Dördüncü filmde miydi neydi, Batman sattıdan sanguv sanguv kötü adam Arnold'ın yanına döldürken o müthiş repligi söylemişti "Merhaba, ben Batman" ... Hadi ya!?. Biz de kapıcı Husmen ağa şöpleri almaya geldi sandalyelik! Aşınla ikinci filmde Penguin'in maymunlarıyla başlamıştı gözümüzdeki düşüsü ama o an gerekten bitmiştii Batman filmleri benim işim - Blaxis)

Ve simdi Batman yeniden basılıyor, hem de Memento ile büyük bir çıkış yapan Christopher Nolan

gibi gens bir yönetmenle. Batman Begins projesi, Darren Aronofsky'nin Batman Forever'ı ile aynı zamanda gündeme geldi ama Forever konsept asasının dan öteye geçemedi. Batman Begins, inanılmaz bir kadroya sahip; başrolde Christian Bale (yeniden Batman ve aynı zamanda Bruce Wayne) olmak üzere, Liam Neeson, Rutger Hauer, Gary Oldman ve Morgan Freeman baba isimlerden.

Bu sefer Batman en basından basılıyor, tabii hikayemiz aynı: Küçük Bruce, ailesinin hırbaçra katledilişine tanık olur. Öfkesini dindirmek ve hayatın sırlarını keşfetmek işin dünya turuna çıkar.

Bu tur sırasında her türlü fiziksel ve ruhani eğitimin gezer. Ducard (Nesson) adında gizemli bir yabançı bizimkine hem akıl hocalığı, hem de antrenörlük yapar (ustalıklağın hesabı). Artık Bruce Wayne, Batman olmaya hazırlı-

dr. Yeni fasası ve egosuyla Gotham'a döner. Yalnız Gotham zihna dan çok mistik, suo sehri savmış, polis kuvvetleri garesiz kalmıştır. Wayne holding bile topluma hizmet amacından iyice uzaklaşmış, paranın esiri olmuştur. Kısacası kabramanız her iki cephede de savaş vermek, bir yandan da ince işleri ihmal etmemek zorundadır... Katie Holmes'un esas kadını oynaması (Kim Bassinger'in yerini hayatı tutamadı) ve Batmobil'in şıpten bozma sok kontal bir tasarıma sahip olması, filmi izlemeden rahatsızlık verebilirlerden. Gergi sırf bu kadar sağlam oyuncuya bir arada görmek işin bile bu filme gidiyor. Yönetmenin bir Batman fanatığı olması da motive edici detaylardan. (Sona ilseyim: Hafta sonu gitmem Batman Begins'e, bir sonraki filmi meraklı bekler oldum. Film iyi - Blaxis)



Sanal Goriller

Yaklaşık dört yıl önce, kendilerine Gorillaz diyen dört grubun tip, anime visüellarıyla müzik kanallarını adeta istila etmişlerdir. Özellikle "Clint Eastwood" şarkısında, kimse ekran basından ayrılmıyordu. Peki kim vardı bu sizgi karakterlerin arkasında? 2D, Noodles, Russel ve Murdoc kimlerin temsiliydi? Yoksa tamamen sanal mıydı? Grub bir süre gizemi koruduktan sonra deşikedikler basladı: "Abi vokal acayıp Blur'inkine benzeyip..." Vokalin benzemeğe kalmayıp, brit-rock grubu Blur'ın sesi ve her şeyi olan, Damon Albarn'ın ta kendisi olmasıyla Gorillaz'ın fayası ortaya çıktı. Gorillaz toplama bir proje grubuydu. Farklı tarzlardan gelen isimler sayesin-



de, grupla aynı

adı taşıyan albüm hip-hop ile punk arasında giidip geliyordu. Daha sonra bu dört tekinsiz elemen birden ortadan kayboldu ve ister istemez grubun tek seferlik olduğu yönünde stylentiler basladı. Ama birkaç ay önce sıkın "Demon Days" ve albümün ilk hiti "Feel Good Inc." multitemsiz videosuyla Gorillaz'ın geri dönüştüğünü haber verdiler; hem de eskisinden daha sağlam bir şekilde! İlk izlenimlerim bu albümün daha melankolik

ama bir o kadar da eğlenceli olması. Parşalar çok daha ritmik ve sound bakımından çok daha temiz. Daha fazla bilgi ve hatta grub元件larıyla takılmak işin www.gorillaz.com adresine girin derim. Bu adres sizin grubun sözde yasadışı apartmanına götürecek. Artık orada yeni yeteneklerin seslerine mi katılırsınız yoksa Gorillaz supermarketinden alışveriş mi yaparsınız, evasına karışmam.



Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Hani Nasrettin Hoca'nın bir fikrası vardır: Bir ziyarete gi- der. Üzerine gayet pahalı bir kürk giymiştir. Herkes kürkü- ne itibar ederek onu zengin sanır ve türlü ikramlarda bu- lunurlar. Tavırlarının bundan kaynaklandığını fark eden ho- ca da en sonunda "Ye kürküm ye" diyerek pilava kürkünü daldırır. "Hocam sen ne yapı- yorsun?" diyenlere ise; "İtibar onun, ziyafet ona, o zaman ye kürküm ye" der.

İşte bu tip tavırlara o kadar çok rastlarız ki... İnsanların kim olduğunu, aslında sizin de onlar için kim olduğunu gayet net ortaya çıkartacak bir denemedir bu. T-shirt giydiğinizde taksi şoförü size "abi" diyerek hitap eder. Takım elbise giydığınızda ise bir anda "beyefendi" olursunuz. Bunun benzeri gecenlerde ba-

YAZIN TAM ORTASI

Temmuz tam mevsim ortası. Şortlar, t-shirt'ler coktan çıktı. Hatta evde don atlet gezme zama-

şıma geldi. Aslında yerin ismini şiddetle vermek istiyorum ama “Basının gücünü kullanıyor” denmesin diye bunu yapmayacağım. Müşteri olarak gittiğim bir vere

bu kez bir işe alakalı olarak görüşmeye gittim. Her zaman etrafımızda garsonların cirit attığı (grupla gidince cirit atıyorlar tabii), mekân sahibinin hatırlımı sorduğu yerde, bu defa mekân sahibi benimle direkt olarak görüşmedi bile. Ne değişmişti? Çok basit, para görmemişti! Ne oldu? Öfkelenerek çıktıım gittim. Bir daha oraya ne ben giderim, ne de arkadaşlarımı gönderirim. Ayrıca elimden gelen tüm olumsuz reklamları yaparım. Çünkü samimi degiller. Esnaf olmak yalnızca para ile konuşmak değildir. Bazen gereklirse müşterinizden para bile almazsınız. Hata yaparsanız bunu kapatmak için üzerine bile vermeniz gerekebilir. Çünkü bir restoran işletiyorsanız, orası konumu kadar “fıçı gazetesi” ile oldukça para kazanır. Üstelik müşteri kalitesini koruması da bu gazetenin yayın yaptığı insan kitlesiyle alakalıdır. Düşünün bir: Sırf güller yüzü ve samimiyeti yüzünden kendinizi evinizde hissettiğiniz yerler hep listenizdedir öyle değil mi?

ni geldi. Ama aranızdan bazıları yazılığa bile PC'lerini götürmeyi düşünüyor. Hatta oyun oynamak için lap top alanlar var. Çünkü bazı kaliteli oyuncular yaz sonunu beklemiyor. Üstelik sınavlar ve okul da bittiği için bol bol zaman var artık. Ama birden neyi fark ettiniz? Bütün kişi oturmaktan popo, göbek büyümüş di mi? Üstelik onları açmanın da tam zamanı (bi Dakka, göbeği anlarım da, popoyu açmanın niye tam zamanı ki?! – Blx). Açıñ gitsin boş verin. Hatta o göbeğin üstüne bir de çerez yerleştirin. Bakın o zaman ne güzel oluyor. Denize atlarken bom-balama yapın. Dans edecekseniz partnerinizi göbeğinize yapıştırın gitsin yaaa!

Farkında misiniz, kilolu insanlar daha neşeli olur. Çünkü hayatı daha kolay ti'ye alırlar. Günlün gitsin Allah aşkına! Ama ne olur tatil gi-derken yanınız; PC, PS falan almayın. İnatla "oyun oynayacağım" diyorsanız Nintendo'nun, Sony'nin el konsolları var. Onlardan kapın bir tane taksitle. Ya da cep telefonunuza oyun yükleyin. Böylelikle istediğiniz her yerde oynayın. Ama o kocaman aleti yükleyip götürmeyin ya! Onun kaplayacağı yere kendinizi koyn. Hem biraz oyundan uzak kalmak iyidir. Hani sevgili-ler ayrı kalınca birbirini daha çok özler ya, ben bu yaz Mary (PC'min adı) ile beraberim. Tatil falan yok bana. Sizin yerinize bol bol oyun oyna-yağım. Ama siz PC'lerinizi yanınızda almayın. WoW'a devam.

Eğer israrla oyun oynayacağım diyorsanız o zaman Imperial Glory'i kaçırmayın. Total War serisinin devamı resmen. Üstelik deniz savaşları da var artık. Bunun yanında kitap, kaset ne varsa bir tarafa gömün arkadaşlar. Tamam, kadın dergilerindeki "yaza hazırlık rehberi" gibi oldu ama siz bunu "oyuncunun yaz rehberi" gibi düşünün. Hatta böyle bir dosya konusu mu yapsak sevgili Yazı İşleri Müdürüm ne dersiniz? Kapağa da arkada Hawai manzarası, onde tüm editörlerin deniz kıyafetleriyle olduğu bir fotoğraf koyarız. Boyner'den de sponsorluk alırız??? Hatta sağda solda bikinili kızlar da olur. Konu mankeni olarak canıuummm.

İki ayrı köşe yazısı yazmaya devam ediyorum.



KESİK KESİK

Daha yüksek sesle konuş,
ya da artık sus en iyisi...

Kulaklarını ve gözlerini kaldırılmış gökyüzündeki yıldızları dikkatle inceleyen bir sürü budala. Akıllarında bir büyük soru, evrende yalnız mıyız? Devamlı bin türlü olasılık hesabı yapıyor kimisi, kimisi de antik metinlerde şifre arıyor delliler gibi. Bazıları renk tayfi analiziyle meşgul, bazıları eski piramitlerin altında uzay gemisi kalıntıları bulma peşinde. Ahmaklar, ahmaklar, ahmaklar. Evrende yalnız değiliz ki biz. Bizim yalnızlığımız yeryüzünde, birbirimizle...

Eski bir motorum vardı bir zamanlar, sonra birilerine sattım onu. Külüstür birşeydi. Ama hayatmdaki tek külüstür şey değildi. Nerede olduğunu biliyorum. Aşağı yukarı. Sanırım gidip onu geri alacağım. Merdivenlerden çıkarıp odama koyacağım, altına da büyük bir naylon örtü sereceğim. Parçalayıp her parçasını tek tek temizlemek, iyileştirmek ve sonunda o yaşlı hurdayı en azından gözlerimi acitmayaçık hale getirmek ne kadar vaktimi alır? Ne kadar çok alırsa o kadar iyi. Eller çalışırken aklı huzur bulur. Hiç olmadı iyice temizler, dekoratif bir hale getiririm. Hayatmdan bir kesit, salonun bir kenarında. Çoğu insandan çok daha fazla iz bıraktı bende, çoğu da iyi anıları. Çoğu insanla kıyaslandığında...

Metal çağının çocuğu imişim ben, demir, bakır, çelik, titanyum, gümüş. Bunların parıltısı ve kulakta yankılanan tınısı hoş geliyor aklıma. Taş bloklar da iyidir, granitle duvar örme, obsidiyenle süslemek ve mermerle kutsamak. Ama çeliğin avuçlarında bıraktığı o his yok mu, isımla isınan ve benim parçam haline gelen, onun yerini tutamaz. Belki de tekrar salona dönmemi ve eskisi gibi ağırlıklarla çalışmalıyorum. Çok uzun zamandır yapmadım bunu. Çeliğin

Evrende yalnız değiliz ki biz. Bizim yalnızlığımız yeryüzünde, birbirimizle...

çınlamasındaki tatmin ne de var ki? Conan iyi bilir bunu bak...

İnsanlara kızamıyorum, benim derdim bu işte. Durup durup patladığım zamanlar oluyor, ama uzun vadede kimseye kızamıyorum. Mutlaka haklıdır herkes kendince. Herkesin ihtiyaçları vardır. Herkes birilerinden işte öyle görüp öğrenmiştir. Adetleri şudur, inançları budur. Şartlar öyle gerektirmiştir. Vesairedir, vesaiderdir. Ama sonuçta herkes kendince illa ki haklıdır. İnsanlara kızamıyorum. Onlara kızabilemek için insandan daha üstün bir şey olmam gerekdir. Ama değilim...

Birbirimizi zerre sevmiyoruz, farkındasınız değil mi? İnsan kolay kolay sevilebilecek bir varlık değil zaten, kırk bin türlü huyu var. Yapabildiğimiz en iyi şey birbirimizi gırtlaklamamızı önleyeceğ ortak noktalar bulmaya çalışmak. Pek çok insan bu yüzden aynı saçma şarkları birlikte söylüyor, aynı stndlara dolmuş tuhaf oyunlara tezahürat yapıyor. Birbirimizden nefret ediyoruz. Ama muhtacız da, kim kendi apandistini alabilir ya da bilgisayarını imal edebilir ki? Yapanlar var, her ikisini de, ama sayıları çok az. Onların bile birşeyler için birilerine ihtiyaçları var. Tamamen kopup gidersek ölüruz. Bu yüzden sosyal bir türüz...

Sevgi, ümit, mutluluk, yok mu bunlar? Var, olmaz mı, var. Sorun şu ki, eğer reklamlara kaçacak olursanız tabii, hayatınızın bunlarla dolu olması gerekiyor. Oysa sırf aynı gazozu tüketerek harcanan bir hayat olsa olsa ülser kazandırır insana. Fakat mutluluk altın gibidir mesela, yıllarınızı aynı derenin kumunu eleyerek geçirir, sonra elekte minicik bir ışılıt görüp aklınızı kaçırırsınız. Bir anlık ışılıtlar, işte o kadar. Yetmeli...

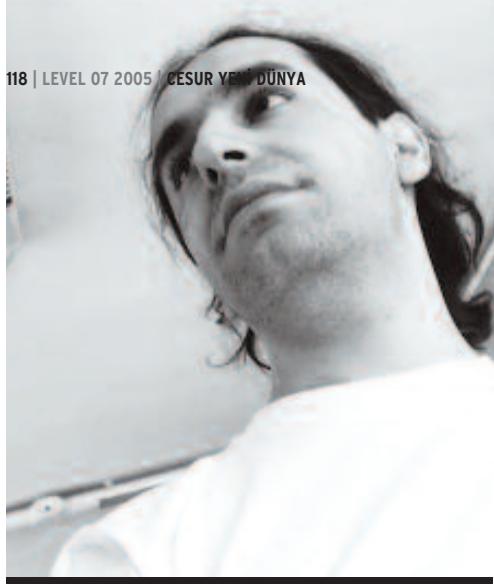


M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Sesini duyuramıyor musun? Belki de daha yüksek sesle konuşmalısın? Ya da belki susmalısın. Susmak erdemdir diyecek değilim şu saatten sonra. Ama şunu hesaba kat, belki de konuştuğun insanlar seninle ya da söylediğlerinle ilgilenmiyorlardır. Seni anlamaya niyeti olan gözündeki bakıştan okur ruhunu, sözlerine hacet? Niyetleri yoksa mı? Herkes seni anlayacak diye bir kanun yok, kendini kasıp duracağına işine gücüne bak. Kendine yapacak birşeyler bul. Oturup ağlayınca da anlamaz seni anlamayacak olan. Kimse de pişman olmaz seni dinlemediği için. Ben görmedim olanını. Dediğim ya, her birimiz kendimizce haklıyız.

Taş muhafizlarının yanan bakışları altında, seni saran mermerlerde bir sılık ayak izi ve bir soluk dua fisiltısı bırakıtm, minnet duyguları yüreğimi yakarken. Artık o mermerler kadar ölümsüzüm en azından, senin kadar olamasam da...





Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

Yıllardır PC oyunlarının hızla konsolların gerisinde kalışını izliyoruz. ESA'in verilerine göre PC oyunları geçen sene oyun piyasasının sadece %15'ini oluşturdu. Üstelik bu yüzde her geçen sene biraz daha düşüyor. İşin kötü yanı bu durum oyunların yapımcılarının da konsollara kaymasına yol açıyor. Büyük stüdyolar PC'ye sırt çevirip, konsollara ağırlık veriyor. Bu yüzden uzun süredir kendimize "PC oyunculuğu ölüyor mu?" sorusunu sorup duruyoruz.

Bu sene E3'e giderken yine geçen seneki vahim durumla karşılaşmayı bekliyordum. Dört bir yan konsol oyunlarıyla dolu, PC oyunları kenarda köşede sıkışmış kalmış, üstelik PS3 ve XBOX 360 yüzünden kimse onlara bakmaz olmuş. Ama fuar alanına girdiğim andan itibaren kendimi PC oyunlarıyla çevriliş buldum. Bu olabilir miydi yok-

▼ Şu ekran görüntüsüne bakın... PC'ler yeni nesil konsolların gerisinde kalacak mı? Hiç sanmıyorum.



PC OYUNLARININ MUHTEŞEM DÖNÜŞÜ

Biz ölüyor mu derken o şaha kalkıyor...

sa PC oyunları geri mi dönüyor du? Hellgate, Rise of Legends, Alan Wake, Prey... Önümüzdeki iki sene PC'lerimizi şenlendirecek o kadar çok yeni ve harika oyun var ki.

YENİ NESİL PC'YE GÜLÜYOR

Elbette geri dönüyorlardı ve PC oyunlarının geleceği korkusu gereksiz bir abartmaydı. Üstelik PC oyunlarının geleceği eskisinden çok daha parlak. Yanlış anlaşılması PC oyunları hala bütün konsollardan az satıyor ve bunun değişeceği yok. Ama oyun endüstrisi PC oyunlarını daha fazla destekleyecek bir yola girdi. Her şeyden önce bir oyun geliştirmek çok zor ve pahalı bir iş artık. Yeni nesil konsolların getirdiği yüksek grafik ve oyun zenginliği daha fazla programcı ve sanatçının çalışmasını gerektirecek. Bu yüzden gelecek senelerde yapılan her oyun bütün konsollarla birlikte PC'ye de çıkmak zorunda. Aksi takdirde kendilerini finanse edecek kadar para kazanmaları çok zor. Bunun en güzel örneği 6 platformda birden yayınlanacak olan Godfather. Bir oyunun hikayesini yazıp, haritalarını ve modellerini tasarlardıktan sonra neden sadece bir platforma çıkarısınız? Piyasanın tümüne satmak varken neden sadece %30-%40 ile yetinsemiz? Eskiden oyunlarını PS2'ye çıkarmakla yetinen firmalar artık bütün platformlara ulaşmak zorunda. Square, Namco, Capcom... Hepsи PC oyunu geliştirme peşinde.

Ama bir oyunun farklı platformlara çıkışının bazı ciddi zorlukları var. Platformların yapı farklılıklarını bunun ilki. Özellikle Playstation

2'nin çok farklı bir sistem olması geçmişte PS2 oyunlarının Xbox ve PC'de pek görünmemesine yol açıyordu. Ama yeni nesilde birlikte bu değişiyor. Playstation 3 işlemci, kuzey köprüsü, bellek ve GPU'su ile bir PC kopyası sanki. İkinci sorun performans farklarından dolayı konsollardan çevrilen oyunların PC'lerde bir şeye benzemesiydi. Bunun en güzel örneği GTA: San Andreas. Televizyonda göz okşa-

yan grafikler monitörde can sıkıyor. Üstelik konsol oyunlarında yapay zekâ ve fizikler çok zayıftı. Ama yeni nesil konsollarla birlikte kon-soldan PC'ye geçen her oyuna ağızımız açık baka-cağız. Konsollardan gelen oyunlar fizikten ya-pay zekâya kadar tam olacaklar.

Evet, belki PC oyunları az satmaya devam edecek. Ama PC'lerimizde bizi doyuracak kadar güzel oyun olduktan sonra bu kimin umurunda. Biz aman PC'ler en popüler sistem olsun kaprisinde değiliz. Tek korkumuz gelecekte PC'de oynayacak oyun bulamamak.

Tüm bu gelişmeler olurken diğer yandan yıllardır PC'ye oyun tasarlayan ustalar PC'lerden desteğini çekmiyor. Will Wright, Bruce Shelly, Sid Meier, Peter Molyneux... Bütün bu oyun tasarımcıları hala en güzel oyunları yapıyorlar ve bu oyunları önce PC için yapıyorlar. Evet, artık konsollar için de oyun yapıyorlar ama PC'den vazgeçmeye hiç niyetleri yok.

BİLGİSAYAR SEKTÖRÜNÜN GELECEĞİ OYUNLARDA

PC oyunlarının geleceğini garantiye alan asıl büyük gelişme ise donanım sektöründe. Artık PC denen cihaz öyle bir noktaya geldi ki performansı ondan beklenenin çok üzerinde. Bilgisayarında ofis programları kullanan, müzik dinleyip, film izleyen, video ve resim editleyen, arşiv tutan, internete giren kısacası oyun haricinde her şeyi yapan bir kullanıcı bugün aldığı iyi bir bilgisayar ile rahatça 10 sene idare edebilir. Pe-ki, kimse bilgisayarını değiştirmezse donanım üreticisi firmaların satışı düşmez mi? Bu durum bütün bilişim teknolojisi sektörünü krize sokmaz mı? Hemen hemen bütün büyük BT firmaları bunun bilincinde. Bu yüzden Intel, AMD, ATI ve NVIDIA başta olmak üzere donanım firmaları oyun sektörüne destek veriyor, PC'ye oyun geliştiren firmaları bilgi, donanım ve finansal açıdan destekliyorlar. Emin olun eğer bütün oyun geliştiricileri PC'den vazgeçe bu büyük donanım devleri oturur kendileri oyun yaparlar.

Uzun sözün kısası biz PC oyuncularını daha güzel günler bekliyor...

Tek korkumuz gelecekte PC'de oynayacak oyun bulamamak.



Buzdan hayaller...

Kim sayıyordu ardında bıraktığı dakikaları, kaç dakikaya bastı kaçarken, kaçını kırdı, kaçını atladi farkında olmadan... Nefes nefeseydi ufak çocuk. Daha hızlıydı buzu parçalayan adımlarının sesinden, daha hızlıydı kendisinden etrafındaki her şey. Kaçan o değildi sanki, kırık, oyuncak dünyasıydı; plastik bulutlar, birbirinin aynısı evler, evlerin bacasından çıkan hareketsiz duvarlar, rensiz ağaçlar, toprağa çakılmış insanlar... Bulanıkta her şey. Ve her admında silinirdi, her admında kırılırdı gökyüzünde asılı duran donuk dumanlar, boş evler... Nefes nefeseydi... Kaçıyordu hızla. Arkasında bıraktıklarından... Veya sadece kendisinden...

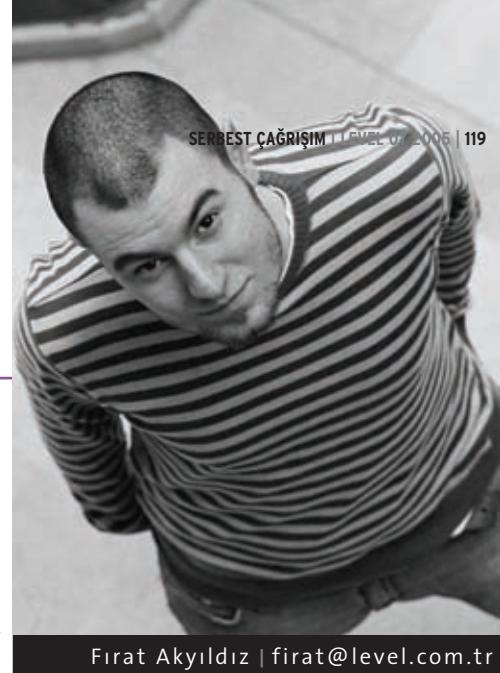
İki yana açtı ellerini Vosviddin, bir adım attı sonra. En az siyah kadar kaygandı dengesini bozmaya çalışan dev buz parçası; kırılması için donuk bir gülümseme yeterliydi. Neyse ki kimse yoktu ona yakın, biten oyununu bozuk gülüştüyle bozacak; düşmesine, kaybolmasına neden olacak. Yere bıraktı kendisini yavaşça, uçar gibi, ellerini kapatmadan. Buzdan karanlıktı gökyüzü; ne parlayan bir yıldız vardı beş köşeli, ne de yaşlı ay. Plastik, siyah bulutların ardına gizlenmişti ikisi de. Yıldızlar, ayın içindediydi; ay da yıldızların... Rüyayı bekleyen gözlerini kattı, kimse görmedi. Uykuya daldı... Beyaz, kesik kesik yıldızlar çizdi gökyüzüne, iki eliyle arkasında sakladığı bitik düşünceleriyle; bulutları aldı yerinden, yıldızların arkasına koydu; buzdan hayallerini parçaladı kar tanelerini tutmak için, beyaza boyandı her taraf... İçinden geçti beyazın, çizgileri eritti... Ve araladı göz kapaklılarını. Bıraktığı gibiidi gülümsemesi, değişen bir şey yoktu. Ne bir eksik, ne bir fazla; ne daha soluk, ne de daha yeni eskisinden... Yerinden kalktı dikkatlice, buzdağı kırık yansımاسını izledi uy-

Beyaz, kesik kesik yıldızlar çizdi gökyüzüne, iki eliyle arkasında sakladığı bitik düşünceleriyle; bulutları aldı yerinden, yıldızların arkasına koydu

kusuluğuyla. Yüzüne dokundu; yumuk gözlerine, dağınık rüyalara, uykusuzluğuna... Yansıması gibi, kırkıtı. Ellerini iki yana açtı yeniden, kırık parçalarına basmadan ilerlemeye başladı onu çevreleyen dev kar tanesinin içinde.

Adımlarını sürüklendi peşinden. Ve karıncalar gibi art arda yürüyen izlerini, düşünelerini... Düşüncelerinin izinin çizdiği dağınık, yamuk çizgiyi takip etti yalnızca. Ya da yalnızca karıncaları... Yalnızca... Yavaşladı peşinden sürüklendiği, taşımakta zorlandığı adımları, çakıldı olduğu yere. Bir nehirvardı karşısında, donuk. Her şey donmuştu, sadece nehir değil. Biri tutuyordu sanki zamanı ellerinin içinde, bırakmak istemiyordu. Dizlerini koydu buzdan toprağa. Kafasını nehre yaklaştırdı, yumuk gözlerini; durgun suyu izlemeye başladı. Plastik balıklar vardı yüzén, dalgalanan dev, plastik yosunlar... Elini koydu nehrin üstüne, balıklardan biri yaklaştıeline, yansımı gibi. Donmuş bir taş parçasıyla buz tutmuş nehri karalamaya başladı; küçük bir ev çizdi kendisine, kesik çizgilerle; uzun, kararsız bir yol çizdi rensiz... Kimse görmedi ne yaptığıni, kimse anlam veremedi ne yaptığına, kimse fark etmedi düşmemek için sakladığı gülümsemesini. Kalktı yerden Vosviddin, rüzgara çarpmadan. Yeniden gökyüzüne baktı, aynı renkteydi. Nehrin ilerisindeyse dakikalar vardı yere saçılmış. Yaklaştı dakikalara doğru; kırkıtı birçoğu, çوغunu es geçti. Saymaya başladı tek tek, sırasını karıştırarak... Güneş doğdu göz alan, parlak kanatlarıyla, kayboldu ardından hızla, karardı her yer, hızlı çekimle sarıldı her şey ileriye, her şey yer değiştirdi köşe kapmaca oynar gibi... Yerinde duran tek şey buz tutmuş nehirdi... Vosviddin çakılı kalmıştı o plastik insanlar gibi, bir korkuluk gibi toprağa çakılmış; git gide uzayan, çizdiği çizгиyi siyaha boyayan gölgesiyle.

Bir ses duydu derinden; biri buzu parçalıyordu sanki adımlarıyla. Parmak uçlarında yükseldi, ne olduğunu anlamak için. Ufak bir çocuk vardı kaçan,



Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

plastik ağaçların arasından. Nefes nefese kalmıştı. Koşmaya başladı Vosviddin arkasından, hızla, nefes nefese. Sesslendi son gücüyle, kimse duymadı; devam etti koşmaya. Ufak çocuğun düşündüğü dakikalara basmadan koştı peşinden. Dakikalarca, saatlerce... Nehre doğru sürüklendi çocuk onu bir kez daha. İlk defa bu kadar çok yaklaşmıştı... Ama gitgide ağırlaştı adımları Vosviddin'in, bıraktı kendisini ilk defa... Ufak çocuk, nehrin üstündeki kesik çizgilerle çizilmiş evin içinden geçti kirarak; dengesini kaybederek nehre düştü, buz parçaları kadar donuk yüzüyle. Havada asılı kalan, yıkık, kesik çizgili evini izledi Vosviddin, hayal kırıklığıyla, yumuk gözleriyle. Ve nehre düşen, buz parçaları kadar donuk kendisine salladı elini...



INBOX & OUTBOX

Ne var ne yok bakayım okurcu kitlesi? Havalardı, ben bunaldım. Şu Inbox bitsin, aynen eger çantalarını doldurup su kenarı bir yere kaçarım, kralı gelse dinlemem! Neyse, bakalım neler düşmüş postaya...

ÖZENTİLERİN ÇAĞI

Selamlar oyun dergilerinin şahı LEVEL ve Berker abi. Aslında çok uzun süredir size mail atmak gibi bir gayem vardı, kismet bu güne imiş.

Ben gerçek bir LEVEL müptelasıyım. Sizinle

tanışlığında ne bir bilgisayarım vardı ne de o zamanlar yeni piyasaya çıkan PS1'im. Ama yine de derginizi takip etmekten büyük zevk alıyorum. İlginçtir ki insan incelemelerini okurken o oyunu bizzat oynamış gibi hissediyorum. Bu nedenle samimi ve yeri geldiğinde esprili mizacınızı kutlamak istiyorum. Geç de olsa 100. sayınızı da tebrik ediyorum. Siz piyasada oldukça okurlarınız da sizi yalnız bırakmayacak, aksine git gide artan bir okur kitleniz

Metal Gear oynarken senaryonun bir anda bana takla attırması, Jedi Knight oynarken işin kılıcımın gücünü ellerimde hissetmem...

olacaktır. Aslında deşinmek istedigim birkaç konu var, hangisinden başlayacağımı karar veremedim.

Öncelikle sanal alemden güzel Türkçemizin mahvedildiğini gördükçe nasıl cinnet geçirdiğimden bahsedeyim! Dilimizi öyle bir yamultular ki şahit oldukça aklım duruyor. Türkçe'mize eklenen o yeni kelimelerden bahsetmiyorum bile! "Bro yaw g3ç3n bi manita kapattım warya fiştık walla görs3n öle bakarsın" gibi konuşan hiç kimse benden saygı beklemesin! In-

ternette temel saygı kuralı insan gibi yazmak ise, yanlış düşünüyor da söylemam hani. İşin kötü tarafı, düşünmeden edemiyorum acaba bu şahıslar iki tuşa basmaktan acizler mi, ya da iki tuşa basmaya üşeniyorlar mı diye. Belki önelsiz gibi görünebilir ama chat dili git gide günlük hayatımızda da karşımıza çıkmaya başladı. Bu yüzden ben kendi adıma elimden geleni yapıyor ve tüm arkadaşlarımlı düzgün konuşmaya ve yazmaya davet ediyorum. Türk Dil Kurumunda çalışan biri falan değilim, fakat dikkatlice düşündüğünüzde durumun ciddiyetini anlayacağınızı eminim.

Değinmek istedigim diğer bir konu ise oyunların giderek ruhsuzlaşlığı. Oyun yapımcıları artık eğlence faktöründen çok grafiklere ağırlık veriyor. Pariah örneğinde olduğu gibi, grafikleri güzel olabilir fakat vasat bir 'önüne geçeni vur' oyunundan başka bir şey değil Pariah. Sonuç olarak artık bilgisayar oyunlarından zevk alamaz oldum. Metal Gear oynarken senaryonun bir anda bana takla attırması, Jedi Knight oynarken işin kılıcımın gücünü ellerimde hissetmem, Duke Nukem ile domuzcuları dinamitlerken hissettiklerin sadece mazide kalan birer kırrıtı artık. Hiçbir yeni oyun o ya-

Merhaba Okan, lisandan sahip çıkma için ille de bir kamu kuruluşunda görevli olarak çalışma ve yarısmacılarla başarılı dilemen gerekmek. Zaten bir lisana ancak onu konuşanlar sahip çıkabilir, geliştirebilir, yaşatabilir. Yoksa ne kanun para eder ne de polisin faydası olur böyle kültürel konularda. Ama tabii ki bu çağ "kalabalıkların çağı" ve bilirsın, nerede çokluk, orada yokluk derler. Sürüler halinde yaşayan kitleler arasında karakter geliştirmek, birey olmak ve böylece kendi varlığının altın evrenin karamala defterinde çizip belirginleştirmek kolay değil. O yüzden karaktersiz ve özentili kitlelere bir noktada kızamıyorum da, yozlaşmak olgunlaşmaktan çok daha kolaydır ne de olsa. Hoş, ben bunları diyorum ama hiç mi yabancı lisan kullanmıyorum? Tabii ki kullanıyorum. Yabancı lisan öğrenmek bir insana farzdır. Böylece diğer kültürleri tanıyabilir, iyi ve kötü yanlarını öğrenebilir, sana düşman olanları bulup çıkarabilirsin. Unutmayalım ki Osmanlı diplomatasi özellikle yabancı dil öğrenmekten kaçındıği için çıktı. Aynı hataları tekrar yapmanın anlami var mı?

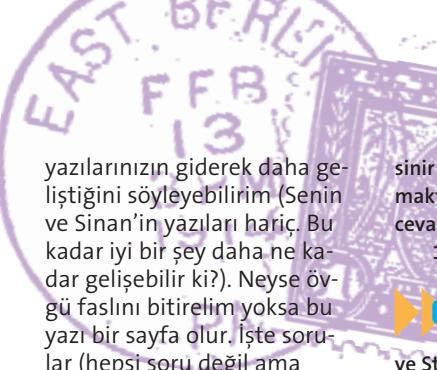
Neyse, bunu geçelim, gelelim oyunculara. Haklısan, grafipler son yıllarda belki de gereğinden çok daha fazla ön plana çıkar oldu oyun yapımında, ancak ya ne olacaktı ki? Teknoloji gelişiyor, imkânlar müsait ve unutma ki insan görsel bir canlıdır, gözlerimiz en ağırlıklı kullandığımız algı kapılarımızdır. Ama bu demek değil ki bundan gayrı her oyun paso grafik çalışacak, içerik olmayacağı. Sağlam oyunlar kişiden kişiye değişir, ve her zaman bir ya da iki tane de olsa sana hitap eden oyun çıkacaktır. Ama her gün yeni bir oyun beklemeye, malum yapılmaları zaman alıyor bu meretlerin. Mesela ben hevesle Elite 4'ü bekliyorum, o geldi mi beni en az altı ay unutun, galaksının dibine vuracağım! Ahaleoy!

WE ARE ONE

Selam Berker abi ve tüm Level ailesi. Ben Kıbrıs'tan Baran. Bu mesajı atmadan önce yanyanlarımı diye çok düşündüm ama tüm editörlere mail atıp cevap almayıca bir kere daha şansımı deneyeyim dedim. İnşallah bu maili Temmuz sayısından önce okursun. Başlangıç olarak Level'i uzun zamandır okuduğumu söylemeliyim. Özellikle en sevdiğim tarafınız yazılarınızın içtenliğiniz. Okurken öyle dostça geliyor ki inanamazsınız. Ayrıca kirtasiyecilerin de Level lafına bir alerjisi var (ayın 5-6'sına kadar Level isterse nerdede küfrediyorlar). Derginizin hemen hemen her satırını (MMORPG sayfaları hariç) okuyan birisi olarak

şadıklarını hissettiremedi bana. Ama geleceğin neler getireceğini de bilemeyez, umarım bir gün yapımcılar uyanır ve eskiydi olduğu gibi oyuncuları eğlendirmeyi başarırlar. Fazla uzattım, artık keseyim. Hepinizin gözümde farklı bir yeri olduğunu ve sizi ikinci ailem kadar sevdiğim bir kez daha belirtmek isterim. 'Blx' Sinan abime, 'Karton' Burak'a, 'Pes' Fırt abi ve 'Koala' Tuğbek abime de sellamlarını iletiyorum. Umarım tabirlerimden dolayı bana kızmazlar. İyi kötü günümüzde hep yanında olan ve bunaldığım anlarda bana dostluk eden LEVEL dergisine canı gönülden teşekkürlerimi sunuyorum.

Okan Kara



yazlarınızın giderek daha gelişliğini söyleyebilirim (Senin ve Sinan'ın yazıları hariç. Bu kadar iyi bir şey daha ne kadar gelişebilir ki?). Neyse övgü faslıını bitirelim yoksa bu yazı bir sayfa olur. İşte sorular (hepsi soru değil ama neyse):

 1) Bazıları Half Life 2'nin multiplayer modu (death-match) olduğunu söylüyor. Var mı gerçekten? (Bende multiplayer modu yok da)

2) Şimdiye kadar yaşadığınız komik veya ilginç (SGA gibi) olayları bir dosya ile yazabilir misiniz?

3) Niye ekran kartları bu kadar pahalı? Bence bu fiyatların %40 fiyatında da kâr ederlerdi.

4) Bu arada senin ince hizmete köşende ve Inbox'ta insanların zihinlerine kendi düşüncelerini aşıladığını fark ettim. Gerçi iyi bir şey ama bunu en azından biraz daha çekirme ve yapabilirdin.

5) Bu arada kendine Türkiye'nin ilk oyun dergisi diyen bir dergide mektup köşesinde bir oyuncu Corvette diye bir oyuna 45 verilmesine ve kısa kısada incelenmesine (Şubat 2004. biraz eski tabi) sitem etmiş ve editör de eşek hoşafından ne anlar demişti. Ne divorsun?

6) Revenge of the Sith nasıl sence? (Daha gitmedim de)

7) Dawn of War'da en sevdığın animasyon ne? Benimki Force Commander'in Greater Daemon'u öldürmesi

Neyse çok feci uzattım.
Dergide yayinallyacaksan bir-
raz kirp lütfen. İyi günler Ber-
ker abi.

sınır sahibi oluyor bütün gün tezgâh arkasında durmaktan, olur bazen öyle. Gel bakalım sorularına ne cevaplar vermişim:

- cevap**

1) Half Life 2 Deathmatch var, millet haldır hal-
dir oynuyor, hatta bir ara Si-
nan fena kaptırmıştı. Ama
bu sonradan ek olarak çıktı
ve Steam üzerinden indirmen lazımlı. Şu saatten
sonra Steam ne diye sorma, düşer bayılırım!

2) İnsan zamanla pek çok şeyi unutuyor. İyi de
oluyor aslında, yoksa öyle anılar var ki delirebilir bir
hümanoid.

3) Yeni teknoloji ürünler her zaman pahalı ol-
muştur, olmaya da devam edecektir. Kolay değil,
adamlar deli maaşlarla çok kalabalık kadrolar çalış-

Star Wars çok hoş bir evrendir, ama madem ilgileniyorsun sadece filmlere bakma, esas olay Extended Universe’te yatıyor. Ağırlıklı olarak hayran kitlesi tarafından şekillendirilen Extended Universe ile kıyaslandığında filmler sadece bombayı ateşleyen fünye gibi kalırlar. Star Wars neden bu kadar tuttu dersen, buna bir sürü farklı cevap verilebilir. Ama bence en büyük sebebi insan denen varlığı evrende koyduğu yerdir. Star Wars evreninde insan önemli bir yer kaplar, ama herşeyin merkezinde değildir. İnsanlar olayların akışına katkıda bulunurlar, ama ne çok kötü ne de çok iyidirler. Uzun lafın kısası, Star Wars evreninde insanın rengi ne siyah ne beyaz ama gridir ki bu

Darth Vader'in Palpatine'i aşağı atıp Light olarak öldürünü duymuştum ama adam kaldırıp attı.

tırıyorlar, araştırma ve geliştirmeye büyük bütçeler gömüyorlar. Haliyle bu masrafi sıcak sıcak çıkarmaları lazımlı yeni ürünlerin üzerinden, zamana yayılırsa yeni araştırmalara bütçe ayırmak çok zorlaşır.

 Yani üretim bir yana teknolojiye para veriyoruz. Sistem böyle yürüyor senin anlayacağın.

4) Yok canım, nereden çıkaryorsun böyle şeyle-ri? Komplot teorileri kurup durma bakıym, şurada ne güzel kendi kendimize takılıvoruz işte...

5) Ne desek boş. Oyunların adına bakıp puan verince böyle oluyor haliyle.

6) Bilim-kurgu olsun, çamurdan olsun. Yok be, olmuşken iyisi olsun. Başkasını bilmem ama benim

7) Açıltıktaki kısa filme hastam ben, bir de gel- nel olarak müziklerine. Bakalım ek görev paketi ne katkıda bulunacak oyuna.

Hadi kal sağlıcakla, üzme kendini. İnsanlar her yerde insan, iyisi de var kötüsü de. Kavun değil ki dibini koklayıp anlayasın.

EWOK FEVER

Merhaba Berker abi ve tüm Level halkı. Bu at-
tığım ilk mail.

Star Wars’la ilgili kafama takılan birkaç şey var onları sormak istiyorum. Aslında ben eskiden SW ile ilgilenmemiordum. Jedi Knight 2 ile biraz ilgim başladım SW fanı bir çok arkadaşım yüzünden ben de SW fanı oldum çıktım. Eski SW filmlerini daha bu sene izledim 4 ile 5 (özellikle Hoth savaşını o dönemde nasıl çekmişler hayret) güzel ama Return of the Jedi çok kötü bence. O ayıcıklar be- ni delirtecekti Stormtrooper

hi dehîlîcekti Stormtrooper'ları anladım ama AT-ST lerini devirdiler ya. Ayrıca Darth Vader'in Palpatine'i aşağı atıp Light olarak olduğunu duymıştım ama adam kaldırıp attı. Ben "force push" yapar diye bekliyordum. Yine de Episode 6 için arkadaşlarım iyi diyor sen ne düşünüyorsun? Benim üzerimdeki şoku atmam bir kaç hafta almıştı.

da en gerçekçi renktir. Ben bütün filmlerini seviyorum, sonuçta bu Lucas'ın yarattığı bir dünya ve çok daha kötülerini de gördüm. Eğlenmeye ve öğrenmeye bırakıp her halta bir kulp takmakla vakit geçmez. Evet, Ewok ve Gunganlardan ben de zerre hazzetmiyorum. Ama bu Lucas'ın rüyası, benim değil. Ben burada sadece seyirciyim. Sinemayı oyunlardan ayıran şey de budur zaten, sadece seyirci olmamız. O filmi yapan yapmıştır, bize seyretmek kalır, oyunlar gibi etkileşimde bulunulmamız mümkün değildir ki şurasını burasını değiştirelim. Kaldı ki oyunlarda bile seçimlerin önceden başka birinin hayal gücüne bağlı olarak belirlenmiştir. Ayrıca değiştirebildiğin bir şey artık kendi değildir, başka bir şey olmuştur. Aynı filmleri ben çeksem Star Wars değil bambaşka bir şey olurdu, bilmem anlatabildim mi?

JUSTICE AND HONOR

Merhaba, öncelikle 100. sayı için yapılan çekilişle ilgili birkaç şey söylemek istiyorum. Kazananlar listesine bakınca çok şaşırdım çünkü çok sayıda bayan ismi vardı. Yani arkadaşlar tüm akrabalarıyla ya da tanıdıklarıyla katılmışlar çekiliş. Bu dergiyi o kadar bayanın okuyor olması imkânsız. Ben her oyunu kuralı-

SORU na göre oynayan biri olarak, Level'dan daha adaletli bir çekiş yapmasını beklerdim. Galiba biraz somurtan bir başlangıç oldu. Bu da sizin dezavantajınız, dergi kusursuzu yakın, böyle olunca eleştirilebilecek bir nokta bulunmamıştır. Eleştiri yağabılır. Normaldir. Sormak istedigim birkaç soru var:

- 1) Şu sıralar AGP destekli bir ekran kartı almak akılçı olur mu? Alacağım kart 9600xt 256mb.
 - 2) PC'de kasa ne kadar önemlidir? Kaliteli/kalitesiz bilgisayarı iyi/kötü anlamda nasıl etkiler?
 - 3) Dergide, "oyun performansını artırmak için bilgisayarda yapılması gerekenler" gibi bir dosya konusu açılabilir mi?

4) Sizce dergi -özellikle oyun firmalarının- yeterince iyi reklâm alabiliyor mu? Tamam, bu soruyu sormuyorum. Onun yerine, yeterince reklâm alamamak dolayısıyla bütçe yüzünden, yapmak isteyip de yapamadığınız şeyler var mı?

5) Neden artık poster vermiyorsunuz?
Bence kesinlikle verilmesi lazım.

Özgür

Merhaba Özgür, her oyunu kuralına göre oynamayı sevgini söylemişsin, iyi güzel. Peki, ama bütün kurralları bildiğini nereden çıkaryorsun? Bütün koşulları, şartları, olasılıkları gerçekten biliyor musun? Kimse herşeyi bilemez, herşeyi bilmeden de sağılıklı yargılarla varamazsınız. Mesela sen şimdî kalkıp bizi resmen sahtekârlıkla suçlamışsin. Ama hediye çekilişi resmi bir olaydı ve kanunla-

ra uygun olarak gerçekleşti. O kadar çok kadın okurunuz olamaz demisin, ben de var demiyorum ki zaten. Bizim okurlarımızın çok ciddî bir kısmı 18 yaşın altındaki gençlerden oluşuyor. Yaşın 18'in altındaysa ve bir konsol kazanma şansını tepmek istemiyorsan ne yaparsın Özgür? Başvuruyu annen ya da baban adına yaparsın, o kadar basit. Tabii baba-lar genelde oyun, dergi vs gibi şeylelere pek sıcak bakmadıklarından iş annelere düşüyor.

Cocukken ben de böyle birkaç başvuru yapmıştım, tabii ki validenin adını kullanarak, yoksa bir şeyle kazansan bile alman imkânsız kanunlara göre. Hatta hiç unutmam, bir büyük gazete çekilişle Topolino marka minik otomobillerden veriyordu. Deli gibi kupon biriktirip validenin adına yollamış-

ye benzemez yaşamak, doğru sık önündeki beş tanneden biri değildir asla, hatta çoğu zaman önünde şıklar bile olmaz.

4) Tabii ki daha fazla reklâm alsak çok daha fazla gelir sağlasak işler biraz daha farklı olurdu. Dergiyi büyütür, daha fazla insana iş verebilir, ayın ortasında parasız kalmayacak kadar maaş alabilirdik. Ama olmadı mı olmuyor işte. Korsan oyunla dönen piyasada oyun dergiciliği ancak bu kadar oluyor. Biz oyunları, kitapları, filmleri tanıtıyoruz, parayı korsanlar kazanıyor. Bize de eşeğin nali kılıyor.

5) Bu soru da çok soruldu ve cevaplandı dos-tum. Hatta cevabın bir kısmı bir önceki şıkkın içinde de geçiyor, dikkatli bakarsan görürsun.

HEIR TO EMPIRES

Merhaba Berker abi. Nasılsın gerçi bu yaz sıcaklığında bizlerle uğraşan biri nasılsa sen de o kadar iyisin bence :). Abi bu Level'a uzun bir aradan sonra ilk mailim çünkü okulla ilgilenmek zorundaydım ve anlamadığım şekilde okul dönemlerimde bilgisayarım elimden alınıyor ama bilgisayarım olduğunda ben daha başarıyım. Neyse abi ben fazla uzatmayayım benim bir kaç sorum var tabii cevaplamağım istersem :)

1) Ben devasa online oynamayı çok istiyorum ama oyun bedelini internet üzerinden ödemek lazımlı herhalde kredi kartıyla bu güvenilir bir durum mu?

2) E3' e nasıl gidebiliriz? Bir derginin ya da yayın kuruluşunun üyesi olmak mı gerekiyor?

3) "ASİ" diye bir kitap var Berker Abi okudun mu? Okuduysan ne düşünüyorsun? Sence

eşeğin farklı renklere boyanmış hali de ondan. Quest al, savaş, para kazan, level-up ol, döñ başşa, böyle gidiyorlar. Tamam, kabalalıkla oynamanın belli bir zevki olabilir, ama rol yapma diye bir şey yok. Battlefront ya da Counter-Strike çok daha rafine, katıksız ve heyecanlı oyunları banaya kalırsa, üstelik bunu FPS sevdiğim için de söylemiyorum.

Ama sen illa oynayacağım dersem, bence büyük bankaların sanal kredi kartları hakkında biraz kovuşturma yap, birkaç bankaya la konuş. Bu türden bir kart sahibi önceden yatırılmış bir miktar üzerinden ödeme yapıyor, yani çalınsa bile içine para koymasan bir işe yaramazlar. En azından teoride böyle.

2) E3 sıradan oyuncular düşünülererek yapılan bir organizasyon değil işin doğrusu, amacı endüstri çalışanlarını, ki buna oyun basını da dahil, yılda bir bile olsa bir araya getirmek. Ha sıradan vatandaş gitmez mi? Girer-sin tabii, ama sırf giriş bilet 300 dolar civarında filandı en son aklımda kaldığı kadaryla. Ayrıca sıradan vatandaşın fuarın büyük kısmını oluşturan seminar, toplantı, özel gösterimlere girme şansı da hiç yok. Eh, sırf fuar binasında boş boş dolanıp posterlere bakmak için de o kadar masraf edip oralara gitmenin bir anlamı yok bence. Alırsın Level'in Haziran sayısını, atarsın kapağı bir plaja, en güzel olur.

3) Yok okumadım da, şu "Türkler şunu yapabilir mi, bunu yapabilir mi?" tribi beni öldürdü. Yapamayacağımız şey yok bizim, hele de binlerce senedir her türlü beladan, kıyımdan sağ çırıp, bir de üstüne sayısız imparatorluk, krallık kurmuş bir halk olarak! Ama nedir, fena alışık tembelliğe, ullanıklık taslamaya, mirasyediliğe, üç kağıtçılığa, o yüzden ardımızı kaldırıp bir şey yapmıyoruz. Yazarsan kitap ta yazılır, yaparsan uzay gemisi de yapılır yoksa, nedir yani?

WARMONGERS

Selam Madd, öncelikle başarılarınızın devamını diliyorum. Çok uzun süredir müptelanızım, o kadar zaman

geçti ki ne kadar olduğunu ben de hatırlayamıyorum. Ben iflah olmaz bir Warcraft hastasıyım.

Elite 4'ü bekliyorum, o geldi mi beni en az altı ay unutun, galaksinin dibine vuracağım!

tim, ama hiçbir şey çıkmayınca da bayağı üzülmüşüm, çocukluk hali işte. İçin komik tarafı, yıllar sonra odamda dolabı çekerken kuponlardan birini arkasında buldum, yani eksik göndermemişim ve zaten hiç şansım olmamış! Amma gülmüştüm kendi kendime, çocuk halimle içime oturmuştu o Topolino'yu kazanamamak herhalde. Uzun lafın kısası, konuşmadan önce düşünmeli ve tüm şıkları gözden geçirmemeli, hayatı bazı potları kırmayan bedeli çok ağır olabilir çünkü.

1) Tüm sistemi yakın zamanda değiştirmeyi düşünmüyorsan AGP almanın sakıncası olmaz sanırım. Ama 9600XT seni ne kadar idare eder, zaten orası ayrı mesele, artık eskidi o seriler.

2) Tabii ki önemli, içine bir sürü elektrikle çalışan ve ısı üretken parçayı dolduruyorsun. Önemli olmasa domates sandığı kullanır meseleyi ucuza haledeerdik. Çok ucuz bir kasayı her şeyden önce doğru düzgün soğutmak tam bir karın ağrısıdır, içinde bir şeyle takip çıkarırken yaşayacağın sorunlardan bahsetmiyorun bile.

3) Ama zaten donanım sayfalarında olsun, diğer kısımlarda olsun senelerdir bu konuya ilgili bir ton bilgi verdik, vermeye de devam ediyoruz. Yutunca herşeyi anlayacağın bir kırmızı hap filmlerde olur ancak. Gerçek hayatı gözlerini dört açacak, bilgiyi arayacak, parçaları birlestirecek ve sonuçlara da kendin ulaşacaksın. Çoktan seçmeli test çözme-

fantezi-kurguda Türkler bir aşama katedebilir mi, çünkü bu türde ne kadar kitabı okuyusak hepsinin yazarı yabancı ve bu platformda Türkleri görmek gerçekten güzel. Şimdi sağol abi.

Emrehan KILIÇ

Emrehan KILIÇ

Merhaba Emrehan, yok canım yazın ya da kişi insanlarla uğraşmak çok ta koymuyor bana, benim canımı sikan şey nedir biliyor musun? Kendini dünyanın en zekisi sanan kötü niyetli ahmaklar, evet bunlardan nefret ediyorum ben esas. Bu tür insanların yaktıkları oksijene bile acıyorum, ama ne yaparsın, demek ki evrende onların da bir ağırlığı, işlevi var ki etrafta hiç eksik olmuyorlar. Neyse, ne demişler, csak dibine rahvan gitsin.

Bilgisayar oyununu da fazla kafana takma, yazın otur zevkini çıkara çıkara oyna, kendini ekranда fazla kaybetmeden. Öyle olunca daha keyifli oluyor, insan her gün baklava yese bıkar be arkadaşım. Bir de sorular vardı değil mi, gel bakalım sen şöyle, yaklaş:

1) Valla ben devasa oyunlara bir türlü isınmadım, hiç girmiyorum. Neden diyeceksin, hepsi aynı



Warcraft 3 ve Frozen Throne'u onar kez bitirdikten sonra internetten indirdiğim mini campaign ve mini map'lerle oyalanıyorum ki WOW imdadıma yetişti. Şu anda level 40 olmuş ama paraşütüktan at alamayan bir warrior'ım ve Kol'gar'da DEATH-CALL guildinin lideriyim, kendi çapımda eğleniyorum yanı. Bu duygularımı seninle paylaşmak istedim çünkü bennim halimden bir siz anlarsınız sizi çok seviyorum:) Bu arada sevgili Tuğbek WOW'un asıl heyecanı kesinlikle PvP'de. UNDEAD akınlarının Human köylerini basıp Alliance kesip bıraktığı o muhteşem anları aklına getirdiğinde fikrinin değişeceğini umuyorum.

Sizin GM'ınız Great Master Uğur Bayrak

Merhaba Uğur, valla yine bu sayfada bir diğer arkadaşım MMORPG türü hakkında ne düşündüğümü anlattım, mutlaka görmüşsündür. Zaten senin söylemeklerin de beni destekler nitelikte, büyük çaplı PvP savaşları çıkar, geriye çok ta bir şey kalmıyor, değil mi? Ha tabii sen Azeroth'a hastasın, orası ayri zaten.

İnsan bu tür oyuları biraz da bu yüzden oynar ya, sanal da olsa farklı bir gerçeklikte biraz zaman geçirebilme için. Mesela benim de katılsam mı diye düşünüğüm bir MMORPG oldu, olmadı değil. Eve Online ciddi biçimde ilgimi çekti bir ara, ama çok çabuk saplanıp kalma humum var bir şeylere, o yüzden hiç bulaşmadım. Belki bir gün, kim bilir?

GRAND MOFF

Merhabalar Level ekibi. Derginizi 70. sayidan beri devamlı正在玩着，o kadar eski değilim anlayacağınız. Öncelikle profesyonel oyunculuğuun ne olduğunu öğrettiğiniz için teşekkürler. Sizlere bir kaç önerim ve sorum var müsaadenizle:

1) Dergi ahalisi olarak biz Türklerin de oyun yapması gerektiğini söylüyoruz ama bunun için gereken teknik desteği ne dergide ne de

sitede vermiyorsunuz. Burada teknik destek dediğim mesela 3 boyutlu bir çizim C gibi bir dille nasıl birleştirilir, ses dosyaları nasıl oyun içinde kullanılır. Bunlar ağır konular biliyorum ama en azından bunlarla ilgili site adresleri verebilirsiniz ya da bunlarla ilgilenen kişilerin toplanacağı bir alt forum açabilirsiniz.

2) Büyük oyun şirketleri rakiplerini veya küçük şirketleri satın alıyorlar ya, bunun ama-

Soru ci oyun isimlerine konmak mı, yoksa piyasada olabildiğince tek kalmak mı? Çünkü az para harcamıyorlar bunlar için.

3) Half-Life 2 videolarından birinde böyle mavi enerjiden yapılmış bir "şey" vardı ama ben oyunda göremedim acaba Easy (tamam utanıyorum vurmaya) oynadığımdan mı öyle oldu?

4) Star Wars 3 geliyor diye gaza gelip diğer bölgümleri seyrettim ama aklıma bir şey takıldı.

alakası yok o konunun. Half Life 2 çıkmadan önce yayınlanan bütün demoları izledik biz, içlerindeki pek çok sahne, yaratık ve harita oyunun tam süremünde yer almıyordu. Ya sır o demolar için özel hazırlanmış sahnelerdi onlar, ya da daha sonra oyundan herhangi bir sebeple çıkarıldılar. Ama sonuça oyunun piyasaya sürülen en son versiyonunda yoklar.

5) Valla Lucas öyle demiyor. O elindeki parayla tüm senaryoyu tek filmde çekemeyeğini görmüş, bunun üzerine senaryoyu atmak yerine üye bölmüş. Bu bağlamda Episode 4 için hazırladığı senaryoyu da biraz kurcalayıp bazı yeni öğeler katmış ki film bir bütünlük arzedebilsin. Mesela Episode 4'ün sonundaki Yavin savaşçı ve Death Star'ın patlatılması sır atmosferi sağlam kılmak için konmuş. Çünkü Lucas'ın kendi de devam filmlerini çekip çekemeyeğinden şüpheliymiş. Para olmadan zor tabii çok ileriye plan yapmak. Sonuça bu bir film, çok ta üs-



Half-Life 2 videolarından birinde böyle mavi enerjiden yapılmış bir "şey" vardı ama ben oyunda göremedim.

di. 4. filmde sanki Lucas bunu tek film çekmek istiyormuş gibi yapmış çünkü imparatorдан eser yok ve Amiral Tarkin kötülerin başı gibi orda ayrıca, bir de bence Leia ve Luke'un kardeş olmasına sonradan karar vermiş gibi bilmiyorum bu konuda bir bilginiz var mı?

5) Star Wars'tan devam edeyim, Tie Fighter gibi bir oyunun daha yapılması için ne kadar beklemek gerekir?

Umarım sizin sıkılmamışındır. Nazik bir insanım ben de Cem Yılmaz'la beraber kamçıyla eğitim almıştim. Bye.

Scivi

tüne düşmenin anlamı yok. Hayattaki en önemli soğurun herhalde Lucas amcanın filmleri olmasa gerdek, değil mi?

5) TIE Fighter gibi bir oyun bir daha gelmez bence. Herşeyi bir kenara bırak, bugüne dek kaç oyun sana bir diktatörlüğe hizmet etme ve galaksie özlenen barışı silah zoruya getirme fırsatı verdi ki? Tamam, çoğu oyun savaşçı şekere bular, demokrasi ve özgürlük yaftası yapıştırır, allar pullar öyle sunar.

Ama TIE Fighter öyle ucuz numaralara başvurmayan bir oyundu, politik açıdan doğru ve kabul edilebilir olma derdi yoktu. Kime ve neye hizmet ettiğin kesinlikle su götürmez biçimde ortadaydı. Dürüst oyndu yani.

Eeee, bu aylıkta bu kadar, dükkanı kapatma vakti geldi. Yalnız sizden bir ricam var, mektubu atarken yazım kuralları dışında mesaj formattına da dikkat edin.

Pek çok mesaj okunamayacak biçimde bozulmuş olarak geliyor, sonra basmadım diye bir de beni kalayıyorsunuz. Hiç olmadı not defteri ile bir txt dosyası olarak yazın, ekleyip gönderin, okunaklı gelsin. Haydi bakalım, dinlenin şimdi biraz, yaz geldi!

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her e-posta okunmaktadır ancak yayına ya da cevaplanma garantisini mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz



da bu yüzden oynar ya, sanal da olsa farklı bir gerçeklikte biraz zaman geçirebilme için. Mesela benim de katılsam mı diye düşünüğüm bir MMORPG oldu, olmadı değil. Eve Online ciddi biçimde ilgimi çekti bir ara, ama çok çabuk saplanıp kalma humum var bir şeylere, o yüzden hiç bulaşmadım. Belki bir gün, kim bilir?

SORU

İnsan bu tür oyuları biraz da bu yüzden oynar ya, sanal da olsa farklı bir gerçeklikte biraz zaman geçirebilme için. Mesela benim de katılsam mı diye düşünüğüm bir MMORPG oldu, olmadı değil. Eve Online ciddi biçimde ilgimi çekti bir ara, ama çok çabuk saplanıp kalma humum var bir şeylere, o yüzden hiç bulaşmadım. Belki bir gün, kim bilir?

1) Dergi ahalisi olarak biz Türklerin de oyun yapması gerektiğini söylüyoruz ama bunun için gereken teknik desteği ne dergide ne de

Soru hayatınızı böyle yardımları bekleyerek harcayabilir, sonunda da hiçbir şey elde edemeyebilirsiniz, yüz milyonlarca insan öyle yapıyor.

Allah aksına söyle, hiç Google'a girip C++ yazarak bir arama yapmayı denedin mi? Ben denedim, 33 milyondan fazla sonuç çıktı! Oralarda bir yerde içinde C++ diliyle ilgili bilgi olması muhtemel milyonlarca sayfa seni bekliyor, ama sen gelip benden ders istiyorsun. Bizim işimiz değil, öğrenmeye niyeti olan bulur, öğrenir.

2) Dediğin sebeplerin hepsi ve aklına gelmeyen daha bir çoğu yüzünden oluyor bu tür olaylar. Kapitalizm bu, bin bir türlü numarası var.

3) Yok, senin oynadığın zorluk seviyesiyle filan

derindekiler

AGE OF EMPIRES SERİSİ

Stratejilerin imparatoru...

Bu ay 15 milyon adedin üzerinde satmış bir serise dönüp bakıyoruz: Aradan geçen sekiz senede bilgisayarını hiç değiştirmemiş pek çok oyuncunun bir numaralı oyunu Age of Empires serisi. Dünyanın her yerinde evlere girmeyi başarmış, bütün internet kafelere yerleşmiş bir seri bu. Dünya oyun şampiyonalarının vazgeçilmezi, demirbaşı, gerçek zamanlı stratejiyi bu hale getiren devrimci ve öncü seri Age of Empires!

Yapımcı Ensemble her oyun ile birlikte bize biraz daha kafayı yedirtti. Bugün de



yne çıktığında devrim yaratacak bir oyun üzerinde çalışıyor Age of Empires 3! Ama korkarım bu seferki oyun çok sağlam bir bilgisayar gerektirecek, önceki oyunlarda olduğu gibi ortalama bir bilgisayar kesmeyecek.

KRONOLOJİ VE MİTOLOJİ

1997'den bu yana Ensemble bizi hiç



oyunsuz bırakmadı. Bir yıl sonrasında hemen bir görev paketi ve her iki yılda bir yeni bir oyun... Eğer Age of Empires 3'ü de bu yıl içerisinde piyasaya sürmeyi başarırlarsa formülü hiç bozmamış olacaklar! Takdire şayan bir düzenlilik ve disiplin doğrusu. Listedeki ve yazda Age of Mythology'den bahsetmeden elbette olmaz ama Mythologyambaşa, kendine has bir oyun. Ensemble'in serinin dışına çıkip oyunculara farklı ve taze bir soluk aldırttığı bir oyun oldu. Oldukça yakın çıkış tarihiyle ve güncel grafikleriyle es geçilmemesi, multiplayer'da bol bol değerlendirilmesi gereken bir oyun. Ama gerçekçilik sevenler için olmadığı bir gerçek; o daha fantastik daha sira dışı bir oyundu. Genel Age of Empires kitesinin tamamı anlayıp yeterince sevemedi, yine de oyun dünmasını sarstı ve bizi çok eğlendirdi.

Kronoloji

- 1997- Age of Empires
- 1998- Age of Empires: Rise of Rome
- 1999- Age of Empires 2: Age of The Kings
- 2000- Age of Empires 2 The Conquerors
- 2002- Age of Mythology
- 2003- Age of Mythology Titans
- Gelecek- Age of Empires 3



Internet kafelerde Age of

Türkiye'de internet kafelerde Counter Strike kadar oynanan bir oyun daha varsa

o da Age of Empires serisidir. Hala etrafta görüyorum, deliller gibi multiplayer atılıyor, turnuvalar yapılıyor. Bilgisayar oyunundan anlayan anlamayan herkesi kendine bağlamayı başaran bir oyun bu. İçindeki 50.000 kelimeli tarihi sözlük ile kim bilir kaç kişi İngilizce'sini ilerletti ya da tarih ile ilgili, okulda, derslerde asla öğremeyeceği kadar şey öğrendi. Okullardaki tarih derslerinde hala kitaptan yer, zaman ezberletilmeye çalışılıyor. Bunun yerine Age of Empires oynatsalardı bugün çoğu insan daha çok tarih biliyor olurdu. Hatta bugün çoğu insan okulu kırıp da internet kafelerde arkadaşlarıyla bu oyunu deliller gibi oynadığı için az buçuk tarih biliyor.

Bu ay incelediğimiz Imperial Glory'ye bakın misal. Osmanlı var, ama Türk üniteler yok. Klasik Türk düşmanlığını (düşmanlık değil de, "görmezden gelme" diye lim - Blx) neredeyse bütün strateji oyunlarında görüyoruz. Ya haritada yokuz ya da bir başka millet bizim tarihteki yerimizi doldursun diye konulmuş. Ama Age of Empires'ta böyle saçmalıklar yoktu. Bütün büyük imparatorluklar için tarihi gerçekçilik ve kendine has özellikler bu seride bulabileceğiniz en üst düzeydedir. Elbette hatalar olabilir, ama önemli olan niyet ve bu oyunda art niyet kesinlikle yok. Her milletin oyun dengesi açısından artıları, eksileri var. Bu da inanılmaz bir stratejik çeşitliliği beraberinde getiriyor. Osmanlılar ya da Hun'larla oynayabildiğimiz için ülkemizde bu oyun inanılmaz sevildi. Bu şekilde pek çok kişi oyuncu olma yolunda adımlar atarken pek çoğu da maalesef yontulmadan kalmayı başardı.

ENFES GRAFİKLER

Age of Empires'in grafikleri elle çizilmiş 3D olarak render edilmişti. Age of Empires'in görev paketi ve Age of Empires 2 de aynı yolu izledi. Age of Empires 2'nin grafiklerinin temel farkı binalarla



Canınız gerçekten sıkıldığında, tutup ta biraz oyalanmak, biraz da bir şeyler ile uğraşmak istediğinde o eski tozlu raflara uzanıp tanıdık, bildik bir oyun çıkartın. Alışkanlığın dostluğunun ve sıcaklığının tadını çıkartın!...



ünitelerin boyutlarının artık biraz daha orantılı, daha yüksek çözünürlükte ve daha detaylı olmasıydı. Bu oyundaki ortaçağ atmosferi harikadır, o surlar, o kaleler, hele ki o üniteler yok mu... Hepsi insanın belleğine kazınır, insan geceleri rüyalarının maceralarını o grafikler ile yaşıyor.

3D grafiklere geçiş uzun bir zamandır süurse de bu serinin grafik kalitesi ancak yeni yeni yakalanabildi. Piyasadaki sayısız 3D strateji denemesinin ancak bir avucu bu oyunun atmosferini yakalayabildi. Ki bu oyunlardan biri de 3D grafik stratejide nasıl güzel kullanılır herkese öğreten Age



of Mythology oldu. Enfes mekanları ve üniteleri vardı, 3D'nin sağladığı en büyük kolaylık ünite ani-

masyonlarında oldu. 2D animasyonlarda ünitenin her açıdan ve her karedede çizilmesi gerekenken 3D'de animasyon yapmak çok daha kolaydı. Age of serisinin en etkileyici yanlarından biri de enfes animasyonlarıydı, odun kesen, elma toplayan, avlanıp hayvanı kesen ve taşıyan üniteler size uygurlığınızın gerçekten yaşadığını hissettiyordu. Age of Empires oyunlarında bu insanın aklını başından alıyordu! Daha



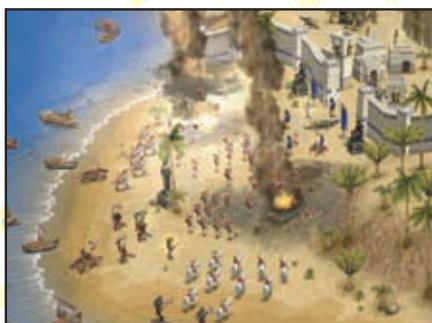
kolay yapılabilen animasyonlar sayesinde Age of Mythology'de ekranda koşan, atlayan zıplayan ve çeşitli özel hareketler yapan çok daha fazla sayıda ünite vardı artık. Her oyun grafik açısından, atmosfer açısından bir öncekini geride bıraktı. Ama bir de şu var ki Age of Empires 1 ve 2'nin bile atmosferlerinin birbirinden bir farkı vardı. Age of Mythology'nin de oldu ve haliyle Age of Empires 3'ün de olacak. Nostalji güzel ama grafikleri hiç değiştirmezdi asla oyun atmosferi bu kadar zenginleşemezdii, her oyunla birlikte doğa, ortam ve uygurlığımız daha gerçekçi oluyor, sanki yaşıyor. Bilgisayar oyunlarındaki

payap zeka ve "Üniteler gerçekten yaşıyor mu?" sorusuna böyle böyle, gerçekliği artırarak ulaştık.

10.000 YILLIK BİR OYUN

Age of Empires 10.000 yıllık insanlık tarihini bize tam anlamıyla yaşatan oyun oldu. Civilization ile birlikte bütün zamanların en iyi oyunlarından biri. Oynayan herkesin pek çok anısı vardır ama en çok da multiplayer arkadaşlarıyla oynayanları olur.

Sadece oyun değil, oyun sırasında muhabbetler de bir başka keyifli olur. Bizans oynayanlar ile Osmanlı oynayanlar arasındaki geyikler insanı yere yatırır. Yüzlerce ünitelik kalabalık bir ordu kuran arkadaşınız "heyhey"lenerek "Bak nasıl da eziyorum" diye üzerinizi yürüre de sonunda rahiplerinizle orduyu ele geçirir, üzerine yollarsınız, işte o manzara görülmeye değerdir. Dev gibi ordular birbiri ardına



rakiplere yollarır, meydan savaşları da olur, mancınıklı trebuseli kuşatmalar da! Yüzlerce fil ya da yüzlerce atlı, ekranı kaplayan ordular akarken şaşkınlık içinde kalırsınız bazen, "Ulan bu adam bu orduyu ne zaman kurdu?!" diye.

Sekiz yıldır ara vermeden oynayanlara sevgiler saygılar ("undead" olur sekiz senedir ara vermiyorsa). Benim de tekrar Age of Empires 2'yi ve Conquerers'i kurup multiplayer'a akmak ya da Cengiz Han'la biraz fetih yapmak gelir içimden ara sıra, ya sizin?

BİLGİ

Oyun: Age of Empires 1-2 ve görev paketleri

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.ensemblestudios.com/aoe.htm>

<http://www.microsoft.com/games/age/>

Nasıl ve nereden edinebilirim?

Microsoft tarafından dağıtılmıyor. Klasik olduğundan bütün oyunları tek paket halinde ya da Age of Empires 2'yi ve görev paketini bir arada bulmak mümkün.

BİLGİ

Oyun: Age of Mythology ve Titans ek görev paketi

Tür: GZS

Yapımı: Ensemble

Dağıtımci: Microsoft

Platform/meda: PC/CD. İlk Age of Empires, DOS ve Windows 95/98'de çalıştığından sorun çıkartma şansı düşük. Serideki bütün oyunları Windows 98'de ya da XP'de çalıştırırmak mümkün.

Sistem ihtiyaçları: P3 500 Mhz, 128 MB RAM ve 32 MB'lık bir ekran kartı ile tamamını oynayabilirsiniz.

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.microsoft.com/games/pc/>

[/ageofmythologygold.aspx](http://ageofmythologygold.aspx)

<http://www.microsoft.com/games/pc/titans.aspx>

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

Nasıl ve nereden edinebilirim?

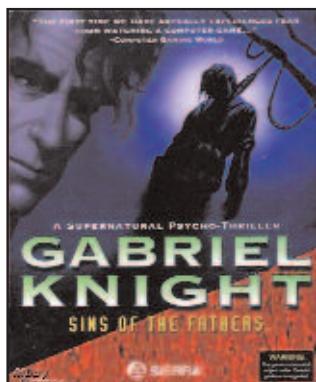
Henüz yeni bir oyun olduğundan piyasadan orijinal olarak Gold versiyonunu ve görev paketini bulabilirsiniz.

NASIL YAPILDI?

Gabriel Knight: Sins of the Fathers

Bir yanda LucasArts, öte yanda Sierra...

Yazan Berker Güngör



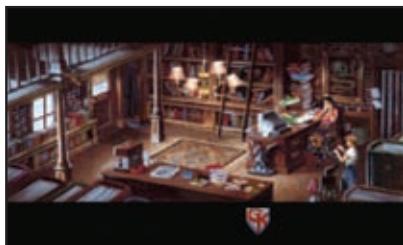
Takvimler 90'lı yılların başları- ni gösterirken oyun piyasasında iki büyük isim vardı ki, bunlardan çıkan her oyun arasında bir klasik haline geliyordu. LucasArts tasarımcıları yaptıkları komik macera oyunlarıyla bu tür sempati duymayanları bile kendine çekmeyi başarıyor- du. Sierra ise biraz daha ciddi temalara yöneliyordu, ama oyunlarının içerik ve oynanı- bilirlik açısından LucasArts oyunlarından geri kalır bir yanı yoktu. Ancak bir oyuncuları var- dir ki, çıkıştı o dönemde oyun yapımcılığında yaşanmakta olan büyük değişimlerin ha- bercisiydi.

Gabriel Knight o güne dek oyun dünyasında görülmeye

alışılmış karakterlerden hayli farklı bir tiple- meydi. 1991 yılında Sierra'ya dahil olan Jane Jensen tarafından yaratılmıştı. Macera New Lor- leans'ta geçiyor-

du ve ana karakter kendini ka- ranlık, tehlikeli doğa üstü olayların ortasında buluyordu. Herhangi başka bir firma bö- le bir konudan çok klîşe bir macera oyunu yapabilir, bö- lece Gabriel Knight adı vasat bir oyunla tarihe gömülebilir- di. Ancak Sierra tasarımcıları bu oyunu o güne dek alışılma- dık bir detay ve özenle hazırla- yarak bunun önüne geçmeyi başaracaklardı.

Oyunun yapım aşaması başlamadan önce tüm senar- yo baştan sona kurgulanmış, o zamanlar sadece film yapı- mında kullanılan yaklaşımla her sahne ve orada gelecek olayların şeması çıkarılmıştı. Bu sayede grafikerler tasarıla- yacakları mekanların neye benzeyeceğini biliyor, progra- mcılar ise arzulanan dramati- k havayı ve oynanışı sağlaya- bilecek biçimde kodlama ya- pabiliyorlardı. Oyundaki tüm mekanlar gerçek resimlerden yola çıkılarak hazırlanıyordu, bu da atmosfere büyük katkıda bulunacaktı. Fakat Gabriel Knight'ı benzerlerinden ayıran



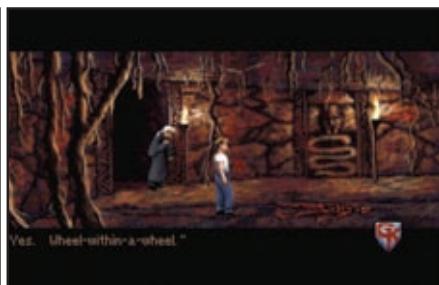
tek özellik hikayenin sağlam kurgusu ya da grafikleri değil- di. O güne dek pek kimsenin izlemediği masraflı bir yönte- me başvurulmuş, oyundaki di-yalogların büyük bir kısmı profesyonel aktörler tarafından seslendirilmişti. Gabriel Knight'ı Tim Curry, dedektif Mosely'yi Mark Hamill ve Doktor John'ı ise Michael Dorn gi- bi sağlam aktörler seslendirdi- yordu. Herbiri işinin ustası olan bu aktörlerin perfor- mansları oyundaki karakterle- re o güne dek görülmemiş bir canlılık ve inandırıcılık katma- yi başaracaktı. Ve tabii yeni nesil oyunlar için de standard- ları belirleyecekti.

Oyunun oynanışı da son derece rahat ve doğaldı. Coğu macera oyunu oyuncuya oya- layabilmek için tuhaf ve çözül- mesi zor bulmacalara başvu- runken, burada bunlardan eser bile yoktu. Sierra tasarımcıları

önceki oyunlarında da kullan- dıkları arabirim tasarımlarından vazgeçmemiş, insanları ekran- da her yere tıklamak zorunda bırakılmamışlardı. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde oyun benzerlerinden çok daha başarılı olacaktı.

Nitekim oyun 1993 sonun- da piyasaya çıktıığında öyle öv- gü topladı ve başarı kazandı- ki, aradan üç yıl geçmesine rağmen 1996 yılında CD-ROM versiyonu yeniden piyasaya sürüldü. Pek az oyun aradan üç yıl geçtikten sonra bile bu denli yoğun ilgi görebilmisti. Üstelik Gabriel Knight karakteri sadece oyun dünyasında da başarı kazanmadı. Jane Jensen daha sonra çatıldırı romanlarla kendini bir yazar olarak da kabul ettirmeyi ba- şardı, tabii ki bunda Gabriel Knight karakterinin ve oyuncu- luluşlu buluşunun derin hikaye örgüsünün payı tartışılmazdı.

Gabriel Knight: Sins of Fathers Macera
386/4 MB RAM/DOS 4.0 (Win 3.x)/VGA
Sierra 1993 (FDD)/1996 (CD)



DEMOLAR

Paradoxion
Battlefield 2
Clash'N'Slash
Democracy
Evochron

E3 ÖZEL VİDEOLARI

Age of Empires 3
Star Wars: Battlefront 2
Call of Duty 2
Company of Heroes
Dungeon Siege 2
Elder Scrolls 4: Oblivion
F.E.A.R.
Ghost Recon 3: Advanced Warfighter
Hellgate London
Heroes of Might & Magic 5
Killzone 2
Legend of Zelda: Twilight Princess
Motorstorm
Need for Speed: Most Wanted
Prince of Persia: Kindred Swords
Quake 4
Rise of Nations 2: Rise of Legends
Serious Sam 2

MODLAR

C&C Zero Hour: Imperial Assault
Warcraft 3: Birth of the Shadows

FULL OYUNLAR

Little Fighter 2 v1.9
Rox
ChoRenSha
Mordillo

EKSTRALAR

GTA San Andreas Tam Çözüm
LOTR Battle for Middle Earth Haritalar
Duvar Kağıtları

PROGRAMLAR

Adobe Reader 7.0
AutoRuns v7.01
Browse 3D v3.1
Easy DVD Shrink v3.0.5
HDD Thermometer v1.3b
Video MP3 Extractor v1.3.0.9
RegDoctor v1.29
The Bat! 3.09.18 beta
Trojan Remover v6.3.8
All Media Fixer v4.5

SÜRÜCÜLER

ATI Catalyst 5.6 Windows XP | 2000
ATI Control Panel 5.60
Intel çipset v6.3.0.1007
VIA 4in1 4.56

TAM VİDEO ÇÖZÜMÜ

DivX 5.2.1 WXP
DivX 5.2.1 W98
OGG Codec
WM9 codec
Guardianknot CodecPack 1.9
Quicktime Player 6.5.2
Media Player Classic

YAMALAR

Act of War v1.04 (patch2)
Vampire Bloodlines fan patch v1.3

LEVEL CD/DVD İÇERİK



BATTLEFIELD 2

DICE | EA Games

Gözümüzü kapattık, boğazımıza takılan yumruyu yuttuk ve kendimizi hazırladık. Neredeyse 1 CD'yi kaplayan 560 MB'lık bu dev demoyu sizlere vermemiydi, vermek zorundaydık. Çünkü elimize geçtiğinden beri BF2'den başka bir şeyi gözümüz görmüyor! Bir oyun ancak bu kadar geliştirilebilir, bir oyun ancak bu kadar mükemmelleştirilebilir! Eğer Battlefield 2'yi esas yeri olan Online diyaloglarda oynamak istiyorsanız, oyunu orijinal olarak almanız gerekiyor. Bunun için önce demoyu kurup denemek isteyeceğinize eminiz, demodaki haritanın online olarak da oynanabilmesi bunun için büyük bir şans.

Battlefield 2 serinin önceki oyunlarına göre çok büyük yenilikler getiriyor. 32 kişilik takımların yaratacağı karmaşayı engellemek için çok iyi bir emir/komuta zinciri var. Oyun sırasında ENTER ile açılan harita menüsünden tim lideri veya takım komutanı olmak istediğiniz belirtiyorsunuz. Eğer seçiliyorsanız PageUp ile OK veriyor ve görevinize başlıyorsunuz.

Oyundaki amacınız, haritadaki bayrakları ele geçirmek ve elinizde tutmak. Böylece rakibinizin puanları azalmaya başlayacak ve puanı sıfırda inen kaybedecek. Oyuna başladığınızda seçebileceğiniz 7 asker birimi var: Özel tim, keskin kışancı, saldırıcı, destek, sihhiye, mühendis ve anti-tank. Hepsinin takım içindeki yeri ayrı ama yeni başlıyorsanız tavsiyemiz anti-tank seçmeniz. Böylece zırhlı araçlara karşı da hayatı kabilirsiniz. Daha sonra haritadan size ait olan bölgelerden birini başlangıç noktasını olarak seçin ve savaşa dalın.

Araçları düzgün ve takım arkadaşlarınızla birlikte kullanmanız çok önemli. Takımınızın ihtiyaç duyduğu yönleri kapatmalı ve komutanın emirlerine elinizden geldiğince uymalısınız.

Battlefield 2 muhteşem bir oyun, incelemesini okuduysanız siz de fark etmişsinizdir. Ama Battlefield 2'nin demosu da içerik olarak aşağı kalıyor ve ait olduğu oyunu çok iyi anlatıyor. Mutlaka denemelisiniz.

AYIN DEMOSU

**Clash'N'Slash**

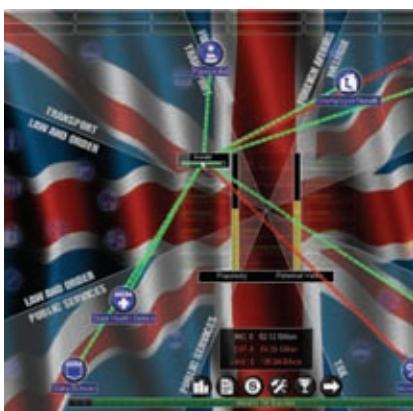
Chocosnow

Süratli ve tarz sahibi bir otomobil tarslamak, sonra da bununla yolların tozunu almak isteyenler için ideal bir oyun olacak Juiced. Olası binlerce arabaya ve gelişmiş grafiklere sahip.

**Evochron**

StarWraith 3D Games

Ticaret, kesif, savaş, Evochron tüm bunları uzay geminizin kokpitinden yapabilmeye imkan tanıyor. Dev yıldız sistemlerinde dolaşıyor ve uzayın derin ama tehditkâr güzellikleri karşılığında hayran kalıyorsunuz.

**Democracy**

Positech Games

Bu sıra tabanlı politik simülasyonda her dönüm üç aylık bir süreyi temsil ediyor ve dört yılda bir de seçimler yapılıyor. Oyun halkın davranışını bıçmini canlandırmak için karmaşık bir matematik motoru kullanıyor.

**Paradoxion**

Reflexive

Gelişmiş mantık oyunlarını sevenler için Paradoxion ilaç gibi gelecektir. Rahat bir tempoya oynanabilen bu oyun tamamen zekâya yönelik hazırlanmış.

LEVEL DVD NE ZAMAN ÇIKACAK?

Bir sonraki yeni Level DVD'li versiyonumuz Eylül sayımız olacak. Ama bu arada, eğer önceki DVD'lerimizi kaçırdıysanız üzülmeyin. En son dört DVD'mizi ikili paketler halinde Level Arşiv adı altında, 15 Temmuz'dan itibaren piyasada bulabileceksiniz.

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktığini.

- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VİDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızı kurtulabileceğinizi.

- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kuruluma devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacağını.

- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müzik ile birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.

- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.

- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

CD'NİZDEN FAYDALANIN!

Tam video çözümü

Bu ay verdigimiz E3 videolarında sorun mu yaşıyorsunuz? Veya genel olarak bir video izleme probleminiz mi var? Siz hiç rahatsız olmayın, biz tüm video problemlerinize çözüm getirdik. CD ve DVD'lerimizin Sürücüler bölümünde bulabileceğiniz "Tam Video Çözümü" başlıklı program ve codec'leri kurarsanız, izleyemediğiniz video dosyası kalmayacaktır. 2. CD'mizdeki Drivers\Total Video Çözümü klasörü altında bulacıklarınız söyle:

DivX 5.21 Windows 98 ve XP codecleri: En yaygın video sıkıştırma formatının çalıştırmanızı sağlar.

OGG Codec 0.95: DivX'in alternatifisi olan OGG Vorbis sıkıştırmayı kullanan videoları çalıştırmanızı sağlar.

Guardian Knot Codec Pack 1.9: DivX ve OGG haricindeki düzindlece video ve ses codec'ini sorunsuz çalıştırmanızı sağlar.

Windows Media 9 Codecs: WMV ve ASF uzantılı videoları sorunsuzca izlemenizi sağlar.

Quicktime Player: MOV uzantılı videoları izlemenizi sağlar.

Media Player Classic: Tüm video formatlarını seyredebileceğiniz basit ve en kullanımı video oynatıcı programdır.

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/Istanbul

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr
LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu,
sislamoğlu@level.com.tr

Serbest Yazarlar

Ali Güngör gali@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Göker Nurbeyler grnbeyler@level.com.tr
Güven Catak guven@level.com.tr
Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr
Mustafa Yılmaz mustafa@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan volkan@level.com.tr
Görsel Yönetmen Oğuz Taşdan, oguz@level.com.tr
Grafik Asistanı Zeynep Bilməz, zeynep@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Pazarlama Müdürü Özlem Cenker
Halkla İlişkiler Müdürü Ayten Çar
İş Geliştirme Müdürü Gülcən Bayraktar
Abone Bölümü Satış Müdürü Aslı Bozyayla
Abone Servisi Ebru Cinek, Nihan Özkasap
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/Istanbul

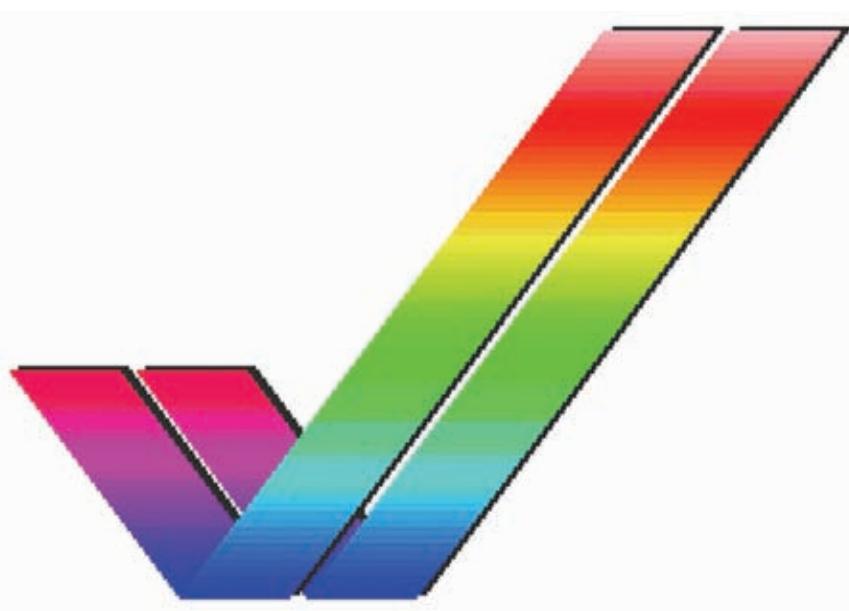
VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş REKLAM GRUBU
Satış Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr
Level Reklam Müdürü Yeliz Koyun,
kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr
Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Demirbaş Sokak. No:4 Oto Sanayi
4.Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38
Matbaa Sahibi Hasan Sarı
Dağıtım DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA

Yayıncılık ve Ticaret A.Ş
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/Istanbul
Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: http://abone.vogel.com.tr
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

Yayın Türü Yaygın, süreli, aylık.



Gelecek sayıya yapılacak işler:

- ✓ E3 Mania tam hız devam edecek
- ✓ Max Payne'in yapımcılarıyla
Alan Wake üzerine röportaj yapı-
lacak.
- ✓ Yazın hararetini daha da arttıra-
cak ilk bakışlar, incelemeler
yazılacak.

Ve bir de...