

107

NFS: MOST WANTED DEMO | SUFFERING 2 DEMO | WARCRAFT 3 SOUNDTRACK
ELDER SCROLLS: OBLIVION 20 DAKİKALIK VİDEO | PSP ARAÇLARI

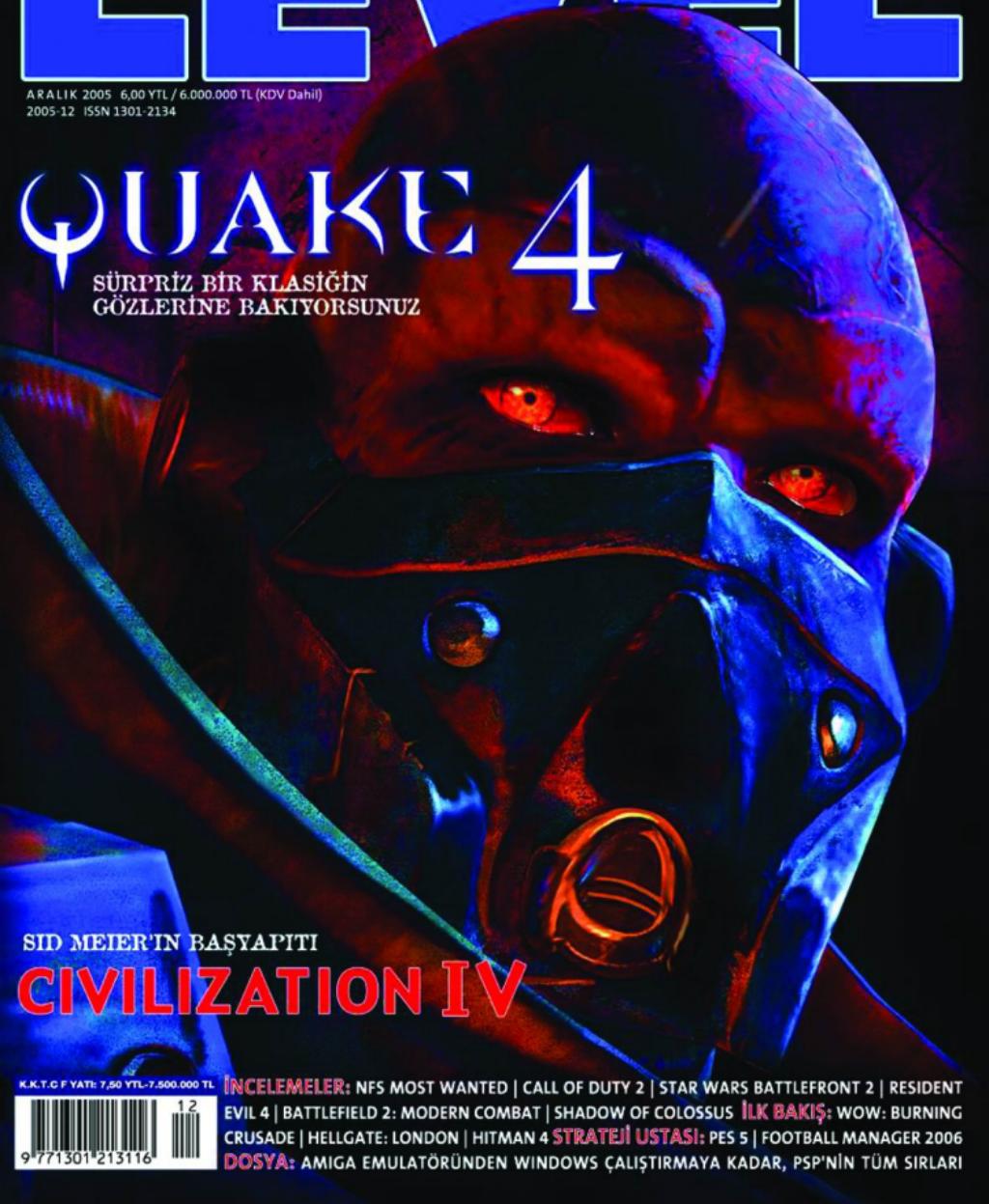
LEVEL 2CD

ARALIK 2005 6,00 YTL / 6.000.000 TL (KDV Dahil)

2005-12 ISSN 1301-2134

QUAKE 4

SÜPRİZ BİR KLASİĞİN
GÖZLERİNE BAKIYORSUNUZ



CIVILIZATION IV

K.K.T.C F.YATI: 7,50 YTL-7.500.000 TL İNCELEMELER: NFS MOST WANTED | CALL OF DUTY 2 | STAR WARS BATTLEFRONT 2 | RESIDENT EVIL 4 | BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT | SHADOW OF COLOSSUS İLK BAKIŞ: WOW: BURNING CRUSADE | HELLGATE: LONDON | HITMAN 4 STRATEJİ USTASI: PES 5 | FOOTBALL MANAGER 2006
DOSYA: AMIGA EMULATÖRÜNDEN WINDOWS ÇALIŞTIRMAYA KADAR, PSP'NİN TÜM SIRLARI

12



9 771301 213116

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,
sakkol@level.com.tr
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@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 Nurbeyleş
gnurbeyleş@level.com.tr
Güven Catak guven@level.com.tr
Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr
Şefik Akkoç rocko@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 Bilmez, 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 Gülcen Bayraktar
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozayla
Abone Servisi Ebru Cinek, Ayşe Yılmaz
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş
Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

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
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71,
Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>
Yaz İşleri Faks: (212) 238 73 26
Yayın Türü Yaygın, süreli, aylık.



Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

SEVGİLİ OKUYUCUM

Bugün itibarıyle ben kendini grafiğe adamış bir insanım. Evet, utanıyorum. Bugüne kadar "aslolan oynamabilirlik" diyordum. Bir oyun tel kafes grafiklerden oluşsun, ama oynamabilir olsun, kabulümdu. Ama, ama... Artık değil! Arka arkaya F.E.A.R., Quake 4, Age of 3 ve Call of Duty 2 görmek beni değiştirdi! Ben artık düşük poligonlu, yamyum suratlı karakterlere dayanamıyorum! Elleri akraba evliliğinden yumuk yumuk, dokularında kahverengi, yeşilden başka renk olmayan Rus oyunlarını istemiyorum. Grafik beni esir aldı! Umarım bu da geçer, yoksa bana uzun ve upgrade dolu bir yol gözüktür!

Ayrıca, fizik motoru olmayan oyumlara da katlanamıyorum! 2000'lere doğru 3D hızlandırıcı kartlardan sonra nasıl ki eski, düzgün poligonlu grafiklere tiksinerek bakmaya başladıysam (evde saatlerde Quake 2 oynadıktan sonra, arkadaşımda 3Dfx'li makinada oynayışımı hatırlıyorum), objeler sağa sola saçılmayan oyumlara da aynı şekilde bakıyorum artık. Fizik motoru olmayan bir oyunda büyük bir eksiklik olduğunu kabul ediyor, ateş ettiğim bir monitör yerine çivilenmiş gibi duruyorsa o oyunu kınıyorum.

Evet, anladım ki ben teknoloji arası olmuşum. Bırca müthiş oyunun arasında başka ne bekliyordum ki? Hayatım durma noktasına geldi, bu yüzden günlerimin dörder saat uzatılmasını rica ediyorum. Bir zahmet.

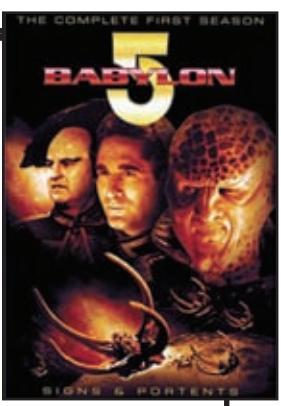
- Geçen ay Dragonshard incelemesinin yazarı Mehmet Kentel olacaktır. Yanlışlıkla Burak'ın ismini yazmışım. İnsanın dergideki ilk yazısında isminin çıkmaması çok üzücüdür, bilirim. **Affet bizi Mehmet!**

- Level DVD Arşivi 2. sayısı Aralık'ın ortasında piyasada olacak. İçinde 99. ve 101. Level DVD'lerini bulabilirsiniz.

- Ve son olarak Level Ocak sayısında yine DVD'li versiyonumuz piyasada olacak.

SİZE DİYALOG:

Bu sabah Babylon 5'i bitirdim. Sindire sindire, neredeyse bir yıldır benimle olan bu muhteşem bilim kurgu dizisinin son bölümlerini seyrederken, ne yalan söyleyeyim, gözümden birkaç damla yaş geldi. Üzerimde bu etkiyi yapan çok az eser olmuştu şimdije dek, oynlardan bir tek Planescape Torment'i, kitaplardan ise Yüzüklerin Efendisi'ni sayabilirim bittiğinde ağlamaklı olduğum. Kendi içinde müthiş bir bütünlüğü olan bu tür eserler çok seyrek geliyor. İlerde Babylon 5 hakkında çok daha detaylı konuşuruz, bulursanız Babylon 5'i mutlaka seyredin.



İNTİKAM SOĞUK YENEN BİR YEMEKTİR DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE



» Tozun dumana karşıtı, posta arabalarının soyulduğu, silahların konuşluğu, Red Kit'in atını gün batımına doğru sürdüğü Vahşi Batı fenomeni kullanılarak yapılmış en iyi oyunlardan biriydi Desperados: Wanted Dead or Alive. Oyunun üstünden geçen dört yılda devamının gelmemesi, oyunun sevenlerini ismine yakışır şekilde umutsuzluğa sevk etmeye başlamıştı ki, o günlerin Infogrames'i şimdinin Atari'sı yeni oyunu duyurdu.

Desperados'ta kurdugumuz altı kişilik takımın lideri Cooper, "intikam soğuk yenen bir yemektir" prensibiyle dört yıl önce başına gelenlerin hesabını sormak üzere sahneye çıkıyor bu bölümde. İlk oyunun tasarımcıları:

Yapım: Spellbound Dağıtım: Atari
Tür: Strateji Çıkış tarihi: Nisan 2006

ni da üstlenen Spellbound tarafından hazırlanmakta olan Desperados 2'de yine altı kişilik bir takımınız olacak ama bu kez her biri yeni ve daha işlevsel yeteneklerle ve alet edevatla donatılmış. Tamamen 3D bir ortamda geçen ve hem izometrik hem de üçüncü şahıs kameralarını kullanabileceğiniz Cooper's Revenge'de çevreye etkileşimin de üst düzeyde olacağı belirtiliyor.

İlk Desperados için en sık yapılan eleştiri, o günlerde sert esen Commandos rüzgârından fazlaca etkilendiği yönündeydi. Spellbound şimdilerde daha özgün bir Desperados yaratmak için oyuna bir ton yenilik eklemekle meşgul. Hem zaten artık ortada klonu olmaya değer bir Commandos da olmadığına göre bizce beklemeye değer bir oyun geliyor.

KÜLT OLMANIN BEDELİ MAELSTROM

» Perimeter'i hatırlar mısınız? Hayır, üstünden on yıl falaan geçmedi, hatta sadece 1,5 yaşında ama herkes beğenip kimse almadığından çok çabuk unutuldu. Gelecek zamanların dünyasında geçen ve futüristik birimlerle araçları kullanarak oynadığımız, garip bir atmosfere ve alışılması zor dinamiklere sahip bir strateji oyunuydu Perimeter.



İşte şimdi, oyuna hak ettiği ilgiliyi göstermek için yeni bir fırsat doğdu. Gerçi oyunun Rus yapımçısı KD Lab (yeni ismiyle KDV Games), Maelstrom'u resmi değil "manevi devam oyunu" olarak niteliyor. Yani iki oyun arasında ciddi farklar var.

Her şeyden önce Maelstrom strateji değil aksiyon oyunu. Perimeter'da girdiğimiz kaynak toplama işi, burada oyunun asıl amacı pozisyonunda. Yine dünyanın geleceğindeyiz, su bugünün petrolü gibi değerli ve bir numaralı savaş sebebi. Remnants ve Ascension isimli iki insanırkı, bu kıymetli kaynağı ele geçirmek için hem birbirleriyle hem de dünyayı istila eden alien gruplarıyla savaşmak zorunda...

Dağları delip büyük su kaynaklarına erişebildiğiniz nehirler yarattığınız, du-



ruma göre şekil değiştirip farklı işler için kullanabildiğiniz birimler icat ettiğiniz, düşmanı kovalarken tüneller ve siperler kazarak kendi yollarınızı inşa ettiğiniz Maelstrom, GZS elementlerini kullanan bir aksiyon oyunu olarak çok dikkat çekici. 2006'nın sonbaharında çıkacağı açıklanan oyun için hem Spellbound'u hem de dağıtımçı Codemasters'ı zor günler bekliyor. Bizim işimizse kolay, sadece merak edeceğiz. Maelstrom da Perimeter gibi az satan bir kültür mü olacak, çok satan bir efsane mi, göreceğiz.

AMERICA'S ARMY'E ALTERNATİF FOREIGN GROUND

» GDC'yi (Oyun Yapımcıları Konferansı) ve Başlıksız Oyunlar Festivali'ni de düzenleyen CMP Game Group tarafından düzenlenen Serious Games Summit (Ciddi Oyunlar Zirvesi) bu yıl da hiç eğlenceli değildi (tipki hedeflendiği gibi). Sağlık, eğitim, bilim, hükümet gibi başlıklar altında ciddi oyunların yer aldığı zirvede tabii ki America's Army de vardı. Amerikan ordusu tarafından hazırlanan ve ordu eğitimlerinde kullanılan America's Army'ye karşılık İsveç ordusunun Foreign Ground'ı da oradaydı. İster istemez iki oyun karşılaştı-



rıldı ve aralarında ciddi zihniyet farkları olduğu görüldü (tarafımızdan). Askerlerin tetik çekme korkusunu aşmaları için kullanılan AA'ye karşılık FG'da tetik çekmenin yolları gösteriliyor örneğin. FG'nın sunumunda oyunun barışı sağlamak ve sürdürmek amacıyla üzerinde üretildiği, yurtdışı görevlerde barış gücü olarak yer alacak İsveç askerlerin evden uzakta nasıl davranışlarının gösterildiği anlatıldı. Oyunun ticari versiyonu için de çalışmalar sürüyor.

PASLANMAZ ÇELİK KAHRAMAN

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

» Battle for Middle Earth'te Gandalf'ımı öldürdüklerinden beri real-time strateji oyunlarında hero olmasına karşılık yine de "yıkılmış imparatorlukların kahramanları" isimli oyunu, yakında çıkacak olması hasebiyle sizlere takdim etmek durumundayız. Evet, Heroes of Annihilated Empires, çok mühim kahramanlarınızı kaybetme korkusuya, yoğun stres altında oynayacağınız bir başka RTS. Oyunca 18 kahraman ve altı ırk arasından birer tane seçerek başlıyorsunuz. Sonra bir bakiyorsunuz ki aldiğiniz karakter kahraman falan değil, sıradan bir canlı... Menüdeki "Satılan mal geri alınmaz" tabelasını görünce şaresiz bu yeteneksiz adamdan bir kahraman yaratma işine girişi yorsunuz. Ve gerçekten de oluyor... Zaman zaman sahne kahramanınızı zaman zaman da binlerce birimi kontrol ederek oynayacağınız HoAE, RPG öğeleriyle beslenen bir RTS. Görevleri tamamlayarak ve zindanları dolaştıkça level



alan, yeni yeteneklere kavuşan bir kahraman, undead, druid gibi ırklar, üs kurma, ordu kurup düşman kesme gibi RTS işi özellikler HoAE hakkında şimdiden kadar bildiklerimiz. Bir de savaşların ne kadar büyük olacağı konusunda ipucu verelim: 64 bin birimin çarpıştığı savaş alanlarından bahsediyor yapımcılar. Nasilsa saymayıcağız için böyle bir sayıyı tercih etmiş de olabilirler tabii...

Yapım: GSC Game World **Dağıtım:** KOCH Media
Tür: RTS **Çıkış tarihi:** Kış 2006

SPLINTER CELL 4

GELECEK BAHARIN İLK MÜJDECİSİ

» Tom Clancy, oyun dünyasının gördüğü en bereketli yazarlardan biri. Şimdiden üç oyunu çıkan Tom Clancy's Splinter Cell de bu bereketin en iyi göstergesi. Muhemmelen daha yıllarca sürecek olan serinin dördüncü oyunu için Ubisoft kolları sıvamış durumda. Firma tarafından yapılan açıklamaya bakılırsa giderek gelişen Splinter Cell macerası, bir kez daha ağızımızı açık bırakacak özellikler sunacak.

Oyunun ana karakteri Sam Fisher'ı bir kez daha dünyanın farklı köşelerindeki zor görevlere çağıracak olan SC4 için yapılan ilk açıklama, tüm ilk açıklamalar gibi detaydan yoksun. Oyunun nerelerde geçeceği ya da hangi yeni teknolojilerle

renklendirileceği konusunda sessizlik hüküm sürüyor ama Ubisoft "seride devrim yapacak yeni oyunlar" diye bir şeyden bahsediyor. Üç oyun boyunca kendini iyice geliştirdip akrobasi uzmanı haline gelen Sam Fisher'in daha neler yapabileceğini doğrusu merak ettik.

Ubisoft'un yeni oyunla ilgili en çok vurguladığı nokta ise PC'nin yanı sıra yeni nesil konsollara da çıkacak olması. Xbox 360 ve PS3'ün sunduğu tüm teknik imkânlardan sonuna kadar yararlanacağı söylenen Tom Clancy's Splinter Cell 4'ün PC'de de aynı performansı göstermesini bekliyoruz.



Yapım: S2 Games **Dağıtım:** Belli değil
Tür: Online RPG/Aksiyon/Strateji **Çıkış tarihi:** Yaz 2006

SAVAGE 2: A TORTURED SOUL

ZALİMLER ASLA ÖLMEZ

» S2 Games'in iki yıl önce çıkan 64 kişilik online aksiyon/strateji oyunu Savage: The Battle for Newerth, bir komutandan emir almayı sevmeyen oyuncular tarafından hak ettiği değeri görmemiş olsa da, kendi hayran kitlesini yaratmış, hâlâ da birçok sunucuda oynamaya devam eden bir oyun. İşte bu yüzden Savage 2'nin bu konuda bir değişiklik getirip getirmeyeceği merak ediliyor. Aslında son açıklamalar, hâlâ kontrol sistemini tam olarak aydınlatmış değil ama oyuncuların tek kişilik RTS'lerdeki küçük köylülerini temsil ediyormuş gibi hissetmemeleri için bazı değişiklikler yapılmış.

"Her türden biraz" mantığıyla hazırlanan oyunda 20 farklı rolden birini seçip (ilk oyunda bu sayı 5 idi), takım içinde rolünüze uygun görevlerden sorumlu olacaksınız. Bu birimlerden bazıları oyunda run&gun tarzında düşman avlarken bazıları daha çok bir RYO havasında ve daha sakin (ağır abi modunda) oynayacak. Komutanla piyadeler arası eklenen yeni subay birimleri, oyun stratejisinin belirlenmesinde daha çok oyuncunun söz sahibi olmasını sağlarken yenilenen oyun motoru ve eklenen animasyonlar sayesinde çok daha renkli bir atmosfer de vaat ediliyor.

Bağımsız bir geliştirici olan S2 Games için Savage, vazgeçilmez ve unutulmaz bir ilk aşk gibiydi (kendileri diyor). Umarız bu tutkuyu Savage 2: A Tortured Soul'a da yansıtılabilirler.

BIOWARE VE PANDEMIC BİRLEŞTİ BİR, BİR DAHA ÜÇ EDER BAZEN

» En iyi oyun tasarım stüdyoları dendiferinde birçoğunuza listesine üst sıralardan gireceği kesin olan Bioware (Baldr's Gate, Neverwinter Nights, KOTOR) ve Pandemic Studios (Full Spectrum Warrior, Battlefront, Destroy All Humans!) güçlerini birleştirmeye karar verdi. Bir yarının kanatları altına girmek yerine zor ama daha takdir edilesi bir yol seçen iki firmadan Pandemic'in başkanı Josh Resnick, "Bağımsızlığımızı korumak bizim için önemliydi, o yüzden böylesini tercih etti" diyor. Bioware'in başkanı Ray Muzyka da ekliyor, "yayınçılarımız bu birleşmeyi bir tehdit gibi görebilir ama biz tam tersini düşünüyoruz. Pandemic'le birlikte yapacağımız oyunlar çok daha başarılı olacak ki bu yayınçılarımız için iyi bir şey." Biz de bu ortaklıği canı gönülden destekliyoruz.





S.T.A.L.K.E.R. KİTAP OLDU

» Rus yapımcı GSC'nin, çıkışı geciktikçe tadı kaçan ve Çernobil faciasından esinlenerek oluşturulan bir konuya sahip FPS'si S.T.A.L.K.E.R.'dan ne zamandır ses soluk çıkmıyor olabilir ama şanı yüremeye devam ediyor... Mesela bir adet STALKER kitabı 16 Kasım'da Almanya'da raflara çıktı. Oyunun proje müdürü Anton Bolshakov, "oyunun sadece PC'lerimizde değil kitap raflarımızda da yer bulması süper bir şey" diyor. Aynen katılıyoruz ama PC'lerimizde öyle bir şey olmadığını da hatırlatalım.

level'in seçimi



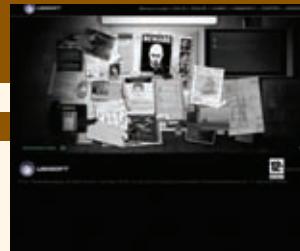
www.quake4game.com

Quake 4'ün web sitesine oyunun kendine özgü gaz müzükleri ve Strogg damgasını vurmuş. Sitede video, ekran görüntüsü, oyunun konusu gibi standart linklerin yanı sıra cümlelerinizi Stroggcaya çeviren bir de çeviri programcığı bulunuyor.



www.condemnedthegame.com

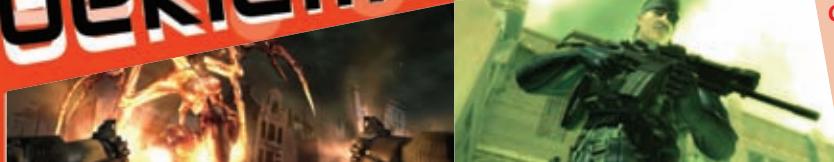
İçerdiği şiddet nedeniyle derecelendirmesi 18+ olarak belirlenen Condemned'in 18 yaş üstü için yaptığı web sitesi. Sadece kalbi ve internet bağlantısı sağlam olanlara öneriyoruz. Zira sitede gayet yüklü ve kanlı videolar var.



www.bewaresamfisher.com

Bir duvara iğnelenmiş çeşitli fotoğraflar, resmi evraklar, dosya sayfaları, krokiler... Splinter Cell her zamanki gibi bilgiye ulaşmak için biraz uğraşmanızı istiyor ve çok hoş bir tasarımla siz hafiyeligi çağırıyor. SC4'te işlerin nasıl karışacağına görünce şaşırıksınız.

bekleme odası



En güzel oyun henüz yapılmamış olandır. İşte bu düsturla Level yazarları, bir yandan oyun oynar, bir yandan "onu" bekler...

OYUN

1. Elder Scrolls IV: Oblivion

TÜR

RPG

ÇIKIŞ

31 Mart

AÇIKLAMA

Ant: Hatasız olmasını umduğum, birkaç bin defa bitireceğim ve o süre boyunca da serumla besleneceğim tek oyun.

2. Alan Wake

Aksiyon

Tayfun: Sıra dışı olacak, çok uykusuz kalacağız, çok!

3. Supreme Commander

RTS

Tuğbek: En büyüğü, en devasası, en çılgını!

4. Call of Cthulhu

Aksiyon

Geç olsun, güç olmasın.

5. Metal Gear Solid 4

Aksiyon

Fırat: Grafikleri eskise de hala ilk günkü gibi heyecanla bekliyorum. Umarım beni hayal kırıklığına uğratmaz.

6. Titan Quest

RYO

Tayfun: Üçlemenin dördüncü oyunu (!). PlayStation 3 alma sebebimiz olacak, fazla söyle gerek yok.

7. Hellgate: London

RYO

Göker: Önümüzdeki ayların tüyosunu vereyim, Diablo severlerin eli kaçınmaya devam etsin

8. HoMM5

RPG

Kış'06

Sinan: Gelmiş gelmiş, valla Diablo'muz gelmiş! Bu oyunun çıkışmasını nasıl sabırsızlıkla bekliyorum bilemezsiniz!

9. Unreal Tournament'07

FPS

Mehmet: Eski ekibi toplayalım, saatlerce bilgisayar başından kalkmayalım, kola ve cipsle 10 gün yaşayalım. Budur hayat...

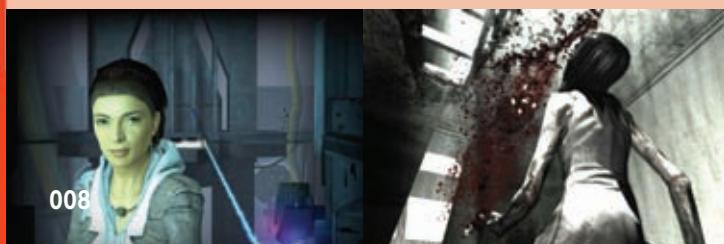
10. Dreamfall

Adventure

Bahar'06

Olgay: Hangi ekran kartıyla oynayacağımızı merak ediyorum!

Serpil: Baharda uzak diyllerlere yolculuk gibisi yoktur, zamanında çıksın yeter ki...

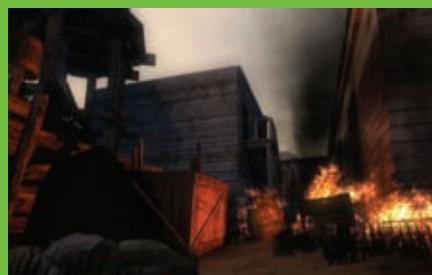


KAPATMAM LÂZIM, CTHULHU ARAYACAK... CALL OF JUAREZ

» İspanyollarla Türklerin ortak yanını, ikisinin de j harfine giciklik yapmayı sevmesi. Biz (bir kismi insanlar) nasıl şarj sözcüğünü telaffuz edemiyorsak İspanyollar da tüm j'leri h'ye dönüştürerek okuyor. Bu yüzden Juarez'in Çağrısı'nı Huarez'in Çağrısı diye okuyun, Zuarez değil...

Tabii bu oyunun ismini telaffuz etmek için her şeyden önce bir sebebiniz olması gerekiyor, değil mi? Oda söyle:

Yavaş yavaş yayılmaya başlayan Vahşi Batı temali oyun yapma trendinin temsilcilerinden biri olan Call of Juarez'de yine o topraklara özgü pis işlere bulaşıp, kan deryasında tuzumuz olsun diye uğraşacağız. Oyun da yönetebileceğiniz iki kahramanın biri, rahiip kılığında dolaşan bir hapis kaçını. Bir elinde İncil bir elinde tabanca dolaşan Ray'in rahipliği sadece göstergemelik değil. İncil'den okuduğu cümlelerle düşmanlarını dondurmak, korkutup kaçırmak ya da istedığını yaptırmak gibi yetenekleri var. İkinci karakterimiz Billy ise Thief'teki gibi gölgelerle dost bir adam. Kimseye görünmeden cinayet işlemekte ve hırsızlık yapmakta üstüne yok. İki karakter arasındaki ilişki ise tam pembe dizilerdeki gibi kar-



maşık ve sürekli değişen bir akrabalığı dayanıyor. FPS olarak tasarılanan Call of Juarez'in şimdije kadar yayınlanan ekran görüntüleri, yapımcı Techland'in o dönemde ait her şeyi ekrana yansıtmak için özel bir çaba harcadığını ve bunda başarılı da olduğunu gösteriyor. İki yıl önce çıkan Chrome'un yapımcısı olan Techland, CoJ'da da Chrome motorunu kullanıyor. Bu, şimdiden görsel anlamda çok da ıddialı bir oyun görmeyeceğimizin işaretçisi.

Sonuç olarak bu yıl "hayalet kasa" ve kovboy şapkası görmekten içimiz bayılacak gibi bir his var içimde ama en azından oylar İkinci Dünya Savaşı yıllarında geçmiyor. Bu da bir şeydir...

Yapım: Techland Dağıtım: Belli değil

Tür: FPS Çıkış tarihi: Kış 2006

POWERED BY ELECTRONIC ARTS THE SIMPSONS

» Birkaç yıl önce, Hit & Run ilk çıktığında, bunun da iyi bir televizyon yapımının kötü bir oyun uyarlaması (tipki Southpark gibi) olduğu konusunda yaygın bir önyargı söz konusuydu. Ancak oyun dört milyonu aşkın bir satışa ulaştı ve tabii ki Electronic Arts'ın Mordor'daki gözleri hemen Fox TV'ye çevrildi. Çalışmalar sonuç verdi ve geçtiğimiz günlerde The Simpsons'ın oyun haklarını EA'ın satın

aldığı açıklandı. Yıllardır süren dizinin yazarlarıyla birlikte çalışarak, birkaç farklı türde Simpsons oyunu yapmayı düşündüklerini açıklayan EA yetkilileri şimdilik başka bir şey söylemiyor. Sadece uzun vadeli ve birden çok oyunu kapsayan bir anlaşma yapıldığını biliyoruz. Oyunların bazıları sadece yeni nesil konollar için tasarlanacak.

Aslında EA bundan önce de The Simpsons Road Rage adında bir oyunla (2001) Springfield kasabasına bir giriş denemesinde bulunmuştu. Ancak çok da iyi bir sonuç almayınca işin ucunu bırakmıştır. Vivendi ve Radical Entertainment'ın Hit & Run'la elde ettiği başarı EA'ın esin perilerini uyandırmış olmalı.

Önümüzdeki yıldan itibaren daha detaylı olarak ipuçları verilecek oyunların seslendirmeleri de The Simpsons'ı seslendiren sanatçılarda yapılacak.



HEM DE DEVASA ONLINE OLANINDAN...

BABYLON 5 OYNAMAK

» Hem filmi hem uzun süre devam eden televizyon dizisiyle ciddi bir hayran kitlesi yaratan Babylon 5'in yaratıcısı J. Michael Straczynski, dizide geçen olayları konu alan bir devasa online oyun projesi üzerinde çalışıklarını açıkladı. Bu konuda çok fazla talep aldıklarını söyleyen Straczynski, Babylon 5 evreninin bir devasa oyun olmaya çok müsait olduğunu söyleyip ama temkinli davranışın bunun şimdilik bir düşünceden fazlası olmadığını da belirtiyor (eger bu oyun gerçek olursa ve de şans eseri iyi bir oyun olursa, benni unutun – Sinan).



SİNEMAYA GİTTİM DÖNECEĞİM – BLIZZARD

» Warcraft, Starcraft ve Diablo'nun birer sinema filme uyarlanması ihtimali çok konuşuldu geçen ay. Sebebi de Blizzard Entertainment'in Başkanı Mike Morhaime'in "bu üç evreni de sinemada görmeyi çok isterim" demesi. Morhaime'in bir röportaj sırasında verdiği ve "Warcraft, Starcraft ve Diablo evrenlerinin böyle bir projeyi destekleyecek kadar güçlü olduğunu ve yapılacak filmlerin oyuncuların bu oyunlarla aralarındaki bağlı güçlendireceğini düşünüyorum" diyecek açıkladığı bu demeç muhtemelen çoktan doğru adreslere ulaşmıştır. World of Warcraft oyuncularının oturup düşünmesi gerekiyor şimdi, eğer bir film Warcraft'la aranızdaki bağlı daha da güçlendirirse bu bağın adı göbek bağlı olmaz mı? Tehlikeli...

OYUN

	TÜR	SİSTEM	K.Ç.T.*
Prince of Persia: The Two Thrones	Aksiyon	PC, PS2	06 Aralık
Tony Hawk's American Wasteland	Aksiyon	PC, PS2	06 Aralık
Gauntlet: Seven Sorrows	RPG	PC, PS2	12 Aralık
Rise & Fall: Civilizations at War	Strateji	PC	01 Şubat
Desperados 2: Cooper's Revenge	Strateji	PC	15 Şubat
Panzer Elite Action	Aksiyon	PC	17 Şubat
Prey		PC	18 Şubat
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Strateji	PC	21 Şubat
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter Taktik/Aksiyon	PC, PS2	21 Şubat	
UFO: Extraterrestrial	Strateji	PC	21 Şubat
BLACK	FPS	PS2	22 Şubat
TOCA Race Driver 3	Yarış	PC, PS2	22 Şubat
Galactic Civilizations II: Dreadlords	Strateji	PC	24 Şubat
FIFA Street 2	Spor	PC, PS2	24 Şubat
Heroes of M&M V	Strateji	PC	Kış'06
LotR Online: Shadows of Angmar	Strateji	PC	Kış'06
Neverwinter Nights 2	RPG	PC	Kış'06
The Godfather	Aksiyon	PC, PS2	Kış'06
Seven Kingdoms: Conquest	Strateji	PC	Kış'06
Silent Hunter 4	Simülasyon	PC	Kış'06
Tom Clancy's Splinter Cell 4	Taktik	PC, PS2	
LotR: The Battle for Middle Earth II	Strateji	PC	3 Mart
Jules Verne: Journey to the Moon	Adventure	PC	3 Mart
Bully	Aksiyon	PS2	10 Mart
24: The Game	Aksiyon	PS2	31 Mart
Runaway 2	Adventure	PC	31 Mart
Faces of War	Strateji	PC	31 Mart
Gothic 3	RPG	PC	06 Mayıs

* Kesin Çıkış Tarihi

SENSIBLE
SOCCER

» PES ve FIFA arasındadır süren lig mücadeleşine, zamanında Kick Off'la başlamaya alışmış Sensible Soccer da katılmaya hazırlanıyor. Futbol oyunlarına meraklı herkesin ismini bildiği ama uğruna joystick'lerini kırmış olanların asla unutmadığı Sensible Soccer, önce mobil versiyonuyla piyasayı yokladı. Sonuç başarılı olunca Codemasters açıklamasını yaptı: önümüzdeki yıl 15'inci yaşını kutlayacak olan SS, bu yıldönümünü PC, PS2 ve Xbox'a çıkacak yeni bir oyunla taçlandıracak.

Dört kişilik multiplayer desteği, 100 kadar açılmayı bekleyen kilit ve upgrade ve bir de kariyer modu oyunun sunacağı özelliklerden birkaçı.

İşte geldim burdayım,
ben bu işte ustayım...WARREN
SPECTOR
SOURCE'UÖNCE OYUN OLMASI
GEREKMEZ MİYDİ?

» Eski Ion Storm kurucusu ve oyun dünyasının en yetenekli isimlerinden biri Warren Spector, yeni kurduğu Junction Point Studios'un ilk oyunun hakkında ipuçları verdi. System Shock ve Deus Ex gibi olay yaratmış oyunların yapımcısının, ismi belli olmayan yeni oyun ile ilgili en kayda değer bilgi Valve'in Source motoru kullanılarak tasarlanacak olması. Steam üzerinden yayınlanacak olan gizli projenin detaylarını takipçisiyiz.

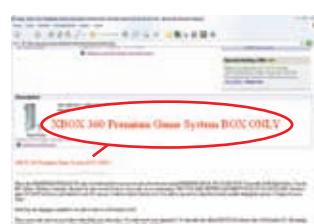
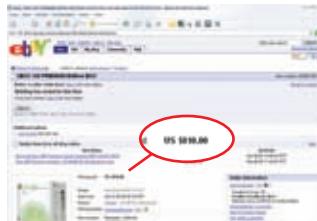


YENİ NESİL İNSANLARINA BİR HALLER OLDU!

360 ANORMALLİKLERİ

» Xbox 360 Amerika'da çıktı, 2 Aralık'ta Avrupa'da 10 Aralık'ta da Japonya'da çıkıyor. Ama az sayıda üretildiği için Xbox 360 almak isteyip de bulamayan insanlar bir miktar çıldırmış durumda. İşte birkaç Xbox 360 çığlığını:

- eBay'de 21 Kasım günü biten bir açık arttırmada bir Xbox 360 Premium paketi (harddiskli versiyon) ve 6 oyun 2300 dolara(!) satılmıştı. Oha dorusuz!
- Yo, demiyoruz, çünkü dört hün sonra 810 dolara boş Xbox 360 kutusunu satıldığına şahit olduk. İşin ilginci açık artırmayı kazanan kişinin takma isminin "Whataripoffyouare" olması (yani sen ne sahtekar şeysin öyle!).
- Illinois'de saatlerce kuyrukta bekledikten sonra dükkanın elinde yeni 360'ıyla çıkan bir çocuğu sopayla dövüp elinden yeni konsolunu aldılar.
- Bir gün sonra Xbox 360 kuyruğunda elinde öncelik kuponu olan (ne olduğunu bize sormayın) birisi saldırıcı ugrayıp elinden kuponu çalındı.
- Toplumsal araştırma yapıyor diyen birtakım kişiler, internetten topladıkları yardımıcılara bir Xbox 360 aldıktan sonra, saatlerdir kuyrukta bekleyenlerin gözünün önünde alete balyozla girişmişler. Onlar Xbox360'ı, kuyruktakiler de onları dövdü. Aynı ekip daha önce benzer bir "toplumsal araştırma" iPod için de yapmış, yine dayak yemişti. Evet, yeni nesilde son durum budur. Microsoft'un kasıtlı olarak az sayıda 360 üreterek insanları delirmeye çalışmasına ne redeye eminiz.



WCG 2005 Büyük Final



YAZAN: TUĞBEK ÖLEK

Altmışyedi ülkeden 700 oyuncu, Bi-zans'tan dört hakem

Uzun bir yolculukla vardık Singapura, aklımız oyunlarda gözlerimiz bu muhteşem şehrin bitmek tükenmek bilmeyen yesilliklerindeydi. Bu senen üç oyunda katıldık WCG'ye ve ilk defa tüm oyunlarda gerçekten iyiydik. Saçma sapan kurallar ve saçma sapan hakemler CS'de yolumuzu kesti. Hiç maç kaybetmeden yenildik anlaşılmaz şekilde. Alenen hakkımız yendi. Dellendik. FIFA'daki kahramanımız Ogün önüne geleni yendi ama tek gollük averaj farkıyla gruptan çıkma şansını son anda kaybetti. Şansımıza küstük. Warcraft'da Hero ilk defa gruptan çıkmayı başarınca sevindik. Ama o da bir sonraki turda takıldı hakemlere.

"O hakem şunu bu hakem bunu yaptı" diye başınızı ütülemeyeceğim. Bu işin peşini bırakmıyoruz, bu kararları alanların burnundan getireceğiz, bu kadarını bilin yeter. Ama iyiydik bel! 15 maçta 8 galibiyet, iki beraberlik ve beş malubiyet aldık. Adam gibi bir turnuva sisteminde üç oyunda da ilk sekize girebilirdik.

Bozulduk ama efendiliği elden bırakmadık. Futbolcularımıza inat, hakkımızı aradık sonuna kadar ama kavga etmedik kimseyle. Diğer oyuncularla dostluklar kurduk, her fırsatта eğlenmesini bildik, Singapur'a hayran kalıp kötülerinden fazla güzel hatırlalarla döndük. Oyunların da amacı WCG'nin amacı da eğlenmek değil mi zaten?



The Gods Team ilk maçından önce. "Can fotoğraf çekiyoruz gülmüşsene biraz.", "Abi dün akşam yemek ben biraz çok... off..." Sol baştan: Ahmet, Durakcan, Jeff, Can, Tamer



İlk gün maçı olmayan Kerim boş vaktini diğer oyuncularla kaynaşarak geçiriyor.
Ben: Kerim bu kızların oyuncu olduğuna emin misin?
Kerim: Evet abi, soldaki FIFA, sağdaki SC oyuncusu.
Ben: Bana hiç öyle gelmiyor ama madem siz böyle mutlusunuz...



Yolculuk ve tropik sıcakın silsesini yien ekipimiz hoş geldiniz partisinde kendine gelmeye çalışıyor. Mekân şahane, kokteyller alkolsüz, yorgunluk had safhada.



Açılış töreninde Durakcan bayrağımızı taşırdı. Hey, bu adama kim verdi o bayrağı!
Ama dur ya hiç fena poz vermıyor. Tamam, elleşmeyin o taşın.



Turnuvanın açılış konuşmalarından birini Singapur Büyükelçimiz Sayın Hayri Erol'un yapması organizasyondaki en büyük gurur kaynağıımızdı. Elçimiz turnuvadan önce takımla bir araya gelip oyunculara moral vermekle yetinmemiyip açılış konuşmasında da açıkça Türk takımına herkesten fazla şans dilidğini söyleyince hepimiz koltuklarımızda dört köşe olduk. Sahane bir konuşma yapan Hayri Bey'in "Allah parmağınız kuvvet versin" sözleri hala kulaklarımızda.



Açılış töreni sırasında, sadece altı-yedi metrelik tavani olan turnuva mekânında havai fişekler patlamaya başlayınca herkes yerinden fırladı. Ama dumanların arasından ışıklar açılıp da muhteşem görüntü ortaya çıkınca ağzımız açık kaldı.



Singapur'a kadar gidip de Creative'e uğramamak olmaz. Adamların MP3 çalarları pek küçük ama binalarının машалләһи var.



İşte bunlarda Malezya maçını satarak averajla elenmemimize yol açan Hindistan takımı. Gururu olan insan güle eglene 26-4 maç kaybeder mi?!



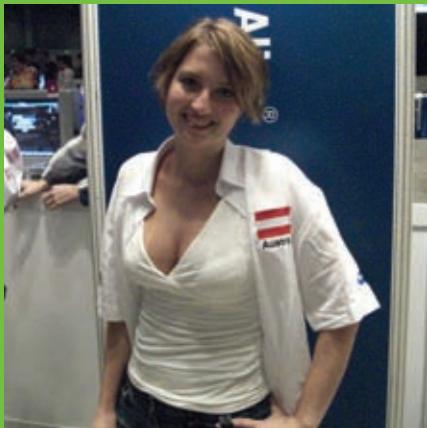
Turnuva mekânı kötü hakemlerden başka tehlikelerle de doluydu.
Bay Elf: WoW hesabını kapatmışsan doğru mu ha?!
Ben: Yapar mıymış Elf abi, oynuyorum sabah akşam, külliyen yalan!
Bayan Elf: Bakarızoglulara, ciğerini sökeriz yalan söylüyorsan.
Ben: Ühhüü... Aciyin ben ettim siz etmeyin, yemin billah oynicam.



Ben: Kerim ne oldu maç?
Kerim: Bunu da aldım abi, gruptan çıktım.
Ben: Helal!



Ben: Tamer kipirdama resmini çekiyorum.
Tamer: Zamanımıydı abi, birazdan çekersin.
Ben: Yok akıl salahiyetin açısından durup poz vermen gerekiyor daha gençsin.
Tamer: Hainsin abi, kötüsün bildiğin.
Ben: Şşş kipirdama bir poz daha alıcam.
Tamer: Duramam abi bırak beni.
Ben: Banlarım beş sene görürsün.
Tamer: Ühüüü...



İşte WCG tarihinin bileğinin finalle-re gelen ilk bayan oyuncusu. Ama söyle mi-siniz lütfen böyle bir rakibe karşı kim eli dizi titremeden oynar, kim yenebilir böyle bir ra-kibi?



Telesiyele çıktığımız tepeden kızaklarımıza kayarak indik. İnanılmaz eğlenceliydi.
Can: Kaçın abi, atlayın çarpacak! Aman abi-cim ne bindirdiniz beni bu alete yallı!



Heyecan dolu bir haftanın ardından Singapur'a veda yemeği. Sabaha güzel memleketten ayrılacek olmanın burukluğu herkesin üzerinde. Bakmayın hain Serhat'ın sırtına, onun fazladan bir hafta tatili vardı.



Singapur'lu gençlerin turnuvaya ilgisi inanılmaz boyutta. Takımları Titans'ın maçında oturacak tek bir boş sandalye kalmamış.



- Bu sene de başaramadık efendim size layık olamadık.
- Bhhkkkkkk...
- Elimizden geleni yaptık ama hakemler, şansızlıklar başaramadık.
- Bğğğqqqq...
- Affedin bizi
- Gelecek sene bütün oyunlarda kendim oynayacağım. Khuuuu...
- Elbette lordum!
- Hakemleri de bulup bana getirin. Galaksinin öbür ucuna saklansalar bile bulun...
- Emredersiniz lordum!



Zorlu maçlar ve hakemlerle verilen daha da zorlu mücadelelerle geçen üç günün ardından Samsung moralimizi geri kazanmamız için bizi Sentosa sahiline götürdü. İşte dert ve tasının bir kenara atılıp Singapur'un tadına vardığımız an. Güneş, kum ve deniz... Üstelik ortalıkta hiç hakem yok. Rüya gibi!

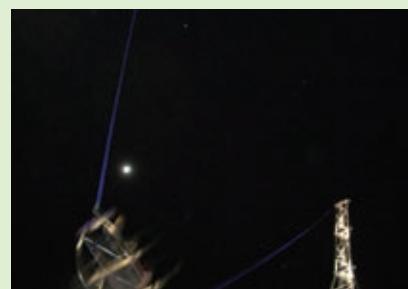
Türk Takımı Uçuyor



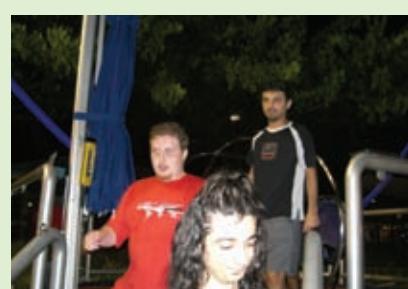
Ben: Hazır mıyız gençler!
Uçuyor muyuz?
Üçlü: Eeeeeetttt!!!
Ben: Korku var mı korku?
Üçlü: Hayiiiirrr!!!



Viiii Huuu Pulüüüü (Ve anlaşılamayan bir ton sözcük)



Bungee cihazı: Fiyuvvvv
Üçlü: Ayieaaaaaaa



Ben: Nasıldı çocuklar, eğlenceli mi?
Can: Abi nasıl salladıysa tipim bozuldu Jeff'e döndüm!
Kerim: Asıl sen benim halime bak naptılar bana! Tamer olmuşum AAAAA!
Serhat: Acıbadem minibüsleri nerden kalkıyor acaba? Dur yoksa taksi mi çevirsem direkt.



Yazar Göker Nurbeyler

Bize müsade, evde WOW bekler

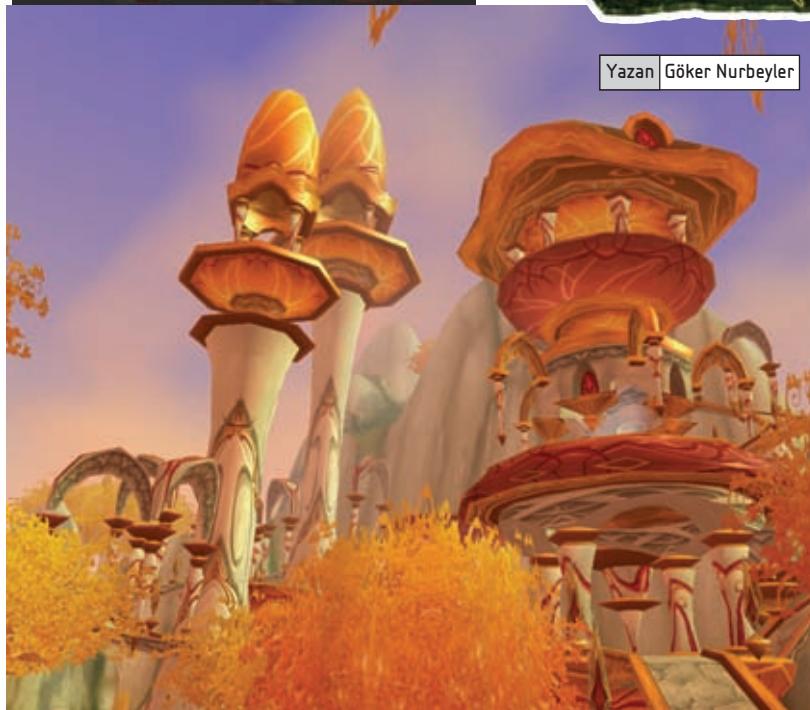
KANLI CANLI BİR İRK

“Birçok sunucuda Alliance sayısı Horde’dan fazlaydı. Çünkü oyuncular güzel İnsan ve Nightelf'i çırkin Ork ve Undead'e tercih ediyorlardı.” Yapımçı Shane Dabiri Horde'un yeni ırkı Bloodelf'den bahsetmeye bu cümleyle başlıyor. Nightelf kuzenlerine göre (gölgesinden kolayca ayırt edilsin diye) küçük kulaklı olan Bloodelf'ler doğayla bağlarını koparmış ve kendini büyüye kaptırmış bir ırk. Bu nedenle Bloodelf'in druid olma imkânı yok. Büyüye karşı yetenekli ve dirençli olmasının yanı sıra karşı tarafı dirençsiz bırakması da cabası. Da-ha talent ağaç tamamlanmadığından yetenekleri hakkında kesin bilgiler yok ama düşmanın Silence büyüsünden çok çekeceğini söyleyebilirim.

Bloodelf gözlerini Lordaeron'un kuzeyinde, Quel'Thalas'ta açıyor. Bloodelf binalarına bakıldığına hafif bir doğu esintisi seziyoruz. Bloodelf'in maceraya başladığı yer Sunstrider adasında yer alan anakent Silvermoon'a çok uzak değil. Bloodelf olarak Azeroth'a açılmadan önce Ambersong'da Manaworm tarzı yaratıklar kesecek ve görkemli Sunwell Kulesi'ne gireceğiz. LEVEL 11'den itibaren Ghostlands'a yol alırken 20'yle beraber önce yeni Instance Zul'Aman'a sonra bilden topraklara katılacağız.

ALLIANCE'A KİM GELİYOR?

Şu aralar yakın arkadaşlarım bile bana bunu soruyor: Alliance'a hangi ırkın geleceği kesinleşmedi. Fakat Pandaren veya Draenei olması bekleniyor. Pandaren Tauren'a karşılık olarak düşünülebilmesiyle mantıklı. Pandaren'in özel yeteneğini (hayır alkollüleri değil) düşündüğümde şamanistik yönü fraksiyonlar arasındaki dengeyi sağlayabilir. Fakat bence Draenei daha yakın ihtimal. Draenei'yi Frozen Throne dışında Blasted Lands'dan da hatırlayacaksınız. Draenei'ler aslen Draenor'da ikamet ediyorlardı. Zamanında burada Orklar'la barış içinde yaşayan Draenei Orklar'ın Burning Legion etkisine girmesiyle büyük hasar aldılar. Portal'dan ve Draenor'un yıkımından sonra Azeroth'da yeni bir başlangıç yapıyorlar. Yeteneklerine baktığımızda ırk için Rogue ve Mage muhtemel sınıflar. Ayrıca doğaya bağlılığından dolayı başarılı birer Druid ve alchemist olabilir. Madem Horde sayısını artıracak güzel ırk Bloodelf, Alliance sayısını düşürecek “çırkin” ırk Draenei olabilir mi? Bekleyip göreceğiz.



Güzel bir ırkın
Horde-Alliance dengesini
kuracağı düşünülüyor.



Yapım
Blizzard
Dağıtım
Aral İthalat
Cıkış Tarihi
Sonbahar/
Kış 2006
Tür
Devasa
Online Oyun
Sistem
PC

Öyle bir oyun düşünün ki bir erkek tarafından birlikte daha fazla vakit geçirebilmek için kız arkadaşına hediye edilsin. Hatta bazı çiftlerin arasına girsin. Hepsi yaşanmıştır, isimler bende saklı. WoW işte böyle kıskanç, böyle sevgi düşmanı bir oyun ve fazlası gerçekten zarar. Fazlası? Ek paket?! Evet, bir süredir gayri resmi haberlerini verdığım paket nihayet duyuruldu. Bu (ilk) ilk bakışında sağдан soldan duyduklarınızdan çok fazlasını öğreneceksiniz.

XP ALMA ÖZLEMİ

BC'de LEVEL sınırımız nihayet 70 oluyor. Bununla birlikte sadece yeni yetenek puanları değil yepeni Talent'ler de geliyor. On LEVEL az gelmesin; çünkü logaritmik XP ihtiyacı devam ediyor. Yani 70 oluncaya kadar neredeyse LEVEL 60'dan fazla vakit harcanacak. Bunun için gerekli XP'ler için bir sürü High-LEVEL bölgesi ve Instance geliyor. Nihayet esrarengiz Dark Portal'dan geçebileceğiz. Bizi diğer tarafta Outlands ve Ork anavatani Draenor bekliyor. Hatırlarsınız Draenor Portal'lar açılırken Ner'zhul tarafından yıkılmıştı. Zaten Outlands için amansızca savaşılmasının nedeni de bu Portal'lar. Bize düşen buraları Burning Legion'dan korumak.

Draenor sandığımız kadar ıssız bir yer değil. Portal'dan geçip bataklığa adım atar atmaz dev mantarlar ve yarasalarla haşır neşir olacağız. Yolumuzu Shadowmoon'a kırıldıça Ogre'lerin kahvesini içeceğiz. Buradaki asıl ilgi çekici yer Illidan'ın Burning Legion'dan ve Maiev Shadow-song'dan saklandığı tapınak. Ne düşündüğünüzü tahmin edebiliyorum: Buraya 40 kişilik LEVEL 70 Raidleri düzenlenecek. LEVEL 70 olmak için önemli bir sebep daha var: 70'e ulaşmakla beraber uçan bineğimiz Netherdragon'a kavuşacağız. Böylece Outlands'de serbestçe uçabileceğiz. Ayrıca Hardcore-Instance Tempest Keep'e de bu yolla ulaşabileceğiz. Bunun dışında Swamp of Sorrows ve Duskwood arasındaki bölge de tamamen elden geçiyor. Ek paketle bu bölgelerin ortasına Karazhan Kulesi (Medivh'in bir zamanlar yaşadığı yer) ekleniyor.

Kum saatli şeklinde tarif edilen kulede tabiri caizse kumlar aktıkça camın farklı yerlerine çarpıyor, yani Azeroth'un geçmişine ve geleceğine. Bu tanımlar WarCraft tarihini ve kitaplarını okuyanlara yakın gelecektir. Ayrıca Tanaris'te bronze ejderhalarının lideri Nozdormu the Timeless One ile tanışacağız. Nozdormu'nun zaman hattını düzeltmek için biz ölümlülere ihtiyacı var. Onun yönlendirmesiyle soluğu yeni 40 kişilik Instance'larda alacağız.

KAHRAMANIM EZELDEN

Eklentiyle sayısız yeni eşya geleceği zaten tahmin ediliyor. Yenilik ise Diablo 2'de olduğu gibi so-

TARIHTE YER ALMA ZAMANI

Çoğunuz yeni ırklara ve bölgeye kilitlendiniz ama paketin en büyük yeniliği zaman mağarası olacak. Çünkü bunun sayesinde WarCraft tarihinin en önemli olaylarını bizzat yaşayacağz. (Ayrıntılar için Berker'in WarCraft tarihi yazısına (Level Sayı 97) ve WarCraft romanlarına göz atabilirsiniz.) Birkaç örnek verelim:

Zaman WarCraft 1 zamanı. Koruyucu Aewynn'in oğlu, WarCraft tarihinin en büyük büyüğüsü Medivh Sargeras'ın (Burning Legion'un şeytani lideri, kaosun vücut bulmuş hali) etkisi altında Dark Portal'ı açıyor. Ona karşı mı koyacağz? Hayır, tam tersi ona yardım ederek Azeroth'un dehşete boğulmasına yardım edeceğiz. Yapımcılar karşı koyma durumunda çok daha kötüsüne şahit olacağımızın altını çiziyor.

Zaman Tarrens Mill'in Undead etkisinde olmadığı bir zaman. South Shore ve Tarrens Mill'in liderleri ilişkileri kuvvetlendirmek için bir ziynet düzenliyorlar. Fakat bizim bu yemekte işimiz yok, çünkü Durnholde zindanından bir orkun kaçışına yardım etmemiz gerekiyor. Böylece hiçbir zaman çıkamamış WarCraft Adventures'daki Thrall'in hikayesine şahit olacağız.

Üçüncü görevimiz daha yakın zamanda Hyjal'da geçiyor: WarCraft 3'ün son görevindeki İnsan, Ork ve Nightelf ittifakına katılacağız. Düşmanımız Archimonde'nin Burning Legion tebaası. Kesmedi mi? O zaman devasa bir savaş alanında WarCraft 2'deki efsane Ork-İnsan savaşına katılacaksınız desem?

ketli eşyaların ve buraya gelecek değerli taşlarla rünlerin eklenmesi. Rünlere yapılabilecek formüller demircilerden öğrenilebilecek.

Kahraman sınıfı merakla beklenen bir başka soru. Kahramanlık sistemi henüz tasarı halinde olduğundan ek pakette beklemeyin. Yeni bir sınıf da büyük denge sorunlarına yol açacağından henüz düşünülmüyor (güle güle Spellbreaker, şimdilik). "Belki ileriki yamalarla belki de bir ek pakette olabilir" cümlesi yapımcıların açık kapısı olu-

yor. Şunu da eklemeli ki Blizzard ilk kez bir oyun için birden fazla ek paket planlıyor. Zaten oyun için planlanan yaklaşık عمر de beş yıl.

Ek paketin grafik motoru aynı olsa da yeni bölgelerde poligon sayısı %20 artıyor. Bunun dışında yansıtma ve parlama efektleri elden geçiriliyor. (Bilen Adam parıl parıl karakterleri seviyordu, değil mi? :) (YOOOOOO!! – B.A.) Ayrıca WoW'a hava olayları eklenme durumu var. Fakat bunun bir yamaya mı olacağı yoksa ek pakete mi kalacağı, bunu yazdiğim sürede kesinleşmemiştir. Çıkış tarihi için yaz ayları fısıldanıyor ama siz sonbahar\kıştan önce beklemeyin.

Elimdeki bilgileri iki sayfaya ziplinemeye çalıştım. Bunları okuduktan sonra erkek oyuncular kız arkadaşlarına şimdiden birer WoW alımlar iyi olur. ■





Yapım
Ritual Entertainment
Dağıtım
Steam
Çıkış Tarihi
2005 Kış
Tür
FPS
Sistem
PC

SIN EPISODES

John Blade geri dönüyor!

Yazan Tayfun Tuna

Sene 1998. Daha liseye başlamadığım zamanlar. Senenin sonlarına doğru, iki FPS kendinden bolca söz ettirmiştir. Birisinde elimizde levye ile dolaşıyor, envai çeşit laboratuardan komplekslere koşturuyorduk (anladınız siz!). Diğer ise Sin isimli bir oyunu ve gerek görsellik, gerek oynanış açısından oldukça doyurucuydu. Amma velâkin, bahsi geçen diğer oyuncunun mükemmelliğinin gölgésinde kalmıştı biraz.

Aradan yıllar geçti ve Ritual, Sin'in devam oyunuyla karşımızda. Üstelik sırtını çok güçlü bir duvara yaslamp; Valve'in cengâver Source motoru. Sadece bununla kalmayıp biz oyunculara, bir süredir konuşulan fakat bugüne kadar uygulanmış "Episodic gaming" (bölmülerden oluşan oyun) özelliğini sunuyor.

SIN – SEZON 2 BÖLÜM 1

"Episodic Gaming", bir oyunun istediğimiz kadarını bilgisayarımıza indirmemize

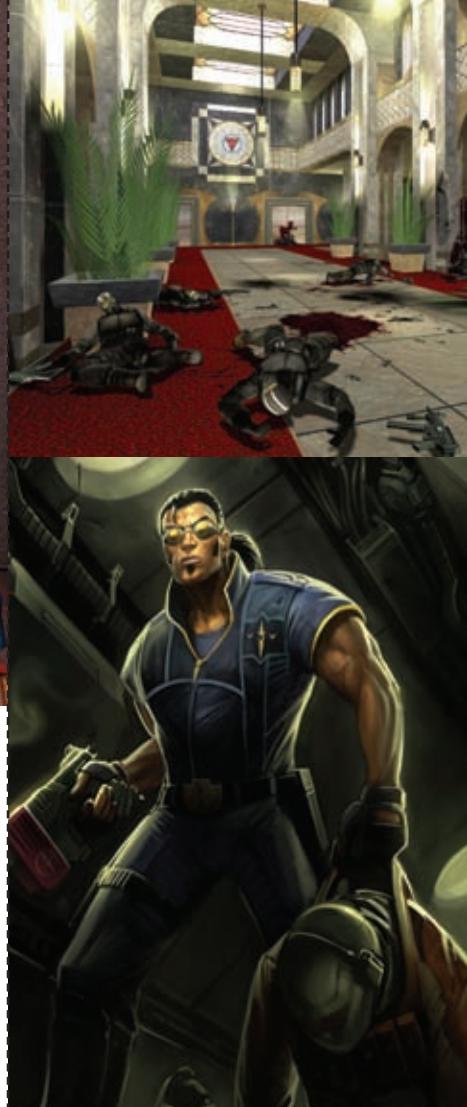
izin veren güzel ve ilginç bir fikir. Örneğin fazla harcama yapmadan, hafta sonunda biraz oynamak istiyorsunuz. Buyurun oyundan bir bölüm indirin! Üç dört ayda bir, piyasaya bir bölüm sürüleceği ve yaklaşık 20 dolar tutacağı, ayrıca her bölümün kendi bünyesinde bir bütün olacağı ve yaklaşık altı saat süreceği belirtiliyor. Bu bölümler Steam üzerinden indirelcek.

İlk oyundan tanıdığımız Elexis isimli hatun kişi dünya üzerindeki kötü emellerini gerçekleştirmeye yolunda ilerlemektedir. Elexis'in hakkından gelmek de tam esas oğlanımız John Blade'e göre bir iştir! Derken Blade ağır yaralanır ve yeni sağ kolu Jessica, onu arabayla gözlerden uzak bir yere götürür (yaralı olmasa "ve olaylar gelişir" diye devam etmek isterdim ya, neyse).

YETENEKLİ BAY BLADE

Oyunda, Half-Life 2'de mevcut olup yeterince etkin kullanılmamış olan yapay zekâ ön plana çıkacak. Bu konudaki küçük örneklerde değinelim, örneğin arkadaşımız Jessica'nın şoförlüğü ufak çaplı bir yapay zekâ harikası olacak. Enter The Matrix'teki araba kovalamacı sahnesini hatırlıyor musunuz? Siz gelen geçene ateş açmakla yükümlüyken, Niobe tam bir trafik canavarıydı. Şimdi bir de şu manzarayı gözünüzüne getirin: Jessica gerektiğinde sollayacak, gerektiğinde kestirmeden gidecek! Peki, o arabayı sürerken, sizin rahat nişan alabilmek için arabanın içinde istediğiniz koltuğa geçmeniz, hatta arabanın kapısını açıp sarkarak nişan almanız kulağa nasıl geliyor.

Düşmanlarınıza gelince, onlar vurulduklarında acı içinde kıvransalar da size ateş etmeye devam edecekler, hatta yerde yatan yaralı arkadaşlarını güvenli bir yere sürükleyerek onlara yardım



edecekler.

Bunların yanında, herhangi bir objeye baktığınızda etrafındaki kişilerin tepki vermesini sağlayan "Context Look System" gibi bir güzellik mevcut. Tıpkı domateslere gözünüüzü diktığınızda "onlar yeni geldi abi" diyen manavınız gibi. Gerçekçi bir örnek vereyim dedim ama alakasız oldu, neyse.

Bir başka hoş detay da, verdığınız kararların sonraki böülümlere yansımıması. Örneğin ilk bölümde Jessica'ya yardım etmek yerine onu düşmanıyla baş başa bırakın. İkinci bölümde kendisini üstü başı yırtık ve perişan halde görürseniz şarılmayın!

Son olarak Ritual'ın böyle bir 'bölüm' politikası izlemesi sayesinde, (oyunculardan gelecek yorumlar doğrultusunda) oyuncunun bir sonraki bölümünü güzelleştirmek ya da istenmeyen özelliklerden arındırmak mümkün olacak. Eğer tüm bu vaat edilen özellikler oyunda başarıyla uygulanırsa, sırادışı bir macera bizi bekliyor. ■



► İşte Jessica, birkaç dakika sonra ölü olacak askerleri işaret ediyor!

OPERATION FLASHPOINT: THE SEQUEL

Askerlige hevesli olanlar okumaya başlasın!

Yazar Tayfun Tuna

Operation Flashpoint, çıktığında büyük yanıtı uyandırmıştı. Çünkü plazma silahları kullanan, yanında kilolarca cephe taşyan tek kişilik bir ordu değildik, sadece vatani görevini yerine getirmekte olan bir piyadedydi. Peki bu fikir yeni mi? Elbette daha önce çeşitli oyular oynadık fakat çoğu hep aynı komutanın yanına gidip aynı komutları alıyor, yanımızdaki piyadenin aynı şekilde ölümünü izliyoruk. Operation Flashpoint'in farkı buradaydı, bize bir savaş filmi değil, savaşın ta kendini veriyordu!

Öncelikle belirtmek isterim ki bu okudunuz ilk bakış, iki adet oyunu kapsıyor. Biri, Operation Flashpoint 1.5 olarak kabul edebileceğimiz Armed Assault. Asıl üzerine yoğunlaşmak istediğim oyun ise; Operation Flashpoint 2 olarak kabul edil-

Yapım	Bohemia Interactive
Dağıtım	Codemasters
Çıkış Tarihi	2006
Tür	FPS
Sistem	PC

miş, fakat şu anda bir isme sahip olmayan "Next Generation PC Game".

Evet Efendimi!

Armed Assault; Operation Flashpoint'teki orijinal görevleri, Resistance genişleme paketini ve Xbox sürümündeki teknolojik gelişmeleri bünyesinde bulunduruyor. Bu gelişmelere ve oyun üzerindeki etkilerine kısaca değinelim.

Belirgin bir şekilde geliştirilen bir özellik, görüş mesafesi. Operation Flashpoint'te gerçekçi boyutlarda dev araziler söz konusu olduğundan, ne kadar uzaklı görürsek o kadar iyi olacaktır ve yapımcıların bu konudaki hedefi 2 km. Ayrıca oyunda objelerin, duvarların içine girme problemi büyük ölçüde giderilmiş olacak.

Doğa ana da teknolojiden nasibini almış görünüyor; artık tek tük ve sabit ağaçlar yerine, şartsız derecede sık ormanlarla, devirebileceğimiz ağaçlarla karşılaşacağız. Etraftaki tepeler gölgeleme sahip olacak. İlk oyuna doymayanlar için Armed Assault, önumüzdeki birkaç ayda raflarda yerini alacak.

'EFENDİM' YOK! 'KOMUTANIM' VAR!

Gelelim henüz isimlendirilmemiş oyumuza. Yapımcılar bu oyuncunun sıradışı bir oynamışa sahip olmasını istiyor. Fakat akıllarından geçen, oyuncunun sadece bir FPS değil, aynı zamanda RYO olması! Tabii kastedilen şu: Savaşın ortasında bir asker olacağız ve olaylar etrafımızda gelişecek. Birbirinden ayrı görevleri, "bölüm tamamlandı" mesajlarını unutun. Kararlarımıza savaşın gidişatını etkileyecak, bize ve yapay zekâya bağlı olarak yeni durum ve görevler üretilecek.

Artwork falan sanmayın, bizzat oyuncunun içinden bir görüntü.

Oyundaki dünyanın çok daha canlı olması hedefleniyor. Artık binalar yeterli darbeyi aldıklarında yıkılacak (ve hep yıkık kalacak). Haritanın neresine giderseniz gidin orada bir şeyler sizi bekliyor olacak, sadece eli silahlı askerler değil. İlk defa bir askerlik oyunu, tetiği çekmekten çok daha ötesini yapmamız gerektiriyor: Bazen karşımızdaki insanların akıllarını çelmemiz ya da kalplerini kazanmamız gerekecek. Etraftaki sivilleri sorgulursak bizimle bilgilerini paylaşacaklar. Üstelik önceden hazırlanmış repliklerle değil; diyaloglar o anda üretilicek.

Asıl ilginç olan şeylerden biri, tüm bu teknolojinin merkezinde olmayışız. Yani bütün olaylar tamamen mantık çerçevesinde gelişecek. Örneğin teneffün altında yaşanan çatışmaya en yakın asker siz misiniz? Sizden gidip duruma müdahale etmeniz istenecek. Bilgisayar tarafından yönetilen bir asker mi daha yakın? Öyleyse bu görev ona verilecek.

Sadece gelirse bu oyun, bize bir asker olarak savaşma değil; bir askerin hayatını yaşama şansını verecek. Ne diyelim, 2006'yi merakla bekliyoruz. ■



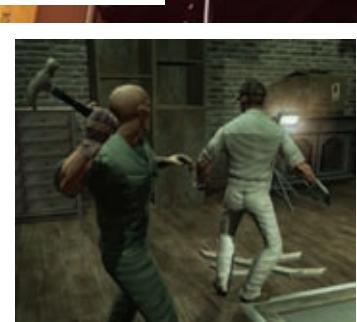


HITMAN: BLOOD MONEY

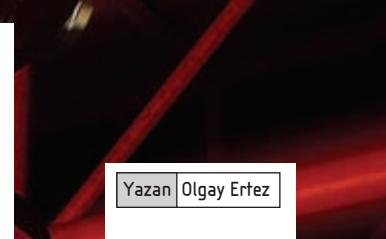
Kaza süsü verilmiş cinayetler işlemeye hazır mısınız?



Yapım
IO Interactive
Dağıtım
Eidos Interactive
Çıkış Tarihi
2005 sonu
Tür
Aksiyon
Sistem
PC, PS2,
X-BOX



Yazan Olgay Ertez



Hayatta oynamaktan en çok zevk aldığım, en çok kendimi kaptırdığım seridir Hitman... Lisedeyken ensemize tükenmez kalemlerle barkodlar yapar, numara 47 gibi beyaz gömlek üzerine kırmızı kravat takar, okul yolunu öyle tutardık. Hatta o kaba lise ceketini bile sevdirmişi bize. Sonra lise bitti, ceketler küçüldü ama Hitman efsanesi bitmedi. Eski dost, bu aralar yeni oyunu Hitman: Blood Money ile fırtına gibi esmeye hazırlanıyor...

SİNSİ PLANLAR

Hitman serisinin eski oyunlarında, öldürmek için birçok yol vardı. Garson olurduk, polis olurduk; zehirle öldürürdük, silahla öldürürdük... Artık sıradan kazalarla da kurbanımızı öldürebileceğiz. Şöyledi ki, balkondan sarkan birine sinsice yaklaşıp aşağıya atsa mesela ya da daha komplike bir plan... Düşünün, operada prova var ve oyunculardan biri de sizin hedefiniz. Provada diğer oyuncu, sizin hedefinizin rol geceği kuru sıkı silahla ateş ediyor ve prova bitiyor. Siz, görevli elbisesi ile sete yaklaşıp gizlice silahı gerçek bir tabanca ile değiştiriyoysunuz. Sonra oyunun başlama saatı geliyor ve opera binası dolup taşıyor, bu arada sizin ikinci hedefiniz de seyirci olarak locada yerini alıyor. Derken oyun başlıyor ve siz spotların bulunduğu üst katta, karanlığın içinde dürbünlü tüfekinizle yerinizi alıyoysunuz. Vurulma şahnesinin vakti geliyor ve oyuncu kanları içinde yere yiğiliyor. Seyirciler telaş içinde

ne olduğunu anlamaya çalışırken siz de ikinci kurbanınızı temiz bir şekilde hallediyorsunuz. Ertesi gün gazeteler bu kusursuz cinayetten bahsediyor...

Eskiden görev bitiminde bize "psikopat", "seri katil", "dallama" tarzı lakaplar takılırdı, biz de sevindik. Artık işler değişti, görev bitiminde önumüze bir gazete gelecek ve kötü söhretimiz insanlara korku salarak kitlelere ulaşacak. Bazen sadece bir kaza haberi olacak, bazen de büyük bir katliam ama hep sorumlu biz olacağız. İşimizi en iyi şekilde yaparsak her şey kaderin cilvesi olarak nitelendirilecek ya da ortalığı kan gölüne çevirip "Manyak geri döndü...", "Manyak tatilde bile mesai yaptı..." gibi manşetler görebileceğiz...

KORKUNÇ CİNAYETLER

Tabii bu kadar ustalıkla cinayetler işlemek için sessiz ve çevik olmak gerekiyor. Bu nedenle Hitman'ının hareket kabiliyeti ve etrafla etkileşimi de artırılıyor. Asansörlerden havalandırma boşluğununa çikaibilecek, balkondan üst kata tırmanabilecek. Buna bağlı olarak farklı kameraları da oyuna dahil edilecek. Silah envanterimiz ise yeni oyunda hayli kalabalık olacak. Bu da yetmediye silahlamızı, kazan-

dığımız parıyla geliştirebileceğiz. Bu kadar usta bir kiralık katil olup da ille de etrafta tabanca aramak olmazdı. Etrafta bulduğumuz çekiç, sopa hatta kalem bile silah olabilecek. Hadi hiçbir şey yok etrafta, üzerimizde bir kürdan dahi yok ve içeriye bir koruma girdi ve silahını doğrulttu, ne yaparız? Silahını elinden sık bir hareketle alıp, şakağına dayarız sonra istersek boğazından tutup, kendimize canlı kalkan yaparak orayı terk edebiliriz. Kısaca artık kel kitalım silahsız da iş bitirebilecek.

Ekonomi sisteminin geliştirilmesi ile etraf-taki karakterle etkileşim daha da artacak. Bize ufak bir ücret karşılığında, bilgi ve lojistik gibi yardımlar yapan karakterler olacak. Ayrıca yerdeki kan izlerini takip edip sakladığımız cesetleri bulabilecekler ve etrafta duran şüpheli cisimlerden bir yargıya varabilecekler (yerde duran tabanca ve boş kovanlar... Hm, biri kek mi yaptı?). Ama bunlar olurken de bize haber "Picture In Picture" yardımı ile gelecek. Eskiden sadece ekranın sol üst kısmında "Abi senin o sakladığın cesetvardı ya, kekonun biri onu buldu. Şimdi de seni arıyorlar. Haberin olsun..." şeklinde bir yazı belirirdi. PIP sistemi ile olayları gerçek zamanlı olarak ekranda göstererek, biz de tam olarak ne olup ne bittiğini görebileceğiz.

Bu kadar yeniliği ve parlak fikri alt alta koyunca ortaya gerçekten güzel bir oyun çıkarıyor. Bunların yanına yeni grafik ve fizik teknolojilerini, Hitman'ın yeni karakterlerini, derin senaryosunu ve muhteşem müziklerini de katarsak ortaya tam bir başyapıt çıkacak diyebiliriz... ■



Yazar | Fırat Akyıldız



Yapım
Grin
Dağıtım
Ubisoft
Çıkış Tarihi
21 Şubat
2006
Tür
Taktik/ Aksiyon
Sistem
PC, PS2, PS3, Xbox 360



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

İnce, kırmızı, soğuk hat...

"Doğanın kalbindeki bu savaş da ne? Doğa, neden kendisiyle yarışır? Karanın denizle çekişmesi... İntikam alma duygusu var mıdır? Kime karşı kin tutar... Annemi ölürenken hatırlıyorum... Ürkümüş ve rensiz görünenyordu. Ona korkup korkmadığını sordum, yalnızca başını salladı. Kendimde onun yüzündeki ölüme dokunacak cesareti bulamadım. Ölümüslük hakkında konuşan insanları duydum ama ölümüslüğü hiç görmedim. Ölmenin nasıl bir his olduğunu merak ediyorum; bu nefesin aldığım son nefes olduğunu bilmek nasıl bir duyguya acaba, bilmek isterdim. Umarım ölüme annem gibi karşılaşırı, tipki onun... Sakinliğiyle. Çünkü hiçbir zaman görmemişim ölümsüzlük onun sakinliğinde saklıydı."

Savaş sevilmez çünkü ölümü çağrıştırır. Savaş, ölüm demek değildir ama insanları ölüme yaktırır; insanlarla ölümün arasına ince, kırmızı bir çizgi çeker. Bu yüzden her savaş ya çok soğuktur ya da çok sıcak... Arası yoktur. Şimdiye dek hiç savaşmadım tabii ki ancak iki isim ölüme arama uzun, kırmızı bir çizgi çekti; The Thin Red Line (İnce Kırmızı Hat) ve Ghost Recon. Savaşa hiç bu kadar yakın veya uzak olduğum hatırlamıyorum ama çizginin diğer tarafında ne olduğunu gerçekten merak ediyorum.

GELECEĞİN SAVAŞI

PC oyuncusunuz ve Ghost Recon serisini oynadıysanız, iyi ya da kötü bir haberim var, arada kaldım; ilk iki oyundan yapımcısı Red Storm, Advanced

Warfighter'ın yapımını Grin'e (Bandits'ten hatırlayabilirsiniz) devretti. Ancak Red Storm, Ghost Recon'la arkadaşça ayrıldı ve oyuncunun PS3 ile Xbox 360 versiyonlarının yapımını devaldi. Bu da Advanced Warfighter'ın yeni nesil konsollar temel alınarak inşa edildiği anlamına geliyor. Ubisoft'un bu denli karmaşık bir oyunu neredeyse deneysiz bir firmaya vermesinin başka bir açıklaması yok.

Açıkçası Grin çok fazla risk alıp Ghost Recon gibi bir ismi yıkmak istemiyor. Advanced Warfighter da bu yüzden ilk iki oyundan paralelinde... İlk olarak, Ghost Recon 2'de kullanılan kameraları açısı yeni oyuna da uygulanıyor. Biraz hız kazandırma adına duvarlardan veya objelerin üstünden tırmanma, gizlenme (MGS'deki gibi duvarlara sırtınızı vererek) gibi yeni hareketler oyuna eklenmiş. Bizim için küçük ama insanlık için büyük bu değişikliğin yanı sıra Advanced Warfighter'daki en köklü değişiklik Cross Com cihazı. Bu cihazla, uydu yoluya isimsiz hava güçlerinden yardım isteyebilecek ve yakınındaki/uzağındaki tüm askerleri (takımınızda bulunmayanlar da dahil) kontrol edebileceksiniz.

Apache'ler de kapsama alanınızda olacak.

Bu sistemin bir getirişi de oyun alanının genişliği... Bunun için de mekan olarak, dün-yanın yüzölçümü açısından üçüncü büyük ülkesi olan Meksika seçilmiş; Meksika'nın gökdelenlerle çevrili modern versiyonundan, villa tipi evlerle dolu eski versiyonuna kadar uzun bir süreci yaşayacaksınız.

Integrated Warfighter System da oyunda bir diğer yenilik. Bu sistemde her asker oyundan sadece bir parçası değil, bir "sistem" olarak ele alınıyor ve farklı silahlarla, teknolojik araçlarla donatılıyor. Oyunun isminin Advanced Warfighter olmasının nedeni de bu. Sistemi farklı kılan şey, diğer taktik/strateji oyunlarına oranla çok daha detaylı olması. Mesela zırhlar kendi içinde birkaç türe ayrılmış; "hafif", "su geçirmeyen" ve "esnek" bunlardan bazıları. Integrated Warfighter System'a dahil olan bir diğer şey de MultiCam kamuflajı. Bu kamuflaj çıkardığınız seslerden renginize kadar her şeyi kamuflayıp ediyor. Hatta MultiCam, gece görüşü kullanan düşmanların sizin gormesini de engelliyor.

HAYALET ŞEHİR

Oyun teknik açıdan da bekleneni verecek gibi görünüyor. Benzin istasyonu ya da araba gibi büyük objelerin patlamaları gerçek zamanlı olarak hesaplanacak. Ayrıca yeni fizik modellemesiyle çevre etkileşimi de artırılıyor. Çatışmaları etkileyebilecek ve atmosferi artıracak bir diğer etken de bu.

Çok oyunculu mod içinse tamamıyla özelleştirilebilir bir sistem ve yardımlaşmalı campaign'ler düşünülüyor (kendi karakterinizi yaratıp çok oyunculu modda kullanabileceksiniz).

Her şey iyi görünmesine rağmen Advanced Warfighter büyük ihtimalle PS3 ve Xbox 360'in devasa gölgesinin altında kaybolabilir. Çünkü karşı tarafta hem daha güçlü bir takım hem de daha yeni bir teknoloji duruyor. ■



MGS'deki gibi duvara sırt verme, oyundaki yeni hareketlerden.

Yapım
Namco
Dağıtım
Namco
Çıkış Tarihi
2006
Tür
Aksiyon RYO
Sistem
PC

Londra, saat 5, çay buldun iç, iblis gördün kaç...

Yazan | Kaan Ezgimen

HELLGATE: LONDON

Londra 2032: İnsanlık, yüzyıllar boyunca bilimin ve teknolojinin yolunda dev adımlarla ilerlerken diğer yanda doğaüstü olayları ve imanı iyice bir köşeye attı. Bu durum, aydınlığın ötesindeki karanlık güçlere karşı olan inancın zayıflamasına ve bu tehdidin yok sayılmasına yol açtı ve doğaüstü bilinci iyice zayıflattı. İşte bugün, yeraltındaki ve aydınlığın ötesindeki güçler, bu zafiyetimizden faydalananarak yeryüzüne çıkıyor ve kendi krallıklarını kurarken aydınlığı ve insan soyunu ayakları altında inletiyor.

Adem ve Havva cehenneme karşı

Bugün, yaratılışın simgesi iki varlık; kadın ve erkek, gölgelerin içinde sessizce bir araya gelerek yıkıntıların arasından çıkış, dünyayı bu karanlıktan kurtarmanın savaşını vermeye hazırlanıyor.

Ve sen, varlığın insan ırkına ait olduğu sürece...

- Gölgelerin arasında kendini gösterme-

den dolaşacak...

- Eski ve kutsal silahları bir araya getirip daha güçlü silahlar yaratacak...
- En güçlü büyüleri kullanmayı öğrenerek,
- Bu iblislerin kökünü kurutacsın...

“Eski Tüfek” ve yeni “Sancak Gemisi”

E3 fuarında insanların gözlerini videoşundan alamadıkları bir oyun vardı. Herkes birbirinin kulağına “işte budur, 2006 yılı oyun piyasası bu oyunla hatırlanacak” diye fısıldıyordu. Videoyu seyrettiğimizde biz de aynı fikirdeydik.

Bir laf vardır ya hani “eski tüfek” diye, işte bu laf Bill Roper için cuk oturan bir sıfat. 1994 yılından 2001 yılına kadar Blizzard Entertainment’ın amirali olan Roper’ın Warcraft II: Tides of Darkness, Di-

ablo, StarCraft, Diablo II, Warcraft II: Beyond the Dark Portal ve StarCraft: Brood War gibi projelerin hepsinde imzası var.

Ancak her ne olduysa Amiral Roper gemisini Blizzard’ın komutası altından alarak kendi bayrağını göndere çekti ve 2003 yılında yanına pek çok şirket çalışanını da alarak Flagship Studios’u kurdu. Kısaca ‘Sancak Gemisi’ olduklarını tescillemiş oldular.

Yapımında eski Blizzard takımından pek çok ismin bir araya geldiği Hellgate: London hakkında Bill Roper ile bir röportaj yaptık. Zaten videosundan etkilenmiş çenemiz yerlerde dolaşıyorduk, bir de üzerine Roper’ın anlattıkları eklenince hala kendimizi nasıl toparlayacağımızı düşünüyoruz. Size bu röportajı yazarken bazı satırlarda hafif bir nem falan algılar sanız bunlar gözyaşı değildir. Ağzınızın suyu akmıştır.

Eski tayfa olmasa ‘Sancak Gemisi’ olmak zor olurdu

Kendileri her ne kadar 2006 yılında zebanilerini Londra’ya salmak üzere olsa da sakin, halsiz bir adam Roper. Sorularımıza soğukkanlı ama yine de heyecanlı cevaplar verdi. Bizi de heyecanlandırdı.

Roper’a “her ne kadar piyasanın kurdu ol-





san da, yeni bir şirketle ve tüketicinin beklenisi hayli yüksek bir oyunla piyasaya geri dönüyor olmanın dezavantajı var mı?" diye sorduk:

"Aslında çok şanslıyız, Blizzard'da beraber çalıştığımız o kadar çok insan bizim gemimizde ki artık, kazandığımız tecrübelerin ve takım ruhunun hiç kaybolmamış olmasının getirdiği avantajı kullanıyoruz. Bir proje üzerine odaklandığımızda kimse kimseden 'acaba yapabilir mi bu adam?' diye bir nezze kuşku duymuyor. Burada tek zorladığımız nokta, pek çok şeyi daha kısa bir zamanda yapmaya çalışıyor olmamız. Bizim dezavantaj olarak gördüğümüz şey; aklimiza gelen pek çok yeni fikri oyuncunun orasına burasına yerleştirmek zorunda hissetmek ve bunu yaparken de biraz vakit kaybetmek."

"Hellgate: London aksiyon/rol yapma oyunlarını yeniden yaratıyor. Radikal bazı değişikliklerden bahsediliyor, siz "adamlar RYO'da çığır açmışlar" dedirtecek ne yaptınız?"

"Bir oyunu oynarken 'keşke içinde şu da olsayı, bu da olsayı' dediginiz çoğu şey Hellgate: London'da mevcut. Daha önce yapılan RYO'lardan daha radikal bir noktaya taşındık oyunu. Çünkü geçmişte edindiğimiz tüm eleştirileri, kendi oyun vizyonumuzla harmanlayabildik. Öncelikle oyuncunun oynamasının çok karmaşık olmadığını söylemeliyim, bu hemen herkesin bu oyuna müptela olacağı anlamına geliyor. Oyunun içinde konunun devamlılığını sağlamak adına içeriğin oyuncu tarafından basit müdahalelerle değişim daha akıcı olabilmesi için bazı değişiklikler de uyguladık."

RYO mekaniklerine 5 binde bakım

"RYO'larda bazı temel unsurlar var, hepimizin bildiği şeyler bunlar. Oyunlarda hep bu değiştirilmeye çalışılmıştır. Başarılı olunmuştur ya da olunmamıştır bunu tartışmıyorum ama biz RYO mekaniklerine ince bir ayar çektiğim, çatayı yukarı taşıdık. Örneğin aynı sınıf ve seviyeden oyuncuların yeteneklerini geliştirebilmeleri için farklı yollardan記得debilmelerine olanak tanıdık. Bireysel eşya toplama ve düzenlemelerde silah modifikasyonları yardımıyla yüzlerce farklı seçenek sunuyoruz. Topla ve sakla yönteminde klasik anlayışı terk ettik. Toplanan eşyalarla silahları modifiye ederek başka silahlar yaratılabilir. En önemli oyuncular bunu yaparken farkında bile olmadan diğer oyuncularda olmayan özelliklere sahip silah ve ekipman yaratırlar. Bu sayede oyuncular kah-



ramanlarını ve kulandıkları eşyaları kişiselleştirip, özgün kılabilecekler."

"Aslında şunu mu itiraf ediyorsunuz bize: Ben de hep böyle bambaşka bir RYO oynamak istiyordum ve böyle bir oyunu da ancak ben yaparım."

Şeytani bir gülümseme yayılıyor Roper'in suratına.

"Kesinlikle evet. Nasıl bir oyun oynamayı hayal ediyorsak öyle bir oyun yapıyoruz. Diablo gibi eski oyunlarımıza bayılan tarftarlarımız bu oyunu da begenecekler".

Peki Londra'ya gıcık misiniz takım olarak?

İnsanın aklına 'Neden cehennemin kapılarını Londra'da açıp onca yaratığı buraya salıyorsunuz' sorusu takılıyor doğal olarak. "Oyunun senaryosu için neden Londra seçildi? Oyunun hikaye ve atmosferine bu kentin ne gibi bir özellik katacağını düşündünüz, yoksa orada turist olarak bulunduğunuzda başınıza kötü bir şey geldi de şehrini ağzının payını mı veriyorsunuz?"

Eski tüfeğin belli var bir anısı Londra'yla ilgili ama o yine gülümseyerek yanıtlıyor bizi.

"Hellgate: London evreni, gerçekle fanteziyi bir po-

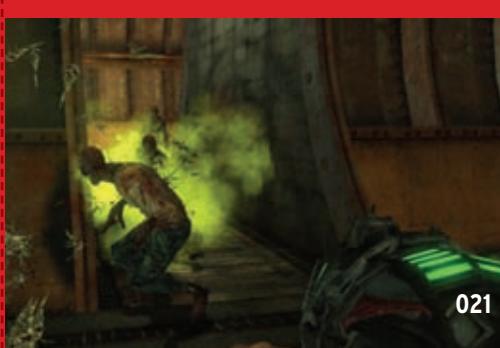


tada birbirile harmanlıyor. Aslında şehrde baktığınızda Romalıların burada olduğu zamandan başlayarak Elizabeth, Viktorya ve Kral Edward zamanlarını ve iki adet dünya savaşının izlerini yüreğinde taşıyan bir kentle karşı karşıya olduğunuzu hemen fark etmiyorsunuz. Oysa Londra'nın yapı taşları bunlar, yadsınamazlar. İşte bu tarihsel çizgi üzerinde oluşan Londra mitleri bizim hikâyemiz için muazzam bir arka plan oluşturuyor. Oyunu kurgularken şehrin hem bugünkü modern mimarisine, hem de eskiden kalan altyapı ve eserlerine ait derinlemesine çalışmalar yaptık. Oyununda bugünün Londra'sının hem üstünü hem de altını keşfetmek için oyuncuların şansı olacak. İnsanlar farklı bölgelerde yanlışlıkla binalar arasında macevralarını yaşarken, bunu hem açık havada hem de uzun ve korkunç Londra tünelleri içinde yapacaklar. Oyun insanda "biraz daha oynarsam ne olur acaba?" merakı uyandıracak ve daha çok keşfetme güdüsünü ateşleyecek."

Hepsinden ortaya karışık alevli bir şey!

"Peki, oyunu nasıl oynuyoruz? Son zamanlarda pek çok oyun birkaç türün harmanlanmasıından meydana geliyor. Biz Hellgate: London'ı nasıl tarif edebiliriz okuyucularımıza?"

"Elbette oyun sektörü gelişmişçe yeni akımlar yaratılacak. Hellgate: London'da RYO ile FPS'nin en önemli özelliklerini bir potada eritmeyi başardık (öyle kendinden emin arkasına yaşıyor ki, biz de bir oh çekiyoruz). Bir kahraman yaratıyorsunuz, bu kahramanla görevler tamamlıyor, birçok şeytani kavim ve iblisle





savaşa girerek, hem deneyiminizi artırıyor hem de yeteneklerinizi keskinleştiriyorsunuz. Seviyeleri öyle düzenledik ki, oyuncu gayet esnek bir büyü ve yetenek sistemi kullanarak oyunda başka hiç kimseninkine benzemeyen bir kahraman yaratıyor. Kisaca Hellgate evreninde hiçbir "şövalye" bir diğerine benzmeyecek.

Oyun, rasgele yaratılan seviye, obje ve olaylarla sonsuz kez oynamabilme yeteneğine sahip. Oyun da gerçek zamanlı FPS öğelerinden faydalananken öte yandan bir RYO oyun yorsunuz temel olarak. Elbette her RYO'da olduğu gibi bir dolu NPC size "bana onu getir, bunu kes, şunu bul" diye bitmek bilmeyen isteklerini sıralayacak. Ancak bu rutinin unutulmaz olmasını hedefledik biz. Görevler oyunun tüm bütününe etkileyen parçalardan oluşuyor. Seçilen görevler kahramanınızın karakterinde de değişimler yaratıyor. Aldığınız herhangi bir görevle ilgili bir mekana geldiğinizde oyun film moduna geçip size o görevi veren NPC ile olan konuşmanızı ya da görevle ilgili bilgiyi aktarıyor. Bazı NPC'ler değişik mekanlarda karşınıza başka görevler vermek için çıkabilecek. Bundan dolayı bir bölgedeki tüm NPC'lerle konuşmakta fayda var.

Oyundaki olaylar da tamamen rasgele bir düzen içinde gelişiyor. Örneğin bir bölgede bir görevi tamamlamaya çalışırken bir devriye ile karşılaşmanız başka bir zaman aynı bölgeye geldiğinizde bu devriye ile tekrar karşılaşacağınız anlamına gelmiyor. O bölgede tamamen değişmiş olabiliyor ve belki de oradaki bir kamyon enkazından fırlayan bir iblisin altında kalabiliyorsunuz."

Dünyanın tüm şövalyeleri, birleşin

"Silahlara gelince; yüzden fazla ana silah var oyunda. Bunlar birbirleriyle uyumlu olarak bir araya getirebiliyor ve yeni silahlar yaratılıyor. Bu silahların slotları

var. Oyunda karşınıza çıkabilecek herhangi bir obje, bir silaha belli bir güç sağlıyor olabilecek ve bu slotlara yerleştirilecek (bkz. Diablo).

Modifikasyon için belli sınır ve kurallar olacak ancak seçenekler neredeyse sınırsız. Multiplayer olayına gelince, bu bizim yıllardır kanımızda olan bir şey. Bir oyunun produksyon aşamasında öncelikli olarak akış diyagramında yer alan, oyunun olmazsa olmazı.

"Hellgate: London'da dünyanın her yerinden "şövalyeleri" bir araya getireceğiz. Karanlığın hizmetkarları ve iblisler tarafından kuşatılmış dünyayı kurtarma görevi bu kez sadece insanlara düşecek, başka hiçbir ırk yok. Kadınlar ve erkekler ilk önce yalnız, sonra küçük gruplarla başlayacakları bu direnişte, zaman içinde gelişerek dev bir kurtuluş ordusu oluşturabilecekler.

"Oyun, istek üzerine tamamen "solo" oynanabileceği gibi, irili ufaklı gruplar oluşturulmasına izin vererek zor görevler için avantaj da sağlayacak. Oyunda lönçalar oluşturarak akınlar yaratmak da söz konusu. Londra'nın metro istasyonlarındaki güvenlikli bölgelerde ise gruplar ve bireyler birbirleriyle alışveriş yapabilecek, lönçalarını ve gruplarını oluşturacaklar."

Nurtopu gibi bir 3D motoru daha

"Dedigim gibi, oyun bizim isteklerimiz doğrultusunda bir evrim geçirdiği için varolan 3D motorlarından daha fazlasına ihtiyacımız vardı. Özellikle aydınlatmanın gerçek bir atmosfer oluşturabilmesi bizim için büyük önem taşıyor, oyunun tüm yapısı da bunun üzerine kurulu; 'İŞİK'.

"Böyle bir aksiyonu kaldırıbmak ve oyun cuya oyunun içine çekebilmek için yeni nesil bir motora ihtiyaç duyduk doğal olarak. Bu durumda oturduk kendi motorumuzu kendimiz yazmaya başladık. Özellikle dış mekânlarında oyunun grafik olarak sunduğu pek çok yenilik var. Aydınlatma bunlardan sadece biri. Yok olmuş, yanmış, yıkılmış bir atmosfer yaratırken ışığın önemi çok büyük, bizim yazdığımız yeni motor bunun altından kalkabiliyor."

Saatler 5'i vurdüğunda sizi de Londra'ya bekliyoruz, çayınız soğumasın

Aslında bu röportajdan sonra çok sağlam dolduruşa geliyor insan. Neyle karşılaşacağımıza biraz kestirebiliyoruz ama heyecana kapılıp Roper'in Hellgate:London hakkında aktardıklarında çok önemli bir noktayı işaret ettiğini de görmezden gelmemeliyiz: FPS oynayıp rol yapma oyunlarına burun kıvırınlar ve RYO aşkıyla tutuşup FPS oyunlarını aşağılayanlar şimdiden tek vücut olmak üzereler. Her iki 'janr'ın oyuncuları, bundan böyle sohbet odalarında, forumlarda, gerçek hayatı ve hatta oyunun içinde bir araya gelerek hangi görevi ne tür bir silahla tamamlayabileceklerini tartışırken, bazen yan yana farkında bile olmadan iblislere karşı savaşacaklar.

Tıpkı Roper'in anlattığı gibi, "dünyanın kurtarılması için insanoğlu birlikte hareket etmeyi ve tek yumruk olmayı öğrenecek".

Her ne kadar tek kişilik oyun tadında yaratılmış olsa da, devasa Hellgate dünyasında arkadaşları toplayıp birkaç iblisin kafasını pek de güzel patlatabileceğimizi, karakter gelişiminde yeni ufaklar keşfedeceğimizi, grafik açısından avalaval hayranlık ve korkuya etrafa bakarken, iblisin teki tarafından "cirt" diye kesilebileceğimizi de bu röportajla anlamış bulunuyoruz.

Roper'a sonuç olarak RYO dünyasına pek çok eserler kazandırmış bir virtüöz gibi bakmak hiç yanlış değil ama insan düşünüyor: Eğer Roper, bize anlattıklarının yarısını Hellgate:London'da başarısızsa hepimizin "cehenne-me kadar yolu var" demektir.

Gazamız mübarek olsun... ■

Bilen Adam

İYİ Kİ DOĞDUN!

Ve XBox 360 çıktı. Gerçi henüz biz elimizi sürebilmış değiliz ve kuşların fışıl-dadığına göre resmi olarak ülkemize girmesi en az 12 ay sonra imkan dahilinde olacak. Ama Türkiye dışında her yerde şu anda XBox 360 var. Yani yeni nesil konsollar dünyaya gözünü açtı. Peki hayat değişti mi bu sayede? PC oyunculuğu bitiyor mu? Sonumuz mu geldi? Yeni nesil gerçekten de, bir sonraki nesil mi?

Hayır, en azından şimdilik. Her konsol üzerindeki oyunlarla yaşar veya ölüür. Bir konsol oyun geliştirme kitleri (dev-kits) yapımcılara ne kadar kolaylık sağlıyorsa, o oranda başarılı olur. Ve o kadar çok iyi oyun yapılır. Sonuç olarak da bir konsol sahip olduğu iyi oyunlar oranında tanınır ve satılır. Tabii bu kez bu denkleme "Next-Gen" teriminden oyuncuların beklediği akıl almaz yenilikleri eklemeyi de unutmayın.

XBox 360 için konuşmak için erken, ben bu yazımı yazdığım gün resmi olarak çıkmış, oyunlarının incelemeleri de ancak bir haftadır ortalıkta. Ama çok önceleri söylediğim gibi, oyun piyasası henüz yeni nesil'e hazır değil. ortalıkta 110 milyon PS2, 40 milyon XBox varken, bunlara daha 2 yıl hayat biçilirken oyun piyasasını yeni bir konsol savaşına çekmenin ne kadar doğru bir karar olduğunu önumüzdeki 6 ayda göreceğiz. Microsoft XBox 360'la Sony'nin PS3'ünden bir sene erken piyasaya çıkarak yarışa önde başladı. Bence piyasaya yayılmak için bu avantajı iyi kullanmak zorunda. Aksi takdirde daha fazla işlemci gücüyle, daha güzel grafiklerle, ve daha da önemlisi henüz kimsede olmayan yüksek çözünürlüklü TV'lere destek veren oyunlarla olacak iş değil.

İyi HDTV'lerin fiyatı 1000 dolardan başlıyor. Ve eğer HDTV'niz yoksa, 360

oyunlarının grafik güzelliğinin sadece bir kısmını göreceksiniz demektir. İnsanlar satın aldığı bir oyundan en üst seviyede grafik kalitesi ister. Gayet doğal bir şey bu. Hele ki konsol oyuncuları şimdije kadar yeterli bir TV'ye sahip olmadıkları için oyunlarının "daha düşük çözünürlükte" oynamaya hiç alışkin değiller. HDTV veya HD monitörü olmadan yeni nesil konsol oyunu oynamak, PC'nizde 7800 veya X800 Pro ekran kartı varken monitörünüz kaldırırmıyor diye FEAR veya Quake 4'ü 800x600 çözünürlükte oynamak zarunda olmakla aynı şey.

Yeni nesil doğdu. Ama beraberinde geliştirici memnuniyeti, teknolojinin tam olarak kullanımı ve oyuncuların yeni bir konsola ekstra (HDTV alacaksanız) 1400 dolar yatırım yapmak isteyip istemediği bilinmezini de içeren bir denklemle doğdu. Bu denklemi ay be ay çözmek artık bizim işimiz.

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

İşte en sevdigimiz kapaklardan birisi daha: Nocturne. Simsiyah bir kapak üzerine korkutucu bir yüz. Tabii o yüzün orta yerine eşek kadar "NOCTURNE" yazmasak daha iyi olmuş ya, neye. Oyun da çok güzeldi, Fırat hala her fırsatı anar bu oyunu, ben de çok sevdim ama çalıştırana kadar canım çıkmıştı. Çok sorunlu bir oyundu (Level Notu: 10 üzerinden 9)

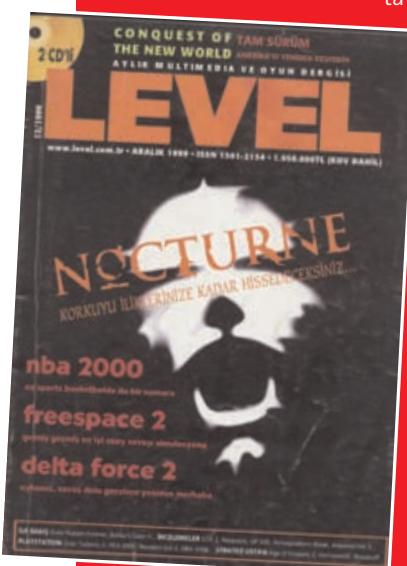
Dosya konusu olarak "Baldr's Gate ve Ardindakiler" olmuş. Baldr's Gate ile yeniden hayat bulan RYO oyularından, bu oyuncun takipçilerinden bahsetmişiz. Baldr's Gate 2, Icewind Dale ve Neverwinter Nights bir arada ilk bakış altına alınmış. Ayrıca Duke Nukem Forever'a ilk bakış yapmışız ve "biraz gecikecek" diye bitirmişiz yazımı (mwuhahaha!)

İncelenen oyular arasında ise çok önemli isimler var. X: Beyond the Frontier (LN: 8) ve Descent Freespace 2 (LN: 9) birlikte çıkmış, bu sayı uzay simülasyonları için altın bir ay imi. GTÁ 2 de bu ayki göze çarpan önemli oyular arasında. (LN: 9)

3 yıl önce

Bu da güzel bir sayıdır. Sims Online rezaleti bir yana (biz de tutup oyunun beta versiyonuna %86 vermişiz, utanıyoruz) Age of Mythology incelemesi (Level Notu: %94) ve Bikini Karate Babes (Level Notu: %2) arasında bir sürü güzel oyun vardı (evet, şimdije kadar ciddi olarak verdigimiz en düşük nottur bu). Ama dikkat ettiğim bir şey var ki, buaya bütün iyi oyular yığılmamış. Level Klasik alan bir tek Age of Mythology var. Pro Evolution Soccer 2 bile Level Hit'te kalmış, birinci oyundan çok farklı olmadığı için (LN: %85). Demek ki "büyük iyi oyuları yıl sonuna boca edelim" mantığı yeni geliyor. Hiç hoş değil!

İncelenen oyular arasında FIFA Football 2004 (LN: %89), Iron Storm (%84), Soldiers of Anarchy (%83), Medal of Honor: Spearhead (%88) dikkat çekenler. Hayret yahu, bu nasıl bir Aralık sayısı? Demek o zamanlar oyun oynamaktan yaşamaya fırsat buluyormuşuz.



sayısı? Demek o zamanlar oyun oynamaktan yaşamaya fırsat buluyormuşuz.

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 harcayağınız 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 anlamıyla rezalet. Üstüne para bile verseler, harcadığınız zamana değmeyecektir.

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

CPU: İşlemci gücü.
GFX: Ekran kartı türü ve belleği.
RAM: Bellek miktarı
HDD: Gerekli sabit disk alanı.

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- Age of Empires 3
- Football Manager 2006
- Call of Duty 2
- Civilization 4
- The Movies
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2
- Harry Potter and the Goblet of Fire
- Quake 4
- Star Wars Battlefront 2



Playstation 2

- WWE Smackdown! vs Raw 2006
- Pro Evolution Soccer 5
- Harry Potter and the Goblet of Fire
- Star Wars Battlefront 2
- FIFA 06
- The Matrix: Path of Neo
- Gun
- Tony Hawk's American Wasteland
- Resident Evil 4
- LMA Manager 2006



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ☘ değişmedi ↗ yükseldi ↘ düştü

ALTIN KLASİKLER



Yine yaptılar bu yaa, yine yaa! Geldi mi Aralık ayı, dayadılar bütün muhteşem oyunları gırslağımıza. Bir ayının doğadaki halinin tersi gibiyiz. Önce yaz uykusuna yatırıyoruz, sonra kışın gelmesiyle tekme tokat uyardırıyoruz.

Aman yanlış anlamayın, şikayetçi falan değilim. Ne zamandır düzgün FPS oynamamışken iki ayda FEAR, Quake 4 ve Call of Duty 2'nin birden üstüme çullanması mest etti beni. Heaven, I'm in Heaven...

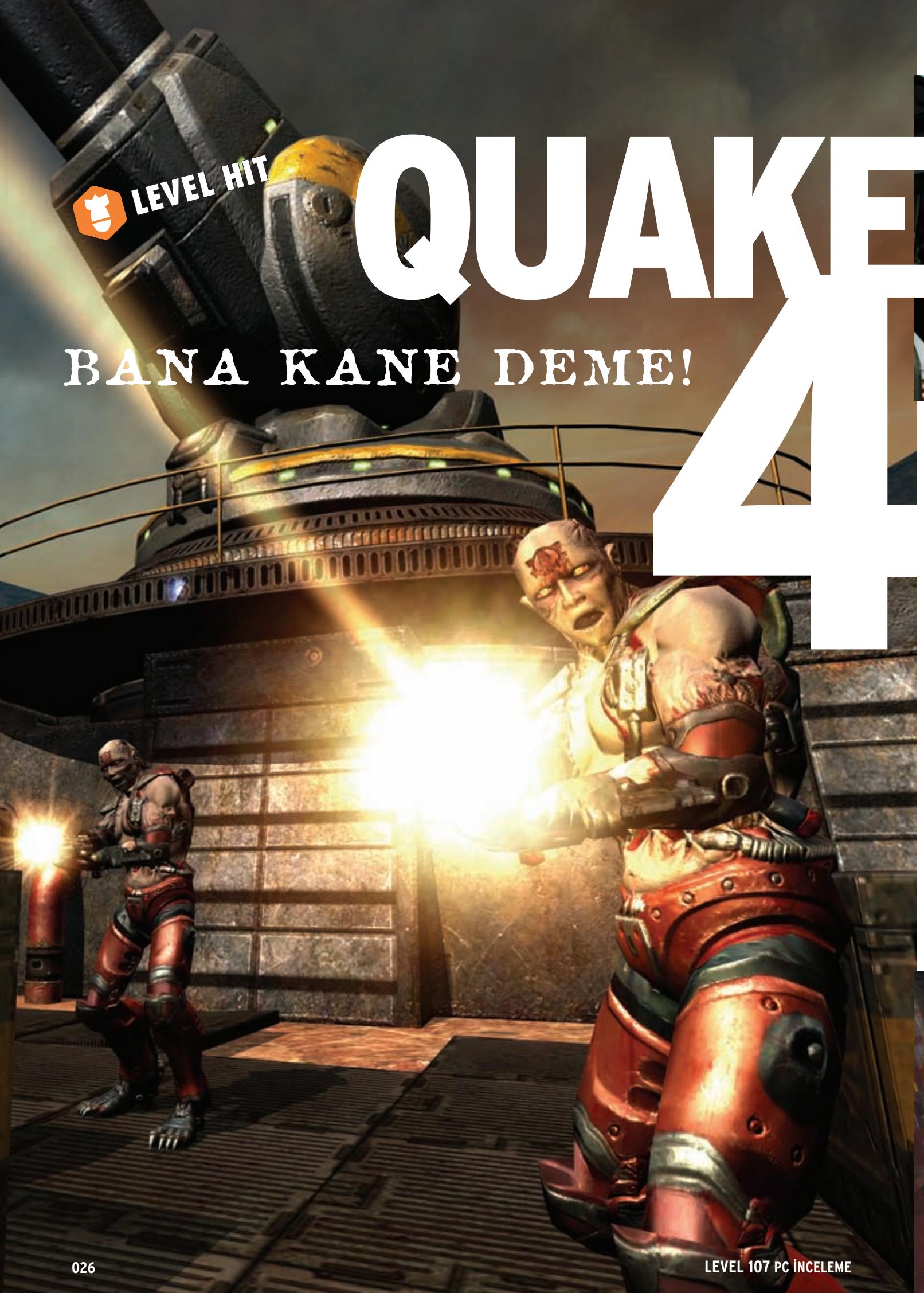
	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not		Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
AKSIYON	[PS2] Resident Evil 4 [YENI]	2005	%96 - %96	RPG	[PC] Fable: The Lost Chapters	2005	%89 - %89
	[PS2] Shadow of Colossus [YENI]	2005	%94 - %94		[PC] Vampire: Bloodlines	2005	%92 - %89
	[PC] [PS2] GTA: San Andreas	2004	%98 - %94		[PC] Sid Meier's Pirates!	2005	%92 - %89
	[PS2] God of War	2005	%95 - %93		[PC] Dungeon Siege 2	2005	%88 - %87
	[PC] [PS2] Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %93		[PC] Bard's Tale	2005	%86 - %86
FPS	[PC] F.E.A.R.	2005	%93 - %93	ADVENTURE	[PC] Still Life	2005	%90 - %89
	[PC] Call of Duty 2 [YENI]	2005	%90 - %90		[PC] Myst 4 Revelations	2004	%91 - %88
	[PC] Brothers in Arms	2005	%92 - %90		[PC] Myst 5: End of Ages	2005	%86 - %86
	[PC] Half-Life 2	2005	%95 - %90		[PC] Fahrenheit	2005	%85 - %85
	[PC] Quake 4 [YENI]	2005	%88 - %88		[PC] Broken Sword 3	2004	%90 - %83
SPOR	[PC] [PS2] Pro Evolution Soccer 5 [YENI]	2005	%95 - %95	SIMULASYON	[PC] The Sims 2	2004	%95 - %91
	[PC] Football Manager 2005	2004	%95 - %91		[PC] Silent Hunter 3	2005	%88 - %87
	[PC] [PS2] Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %91		[PC] Pacific Fighters	2004	%88 - %85
	[PS2] NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %91		[PC] Dangerous Waters	2005	%85 - %84
	[PS2] Fight Night Round 2	2003	%91 - %90		[PS2] Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %81
YARIŞ	[PC] Moto GP 3	2005	%93 - %93	ONLİ. AKSIYON	[PC] Battlefield 2	2005	%92 - %91
	[PS2] WRC: Rally Evolution	2005	%92 - %92		[PC] Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %89
	[PS2] Gran Turismo 4	2005	%95 - %92		[PC] Tribes Vengeance	2004	%90 - %87
	[PC] Burnout Revenge	2005	%92 - %92		[PC] Day of Defeat Source [YENI]	2004	%85 - %85
	[PC] NFS: Most Wanted [YENI]	2005	%91 - %91		[PC] Counter Strike Source	2004	%85 - %82
STRATEJİ	[PC] Civilization 4 [YENI]	2005	%95 - %95	DEVASA ONLINE	[PC] Guild Wars	2005	%95 - %94
	[PC] Age of Empires 3	2005	%92 - %92		[PC] World of Warcraft	2005	%96 - %93
	[PC] Act of War: Direct Action	2004	%91 - %90		[PC] SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %85
	[PC] Rome Total War	2004	%94 - %90		[PC] Everquest 2	2004	%88 - %84
	[PC] RTW: Barbarian In.	2005	%88 - %88		[PC] City of Heroes	2004	%85 - %81



LEVEL HIT

QUAKE

BANA KANE DEME!



QUAKE 4

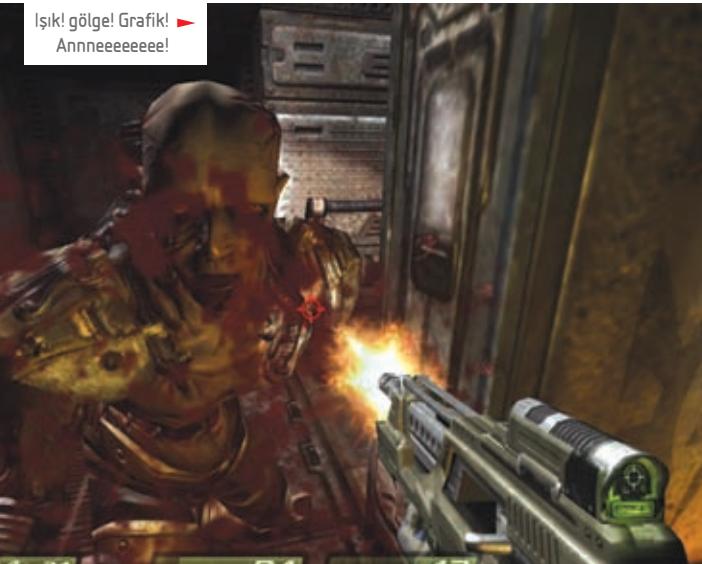


Yazan | Jesuskane

 21. yüzyılın ortalarında, Strogg dünyayı istila etti. Önce kaynakları talan etmek için geldiklerini sandık. Fakat onların tek istediği insanlardı. Uzun savaş sonunda gezenlerinden uzakta zayıf düşmeye başlayan Strogg, geri çekilmek zorunda kaldı. Bunu fırsat bilip karşı saldırıyla geçti. Ancak Stroggs'a saldıran ilk filo kısa sürede "The Big Gun" diye bilinen savunma sistemi tarafından saf dışı bırakıldı. Beklenmedik direniş sırasında hayatı kalmayı ve Stroggs'a ayak basmayı tek bir asker The Big Gun'ı ve Strogg lideri Makron'u ortadan kaldırımıya bağırdı. Ancak bu savaşın sonu olmadı. Strogg hızla toparlanıyor. Strogoss istila edilmeli ve tehdit ortadan kaldırılmalı.

İşte biz bu ikinci istila gücünde yer alan Rhino Squad'ın bir üyesiyiz. Ve üzüllererek söyleyorum ismimiz Matthew Kane. Alışlageldiği üzere kimse ilk isminizi kullanmıyor. Sürekli Kane diye hitap edilince, belki sizler değil ama ben her seferinde yeminde ziptyorum (tamam Kane diyor herkes ama evde kalkıp bana hitap edecek kimse olmayınca garip oluyor tabii). Mace ramız Strogg ateşi altında gezegene inmeye çalışan gemimizin vurulmasıyla başlıyor. Siz ne dersiniz bilemiyorum ama sahneyi gördüğüm anda "Starship Troopers" dedim. İnmemiz gereken noktadan biraz uzaklaşınca da ilk görevimiz, ekibimizi bulmak oluyor. Daha oyunun ilk saniyelerinde "bu yeni yetme bir saat bile dayanamaz, kesin ölecek" geyikleri başlıyor. Bu sözler o kadar sık tekrarlanıyor ki, bir süre sonra ciddi anlamda alınmaya başladım. Hele ki ismen bana yöneltildiğinden, iyice sınır oldum açıkçası. Neyse ki kısa zamanda kendinizi ispatlıyorsunuz. Geyikler önce "vay be ölümedin ha", daha sonra da

Işık! gölgel! Grafik! ►
Anneeeeeee!



"vay canına demek sen O'sun" şeklinde bürünüyor. Karakterimin ağını açmasa da, sağda solda göreceğiniz her karakterin mutlaka söyleyecek bir şeyleri oluyor. Görsel anlamda zaten yeterince gerçek duran bu figürler, ettikleri bir iki kelime ile bambaşka karakterlere bürünüyorlar. Sağa sola serpiştirilen bu karakterlerin laf salatası yapmaktan başka işlevleri de mevcut elbette. Öncelikle yaptıkları salata-dan gezegende olan biteni öğrenebiliyorsunuz. Savaşın zaman ve mekan tanımından insan psikolojisi üstünde nasıl etkileri olduğunu görebiliyorsunuz. Engineer ya da medic karakterleri sağlığını ve zırhını da yenileyebiliyorlar. Ancak en büyük artıları, etrafınızda sizin dışınızda gelişen birçok olay olduğunu havasını yaratmaları. Herhangi birine bakıp çatışmadan yeni çıktığını ya da gezegene daha beş dakika önce gelmiş bir çaylak olduğunu söylemek mümkün. Görsel, ismen ve karakter olarak

birbirinden ayrılan bu karakterlerin gece karanlıkta görseniz duşaklarını uçuklatacak, hoş da bir özellikleri var. O da, sizinle konuşken göz bebeğlerinin sürekli karakterinizi takip ediyor olması. Karakterin karşısında durmak yerine sağa sola fazla giderseniz, öyle ilginç bir açıyla bakıyorlar ki anlatmaya imkân yok.

STROGGOS'TA İNECEK VAR PİLOT BEY

Gayet canlı bir ortamla karşılaşın oraya buraya gönderildikten sonra, ufak ufak daha ciddi işlere karışmaya başlıyorsunuz. Belli noktalara ulaşabilmek için, ufak tefek çatışmalara giriyorsunuz, siz en korkunç kabuslarınızın kısa sürede gerçekleşeceğini fark etmeden oyun hiz kazanmaya başlıyor. Oyun boyunca hem kendi takımınızdan, hem de diğer takım üyelerinden bol bol yardım alıyoruz. Yan karakterler üzerinde hiçbir güç sahibi değiliz. Tamamı yapay zekâının kontrolünde olan silah arkadaşlarımız oldukça iyi iş çıkarıyorlar. Karşılara çıkan düşmanı temizlemekte bizim kadar hızlı olmasalar bile kolay kolay ölmüyorlar. Ancak bu ölümsüz oldukları anlamına gelmiyor. Bu yüzden takımını yem olarak kullansanız bile düşmanı en kısa sürede ortadan kaldırımıya bakın. Gerçi genellikle ilk saldırısı göğüslemek zorunda kalan Kane. Tüm takım belli nok-





► Ne bakıyorsun birader
hiç mi görmedin?! Allah
Allah ya!



taları tutuyor, hemen arkasından takım lideri sesleniyor, "Kane buldun mu yavrum güvenlik kartını? Açı bakıyım kapiyi". Evet maalesef, biz bekliyoruz sen anahtarları kap gel görevleri mevcut. Ne mutlu ki oyun sadece bu tip görevler eşliğinde devam etmiyor. Strogos'un daha derinlerine indikçe hikâye derinleşiyor ver özellikle bir iki noktada ağınızı açık bırakıyor. Oyundaki en önemli sahneler oyunun tanıtımındaki sıri zekâlılar tarafından alenen söylemiş olsa da, ağınızın açık izliyorsunuz hala. Üzülmeyin o yüzden. Ben oturup tekrar anlatmayacağım, bir iki ekran görüntüsü ile geçtiğimize göre bu durumu.

KANE, KANE... DELİ ETTİN BE KARDEŞİM

Kane başına binbir türlü olay gelmesine rağmen hiç de öyle pısırık, kendi gölgelerinden korkan bir tip değil. Hatta haddinden biraz daha cesur karşılaşlığı olabiliyor çok uç olayları. Konseptin cehennem zebanileri yerine uzaylılar olması ve bu uzayı amcaların gezenğini istila etme çabasında oluşumuz, beraberinde bolca aksiyon da getiriyor. Fark ettiğiniz gibi, evet bence Doom 3 bomba bir oyun falan değildi. Arada laf sokuyorum böyle, idare edin. Filmi de gördüm, iyice rezil oldu zaten ortalık. Ne diyoruk? Hah evet, Kane Strog-



gos'un derinliklerinde koştururken hiç de savunmasız değil. Q2 alışkanlığı su tabancası dedığımız blaster pistol, rocket launcher, nail gun, rail gun, grenade launcher, shotgun, Q4 versiyonu bir BFG, kısaca Quake oyunlarından bildiğiniz tüm silahlara sahip. Ne mutlu ki yeni FPS oyunlarında moda haline gelmeye başlayan 'en fazla iki silah' muhabbetine girilmemiş. Aslında benim de hoşuma giden, oyuna az da olsa bir strateji unsuru katan bir özellik bu. Ancak Quake söz konusu oldu mu lütfen geçin bunları. Silahlar arabirimdeki yerlerini gayet hoş doldururken her biri ayrı ayrı ateş ettiğiniz hissini gayet güzel verebiliyor. Hem görsel anlamda hem tok ses efektleri ile oyuncuya gayet güzel doyuruyor. Başlarda biraz etkisiz kalan nailgun ve shotgun gibi silahlarınız, oyunun belli noktalarda diğer karakterler tarafından ne mutlu ki upgrade ediliyor. Böylece ilk bir iki saatten sonra tüm silah

Artı & Eksi

- | |
|---|
| <p>↑ D3 motoru birden fazla düşman kaldırırmış demek ki, mekanlar ve tek kişilik oyun mükemmel.</p> <p>↓ Multiplayer bir Quake oyunundan beklenmeyecek kadar zayıf olmuş.</p> |
|---|

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

Alternatif



Half-Life 2 - Quake 3

Alternatif alternatif, valla bu gaza ya HL2 ya da Q3 deathmatch atılır. FEAR da olur, olur olur, valla olur.

envanterinizi en verimli ve tatmin edici şekilde kullanabileğiniz. Zaten karşısına çıkan düşman sayısını belli noktalarda öyle artırmak, sık sık biten cephaneniz yüzünden sahip olduğunuz her silahı yoğun bir şekilde kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Öyle anlar geliyor ki, 5 – 10 Strogg ile uğraşıp tam nefes alırmak derken zorluk seviyesi gittikçe artan bir iki dalga düşman daha geliyor. Sağlığınıza dibi ne kadar sömürüp sizin zırhın ağırlığından kurtardıktan sonra buharlaşıyorlar. İşte bundan sonraki bir iki dakika tam bir Doom havası sariyor ortamı. Siz bir sağlık paketi ya da terminali için etrafta koştururken, gölgelerden fırlayıp canınızı ve haliyle aklınızı alıveriyorlar.

KANE'İN ECELE FAYDASI YOK

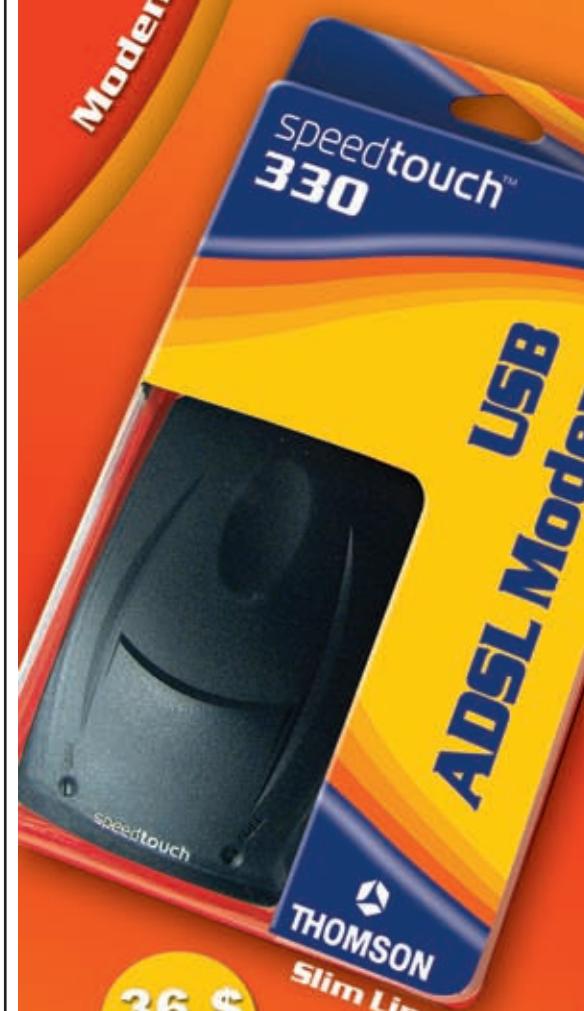
Yepyeni bir Quake oyunu yapılır da yeni neslin son modasına uyulmaz mı? Quake 4 araçlarla hazır neşir olacağınız birkaç bölüm de içeriyor. Hover Tank ve Mech kullanıp, zırhlı aracın tepesindeki makineli tüfeğe geçiyoruz. Açık alanlarda on katımız büyüğünde düşmanlarla kışkırtıp, daha sonra aynı şeyi altımızda bir Mech olmadan yapmak zorunda bırakıyoruz. Ne mutlu ki bu bölümler ne





**USB
ADSL
modem**

Modemlerin Efendisi



**36 \$
+ KDV**

speedtouch™ 330

Kralın Dönüşü

CoreLink
Thomson Telecom Türkiye Tek Distrobüütü
(0212) 217 39 39
www.corelink.com.tr

THOMSON



inanılmaz zor ne de HL2'de- ki kadar uzun. Aksine daracık koridorlardan Strogoss'un kalbine olan yolculu- ğumuzu hızlandırmıyorlar. Bu noktaya kadar Quake'te ne ya- payım senaryoyu, yemişim script'i, önume geleni vururum ben diyenler oyuna teslim olu- yorlar. Hem grafiklere hem de yaratılan ortama bakıp, nedir ne değildir merak etmemeye im- kân yok. Oyunda bir yapay zekâ da mevcut ancak sizi gör- dü mü ateş etmesi için çok zeki olmasına gerek yok. Ekip arkadaşlarımızda bir sorun yok. Ancak yapay zekâ Strogg'lar için biraz ilginç işliyor. Strogg dedi mi unutmayın ki "ne kadar bü- yükse o kadar aptaldır". Standart Strogg askerleri bir oraya bir bu- raya atlayıp ziplayıp canınızı sı- kabiliyor. Bazen olmadık yerlere kadar koşup bir atışta canınızı oldukça yakabiliyorlar. Ancak boyları büyükçe karşınızda di- kilip kurşun alışverişe yapmakla uğraşıyorlar. Hal böyle olunca cephaneniz yeterli olduğu süre- ce, benzer taktiklerle ilerlemek mümkün oluyor. Plasma rifle ya da nailgun sahibiyseniz zaten her işin üstesinden gelebilirsiniz korkmayın. Neme lazım elinizi quick save'den de ayırmayın. Ye-

ri gelmiş- ken ufak bir uyarı yap- mak istyo- rum. Save dosya- ları minimum 8 MB yer tutuyor. Oyunun takılmadan save alma- sina aldanmayın. Ayrıca yaptı- gınız her quick save ayrı bir dosya olarak kaydediliyor. En mantıklı sadece sıkışıkça quick save almak, normal za- manlarda ise isim vererek sü- rekli aynı dosya üstüne kay- detmek. Yoksa benim gibi ka- fanızı taşlara vurursunuz. 40 dakika oradan oraya koşturup ol- madık taklalar atıp, dur save alayım dersiniz, quick save'e bastığınız anda ekranda "not enough disk space" yazısına bön bön ba- karsınız. Allah korusun.

KENDİN AÇ KAPıyı BİR SEFER DE YA!!!

Ufaktań toparlamamız gerekiyor sanırım. Alan daraldı ben de daraldım. Quake 4 tek kişilik bir oyun olarak beklenenin çok üstünde bir çizgi tutturuyor. Ancak çok oyunculu ortamda hiç beklenilmedik şekilde yerin dibine giriyor. Doom 3 grafik motoru ile Q3 oynamak şeklinde özetlememiz mümkün. Yine en başarılı mod deathmatch. Ancak Q4 alıp oynayacağım di- yorsanız, muhtesem grafikleri, tek kişilik se- naryosu ve atmosferi için alın. Multiplayer için Quake Wars'u bekleyeceğiz gibi gözükyor. FPS severlerin mutlaka oynaması gereken bir oyun, kaçın sakırmayın, sakin kaçırınmayın diyo- rum ve huzurlarınızdan acilen ayrılıyorum. ■

Son karar

Yahu bu adamların kafası hiç çalışmıyor. Para var, ekip- man var, teknoloji var, The Rock var, çeksene Qua- ke4'ün filmini, şahane senaryo var, deli dolu aksiyon var, ne işin var Doom'a film yaparsın boş boş. Filmi yok ama oyunu var, koş al daha ne bekliyorsun.

Quake 4

Tür ▶ Aksiyon **Yapımcı** ▶ Raven **Dağıtımca** ▶ Activision
Yaş sınırı ▶ 17+ **Minimum Sistem** ▶ 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal
İngilizce gereksinimi ▶ Kolay
Multiplayer ▶ Internet ve ağ üzerinden
Diger sistemler ▶ Xbox 360
Web ▶ www.quake4game.com

**level
puani** • **88**



FOOTBALL MANAGER 2006

Bugüne kadar hakemler hakkında hiç konuşmadım AMA...



Frat karşısında aldığı seri mağlubiyetler sonrası ne moral kaldı ne başka bir şey. Kendimi toparlamam lazım.

Yenilen pehlivan gürçe doymaz felsefesiyle bir adım öteye gidemiyorum. Günlerce ve gecelerce düşündüm, uykularım kaçtı ve sonunda aktif futbol yaştıma bir müddet ara vermeye karar verdim. Bir süre top peşinde koşmak yerine futbolcu sorunlarıyla uğraşmak, onların peşinden koşmak, kendi yapamadıklarımı onlara yaptırıp, yapamadıklarında da burunlarından getirmek istiyorum. Fırat'ı yememiyorsam onu yenebilecek bir takım yaratmayı deneyebilirim. Sayın basın mensupları, şu andan itibaren beni geçici bir süre de olsa teknik direktör olarak göreksiniz...

YENİ SEZON, YENİ UMLTULAR

Evet, bir kez daha yeni oyun eskilerini gölgede bıraktı. "Oyunda çok hata var" muhabbetini pas geçiyorum. Artık buna alışın. Devasa bir veritabanı ve tek bir tıklamayla harekete geçen koca bir oyun motoru var. Hatalar hep olacak. Önemli olan bu hataların giderildiği yamaların hazırlanabilmesi.

Hemen bu sezon takımda ne gibi yenilikler var ona bakalım. İlk olarak oyunda artık bir "ana sayfamız" var. Bu sayfada takım hakkında tüm bilgileri aynı anda görebiliyoruz. Si-

radaki maçımız ve o maç hakkındaki bilgiler, kısa dönem fikstürü, müz, katıldığımız organizasyonlardaki durumumuz, oyuncu ve takım istatistiklerimiz ve son olarak bellî başlı ekonomik rakamlar. Zaman zaman tek tek girip bakmak zorunda kaldığımız bu bilgilerin tek bir ekranda toplanması zaman kazanmamızı sağlıyor.

Oyunun iki temel ögesi var. Antrenman ve taktik. Sports Interactive de bu temel ögesler üzerine daha fazla gidiyor her seferinde. Öncelikle antrenman konusunda hala bir arayış içinde oldukları belli. Son bir kaç oyundur toptan değişikliklere giderek denemeler yapıyorlar. Özellikle önceki oyunda antrenman olayını fazla ayrıntıya ve opsiyoona boğarak hakimiyeti zorlaştırmışlardı. Bu sefer daha basit, kullansı ve rahat takip edilebilir bir yapı oluşturmuşlar. Hazır antrenman programları dışında kendi ayarlayabileceğimiz, bellî başlı özellikler üzerine oturtulmuş bir program bölümü var. Aynı ekranın antrenman özellik-

lerinin futbolcular üzerindeki etkileri tek tek görülebiliyor. Futbolcu profillerinde de antrenman bölümü var. Buradan futbolcuya özel antrenman uygulayabiliyoruz. Sözçüklere dökülünce karışık gelse de oldukça basit bir sistemi anlatmaya çalıştım. Başarılı olduğumu umuyorum.

6-4-0, 3-2-5, 7-0-3

Böyle taktik olmaz! Mantıklı taktikler yaratmalı ve kullanmalısınız. Benim gibi standart taktiklere bağlısanız problem yok. Ama birçok taktik canavarı var, biliyorum. Taktik tahtasının altını üstüne getirirsiniz artık. Oyuncuları sahaya dizmek en kolay iştir. Zor olan maçın gidişatına göre oyuna etki

Artı & Eksi

- ↑ Oyun zevk, maçlarda heyecan veriyor. Önceli oyularda göre az da olsa daha hızlı çalışıyor. Yeni özellikler oyuna renk katmış.
- ↓ Ben her ne kadar görmezden gelsem de ufak tefek hatalar var.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

◀ Cem Papila'nın 9
maçtaki ortalama notu
7,33. Başarılı sayılmaz.

Taktik verirken maça
da bakın, futbol bu, her
an her şey olabilir. ▶

edebilmek. Yine oyun kurucu ve Hakan Şükür tipi hedef santral (biz ülkece pivot demeyi seviyoruz) seçebiliyoruz. Yeni opsiyonlardan biri oyunu ne kadar röлantiye alabileceğimize karar verebilmek. Futbolcu özelinde, iki oyuncuya maç içinde pozisyonlarını değiştirebilecekleri emrini verebiliyoruz. Ön direk – arka direk veya çapraz koşular gibi futbol klişeleri bu özellik sayesinde oyuna dahil oluyor.

Gelelim maç motoruna. Yine bir gelişim içinde. En azından bir maçı doksan dakika izlerseniz (topun oyunda olmadığı süreler hızlı sardığın dan yaklaşık elli daki ka sürüyor) maçların ne kadar gerçekçi bir şekilde oynandığını göreceksiniz. Ayrıca verilen taktiklerin sahada uygulandığını

görmek insana büyük bir haz veriyor. Çok önemli bir yenilik de burada karşımıza çıkıyor. Taktik ve maç motorunun buluştuğu noktada takımına maç devam ederken taktik verebiliyoruz. Aslında kulağa çok hoş geliyor bu özellik. Ekranın yarısında maç devam ederken diğer yarısında taktik değişiklikler yapabiliyoruz. Fakat taktikleri onayladıktan sonra maçın durduğu bir an kısa bir yükleme oluyor. Yani aslında müdahale oyuna anında aksetmiyor. Bu nedenle ben hala taktik ekranına girip değişiklik yapmayı tercih ediyorum.

Maça dair bir diğer yenilik ise devre arası ve maç sonunda oyuncularla tek tek konuşabilmemiz. Bu özellik için Total Club Manager'dan "esinlendiklerini" anında anlıyoruz. Elbette konuşmaktan kastım belli seçenekler arasından tercih yapmak. Fakat bu kısıtlı tercihlerin bile oyuncuların morale ve size bakış açılarına etkisi oluyor. Bu nedenle oyuncularınızla tutarlı konuşun, kaybettığınız maçlar sonrası onları satmayın, kötü oynayan yıldız oyuncularınıza hak etmediği halde teşekkür etmeyin. Sonra "hoca takım içinde ayrim yapıyor, yıldız oyuncuları koruyor" serzenişlerine maruz kalırsınız.

DEPLASE OL!

SI'ın üzerinde önemle durduğu konulardan biri de başıla ilişkiler. Rakip teknik direktörlerle söz düelloları, oyuncular hakkında değerlendirmeler... Artık daha fazla opsiyon var. Daha ağır konuşabileceğimiz gibi daha ılımlı açıklamalar da yapabiliyoruz. Ama ağızınızdan çıkan her lafin futbolcular üzerinde olumlu veya olumsuz etkiler yaptığı unutmayın. Onunla bununla futbol polemiğine girmeyin!

Alternatif



FIFA Manager 06

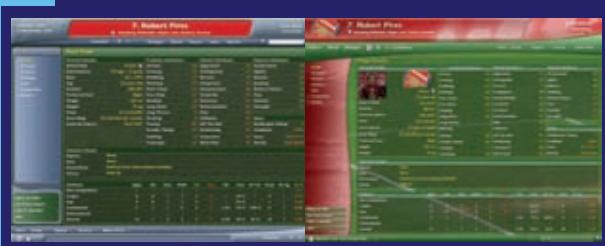
Şu an Football Manager'a rakip olabilecek tek oyun. Total Club Manager adıyla gayet başarılı bir şekilde devam ederken daha çok ilgi çekmek için (en azından ben öyle düşünüyorum) isim değişikliğine giden seri, Football Manager'dan memnun kalmayanların (olur ya) denemesi gereken tek oyun. En büyük farkı, maçları üç boyutlu olarak (FIFA motorunda) izleyebiliyor olmamız.



Oyunun gerçekçiliği konusunda bir kanıt. Galatasaray ön eleme turunda bir İskandinav takımına eleniyor.

Binbir surat Football Manager

FM'nin en önemli özelliklerinden biri grafik değişimi konusunda fazlasıyla esnek olması. SI'nın zemin hazırlamasına oyuncuların yeteneklerini konuşturması da eklenince ortaya sanki bambaşa bir oyun çıkarıyor. Oyunun genel görünümünü baştan aşağıya değiştiren skin'lerin yanı sıra fotoğraf paketleri, takım formaları, takım logoları, maç motoru için ufak tefek eklentiler ve daha fazlası... SI'nın yan kollarından biri olan www.sortitoutsi.com sitesi, tüm bu grafik dosyalarına ev sahipliği yapıyor.



Diger ufak tefek eklentiler ise oyuna renk katmış. Maç ekranında yedek oyuncuların başlarını sokabilecekleri bir kulübe olması, futbolcu profillerinde hangi pozisyonlarda ne kadar verimli oynayabileceklerini ve özel yeteneklerini gösteren bir bölümün olması, hakeem profilleri ve istatistiklerinin tutulup takip edilebilmesi... En enteresan da hastalan futbolcuları iğneyle oynatabilmek veya evine göndermek gibi seçeneklerin olması. Oyun rengarenk oldu yahu.

Peki bu kadar şey anlattım ve yaşadım. Taktikler uyguladım, antrenmanda futbolcuların pestilini çıkardım, onlara deplase olmayı, kademe girmeyi, tekme kafa uzatmayı, faulle gol atmayı (el değil o, faul!) öğrettim. Teknik direktörlük açısından fazlasıyla tatmin oldum. Ama hala sahaya çıkıp ter akıtarak Fırat'ı yenmek istiyorum. Buradan da kendisine sesleniyorum, adı geçti, isterse telefonla bağlanıp cevap hakkını kullanabilir. ■

Son karar

Sports Interactive daha iyisini yapana kadar en iyisi bu. Seri her yeni oyunla daha ileri gidiyor. Bizi bilgisayar başında mouse tıklatan biri olmaktan çıkararak bir futbol takımının teknik direktörü, bir "Dahi Daum", bir "İmparator Terim" ve hatta bir "Kasap Del Bosque" havasına sokuyor. Aferin çocukların. Böyle devam.

Football Manager 2006

Tür ► Spor Yapıcı ► Sports Interactive **Dağıtımçı** ► Sega
Yaş sınırı ► 3+ **Minimum Sistem** ► 800MHz CPU, 128MB RAM, 650MB HDD **Önerilen Sistem** ► 2.0GHz CPU, 256MB RAM, 650MB HDD **Zorluk** ► Normal
İngilizce gereksinimi ► Orta **Multiplayer** ► Var
Diger sistemler ► PSP, Xbox 360
Web ► www.footballmanager.net

level
puanı

91



WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

Yazan Göker Nurbeyler



 Sanırım ortalama bir oyuncunun kaderi hiçbir zaman değişmeyecek: Oyun diye kıvrılan bir süre ardından harika oyular yağması ve "Şuna da bakayım, aha bu da çokmuş" derken ya gelişigüzel oynamak ya da hepsinin tadını çıkarıp okul, iş gibi muhtelif yerlerden kovulmak. Ben daha önce de bahsettiğim "en çok beklediğini oyna, diğerlerini oyun kitliği zamanları için sakla" yani kısaca "Zulaya At" yöntemini öneriyorum. Ne? 450 karakter yazdım ve daha konuya gitmedim mi?

NE ELDAR'I ÜZELİM NE DE İMPARATORU

Dawn of War zulaya kaldırılmayıp hemen oynanacak kadar güzel bir oyundu (konuyu söyle bağlarım iste). Bir kere sırtını devasa masa üstü evreni Warhammer 40K'ya yaslamıştı. Oyun kendi tarzı için bugüne dek üretilmiş en sağlam grafikleri içeriyordu. Stratejik noktalar

Savaş yaz kış tanımaz!



üzerine kurulu kaynak yönetimi kafa yoracığınız noktayı kaynağı değil savaş takiklerine çekiyordu. Tekrar oynanabilirlik ve eğlence faktörünü de eklediğimizde hit olması kaçınılmazdı. Fakat yapımıclar ne yapmalarını istemediğimi hissetmişlerdi. Çünkü oyunda dört taraf bulunmasına rağmen senaryo boyunca yalnızca birinin kontrolünü alabiliyorduk. Dolayısıyla oyun etidine ve kazanacağı para lara saygılı olan Relic ilk DoW ek paketini çıkardı. Eklentideki en büyük yenilik görevler boyunca Space Marines dışında dörtırki yönetebilecek olmamız. Dört olmasının nedeni yeni eklenen taraf Imperial Guard (IG).

WA'nın oyları Ork ve Chaos güçlerince istila altındaki donmuş gezegen Lorn V'de geçiyor. Gezegenin imparatorun efsanevi kitle imha silahı Titan'a ev sahipliği yaptığı duyan her ırkı buraya akın etmesi uzun sürmez. İmparatorluk güçlerinden General Sturmn'un gezegene inip silahta hak iddia etmesiyle de şenlik başlar. Bu gazla senaryoya daldığımda bizi Order ve Disorder şeklinde ikiye ayrılmış 12 görev karşılıyor. Order'da Eldar ve IG'yi yönetirken; Disorder'da Chaos ve Ork birliğini idare ediyoruz. Bu bölün-

me oyuna çok iyi yedirilmiş. Çünkü senaryo boyunca ırklar arasında değişim savaş sırasında bile devam ediyor, hem de hikayeyi destekleyerek. Örneğin bir bölümde Eldar olarak yoğun Ork saldırısı altındayız. Elimizden geldiğince dayanmaya çalışmamıza rağmen olay bir yerden sonra kopuyor. Son çare olarak üssü başka bir yere isınıyoruz. Burada bizi IG karşıyor. Tek farkla: Az önce yönettiğimiz Eldar yapay zeka kontrolüne geçerken biz IG'nin iplerini elimize alıyoruz. Bunun dışında görevlerimiz daha fazla alt görevde ayrılmış. Örneğin Orkların başına geçtiğimizde güç birliği için dört Ork klanını tek çatı altına toplamamız gerekiyor. Fakat ikna etmemiz gereken son klan elinde iki adet Squiggorth'a sahip. Normal şartlarda bunları alt etmemiz mümkün olmadığından esir

Alternatif



Earth 2160

Yeni nesil teknolojisine rağmen eski yapıyı koruyan, çeşit olsun diye oynanabilecek bir oyun. Dawn of War varken doğunuzun bakacağını sanmıyorum.



Resimde kış soğukunda isınan Orklar'ı görürsünüz.

olan Squiggoth trainer'ı kurtarak ağır silahlı kaplumbağa-fil kırımlarını kendi tarafımıza geçiriyoruz.

"OUR DEATHS SHALL BE MAGNIFICENT!"

Gelelim yeni müttefik ve düşmanımıza. IG imparatorun düzenli ordusundan oluşuyor. Yapısı nedenile savunma ağırlıklı, menzilli silahları tercih eden ve sayı üstünlüğünden güç alan bir ırk. IG askerleri süper birimler yerine bildiğimiz etten kemikten, duygusal askerler. Dolayısıyla moralleri kolayca bozulabildiğinden büyük bir tabur askeri kısa sürede kaybetmeniz olası. Bu duruma karşı yakınlarda onları motive edecek bir komutan bulunması (lazerimi yedim bekliyorum?) ve belli aralıklarla vurkaç yapılması faydalı olacaktır. IG askerlerinin göze çarpan iki özelliği belirli araç ve binalara saklanabilmeleri. Böylece girdikleri binayı bir bunker'a çeviriyor ve hızla bir yerden diğerine ulaşabiliyorlar. Piyade silahları önceden olduğu gibi bomba atar ve plazadan oluşuyor. IG diğer ırklardan sonra birçok oyuncuya fazla sade gelebilir. Fakat ben bunu kullanıcı

Artı & Eksi

↑ Irklar arasında başarılı senaryo yapısı, başarılı atmosfer, harika grafikler/sesler, yeni ırk ve birimler

↓ Yapay zekâ, yol bulma sistemi

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

dostu olarak değiştirmek istiyorum. Çünkü şu haliyle, yönetimi en kolay irk.

IG komutanları Commissar ve Imperial General tek kişilik takım yerine ordunun moralini artıran iyi birer takım elemanı ve yakın dövüş ustası durumundalar. Psyker ve Assassin uzaktan çalışmayı seven etkili birimler. Yıkınarak çekmiş AT ST'lere benzettiğim Sentineller, binaları ve araçları lazerleriyle kısa sürede temizliyorlar. Piyade temizleyen bir model içinse alev makinasına sahip Hellhound'u örnek verebiliriz. IG'nin süper birimi ise (diğer süper birimlerde olduğu gibi) bir Relic'e sahip olduğunuzda üretebileceğiniz Baneblade. Bu aracı tanımlamak için her yöne ateş edebilen 11 asker alan baba bir tank diyebiliriz.

ÇOK YAPAY ZEKÂ

DoW'un yol bulma sorunu harareti bir şekilde devam ediyor. Düşman üssüne yolladığınız tankları ağaçlar veya başka tanklar arasında kovalamaca oynamak bulabilirsiniz. Özellikle IG'nin kalabalık piyade grubuna uzaktaki bir hedefi gösterdiğinizde "Nereye gittiğiniz laaan!" diye haykırmanız olası. Yol bulma sistemini geçip genel yapay zekâya gelelim. Hmm vazgeçtim gelmeyeelim. Çünkü yapay zekâ DoW'da olduğu gibi skript edilmiş hareketlerden oluşuyor. Yanda üssümün arkasına dolaşılacak açık bir yol varken savunma kuleleriyle kapattığım yola belli aralıklarla aynı birimlerle saldırınamamıştı.

WA'nın grafikleri de hala kendi türünün en iyisi. Animasyonlar ve ışık oyunları izlenileşen sahneler yaratıyor. İlkinde olduğu gibi WA'da da çarpışmalar çok canlı ve bir film havasında gerçekleşiyor. WA'nın birim sayısı ana oyuna kıyasla arttığı için donanım ihtiyacı da artmış. Paketin seslendirmesi ilk oyundaki kaliteyi koruyor. Birimlerin oyunun müdahalesi dışında ortama göre haykırışları ve savaş çığlıklarını atmosferi tavana vurduyor. Jeremy Soule'un senfonik tabanlı gaz müzikleri ilk oyundaki kaliteyi koruyor. Multiplayer adınaysa önemli değişiklikler yok, yalnız harita sayısı 60'a olmuş.

"COWARDS DIE IN SHAME!"

WA için DoW hakkındaki düşüncemi tekrarlayabilirim: Mükemmel olmayan yeni teknolojilerden en iyi şekilde faydalanan, çok gaz ve çok ama çok eğlenceli bir strateji. Keşke başarılı bir yapay zekâ ve yol sistemi de olsaydı. O zaman acımadan klasığı basardım. Fakat şu haliyle de bu tarz stratejileri sevenler için olmazsa olmaz. ■



Son karar

WA ne kadar oyun yağırsa yağsız bir strateji sever için edinilmesi ve savaş çığlıklarını atarak oynaması gereken bir oyun.

Dawn of War: Winter Assault

Tür ▶ GZS Yapımı ▶ Relic Dağıtımı ▶ THQ

Yaş sınırı ▶ 16+ Minimum Sistem ▶ 1,4 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB ekran kartı, 3,0 GB HD Alanı Önerilen Sistem ▶ 2,5 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB Ekran Kartı Zorluk ▶ Normal/Zor İngilizce gereksinimi ▶ Normal

Multiplayer ▶ Internet ve ağ üzerinden

Diger sistemler ▶ -

Web ▶ <http://www.dawnofwar-game.com/>

level
puani

83

YENİ YAMA, TAZE BİRİMLER

WA yüklenirken DoW'a kocaman bir yama yaparak birçok irili ufaklı değişiklik yapıyor. Değişikliklerin merkezini taraflar arasındaki denge oluşturuyor. Üretilen birim miktarının artmasına paralel olarak birim ücretleri ve bina inşaat süreleri düşmüştür. Böylece hem oyun daha hızlı bir yapıya kavuşmuş hem de süper güçlerin oyuna daha çabuk dahil edilmesi sağlanmıştır. Bunun dışında eski ırklara yeni birimler de eklenmiştir. Bunlardan Chaplain Space Marines'e gelen rejenerasyon güçleri sayesinde uzun süre dayanan bir komutan. Chaos Marines'e gelen Khorne Berzerker adından da anlaşılabileceği gibi yakın dövüşte önüne çıkan deviriyor. Birim isimlerine hasta olduğum Orklar'a piyade kasabı Mega Armored Nobz ekleniyor. Eldar'a ise bina ve araçlara karşı etkili ağır silahlı piyade Fire Dragon geliyor.

PRO EVOL Soccer

LEVEL CLASSIC

*Bunlar yeşil sahalarda görmek
istediğimiz hareketler*

Yazan | Fırat Akyıldız

 “Bunlar yeşil sahalarda görmek istemediğimiz hareketler.” Bu cümlede anlatılmak istenen şey, genel ahlak, toplum huzuru ve Türk aile yapısına aykırı; kavga, gürültü, küfür vb. eylemlerin stada taşınmasının yanlış olduğunu. Ama bir düşünün; neden sadece yeşil sahalar? Bu eylemler beyaz bir sahada, mesela buz hokeyi sahasında yapılrsa önemli değil mi? Ya da kahverengi renkteki bir tenis kortunda? Bence, özellikle futbol spikerleri tarafından benimsenen bu İlker Yasin Sitemi'nin değiştirilmesi gerekiyor. “Lütfen sahaya yabancı madde atmayınız” uyarısında da aynı paralelde mantık hataları olduğunu söylemek mümkün; uyarıda sahanın rengi, niceliği, dini, dili,ırkı belirtilmiyor. Ancak önceki örnekte “saha”nın başına bir sıfat getiriliyor. Bir diğer ironi ise yabancı madde tanımının tam olarak yapılmaması. Yabancı madde nedir? Eğer dışarıdan alıp stada gizlice soktuğumuz bir pet şişe yabancı maddeyse, bu pet şişeyi satan Sinan Amca'nın suçu ne?

yapma ve oyuncu yetiştirmeye gibi özellikler de eskisi gibi ama yine daha zor bir şekilde oyunda yer alıyor. Online seçeneğinin Master League'e bir yansımıası da var; Master League'deki takımınızı online olarak maç yapabiliyorsunuz.

Oynanışta yine büyük ve önemli değişiklikler var. Konami şimdiye dek herhangi bir PES oyununda yaptığı değişiklikte hiçbir zaman başarısız olmadı. PES5 de istisna değil. Yapımcılar her yeni oyunda gerçeğe biraz daha yaklaşıyor ve bizi dışarıdaki oksijen-den/karbondiyoksitten biraz daha uzaklaştırıyor. Neyse, ana değişiklik her seride olduğu gibi yine top kontrolünde ve sürüsünde... Oyunun ağırlaştırılmış olması da bu değişiklikle kesişiyor; futbolcular eskisinden daha yavaş koşuyorlar ve hızlanmaları daha fazla zaman alıyor. Buna paralel olarak tepkileri de eskisinden ağır... PES4'te ve

ifade etmiyor ve genelde topu kaptırmanızı neden oluyor.

Futbolcularımız yine eskisi gibi dönüşlerde “keskin” çizgiler çizmiyorlar. Dönüşleri ağır ve gerçekçi. PES4'te R2 ile yaptığınız topu sağa/sola yavaşça çekme hareketi, PES5'te normal top sürüsunun bir parçası (bu ağırlığı da beraberinde getiriyor). Yani adamlarımız çizgisel ve durağan hareket etmiyorlar. Bu da oyunun gerçekçi bir hal almasını sağlıyor.

3. DEVRE

Match, Master League, League, Cup, Training ana menüdeki seçenekler. Match'te ülke veya kulüp takımlarından birini seçip maç yapabiliyorsunuz. League ve Cup'ta ise yine lisansız ligler, kupalar yer alıyor. Master League'de, artırılan zorluk seviyesi dışında değişiklik yok. Ancak üç yıldız ve yukarısında, özellikle Master League oynayanlar için oyun çok daha zor. Transfer

özellikle PES3'te olduğu gibi topla hızla koşarken bir anda duramıyor ya da topu çekip rakibinizi basit bir şekilde geçemiyorsunuz, çünkü adamlarınız savruluyorlar. Bu da PES4'teki gibi topu kendi sahanızdan alıp rakip sahaya gitmenizi zorlaştırıyor, hatta imkansız hale getiriyor. Dolayısıyla devamlı çalımlı atmaya çalışmak da hiçbir şey

91. DAKİKA

PES5'te bir yenilik daha var ki, oyunu baştan sona değiştiriyor. PES5'e kadar aşağı-yukarı her incelememizde topun fizik modellemesinin ne kadar iyi olduğundan, bunun oyuna ne kadar etki ettiğinden bahsettim. Şimdiye Konami biz oyun editörlerine, yazacak bir şeyler bulalım diye yeni bir fırsat sunuyor: Futbolcular için gerçek fizik hesaplaması. Hayır, bahsettiğim şey futbolcuların savrulmaları ya da mükemmel





► Hayır, bütün seyirciler 3D değil tabii ki. Bir kısmı yalnızca...

fazla basılı tutmanız gerekiyor. Bunun da ayarını yakalamak oldukça zor. Aşıtmaların daha alçaktan gitmesi de bir diğer etken elbet. L1+Üçgen pasındaki isabet oranını düşmüş.

AVRUPA'DAN FUTBOL

Oyunun ilk 20 dakikası gerçek maçlarda olduğu gibi çok hızlı ve tempolu başlıyor. Gol pozisyonları, karamboller, direkten dönen toplar, pres yapan futbolcular vesaire... Ama yine gerçek maçlardaki gibi futbolcular yorulduktan sonra gol atmak zorlaşıyor. Konami bu hissi, yani yorgunluk hissini neredeyse kusursuz bir halde bize yansıtmayı başarmış. Maçın sonlarına doğru gerçekten yorulduğunu hissediyorsunuz. Artık R1 tuşuna basarken daha dik katlı olmanız gerekiyor. Zira dergideki P1 gamepad'ınızın R1 tuşu bozuk, yavaş basın. Patron kızıyor.

PC versiyonunun PS2 versiyonundan hiçbir farkı yok. Online oyun büyük bir avantaj ancak bunun için Konami'in özel sunucusunu kullanmalısınız. Serinin diğer oyunlarında olduğu gibi PC'de PES oynamak için yine bir gamepad'e ihtiyacınız var. Oyunun puanını da gamepad'ınızın olduğunu varsayıarak veriyorum. Sonuçta, nasıl derler sizde; bunlar yeşil, hatta beyaz saha-



Son karar

Her zamanki gibi, şimdije kadar yapılan en iyi futbol oyunu. Gelecek yıllarda puanının 100'ü aşmasından endişe ediyorum.

Pro Evolution Soccer 5

Tür ► Spor **Yapımcı** ► Konami **Dağıtımçı** ► Konami
Yaş sınırı ► - **Minimum Sistem** ► 800 MHz CPU, 128 MB RAM, NVIDIA GeForce 3 veya ATI Radeon 8500 seviyesinde ekran kartı **Önerilen Sistem** ► 1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti veya ATI Radeon 9600 seviyesinde ekran kartı **Zorluk** ► Orta
İngilizce gerekisini ► - **Multiplayer** ► www.pes5.net
Diğer sistemler ► - **Web** ► www.pes5.net

level
puanı • 96

Alternatif



FIFA 06

Tüm eksiklerine rağmen PES'in tek gerçek alternatifi FIFA. Üstelik bu sene oynanabilir düzeye gelmiş.

LEVEL PES SÖZLÜĞÜ

Level dergisinden okurlarına dev hizmet! Dergiye bizi ziyarete geldiğinizde yabancıcılık çekmeyesiniz, Fransız ya da Portekiz kalmayınız diye işte Level PES Sözlüğü!

"PES kuralları geçerli hocam!": Bunu söyleyen kurban büyük ihtimale art arda çok maç kaybetmiştir ve kan kaybetmeye devam etmektedir. Son maç berabere bittiğinden sonra da elini söyle, paso gösterir gibi havaya kaldırın kurban, rakibinin işine dönmesini engellemek adına hızlı bir şekilde bu cümleyi sarf eder. Ve gerçekten de rakip işine dönemez. Çünkü PES kurallarına göre bir maç berabere bittiğinde penalty vuruşları atlanır ve yeni maç yapılır.

Patates Baskı: Bu terim, futbolda pres diye tabir edilen taktiği vurgular. Çok fazla pres yapıldığını belirtir ve genelde etkin oyuncu tarafından "Abi patates baskı yapıyorum, ehe, ehi, ehem" şeklinde ısrarlı bir tavırla dile getirilir.

"İlgaz Anadolu'nun sen yüce bir dağısın": Tarafından biri şut tuşuna fazla basılı tutmuşsa ve bu eylem sonucunda top çok farklı üstten dışarıya çıkmışsa, kısacası top daşa taşa gitmişse rakip oyuncu "İlgaaaaaa Anadolu'nun..." sözleriyle başlayan bu güzel türkücü kart sesiyle söylemeye başlar. Özne sınırlenir ve sonucunda kavga ıskalılar.

Penaltı: Taraflardan birinin topu santradan alıp, doğrulara gol gitmeye çalışması anlamına gelir. Ancak PES4'te favori olan bu girişim PES5'te geçerliliği neredeyse tamamen kaybetmiştir. Çünkü artık bu şekilde gol atılmamaktadır.

Açlık Sınırı: Bu, kaleci topu oyuna elle sokmaya çalışırken rakip oyuncunun sinsice defans oyuncusunun yanına yaklaşıp, abuk subuk hareketlerle topu calmaya çalışması anlamına gelir. Mağdur durumda olan oyuncu "Abi... Açlık sınırlımdasın yine?" gibi sitemkar bir cümle sarf eder.

"Gol yemeeeeeeem!": Bu nara Türkiye ile oynarken Rüştü'nün gol kurtarması sırasında herhangi bir oyuncu tarafından atılır. "Gol yemem, Sörf, tabii ki yerim." sloganıyla ünlenen Rüştü Reçber'in reklamında bu şekilde gönderme yapılır. Çünkü oyunda Rüştü gerçekten de topa "Gol yemeeeeeeem!" edasıyla atmaktadır.

Yayla Lezzet Testi: Oyuncunun çok boş, yayla gibi bir alanda topla buluştuğu ve gole gittiği anlamına gelir.

Amatör: Oyunu yillardır oynayan, buna rağmen hala amatör olan, topu "İlgaz Anadolu'nun sen yüce bir dağısın" efektilebam güm diye dağa taşa vuran oyunculara verilen ad (örn: Gökhan Koç, eski grafikerimiz).

Orman Girmemiş Balta: Bir maç sırasında Fırat'ın "Amatör" lakabı olmasını vermek istemediğimiz bir Gökhan'a sarf ettiği hiddet dolu cümle.

Kasımpaşa Spor: Yine ismini vermek istemediğimiz Gökhan gibi amatör oyuncuların top koşturdukları takıma verilen ad.

Artı & Eksi

▲ Mükemmel oynanış, geliştirilen fizik modellemesi (top&futbolcular için), doğru hakem kararları, gerçekçi animasyonlar.

▼ Grafikler hemen hemen aynı, sesler vasat, lisanssız takım/futbolcu sayısı yine fazla.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	



Yazan | Burak Akmenek



En son bir Garand'ın arpacılarından ne zaman baktık? Brothers in Arms: Earned in Blood'da. Peki en son ne zaman online olarak İkinci Dünya Savaşı'na uzandık? Tabii ki Call of Duty ile. İtiraf etmeliyim ki benim online olarak devasa online oyunlardan sonra saatlerimi başında harcadığım tek oyun CoD oldu. Sabahlara kadar başından kalkmadığım günleri hatırlarım. Yeni oyunda da aynısını yapacağımdan hiç şüpheniz olmasın.

İkinci Dünya Savaşı'nın klasik söylemlerine baktığınızda ki her zaman kahramanlık ön plana çıkartılmıştır. Oyunun içerisinde görevlerinizi yaparken sık sık aynı diyalogları okuyacaksınız "ana vatan için faşistleri öldürün" vs. Call of Duty 2, FPS olarak iyi tasarlanmış bölümler, grafikler ve ses efektlerinin yanında özellikle de bu propaganda or-

tamını yansıtması açısından çok iyİ.

ÖNCE RUSLAR

2003'te oynadığımız Call of Duty'de olduğu gibi burada da müttefik askerlerini sırayla oynuyoruz. Önce Ruslarla başlıyor sonra İngilizlere ve ardından da Amerikalılara geçiyoruz. Her askerle oynarken belli sayıda görev bitirdikten sonra öteki askerin görevlerine gecebiliyoruz. Ama ben çok azınızın bu tercihi kullanacağını sanıyorum. Çünkü tam ortama ve silahlara alışmışken bunları bırakmak istemiyorsunuz. Gene de sabırsız oyuncular için iyi bir seçenek. Oyunda klasik olarak 4 zorluk seçeneği var. İlkî daha önce hiç FPS oynamamışlar için. Ama bu seviye o kadar kolay ki hani baltadan sonra eline ilk defa mouse almış birisi bile bu seviyede oyunu bitirebilir. Eğer siz de benim gibi tüm FPS'leri oynuyorsanız en zorunu seçin. Sizi ancak tatmin edecektir. Normal zorluk seviyesinde biraz kasarak sırı eğlence için rakiplerinizin dibine girip hepsini düşmeye çalışıyorsunuz, varın gerisini siz düşünün.

SAĞLIK PAKETLERİ NEREDE?

Yok. Oyunda sağlık paketi falan yok. Eğer kafanıza gözüne bir iki mermi yerseniz tek yapmanız gereken bir yere sıçınıp biraz nefeslenmek. Bu arada görünmeyen enerjiniz doluyor ve sizde oyuna kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Oyunun zorluk seviyesini düşüren ve biraz da strateji üretmek yerine paldır küldür dalabilmenizi sağlayan bu özellik CoD 2'yi açılık Quake tadına getirmiştir. Ayrıca gerçekliği de almış. Tamam, etrafta sağlık paketleri olması oyunu ne kadar gerçekçi yapar o tartışılmış ama en azından bir sağlık eri çağırarak kendinizi bandajlatmak oyunu daha kabul edilebilir yapıyordu. Şimdi ise bir yere sıçınıp gene aksiyona dalmak oyunu pratik yapsa da atmosferi zedelediği tartışılmaz.



Üç milletten askeri yönetince tüm savaş boyunca en civcivli yerlerde dolaşmamız da kaçınılmaz oluyor. Koskoca oyunda gördüğüm en yaratıcı iki yerden birisi Pointe du Hoc öteki ise Hill 400 oldu. Pointe du Hoc'ta Amerikalılar olarak çıkartma yaptığımız dik kayalıklardan oluşan sahilde kayalıkların üstüne ulaşmak için, çıkartma botlarından atılan kancalı iplere tırmanmamız gerekiyor. Bir kale kuşatmasında merdivenlere tırmanmaktan bir farkı olmayan bu bölümde önce sniper tüfeğiyle tepedeki Almanları temizliyoruz. Daha sonra ipten yukarı çıkıyoruz. Hill 400'de ise Almanların savunduğu ve topçu destek avantajı olan bir tepeye cephe saldırısı yapıyoruz. Her iki bölümde daha önce hiçbir 2. Dünya Savaşı FPS'sinde oynamadığım bölümlerdi. Özellikle Hill 400'de ki "ölüm koridorları" mantığı benim askeri strateji bilgimi daha da arttırdı. Düşmanın, mayın taraları ile uzun yoldan dolaşmaya yönlendirip bir yandan da iyi hazırlanmış mevzilerle tüketmeye yönelik bu savunma şekli oldukça heyecanlı bir bölüm oynamanızı sağlıyor.

ATMOSFER VE SİLAHLAR

Oyunun grafikleri 1024 X 768'de makinemi zorlamadı çünkü bunun dışında her şeyini kapattım. Böylelikle bir çok ayrıntıyı göremedim. Fakat sır bunları görmek için açtığında oyunun atmosferinin ne kadar etkileyici olduğunu fark ettim. Maalesef ATI Radeon 9600 PRO (128 MB) ekran kartım yavaş yavaş emekliliğe doğru yaklaşıyor sanırım. 1 GB ram ve 2,6 işlemciм olduğunu düşündüğünüzde bu kasıtlımanın direkt olarak ekran kartından kaynaklandığını sizde takdir edeceksiniz. Fakat soğuk havalarda askerlerin ağızından çıkan buhar, karda bırakıkları ayak izleri yada ıslak zeminlere bastıklarında saçılın suya kadar tüm ayrıntılar düşünülmüş. Ses efektleri hakkında söyleyebileceğim hiçbir şey yok. Kulaginiңınız dibinden geçen mermilere kadar her şey eksiksiz ve çok etkileyici. Üstelik hafif piyade tüfeklerinden el bombalarına ve havan mermilerine kadar her şey farklı ve surround sistem içerisinde sizi çatışmanın içine itiyor.

CoD2'nin en iyi düşünülmüş kısımlarından birisi de silahları. Özellikle çok oyunculu kısmında gece gündüz CoD oynayan kitleden gelen dönüşümler sayesinde en son halini verdiklerini tahmin ettiğim seçimler çok isabetli olmuş. Çok oyunculu karşılaşmalarda en çok tercih edilen silahlarla oyuna başlıyorsunuz. Özellikle Amerikalılar da M1 Garand – Thompson ikilisi, Ruslarda ise PPSH ve STV çok etkili. Fakat aynı şeyi İngilizler için söylememeyeceğim. İngilizleri oynarken elinizde bir keskin nişancı tüfeği veya Bren LMG yoksa dandık Sten ile isiniz biraz zor. Eğer arada Almanların MP 40 veya MP 44 ve Gewerh 43'ünü bulabilirseniz, ki bunlar yerde sürüyle olacak, hem mühimmat sorunu çekmezsiniz hem de daha etkili atışlar yapabilirsiniz. Aynı tercihi 2. Dünya Savaşı'nda Amerikalılar da yapmış ve her asker bulabildiği MP 40'i omzuna asmıştır. Sonuçta hafif ve etkili bir yakın dövüş silahını herkes tercih eder. Kullandığı-



nız silah ne olursa olsun tabii ki head shot her zaman kesin sonuç veriyor. El bombaları ve sis bombaları tek kişilik oyunda genel çok işinizi görecek.. Çoğunuzun benim gibi sis bombalarını pek ciddiye almayacağını biliyorum. Fakat inanın cadde MP 42 ateşi altındayken veya iyi siper almış bir düşmana karşı sis bombası kullanmanız sizin rahatlatıyor. Aynı zamanda körlemesine daldığınız için oyunun atmosferini de katkıda bulunuyor.

Silahlar demişken, İngiliz kısmını oynarken iki üç tank muharebesine de giriyorsunuz. Uzun menzile sahip fakat yavaş Alman tanklarıyla kısa menzilli fakat çevik İngiliz tankları arasındaki bu çarpışmalarda tankı idare etmek ve isabetli atış yapmak son derece kolay. Tek derdiniz tankın gideceği yön ile tarerin bakacağı yönü koordine etmek oluyor ki bir süre sonra bu na alıştıysınız. Ayrıca sabit MP 42 makineli tüfeklerini, tank savarları, isterseniz topları ve bir yerde uçak savarı da kullanıyorsunuz. Özellikle MP 42 en çok kullanacağınız sabit silah olacak.

TAVUKLAR

Oyundaki yapay zekâ Brothers in Arms serisiyle karşılaştırıldığında yetersiz kalıyor ama yer yer düşman sizi kuşatmaya çalışabiliyor ya da çok sıkışıklarında geri çekilib yeniden siper alıyorlar. Fakat genel olarak yaptıkları siperin arkasına sıgnıp aynı yerden kafalarını çıkartıp ateş etmek ya da size el bombaları atarak geri çekilmenizi sağlamak. Oyundaki "el bombası göstergesi" çok işe yarıyor. Bu gösterge size el bombasının hangi yöne düşüğünü işaret ediyor. Daha önce yazdım gibi kurşunla ölüméniz zor. Genelde üstünüzde el bombası atıldığından ya da çok coşup 3–4 Alman'ın arasına daldığınızda ölüyorsunuz. Bu göstergeyi dikkate alırsanız ölményi daha da zorlaşıyor. Size eşlik





Alternatif



BROTHERS IN ARMS 2

Tam bir FPS olmasa da 2. Dünya Savaşı temalı bir oyun olarak aynı tadı size verecektir.

eden takım arkadaşlarınızın üzerinde herhangi bir kontrolünüz yok. Fakat yapay zekânın dengeli ayarlanması sayesinde çatışma ortamında işe yarıyorlar ve size bir takım olduğunuzu hissettiriyorlar. Düşmanlar üstünüze gelirken sonsuz sayıda saldırıyorlar. Belli bir sayıda öldürdükten sonra duruyorlar ya da siz onların siperlerine erken girerseñiz geri çekiliyorlar. Bu durumlarda silah arkadaşlarınız ilerleyerek sizdeñde ilerlemenizi sağlıyorlar. Fakat bazı durumlarda silah arkadaşlarınız sizden daha ileriye gidebiliyorlar. Bu gibi durumlarda ise daha ilerlemeleri için sizin bir seyler yapmanız gerekiyor. Çünkü kapının yanında ya da siperin arkasında durup sizi bekliyorlar.

Oyunda her bölüm bir "ele geçir ve

belli bir süreliğine savun" temali çarpışmalarla sona eriyor. Genelde bir sayaç geri sayımını bitirinceye kadar bulunduğuunuz kısmı karşı saldırıyı göğüsleyerek savunmanız gerekiyor.

ÇOK KİŞİLİK OYUN

Beni geceler boyunca başına bağlayan CoD'u az oynamadım. Zaten bu oyuna beni en çok sardıran kısmı çok kişilik bölümü olmuştu. Gerek orijinal oyun modları gerekse sonradan eklenen modlarla CoD devamlılığını korudu. CoD 2 de de aynı keyfi almaya devam edebilirsiniz. Üstelik oyunun sırf bu kısmında kullanabileceğiniz iki ayrı silah ta eklenmiş durumda. Death Match, Team Death Match, Capture The Flag dışında HQ ve Search and Destroy adlı iki yeni mod da eklenmiş. HQ'da rakip karargahları ele geçirmek için çarşırken S&D'de bomba koyma – etkisiz hale getirme karşılaşmasına katılıyorsunuz. Yeni haritalarıyla CoD 2 gene gecelerinizi yemeye aday. Bana sorarsanız CoD 2 oynarken Battlefield 2'ye göre daha çok keyif alduğumu rahatlıkla söyleyebilirim. Özetur ne yapın edin bu oyunu mutlaka internetten oynayın.

EE YANI ALAYIM MI ?

Almadıysanız kabahat ! CoD 2 hem tek başınıza hem de Internetten oynayabileceğiniz az sayıda kaliteli FPS'lerden birisi. Üstelik benim yıllardır söylediğim "CS ve benzeri oyunlar yanında alternatiflerine de yönelmeli-

yiz. Yeter artık hep aynı oyunlar" sözüm için örnek olarak alınabilecek çok iyi bir oyun. Eğer beni bulmak isterseniz Lvl_Deus olarak en senize doğru yolladığım kurşunun üstündeki imzadan tanıyalıbilirsiniz. ■



Son karar

Karşısında şapka çıkartmak gerekiyor. CoD2 özellikle bölüm tasarımlarıyla FPS sevenleri tatmin edecek bir oyun. Bitirmeden başından kalkamayacaksınız.

Call of Duty 2

Tür ▶ FPS **Yapımı** ▶ Infinity Ward **Dügitme** ▶ Activision

Yaş sınırı ▶ 12+ **Minimum Sistem** ▶ 1,6Ghz işlemci, 1 GB

RAM, 256 MB Ekran Kartı **Önerilen Sistem** ▶ 2,4 GHz

CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal

İngilizce gereksinimi ▶ Orta

Multiplayer ▶ LAN, Internet. 24 oyuncu.

Diğer sistemler ▶ Xbox

Web ▶ www.callofduty.com

level

puani ▶ 90



Artı & Eksi

↑ İyi atmosfer, grafikler ve ses efektleri. İyi ayarlanmış silahlar ve daha önce görülmemiş çatışmalar.

↓ Kendi kendinize iyileşme özelliği, çok taktik düşünmenize gerek kalmadan düşmana dalabilmeniz.

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div>



ECHO: SECRETS OF THE LOST CAVERN

*Mağara adamı deyip geçmeyin,
onun da paletiyle fırçası var*

Yazan Güven Çatak



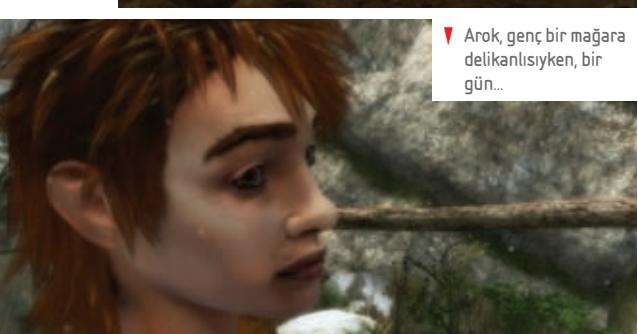
İlkel çağlarda bile insan kendini ifade etmenin, kafasındakileri dışa vurmanın ve ardından bir şeyler bırakmanın yollarını aramış. Bu arayış bazen icatlarla, bazen de resim ve heykellerle sonuçlanmış. Günümüz için de aynı şeyler söylenebilir. İnsan aklının derinliklerine yapılan bu sonsuz yolculukta, sanat hâlen hem üreten hem de tüketen için bir mola olmayı sürdürüyor. Echo, diğer oyunların aksine bizi geçmiş, taaa ilk çağlara götürüyor ve santanın nasıl yankılanmaya başladığını tanıklık etmemizi istiyor.

SANAT KARIN DOYURUR MU?

Kahramanımız, mağara delikanlımız Arok, ava çıktığı günlerin birinde geyik yerine aslanla muhatap olunca az kalsın av olur. Çareyi en yakındaki mağaraya saklanmakta bulan Arok, çocuk-



Arok, genç bir mağara delikanlısıken, bir gün...



ken tanışıp çok etkilendiği şamanressam Klem'in imzasına rastlıyor. Duvardaki resimlerden çocukluğunda verdiği sözü hatırlayan Arok, artık zamanıdır deyip, içindeki sanatçıyı serbest bırakıyor ve işaretleri takip ederek Klem'i bulmaya karar veriyor. Bu aydınlanma anını Fransa'daki ünlü Lascaux mağarasında yaşadığını da ekleyelim (hani şu resim sanatının ilk örneklerine rastlanan mağara). Klem'in izinden gideceğiz ama önce şu mağaradan çıkışmamız lazım. Dışarıda da aç bir aslan beklemekte. Alın size ilk bulmaca. Echo, hikaye kurgusu bakımından, yukarıda yazdıklarımдан daha öteye gitmemiyor. Ama zaten pek öyle bir derdi de yok. Birinci şahıs perspektifinden oynanan Echo, hikayeden çok bulmacalar üstüne kurulu. Bulmacalar da tahmin edeceğiniz üzere renkler ve desenler üstüne kurulu. Her bulmaca ve mağarayla akıl hocanız Klem'e biraz daha yaklaşıyorsunuz (tabii kızı Tika'ya da). Demin renk ve desen dedim ama bulmacaları çözmek için resim konusunda özel bir eğitim almanız gerekmiyor. Yalnız konu resim olunca, bulmacalar tabii ki daha renkli ve enteresan. Özellikle mağara resimlerinin harekete geçerek size bir şeyler öğretmesi gerçekten çok hoş. Evet, oyunun öğretken bir yanı

da var. Envanterinizdeki midye kabuğu bir tür ilk çağrılar ansiklopedisi gibi. Oyunda kaydettiğiniz aşamalarla birlikte bilgi dağarcığınız da genişliyor. Bu bakımdan Echo, Cryo'nun Egypt, Versailles, Pompei gibi eğlendirirken kültür geliştiren oyunlarını hatırlatıyor.

SANATÇININ AÇ GEZENİ MI MAKBULDÜR?

Grafikler gayet sık. Özellikle ışık konusunda ekonomik olmak zorunda olan mağaralar çok iyi kotarılmış. Yaktığınız ateşin veya elinizdeki meşalenin ışığı duvarları oldukça gerçekçi aydınlatıyor. Dış mekanlarda mağaralara göre daha yumuşak bir havaya sahip. O soğuk duvarların yerini rengarenk mevsimler alıyor. Echo'da renklerin yeri ayrı tabii ki. Daha çok pastoral bir palet oyuna hakim. Bulmacalarda muhatap olduğunuz renkler de bu tonlarda genellikle. Sesler de renkleri destekliyor. Döneme ait ilkel alet edevatlar ve rüzgar, yağmur gibi doğal olaylar kulağa gayet hoş geliyor. Müziklerse, atmosfere şamanistik bir hava katıyor. Zaten oyunun resim sanatı ve şamanizmi esdeger tutmak gibi bir eğilimi var, en azından o dönem için. Uzun lafin kısası bulmaca severler kesinlikle Echo'ya bakabilir ama bekleniniz kurgu odaklısa Fahrenheit derim. ■

Son karar

Echo eli yüzü düzgün bir puzzle-adventure. Özellikle renk ve desene uğraşanlar için keyifli bir tarih öncesi yolculuk olabilir.

Echo: Secrets of the Lost Cavern

Tür ▶ Adventure **Yapımı** ▶ Kheops Studio
Dağıtımçı ▶ The Adventure Company **Yaş sınırı** ▶ -
Minimum Sistem ▶ 800MHz CPU, 64MB RAM, 64MB GFX
Önerilen Sistem ▶ 1.5GHz CPU, 256MB RAM, 128MB GFX **Zorluk** ▶ Orta **İngilizce gereksinimi** ▶ Normal **Multiplayer** ▶ - **Diger sistemler** ▶ -
Web ▶ www.echolostcavern.com

Artı & Eksi

- ↑ İyi hazırlanmış bulmacalar. Gerçekten çok dokular. Döneme ait ilginç bilgiler. Şamanistik müzikler.
- ↓ Oyun bellî bir hikaye üstüne oturmadığı için bellî bir süre sonra amaçsızlık ve yalnızlık çekiyorsunuz.

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>

level
puani 78

LEVEL 107 PC İNCELEME



RAG DOLL KUNG FU

Eklemsiz dövüşülerin üç perdelik komedyası

MANTAR VE KELEBEK
Sinirlendiğimizde ya sille tokat, hunharca karşımızdakine dalarız (biraz sonra üst katta tepinip duran komşularına dalacağım gibi...) ya da sineye çekip, yıllar sonra politikacı ya da zengin bir iş adamı olup öcümüzü insanlıktan faiziyle çıkartırız. Ama unutmak gerekiyor ki sille tokat dalmanın da bir adabı, bir usulü vardır ve buna Kung-Fu denir. Fable'dan tanıdığımız, Lionhead'in biricik tasarımcısı Mark Healey ve arkadaşları da bu adap üzerine deneySEL bir oyun yapmışlar...

DOJO'DA BİR GÜN

Dayak cennetten çıkmadır lafının muhteviyatı ya da dove dove ne kadar adam olunur:

Tip A: Kaldırımda, babasının mali gibi yürüyen tipler (dalın, acımayın, belli bir yerden sonra göreceksiniz ki onlar da size acımayacak...)

Sonuç: Kamuyu daha işlevsel hale getireyim derken eklemleriniz işlevsiz hale gelebilir. (Büyük ihtimalle meydan dayağı...)

Tip B: Üs katta sabahın beri tepinen komşular (mesela ben, birazdan elimde meşe odunu ile denebilere başlıyorum...)

Sonuç: Komşularınızdan biri iri yapılı, killi, yaz-kış atlet ve çizgili pijama ile dolaşan bir sumocu çıkabilir. (Aşağı-yukarı sille tokat...)

tarafından kaçırılır. Haj Jimi ve arkadaşı Fat Bong, ustalarıyla birlikte Ming Mong'u aramaya koyulurlar ve başlarına gelmeyen kalmaz. Bu "gelmeyen kalmaz" kısmında, Cüneyt Arkin'in "Dünyayı Kurtaran Adam" filminde olanların aynısı yaşanır. Ordan oraya fırlayan cansız mankenler, kopan kollar, intikam yeminleri, aşk, ihtiras ve bol bol kahkaha... Ama en çok ustanın ölüm sahnesi beni gülmekten yerimden etti (mutlaka seyredin). Oyundaki karakterler resmen eklemsiz, fare ile çekiştirerek ordan oraya fırlatıp, şekildeşen şekilde sokuyoruz. Oyunda ya bal arılarının kovanını patlatıyoruz ya da 2-3 ninja ile dövüşüyoruz, aşağı yukarı da oyunun toplamı 1.5-2 saat sürüyor.

ÇAKRALARI AÇMAK

İşte, "Ying-Yang" imlecini deliler gibi etrafa savurarak "Chi" gücünü artırmakla başlıyoruz. Peki bu "Chi" ne işe yarar? İlk önce vuruşumuzun şiddetini belirler. Vuruş şiddetini belirleyen bir diğer nokta ise duruş şeklidir. Mesela dimdik durup güzel bir tekme atama-

yüz. Yere 45 derecelik açıyla sol bacağımızı geriye atıp, sağ bacağımızla düşmanımızın savunma yapmadığı bir noktasına vurmamız gerekiyor. Arkadan da sol bacağımızla vuruş tamamlarsak, sık bir dönen tekme atmış oluyoruz. Oyun dövüşülerimizin çeşitli "Chi" duruşları ve özel yetenekleri var. Mantarla havada belli bir süre ağır çekimle uçabilen, kelebekler ise Butterfly durusundan sonra (bacakları ve kolları çapraz açıp) bize ateş topu ya da elektrik atmak için güç sağlıyor. Sağlımız ise ayaklarını yan yana koyup yere oturunca, "Chi" gücü ile meditasyon yaparak yükseltebiliyoruz. Bunun haricinde oyun da, kılıçtan sopalara, saldırgan köpeklerden lazer topuna kadar pek çok silahı kullanabiliyoruz ve gizli objeleri bulunca da yeni modları menüde açabiliyoruz (mesela Shaolin Futbolu gibi).

Ne kadar yeni mod da açılsa, oyunun kendisi eğlenceli de olsa hikâye sona erince bir yerde oyun da sona eriyor. Çünkü bariz bir şekilde oyun 15 dakika sonra sıkarken kısa film tadındaki ara videolar işi götürüyor. Birkaç saat keyifli vakit geçirmenize yetecek bir oyun, denemekten zarar gelmez. ■

Son karar

Rag Doll Kung Fu, eğlenceli bir kısa film ve vasat bir dövüş oyunu olmuş. Oyun tarafı ne kadar muhteşem olmasa da ara videolar yüzünden oyunu bitirmek için her şeye katlanabiliyorsunuz.

Rag Doll Kung Fu

Tür ► Dövüş simülasyonu **Yapımı** ► QI Creations
Dağıtım ► Valve **Yaş sınırı** ► ??? **Minimum Sistem** ► ??? **Önerilen Sistem** ► ??? **Zorluk** ► Norma **İn-gilizce gereksinimi** ► Az **Multiplayer** ► Var
Diger sistemler ► -
Web ► <http://www.ragdolkungfu.com>

Artı & Eksi

↑	Eğlenceli ara videolar, mizahi üslup
↓	Kendini tekrar eden oyun yapısı, birbirinin aynısı hareketler
Grafik	[Progress Bar]
Ses	[Progress Bar]
Oynamabilirlik	[Progress Bar]
Multiplayer	[Progress Bar]
Eğlence	[Progress Bar]

level
puani SP



STAR WARS

BATTLEFRONT 2

Bir klonun üzünlü hayat hikayesi!?

Aylar önce bir Republic Commando geldi geçti, bilmem hatırlıyor musunuz? Clone trooper'ların hayatı hakkında az çok fikir sahibi olmuş, hikâyeyin beyaz perdeye yansımayan bölümlerinde yer alma şansı bulmuştu. Battlefront 2 ile Revenge of the Sith'in başından başlayıp, hikâyeyin sonuna kadar gidiyoruz. 501'inci birliğin hikayesini oynadıktan sonra yetimmiyip, online ve offline galaksiyi tekrar tekrar ele geçirmeye çalışıyoruz.

Battlefront 2 ilk oyundan (ya da Battlefield oyunlarından) hatırlayacağınız tüm öğeleri barındırmaya devam ediyor. Yine haritada bulunan belli bölgeleri ele geçirip, rakibimizin sahip olduğu ticket sayısını sıfır indirmeye çalışıyoruz. Tüm bölgeleri ele geçirip kısa bir



LEVEL HIT

Resim kendini açılıyor zannediyorum.

Yazar | Jesuskane

süre elde tutmak ya da üslerle ilgileneceğini önmüze gelen mümkün olan en seri şekilde ortadan kaldırarak düşmanın sıfır tüketmesini sağlamak mümkün. Bu sisteme sayesinde, sadece frag yapmak değil, mümkün olduğunda uzun süre hayat kalmak da önemli bir hale geliyor. Çok oyunculu mod üzerinde yoğunlaşan bir oyun için ise oldukça hoş bir tek kişilik mod bulunuyor. Temel olarak üs ele geçirip, adam vurmakla uğraşıyoruz. Bir yandan da bir clone trooper'in ağızından, 501'inci birliğin hikayesini dinliyoruz. Tek kişilik oyun boyunca filmlerde es-

geçilen ya da söyle bir uğradığımız savaşların tümünü tekrar canlandıryoruz. Oyun içi grafiklerle hazırlanan ve neredeyse anlaşılmaz hale gelenek kadar blur efektine maruz bırakılan ara videolar pek heyecan uyandırıyor. Ancak filmden tanıştığımız o ses, olsan biteni öyle acıklı anlatıyor ki insanın burnunun direği sizliyor. Klon deyiip geçmemek lazım, ne kadar da duygusallamış canları benim.

ANAKİN Mİ DÖVER VADER MI?!?!?!?

Battlefront ile Battlefront 2 haritaları arasında bir benzerlik yok. Daha doğrusu benzerlik kelimesini kullanabileceğimiz bir platform yok. Çünkü haritaların çoğu ilk oyundakiyle neredeyse aynı. Zaten oyun, filmleri takip ettiğinden aksi de düşünülemezdi sanırım. Bu benzerliklere rağmen ne mutlu ki, bir iki yenilik de karşımıza çıkıyor.

Alternatif



Battlefield 2

Online Aksiyon oyunlarının vazgeçilmezlerinden BattleField 2 ya da kısa süre önce yayınlanan Day of Defeat: Source hoşça vakit geçirmek için birebir.

Artı & Eksi

↑	Tempus yüksek aksiyon, sistem dostu
↓	Haritalar biraz daha büyük olabilirmiş, oyuncuya çabuk yoruyor, oyunda çeşitlilik yok, 10 dakikada her şeyi bilir hale geliyor insan
Grafik	<div style="width: 80%;">80%</div>
Ses	<div style="width: 80%;">80%</div>
Oynamabilirlik	<div style="width: 80%;">80%</div>
Multiplayer	<div style="width: 80%;">80%</div>
Eğlence	<div style="width: 80%;">80%</div>

Bunlardan ilki, artık kontrol edebildiğimiz kahramanlar. Bulundığınızda haritada belli bir puana ulaştığınızda seçilebilir hale gelen kahramanlar yine bulunduğu haritaya göre farklılık gösteriyor. Han Solo, Boba Fett, Anakin, Luke, Yoda, Chewy ve diğer sıvı SW karakterleri ile oynamanıza imkân tanıyor. Jedi olarak sağda solda koşturup düşmanın canına okumak kulağa heyecan verici geliyor. Ancak oyun anında herhangi bir birimin bu karakterlerden çok daha etkili olabileceğini görüyorsunuz. Jedi kahramanlarımız Lightsaber ve belli force yetenekleriyle donatılmış ve genellikle bu güçlerden yararlanabilmek için düşmanın dibine kadar girmeniz gerekiyor. Sağda solda düşen sağlık paketlerinden ve medic robotlarından yararlanamayan kahramanlarınız, sadece ve sadece öldürdükleri düşman başına sağlık kazanıyorlar. Saber Block özelliği karşınızda dikili pürüzsüz ateş eden düşmanlarına karşı yüzde yüz koruma sağlasa da kimin kime ateş ettiği belli olmayan ortamlarda kahramanlar sahneyi çok seri terk edebiliyor.

Battlefront 2'nin getirdiği diğer bir yenilik ise uzay savaşları. Tek kişilik oyunda bu savaşları oynamadan geçme seçeneğine sahipsiniz. Ancak benim size tavsiyem bu bölümleri es geçmemeniz. Bir anda yeryüzüne terk edip kendinizi uzayda bulunca kontrollere az da olsa yabancılaklısınız. Harcayacağınız ilk bir iki dakkadan ardından geminizle istediğiniz her şeyi yapabilmeye başlıyorsunuz. Uzay savaşlarında kaos ortamı çok daha hakim. Dev Star Destroyer'ların yanında sinek gibi

kalan gemimizle sayısız gibi görünen düşmanla sürekli it dalaşındayız. Uzay bölümlerinde seçebileceğimiz iki karakter bulunuyor. Pilot ve Trooper arasında seçim yaparken geminize bindikten sonra ne yapacağınız karar vermiş olmanız gerekiyor. Seçtiğiniz karakter uçuş fiziklerini etkilemese de pilotun, bulunduğu gemi tamir edebilmek gibi muhteşem bir özelliği bulunuyor. Uzaya gezerim avare diyorsanız sorun yok. Düşman gemisine inip pilotlarını daha havalandan temizleyeceğim diyorsanız Trooper silah envanteri nedeniyle çok daha iyi bir seçim haline geliveriyor. Düşman gemilerini araklamak da pek tabii mümkün. 64 kişilik bir sunucuda oynarken indiginiz düşman gemisinde hayatta kalmak da bir o kadar zor elbette.

KILICIMIN İŞİNİ

Multiplayer ağırlıklı bir oyunda, tek kişilik oyunla ilgili bu kadar değişiklik yapılması ilginç. Bir diğer tek kişilik oyun modumuz, Galactic Conquest. İsim benzerliğine aldanmayın. GC modunda sıra tabanlı bir strateji haritasında filomuzu gezegenlerden gezegene taşıyarak galaksiye ele geçirmeye taşıyoruz. Gezegenlere saldırınca ilgili harita açılıyor ve çarpışma başlıyor. Düşman filo ile karşılaşlığımızda ise uzayda çarpışıyoruz. Her çarpışma ve istila sonunda belli miktarda kredi kazanıyor ve bu kredilerle yeni birimleri açabildiğimiz gibi, upgrade'ler de satın alabiliyoruz. Toplam olarak 4 farklı GC haritası bulunuyor, ancak temelde hepsi birbirinin aynısı.

Son dönemlerde piyasaya çıkan oyularla karşılaşmadığınızda BF2 grafik olarak biraz güdüklü gelebiliyor. Ancak fps'nin hiçbir şekilde düşmemesi bu açığı kanımcı gayet iyi kapatıyor. Sunucudaki tüm oyuncular ya da botlar aynı ekranda toplansa bile sisteminiz gık demiyor, tıkır tıkır çalışmaya devam ediyor. Oyunun heyecanın tavana vurduğu anlar genelde iki tarafın birbirine karıştığı, ciddi anlamda kimin kime ateş ettiğinin belli olmadığı anlar. Endor ve Yavin savaşları oldukça heyecanlı geçiyor. Bu gibi ortam ve anlarda heyecanımın sistemimin

► Her şey iyi güzel de üç gündür oynuyorum o 'help tip'ler hala çıkmıyor altta, delircem!



Son karar

Hızlı, eğlenceli, biraz yorucu ama kesinlikle kötü değil. Star Wars severlerin kaçırmasının gereken bir yapımdır. Şimdi tonla sunucusu mevcut. Oyundan çabuk sıkışınca bile bir dünya BF2 modu da yolda. Bekliyoruz hep canla.

Battlefront 2

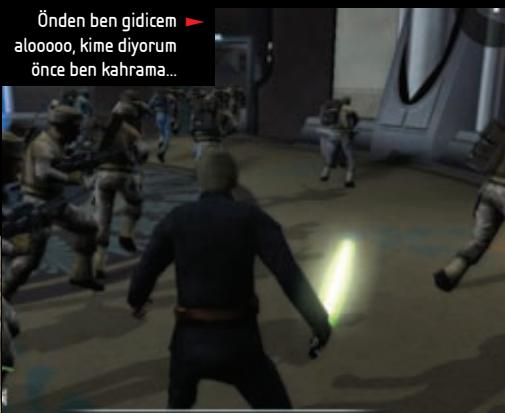
Tür ► Aksiyon **Yapımı** ► Pandemic Studios
Dağıtımçı ► Lucas Arts **Yaş sınırı** ► 13+ **Minimum Sistem** ► 1.5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX **Önerilen Sistem** ► 2 GHz CPU, 512 RAM, 128 MB GFX
Zorluk ► Normal **İngilizce gereksinimi** ► Az
Multiplayer ► Var **Diğer sistemler** ► -
Web ► www.lucasarts.com

level
puanı

80

performansına kurban gitmiyor olması oldukça iyi. Haritalar biraz ufak tefek görünüyor gözde. Özellikle 64 kişinin koşturacağı bir alan olmaktan çok uzak olduğunu düşünüyorsunuz ilk an. Sağda solda bulunan araçlara atlayıp belli bir bölgede yoğunlaşan çarpışmaya atıldığınız anda atmosfer sizin içine alıyor. SW evreninde bir çarpışmada olduğunuz hissiyatı da gayet güzel canlandırılıyor. Her haritadan önce giren, bölgeyle alakalı filmden arak videolar zaten bir nebze olsun sizin havaya sokmayı başarabiliyor. Jedi Temple'a dalıp Jedi Order'a son verdığınız, ya da Kashyyk'te Wookie'lerle omuz omuza Droid ordusuna karşı savaştığınız haritalar evin içinde sağlam bir Star Wars rüzzgarı estiriyor. Rüzzgarın kasırgaya dönüşmesini isterdi gönül. Ancak bu aksiyonu yüksek SW macesi insانı oldukça çabuk yorabiliyor. Bir oturuşta tek kişilik modları tamamlamak mümkün. Bunun ardından da geriye sunucu avına çıkmak kalmıyor. Oyunun sürekli yüksek bir tempoya sahip olması oldukça hoş ancak yormasının yanında da bu tempo oyuncuya sıkılıklı oluyor. Zaman zaman sunucularda haritalar o kadar çabuk dönüyor ki, bir saat içinde mevcut tüm haritaları oynamış, kendinizi al baştan ederken bulabiliyorsunuz. Uzun süre başında oturmanız zorlaştırılan bu durum yine de her akşam girip en az bir saat oynamanıza engel olamıyor. ■

Önden ben gidicem
alooooo, kime diyorum
önce ben kahrama...





► Her şey çok parlak mı geldi gözünüze?
Hmm Lost Coast oynanın bakayım hemen.



Aaaaa mangal partisi ►
var şehirde galiba!



LEVEL HIT

DAY OF DEFEAT: SOURCE

Yazan | Jesuskane

Yepyeni ama yine eskisi gibi

Source motoru hayatımıza Half-Life 2 ile girmiş olabilir. Ancak birçoğumuz HL2'yi yedik, bitirdik, tükettik, rafa kaldırındık bile. Gözümüzü Source ile yapılmış ve yapılacak oyunlardan fazlaca ayırmadan CSS ile eğlenmeye devam ediyoruz. Yavaş yavaş kendinden geçmeye başlayan Counter Strike, Source versiyonu ile biraz hayat bulmuştu. CS'ye pek bulaşmayan DoD severler ise sonunda Source Soslu oyunlarına kavuştu.

Oyunun genel anlamda hemen hiçbir yenisliği yok desek yanlış olmaz. Ancak DoD-S bambaşka bir oyun desek yine yalancı durumuna düşmeyiz. Source motorunun nimetleri hakkında hepimiz iyi kötü bir fikir sahibiyiz. DoD'un bu nimetlerden sonuna kadar faydalandığını bilmek yüzünüzü güldürecek tırnaklı. Grafiklerdeki gelişme kadar fizik motöründeki değişiklikler de oyunu bambaşka bir noktaya taşıyor. Bir iki ufak eksik dışında mükemmel yakını bir oyun deneyimi sunuyor. Oyunda yine Amerika ve Almanya tarafları bulunuyor. Her iki tarafın da seçilebilir 6 ayrı birimi bulunuyor. Rakip takımın oyuncularını öldürerek ya da belli bayrak noktalarını ele geçirecek round kazanmaya çalışıyoruz. Belli noktaları ele geçirmek için bayraklara dokunmak yetse de bazı bölgeleri birkaç oyuncu ile ele geçirip bir süre savunmamız gerekiyor. Çarpışmalar genellikle çök, koru, ele geçir şeklindeki bu noktalarda düğümleniyor.

EMRET KOMUTANIM

Day of Defeat: Source'un en zayıf yanısı sadece dört harita ile geliyor olması. Harita tasarımları oldukça başarılı ve öğrenmesi kolay. Ayrıca gereğinden biraz fazla hızlı hareket eden birimlerimiz sayesinde uzun mesafeleri oldukça

Hmm Lost Coast izledi mi acaba? Güneş gözünü almış mıdır?
Çıksam mı? Bizden mi?



ça kısa zamanda kat edebiliyoruz. Sık sık aynı haritalarda koşturarak mekânın incik cincik her köşesini öğreniyorsunuz. Ancak kısa sürede sıkıcı hale gelebiliyor. Her bayrak noktasına gitmek için en az iki alternatifiniz oluyor. Özellikle ekip halinde ele geçirmeniz gereken noktalara ulaşmak için mutlaka birçok alternatifiniz oluyor. Bu noktaların, savunan takımın kan kusması garanti edilecek şekilde yerleştirilmiş olması ise bambaşka bir durum. Savaşın yarattığı yıkım oyuncuya gayet iyi yansıtılıyor. Ayrıca çevrenizde yıkık dökük duran her şeyi siper olarak kullanmanız ve neredeyse görünmeden ilerlemeniz mümkün. Elbette girişintisi çıktıktı bol olan bu haritalarda döndüğünüz herhangi bir köşede kafanıza dipçiği yemeniz de mümkün.

Oyunda tek rakibiniz düşmanlarınız değil. Teknolojinin nimetleri ile de çarpışmanız gerekiyor. Lost Coast ile daha bir inceden inceye anlatılan göz kamaşma hikâyesi özellikle keskin nişancı birimlerin başına bela olabiliyor. Görüş alanınızdan çıkan düşmanı yakalayabilmek için, saklandığınız karanlık delikten kafanızı uzatırsınız. Güneşten gözlerinizin kamaştığı o birkaç saniye boyunca size nişan alan düşmanı göremiyorsunuz. Counter Strike oynar-



Koz maça ►



ken de bol bol kullandığımız sis bombası Source'a geçişle çok daha önemli bir hale geliyor. Dümdüz koridorlarda atılan bir sis bombası rakibi görmenizi zorlaştırırken, savaşın etkisiyle yerle bir edilmiş şehrin kalıntıları içinde koştururken doğru zamanda atılan bir sis bombası ile nereye gittiğinizi şaşırtırırsınız. ■

Son karar

Baştan aşağı her şeyi yenilenen DoD yine muhteşem çıkyor karşımıza. CSS sıklıkla ama Valve oyunlarından da kopamıyorsanız deneyin derim.

Day of Defeat: Source

Tür ▶ Online FPS **Yapımcı** ▶ Valve Software
Dağıtımçı ▶ Valve Software **Yaş sınırı** ▶ 17+
Minimum Sistem ▶ 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 2 GHz CPU, 512 RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal **İngilizce gereklisini** ▶ Yok
Multiplayer ▶ Var **Diğer sistemler** ▶ -
Web ▶ www.valvesoftware.com

Artı & Eksi

- ↑ Source ile DoD bambaşka bir oyun olmuş, eskisinden hızlı ve eğlenceli
- ↓ Harita sayısı çok az, sunucular ya bomboş ya da ağızına kadar dolu

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>

level
puanı

85

LEVEL 107 PC İNCELEME



SNIPE BERLIN 1945 ELITE

“Onları durdurmak için son şans”



Rüzgâr çok kuvvetli, tüfek elimde zor duruyor. Günlerdir bu ölmüş şehirde, yıkılmış duvarları, ceset dolu hendekleri kendime siper ederek hayatı kalmaya çalışıyorum. Tetiği her çıkışımde, Tanrı beni cezalandırıyor. Bana yaşama gücü ve yeteneği veriyor ki, bu pisliği sonuna kadar yaşayım, ölmeyeyim ama sürüneyim. Tanrı beni cezalandırdı, ben de onun kollarını cezalandırmak.

BIZ VE ONLAR

Level sayıları ikiye ayrılır: İçinde iyi bir WW2 oyunu olanlar ve kötü bir WW2 oyunu olanlar. Emin olabilirsiniz ki 1945'ten beri yayınlanan her Level'da mutlaka bir tane WW2 oyunu olmuştur. Bu bir gerçektir, değişmez!

Yıl 1945, savaşın son zamanları. ABD batıdan, Sovyetler ise doğudan Berlin'e girmiş, kalan son direnişle uğraşıyorlar. Ve siz bu sırada, ABD tarafından görevlendirilmiş bir keskin nişancı oynuyorsunuz. Göreviniz, Rusya'nın Nazi atom bombası planlarını almasını engellemek. Bunun için Alman kılığında, direniş yardım ediyorsunuz. Ben bu konuyu çok sevdim. Ortalık içimizi bayan D-Day senaryolarından geçilmezken, Rebellion çok güzel bir nokta yakalamış.

Sniper Elite, bir üçüncü şahıs stealth-action oyunu. Şahsen 3. şahıstan oynanan oyunlarda çok iyi degilimdir, kontroller beni kasar, ateş edemem, hareket edemem, strafe yapamam. Ama Sniper Elite'in o kadar kolay bir oynanışı var ki; gerek kamera hareketleri, gerek adamınızın sizin komutlarınızı yerine getirmedeki kusursuzluğu, sizi evinizdeymişcesine rahat hissettiriyor.

Bir sniper olarak, Rambovari ortalıkta dolaşıp kızıl avlayamıysunuz. Her daim gizlenmeli, sessiz olmalı, işinizi temiz tutmalısınız. Kolay seviyelerde bu gereklilikleri zaman zaman rafa kaldırabilirsiniz; ancak en zor seviyelerde dikkati asla kaybetmemek gerekiyor. Zorluk seviyeleri demişken, oyunun zorluğunu/gerçekliğini en ince detayına kadar ayarlayabiliyorsunuz. Düşmanların zekasından, rüzgarın, yer çekiminin ve kalp atışlarınızın nişancılığınızı etki edip etmeyeceğine kadar. Ve bütün bu ayarlar oynanışı çok et-



Yazar Mehmet Kentel

kiliyor. Mesela ateş altında adamınız çok heyecanlıyor, kalp atışları hızlanıyor ve nişan almak çok zorlaşıyor.

NE ÖLÜMDEN KORKMAK AYIP

Oyunda, bazı kilit adamları öldürmek, belli direniş noktalarını kırmak, çeşitli binalara ya da araçlara sabotaj yapmak gibi görevler alıyzsunuz.. Aslında oynarken aklına Commandos geldi. Commandos 4'ün çıkmak üzere olduğu şu günlerde, 3. boyuttan Commandos nasıl oynanır sorusuna de kendi çapımda bir

Alternatif



Call Of Duty 2

Ben daha oynamadım ama siz herhalde yemeyip yanında yatıyorsunuz.



► Sürün sürün nereye kadar ya?

yanıt buldum ve sonuç çok iyi. Tabi Commandos'da ekip olayı var, bunun farkını göreceğiz.

Sniper Elite'in filmvari bir oynanışı var. Yapımcılar atmosferi o kadar iyi oturtmuş ki, bir sniper'ın savaş ortamında yaşadığı yalnızlık hissi, Almanya'nın yıkılmışlığı ve terk edilmişliği, sizden bağımsız olarak her daim devam etmekte olan bir savaş ve sizi avlamaya çalışan başka sniper'ların yarattığı korku, monitöründen çıpır sizi kavrayacak kadar gerçekçi. Başarılı vuruşlar gerçekleştirdiğinizde (çok uzak mesafeden headshot, hareket eden hedefi vurmak gibi), zaman yavaşlıyor, kamera done done ilerleyen mermiye zoom yapıyor, mermi düşmanıza saplanana kadar metrelerce yol katıyor ve ölümün soğuk nefesinin düşmanınızla buluştuğu anı görüyorsunuz. Klişe olacak ama; ışıkları kapatıp, ses sisteminizin sesini de yükseltip oynadığınızda, oyunun etkileyiciliği çok daha artacak.

Sniper Elite'in atmosferinin bu kadar yüksek olmasının bir nedeni de, düşmanın yapay zekası. Sizin nasıl davranışınız gerekiyorsa savaş ortamında, düşmanınız da öyle davranışıyor. Siper alıyor, yer değiştiriyor, hep aynı yerden ateş etmiyor. Özellikle düşman sniper'ları bulmanız çok çok uzun sürebiliyor, bu arada onla-

Artı & Eksi

- ↑ Ses-müzik, yapay zeka, ve filmvari oynanışının yarattığı muhteşem bir atmosfer. İlginç konu ve sistem dostu bir oyun.
- ↓ Grafiklerin daha iyi olması beklenen, oyun zaman zaman kendini tekrar ediyor, bazı amatörce hatalar var.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

rın sizi öldürmesi de çok olası. Yapay zeka o kadar iyi ki, kendinizi multiplayer oynuyor sanabilirsiniz. Düşmana karşı hissettikleriniz, karşınızda gerçek insanlar varken hissettiklerinize yakın. Düşman bu kadar zeki olunca, siz de onla başa çıkmak için çok dikkatli olmak durumunda kalıyorsunuz. İlk görenin büyük avantajı var bu sniper'lık müessesesinde, unutmayın. Asla aynı yerde durmayın, saklanın, şaşırın. Tabii bu arada arkaya bakmayı da unutmamak gerekiyor, çünkü Sniper Elite durağan bir oyun değil. Temizlediğiniz zannettiğiniz bölgelere yeniden asker dolmuş olabilir, ya da karşınıza çıkışını beklediğiniz düşman, arkandan dolaşır sizi gafil avlamak istemiş olabilir.

NE DE DÜŞÜNMEK ÖLÜMÜ

Grafiksel olarak, Sniper Elite "son teknoloji" değil. Ama sistem canavarı Doom türevlerine göre, hem çok iyi optimize edilmiş, hem de gayet güzel gözükken grafikleri var. Özellikle dörbününüzün zoom'unu iyice açıp etrafa baklığınızda, gördüklerinizden çok memnun kalacaksınız. Kaplamaların güzellikinin ötesinde, animasyonlar da oldukça başarılı. Askerlerin hareketleri, vuruşluna verdikleri tepkiler, kan, ter ve gözyaşı, hepsi çok gerçekçi. Ses ve müzik ise gerçekten muhteşem. Daha önce de söyledim, ses sisteminiz iyiise, kapatın ışıkları, kapatın kapıları, kapatın gözünü kulağını (yok bu olmadı), açın sesi, oyunu yaşamın adeta. Sesler çok canlı ve çok da önemli. Ortamda bütün sesleri iyi takip etmelisiniz, yoksa canınızı yakarlar. Müzikler de atmosferi birkaç gömlek yukarı çıkartacak kadar iyi. Önemli sahnelerden önce değişen, klasik temalı bir müzik, sizi havaya sokmakla kalmıyor, bayağı da korkutuyor...

Peki Sniper Elite nerelerde olmamış dedirtiyor? Oyun, sürekli "alternatif yollar ara, en kolay gözüken yol en iyi olmayı bilir" diyor. Peki bu lafi dinleyin-

Son karar

Rakiplerinden kesinlikle farklı bir deneyim sunan, harika atmosferli, güzel bir oyun Sniper Elite. Oynayın. Lütfen:)

Sniper Elite

Tür ► 3. Şahıs Aksiyon **Yapıma** ► Rebellion

Dağıtımı ► Namco **Yaş sınırları** ► 17+

Minimum Sistem ► 1.0 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

Önerilen Sistem ► 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX **Zorluk** ► Normal/Çok **İngilizce gereklilik** ► Az

Multiplayer ► Var **Diğer sistemler** ► PS2, X-BOX

Web ► www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm

level
puani

85

ce ne görüyoruz? Önümüzde uzanan bir yol var, girişinde hiçbir engel yok; ya da koridorunu gördüğümüz bir binanın kapısında duruyoruz ama oyunun görünmez duvarı bizi içeri almıyor. Bu tip sınırlamalar olabilir ama bu işler uzun zamandır profesyonelce gizlenebiliyorken, Sniper Elite'in bu kadar beceriksiz olmaması lazım. Bir diğer olumsuzluk ise, ilk paragraflarda övdüğüm kontrollerde. Hareket kontrolleri ne kadar sorunsuz çalışsa da, aksiyon oyunlarının vazgeçilmez öğeleri olan kullanma, aksiyon ve silah alma/atma tuşlarında bir problem var. Oyun bu tuşları bazen hiç algılamıyor. Özellikle sırtınızda bir cesetle etrafta dolanırken, karşınıza bir düşman askeri çıktıığında, dua ediyorsunuz ilk seferde cesedi yere atabileyim diye. Yoksa ceset sırtta düşman arkadaşa ya Allah! Oyunun son kötü özelliği ise, genelde benzer şeyler yaptığınız bir oyun için fazla uzun süremesi (8 görev, 26 Level).

AYIN KARANLIK YÜZÜ DIYE BİR ŞEY YOK

Sonuç olarak Sniper Elite, hiç tahmin etmediğim kadar iyi bir oyun. Biraz önce söylediğim amatörce hataları da olmasamış, çok daha iyi olacaktı. Yine de son zamanlarda en çok zevk aldığım, oynarken gerildiğim, kendimi kaptırdığım aksiyon oyunu oldu. Bu kadar tek yönlü bir konseptten böyle bir şaheser çikardıkları için Rebellion'ı tebrik ediyorum ve en kısa zamanda yeni hit'lerle evime bekliyorum. (Ara başlıklar için Pink Floyd'a ve Nazım Hikmet'e saygılar.) ■

▼ Ekstra puanlar için
böyle görüşler şart



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Kemerlerinizi bağlayın..
Bir yarıştan fazlasına tanık
olacaksınız!

 LEVEL CLASSIC

Yazar | Berkant Akarcan

Bilimin hala açıklayamadığı kavramlardan biridir dengesizlik. Dengesiz bir kişiliğin ne zaman, nerede, ne yapacağı pek belli olmaz. Bazen bir melektir, bazense şeytanın elçisidir. Dengesiz kişiler aynı zaman da anlaşılmazlardır. Yapılan araştırmalara göre de EA firmasındaki çalışanların 90%'ının dengesiz olduğu tahmin edilmekte. FIFA, NBA gibi artık hiçbir yenilik yapmadan, otomatige bağlamış bir şekilde oyun çıkartırlarken; nasıl oluyor da Need For Speed (NFS) serisi gibi muhteşem yapımlara imza atıyorlar, akıl sır erdiremiyoruz. Herhalde oyunun yapımına başladıkları gün hepsi sağından kalkmış.

Need For Speed: Most Wanted'ın (NFS.MW) önceki NFS oyunlarına nazaran çok daha iyi olmasının temel nedeni elbette oyundaki yenilikler ve sıra dışı olaylar. Artık bir yandan rakiplerimize karşı yarışırken, bir yandan da polis amcalarına, nasıl 350km/h yaptığımızın hesabını vermek zorundayız. Hem de ne hesap. Polisten kaçma sahneleri gerçekini aratmıyor bile. Arkanızda 8-9 adet polis aracı taktiniz mi diyecek yok keyfine. Belki de en önemli yenilik polisler.

Oyunda ilk gözüne grafilerin güzelliği oldu. Sanat yönetmenleri oyuna daha ciddi bir hava katmayı amaçlayıp, o janjanlı renk paletini kaldırıp, yerine daha seyya efektli renkler koymuşlar. Oyunun sonbaharda geçmesi nedeniyle dökülen yapraklar da, sert ortamı pekiştirmiş. Sert ortam dememin iki nedeni var. Birincisi oyunun sertlik içinde geçmesi. Yarışçılar arasında kıran kıvana bir kavga var. Özellikle de bize karşı. İkinci neden ise oyunun ara videolarının, EA'in deyişiyle "edgy" olması. Ara sinematiklere uygulanan efektlər, karakterlerin daha keskin yüz hatlarına sahip olmasını amaçlamış. Ayrıca sinematiklerdeki puslu hava direkt olarak göze çarpıyor.

REİS GELDİ, DAĞILIN

Her şey bizim Rockport şehrime girmemizle başlıyor. BMW'miz ile tam gaz otoyolda ilerliyorken solumuzda kırmızı bir Mazda MX-8 beliriyor. Camdan baktığımızda gördüğümüz şey muhteşem: Mia Townsend adlı hatun kişi. Mia bize oyun boyunca yardımcı olacak bir rehber ve oyundaki en yakın arkadaşımız. Bize polisten bilgi bile getiriyor (icerden çökertme eylemi). Polis ile tanışmamız daha şehrə adım atışımızdan 5 dakika

America's Most Wanted 10 Fugitives

1. Usame Bin Laden – Federal yapıya saldırısı – \$25.000.000
2. Jorge Alberto Lopez – Seri Cinayetler - \$100.000
3. Diego Leon Montoya Sanchez – Uyuşturucu Şebekesi - \$5.000.000
4. James J. Bulger – Seri Cinayetler, Dolandırıcılık - \$1.000.000
5. Genero Espinosa Dorantes – Seri Cinayetler - \$100.000
6. Robert William Fisher – Seri Cinayetler - \$100.000
7. Victor Manuel Gerena – Hırsızlık, Gasp - \$1.000.000
8. Glen Stewart Godwin – Seri Cinayetler - \$100.000
9. Richard Steve Goldberg – Tecavüz - \$100.000
10. Donald Eugene Webb – Seri Cinayet, Hırsızlık - \$100.000

sonra gerçekleşiyor. Yolumuzu Sergeant Cross adlı gıcıck bir komiser çeviriyor, ancak elinden zor kurtuluyoruz. Bu kurtulma süreci pek uzun sürmüyor, bundan tam 4 gün sonra çeşitli entrikalarla hem arabamızı en büyük rakibimize kaptırıyoruz hem de hapsi boyluyoruz. Hapisten çıkıyoruz ve oyun başlıyor. Ancak ellerimiz bomboş, direksiyonunu tutacağımız bir arabamız bile yok. Her zaman gibi sıfırdan başlıyoruz yükselmeye. Arabamızı seçip kendimizi Rockport'un geniş yollarına atıyoruz. Hem de ne atı...

Mia'nın bize ayarladığı mekânda konaklıyoruz, adı Safe House olarak geçiyor. Evimizin duvarında Blacklist'teki yarışçılar var. Oyun boyunca bu kara listede yükselmeye çalışacağız. Amacımız ise bizi yenerek arabamızı alıp, listenin en üst sırasına oturan Razor'dan intikamımızı ve arabamızı almak. İşte listenin en üstüne çıkmak için de diğer 15 kişiyi alt etmemiz gerekiyor. Elbette öyle her isteyince rakiplerimizle yarışmıyoruz. Onlarla yarışabilmek için belli bir seviyeye gelmemiz gerek. Belirli sayıda yarış kazanmak, belirli sayıda milestone geçmek ve belirli bir Bounty'ye sahip olmamız gerekiyor.

Yarış yelpazesi bildiğimiz klasik yarışların yanı sıra yeni yarış türleri de içeriyor. Yani circuit, sprint, drag gibi yarışlar devam ederken yeni olarak Tollbooth ve Speedtrap yarışları eklenmiş. Tollbooth bildiğimiz checkpoint yarışlarının aynısı, tek farkı bir bayrak altından geçmek yerine gışelerden geçiyor. Speedtrap ise tamamen hız dayalı, yolumuzun üzerindeki polis kameralarının önünden en hızlı şekilde geçmeye çalışıyor. Toplamda en hızlı olan da yarıştan galip olarak ayrılıyor. Drift ve Street-X yarışları ise toptan kaldırılmış.

İkinci kategori ise milestone adındaki polisiye türdeki yarışlar. Kâh polisleri peşimize takıyoruz, kâh polis barikatını yardırıyoruz, kâh radarın yanından rüzgar gibi geçiyoruz. E tabi polisle haşır neşir oldukça da bounty hanemizdeki sayı artıyor. Ekstra olarak bounty görevleri de var, ki bunlar sîrf polisleri peşimize takip bounty'yi artırmaya yarıyor.

SANIRIM BU BİR MELEK!

İsmi: Josie Maran
Roli: Mia Townsend
Doğum Tarihi ve Yeri: 8 Mayıs 1978 / California

Boy: 1.70m
Ölçüleri: 85-58-90

Medeni Hali: Bekar

Bilgi: 12 yaşında restoranda yemek yerken bir modellik ajansı tarafından keşfedildi. 17 yaşında Elite Model Ajansı ile anlaştı. İlk defa 1998 yılında Glamour dergisine kapak oldu ve aynı yıl Guess Kızı seçildi. Yaklaşık 25 adet reklam filminden sonra Backstreet Boys klubinde rol aldı. 1999'da New York'a taşındı ve Maybelline ile anlaşmaya vardı. Oyunculuğu 2001 yılında The Mallory Effect filminde başrol olarak başladı. Çeşitli filmlerde oynamaya devam etti, 2004 yılında Aviator'da ve Van Helsing'de rol aldı. 2005 yılında EA ile NFS.MW oyununda yer almak için anlaştı. İyi de yaptı.



KELLE AVCISI

Bounty, bounty diyoruz durmadan, peki nedir bu bounty? Star Wars evrenine hakim olanlar hemen anlayacaklardır zaten. Bounty, başımıza konan ödül. Evet, kellemizi avlamak istiyorlar. Evrenin en iyi kelle avcısı olan Jango Fett'in rolünü, NFS.MW'de Amerikan Polisi üstlenmiş durumda. Gerektiğinde şiddet kullanmaktan kaçınmıyorlar (insan hakları, demokrasi, medeniyet diye bağırsızınız ama!). Kellemize konan ödül ise biz suç işledikçe artıyor.

Polislerden gizlenmenin en uygun yolu aracımızın aranma seviyesi yükseldiğinde güzel bir modifiye yapmaktan geçiyor (aracın aranma seviyesini sol alttaki minimap'ın üzerinden görebilirsiniz). Evet geldik mi modifiyeye? NFS.MW'de modifiye kısmı serinin diğer oyunlarına göre daha sönükkalmış gibi gözüküyor. NFS.U2'de modifiyenin suyunu çıkartıp artık bagajda parça eklemeler gibi atraksiyonlara girişmişistik.

NFS.MW'de iste ön-yan-arka çamurlukları ayrı ayrı almak yerine tek bir bodykit alarak hallediyoruz, oyunda neon lambaları da pek yok, birçok detaylı modifiye seçeneklerini de kaldırılmışlar bu sefer. Artık görsel modifiye yapmak yerine motora tuning yapmak daha önemli hale gelmiş sanki, ancak bu da eski oyunlara göre biraz daha arka planda kalmış. Eskisi gibi 3 ayrı seviyede açılmak yerine, her yarışçıyı eleğimizde yeni parçalar ve araçlar açılıyor. Böylece her an yeni parçalar ekleyebileme şansımız var arabamiza.

NFS.U2'de motor için ayrı, kasa için ayrı yerlere giderik modifiye yapabilmek için. Bir dikiz aynası için onca yolu kat etmek akıl kârı değildi. EA de böyle düşünmüş olacak ki, artık tüm modifikasyonları tek bir dükkanından yapabiliyoruz. Ayrıca bu dükkanların arka odasına girebilirseniz, unique parçalarla arabanızı daha da kişiselleştirebilirsiniz. İşler böyle daha derli toplu olmuş.

BENİM ARABAM SENİNKİÑI YER!

NFS.U2'de oyuna şehir faktörü eklenince ne sevinmişistik. "Oley bizim de bir şehrimiz olacak ve şehri dağıtabileceğiz" demişti. Ama her yarış için şehrin bir ucundan diğer ucuna gitmek zorunda kaldığımızı fark edince, EA'e küfürü basmıştır. Yerin kulağı var deyimi doğru olacak ki, EA bizim küfürlerimizi duyup bizi yormamaya karar vermiş. Artık tüm şehri arşınlamıyoruz tek bir yarış için. Gerektiğinde oyun sırasında oyunu durdurup



Alternatif



BURNOUT REVENGE

PC'de rakipsiz olan NFS.MW'ye ancak PS2 platformundan bir alternatif sunulabilir. İki oyundan adrenalin ve heyecan dolu.

Safe House'a dönebiliyoruz. Safe House'dan ise direkt olarak yarış listesinden, oynamak istediğimiz bölümü seçiyoruz ve kendimizi start çizgisinde buluyoruz.

Blacklist'teki rakiplerimizi eledikçe onların arabalarını alabiliyoruz. Bu da bizi yarışa asılmaya zorluyor. Yoksa kendi aracımızı da kaptırabilirim mazallah. PinkSlip adı verilen bu arabayı alma seçeneği her yarışçının sonunda bize verilen marker'lardan çıkıyor. 4 tür marker var oyunda. Bu markerlardan unique parçalar çıkarılıyor. Performance Marker'larından arabanın aksamı için unique malzemeler, Visual ve Body Marker'larından da aracımızın görünüşünü değiştirmeye yönelik malzemeler çıkıyor. Son olarak 3 adet bonus marker bulunmakta. Bonus marker'lardan çok yararlı kartlar çıkabiliyor. Örneğin hapisten çıkma kartı (birisi monopoly mi dedi?), veya 10.000\$ para kartı veya hatta PinkSlip kartı. Ancak her yarışçıyı eledikten sonra 6 marker'dan toplam 2 tanesini seçmeniz gerektiğinden çok dikkatli düşünmeniz lazım.

Oyundaki araç yelpazesi gayet geniş tutulmuş durumda. Toplam 36 adet araba emrimizde modifiye edilmeyi bekliyor. Ancak bir Lamborghini



ni'ye dokunmayı kaç kişinin gözü alıra orasını bilemiyoruz. Eski oyunlardan da tanıdığımız modifiyeye uygun araçların yanı sıra BMW M3, Porsche Carrera GT gibi hız canavarları da galeride bulunmekte. Black Edition'da ise 10 tane daha özel araba mevcut. Ama bu bebekler hasar almamakta direnenler, hasar modellemesi yine yok. Sadece polis araçlarında hasar gözle görülmektedir.

Rockport şehri ve pistler mükemmel yakın bir şekilde tasarılmış ve çizilmiş. San Andreas eyaletini aramayacak güzellikte. NFS.MW'nın şehir planlamasını hazırlayan kişileri İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nde işe sokmak lazım, belki adam ederler yolları.

BEYEFENDİ SİZ GERÇEK MISİNİZ?

Her yıl çıkan oyunlardan 3-4 tanesi bizi upgrade yapmaya zorlar. İşte NFS.MW de bu oyunlardan birisi. Hayır, öyle bakmayın, bir yarış oyunu için de upgrade yapılır mı demeyin. Bu görüntüler artık grafik olmaktan çıkmış, bir şölene dönüşmüş adeta. Çok defa etrafı izleyeyim derken bariyerlere bodoslama girdim. Tüm arabalar gerçegine birebir olarak modellenmiş. EA stüdyolarına getirilen arabalar lazerler aracılığıyla bilgisayar ortamına dijitalize edilip aktarılmış. Bu teknik de görüntülerin daha gerçekçi kılıyor. Dış mekânlar ise kusursuz bir şekilde görsel detaylara sahip. Özellikle araçların yansımaları göz kamaştırıcı. Son zamanlarda görebileceğiniz en iyi grafik kalitesine sahip NFS.MW. Oyundaki sesler üzerine konuşmaya pek gerek yok aslında. Eski NFS oyunlarında olduğu gibi oyuncunun ses efektleri kusursuz hazırlanmış. Aynı araç modellenmesinde yapıldığı gibi, sesler de birebir şekilde oyuna aktarılmış.

Gerçekçiliğe bu kadar önem veren EA çalışanları elbette oyuncunun oynanabilirliğine de el atmışlardır. Sürüş dina-

mikleri, yapılan modifikasyonlara göre değişiyor ve gerçege oldukça yaklaşıyor. Aracı kullanırken maksimum zevki alacağınızdan eminim. Yarışı kaybetseniz bile aynı yarışı tekrar tekrar oynamaktan sıkılmanız imkânsız. Klavyeyle bile iyi iş çiktan oynamabilirlik, direksiyonlarda anlatılamayacak kadar verimli oluyor. Hele bir de direksiyonuz Logitech ise... Ah ah.. Multiplayer bölümü ise eskisi gibi vazgeçilmez bir hal almış. Umarız EA Online yetkilileri, oyuncunun Multiplayer kısmında Blacklist tarzı bir sıralama tablosu yaparlar, belirli bir düzeye gelindiğinde bir üstteki oyuncuya meydan okunarak kapışılır. Hatta büyük kapışmalarda kazanan kaybedenin arabasını alır. Biraz kumarımsı bir hava oluşur, ancak oyuncunun içeriğine ve ana düşüncesiyle bütünsel olacak Multiplayer modu da budur.

JAGUAR VADİSİ

Serinin 9. oyunu olan Most Wanted, belki de tüm NFS oyunları içerisinde en karanlık olanı, en sert, en acımasız olanı. Blacklist'teki rakiplerini düşman olarak görebilirsiniz rahatlıkla, çünkü ara videolar ve rakiplerin bakışları sizleri öyle bir gaza getiriyor ki, hırs yapıyorsunuz farkında olmadan. Savaşa gider gibi yarışa hazırlanıyoysunuz. Yarış sırasında da her türlü çamuru yapabiliyorsunuz. Yapay zekâ da elbette size karşılık veriyor. Siz eğer yarışa agresif başlayıp rakibin üzerine oynarsanız, o da aynısını size yapıyor. Kırın kırana yarışmak zorundasınız!

Uzun süredir şehrin en aranılan adamı olmamıştım. Bizim evin karşısında karakol olduğu için hemen yakalıyorlar ne zaman suç işlesem. Most Wanted ise bana bu şansı tanıdı. Bana hayatı geri verdi, bana otobanda hız yapma fırsatını verdi, polislerin üzerine araba sürmeye öğretti. Need For Speed: Most Wanted beni bitirdi. Bittim ben! ■

Son karar

2005'e muhteşem finalde NFS.MW'nin de payı çok büyük, kesinlikle bu heyecan fırtınası kaçırılmamalı.

Need For Speed: Most Wanted

Tür ► Araba Yarışı **Yapımcı** ► EA Canada

Dağıtıcı ► Electronic Arts **Yasasız** ► 13+

Minimum Sistem ► 1.4 GHz CPU, 256MB RAM, 32MB

GFX, 3GB HDD **Önerilen Sistem** ► 2.4 GHz CPU, 512MB

RAM, 128MB GFX, 3GB HDD **Zorluk** ► Orta

İngilizce gereksinimi ► Az **Multiplayer** ► Var

Diğer sistemler ► PS2, XBOX, XBOX360, PSP, GC, DS, GBA

Web ► www.needforspeed.com

Artı & Eksi

↑ Polisler, sert oyun yapısı, sürüs zevki, kusursuz şehir tasarımlı.

↓ Ufak detaylar, modifiye kısmının önceki oyunlara göre sönükkalması.

Grafik	<div style="width: 100%;"></div>
Ses	<div style="width: 100%;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%;"></div>

level
puani

91



Gündelik hayatınızı her zamanki ritminde sürdürmek için hâlâ bir şansınız var, lütfen bu yazıyı okumayın! Lütfen!

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

Yazar | Serpil Ulutürk





Dünya uzun zamandır tatsız bir yer. Birkaç kuruş için işlenen cinayetler, tuhaf hesaplar üstüne kurulu savaşlar, koskoca ülkeler arasındaki küçük çıkar ilişkileri, hızla tüketilen ve kirletilen doğal kaynaklar... Bir sürü insan gibi ben de haber bültenlerini izlemekten rahatsız oluyorum. Bakmadan duramasam da gazetelerin ön sayfalarıyla aram iyi değil. Kendi küçük dertlerime ve mutluluklarımı gömelmek, sığlaşmak pahasına gözümü daha makul görünmeye başladı. Ama ot beyinli olmaktan daha çok korkutan bir şey var: Dünyayı takmamaya başlarsam, Civilization oynamaktan yine bu kadar zevk alabilir miyim? Cevap büyük olasılıkla "hayır".

Civilization IV hakkında söylenecek çok şey var. Oyunda, serinin önceki bölümlerinde görmemişiz ve tüm dengeleri etkileyen önemli yenilikler ve değişiklikler söz konusu. Ama bir Civ severin, oyuncunun ismini duyduğunda aklına gelen ilk özelliği olduğu gibi duyar: Bağımlılık. Üzerinize afiyet, bu Civilization başından beri kendini Tetris sanıyor. Zannediyor ki, oyunu bir açık mı bir daha kapatabiliriz, zamanı unutup uykuya, yemeği falan boş vereceğiz. Halbuki öyle değil. Şahsen ben bugün sadece yazmadan önce biraz daha bakıyorum diye oglene doğru açtım ve gördüğünüz gibi sorunsuz bir şekilde, yazımı yazmak için oyundan çıkmayı başardım (saat biraz ilerlemiş gerçi evet, şu anda ertesi gün sabahındayız, saat 06: 11). Biraz midem kazınıyor, biraz da uykum var (esnerken sandalyeden düşecek gibi olunca açlıyorum ama uykum) ve "bir turn daha" oynasa miydım diye düşünmeden edemiyorum ama kaya gibi sağlam bir iradem var işte, eninde sonunda kapatabiliyorum oyunu... Tamam, daha açık konuşalım: Şu aralar yapmanız gereken çok işiniz varsa, kritik bir dönemdeyseniz (tez yazmak, sınava hazırlanmak gibi sorumluluklarınız varsa) CivIV'ü bilgisayara kurmak için önce işlerinizin bitmesini bekleyin. Oyunun yarattığı kaçınılmazı zor bağımlılık önceki Civ'lerden daha şiddetli değil ama keşfedilmeyi bekleyen yenilikler, her zamankinden daha fazla vaktinizin oyuncunun başında geçmesine sebep olacak. Müsessemiz birazdan öve öve bitiremeyeceğimiz bu oyuncunun bünyenizde yaratacağı yan etkiler konusunda kesinlikle sorumluluk kabul etmeyecektir. Ona göre.

YAPBOZ DÜNYA

Strateji oyunlarının en önemli özelliği, siz sıkılana kadar bitmemesidir. Oyunu bir kez bitirmek insanı çok da bağlamaz, her yeni harita, her yeni taktik, yeni bir oyun demektir çünkü. Civilization söz konusu olduğunda buna; farklı özelliklere sahip ülkeleri ve onların farklı konularda yetenekli liderlerini, oyuncunun diplomatik, askeri, kültürel, teknolojik gibi farklı mücadele alanlarını, zorluk seviyesi ve oyun hızı ayarlarınızın yarattığı ciddi değişimi, yapay zekânın sizi büyük bir dikkatle izleyip onun da her defasında farklı taktiklerle karşınıza dikildiğini de eklemek gerekiyor. Civilization IV'ün seride

kazandırdığı özelliklerin başında, zaten yerince uzun olan oynamama süresini (söyledmek için erken olduğundan "sonsuz" diyemiyorum ama) her zamankinin de ötesine taşımak var.

Öncelikle oyunun, kurcalanmayı bekleyen kapalı bir kutu olduğunu söyleyelim. Siz ne kadar ilgi gösterirseniz o kadar detaylanan, ne kadarını anlarsanız bir şeylere karar verirken o derece zorlanmanıza neden olan ilginç ve çekici bir kapalı kutu. Eğer şimdiden dek esen Civ rüzgârlarından hiç nasiplenmediyseniz CivIV'e muhakkak eğitim bölümüyle başlamanızı. Sürekli gülümseyen bir Sid Meier animasyonu tarafından yönlendirildiğiniz bu bölümde sadece oyunun temelleri anlatılıyor ama yeni başlayanlar için olduğu kadar tecrübeli Civ oyuncuları için de öğrenilecek şeyler olduğundan, herkese öneriyoruz. Çünkü oyuncular bir yandan eski günlerindeki (I ve II) sadeliğine ve anlaşılırlığına dönerken bir yandan da III'te bile olmayan bir "kelebek etkisi" mantığıyla tüm kavramların birbirine bağlandığı ve dünyanın kaderini değiştirdiği bir ilişkiler silsilesi sunuyor.

YENİ BİR SILAH: DİN

Çok konuşulan ve merak edilen "din" mesesiyle başlayalım. Önceki Civ'lerde din bütün dünya için aynı anlamda gelen ve insanların mutluluğunu etkileyen bir unsurdı. CivIV'te ise Hinduizm, Budizm, Judaizm ve Taoizm gibi öğreti/dinlerin yanı sıra Ya-





DÜNYA CIVILIZATION OYNUYOR

Milattan önce 4000 yılından başlayıp uzay çağına kadar uzanan insanlık serüvenini anlatan Civilization'ı her zaman "gerçek hayatı da işler böyle mi yürütür?" kiyaslaması üzerinden oynayanlar için Civilization IV, serinin interaktif bir tarih kitabına en çok yaklaşığı nokta. Yıllar önce Civilization oynarken, gündelik hayatı oyundaki kavramlarla özdeşleştirmek ya da yaşamda çok eğlendigimi hatırlıyorum ama aynı özdeşliği insanlar değil ülkeler üzerinden kurduğunuzda tablo o kadar da sevimli değil. Tüm vakitizi bilime yatırımyaparak ve savaşlardan uzak durarak geçirirseniz sorun değil, çünkü dünya bu şekilde dönmüyor. Gerçek dünyayı oyunda görmek içinse tüm hırsınızı serbest bırakın. Henüz savaşa hazır olmadığınız için ilişkilerinizi iyi tuttuğunuz rakiplerin karşısında sinsiliğinizi ve ikiyüzlülüğünüzü, halkınızın size karşı ayaklanması için despot yönetimleri tercih ettiğinizde acımasızlığınıza, daha fazla üretim ve yayılma için kestığınız her ormanda duyarlılığınıza, şehirlere hava saldırısı düzenleyip sivilleri öldürdüğünüzde "sakarlığınıza" göreksiniz. Neyse ki sadece bir oyuncusunuz demek isterdim ama dünyayı yönetenler de gizli birer hırs küpü Civilization oyuncusu maalesef.

hudilik, Hıristiyanlık ve Müslümanlık da birer birer tarih sahnesinde ortaya çıkıyor ve ne kadar ciddiye aldiğinizde bağlı olarak oyun üzerinde önemli bir etkiye sahip olabiliyor. Ancak din hasas bir konu ve Firaçis de muhtemelen bu düşünceyle, dinlerin birbirlerine göre üstün ve zayıf yanları gibi bir ayrımlı eklememiş oyuna. Onun yerine aynı dini paylaşan uluslar arasındaki ilişkilerin daha esnek, karşılıklı hataların daha kabul edilebilir olduğu bir sistem kurmuş. Buna karşılık farklı dindeki ülkeler, özellikle eski çağlarda birbirine karşı daha saldırgan. Oyundaki tüm ülkeler kendi dinini yaymaya ve bir "din kardeşliği" ortak paydası oluşturmaya çalışıyor. Ama bu konu ilgini çekmiyorsa, yapay zekâyla polemiğe girmeden de işin içinden çıkışınız mümkün. Diğer liderler gerek gönderdikleri misyonerlerle gerekse



de bizzat kapınızı aşındırarak siz kendi saflarına katmak için uğraşacak. Savaşmaktan çekinmek isteyenler kadar güclüyiseniz hiçbirini dinlemek zorunda değilsiniz. Bırakın diğer ülkeleri, kendi şehirleriniz arasında bile bir din ortaklığını yaratmanız gerekmeye ama bu taktikle bazı avantajları tepmış oluyorsunuz. Çünkü topraklarınızda yaşanan her din, o dinin tapınağının olduğu şehirlerde bir dünya harikası yapmanıza izin veriyor ve bu binalar da o dini paylaşan tüm şehirleriniz üzerinde ekstra para ve mutluluk gibi olumlu etkiler sağlıyor. Ayrıca büyük tapınaklar dikmek, o şehirde daha sık din alımı yetişmesini sağlıyor ve bu alımlar devam eder. Sanırım bunun sonu anlatmakla gelmeyecek. Demiştüm, bu oyunda "kelebek etkisi" esas alınmış. Her şeyin her şey üzerinde etkisi var.

Dinlerin ortaya çıkışını, teknoloji ağacından topladığınız elmalardan farklı olarak izlediğiniz gelişime göre meydana geliyor. Örneğin felsefeyi ve ardından da Divine Rights'ı (İlahi haklar) bulursanız Müslümanlık bir şehrinizde kendiliğinden ortaya çıkıyor. Ama birileri zaten daha önce Müslümanlığı bulmuşsa siz ancak kendinize adapte edebiliyorsunuz.

MEDENİYETİN KAHRAMANLARI: DÂHİLER

İkinci çok önemli konu, az önce sözünü ettığım din âlimlerini de kapsayan "Great Person" (dâ-



hi' diyelim buna) yeniliği. İlk duyduğumda çok hoşuma giden bir yenilikti bu. Şehirlerinizin ne ölçüde bilim, din, kültür ya da ticaret merkezi konumuna ulaştığına bağlı olarak kendiliğinden bir dâhi yetiştirmesi fikri son derece mantıklıydı. Hâlâ da öyle ama biraz suyu çıraklımış. Beş çeşit dahi yetişebiliyor: Sanatçı, mühendis, bilim adamı, din adamı, tacir. Bulaların hepsi de tıpkı binalar, teknolojiler, kaynaklar gibi dünya tarihinin bir parçası olan isimler. Oyunun başında seçtiğiniz liderden, şehirlerinize diktığınız binalara, o anki yönetim şeklinizden bir şehirdeki uzman sayısına kadar birçok şey bir dâhi sahibi olmanızı etkileyen faktörler arasında. Doğru stratejiyi kurmayı başarısızsanız, her an bir Platon'a ya da Mimar Sinan'a sahip olabilirsiniz. Burada tek canımı sıkan tarih sahnesinden geçen bir sürü güzide ismin bir şekilde es geçip, yerine hiç adını sanını duymadığımız (belki de benim canımdır, bileyemiyorum) başka kahramanların oyuna eklenmesi. Büyük din adamları söz konusu olduğunda peygamberlerin oyunda tutulmasını anlayabiliyorum ama bir Gaudi'yi, bir Tesla'yi, Einstein'ı, Nietzsche'yi, Dali'yi (uzatayım mı daha?) görememek beni hayal kırıklığına uğrattı.

Her dâhinin kendi uzmanlığına göre doğduğun şehrə ve uygarlığınıza yapabileceği yaradımlar var. Örneğin bir bilim adamını bedava bir teknoloji için ya da şehrin bilim getirisini yükseltecek ve yeni dâhilerin doğmasına yardımcı olacak bir Akademi kurmak için kullanabilirsiniz. Dâhınız bir mühendis yapmakta olduğunuz binayı bir turn'de bitirmenize, din adamlıya özel bir tapınakla dininizin kolayca yayılmasına yardımcı olabilir. Ama "kırk yılda bir gelir böyle insanlar, bir bina için harcaya mam" diyorsanız doğduğun şehrin uzman kadrosuna "super uzman" olarak da katabilirsiniz. Böylece şehrin o konudaki verimi artar, ülkenin de hayırına olur. Her dâhinin yapabileceği üç-dört iş arasından, o anda en çok neye ihti-



CIVILOPEDIA



► Bana CivIpedia'dan bir harf öğrenenin kırk turn sümürgesi olurum. Oyunu anlamak için bu kitabı ihtiyacınız var.

yacınız olduğunu saptamak size kalıyor. Eğer hemen bir işte kullanmanız gerekmiyorsa birküktür! Yeterli sayıya ulaştıklarında (içinde bulunduğularınız yıllara göre sayı değişiyor) hepsini birden medeniyetinizin "altın çağını" başlatmak için kullanabilirsiniz. Ortalama 10 turn süren altın çağ boyunca, hem işçileriniz daha hızlı çalışacak, hem şehirleriniz daha hızlı büyüyecek, hem de daha az para harcayıp daha çok bilim üreteceksiniz.

ŞEHİR YÖNETİMİ

Civilization'ı yillardır uzaktan, bir efsane gibi izliyor, merak ediyor ama bir yandan da başlamak için çok geç kaldığınızı düşünüyorsanız CivIV kaçırılmayacak bir fırsat. Oyunun kidemlilerine göre kendinizi daha avantajlı bile hissedebilirsınız. Çünkü önceki taktiklerinden kopamayanlar için oyunun yeni dengeleri, sizin için olduğundan daha zor alıslıacak türden. Mesela ben tankı bulana kadar dünya tatlısı bir lider gibi takılıp, diplomatik ilişkilerimi al gülüm-ver gülüm prensibine yaslayıp, tanktan sonra çırın yüzünü gösteren bir taktiği benimsemışımdır çoğu zaman. Oysa Civilization IV buna müsait bir yapı sunmuyor, iyi de ediyor. Oyunun ilk aşamalarında tüm gücünüzle bilime yüklenmek, birbirinin aynısı şehirler kurmak, her şehrə kafanıza göre bir dünya harikası inşa etmek eskiden çok kullandı ama artık bunları unutmanız gerekiyor. Çünkü bahsettiğim

taktik CivIV'te sizi dünyaya hükümeden bir lider değil, ancak bir kamu kuruluşunda memur yapabilir. Hele de şehr yönetimine getirilen yeni derinliği gözden kaçırırsanız tarih sahnesindeki rating'iniz "Ivan the Terrible" bile olabilir, maaazallah. Eskiden kurdugumuz her şehrde sırasıyla bir kütüphane, bir kışla, su kemeri, amfi tiyatro inşa eder, yapacak bir

şey kalma-

yinca da paraya bağlardık. Ama artık şehirlerinizi "her şeyden biraz" mantığıyla değil belli bir konuda uzmanlaştıracak oynamanız en mantıklı. Özellikle oyunun başlarında kuracağınız 3–4 şehri her türlü detayı düşünerek yönetmenizde fayda var. Çünkü

dikeceğiniz binalar, kullanacağınız kaynaklar, şehrin dini, oradan çıkan dâhiler ve yapımı yıllar süren dünya harikaları birbirinin etkisini katlıyor. Kentlerinize kimlik kazandırın: Biri kendini bilime versin, biri para işlerine bakın en çok, bir başkasını kültür başkenti yapın, biri kutsal şehriniz olsun, birinde asker üretin... Bunlar oyunda bir tuşa basarak saplayabile-

ceğiniz şeyler değil. Az önce de bahsettiğim gibi kafa yorarak kendi başınıza oluşturacaksınız bu kimlikler.

Arayüzün yeni halini sonraki satırlara saklıyordum ama şehirlerden bahsetmeye başlamışken bunu da hemen belirtmek istedim.

Çünkü oyunun esas geçtiği alan dünya haritası olsa da, arayüz tasarıminın parladığı nokta şehir ekranları. Bu kadar çok şey anlatırken bu kadar düzenli olabilen bir arayüz daha hatırlamıyorum şahsen. Şehrin nüfusu, çevresindeki hangi karelerden hangi kaynaklarla beslen-

gi ve ne kadar yiyecek ne kadar üretim ağırlıklı olduğu, kaç asker barındırdığı gibi temel bilgiler her zamanki gibi var. Ama bunların yanında insanlar neden mutlu, neden değil, kaç turn sonra bir dâhi gelecek, şehirde hangi dinlerden insanlar var, hangi ırk yüzde kaççı oluşturuyor, hangi binalar hangi değerlere (kültür, finans, vs) kaç ekliyor, uzmanlarınız ve sayıları, şehrin savunma bonusları... İlk aklıma gelen bu bilgiler tek bir ekranдан kolayca takip edilebiliyor. Ci-



► Yeşil yeşil tüten dumanlar, şehirde kirlilik olduğunu gösteriyor. "Sevgili Atlantfallalar!" diye demec vermek yerine işe yarar bir içraat yapın.



► Dağ epeğine kurdugunuz şehirleri savunmak daha kolay.



NERDE BU TÜRKLER?

Şimdilik <http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=123475&pp=20> adresinde haril haril "neden CivIV'te Türkler yok?" sorusuna cevap arıyorlar. Çoktan tarih sahnesinden silinip gitmiş ya da çok geç ortaya çıkış kimi uygarlıkların da yer aldığı toplam 18 devletlik CivIV uygarlık listesinde Türklerin olmaması gerçekten de hatalı ya da en azından şaşırıcı gelebilir. Ama olayı hemen "zaten bizi hep dışlıyorlar" ekse-nine çekmeye gerek yok. Sonu gelmeyecek bir tartışma yerine oyunun genişleme paketinde yer alacağından nerdeyse emin olduğumuz için o günü beklemek, beklerken de diğer uygarlıklarla oyuna iyice ışınmak daha iyi bir seçim. Beni asıl hayal kırıklığına uğratan oyunun sonunda, kazandığınız puana göre tarihten bir liderle özdeşleştirildiğiniz kapanış ekranındaki lider listesinde Atatürk'ü görememek oldu. Birçok özellikle dünyayı kendine hayran etmiş, kendine özgü bir liderin unutulması hiç sık olmamış. Üst sıralara çok yakışırdı hâlbuki...



VIII'de şehirlere girmeden oynamama ve dolayısıyla esas zevkli bölümü göze çkartmama sebep olan şehir yönetim ekranlarının bu yeni halini çerçeveyeleyip duvara bile asabilirim sanat eseri olarak.

Arayüzdeki sadelik ve derinlik aslında oyunun genel konseptini yansıtıyor. İlk Civ'den sonra "seri giderek kendini bozuyor" diyenler için bu harika bir haber. Çünkü strateji oyunlarında mikro-yönetimi seven herkesin özellikle CivIII konusundaki başlıca şikayetleri oyunun ağırlığının daha yüzeysel bir oynanışa kaymasıydı. Oysa şimdi hem eklenen özelliklerin bolluğu hem de eskiden kalma özelliklerin etki alanının genişlemesi sayesinde detaycı oyunlar MÖ 4000-MS 2050 zaman aralığını kolay kolay tüketmeyecek. CivIV'ü 2-3 saat gibi kısa bir sürede bitirirsiniz bilin ki henüz oyunu çözmemiştiniz. Zamandan bahsetmişken; oyunda üç ayrı oynama hızı var. En uzun oynama süresi sunan "epic" seçenek, turn'ler arasında geçen yıl sayısını azaltıyor ve daha fazla kontrol olanağı sağlıyor, bu yüzden benim favorim.

ÜLKЕ YÖNETİMİ

Tahmin edilebileceği gibi oyunun politika ayağı da her

zamankinden daha sağlam, daha ayrıntılı ve daha gerçekçi. Önceden feudalizm, despotizm, komünizm, cumhuriyet gibi temel başlıklar altında sıralan yönetim biçimleri artık her birinin altında beş seçenek bulunan hükümet, ekonomi, din, işçi sınıfı gibi alt başlıklara bölünmüş durumda. Bunlarla nasıl bir kombinasyon yapıp, ülke koşullarına ne derece uygun bir sosyo-ekonomik yapı kuracağınızı belirlemek yine size kılıyor. Tabii hayalinizdeki adil düzene oyunun istediğiniz anında uygulamak gibi bir şansınız da yok, her yönetim bileni için uygun teknolojileri bulmanız ve yan koşulları sağlamanız gerekiyor öncelikle. Ancak diplomatik bir zafer istiyorsanız bunu sadece yönetim biçiminizle değil, rakiplerinize kurduğunuz ticari ve sosyal ilişkilerinizle sağlayabilirsiniz. Birleşmiş Milletler dönemi başladıkten sonra birkaç turn'de bir başkanlık seçimleri olacak. Eğer oylamada tüm yetkileri elinizde toplayabilecek sayısal çoğunluğa ulaşırsanız oyunu diplomatik zaferle bitirmiş oluyorsunuz. Ve bunun için diğer ülkelerin temsilcilerinin de size oy vermesi lâzım. Dahası küt diye oyunu kaybetmek istemiyorsanız, ne yapıp edip en yakın rakibinizi oylarını azaltmak zorundasınız. Bunun için oyunun başından itibaren ilimli bir devlet adamı, sağduyulu bir lider, tilki bir diplomat olmanız yeterli! Ama açığınız her savaş, paylaşımadığınız her kaynak ve teknoloji, milletin sınırına yığılığınız her birim asker sizi diplomatik zaferden uzaklaştırır etkenler. Üstünden ne kadar uzun zaman geçmiş olsa da, yapay zekâ gayet kindar veaptığınız yamukları kolay kolay unutmuyor...

Milletin gönlünü hoş tutmakla uğraşamayacaksınız "istikbal göklerdedir" prensibiyle teknoloji ağacını hızla tüketip, uzay geminizi

yapmaya başlayın. Yeterince sağlam, bereketli şehirleriniz varsa geminin parçalarını tamamlamak çok da uzun sürmeyecektir. "Benim yükseliş korkum var, şu işi toprakta bitirelim" diyenler için her zaman bir kanlı zafer seçeneği mevcut. Önünüze gelene bir tekme atarak (ya da biraz daha derin bir stratejiyle), dünya topraklarının çoğunu ele geçirilebilir ve mutlak hâkimiyetinizi ilan edebilirsiniz. Evet, hepimiz savaşa karşıyız, biliyorum ama itiraf edin, oyunu bitirmenin en zevkli yolu diğer medeniyetleri yok etmek ve dünyaya yayılmak. Özellikle de askeri birimlerinizin yeni halleri, savaşın hemen her şeyden etkilenen dengeleri, çarpışma animasyonları, şehir alınan dayanılmaz lezzeti düşünülünce.



SAĞOLASIN FIRAXIS

Oyunun genel hatları bu kadar arkadaşlar! Anlatamadığım diğer özellikler içimi sizlatsa da bu yazının bir yerde bitmesi gerekiyor ki siz de oynamaya başlayabilin (ve tabii ben de evime gidip yarı kalan oyunuma devam edeyim). Ama bu kadar sayfa yazdıktan sonra birkaç şeye daha degenmeden bu hesabı kapatamayız.

Alternatif



Rise of Nations

Tüm dünyayı ve teknolojinin evrimini detaylı bir şekilde ele alan başka oyun yok ama bu noktaya en çok yaklaşan oyun Rise of Nations. Eğer benzer bir hikâyeyi, sıra tabanlı olmayan bir strateji oyunuyla yaşamak istiyorsanız başka da seçenekiniz yok. Sid'in eski ortağı Brian Reynolds'ın bu harika oyununu, CivIV'le aynı gerekçelerle de gelse de herkese öneriyorum.

Öncelikle CivIII'ün multiplayer paketi "Play the World"ün yarattığı küçük çaplı facia- dan sonra CivIV'ün içinde yer alan multi- layer modunun hiç de fena olmadığını, modun satranç olmaktan çıkış real-time pratikliğine kavuştuğunu söyleyeyim. Mu- hakkak deneyin. İkincisi, (benim başıma gelmedi ama) özellikle büyük haritalarda oynarken oyunun aşırı kasılması, dayana- madığı noktada sizi masa üstüne atması, o da yetmezse RAM yetmezliğinden çakılıp kalması ve özellikle ATI ekran kartlarıyla sorun çıkarması konusunda birçok şika- yet vardı. Firaxis elini çabuk tuttu ve oyundaki bazı küçük oynanış hatalarıyla birlikte

Artı & Eksi

- ↑ Yepyeni özelliklerle çok daha derin, çok daha sade bir Civilization.
- ↓ Oyunu yavaşlatan optimizasyon hataları, müzikler.

Grafik	
Ses	
Oynamabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

kendi dilinde konuşması (tabii ter- cümesi "ormancı", "buyur?" "Allah Allah!" gibiye bilemem), dünya ha- ritasını daha cazip kıلان doğa sesleri hoş. Sadece bir şehri ele geçirdi- ginizde çıkan sesler feci. Yürek par-

çalıyor. Neyse ki yama bunu da düzelticek.

Ara yüze duyduğum hayranlığı daha önce dile getirmiştüm. Grafikler için de buna yakın bir hissiyat içindeyim. Hem sade hem de göz alıcı olmayı başarabilen, insanı boğmayan ama her şeyi de gösteren, hem de güzel gös- teren, canlı, çekici grafikleri var CivIV'ün. Doğa sesleriyle de birleştiğinde, "bu toprakların hepsi benim olsun" arzusu canlanıyor içinizde. Kaynakları işlemek, sırf yeni hallerinin nasıl görüneceğini merak ettiğiniz için bile eğlence- li. Askeri birimlerin tüm haritayı doldurduğu anlarda bile hiçbir şey birbirine karışmıyor. Bu başarılı formül için Sid Meier'i ve tüm Firaxis'i bir kez daha kutluyoruz. ■

MAVİ EKRANIN İNCELİKLERİ

Oyunun en önemli ekranı olan şehir ekranı ilk başta sizi korkutma- sin, tüm ihtiyacınız olan bilgiler burada.

Kasanıza her turn kaç para giriyor...

...ve bunda şehrinizin katkısı yeterli mi? Baskentten uzak şehirleriniz masrafı çıkartılabilir.

Ticaret yolları, küçük de olsa çok önemli bir para kaynağı. Şehirlerinizi birbirine bağlayın.

Şehrinizin yiyecek, üretim, ve para kaynakları için çevresindeki hangi karelere dengeleme yapısınız, beğenmiyorsanız yerlerini değiştirebilirsiniz.

Burada yaşayan nüfusun yüzde kaçının hangi ırktan olduğunu ve kültürünü ne kadar yaydığını merak ediyorsanız...

Şehrin her turn kazandığı ve harcadığı yiyecek miktarı. Artanlar birikerek şehrə nüfus ekliyor.

Şehrin her turn yaptığı üretim. Yapacağınız binaların kaç turn'de biteceğini belirler.

Şehirde hangi dinden insanlar olduğunu görüyorsunuz. Berlin biraz ateistmiş, n'apalım...

Şehir yeterince kalabalıksa ya da acilen bir uzmana ihtiyacınız varsa nüfustan eksilterek uzmanlar yaratıbilirsiniz.

Kaç turn sonra bu şehir bir dâhi üretecek?

Öncelikleriniz varsa, burayı kullanın. Acilen bir bina mi bitireceksiniz, yoksa nüfusa mı ihtiyacınız var, ya da ilim irfan mı istiyorsunuz? Sadece seçin yeter.

Şehirdeki birimleriniz.

Son karar

Serinin en sıkı takipçilerini de, CivIII'le birlikte canı sıkılıp oyunu bırakanları da, şimdiden dek hiç Civ oynamamış olanları da, hatta strateji oyunlarına meraklı olmayanları da tavşayacak (bu kelime hafif kılıyor aslında) bir Civilization var elimizde. Kabı oyun kitaplığınızda nadide bir köşede, CD'si ise uzun süre bülgisayarınızda kalacak ve muhtemelen beşinci gelene kadar da sık sık kendini hatırlatacak bu klasik işkalarsanız... Neler olabileceğini düşünmek bile istemiyorum.

Civilization IV

Tür ► Sıra Tabanlı Strateji **Yapımı** ► Firaxis

Dağıtımçı ► 2K Games **Yaş sınırları** ► -

Minimum Sistem ► 1.2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB

GFX, 1.7 GB HDD **Önerilen Sistem** ► 1.8 GHz CPU, 512

MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ► Size kalmış

İngilizce gereksinimi ► Orta **Multiplayer** ► Hot Seat,

LAN, Internet **Diger sistemler** ► -

Web ► www.civiv.com



**level
puanı** • **95**

teknik sorunları da gideren ilk yamayı hazırladı. Gerçek biz yazılımı hazırlarken henüz yayınlanmamıştı ama siz bunları okurken yamanın da oyunun sitesinde sizi bekliyor olacağını tahmin ediyoruz. Üçüncüsü oyunun ses, müzik, grafik gibi önemli özelliklerinden hiç bahsetmedim. Kendimi ayıplıyorum bunun için. Biraz da Firaxis'i ayıplıyorum. Çünkü özellikle müzikler korkunç sıkcı. Seçtiğiniz ülkenin geleneksel müziğini dinliyorsunuz çoğunlukla ve uzun süren bir oyunda bu hiç hoş olmuyor. CivIV başında geçen uzun bir geceden sonra rüyanızda bu müziklerin peşinizi bırakması ise işi gerçek anlamda kâbusa dönüştürüyor. Sesler konusunda ise bir şaka-yet yok. Her ulusun birimlerinin sizinle

Karşımızdaki pastanede yapılan bir araştırmaya göre Kısa Kısa'daki dem oranı yüzde 82'ymiş.



Marine Park Empire

İ Yapım: Enlight Dağıtım: Enlight Minimum Sistem: 1.2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX



Kuşlar, böcekler, bilumum hayvanlar, güneş, doğa, kardeşlik, insanlar, ev, araba, top... Ne güzel bir gün değil mi? Değil. Hava çok soğuk bir defa; güneş falan yok, yalan söyledim. Ayrıca dergiye gelirken saatlerce taksi bekledim. Hepsi doluydu; ben de uzaktan gelen taksilerin dolu olup olmadığını anlayamadığım için elimi kolumu hızla sallayıp dengemi ve karizmamı kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kal-

dım. Kaldı ki karizma nedir, prizma gibi bir geometrik şekil midir ve iç açıları toplamı kaçır, hiçbir fikrim yok. Neyse, sonunda kendi taksimi kendim yapmaya karar verdim, dergiye kadar yürüdüm. Vardığında bir ya da en fazla iki hisimla asansöre bindim. Gorcan da oradaydı ve tabir yerindeyse asansörü işgal etmişti. Asansördeki reklamın üstüne köşesindeki gibi bir takım metalik şeyler karalamış, yazmış, çizmiş. "Abi" dedim, "Okumuş adamsın, dergi asansöründe zarar vermeye utanıyor musun?!" "Abi"



dedi, "Asansör düşerken tam yere çarpmadan zıplarsan ölmüşürsun." Teşekkür ettim ve 2.5'üncü katta inip masama ulaştım. Ve bu satırları size 4+1 hoparlör sistemim gibi beni çevreleyen Kısa Kısa oyunlarının arasından, yanı masamdan yazıyorum (buradan dördüncü kattaki Gorcan'a, karşı masamda Sinan'a ve Trabzon'daki amcama selam yolluyorum).

Marine Park Empire'da bir hayvan parkını yönetiyorsunuz. Bu aynı zamanda bir su parkı. Amacınızsa parkı ziyaret eden insanları mutlu etmek... Bunun için birçok aracı ve birime sahipsiniz. Ne var ki oyunu benzerlerinden ayıran pek bir şey yok; ilerle ve hareket eden her şeyi vur. Yani... Sanırım... Neyse. ☺

Caterpillar Construction Tycoon

İ Yapım: Activision Dağıtım: Activision Value Minimum Sistem: 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

"Tycoon oyunu" deyip geçmeyin... Ya da geçin. Beni fazla ilgilendirmiyor bu. Ama bir dakika durun ve düşünün: Hangimiz Tycoon oyunu oynamadık ki? Aliler, Ahmetler, Ayşeler, Sinanlar... Hepimiz oynadık. Ve aslında, oynadığımız her Tycoon oyunu derin anlamlar, kapsamlı çözümler içeriyor. Mesela Mall Tycoon'ı hatırlayın; mağazaların ülke ekonomisine olan katkısı, çapraz kur, alışveriş yapan insanların ruh halleri (ki alışveriş yapmak ist-

yen bir insanın ruh halini anlatmam çok zor) ve birbirileşen sosyal ilişkileri oyuna yansıtılmıştı. Caterpillar Construction Tycoon da bu oyuna paralel, psikolojik ve sosyolojik bir anlatıma sahip. Dolayısıyla yapmanız gereken tek bir şey var; kazmak.

Böyle bir giriş yapmak istemiyordum ancak günümüz teknolojisi şimdilik yalnızca buna izin veriyor. Oyunda birçok farklı Caterpillar aracı yer alıyor. Buna ek olarak; traktör, yıkım araçları ve benzeri birçok aracı inşaatınızda ya da yıkımlarınızda kullanabileğiniz.

Toplamda 10 tek kişilik görev alıyzsunuz. Özür dile-



rim, bu şekilde konuşmak istemiyordum ama biriminiz bu elzem görevi üstlenmesi gerekiyor. "10 tek kişilik görev aldım" diyemezdik ya... Bir şekilde üstünden atmam gerekiyor. Bir şeyler daha yazmam gereklidir; doğal felaketleri durdurmak için rüzgar blokları veya bariyerler kurabiliyorsunuz. Bunlar oyunun ilginç sayılabilen özellikleri ancak birçok açıdan Caterpillar Construction Tycoon oynamaya değer bir oyun değil. Özellikle ara birim siz sizden alıp yerinize x değerini koymayı bilir. ☺



**level
notu** 40

London Racer Police Madness

i **Yapım:** Davilex **Dağıtım:** Davilex **Minimum Sistem:** 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX



Most Wanted gibi bir oyun aramızda yaşamını sürdürürken, bu tip bir girişimin gerekliliğini pek sanmıyorum. Bunun yerine; hastane, okul, köprü ve yol yapılabildi. Ama şu elimde tutmuş olduğum Davilex adındaki firma, arabayı kovaladığınız bir oyun yapmaya cesaret etmiş. Burada bugün toplanmamızın nedeni de bu sanırm.

Avrupa'nın farklı ülkelerinde, farklı araçlarla yolda taşkınlık veya serserilik yapan arabaları yakalamaya çalışığınız Police Madness'ta,

şartsızı ama, Most Wanted'dan farklı olan bir şeyler var. Ama Most Wanted'dan kaçan Police Madness'ı CJ köşede kistiriyor. Yani oyunda GTA'dan bazı parçalar var. Kovalamacası sırasında arabaları vurmak bu parçalardan sadece biri. Ancak kontrollerdeki sorunlar nedeniyle arabaları vurmak sondığınız kadar kolay değil. Aslında bir şey sandığınızı ya da bu konuda fikir yürüttüğünüzü düşünmüyorum ancak cümleinin akışına göre araya bu tip bir kelime koymam gerekiyordu. Zira işim söz konusu olduğunda kesinlikle taviz vermem

Bunun dışında radarla hız sınırını aşan sürücülerin tespit edebiliyor ve onları yakalayıp ceza kesebiliyorsunuz. Bu sırada bazı mini oyunlar da oynuyorsunuz. Asıl ilginc olansa su: Trafik kameraları

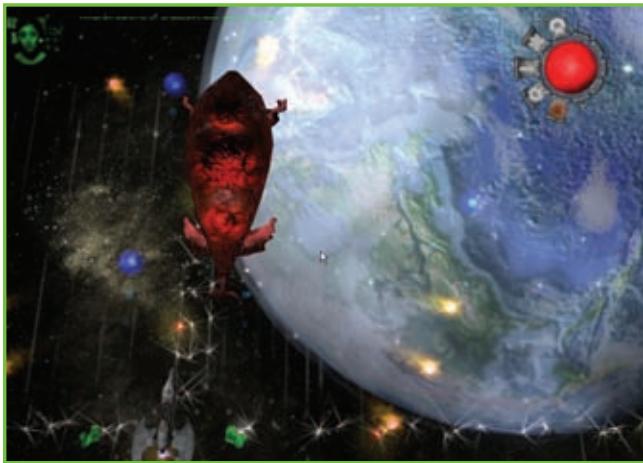
rası gibi birçok eşya satın alabiliyorsunuz. Bu da taşkınlık yapan sürücülerin daha hızlı ve kolay bir şekilde yakalamınızı sağlıyor. Aklınıza "Nasıl yakalayacağım?" veya "Ben bu oyunu oynamak istemiyorum?" gibi sorular takılabilir. Gerçekten de Police Madness grafik ve kontrol açısından hız limitine yakalanan, polis tuzağına takılıp yere kapaklanan basit bir oyun, daha fazlası değil. ☺



level
notu 43

Silver Wings

i **Yapım:** Bampusht **Dağıtım:** Bampusht **Minimum Sistem:** 900 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX



Dünyayı Kurtaran Adam'ı birkaç defa izledim. "Dünyayı kurtarma" temalı bir filmde ya da oyunda bu denli çarpıcı dövüş sahnelerine rastlamamıştım. Cüneyt Arkin altında Boeing 47 varmışçasına oradan oraya atlıyor, peluş Kurabiye Canavarı'nın kolunu bacağını koparıyordu. Bu dehşet verici sahneler aradan yıllar geçmesine rağmen aklıma kazındı. Bu sahneleri ne Cüneyt Arkin buz dolabına uçan tekme atarken meydana getirdiği sarsıntıyla aklımdan silebildi, ne de başka bir şey. Yine Cüneyt Arkin'in "İnişe geçiyoruz" dedikten sonra, savaş gemisinin içinde kafasını aşağı-

ya ekip kokpitin içine soktuğu sahneyi de unutmak zor... İşte Silver Wings de, "dün-yayı kurtarma" temali bir shoot'em up oyunu değil. Evet, dengesiz girdim yazıya, farkındayım.

İlginc ama Silver Wings'te gerçekten de dünyayı kurtarmaya çalışmıyorsunuz. Hareket eden her şeyi vurmanızı gerektiren diğer shoot'em up'ların tersine, Silver Wings'de yalnızca hayatı kalmaya çalışıyorsunuz. Seçebileceğimiz iki karakter var ve bu iki karakter güneş sisteminde bir yerde, bir patlamanın arasında kalmış.

Yaptıkları şey
ise boş zaman-
larında hayatı
kalmaya çalış-
mak. İşte, gör-
dünüz mü; her-
kes sizin kadar
şanslı değil. Ya
o karakterlerin
yerinde olsayıd-
ınız? Hiç kendi-
nizi onların yel-
line koydunuz
mu? Ben koy-
madım.

Her şey bir
yana, oyunda

orijinal Quake motorunun kullanılıyor olması oldukça şaşırtıcı. Ne var ki grafiklerin çok karışık olması ve bu yüzden nereden neyin geldiğini göremiyor olmanız bir shoot'em up için talihsiz bir açıklama veya sorun. ■

level
natty 39

KONSOL USTASI

Yazar | Tuna Şentuna

Ve Xbox 360 piyasada. Ben gördüm mü? Hayır. Neden? Çünkü bu yazıyı yazdığınımda daha çıkmamıştı bile. Çıkşa da ben ilk uçakla Amerika'ya gidip alacak değilim zaten. Buraya gelmesini bekleyeceğiz. Sonra gelecek 1500YTL'ye, kutusuna bakıp ağlayacağım evime koşup. Tabii bir de söyle bir şey var ki, Xbox 360'ın tadını çıkarmak için sanki bir de HDTV almamız gerekiyor. Yani pamuk eller cebe (cebinizden bir şey çıkarsa haber verin). Bunun yanında bu ay yine PSP'yle yakından ilgilendim. Hemen anlatayım: Need for Speed Most Wanted güzel bir yarış oyunu olmuş, fakat yollarda pek araç görememe ve araçların çarpışma ayarındaki sorunlar yüzünden diğer versiyonlardan biraz geri kalmış. Kingdom of Paradise, iyi bir RPG bekleyenler için güzel bir çözüm. Climax'in RPG'leri zaten genelde kötü olmaz. Ve Infected. Zombi mücadelede son nokta. Herkesi, her şeyi dev silahlara yok etmek ve hiçbir şey düşünmeden sadece ateş etmek istiyorsanız, Infected'a mutlaka göz atın. Son olarak Miyazaki'nin (Spirited Away) son şaheseri Howl's Moving Castle internete düştü. Bulun izleyin.

Yeni Dünya'nın en genç detektifi iş başında SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

Yapım: Nautilus | **Dağıtım:** Aruze | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** 2006'nın ilk çeyreği

PS2'ye veda etmeye hazırlanırken, ardına RPG bombaları patlıyor. Grandia III, FFXII ve Shadow Hearts... Hepsi PS2'nin son zamanlarına denk geliyor ve kapanış için çok güzel seçimler. Bunların arasından Shadow Hearts'ı çekip alacak olursak karşımıza yine Amerika, yine eski zamanlar çıkar. Bu sefer 16 yaşında, babasını kaybetmiş Johnny Garland başrol karakterimiz. 16 yaşında olması alırdımadan detektif olan ve bacak kadar boyunu göz ardı ederek ona iş ve-

ren bir adam sayesinde ilk işine kavuşan Garland, New York'un tüm ünlü mekanlarında gezerek aldığı iş araştırımıya başlar. İlk korkunç karşılaşmayı terkedilmiş bir sinema salonunda yaşar, zira sinemayı zombiler ve garip yaratıklar basmışdır (1929 yılında Amerika bu haldeymiş demek ki). Hikaye yine fantastik bir biçimde ilerliyor gördüğünüz gibi ve dövüş sisteminde de pek değişen bir şey yok. Yine karakterler sırasıyla saldırıyor, yine ortada bir "Judgement Ring" (saldırı yapıp yapamayacağınızı tuşlara basmaktaki hızınızla ölçen, güzel bir sistem) var ve yine saldırırızımları biriktirip diğer karakterlerle kombo saldırular gerçekleştirebiliyoruz. İkinci oyun kadar iyi olursa, fazla yenilik beklemeden bu oyunu hiç çekinmeden oynayabiliriz, kararım budur.



Uçaktan in, gemiye bin; gemiden in, denize... Olmadı bu.

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Yapım: Mitis | **Dağıtım:** THQ/Sci Entertainment | **Platform:** PS2, Xbox, PC | **Çıkış Tarihi:** Nisan 2006



Piyasada her ne kadar bir dolu üç boyutlu olduğunu iddia eden RTS olsa da, gerçek RTS keyfi bence Battlestations'la yaşana-

cak. Çok iddialı yaklaştım, ama oyun hakkında bilgiler geldikçe sanki bu oyun başarısız olamaz gibi geliyor. Ben böyle dedim diye de illa patlar, fakat pişman değilim. Oyunumuz Pearl Harbor'ın ışgalyle başlayacak. Mitis bunu etkili bir giriş yaşatmak için hazırladıklarını söylüyor. Hemen akabinde de ünlüavaşlarda bulacağız kendimizi. Filipinler'de McArthur'u kurtaracağız, uçak gemilerinin üstünden kalkan ve okyanusun ortasında sadece uçaklarla yapılan ilk savaş ünvanını kazanan Coral Sea savaşında rol sahibi olacağız, Bluebird Operasyonu'nu yöneteceğiz, gerçek savaş keyfini yaşayacağız. Bunlar nasıl olacak anlatıyorum. Bir filomuz olacak. Uçaklar, savaş gemileri, denizaltılar...

istersek bir gruba emir vereceğiz, gir şurayı yok et diye, o grup bu emre uyacak veya atlacyjız gruptaki uçaklardan birine, aksiyonu bizzat kontrol edeceğiz. Üstelik bunu her türlü araç için yapmak bizim elimizde olacak. Tüm araçların sınırsız cephane bulunacak, fakat fazla ateşlenince isınacaklar ve bir süre kullanılamayacaklar. Gerçekçilik adına da birçok detay bulunuyor oyunda. Mesela bir kruvazörle istediğimiz noktaya ateş etmek için silahlarını o noktaya çevirmemiz gerekecek. 16 kişinin online olarak karşılıklı oynaması planlanan Battlestations, enfes bir strateji oyunu da olabilir, denizin dibine batıp rezil de olabilir.

BASKIYI DURDURUN!

► Geçen ay burada duyurdugumuz yeni Legend of Mana'nın adı World of Mana olarak belirlendi ve sadece PS2 için hazırlanıyor.

► BLACK hakkında bir-iki ufak detay daha açıklandı. Buna göre oyunda gizlenmemiş, saklanmakmış, böyle yavaş işlemler kesinlikle yer almayacak. Her daim hareket halinde olacağız ve attığımız kurşulların hiç biri boş gitmeyecek. Ya çaptığı yerden bir parça koparacak, ya da düşmanı aşağı indirecek.

► Dan Brown'ın satış rekorları kıran kitabı Da Vinci Şifresi de oyun oluyor. Ama neden? Kitap çok sattı diye mi? Hayır tabii ki. Çünkü kitap filme dönüştürülmüş ve filmle birlikte 2K Games ve Sony ortaklılığında bir de oyun çıkacak karşımıza. Bakalım kitap kadar çok satacak mı (sanmam)

► Ekim ayında piyasada olması beklenen 25 to Life, 18 Ocak 2006 yılında ortaya çıkmaya karar verdi. PS2, Xbox ve PC için...

► BioWare ve Pandemic Studios birleşti. Piyasadan en ünlü bağımsız iki firmasının

daha da güçlenmesini bekliyoruz.

► Atari'nın ünlü olması beklenen oyunu Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure (daha uzun bir isim bulamazlar mıymış?) Şubat 2006'ya ertelendi. Bu garip oyunu inceleme fırsatımız da geciktikçe gecikiyor.

► True Crime: New York City (şu sıralarda piyasada olması gerekiyor) yaklaşık 80 adet Hip-Hop tarzı parçayla herkese New York müziğini yaşatmayı hedefliyor (yapımcılar öyle diyor en azından).

Geri sar, durdur, nişan al, HEPSİNİ ÖLDÜR!

TIMESHIFT

Yapım: Saber Interactive | **Dağıtım:** Atari | **Platform:** Xbox, Xbox 360, PC | **Çıkış Tarihi:** Mart 2006

İlginç bir oyunla daha karşı karşıyayız. TimeShift bir FPS. Bir FPS, ama bir Doom değil, bir Half-Life 2 değil. Bir Unreal Tournament da değil. Psi-Ops veya Prince of Persia birer FPS olsalardı onlara benzetebilirdim bakın. Bunun nedeni de özel güçlere sahip olmamız. Son derece teknolojik silahlarımız olmasının yanında, bu oyunda karakterimizin zamanla oynamaya gibi güzel özellikleri bulunacak. Zamanı durdurabilecek veya geri alabilecek. Prince'e benzettiniz değil mi? Fakat durum biraz farklı. Burada zaman sadece çevrenizi etkiliyor, sizin değil. Diyalim ki bir alana bodoslama daldınız. İçerde de sekiz tane düşman var. Üçü ateş etti, ikisi olayı kavramakta geçti, diğer üçü de hani bana dedi (bir şey bulamadım). Üstünüzde gelen üç kurşunu da yediniz ve paniğe kapılıp zamanı geri aldınız, odadan dışarı çıkmış oldunuz. Belki kurşunları geldikleri yere geri döndüler, ama etkileri üstünden kaldı ve belki de aynı adamlardan tekrar kurşun yiyeceksiniz. Yani burada zamanı geriye

almak her şeyi kurtarmıyor, fakat çoğu durumu düzeltmeye, bulmacaları çözmekte son derece etkili bir özellik. Zaman durdurma da aynı şekilde işliyor ve bir hayli kullanışlı. Biraz önceki senaryoda, o sekiz adamın ortasına atlayıp zamanı durdurup bir bölümünü temizleyebilir, hemen ardından bir yere sotalanabilir ve ne olduğunu anlayamayan düşmanları bir kez daha açıklarını yakalayıp haklayabilirisiniz. Tüm bunları da şekilli grafikler ve güzel bir senaryo eşliğinde yapacağınızı düşününce heyecanlanmamak elde değil.



Herkesin okulda sinir olduğu birkaç tip vardır...

BULLY

Yapım: Rockstar Vancouver | **Dağıtım:** Rockstar Games | **Platform:** PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** Mart 2006



Ortaokuldayken olabildiğince kendi halinde bir insan olmama rağmen, bir takım gerizekalılar inatla benle uğraşırlardı. Çok sessiz olduğumdan diye düşünüyorum, beni ezmek onlara garip bir zevk veriyordu. Canımı sıkmayı seven bu kişilere en fazla 15 dakika dayanır ve içinde yavaş yavaş büyüyen öfkemi bu dakikaların sonunda üstlerine salardım, kimse inanamazdı neler olduğuna. Daha sonra beni tanıdıklarını ve sataşmamaya başladılar. Bunu niye anlattım, çünkü Bully'de de konu aynı. İçi pislik dolu bir okulda –ki okulun adı Bullworth oyunda– Jimmy adındaki karakterin diğer öğrenciler, öğretmenler ve türlü saçılıklı uğraşmasına tanık olacağız. Jimmy olarak yeri gelecek öğrencilerle dövüşeceğiz, yeri gelecek öğretmenlere eşek şakası yapacağız. Esprili ve olabildiğince komik bir anlatımla sunulması bekleniyor oyunun, fakat içereceği yoğun “gariplikler”den dolayı da 17 yaş ve üstüne açık olacak kapıları. Oyunun arkasında Rockstar olduğu için de özgür bir oyun yapısı da bekliyoruz istemeden. Bunun yanında dokuz yüz tane gizlilik beklememek de olmaz tabii. Şu anda elimizde başka bilgi yok, olunca hiç çekinmeden paylaşacağız ama. Merak etmeyin.

Ve Sam Fisher da yoldan çıktı...

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 4

Yapım: Ubisoft | **Dağıtım:** Ubisoft | **Platform:** PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, GC, PSP, PC | **Çıkış Tarihi:** 2006'nın ilk çeyreği

Kurallara son derece bağlı, yasalara her zaman uyan bir askerin 20 yıl hapse mahkum edilmesine şaşırıdnız değil mi? Sam Fisher yüzü yüzdü, gizlene saklana sonunda kafayı yedi ve delirip çeşitli suçlara imza attı. Şimdi de hapiste. Hayır, ne gizli görevde ne de gençlik yıllarını anlatıyor. 23 yaşındaki kızı ölen Sam Fisher, ne yaptığı 20 yıl hapse mahkum olacak kadar büyük bir suç işlemiştir. Oyunumuz da tam bu noktada başlıyor işte. Sam hapisanede kendine birkaç arkadaş ediniyor ve onların yardımıyla hücreinden çıkmayı başarıyor. Hapisaneden tam anlayıla çıkmak için de eski Sam Fisher taktiklerini kullanıyoruz. Yani gölgelere saklan, kapıları aralayıp arasından bak, düşmanların arkasından sinsiye yaklaşıp onları etkisiz hale getir. Bu ortamdan kurtulduktan sonra bir suç örgütünün karargahına gidiyorsunuz. Görevlerinizi de buradan alıyor ve Sam'in bir suçlu olarak terör estirmesini sağlıyorsunuz. Konunun içerisinde otuz tane de karakter ve onların hikayeleri geçiyor, ama şuradaki üç satırlık yere bu isimleri sıkıştırmak istemedim. Zaten bir tanesini bile aklımda tutabilmemiş değilim. Önceki oyunlara göre karakterlerin hikayeleri de çok önemli bir yer barındıracak oyunda. Grafiksel açıdan da... Bu konuda yorum yapmak istemiyorum, zira herhalde inanamayacağınız göründüklerimize (PS3 versiyonu özellikle).



► Crystal Sky Pictures, Dimension Films ile anlaşarak Castlevania'yı film yapmaya karar verdiler. Arada Konami'den de izin alan firmalar, 3-5 yıla kalmadan filimi tamamlayacaklarını belirtiyorlar.
► Birçok Disney karakterini ve mekanını içinde barındıracak olan Kingdom Hearts II, 1982 yapımı Tron'dan da sahneler içerecek.

► THQ, Paradox Entertainment ile yaptığı anlaşma sonucu Conan'ı birçok platforma (el oyun cihazları, yeni nesil konsollar, PC vs.) uyarlayacağıni açıkladı.
► Japonya'da çoktan piyasada olan Grandia III, yakında bizim evlerimizde de olacak. RPG sevlerle müjde.
► 2017'ye kadar X-Men ve Spider-Man oyunlarının yayım

hakkı yine Activision'da. Marvel ve Activision iyi anlaşıyor gibi.
► Dance Dance Revolution'a Ubisoft'un cevabı Flow Spins oldu. 50'den fazla Hip-Hop parçasının bulunduğu oyunu eğer bir Dance Mat'ınız varsa kaçırmayın, T-Flare'ları, Turtle'ları havada uçurun.
► Japon'ların artık bir kenara bıraktığı Drakengard 2 (Hazard'dan beri oynuyorlar), an-

cak 2006'nın Mart ayında Amerika'da ve Avrupa'da görülecek.
► Activision, Marvel'la yaptığı anlaşma yetmezmiş gibi DreamWorks'le de nikah tazeledi. Bee Movie, Kung Fu Panda, Rex Havoc, How to Train Your Dragon, Shrek 3 ve Madagascar 2'nin oyunları hep Activision damgasıyla piyasada olacak.



YENİ NESİL GELİYOR

**PlayStation 3, Xbox 360 ve Nintendo Revolution yakında evlerimizde.
Kendinizi bu mücadeleye hazırladınız mı?**

Ve yarışmacılarımızdan bir tanesi ipi göğüsledi bile. Microsoft yeni nesil konsolunu hızla tamamladı, Xbox 360'ı piyasaya sürdü. İnanılmaz grafikleri, HDTV desteği, 20GB'luk hard disk ve Xbox Live ile online oyun olanağıyla yeni nesli artık yaşamaya başlayabileceğiz. O kadar heyecanlıyız ki, ne diyeceğimizi bilemiyoruz. Belki Xbox 360, PS3 gibi çığır açmayacak oyunlarda ama şu anda oynadığımız oyunlardan kat kat başarılı olacağından eminiz. Bu farkı da daha çok Xbox 360 için özel hazırlanan oyunlarda göreceğiz.

Yazar | Tuna Şentuna

PS3'TEN HABERLER

Hepimiz Shenmue oynadık değil mi arkadaşlar? Dreamcast'ınızvardı değil mi? Yoksa Xbox'ınızvardır, orada oynamışsınızdır. Hayır mı? Çok şey kaçırdığınızı belirtmek istiyorum. Oynayanlara zaten ne demek istedigimi çoktan anladılar ve bana katılıyorlar (despotizm böyle bir şey olmalı). Shenmue'nun yapımcısı Yu Suzuki şu sıralar Shenmue Online üzerinde çalışıyor ve oyunun iptal edildiği söylentilerini de yanlıyor. Fakat haberimiz bu değil. Geçtiğimiz günlerde yapılan bir röportajda, Suzuki-San'ın firması AM Plus'in PS3 ve Xbox 360'a oyun üreteceğine dair sinyaller alındı. Şu sıralar kimse net bir açıklama yapmamış zaten. Bu çalışmanın, Arcade makineleri için hazırlanan Psy-Phi mı, Shenmue mi, yoksa başka bir yapım mı olacağını sanırmı 3-5 yıla görüşür.

Bir diğer açıklama da (bunlara açıklama değil, kerpetenle alınan laf demek lazım aslında) Square Enix'ten geldi. Square Enix PS3'ün Mayıs çıkarmasındaki şovunda Dragon Quest IX ve Final Fantasy XIII'ü tanıtabağını belirtti. Hangi sistem için sorusuna da çok ilginç bir yanıt verdi RPG devi. Herkes PS3 cevabını beklerken, PS3 ve Xbox 360 veya sadece birisi yanıtını veren Square Enix yet-



SpeedTreeRT teknolojisinin Elder Scrolls IV: Oblivion'daki mükemmel kullanımı. PS3 oyunları da bundan nasibini alacak.

ancak bu kadar başarısızca değiştiriliyor)? Sorunun cevabı SpeedTreeRT teknolojisinde yatar. Bu teknolojinin sahibi IDV firması, rüzgara göre tepki veren dijital ağaçlar üretiyor. Sonra siz de bir oyun yapımcısı olarak bu ağaçları oyununuza serpiştiriyorsunuz ve oturup bir de yeşillikle uğraşmıyorsunuz. Firmayla anlaşma imzalayan Sony, SpeedTreeRT'yi oyun yapımcılarına dağıtacak, yapımcıların yüzü gülecek.

Bir bakalım elimizde başka ne haberler var. Evet, Electronic Arts, EA, Gracie Films ile anlaşarak The Simpsons'ın oyun haklarını satın aldı. Şu anki ve yeni nesil konsollara The Simpsons oyunları hazırlayacak olan EA'yı, dünyayı ele geçirmekteki hırsından dolayı tebrik ediyorum.

KEN KUTARAGI'NIN HAYALİ

PS3 konusuna son vermiş değilim. Son hız devam ediyoruz. Sıradaki haberimizde Ken Kutaragi ve hayatı başrolleri oynuyor. Sony'nin önemli insanı Kutaragi-San, PS3 için çok heyecanlanmadığını, fakat PS4'ü düşündükçe kendinden geçtiğini söylemiş bir açıklamasında. 2015 yılında dünyayı değiştirmeyi planlayan Kutaragi-San, teknolojiyi çok sevdigini, dünyayı teknolojiye boğmak istediğini ve PlayStation'la bunu başaracaklarını da açıklayıp uzay gemisine bitti ve hızla geldiği zaman dilimine döndü. Bundan da ha ciddi bir açıklamaya direkt olarak Sony'den geldi. Daha önce açıkladığı gibi PS3 maalesef PSOne ve PS2 oyunlarıyla "tam" anlamıyla uyumlu olmayacağı. Tam uyumu yakalamak için çok çalışlıklarını belirten Sony, çoğu oyunun problemsiz çalışacağını, fakat bazlarının olay çıkartabileceğini söyleyerek herkesi düşündürdü.



kılısı, fanatik PS'ciler tarafından taşla sopayla kovalandı (yok canım daha neler).

Tabii şimdi soracaksınız PS3'te ağaçlar, çalışmaları, çimler ne kadar gerçekçi gözükecek diye (konu da

KENDİNİZİ HAZIRLAYIN

XBOX 360

Çıkış tarihleri: Japonya'da oturmuyorsanız, şu anda bir Xbox 360 alabilirsiniz.

Türkiye durumu: Avrupa'da çıkış olmasına rağmen, ülkemize gelmesi biraz zaman alacaktır. Microsoft tarafından ne zaman resmi olarak getirtilir, onu ilerki aylarda göreceğiz.

Gelişmeler: Yeni nesil konsollar arasında piyasada olmayı başarabilen tek makine Xbox 360 şu anda. Tabii bu yazılı önceden hazırladığımız için neye benzediğini göremedik, hakkında yorumlar okuyamadık. Arkasında Microsoft olduğu ve dedigim gibi diğer konsollardan önce çıkışlarından dolayı büyük ilgi göreceği kesin. Görmek için sabırsızlanıyoruz. Umarız gelecek ay biraz Xbox 360 oynamış olarak karşımızda.



Hangi konsol ne durumda görmek için, bu köşeyi takip edin.

REVOLUTION

Çıkış tarihi: Belli değil. Nisan 2006'dan sonra her an piyasada görebilirsiniz.

Türkiye Durumu: Ülkemizde yeni kurulan Nortec Eurasia tarafından resmi olarak getirileceği açıklandı.

Gelişmeler: Nintendo hala gösteriye çıkardığı game-pad'ının halk üzerinde yaptığı şartsız etkinden yararlanıyor ve asıl cihaz hakkında bilgi vermekten kaçınıyor. Biz de o gruptayız zaten. Düşündükçe Nintendo'nun gerçekten bir devrim yaratabileceğinden şüpheleniyoruz. Eğer sistem gücü de PS3'e yakın olursa, her eve bir Revolution girecektir. Bu arada sistemin son ismi Revolution değil, her an değişebilir.



PLAYSTATION 3

Çıkış tarihi: Hala belli değil. Mayıs 2006'dan önce gelmesini umut ediyoruz.

Türkiye durumu: Sony Eurasia tarafından, Avrupa çıkışıyla büyük ihtimalle aynı zamanda ülkemizde olacak.

Gelişmeler: Geçen ay da belirttiğimiz üzere Sony, PS3 için müthiş bir şov hazırlığı içinde. Kendini buna odaklı olan Sony, PS3'ü neredeyse tamamlamış sayılır. Üstünde son rötuşları yapıyor. Çıkışına hala uzun sayabilecek bir süre olduğu için ve çoğu detayı da belli olduğundan, PS3 hakkında daha fazlasını şu an söyleyemiyoruz. Ya da şu yazılı okuyun, detayları öğrenin.



Aslında bu haberin bir benzeri PS2 çıkacağı zaman da söylemişti. Sözde PSOne oyunlarının hepsiyle uyumlu olmayacaktı alet ama sonunda ne oldu; hiç birimiz bir PSOne oyununu alıp da takmadık PS2'ye.

Kötü haberler bununla sınırlı değil. Japonya'dan gelen bir habere göre PS3'ün geliştirme paketleri oyun yapımcılarına zor anlar yaşıtmıştır. Problemin kaynağı PS3'ün Cell çipi mimarisini olarak gösterilmiş adı belli olmayan bir oyun yapımcısı tarafından ve bu mimariye uygun kodlama yapılıbilmesi için üstünde daha fazla düşünlümüş kontrol araçlarının tasarılanması gerekiyormuş. Bir şey anlayan varsa bura ya gelsin ve bana da açıklasın. Sonuçta yapımcılar Xbox 360'ın "yapımcı dostu" geliştirme paketlerinden daha memnunlar, buradan bunu anlıyoruz.

PS3 haberleri bitecek gibi gözükmüyor. PSP ile oyunlarda bölge kodu kavramına son veren Sony, aynı tutumunu PS3'te de sergileyeceğini açıkladı. PS3'ün HDTV desteği bulunmasının bu kararda önemli bir yeri bulunduğu da belirtiliyor. Böylece dünyanın herhangi bir yerinden alacağımız bir oyun, aynen PS3'ümüzde çalışacak. PAL'mış, NTSC'yımış diye dert etmeyeceğiz.

Geçen ayı Xbox 360'a ayıranın verdiği rahatlıkla Sony'yi ön plana çıkarmaya

devam ediyorum, umarım kızmıyorsunuzdur bana. Sony İngiltere başkanı Sir Howard Stringer PS3'ün yaklaşık 300-400\$ arasında (hic duymamıştık bunu, süper açıklama) olacağını ve PS3'ün içinden bir dolu film, müzik, oyun ve televizyon programıyla dolu olacağını söyledi. Yalnız konuşmanın sonunda cihazın "gelecek Noel'de" Amerika ve Avrupa'da olacağını söylemesi bende endişe yarattı, sizde de yaratması kuvvetle muhtemel.

XBOX 360'IN CİLVESİ

Biraz önce PS3'ün PS2 oyunlarıyla ilgili problem yaratabileceğinden bahsettim. Şimdi de bunun problem haline gelmiş halini sunuyorum. Xbox 360, Xbox oyunlarının tam 212 tanesini çalıştırabilecek. Geri kalanına ne olacak bilemiyorum. Bu bahsi geçen oyunlardan Xbox Live desteği olanları yine Xbox sahipleriyle oynayabileceksiniz. Bu da güzel, fakat güzel olmayan bir şey var, o da bir Xbox oyununu oynamak için bu oyuna özel bir emülatör dosyasına ihtiyacınız olması. Yani Halo'yu alıp koyacaksınız Xbox 360'ınıza, alet interne bağlanmak isteyecek emülatör dosyasını indirmek için ve internete bağlısanız bunu Xbox 360'ın hard diskine indirerek olayı tamamlayacak.

Xbox 360'ta internet imkanı olmayanlar ise Xbox.com'dan ilgili oyunun dosyasını bir CD'ye yazarak durumu çözebilecekler. O da olmazsa Microsoft'tan bedava bir CD talep edebileceksiniz ama kargo para size ait. Desteklenen ünlü oyunlar arasında Halo, Halo 2, Star Wars: Knights of the Old Republic I ve II, Ninja Gaiden, Ninja Gaiden Black ve üç Grand Theft Auto: III, Vice City ve San Andreas dikkat çekiyor. Tüm oyunları buraya yazmak isterdim de olmaz şimdî.

Peter Molyneux'nün büyük başarısı Fable'in devamı Fable 2 de Xbox 360 için açıklandı. 2006'nın Noel'inde piyasada olması planlanan Fable 2 hakkında ilk detaylar şu şekilde: Oyunu yine bir delikanlı olarak Oakvale'den farklı bir yerde başlayacağız fakat bu sefer yanımızda bir de köpeğimiz olacak. Yine Fable dünyası davranışlarımıza göre şekillenecek ve artık davranışlarımızdan köpeğimiz de etkilenecek. İyi bir insan olursak güneşe parıldayan, güçlü bir köpeğe sahip olacağız, kötülüğü seçersek cehennemden çıkışmış bir yaratık bizi takip edecek. Şu anda bu kadar bilgiye sahip olduğumuz için bile şanslı saymalıyız kendimizi. Ve bakın ne olmuş, yazının sonuna gelmişiz. Kapatiyoruz arkadaşlar, elveda. ■



XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOSE



Xenosaga Episode II Japonya'da ne zaman çıktı söylesem inanmazsınız. Amerika'da ne zaman çıktılığını söylesem belki inanırsınız ama kalbiniz kırılır. Peki Avrupa'da nasıl oldu da Kasım'da çıktı bu oyun? İlginç bir soru, üstünde düşünmemiz gereklidir.

Böylesine geç çıktıgı için grafiksel anlamda artık çağın çok gerisinde kalan Xenosaga II, oynanış ve hikaye açısından da bocalayınca ortaya güzel bir hayal kırıklığı çıkıyor. Xenosaga'cılar ve RPG fanatikleri için yine de mükemmel bir oyun olan Xenosaga, geriye kalan kesim için anlamsız bir deneyim. Hem zaten ilk oyunu oynamadıysanız, burada neler olduğundan da bilhaber olacaksınız. O yüzden isterseniz FFXII'yı bekleyin. Bu incelemenin de sonuna gelirken, büyüklerin gözlerinden, küçüklerin... Mavi ekran çıkardım.

ALBEDO'NUN HİKAYESİ

Eğer ilk oyunu oynamadıysanız, senaryoda tüm karakterlerin dünyasına degenildiğini hatırlarsınız. Yeni oyunda böyle bir şey yok ya da varsa bile o kadar az ki belli etmiyor kendini. Burada daha çok, kötü arkadaşımız Albedo'nun etrafında dönüyor olaylar. Shion, Chaos, MOMO bunlar hep bir kenara itilmiş durumda.

Chaos ve bir Realian (android) olan Canaan'ın bir E.S. robotunun içinde ilerlemeleriyle başlıyor konu. Chaos ve Canaan son derece sıkıcı ses tonlarıyla bir konu konuşuyorlar (o kadar kötü bir seslendirme ki uykunuz geliyor) ve tam o sırada çeşitli Mecha'ların saldırısına uğruyorlar. Mecha'ları etkisiz hale getiren ikili gezegene iniş yapıyorlar ve dost sandıklarının düşman olduklarını öğreniyorlar. Düşmanlarla mücadele ederken katanalı bir adam da bize eşlik ediyor ve hikaye gelişiyor. Aslında Albedo'dan biraz uzaklaşsa, biraz daha diğer karakterleri içine alsa müthiş bir hikaye ortaya

Ich liebe dich Xenosaga!

çıkacak ama bu haliyle biraz kısıtlı kalmış. Yine de çoğu oyunun yanında çok başarılı.

ZONE SALDIRILARI VE BREAK'LER

Dövüş sistemindeki değişiklikler Xenosaga II'nin en iyi yeniliklerinden. Artık düşmanlarınızın üç farklı noktası bulunuyor: Low, Med ve High (A, B, C de diyebiliriz) olarak ayrılmış bölgelere yapacağınız her saldırı, her farklı düşmandan değişik bir sonuç doğuyor. Bir düşmanın eğer B noktası zayıfsa ve o noktaya yüklenirseniz, rakibiniz "Break" statüsüne geçiyor. Yani bundan sonra yapacağınız saldırılarda fazla hasar verecek ve onları yere indirme, havaya fırlatma gibi hareketler yapabileceksiniz. Tam bu noktada da anlaşmalı saldırısı konusu devreye giriyor. Break edilmiş bir düşmanı havaya fırlatmak ve ardından hareketini "Stock" etmiş bir arkadaşınızla ona özel bir hava saldırısı yapmak, büyük hasar anlamına geliyor. Hareketleri saklamak (Stock) da sıranızı bir kez feda etmek ama bir sonraki aşamada Double Attack (çifte saldırı) yapmak anlamına geliyor. Net bir şekilde anlaşıldığı üzere savaş sistemi ön-

ceki oyuna nazaran çok daha gelişmiş durumda. Buna son derece ters olarak karakterlerin gelişimi yerlerde sürüyor. Artık farklı puanlar alıp karakterinizin ona özel hareketlerini geliştirme imkanınız yok. Bu sefer herkes aynı yetenek ağacını takip ediyor ve sonunda birbirinin aynı birçok karakter elde etmiş oluyorsunuz, kimsenin kimseden farkı kalmıyor.

DER WILLE ZUR MACHT'I BEKLERKEN

İçer acısı grafikleri ve karakterlerin fotokopi makinesinden çıkmış olmasını göz ardi edersek, bir RPG olarak çok iyi bir oyun. İlk oyunun orkestral müzikleri de bulunmuyor ama haydi onu da görmezden gelelim. Üçüncü oyunu oynamayı düşünüyorsanız –ki umuyorum o Xenosaga efsanesine yaraşır bir oyun olacak– Jenseits von Gut und Bose'u da oynamalısınız. ■



Son karar

Şu sıralar piyasada pek RPG görmediğimizi varsayırsak, Xenosaga II için en iyi seçim diyebiliriz fakat en sevmeye RPG'leri tercih edenler için grafikleri kötü, az da sıkıcı bir oyundan fazlası değil.

Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose

Tür ► RPG Yapımı ► Monolith Software
Dağıtımci ► SCEE Yaş sınırı ► 13+ Dual Shock ► Var
60Hz Modu ► Yok Hoparlör Desteği ► Surround
Zorluk ► Ingilizce gerekşimini ►
Multiplayer ► Diğer sistemler ►
Web ► xenosaga2.namco.com

Artı & Eksi

- ↑ Yenilenen savaş sistemi. E.S. robotlarının, A.W.G.S.'lere göre daha avantajlı olması.
- ↓ Çağıın içerisinde grafikler. Sıradan müzikler. Kötü seslendirme. Karakter geliştirme özelliğinin kısıtlı kalması.

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Oynamabilirlik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>

level
puani

79



Resident evil®

IŞIKLARI KAPATIP SESİ AÇIN...
BIRAKIN BÖBREK ÜSTÜ BEZLERİNİZ
ÇALIŞSIN... BIRAKIN ADRENALİN
VÜCUDUNUZA YAYILSIN...



LEVEL CLASSIC

Yazar | MegaEmin™



Efsanevi oyun Resident Evil dolu dizgin geri döndü. Hem de ne dönüş, serinin en başarılı oyunu olan Resident Evil 2'de Racoon City'den canlı kurtulabilmeyi başaran yakışıklı kahramanımız Leon Scott Kennedy'yi alıver ve maceraya balıklama dalmıyor.

Zombi olayı esnasında sadece bir gün polislik yapan Leon, kıymetten kurtulur kurtulmaz hemen başkanın ailesini korumakla yükümlü özel ajan olmuştu. İş bu ya, tam altı yıl sonra başkanın kızının kaçırılması tatar. Leon da tek kişilik zorlu bir görevle kizi kurtarmak için İspanya'nın ücra köylerinden birisine gönderilir. Köye ulaştığında yerel halk tarafından pek dostça karşılanmayan Leon'a baltayla saldırlır, kendisi de ateşle karşılık vermek durumunda kalır. Ardından tahmin ettiğiniz üzere ayıkla pirincin taşını durumu oluşur.

TAZE BEYİN DEVİRİ KAPANDI

Zombi dendiği zaman akla ilk gelen şeylelerden bir tanesi olan Resident Evil serisi bu kez tarz değiştirmeyi ve zombiler yerine farklı bir düşman tipi denemeyi uygun bulmuş: Bu kez basbağa kanlı canlı, bir şeyleri yemeye çalışmayan insanlarla savaşıyoruz. Bu insanlar kesinlikle zombilerden daha hızlı ve akıllılar. Ayrıca tuttuklarını öpmek yerine sadece size saldırıyorlar.

Oyun serinin eski oyunlarına göre önemli bir miktarda değişmiş, ama o eski tadını yitirmemiş. Ve aslında Gamecube için yapılan Resident Evil 4, PlayStation2'ye inanılmayacak derecede başarılı şekilde çevrilmiş. Donanım kısıtlaması yüzünden birkaç göze batmayan görsel detay kırılmış ama onun ötesinde fazlaca bir kayıp gözlenmiyor. Hatta oyunda PS2'ye özel ekstralalar bile var.

Korku öğeleri biraz daha geriye gitmiş ve gerilim ile aksiyon öğeleri ön plana çıkmış. Sanki Resident Evil değil de Silent Hill ile MGS'nin bir karışımını oynuyor gibisiniz. En büyük değişiklik sabit fonlar ve kamera açılarının gidip; gerçek zamanlı, üç boyutlu çevre ve omuz kamerası sisteminin gelmiş olması. Bu durumda görüş açınız çok azaldığı için etrafınızda olan bitenden her zaman haberdar olamıyor ve paranoid yaklaşım geriliyorsunuz. Sağ kolu kullanarak kameraları sağa sola çevirebiliyorsunuz ama bu her yeri görmenize yetmiyor.

Lazer işaretçili veya dürbünlü silahlarınızla serbestçe iste-

diğiniz yere nişan alabiliyorsunuz ama yine de oyun bir shooter'a benzememiş. Bunun sebebi eski kontrol sistemine bağlı kalınması. Yani yanlara yürüme, yürürken ateş etme veya şarjörü doldurma gibi özellikler hala yok. En fazla geri + kare tuşu ile 180 derece ani dönüş yapabiliyorsunuz. Oyun çok daha güzel bir hava almış, bulmacalar azaltılmış, onun yerine aksiyon ve bosslar ağırlık kazanmış.

KIRMIZI ELBİSELİ KADIN: ADA WONG

Karakterimizin hareketleri de eskisine göre çok daha serbest. Artık aksiyon tuşlarını kullanarak çitten atlama, bir şeyleri iteklemek, sersemlemiş düşmanlara tekme atmak, kapıları tekmeleyerek açmak, bir yerlere tırmanmak, Cüneyt Arkin gibi artistik şekilde camı patlatıp dışarıya atlama gibi aksiyonlar yapıyororsunuz. Bazen de ekranda aniden beliren tuş kombinasyonlarını uygulamanız isteniyor. Bu kombinasyonlar boss dövüşü esnasında çıkabileceği gibi oyun esnasında birden arkanızdan yuvarlanmaya başlayan dev kayadan kurtulmak gibi daha basit olaylar için de karşınıza gelebilir. Oyun boyunca buna benzer birçok sinematik aksiyon sahnesi var. Bunlardan birisinde ilk Resident Evil filmindeki lazerli koridor sahnesini Leon ile yaşıyor ve tuşları doğru zamanda kullanarak abinin el kıyması olmasını engellemeye çalışıyoruz. Aksiyon tuşlarının kullanımı oyuna bir aksıkanlık kazandırmış. Biri hot dediğinde

tuşlara dokunabilmek için DualShock'u deli gibi sıkıyorsunuz.

Resident Evil 4'ün boss dövüşleri de bu tarz bir oyunda görebileceklerinizin en iyi ve en heyecanlılarından. Her ne kadar bosslarla başa çıkmak çok zor olmasa da, korkutucu ve psikolojik anlamda sindirici göründüklerinden kendinizi aciz hissediyorsunuz. Üstelik oldukça da zekiler; tam onları çözüguna düşündüğünüzde farklı bir teknikle üzerinize geliyorlar. Kazanmak için çevreyi ve aklınızı çok iyi kullanmalısınız.

MOTORLU TESTERE YAŞ DA KESİYOR, BAŞ DA

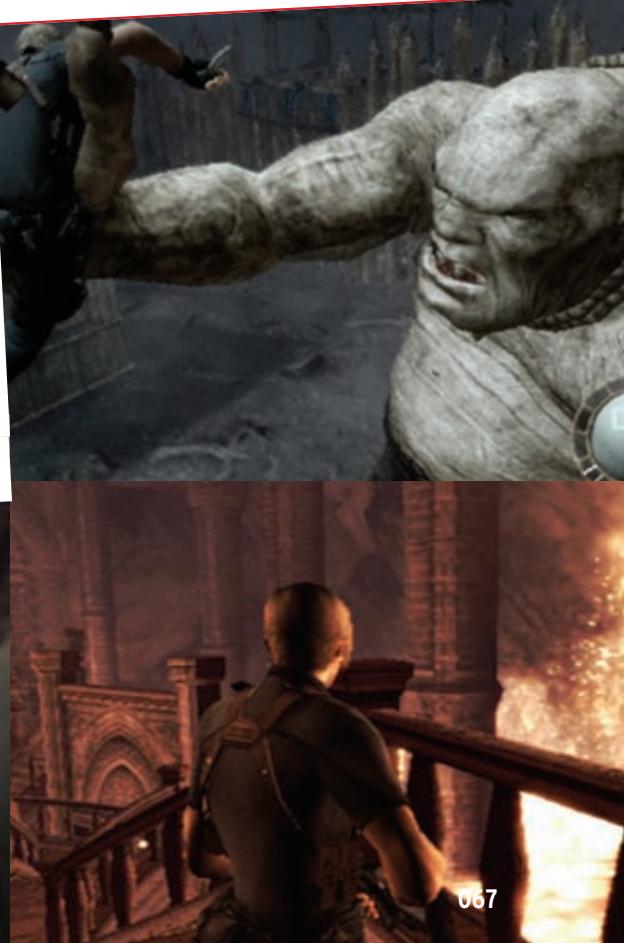
Söylediğim gibi bu oyundaki düşmanlarınız zombiler değil, çok daha zeki olan yerel halk. Takım olup beraber saldırmayı veya etrafınızı sarmayı çok seviyorlar. Tipleri dizlerinden veya omuzlarından vurmanıza göre farklı tepkiler veriyorlar ve artık her kafadan vurdugunuz ölmüyor. Bu durumda ya ortaya karışık bomba sallayacaksınız, ya da artık silahlarınızı ve tekniklerinizi geliştirmeye bakacaksınız. Hele bir motorlu testere kullanı var ki sormayın gitsin, üzərinize doğru koşuyor ve bir şey yapamazsanız boynunuza kesip anında öldürüyor. Tabanca adamı gidiplamıyor bile.

Çevre çok detaylı olmasına rağmen sağa solu fazla araştırmanız gereklidir çünkü etraftan toplayacağınız malzemeler kendilerini çok belli ediyorlar. En fazla elinizdeki bıçakla kutuları ve varilleri kırarak veya çekmeceleri karıştırarak içlerinden çıkanları alıyorsunuz. Zaten bıçak başka da bir işe yarılmıyor. Bunların dışında öldürdüğünüz düşmanlarınızdan da faydalı nesneler alıyorsunuz. Edindikleriniz nadiren silah, bol bol cephane, iyileştiren yiyecek, bitki ve spreyler, para ve kıymetli eşyalar olu-

yor. Bitkilerin kırmızı ve yeşil olanları eskiden oldukları gibi enerji verirken, yeni eklenen sarı bitki ise her seferinde maksimum sağlığını bir adım daha ileriye götürüyor. Topladığınız anahtar nesneler ve kıymetli eşyalar çantanızda yer kaplamıyor, sınırsız şekilde ayrıca depolanıyorlar. Tabii yeni ve daha geniş bir çanta, yeni silahlar ve gelişmiş özellikleri satın almanız mümkün. Satın almak diyorum çünkü oyunda Ptas (muhtemelen peseta) isimli bir para sistemi ve adım başı karşınıza çıkan mistik tüccarlar var. Bunlara çantanızdan istediğiniz eşyayı ve bulduğunuz hazineleri satabiliyor veya istediğiniz nesnelerle (hazine haritaları, silahlar, spreyler) geliştirmeleri satın alabiliyorsunuz.

AL GÜLÜM, VER GÜLÜM

Alışveriş sistemi gerçekten çok güzel olmuş, tüccar nerede neye ihtiyaç duyduğunu çok iyi biliyor. Oyunun zorluğu arttıkça satıcı da imdadınıza yetişiyor. Başta oyundaki silahların çok çeşitli ve güçlü olmasına anlam verememeniz de, rakiplerinize yetmemeye başladıklarında onları daha güçlüler ile değiştirmek veya modifiye etmek için elinizden geleni yapacaksınız. Tüccar size ateş gücü, hız, yeniden doldurma süresi ve şarjör kapasitesi gibi geliştirmeler yapma imkânı sağlıyor. Oyunda çok dar ve çok geniş alanlar, farklı düşman tipleri ve değişik özelliklere sahip si-



lahlar olduğundan, duruma göre en uygun silahı kullanmanız gerekiyor. Sniper kullanımı çok efektif ve keyifli olmuş. Uzaktakilerin kafasını alabilir (kafalar hala kabak gibi patlıyor) veya dolu yakıt tankına ateş ederek tek tuşla çok kuş vurabilirsiniz. Kuvvetli silahlarla düşmanların kalkanlarını ve kapıları kırabiliyorsunuz, üstelik parçalanma bütün olarak değil, sadece ateş ettiğiniz kısımlarında oluyor.

Oyunun harita sistemi de gayet kullanışlı. Tek tuşla ulaşılan (üçgen) harita sizi hiç üzmeden ve yormadan detaylı bir şekilde herodayı, kilitli ve açık kapayı, kaydetmeniz için gerekli dactiloları, saticıları ve ulaşmanız gereken noktayı gösteriyor. Kayıt yapmak için artık dactilo işaretlerine ihtiyacınız yok, sınırsız kayıt hakkına sahipsiniz. Sık aralıklarla belirlenmiş kontrol noktaları ise sizi yükleme durdurmak ve dellenmekten kurtarıyor.

Oyun boyunca her zaman yalnız ilerlemiyorsunuz, bazen de başkanın kızını beraberinizde götürüyorsunuz. Kız da gayet akıllı uslu ve laf dinler olduğundan size işkence etmiyor. Ana oyuncunun yanı sıra haritada mavi noktalarla gösterilen keyifli alt görevleri de oynayabiliyorsunuz. Örneğin belli bölgelerdeki atış poligonlarında mücadele edebilir ve bu sayede para ve karakter oyuncakları kazanabilirsiniz.

MINİ MINİ OYUNCUKLAR

Resident Evil 4 uzun olmasına rağmen akıcılığı sayesinde insanı esir alan bir oyun. Eskiden de olduğu gibi bu oyunda da bir kez sona ulaştığınızda oyunu oynamayı sürdürmenizi sağlayan unsurlar var. Bir sonraki oyuna önceden kalan tüm silahlar ve para ile başlayabileğiniz gibi ilginç alternatif kostümler ve silahlar da kullanımınıza sunuluyor. Bunun dışında ivrız zivir galerisi ve Mercenaries, Assignment Ada gibi birkaç mini oyun açılıyor. Sadece Playstation versiyonuna eklenen Separate Ways (ayrı yollar) ise yaklaşık altı saat süren beş bölümlük önemli bir yan oyundur. Burada Leon ile bitirdiğiniz görev ile paralel olarak geçen Ada Wong'un görevini oynuyorsunuz.

nuz. Oyun esnasında ve Ada'nın hazırladığı raporları okuyarak hikâye ile ilgili soru işaretlerinizi de giderebilirsiniz.

Oyun çevrim olmasına rağmen bir görsel şaheser. Düşmanlarınızın ve özellikle de ana karakterlerimizin modelleme ve kaplamaları çok detaylı. Boss'ların görsel kalitelerini ise şimdide kadar başka hiçbir oyununda görmemiştim rahatlıkla söyleyebilirim. Büyünlük açısından ara sahnelerde bile render videolar yerine gerçek zamanlı grafikler kullanılmış. Oyunun atmosferi ve çevre tasarımını harikulade. Bir köy veya şato ancak bu kadar gerçekçi ve tüyler ürpertici şekilde tasvir edilebilirmiş. Herifler oturup mimar gibi işlemiştir. Az da olsa çevreyle etkileşim de var, her an ayağınız yoldaki kapana kışılabilir veya gördüğünüz kilise çanını ateş ederek çalmak isteyebilirsiniz. Kapılar açıldığında geniş alanlar hafızaya yüklediğinden her kapıda yükleme olmuyor, bu yüzden kapıları tekmeleyerek açıp mekâna dalmanız mümkün olabiliyor. Işık ve gölgelendirme fena değilken parçacık efektleri coşmuş. Özellikle de oyunda kullanılan alev efektlerine hayran oldum. Üstelik herhangi bir yavaşlama da görülmüyor.

Atmosfere en büyük katkıyı yerinde kullanılan müzik ve sesler yapıyor kuşkusuz. Müzikler tamamen yeni olmalarına rağmen eski oyunlardakilerin tarzından ve kalitesinden uzaklaşmamışlar. Oyunda bazen hiç müzik yok, bazen tırsı müzikleri başlıyor, bazen de kayıt noktası gibi yerlerde iç rahatlatıcı ve huzur veren müzickler çalınıyor ki ruh haliniz devamlı zıplama durumunda olsun. Seslendirmeler kulağa hoş geliyor, özellikle de halkın İspanyolca çıkışmaları güzel bir hava katmış oyuna. Silahların ve diğer nesnelerin çikartılı sesleri de çok özenle hazırlanmışlar. Çevrenin ambiyans efektlerine ise söylenecek söz bulamıyorum, cırcır böcekleri ve bastığınız kuru otlar ile geceyi yaşamanız

Artı & Eksi

↑ Grafik, ses, oynanış, aksiyon, modeller harika. Sadece PS2'ye özel bir oyun eklenmiş.
↓ Hikaye klîşe başlıyor. Fazla uzun olması herkesin hoşuna gitmeyecek.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

gerekli. Hele bir yağmur yağıyor, sınırsız odanın içinde yağıyor. Gözünü kapatırsan üzür, nefesini tutarsan İslanırsın. Pro Logic 2 desteği de sunan oyunun sesleri yüz üzerinden yüz verdim git-

EMREDERSİNİZ KOMUTANIM!

Sonuç olarak anlıyoruz ki zombi olmadan da güzel bir Resident Evil olabilirmiştir. Haklarını vermek lazımdır, açıkça görülebilir ki RE takımı çok ama çok çalışmış, hiçbir noktayı atlama yapmadı ve bir başyapıttı getirmiştir. Yani oyunu tam anlatmaya şu sayfalar yetmez, en iyisi düşünmeden bu oyunu alın ve oynayarak görün. Unutmayın ki bu oyular PS2'nin son bombaları artık. RE4 birçok yönden yeni olmasına rağmen, içinde kaybetmediği unsurlardan dolayı bende bir nostalji hissi uyandırdı. Hatırlıyorum da, Resident Evil 2'yi yirmi kusur kez sıkılmadan bitirmiştim. Bakalım bu oyunu da defalarca kez bitirebilecek miyim? Özellikle Aralı'ın onunda askere gideceğimi düşünürsek bu dedığım pek mümkün olmayacakmış gibi görünüyor. Eh, eposta atarsınız artık herhalde. Bye&Smile... ■

Alternatif



SILENT HILL 4

Serinin son oyunu tırt olmasına rağmen yine de Resident Evil'in gerilim türündeki en büyük rakibi.

Son karar

Resident Evil'in muhteşem dönüsünü oynamak hepинize iyi gelecek. Kim böyle oyunlar varken yeni nesile ihtiyaç duyur ki?

Resident Evil 4

Tür ► Aksiyon / Gerilim Yapımı ► Capcom
Dağıtımci ► Capcom Yaş sınırı ► 12+ Dual Shock ► Var
60Hz Modu ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2
Zorluk ► Normal İngilizce gereksinimi ► Normal
Multiplayer ► - Diğer sistemler ► Gamecube
Web ► <http://capcom.com/re4/>

level
puanı • 96



SHADOW OF COLOSSUS

Üç yılda yapılan, PS2'yi aşan ve unutamayacağınız bir oyun için doğru sayfa!

LEVEL CLASSIC

Yazan | Volkan Turan

 Yılsonuna doğru yaklaştığımızdan dolayı, bunca mükemmel oyunun geleceğini biliyorduk. Bu yüzden geceli gündüzlü hazırlandık; gamepad'lerimizi temizledik, randevularımızı iptal ettik ve bol bol uyuduk (Kiiim?). Şu PS2 sayfalarında gördüğünüz Resi 4, Calibur III, The Warriors gibi süper oyunlardan önce dayanmadım, ilk olarak Shadow of Colossus (SoC)'un tadına bakayım dedim. Bakış o bakış! Hala diğer klasiklere geçmeye fırsatım olmadı. Onca hazırlığa rağmen, savunmasız yerimden yakalandım. Aslında suç benim çünkü ICO gibi harika bir adventure yapan elliinden, en az bir bu kadar daha harika, tiryakilik yapan bir oyunun geleceğini tahmin etmeliydim. Edemedim!

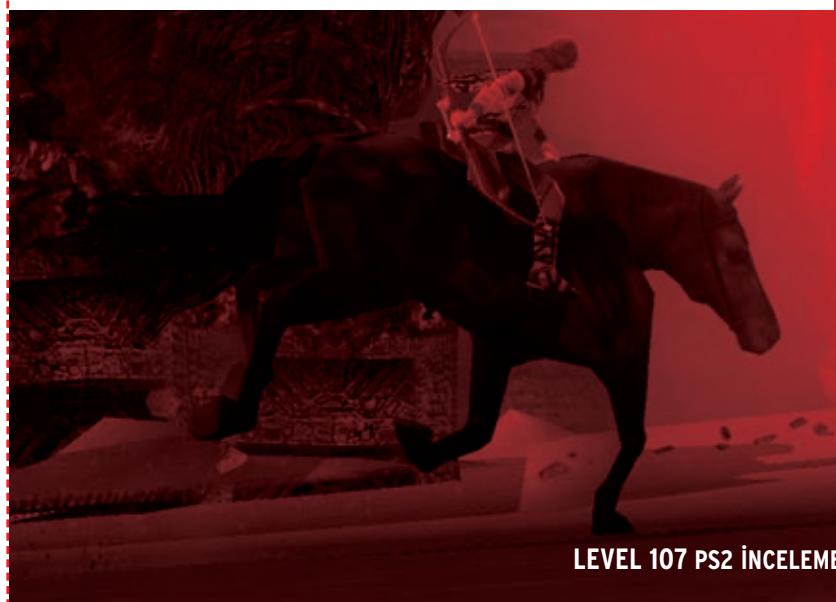
THE NUMBER OF THE BEAST

SoC bir adventure oyunu ve ortada da içine balıklama daldığımız bir konu var. İşin garibi, nelerin olup bittiğinden oyunun sonuna kadar da pek haberimiz olmuyor. Kollarımızda bir kız yatıyor ve atımızla beraber girilmesi yasak olan bir tapınağa giriyoruz başlangıçta. Siluetini görmediğimiz bir sesten, kollarımızdaki kızın ruhunun geri gelmesi için yardım istiyoruz. Cevap pek iç açıcı değil ama bir oyunun başlayabilmesi için yeterli. Tam 16 adet Colossus'u yendiğimiz takdirde ruhun geri dönde "olaklığının" mümkün olduğunu duyuyor ve bu müthiş maceraya atılıyoruz. Konu kula-

ğa yavan geliyor olabilir ama kesinlikle değil. Tüm olayı bir anda karşınıza sunuyorlar ve emin olun ki sundukları şey size şok etkisi yapacak kadar etkili. Bu kız kim? Sizin için neden önemli? Neden Colossus'lar? İşte size oyunu bitirmek için bazı nedenler!

SoC'un işleyişi gayet basit; sırasıyla hedeflere gidiyor, yeniyor ve geri dönüyorsunuz. Buradaki 'hedeften' kastım Colossus'lar tabii. Oyunda yeneceğiniz başka hiçbir düşman yok. Bir tek siz, atınız, muallâkta olan bir kız, Colos-

sus'lar ve size sürekli "Thy next foe is ..." diye yeni hedefinizi söyleyen bir ses var (sanırım Ico'daki dili kullanıyorlar). Görevi alıyor veuchsuz bucaksız, harika tasarılanmış bir dünyada kendinizi buluyorsunuz. Aslında bakarsınız sadece bu dünyada at koşturmak için bile bu oyun alınır. Dağı, tepesi, ovası, çölü, gölü, şelalesi, denizi, kumsalı, bataklığı, ormanı, antik kaleleri, kuleleri, uçurumları, koş koş bitmeyen çimenlik alanları, boğaza nazır villalarıyla mükemmel detaylandırılmış bir dünya burası (18.720.000 metrekare kadar!). İşte



Artı & Eksi

↑ Harika tasarılanmış ve süslenmiş bir ortam. Değişik oynanış. Sade gözüken ve içerisinde garipleşen bir konu. God of War'unki kadar mükemmel müzikler (albümü çıktı). Ara sahnelerde kamera kontrolü. Ve tabii ki "Ben aslında varım" diye bağıran Colossus'lar!

↓ Birkaç kamera açısı problemi. Birkaç teknik hata.

Grafik	
Ses	
Oynamanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

böyle bir ortamda bir kılıcınız ve bir okunuzla at koşturup Colossus'ları ariyorsunuz. Bulmanız içinse tek ipucunuz kılıcınızı güccü. Gün ışığı gelen bir ortamda kılıcınızı kaldırıp ne tarafa gitmeniz gerektiğini gösteren bir ipucu alıyzorsunuz. Ancak yönü biliyor olmanız Colossus'u hemen bulacağınız anlamına gelmiyor. Önünüze aşılamayacak bir vadİ, uçurum ya da çıkmaz bir yol çıkabiliyor. Değişik yönlerden veya alternatif yollar kullanarak istenilen yere gitmeniz gerekebiliyor ki bu bile başlı başına bir eğlence. Coğu zaman görevi unutup yaldır yaldır at kullanıyor, meyve ağaçlarına tırmanıyor, kuş/balık avlıyor veya üstüne atlayacak bir şahin bulmak için kendinizi haritanın en ücra köşelerine giderken bulabiliyorsunuz.

DEH DEH DÜL DÜL

Yol dostunuz olan atınız Agro, benim şu ana kadar gördüğüm en gerçekçi animasyona sahip hayvan olma özelliğini taşıyor. Bir yarışı simülasyonu olan Galop Racer oyunlarındaki atlardan bile daha gerçekçi ve daha iyi tepki veriyor. Öyle her yolda son sürat koşmuyor, kendi yolunu kendi bu-

labilüyor, ağaca kafa atabiliyor ve adını söyleyince yanınızda Şeker Adam gibi geliveriyor. "At, avrat, silah" diyen atalarımızın bir bildiği varmış yani!

Gelelim Colossus'lara. Bunlar mitolojik hayvanlardan etkilenenek çizilmiş; taştan, kemikten oluşan, nefes alan, devasa boyutlarda düşmanlar ve tam 16 adet bunlardan bulunmakta (ki bu spoiler değil, korkmayın). Yeni hedefi öğrendikten sonra Colossus'u bulmak için uzun ve karmaşık yolları geçiyor ve nihayetinde de buluyorsunuz. Burada bitiyor mu? Bitmiyor! Asıl oyun burada başlıyor zaten. İlk derdiniz şu pire kadar boyunuzla karşısındaki devasa şeyin üstüne nasıl çıkacağınızı bulabilmek. Bu en başlardaki birkaç devde basit olsa da, ilerleyen bölümlerde oldukça karmaşık ama bir o kadar da keyifli hale geliyor. Yeri geliyor atınızı, yeri geliyor okunuzu, yeri geliyor çevreyi kullanıyorsunuz. Örneğin suyun altındaki ya da havadaki bir Colossus'un üstüne nasıl çıkacaksınız? Cevap aslında yanınızda duruyor ve bu cevabı bulmak gerçekten büyük keyif. Bir puzzle oyunu oynuyor gibi kafa patlatıyor ve sonunda kendinizi yaratığın üzerinde buluveriyorsunuz.

DEATH OR GLORY

Üste çıktıktan sonra da durum kolaylaşmıyor. Üstünde durduğunuz dev sürekli hareket halinde olduğundan ve siz de devin her yerine tutunmadığınızdan, ilerlemekte zorluk çekiyorsunuz çünkü bu oyunda Metal Gear oyunlarındaki gibi bir tutuş gücü var. Biterse elleriniz çözülüyor ve hop aşağı (ölebiliyorsunuz)! İşte ilk olarak Colossus'un zayıf yönünü bulmakla başlamalısınız. Dikkatli baktığınızda açık mavi bir sembol göreceksiniz yaratığın üstünde. İşte bu Colossus'un zayıf noktası ve buraya var gücünüzle kılıcınızı saplamamanız gereklidir (emin olun süper bir duygù). Zayıf noktalar bir veya bir-

Alternatif



ICO

SoC'u yapanların daha önce nasıl bir oyun yaptığını merak ediyorsanız ICO'ya göz atmanız yeterli olacaktır. Boynuzlu bir çocuk ve sürükleme konusuyla, değişik oynanışı ve kendisine has atmosferiyle hala PS2'nin en iyi oyunları arasında. Oynamanız konusunda israrçıyız, çerçeveye belli yani!

den fazla olduğundan, bu zevkli mücadeleler yeterince nefes kesici geçiyor. Kendinizi uçan ejderhamı bir yaratığın kanatları arasında uçarken ya da bir su yılanının üstünde yüzerken hayal edin? Sonra SoC oynayın. Bingo!

Her şey bir yana, oyunun grafikleri bir yana. Göreceğiniz her şey çok güzel ve etkileyici. Uçsuz bucaksız bir ormanın içine süzülen ışıkta, tüm haşmetliyle gürleyen şelaleden, gözünüze alan güneşten, yaşıyor hissi veren Colossus'lardan, kamerası çevirdiğinizde renklerin kayıp blurlaşmasından etkilenmeyecek oyuncu tanımıyorum. En iyisi değil ama bizden yıldızlı pekiyi alacak kadar çarpıcı bir görselliğe sahip SoC.

ANGRY AGAIN, ANGRY OW

Maalesef SoC kusursuz bir yapılmadı. Özellikle kamera açıları bazen çok sinir bozucu olabiliyor. At üzerinde olmasa da, Colossus üzerindeyken kameralan çok uzaklaşıyorsunuz ve zoom yapmanız da gerekli açıyı yakalayamıyor, fitil oluyorsunuz (çok nadir). Bunu dışındakiler hata değil ama olsa "belki" daha iyi olabilirdi. Örneğin; birkaç karakter, daha fazla silah, farklı hayvanlar... Ama bu haliyle bile SoC bir klasik. Hem de okuyarak değil, oynanarak anlaşılanından! ■

Son karar

Yazı içerisinde bunu belirtmedim; Shadow of Colossus'u "mutlaka almalı", arşivinizin en 'işlek' yerine koyalısınız. Çünkü SoC "bir kere oyna, at" türünden bir oyun değil. Oynadığça yeni gizler, modlar, zorluk dereceleri açıyor ve gidemediğiniz yerlere gidebiliyorsunuz. Üstün hayal gücü ve parlak zekâının bir araya geldiği oyunlardan SoC.

Shadow of Colossus

Tür ► Adventure Yapımı ► SCEA Dağıtım ► SCEA
Yaş sınırı ► 13+ Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Var
Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2 Zorluk ► Zor
İngilizce gereksinimi ► Az Multiplayer ► -
Diğer sistemler ► Web ► www.playstation.com



level
puanı 94



Modernize sanal savaşın konsol hali... Nasıl yani?!

Yazan | [Jesuskane](#)



Evet arkadaşlar Battlefield ve konsol, konsol ve Battlefield. Ne kadar ilginç değil mi? Eh bence de değil. Battlefield 2 PC'den konsollara sıçrıyor sıçramasına ama platformla temasının kesildiği anda başına olmadık işler gelişiyor. Konsola inişini gerçekleştir-

tirdiği anda ise neredeyse tanınmaz hale geliyor. Oyunu kötü yapmaktan çok şeksiz bir hale getiren bu değişim rüzgârından oyun ve oyuncu ne şekilde etkileniyor? Buyurun birlikte bakalım.

Battlefield serisinin tanıtımına ihtiyacı yok artık sanırı. Yıllardır oynayıp darduğumuz, her yeni oyunuyla iyi kötü yüzümüzü güldüren serilerden kendisi. Hal böyle olunca bekleniler de herhangi oyundan çok daha yüksek oluyor. Bunun yanında bilgisayarının başında yaşadığım keyfi, salondaki kanepeye taşıyabilme ihtimali beni her zaman heyecanlandırmıştır açıkçası. Hele ki bu taşınma hadisi, keyif bir kayba uğramadan gerçekleştirilebilirse ne ala. BF2 konsola geçişte ne keyiften ne de kişiliğinden pek bir şey kaybetmiyor. Aslına bakarsanız kaybedecek bir durumu yok. Çünkü tüm beklenenin aksine Battlefield 2: Modern Combat bambaşka bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Daha giriş videosunu gördüğünüz anda bilgisayarda, az önce başından kalktığınız oyun ile tüm bağlarınız kopuyor.

KARLAR DÜŞER TÜFEĞİMİN DÜRBÜNÜNE

Karşımızda yepyeni bir oyun var. Doğrusunu söylemek gerekirse pek online ağırlıklı da değil. Öncelikle konsol versiyonu sadece 24

oyuncuya kadar sunucular destekliyor. Bu da PC sürümünde oynadığımız devasa haritalarla buluşma şansımızı ortadan kaldırıyor. Oyunun tek kişilik modunda yaşadığımız takılmalar, 24 oyuncu limitinin nedenleri hakkında gerekli açıklamayı yapmış oluyor. Kazakistan'da başlayan gereksiz hareketlenmeyi bastırmak için BM güçleri olarak bölgeye gönderiliyoruz. Biz burnumuzu ona buna sokarken, bizden rahatsız olan Çin de ortamda boy gösteriyor. Bir BM bir Çin birlikleri olarak o görev senin bu görev benim koşturuyoruz. Her haritalarda verilen görevleri tamamlamaya uğraşıyoruz. Tek kişilik modda bunu yaparken BF'yi BF yapan Conquest modunun C'sine rastlamıyoruz. Tek kişilik mod kendi çapında başarılı sayılısa da bir Battlefield oyunu oynadığınızı unutmanız mümkün. Düşman denizaltılar patlat, şu bölgeyi ele geçir, sniper'ları temizle vb türdeki görevler sık sık tekrar ediyor. Tekrar eden görevler hızımızı biraz kesse de arı arkası kesilmeyen minik 'challenge'lar hırs yapmamıza neden olabiliyor. Vurdugunuz adam sayısı, bir şarjörde vurdugunuz adam sayısı, görevleri tamamlama süresi gibi pek çok farklı olay, bölüm boyunca toplayacağınız puana etki ediyor. Her öldüğünüzde ise puan kaybedirsiniz. Her bölüm sonunda bu puanlar hesaplanıyor ve size yıldız olarak geri dönüyor. Belli sayıda yıldız topladıkça er olarak başladığınız oyunda rütbenizi yükseltebiliyorsunuz. Oyunda sabit silah setleri bulunuyor. Her sınıf için ayrı



ayrı hazırlanan silah setlerindeki her silahı maalesef kullanamıyorsunuz. Rütbeniz arttıkça silah envanteriniz yavaş yavaş büyüyor. Ancak farklı birimler arasında bir denge olduğu pek söylenemez. Yani medic sınıfı olup, PC sürümündeki gibi sıcak çatışmalarda adam yerine konmayı beklemeyin derim. Sınıflar arasında bir denge-sizlik söz konusu olsa da bu her biriyle oynamayacağınız anlamına gelmiyor elbette. Tek kişilik oyun modunda tek tuşa basarak, görüş alanınız dahilindeki herhangi bir karakterin kontrolünü ele alabilirsiniz. Bu hem uzun mesafeleleri hızla kat etmenize hem de kilit noktalara çok daha hızlı müdahale etmenize imkan tanıyor. Örneğin birliğiniz dar bir alanda düşman araçları tarafından sıkıştırıldığında, yakındaki bir binanın çatısında mevzilenmiş anti-tank biriminiz kontrolünü ele alıp, yanay zekâının keyfini beklemeden sorunu çözebiliyorsunuz. Kullanmaya biraz alıştıktan sonra bu özelliğin savaş alanında size ne kadar esneklik sağladığını görüyorsunuz. Çatıdan tankı patlatıp, diğer çatıdaki sniper' a geçiyor, düşman askerlerini tek tek hala-dıktan sonra, aşağıdaki piyadelerden birine geçip en yakın araca binip bir sonraki görev noktasına doğru harekete geçebiliyorsunuz. Ancak biraz sabırlyışınız, elinizdeki silahla tank, helikopter gibi araçları ortadan kaldırmanız mümkün. İşin güzel yanı, bir aracın şoförünü vurarak aracı etkisiz hale getirmeniz de mümkün. Karşınızdaki bir tank ise bu durum pek söz konusu olmasa da, özellikle helikopterlerden kurtulmak için en hızlı yol olduğu kesin.

Artı & Eksi

- ↑ 24 kişilik online oyun, kullanılacak bir sürü araç, atılacak bir sürü silah var.
- ↓ Battlefield 2'nin PC'deki o muhteşem oynanışından eser yok. Tek kişilik görevlerde hiç zevk yok.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	



TANK SAĞA MI ÇEKİYOR NE?

Harita tasarımları pek fena değil. Ancak haritaları öğrenmek gereğinden fazla zaman alabiliyor. Bunun nedeni ise komplike olmaları değil, aksine fazla düz ve basit olmaları. Binaların hemen hemen hiçbirinin içine giremiyorsunuz. Belli binalar ya da yanlarında bulunan rampalar çatiya çıkışına imkân tanıyor. Görev gereği bunu yapmanız gerekiğinde pek bir sorun yok. Çünkü ekranda gitmeniz gereken noktayı ve mesafeyi gösteren bir imleç belirliyor. Ancak sokak aralarında koştururken bir anda ateş altında kalırsınız vay halinize. Çünkü binaların içine giremediğiniz gibi pek çok bina arasında siper alabileceğiniz ya da saklanabileceğiniz bir boşluk da yok. Sağda solda yanmış bir araba iskeleti vs yoksa dımdızlık ortada kalabiliyorsunuz ki bu oldukça sinir bozucu. Harita tasarımdaki bu açık, ilk başta kendini pek belli etmiyor. Sürekli yanın kar ya da yağmur gayet başarılı bir şekilde ayıpları örtüyor. Ancak olan biteni daha net görebildiğimiz anlarında çevrede, birimlerde ve araçlarda kullanılan düşük çözünürlüklü kaplamalar ve gereğinden düşük detay seviyesi yüzünden tokat gibi çarpıyor. Bütün bunlara rağmen PS2'nin ortalığın açıICK karişığı her anı fırsat bilip kasılması biraz can sıkıyor. Müzikler, seslendirme ve ara videolar kendinizi biraz toparlamanıza yardımcı oluyor.

Tek kişilik oyun modundan hevesinizi alıp, gördüğünüz ilk sunucuya balıklama atlığınızda ise sizin biraz rahatlıyorsunuz. Bildiğimiz, sevdigimiz Conquest modu karşımızda yine. Harita boyutları ve maksimum oyuncu sayısı biraz kırpılmış olsa bile yine oldukça zevkli. Ancak yine ciddi sorumlara sahip. Özellikle tek kişilik oyunda düşman birimlerinin üstünde beliren kırmızı işaret rakip takım oyuncularının tepesinde de mevcut. Daha atış menziline girmeden rakibinizi fark etmeniz oldukça kolay. Yine her türlü hava ve kara aracına sahip olmamıza rağmen kullanımları pek kolay değil. Daha doğrusu araçlar olması gerekiği şekilde bir türlü hareket edemiyor. İstediğiniz yere gitme-

Alternatif



SOCOM 3

PC'cileri kışkırdıracak bir online aksiyon oyunu olan SOCOM ile hala tanışmadısanız, serinin en son ve en iyi oyunu yeni çıktı. Detaylı incelemesi gelecek sayıda.

mekte direnen araçlardan vazgeçmeniz pek uzun sürmüyor. Bu yüzden çarpışmaların çoğu piyade ağırlıklı geçiyor. Akı bağırsa bir takıma denk geldiğiniz anlarda bu pek bir sorun yaratmasa da, iletişimim pek kolay olmadığı bu platformda oyun çok seri bir şekilde team death-match havasına bürünebiliyor. İyisi, kötüsüyle Battlefield 2: Modern Combat konsollar için ortalamalı bir FPS olmaktan pek öte gidemiyor. ■



Son karar

İsminin gazabına uğrayan orta halli bir oyun. BF dediğimizde aklımıza gelen tablo ile kesinlikle örtüşmüyor. Konsolda FPS oynayacağım diye sanız, serinin PC oynanıları ile karşılaşmadığınız sürece, çok da kötü bir tercih sayılmaz.

Battlefield 2: Modern Combat

Tür ► Aksiyon **Yapımı** ► Digital Illusions **Dağıtım** ► EA Games **Yaş sınırı** ► 13+ **Dual Shock** ► Var **60Hz Modu** ► Var **Hoparlör Desteği** ► Dolby **Zorluk** ► Normal **İngilizce gereksinimi** ► Normal **Multiplayer** ► Var **Diger sistemler** ► - **Web** ► www.eagames.com

**level
puanı** **70**



 LEVEL HIT70'li yılların
savaşçıları karşınızda!

60'lı, 70'li ve 80'li yılların bir karakteri vardı. Mesela 50'lerde yoktu böyle bir şey. Ya da 40'larda. 40'larda savaş vardı zaten. O da bir karakter olarak sayılabilir ama konu dışı şimdiler. 90'lı yıllar çok fenaydı. 80'lerin acısının atılmaya çalışıp modernleşme çabalarının yoğunlaştiği ve bocalanılan yıllar... 2000'e de milenium dendi, o da öyle bir şekil yaptı kendine. Bence hala aynı karakterler sürüyor oysa ki. Gençlerin ve dünyanın iyice zivanadan çıktıığı yıllar diye anacağımız yillarda, yeşil renkli, biber dolması esanslı hapları yemek niyetine yutarken.

The Warriors da işte aynen böyle bir şey (hah, kaçtı konunun ucu, kolaysa topla). 70'li yılların sonunda Amerika'daki çetelerin birbirile mücadelemini anlatan, aynı isimdeki filmi konu alan bir oyun. Yapımı da Rockstar. Yani Grand Theft Auto'nun arkasındaki isim. Durum böyle olunca da ister istemez kaliteli bir ürün bekliyoruz ve

neyse ki Rockstar bizi bu konuda hayal kırıklığına uğratmıyor. "Ne? 70'li yıllar mı? Hippi görünümlü çetelerin birbirile savaşı mı? Off, çok gereksiz..." diyen ben bu oyundan zevk alıdysam, dünyadaki herkes eğlenecek bir şeyler bulacaktır.

REMBRANDT TARZI GRAFİTTİ SANATI

İlginc bir tutum sergilemiş Rockstar ve filmi değil de, filmden önce olanları konu almış oyunda. Bu na göre de devlette görev yapan bir adamın öldürülüşünden ve Warriors çetesinin bundan sorumlu tutuluşundan 60 gün öncesinden başlıyor hikâye. 23 bölümün sonunda da filmin bir bölümünü oyunda yaşamış olarak bitiriyorsunuz macerayı.

Tüm Rockstar oyunlarından daha fazla hikâye içeriyor oyunumuz. Konu o kadar önemli ki, takip etmezseniz yaplıklarınızın gerçekten hiçbir anlamı olmuyor. Mesela GTA'da genel hikâye önemli sayılmazdı, çünkü senaryo birçok yan görevle bölünüyor ve hikâyeden çok, koskocaman şehirde özgürce dolaşmak, kargaşa yaratmak önemlididir. Burada ise tam tersi söz konusu.

Oyundaki hareketleri anlatan bir alıştırma bölümünün hemen ardından hikâyeye balıklama giriyoruz. Çetenin üyelerinden bir tanesini kontrol ettiğimiz görevler sunuluyor önumüze. Tek karakteri kontrol ediyor olabiliriz ama yanımızda her zaman bizimle birlikte savaşan arkadaşımız da oluyor. Üstelik bu arkadaşlarımıza emirler de verebiliyoruz. Eğer durumumuz kötüyse, "Watch my back" komutunu veriyoruz,



► İşte oyun boyunca bunu yapıyorsunuz: Düşene bir de siz vuruyorsunuz!



► İşte oyun boyunca bunu yapıyorsunuz: Dayak yedikçe yara bere alıyorsunuz ve bunlar da üstünüzde gözüküyor.

Artı & Eksi

↑ Dövüş sistemi. Senaryo. 70'lerin ruhunu aynen yansıtması. 2 kişilik oyun imkânı.
↓ Grafikler karanlık ve biraz özensiz. İki kişilik oyundaki yavaşlaşmalar.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

çetenin diğer üyeleri bizi korumak üzere harekete geçiyor. Etrafın yıkılması gerekiyorsa, "Mayhem!" diyoruz, herkes ortalığı parçalamaya başlıyor. Aylak aylak dolaşıyor elemanlarımız, diyoruz "Let's go", koşarak geliyorlar yanımıza. Yani yanımızda ufak da olsa (çok ufak) bir ordumuz var. Yapay zekâları da fena sayılmaz. Ama düşmanın yapay zekâsı çok daha iyidir. Genelde diğer elemanlarınıza değil, direkt sizin üstünüzü kullanıyorlar.

BOYAMASANA KARDEŞİM DUVARIMI!

Oyunun yüzde 70'lik bölümünde dövüşüyorsak, yüzde 20'sinde duvar boyuyor, yüzde 5'inde soygunculuk yapıyor ve kalan kısmında da peşimizden koştururan kötü adamlardan kaçıyoruz. Bu anlatıklarımın hepsi birer mini oyun aslında. Tamam, dövüşme kısmı pek mini değil ama duvarlara graffiti yapmak öyle. Nasıl köpekler, kediler sağa sola idrarlarını bırakarak alanlarını belli ediyorlarsa, bu çeteler de duvarlara amblemlerini çizerek güçlerini kanıtlamaya çalış-

The Warriors'a 5 aşamada alışma şeması

Bu oyun siz çekmiyor mu? Yoksa oyunu aldinız ama bir türlü sarmadı mı siz atmosferi? Ya da karnınız aç ve oyun oynayacığınıza yemek yemek istiyorsunuz. İşte çözüm burada. Bu aşamaları takip edin, hayatın anmasını yakalayın...

1. Film izleyin

Evet, The Warriors filmini bulun ve izleyin. Sıkılabilsiniz, kafanızı duvarlara vurabilirisiniz ve hatta içinde adının geçtiği "saygılı" cümleler de kurabilsiniz, ama emin olun oyundan daha fazla zevk alacağınız.

2. Manhunt oynayın

Böylesce The Warriors'a çok daha hızlı adapte olursunuz, çünkü oynanışları çok benzeyen. Hatta bana kalırsa bu oyun daha da iyi.

3. Grand Theft Auto oynayın

Çünkü iki oyunda da ortalığı yakıp yıkmak

şıyorlar. Biz de birçok görevde bunu uygulamaya çalışıyoruz. Önce etraftaki satıcılarından boyalı spreyi alıyoruz, daha sonra ilgili duvara gidiyoruz ve ekranda beliren şeklin üstünden analog kolla gitmeye çalışarak hızlı bir şekilde şekli tamamlamaya uğraş gösteriyoruz. Bu işlemi 20 kez yaptıktan sonra yolda yürürmuş gibi graffiti çizilebiliyor.

Graffiti çizmenin yanında para kazanmak için de birkaç şey yapabiliyoruz. Dükkanlara girip ortalığı yakıp yıkıyoruz ve arada da değerli eşyaları çalıyoruz. Ya da yolda park etmiş arabaların camlarını kırp teplerini götürüyoruz. Burada da mini bir vida sökme oyunu devreye giriyor. Para elde etmenin bir yolu da sokakta yürüyen sivilleri soymak. İşlem şöyle gerçekleşiyor: Zavallı kurbanınızın yanına gidiyoruz, onu yakalıyoruz ve analog tuşla oynanan mini oyun sonucunda parasını gasp ediyoruz. Gayet kolay.

TEKME, YUMRUK, DİRSEK, DİZ...

Beklenmedik bir şekilde (GTA'da yakın dövüş adına bir şey olmadığı için) The Warriors'ın dövüş sistemi çok iyi bir iş başarıyor. Hafif, ağır saldırı hareketlerinin yanı sıra, farklı tutup atma hareketleri, özel güçlü saldırılar, yere düşmüş bir adamı hırpalama, yere düşürmeden önce onu duvara çarpma, duvara çarptıktan sonra suratına diz geçirip ardından dirsek darbesiyle yere indirme gibi hafif vahşi, fakat uygulaması bir o kadar zevkli güzellikler bulunuyor. Yeni hareketler elde edemiyoruz belki ama çetenin karargâhında kum torbası, barfiks gibi aletlerle çalışarak güçlenebiliyoruz.

Olayın en iyi tarafıysa ne dövüşler, ne de mini oyunlar. Dilediğiniz zaman, bir arkadaşınız diğer gamepad'ı alarak oyuna dahil olabiliyor. Hep çete olarak ilerlediğiniz için,

bize kalmış. Ayrıca GTA süper bir oyun. Bahane olsun diye yazdım, pişman da değilim.

4. 70'li yılları araştırın

70'ler partilerine gidin. Annenizle, babanızla konuşun, o yıllarda ne nastılmış öğrenin, bilgilenin. Ama Türkiye'deki durumu değil, Amerika'daki olayları öğrenirseniz daha iyi olur.

5. Dövüş oyunlarından zevk almayı öğrenin

Bunu nasıl yaparsınız bilememiyorum, fakat bir şekilde dövüş oyunlarını seviyorsanız The Warriors'ı zaten anında benimseyeceksinizdir. Eğer bu türde karşı ilginiz yoksa da lütfen ilgi sahibi olmak için uğraş gösterin. Yoksa PS2'yi niye aldınız ki? The Sims oynamak için mi? Hi?

Alternatif



GTA: SAN ANDREAS

The Warriors'ı, GTA'nın bir bölümü olarak düşünübilirsiniz. Sadece daha iyi bir dövüş sistemi sunuyor. Çok daha geniş ve eğlenceli bir tecrübe istiyorsanız, mutlaka GTA'yı deneyin.

çete elemanlarından bir tanesinin rolünü de arkadaşınız almış oluyor. Oyunun zevki böylece iki katına çıkıyor fakat hızı da iki kat aşağı düşüyor maalesef. PS2'nin güç sorunu burada da devredeye giriyor. Ekrandaki aksiyon biraz yükseldi mi, FPS aynen aşağı çekiyor kendini.

Peki oyunu bitirince ne oluyor? Kaldırıp çöpe mi atıyoruz? Hayır. Hikâyede ilerlerken veya oyunu bitirdikten sonra Rumble Mode'a adım atma imkanınız var. Burada bir dolu farklı oyun çeşidi önemizde atılıyor ve kâh hayatı kalma mücadeleşine katılıyoruz, kâh tekerlekli sandalye yarışında yer edinip eğleniyoruz. Rumble Mode'ü kümüsenecek bir bölüm olmamış, hatta ne redeye seyirci kadar büyük bir yere sahip.

Günümüzün oyunlarından görsel anlamda biraz daha geride olsa da, oynanış mekaniği ve hikâyesiyle gerçekten büyük bir başarı The Warriors. Bana sorsanız bilim-kurgu veya daha fantastik bir oyunla zaman geçirmeyi seçerim ama bu kadar özenilmiş bir oyuna da şans vermek lazım. Farklı bir deneyim yaşamak ve Rockstar kalitesini görmek için herkesi buraya davet ediyorum. ■



Son karar

Final Fight gelene kadar sokakların tozunu attırmak istiyorsanız, çok güzel bir seçim. Ayrıca yaşa büyük oyuncular bu oyundan daha farklı tatlar alacaktır. Bir kez oynamaktan zarar gelmez.

The Warriors

Tür ► Aksiyon Yapımı ► Rockstar Toronto
Dağıtım ► Rockstar Games Yaş sınırı ► 17+ Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Zorluk ► Orta İngilizce gereksinimi ► Yok
Multiplayer ► 1-2 oyuncu Diğer sistemler ► Xbox Web ► www.rockstargames.comthewarriors/warriors.html

level
puanı 85



Dövüş kavramında son nokta... Veya, dövüşmekten parmaklarımız nasır bağıladı!



"Bir efsaneydi, bir efsaneydi senle beraber olmak..." sözleriyle başlamak istiyorum yazımıma, zira heyecanlıyım. Heyecanlıyım, çünkü Tekken 5'ten kafamı kaldırıbmemi sağlayacak yegâne oyun şu an elimde. Elimde, çünkü...

Piyasaya çıktığı zaman, anında bir Sega Dreamcast almış biri olarak, doğal olarak yüksek çözünürlüklü Soul Calibur'la da tanışmıştım. Sonra Tekken'i, Street Fighter'i bir kenara bıraktım ve hayatımı bu oyunla bütünléstirdim. Büylesine sevdigim Soul Calibur'un ikincisine gerektiği önemi verememiş olduğuma iki gün öncesine kadar inanamıyorum. Bir şekilde SCII'yi adam gibi oynayamadım, tam anlamlıyla içimde kaldı. Eh, büylesine dertli bir insan olarak SCIII'ye nasıl sekiz kolla sarıldığımı tahmin etmiş olacaksınız. Muhtemelen bu yazımı okuduktan sonra siz de aynı düşünceleri paylaşacağınız üstelik. Efsanenin son basamağı için hazırlanın...

HERKES GÜNEŞ GÖZLÜKLERİNİ YANINA ALSIN

Yeni karakterler, yeni oyun modları ve onbinlerce gizlilik olmayacak sizi etkileyen. PS2'de görebileceğiniz en kaliteli, en göz kamaştırıcı, kısaca en iyi grafikler olayın başından sonuna kadar sizi etkilemeye devam edecek. Tam alışığınızı sanacaksınız görsel başarıya, arada başka bir oyun oynayacaksınız ve SCII'ye geri döndüğünüzde yeniden hayranlığınız tavana vuracak. Oyunda bulunan tüm karakterler en baştan gözden geçirilmiş ve kıyafetlerinden vücut oranlarına kadar her türlü alan da değişime uğramışlar. Kilik artık daha atletik gözüküyor, Talim daha kıvrak, Cervantes daha ezik. Evet, iri karakterler aratık eskisi kadar iri değil. Rock'ı görünce korkmuyor, Nightmare'le karşılaşınca kaçacak delik aramıyorsunuz. Bir tek Astaroth hala ihtişamını korumayı başarıyor.

Grafik konusunu üç sayfa daha gündemde tutabilirim ama oynaması ve yeni oyun modlarını anlatmak lazım. Oynamanıza ilk dikkat çeken, oyunun artık daha hızlı olması. Gözünüzü açıp kapanıncaya kadar enerji barınızın yarısı git-



LEVEL CLASSIC

Yazan Tuna Şentuna



Artı & Eksi

- ↑ Yeni karakterler, eski karakterlerin makajilanması. Yapay zekâ.
Inanılmaz grafikler, kaliteli müzikler.
- ↓ Genel olarak başarısız oyun modları.
Üç oyundur aynı kalan ses efektleri.
Online oyunun olmaması.

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f0f0f0;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f0f0f0;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f0f0f0;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f0f0f0;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f0f0f0;"></div>

miş oluyor mesela. Kombolar da hızlı gerçekleşiyor, hareketler birbirine daha hızlı bağlanıyor. Bu elbette demek değil ki tuşlara rastgele basarak bir yere varabiliyoruz. Daha önceden tanıdığımız karakterlerin de birçok hareketinin yapılış şekli değiştiği için, Practice'ten Command List'e bakarak ilgili karakterin hareketlerini iyice beyninize kazımanızı öneririm.

BİR KILICIN HİKÂYESİ

Oyuna hızla adım atmaya çalıştığınız ve tökezlediniz değil mi? Neden; çünkü bir arcade modu yok oyunda. Tales of Souls var onun yerine. Yani bir karakterin hikâyeyi takip ettiğiniz ana bölüm. Bu-



Alternatif



TEKKEN 5

Soul Calibur III'ü aldıktan hemen sonra, koşarak Tekken 5'i alıyorsunuz ve Namco'yu bu kadar başarılı dövüş oyunları yaptığı için bizzat tebrik ediyorsunuz Japonya'ya gidip (yanınızda beni de almayı unutmayın).

an kazanmaya çalışıyorsunuz. Her üstesinden geldiğiniz görev de size altın olarak geri dönüyor. Altınla da ne yapılır? Harcanır elbette. Oyunda toplam altıbindokuzyüz-zaltmışş tane (zor oldu, ama saydım) gizlilik olduğu ve bunların büyük bir bölümünü de parayla satın aldığıınız için altın olayına dikkat etmenizi önereceğim. Neyse ki oyuncu bu açıdan bonkör. Her tamamladığınız oyun tipi, her hareketiniz size altın olarak geri dönüyor.

Ve Chronicles of the Sword. Soul Calibur III'ün bize müjdesi. Ne mi bu? Anlatıyorum. Bir karakter yaratıyoruz kendimize, sonra bu karakteri alıp bir "kale savunma, kale kuşatmaca" oyununda sürüklüyoruz savaşlara. Her hari-



KIYASIYA MÜCADELE

Yeni karakterler, arka planlar, yeni oyun modları, yeni hareketler ve karakter yaratma özelliği derken, yenilenen bir başka konu da yapay zeka olmuş. Yapay zekâ o kadar iyi ki bir kez yaptığınız hareketi bir daha yemiyor. Hep gard alırsanız, üşenmeden yanınız gelip siz tutup fırlatıyor. Komboları art arda diziyor, basit saldırınızı savuşturup atıyor. Özellikle World Tournament'ta ve Soul Arena'nın 'hard' zorluk derecesinde bayağı zorlanacağınızdan eminim. Bu kötü bir şey değil, aksine oyuncunun ömrünü uzatmak için mükemmel bir etken.

Elimde olsa bir çırpıda yok edeceğim Chronicles of the Sword bölümü olmasaydı ve daha eğlenceli oyun tipleriyle zenginleştirilseydi SCIII, 98 puanı yapıştırırdım kafasına ama bu haliyle sadece çok zevkli bir dövüş oyunu olmaktan ileri gidemiyorum



nu beğenmezseniz World Tournament verelim size? Art arda 12 turnuvada başarılı olmaya çalıştığınız bu oyun tipinde düşmanlarınız ilerlediğiniz her aşamada daha da azıtıyor ve sizin yenmek için türlü türlü pislikler yapıyor. Oyunda uzmanlaşmak veya uzmanlaşmaktan sonra yeteneklerinizi sınamak için aradığınız bölüm budur. Farklı görevleri yerine getirmeye çalıştığınız Soul Arena da hayli eğlenceli bir bölüm. Burada üç farklı zorluk seviyesine ayrılmış bölümlerde, sizden istenenleri yapmaya çalışıyorsunuz. Mesela bir bölümde, hareket eden bir heykelle dövüşüyor, bir diğerinde rakibininden düşen paraları toplayarak pu-

ta bir görev demek ve her görevi başımanın da farklı koşulları var. Genelde düşmanın ana kalesini geçirmek oluyor amacımız ve o sırada düşmanımız da aynısını yapmaya çalışıyor. Buradan anlatılınca eğlenceli gözükse de, bu oyun gerçekten çok sıkıcı. Bir kere ille de yarattığımız karakteri kullanmak zorundayız. Peki, güzel ama ya ben Mitsurugi'yle bu olayı yaşamak istiyorsam? Onu geçelim, oynanış o kadar yavaş, o kadar sıkıcı ki, iki bölüm bile dayanabilirseniz mucize. Keşke önceki oyunlardaki gibi bir harita üzerinde dilediğimiz noktaya ilerlediğimiz, farklı görevler içeren uzunca bir oyun modu bulunsaydı. Chronicles of the Sword bu haliyle özensiz, zevksiz ve gereksiz bir tecrübe ötesi değil. Bırakın ağlayacağım.

(iyicene şimdardık biz de hal).

Elbette ve kesinlikle bu oyunu alacaksınız ama kainat güzeli değil de, dünya güzeli olduğunu bilin en azından (berbat bir benzetme git derayak). Size iyi günler diler ve oyuncumun başına dönerim. Elveda... ■

Son karar

"Ben yumruk, tekmeyle değil, silahlara ve artistik hareketlerle dövüşmeliyim ve bunu mükemmel grafikler eşliğinde yapmalıyım" diye sanızın, işte çözüm. Her PS2 sahibinin arkasında bulunması gereken, kısaca süper bir oyun.

Soul Calibur III

Tür ► Dövüş **Yapımı** ► Namco **Dağıtım** ► Namco
Yaş sınırı ► 13+ **Dual Shock** ► Var **60Hz Modu** ► var
Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic II **Zorluk** ► Orta
İngilizce gereksinimi ► - **Multiplayer** ► 1-2 Oyuncu
Diğer sistemler ► - **Web** ► soulcalibur3.namco.com

level
puanı 90



Yazan | Ali Güngör



NINJA GAIDEN: BLACK

Siyah leke kaldırır, mesela kan lekesi...



Yeni Ninja Gaiden enefes grafikleri ve binbir türlü sapık Japon işi atraksiyonuyla Xbox'ılarımıza şenlendiriyor. Dövülecek yüzlerce, binlerce düşman, yenilecek bölüm sonu boss'lar, ara boss'lar ve sağda sola kalmış keşfetilecek ipuçları ve bulmacalarla yine çok zevkli, yine bağımlılık yapıcı. Ana oyun sırif dövüş ama görev modu keşfedilecek şeylerle dolu. Stil olarak oynadıkça görülmüyor ki oyun çok daha karanlık çok daha acayıp ama aynı zamanda daha parlıltılı ve güzel. İkisini bir arada nasıl yapmışlar hayret ama sonuç mükemmel...

KATANA!

Kimi bölümler iyice klasik anime, tabii en uç noktada hareket dolu ve bütün Ninja numaralarını da kullanarak aklımızı alıyor. Kimi bölümler daha garip yaratıklarla dolu, daha da bir anime. Ama artık atraksiyon uğruna Ninja'mız iyice abarmış durumda, daha büyük silahlar kullanıyor, daha fazla combo yapıyor ve kalبimizi böylece çalmış oluyor. Ninja yıldızları saçılıp katana ile bir oda dolusu kılıçlı düşmanla karşılaşmak için Ninja Gaiden yegâne seçim. Şimdi esas güzel kısma gelelim, ilk Ninja Gaiden'in saçma derecede zor olmasından tiksinenler denseniz, bu yüzden bıkıp bırakıtsanız derdine derman bulundu, nihayet bu oyuna beş farklı zorluk ayarı konuldu. Mazosistseniz veya gereksiz derece fazla vakınız varsa da uç zorluk seviyelerinde oynayabilir, böylece insanlığın geri kalanından da uzakta durarak hayatı bir iş yapmış olabilirsiniz.

Ayrıca artık kamera açısından arada bir olan sapıtmada söz konusu değil, iki açı arasında tık tık gidip gelmek her türlü durumdan sizin kurtarıyor, birincil görüşe geçmekten daha iyi bir çözüm. Böylece ensenize düşman ninjaların

tokadını yemiyorsunuz. Hoş zaten arena tipi karşılaşmalarda ortam karambol oluyor ama bu karambolun içinde dahi vazifemiz herkesi öldürmek, öldürmek ve öldürmek miktardır...

DELİ AKSİYON

Karakterlerin modellemeleri ve hareketlerinin yumuşaklığı, akıcılığı etkileyici, çok güzel. Adeta dans eder gibi, ibadet eder gibi dövüşüyorlar ve izlemesi çok güzel, yanınızda izleyen varsa tonla süper hareket ve karizmatik darbeler göstermek de ayrı bir zevk. Bir oyun insanı uyuz etmeden herhalde ancak bu kadar artistik olabilir. Yapımı Team Ninja'yı tebrik etmek lazım.

Ninja Gaiden: Black her yönden Ninja Gaiden'in daha fazlası ve daha da iyisi. Bu iki oyunu oynamak her aksiyon sever için hayatı önem arz ediyor. Tabii şu yeni haliyle ve daha büyük silahlar (ayası) ile Black'i oynamak daha bir öncelik taşıyor. Bu oyunun enefes grafiklerini ve müziklerini 'solmak' lazım. Bitirdikçe ve daha zor olarak bitirdikçe Arcade Mode ve farklı özellikler açılıyor. Ayrıca arkadaşlarınızla da takım olarak oynayabiliyorsunuz. Şahsen ilk oyunda zorluk yüzünden bazı noktalarda alamadığım keyfi bu oyunda aldım, normal zorlukta bile gayet dengeli. ■



LEVEL CLASSIC



Son karar

XBox'a özgü aksiyon oyunları içinde en iyisi.

Ninja Gaiden: Black

Tür ▶ Aksiyon **Yapımı** ▶ Team Ninja
Dağıtımçı ▶ Tecmo **Yaş sınırı** ▶ 13+
Zorluk ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Normal
Multiplayer ▶ Xbox Live ile **Diger sistemler** ▶ -
Web ▶ <http://tecmogames.com/games.asp?id=21>



Artı & Eksi

↑ Hızlı ve eğlenceli; teknik olarak da harika.
↓ Çizgisel.

Grafik	<div style="width: 100%;"></div>
Ses	<div style="width: 100%;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%;"></div>

level
puani 94



LEVEL 107 XBOX İNCELEME



LEVEL HIT

MECH ASSAULT 2: LONE WOLF

Yalnız kurt...

Yazan Ali Güngör



 Mech'lere bayılırlım, power armor'a aşağıım, gatling gibi yar olmaz... Her türlü sağlam vuran işin silahı, roketalar, havan, füze ve alev makinesi benim için günlük hayatın vazgeçilmez birer parçasıdır, sabahları napalm kokusu gibisi yoktur. Siz de böyle bir manyaksınız Mech Assault 2'yi seveceksiniz. Dev savaş robotlarının birer şehri kolaylıkla imha edebilecek kadar silah yüklendiği Battletech dünyasında uzak yıldızlardaki derebeyleri ve krallıklar arasındaki savaşlar Xbox keyfimize keyif katıyor.

Mech Assault 2'de tek bir Mech'e bağımlı değiliz, artık savaş alanında bir pilot olarak gezebiliyor ve farklı araçları kullanabiliyoruz. Tabii düşmana yaya olarak zarar vermek mümkün olmadıktan yine kullanacağımız araçların en hafifi bir power armor oluyor. Dev mech'lerin arasında bu zırhın kabiliyetlerini sakın küçümsemeyin. Binalara tırmanabilir, inanılmaz manevra kabiliyeti sayesinde mech'leri savunmasız yerlerinden vurulmadan parçalayabilir, düşman piyade ve tanklarını katledebilirsiniz. Artık atış gücünüz ve zırhınızın yetmediği yerde de düşman mech'lerini

ele geçirip büyük silahlarla oynamayı bilirisiniz. Oyunda mech'ler, vtol'lar (hava araçları), tanklar, piyadeler ve power armor (oyunda battle armor olarak geçiyor), yani sık bir çeşitlilik var.

YIKIM YARATIN!

Bu kadar araç ve çeşitlilik süs değil, vtol haritada bir yerden bir yere hızlı bir şekilde gitmek ve taktik avantaj sağlamak için hayatı öne-me sahip. Mesela düşmanın tepe-deki silahlardan birine bu şekil-de gidip ele geçirdiğinizde aşağıyı

sağlam dağıtabiliyorsunuz.

Bir mech'ten inip diğerine binebilme de aynı şekilde hayatı çünkü elbet aracınız kevgire dönecek. Havaya uçmadan onu terk edebilmek gayet güzel bir duygudur. Ardından yeni bir araç ele geçirilebiliyorsunuz ama bunun Grand Theft Auto'daki kadar kolay ve komik olacağını zannetmeye in. Düşman mech'in arkasındaki paneli ele geçirip hack'lemeniz, pilotu dışarı fırlattırıp içeri girmeniz gerekiyor.

Oyunda tanklar da alışılanın dışında davranışları, yani üzerinize atlayıp ölmüyorkar. Tanklar pusu için kullanılıyor, mech'lerle kafa kafaya karşılaşacaklarından gizlilik sağlayan cihazlar ile pusuya yatır en uygun anda saldırıyla geçiyor, vur-kaçlar yapıyorlar.

Bütün bunlar olurken de savaş alanının belirli bir canlılığı ve atmosferi var. Grafikler, sesler ve müzikler... Bu oyunda her şey güzel. Tek güzel olmayan şey oyun süresinin gayet kısa olması.

Ama neyse ki Mech Assault 2 Xbox Live desteği sayesinde arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz bir oyun. Bu sayede oyunu oldukça uzun bir süre bırakıp usanmadan oynayabilirsiniz. ■

Artı & Eksi

- ⬆️ Battletech dünyası, sağlam atmosfer ve grafikler, keyifli oyun tecrübesi, çeşitlilik.
- ⬇️ Kısa oyun süresi, yapay zekâın zaman zaman saçılıması.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

Son karar

Mech Assault 2: Lone Wolf gayet gaz bir oyun ve aksiyon seven oyuncular da bu oyuna bayılacaktır. Ne zamandır ortada bir Battletech oyunu göremeyen, mech kullanamayan oyuncular için kesinlikle ilaç gibi...

Mech Assault 2: Lone Wolf

Tür ➤ Aksiyon **Yapımcı** ➤ Day1
Dağıtımci ➤ Microsoft **Yaş sınırı** ➤ 13+
Zorluk ➤ Normal **İngilizce gereksinimi** ➤ Normal
Multiplayer ➤ Xbox Live ile **Diğer sistemler** ➤ -
Web ➤ <http://www.xbox.com/en-US/games/m/mechassault2/>

level
puani ➤ 84



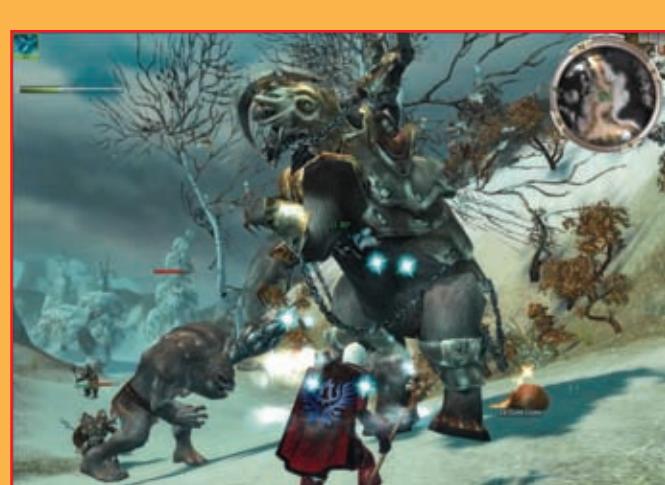
GUILD WARS REHBERİ -3-

İÇİMDEKİ PVP AŞKI BAMBAŞKA

Yazan Göker Nurbeyler



↑ Savaşın başlaması için son saniyeler. Heyecan dorukta.



↑ Hayvancık(!) tepenize binince Resurrection Signet'li arkadaşları daha çok seversiniz.

Bu ayla beraber bir devasa online rehberinin daha sonuna geldik. Ben en iyisi Burning Crusade rehberinin bir yıl sürmesi için şimdiden kulis çalışmalarına başlayım. Siz de o sırada yazıyı okuyun.

EŞYALAR

Yazıyla söz verdigim gibi eşyalar üzerine püf noktalarıyla başlıyorum.

Collectors (Toplayıcılar): Toplayıcılar şehir dışında takılıp yaratıklardan düşen bir nesneden belirli sayıda getirdiğinizde işinize yarayacak bir eşyaya değiştiren vatandaşlardır. Başlarda onları bulmak kolay olsa da yüksek level alanlarda çok abuk yerlerde bulunabiliyorlar. Önerim kolay bulabiliyorken faydalanan başlardaki kaliteli eşya ihtiyacınızı gidermeniz.

Crafting (Zanaarkarlık): GW'deki bir başka güzellik kendi eşyalarınızı imal edilebilmeniz; tabii gerekli parçalar (çelik, odun, vs) ve ücret karşılığında. Bazı parçalar yaratıklardan düşerken bazıları içince başka eşyaları Salvage Kit ile parçalamanız gerekiyor. Elinizde bir miktar parça biriktir mi eksik olan parçaları öğrenmek için demirciye bakabilirsiniz. Eksik parçaları tamamlayınca

koşa koşa zırhçı babaya gidebilirsiniz. Tabii daha iyi eşyalar imal etmek için daha iyi eşyalara (Rare Crafting Items) ihtiyacınız olacak. Bunları bulmak için ya bir Materialist'e gidecek ya da Expert Salvage Kit ile parçalaya parçalaya kendiniz bulacaksınız. Materialist sizin için düşük seviye parçalardan kalitelilerini üreticek.

Upgrading: Silahları customize ettirerek ek hasar kapasitesi elde etmekten daha önce bahsetmiştim. Bunun bir üstü, eşyalarınıza rünler eklemekten geçiyor. Rünleri ve gereklili upgrade parçalarını Expert Salvage Kit'le parçaladığınız eşyalarдан bulabiliyorsunuz. GW'de kaliteli zırhlar daha zor bulunduğuundan rünleri zırh üzerinde kullanın derim.

BİR OYUNCU ON NPC'YE BEDELDİR

GW görevleri hechmen ile yapılabilsede online oyun insanlarla, daha önemlisi arkadaşlarla oynamak için. Oyun da bir londaya girmek için ya Ascalon City'deki çağrırlara kulak vereceksiniz ya da kendi arkadaş grubunu bulacaksınız. Bunun için www.level.com.tr/forum ve <http://forum.paticik.com> gibi forumlara göz atabilirsiniz.

Henchmen: Devasa online oyun-

larda görevinize katılacak biri bulmadığınızda veya grupta eksik eleman olduğunda sonuç genellikle hüsran olur. GW'de Henchmen denilen NPC'ler sayesinde bu problem hallediliyor. Henchmen grubunu şehirlerde yanyana beklerken bulabiliyorsunuz. İhtiyacınız olanları seçmek için tıklayıp gruba katmak yeterli; hatta tüm grubu Henchmen'den kurabiliyorsunuz. Fakat unutmayın ki kazanılan XP ve para onlara da adil dağıtılmıyor. Ne yazık ki eşya alma sırası onlara geçtiğinde eşya düşmüyor, yani "her düşen benim" diyemiyorsunuz. Henchmen oylarla hızlı tepki veremese de ufak çaptaki görevleri aradan çıkarmak ideal. Siz bir hedefe saldırdığınızda hepsi ona saldıracak kadar akıllı da (önce healer'a daliyorsunuz değil mi?). Buna rağmen yer yer kendilerini savunmada yetersiz kalabiliyorlar. Özellikle sizden aşağıda ya da yukarıda olan düşmanlara karşı sapıtabilirler.

PARAYLA DEĞİL SIRAYLA

İster strateji, ister RYO oynayın; doğru olan grubun aynı düşmana saldırıp onu indirdikten sonra diğerine geçmesidir. Aksi takdirde herkes bildiği gibi çalar oynar. Saldırıyı organize etmek GW ile çok kolay. Yapılması gereken, grubun bir elemanı seçip yönlendirme işini ona bırakması. Bu eleman genelde bir rakipten diğerine hızlı geçebilen Warrior oluyor. Bundan sonra Ctrl+Space ile düşmana tıklandığında "Göker: I'm attacking Big Boss Sinan" gibi bir mesajla bir sonraki hedef tüm gruba bildirilmiş oluyor. Saldırı mesajı çıktıktan sonra T'ye bastığınızda bir sonraki saldırınız otomatik olarak Sinan'a olacaktır. Tabii ilk saldırısı alan etkili



↑ Büyüünüzün yanında kalması grupla kelebek etkisi oluşturur.

büyüülerle olacaksa bu yönteme gerek kalmıyor.

YENİ YETENEK, YENİ SOLUK

GW'de yeni yetenekler öğrenmenin üç yolu var: Görevler, yetenek satıcıları ve Signet of Capture. Bunlardan satıcılar ve SoC'a (PVP bölümünde) degenelim.

Yetenek Satıcıları (Skill Vendors): Çoğu şehirde yetenek alabileceğiniz NPC'ler bulabilirsiniz. Bir yeteneği alabilmek için paraya ve yeteri yetenek puanına (Skill Point) ihtiyacınız olacak. Yetenek puanları XP kazandıkça yavaş yavaş geliyor. Daha fazla yetenek puanı için bol bol (özellikle Cooperative) görev yapmalısınız. Yalnız yetenek satıcılarının siz yetenek alındıça artan meblağlar isteyeceğini unutmayın.

Önünüze çıkan her yeteneği alacağınız karakterinize bir kariyer belirleyip yolunuzu ona göre çizin.

PVP İÇİN YETENEK SEÇİMİ

Oyunun amacı "lonca savaşları" olduğundan asgari bekleme süresiyle PVP'ye daliyor, sonra ise PVE'ye devam edebiliyoruz. PVP hızlı ve daha eğlenceli bir XP yöntemi olsa da olaya damdan önce bir ince ayar istiyor.

GW'de Ascalon City, Yak's Bend ve Fort Koga'dakini de içeren az sayıda savaş alanı bulunuyor. Bölgelerden birine girerek Start Mission'i seçtiğinizde kendinizi diğer oyuncularla beraber savaş alanında bulunuyorsunuz. Kapıların açılmasıyla beraber olay başlıyor. PVP için ilk önerim herkesin elinde Resurrection Signet (bir defa ligine hedefi 3 sn. içinde hayatı döndürüyor) bulundurması. Monk bu bunu Re-



↑ PVP takım işidir. Hmm bu da bir takım işte.

surrect ve Restore Life ile istediği kadar tekrarlayabilse de bunlar 8 sn. sürgünden ve kolayca yanında kalabildiğinden can sıkarıbilir. Gelelim Signet of Capture'a. Hazır bir karakterdene el emeği göz nuru PVE karakterini PVP'de kullanmanın en önemli nedeni SoC'dur. Çünkü SoC sayesinde oyunun güçlü yaratıklarının kullandığı ve başka bir yerden edinemeyeceğiniz elit yetenekleri çalabilirsiniz, tabii yetenekin iki mesleğinizden biriyle uyumlu olması şartıyla. SoC'u Quarrel Falls ve Henge of Denravi'de yetenek satıcılarından aynı bir yetenek alır gibi alıyoruz. Bunu boss yaratıklardan biri üzerinde kullandığınızda SoC kaybolarak yerini çaldığınız yeteneğe bırakıyor. Birçok level 20 oyuncu bu nedenle PVE'ye devam ederek boss yaratıkları arar. Çünkü kapılan tek elit yetenek bile PVP'de büyük avantaj sağlayabilir (boss yaratıkların yerlerini ve hangilerinin size uygun olduğunu şu siteden öğrenebilirsiniz: <http://www.xenon.co.uk/eliteskills>).

GW yapımcılarının bir başka cin fikri sadece PVP oynanabilen level 20 karakterler. Yalnız bu arkadaşlar karakter yaratımında seçilen standart yetenekler ve eşyalara sahip olduğundan rünler, modifiye eşyalar ve birçok yetenekten yoksunlar. Buna rağmen deneyim kazanmak isteyenler ve sadece biraz kafa dağıtmak isteyenler için harika bir fırsat.

PVP'ye girmeden önce yetenek listesinde değişiklikler yapmanın büyük faydası var. Çünkü gerçek zekâyi alt etmenin yolu yapay zekânnıkinden çok farklı. Örneğin Warri-

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ SONY'DEN YASAL KARA BORSA • Sony aylık ücreti olmayan bir devasa online oyun geliştirdiğini duyurdu. EverQuest'in kalitesini bilenler için bu gayet sevindirici bir haber. Fakat bu sefer değişik birşeyler var. Hatırlarsınız Ebay ve türevi sitelerde devasa online oyuncularla ilgili nesneler satmak oyundan atılma sebebidir. Sony bunu resmîleştirerek yeni bir ödeme sistemi çıkıyor: Oyunda silahlar, karakterler ve hatta upgrade'ler bile gerçek parayla satılacak. Tabii EverQuest'te olduğu gibi ek paket sağınağı da cepleri dolduracak. Oyuncuların yasal kara borsaya nasıl bakacağı 2006 sonunda belli olacak.

@ WoW 1.9'A ULAŞIYOR • Ek paket gelediğinden, WoW yamanma devam ediyor. Yamaya beraber 20 kişilik Ruins of Ahn'Qiraj ve 40 kişilik Ahn'Qiraj Tempel Raid Instance'ları oyuna ekleniyor. Ahn'Qiraj Tempel'in Molten Core'dan daha zor olacağı belirtiliyor. Bunun dışında artık fraksiyon

inceinde bir Auction House'dan diğerindeki eşyalar görülebilecek.

@ SAGA OF RYZOM ALPHA TEST • Devasa online oyullara değişik bir soluk getirmesi beklenen Saga of Ryzom: Ryzom Ring'in yapımında son aşamaya gelindi. Kısa süre önce yapımcılar 50 oyuncuya beraber alpha teste başladilar. 2006 başında büyük bir beta test bekleniyor, teste katılanlar oyuna aynı hesapla devam edebilecekler, ilgilennelere duyurulur.

@ GUILD WARS'A YENİ SINIF • Arena.net yapımcıları Guild Wars için büyük bir eklenti duyurdu. Second Chapter adlı eklenti 2006'nın ilk yarısında hazır olacak. Eklentiyile yeni silahlar, görevler ve bilim esya eklenecek. (Şaşırın var mı?) Bunun dışında yeni bir sınıf da geliyor. Paketle gelen sınıf ölümcül manevralarla düşmanı kısa sürede indiren Assassin olacak. Sınıfla ilgili yetenekler henüz kesinleşmedi. Ayrıntılı bilgi için güzel bir site vereyim: <http://www.guildwarsguru.com/>



↑ 6 Blood Magic'i bir ilerletmek için 7 puan. Bu ne enflasyon?!

or PVE'de verebileceği kadar çok hasar vermeye çalışmakla beraber PVP'de yapılan büyülerini yarılmı bırakıtmaya çalırsa rakip grup felç olacaktır. Olay deneme yanlışının yanı sıra karakterinizi ve yapmak istediğiniz iyi bilmekten geçiyor. Aynı şekilde bir Necro için Blood Magic PVP'de Death Magic'ten daha faydalıdır. Böylece düşmanlarınızın savaş alanında kalacağı süreyi kendinize ekleyebilirsiniz. Diğer PVP-PVE yetenek önerilerim için Rehber 1-2'deki meslek tanımlarına bakabilirsiniz. Eşya değişimi yetenekler kadar zorunlu olmasa da gerekebilir. Örneğin kılıç ustası bir Warrior taktığını büyümeye tamamlamama olarak belirlemişse yanına favori çekicini de alması iyi olacaktır. Çünkü Hammer Bash yeteneği bu konuda gerçekten başarılı. Aynı şekilde büyümeye bazı sınıflar farklı bonuslar getiren asalar arasında değişim yapabilir.

GÖKER'İN MOD GÜNLÜĞÜ

Battlefield 2: BF2 Nights 0.95

BF 2 Nights ile Battlefield oyuncuları uykularından uyuyor. Çünkü bu modla oyunun üç popüler haritası olan Mastuur City, Sharqi Peninsula ve Strike at Karkand'da geceleyin çarpışmak mümkün oluyor. Bu haritaları puslu ay ışığı altında, sokak lambalarının gölgesinde oynamak gayet eğlenceli. Modla eklenen gece görüşü etrafı yeşile boyadığından çok kullanışlı değil. Bir sonraki versiyonda el feneri de eklenenler arasında. Mod için 70.85.47.250:16567'den bağlanılabilen bir sunucu da bulunuyor.

Web: <http://bf2nights.stringerstudios.com>

Boyutu: 155 MB

LEVEL Puanı: 8,0/10 ■



↑ Hazır geceye kavuşmuşken gözluğun ne alemi var.

Dawn of War: Steel Legion 1.0

Steel Legion modu DoW'a oyunda bulunmayan Imperial Guard'ı ekli... Aradaki şaşkınlık süresince gördüğümüz gibi mod DoW'a resmi paketiyle gelen ırkı gayri resmi olarak ekliyor. Aslında bu işi şaşırtıcı derecede iyi yapıyor. Çünkü SL ile Imperial Guard'a 25 birim ve 11 bina, Ork ve Space Marines'e 3, Eldar'a da 1 birim geliyor. Yeni kahramanlar da kabası. Sadece multiplayer ile kalmaşmış ek paket bile olabiliyor.

Not: Kurulum için 1.3 ya da 1.4 yamalarını istiyor.

Web:

<http://forums.relicnews.com/showthread.php?t=73339>
(Resmi sitesi yok)

Boyutu: 64 MB

LEVEL Puanı: -/10 ■



↑ Ek paket gibi mod yapmak dedikleri bu olsa gerek.

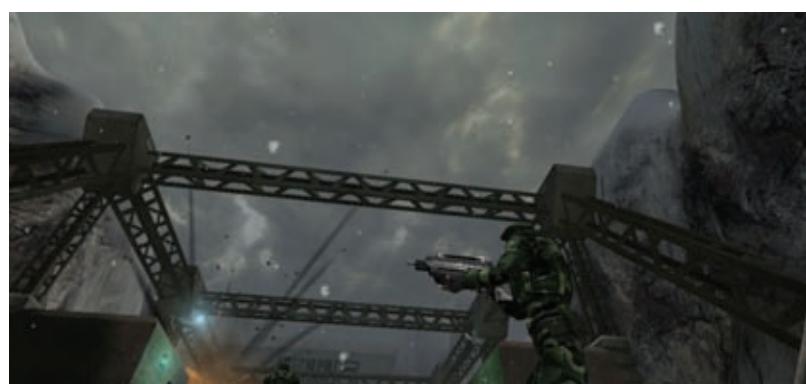
UT 2004: Defence Alliance 2 1.0

DA, tepemize resmen yağan yaratıklardan üssümüzü koruduğumuz kooperatif bir moddu. DA 2 de, değişikliklerle beraber benzer bir mantığa sahip. Artık daha çeşitli görevlerimiz var. Gerçi bunlar, bir yeri havaya uçurmamızı ya da savunmamızı gerektiriyor. Altı kişiden oluşan takımında sağlıklarından keskin nişancısına herkes görevini en iyi şekilde yapmak zorunda. Yalnız saldırı yolları kısıtlı olduğundan savunma biraz avantajlı.

Web: <http://www.planetunreal.com/da>

Boyutu: 107 MB

LEVEL Puanı: 8,0/10 ■



↑ Büyüük savunma silahlarına karşı yapacak çok az şey var.

Star Wars Galaxies Starter Kit

DVO dünyasında maymun olma sanatı!

Yazar Jesuskane



↑ 14 Kasım 2005, skill setlerine dikkat



↑ 15 Kasım 2005, dikkat et crosshair gözüne girmesin

Bir önceki Level’ın Inbox bölgümünü okuyordum, SWG ile ilgili bir soru ilişki gözüme. Bakınız size muhteşem bir cevabım var. SWG yaklaşık iki yıl önce DVO dünyasına sıkı bir giriş yapmıştı. 32 farklı uzmanlığı, oyuncunun skill setlerini tamamen kendisinin belirlemesine izin veren sistemi, tamamen oyunculara dayalı crafting sistemi ve ekonomisi ve benzeri pek çok özelliği ile SWG DVO oyunlara yepyeni bir soluk getiriyordu. Gerek bu, gerekse tempusu yüksek combat sistemiyle yüzbinlerce oyuncuya kendine bağladı. Bağladı bağlamasına ama bir türlü adam edilmeyen oyun, temizlenemeyen bug’lar, dengelenemeyen combat sistemi oyuncuların canını sıkmaya başladı. Daha 4. publish ile kan kaybetmeye başlayan oyunu kurtarmak adına, daha en başından “hayır, oyunda Jedi olmayaçak, adil olacak bir şekilde oyuna eklenmesi imkansız” denilen Jedi profession’ı oyuna dahil edildi. Bunun kaymağı yenilip, oyun yine kan kaybetmeye başlayınca Combat Upgrade karşımıza çıktı. Oyunu kısmen basitleştiren

CU, yeni nesil kardeşleri gibi oyuna cicili bıcılı ikonlar ve yeni efektler ekledi. Güç dengelerini değiştirirken bir balans yine söz konusu olamadı. Oyuncuların tüm itirazlarına rağmen CU belirtilen tarihten bir hafta önce sunuculara yüklandı. Yeni sisteme acılı geçişin ardından oyun daki bug sayısı ikiye hatta, üç katlandı. Ne yenileri ne de eski karakterle uğraşmayan SOE, yine destek vermeyeceği bir genişleme paketiyle karşımıza çıktı, Rage of the Wookies. Oyuna genişleme paketi ile eklenen yeni bug’lar da temizlenmezken, daha büyük sorunlara neden olacak saçma sapan değişiklikler yapılmaya devam edildi. Son genişleme paketi Trials of Obi Wan Level sayfaları ile ne yazık ki buluşamadı ve buluşamayacak. Çünkü ToOW genişleme paketinin yayılanmasından tam 2 gün sonra, yani 3 Kasım 2005 tarihinde New Gaming Enhancements (NGE) duyuruldu. Ve SWG oyuncularının yüzde 99’u tarafından öfke ve nefret ile karşılaşmasına rağmen 15 Kasım 2005 tarihinde sunucular NGE sistemine geçti. Haftalar önce Amazon, Walmart ve benzeri online alışveriş yapabileceğiniz web sitelerinde SWG Starter Kit ön siparişleri boy gös-

termeye başladı. Oyuncuların bu nedir sorusuna web sitesinin hatası diye karşılık veren SOE, tüm ToOW ek görev paketleri aktif hale gelene kadar sesini çıkartmadı.

Peki nedir NGE? SWG’ye ne kattı, ne götürdü?

Sadece adına bakıldığından oyunu geliştirdiğini düşünebilirsiniz. Tam tersi desek? Oyundaki 32 profession oyundan tamamen çıkartıldı. Yerine 9 ‘iconic’ diye adlandırılan profession getirildi. Sözde filmlerdeki karakterler ile özdeşleştirilen bu meslekler, oyuncuların kendine has karakterler yaratma imkanını tamamen elliinden alırken, oyundan tamamen çıkarılan profession’ların sahibi oyuncular mağdur edildi. Yeni combat sistemi, Kısa Kısa’ya giremeyen Valuesoft oyunlarından daha rezil bir hale geldi. MMORPG olan oyun türü MMO-FPS-TPS kırmazı bir hale getirildi. Profession’ları gibi skill setlerini de kaybeden oyuncuların artık yapması gereken tek şey, nişan alıp ateş etmek. Sol fare tuşuna rakibinizden hızlı basarsanız ve bağlantınız daha iyiye kazanırsınız. Ne kadar komplike değil mi? Oyuncularını – müşterilerini hiçe sayan, bu kadar rahat yalan söyleyebilen bir oyun firması daha olduğunu sanmıyorum. Kendi forumlarında isyan çığlıklarını atan, iki yıldır iyisi ve kötüsü ile ne firmayı ne de SWG’yi yalnız bırakmayan sadık kullanıcılarına alenen hakaret eden bir firma daha görmedim açıkçası. Utanmadan yapılan röportajlarda oyuncularımızdan çok olumlu tepkiler alıyoruz diyen SOE aynı zamanda bu değişiklikleri yapan biz değiliz LucasArts demekten de geri kalımiyor. Yazacak yerim olsa sayfalarca yazarım enince ayrıntısına kadar. Ancak böyle bir şansım yok maalesef. Uzun lafin kısası, SWG gibi muhteşem bir oyunu kendisine saygıları olan hiç kimsenin oynamayacağı bir hale getiren SOE ve LA’ya teşekkür ediyorum. Bu iki firmanın adının karıştığı geçtiği hiçbir DVO’yu almamanızı şiddetle tavsiye ediyorum, üzülürsünüz. SWG konsol versiyonunun promosyonu yakında başlar, aman uzak durun. Biz yandık siz de yanmayın. Kalın sağlaklıka. ■

Rakiplerinizi silmeye hazır mısınız?

Wipeout Pure

Yapım: SCEE **Dağıtım:** Sony Türkiye **Tür:** Yarış **Platform:** PSP **Multiplayer:** Var



Pist altınızdan süratle akarken nefesiniz kesilecek, her virajda o mükemmel dönüşü zorlayacaksınız, gözleriniz fal taşı gibi açılmış sürekli rakibinizi vurmak için doğru anı kollayacak ve hıza doyacaksunuz. Bundan 9 sene önce Playstation için çıktıığında gücü hız duygusu, kıskırtıcı elektronik müzikleri ve harika grafikleriyle olay yaratmıştı Wipeout. Aradan geçen uzun sürede başarısız Wipeout'lar görsek de seri PSP ile eski ihtişamına geri dönüyor.

Fütüristik bir çağın hızlı pistlerinde geçen Wipeout Pure, geleceğin hovercraft'larıyla yarışığınız bir oyun. Aracınız pistin kenarlarına çarpıp yavaşladığında çok vakit kaybettiginiz için siz mükemmel



mel sürüse zorlayan bir oyun Wipeout. Bu yüzden hızla birlikte bu mücadelenin gerginliğini de yaşıyorsunuz. Üstelik pistteki rakiplerinize size yol vermemek konusunda inatçı oldukları gibi pist boyunca

topladıkları silahları üzerinde kullanma konusunda ısrarcılar. Kazanmak için siz de yolda hızınızı artıran okları yakalayıp bolca silah toplamak ve bunları doğru kullanmak zorundasınız.

Önceki Wipeout oyunlarında olduğu gibi aracınızın belli bir enerjisi var ve harsa alındıkça azalıyor. Fazla kaza yapıp rakiplerden fazla darbe almak sizin yarış dışı bırakıyor. Ancak önceki oyunlardan farklı olarak aracınızı tamir etmek için sizin yavaşlatan pit alanından geçmiyor bunun yerine topladığınız silahları enerjiye çevrerek hayatta kalmaya çalışıyorsunuz.

Tüm Wipeout oyunlarının ortak özelliği muhteşem müzikleri olmasıdır. Hatta Wipeout XL'de müzikler o kadar iyidi ki

oyunun ardından çıkan müzik albümü hala en iyi elektronik müzik albümlerinden sayılır. Wipeout Pure'da müzikler bu denli iddialı değil. Chem Bros, FSOL, Orbital gibi büyük isimlerden daha az tanınmış müzisyenler var. Ama yine de müzikler bir bilgisayar oyunu için fazlaıyla iyi ve hızdan sarhoş olduğunuzda aracınız değil de siz pistte uçuyormuşsunuz etkisi yaratıyor.

Harika oynanış, süper grafikler, muhteşem pistler, iyi müzikler ve nefes kesen hız duygusuyla Wipeout Pure, PSP'nin olmazsa olmaz oyunlarından. Oyun başta yavaş ve heyecansız görünebilir. Ama oyunda ilerledikçe hızla birlikte heyecan artacak ve PSP'nin bu ilk hitinin bağımlısı olacaksınız.

Web: www.playstation.com

NOT

87

Havalarda, lastikleri yakmanın vaktidir

Burnout Legends

Yapım: EA **Dağıtım:** Aral İthalat **Tür:** Yarış **Platform:** PSP **Multiplayer:** Var



tiğiniz Crash Modu, Legends'da da var. Ama World Tour'da diğer modlardan ayrı tutul-

muş. World Tour'da ilerlemek için Race, Road Rage, Burning Lap ve Pursuit yarışlarında ilerleyip tek tek yarışları açarak Grand Prix yarışını açmak. Grand Prix'i kazanınca bir üst seviye araba sınıfı açılıyor.

Oyunu Compact sınıfı arabalarla başladığınızda oyun biraz yavaş geliyor. Ancak Muscle ve Coupe'de işler iyice kızışıyor, Sport sınıfında hızın zirvesine varyorsunuz. Super arabalar ise öylesine hızlı ki oyunda iyice ustalaşmadan ancak pistte duvardan duvara tosluyorsunuz.

Oyunun grafikleri PS2'deki Burnout 3'e kafa tutacak güzellikte. Sadece kazaların patlama ve sis efektleri azaltılmış. Elbette küçük ekranın böylesine hızlı bir oyun oynamak kolay değil ve za-

man zaman yolun sonunda ne olduğunu, karşısından araba gelip gelmediğini görmekte zorlanırsınız. Ayrıca oyunu dirlene dirlene oynamak lazım çünkü bir noktadan sonra gözleriniz öylesine yoruluyor ki yoldaki hiçbir şeyi seçemiyorsunuz.

Oyunun ses efektleri ve müzikleri de muhteşem. Özellikle yarışlarda size eşlik eden 21 parça oyunun havasına mükemmel uyuyor ve hız hissini katıyor. Oyunu Wi-Fi üzerinden çok oyunculu da oynayabiliyorsunuz ama oyunun maksimum oyuncu sayısı olan 5'i yakalayamazsanız pek de heyecanlı olmuyor.

Burnout Legends tartışmasız olarak PSP'nin en iyi yarış oyunu. PS2'de hatırlamış olsanız bile PSP'de oynamaya başlayınca elinizden bırakamayacaksınız.

Web: www.eagames.com

NOT

90

Tilt olmanın en pratik yolu

Mile High Pinball

TÜR: Arcade **YAPIM:** Bonus.com **DAĞITIM:** Nokia **PLATFORM:** N-Gage **MULTIPLAYER:** 2 kişi - Bluetooth



Aslında bu ay sizin için (kendimiz için is-temiyoruz hiç cidden) Civilization II'nin N-Gage versiyonunu incelemek istiyor-duk ama bahtımıza bir adet Mile High Pinball çıktı; yani bildiğin tilt!

Oyunda bir tilt masasının başına ge-çip topunuzu olabildiğince uzağa taşı-maktan sorumlusunuz. Uzağa derken gerçekten uzağı kastediyoruz. Oyunda tam 83 tane birbirinden farklı tilt masası var. Kendim saymışım gibi konuşuyor ol-

mamın hepsini oynadığımı inanmanızı sağlayacağımı sanmadığımdan hemen itiraf edeyim: Bu Nokia'nın açıkladığı bir şey. Bizzat görmedim. Her neyse, oyunun esas özelliği, tilt masalarının birbirine bağlı olması. Yani uc uca eklenmiş 83 tilt tablası arasında, topunuzu doğru yere fırlatıp kilitleri açarak, power-up'ları ve puanları toplayarak ilerliyorsunuz.

Masaların da kendilerine göre hikâ-yeleri var. Kimisi günlük güneşlik, evcil

bir kedi havasında, bazısı şimşeklerin çapı rüzgârların estiği yırtıcı bir kaplan gibi. Bu da oyunda bir sonraki bölümü me-rak etmenizi ve "hadi biraz daha oynaya-yım" demenizi sağlıyor. Ayrıca birbirinden farklı işlerde kullanılabilecek power-up'larınızı da akıllı ve tutumlu kullanırsanız masaların getirdiği dezavantajları eli-mine edebilirsiniz.

Oynaması basit, kafanızı yormayacak ve hoş grafikleriyle içnizi açacak bir ar-cade oyuncularıdaysanız Mile High Pinball'u kesinlikle öneriyoruz ama tüm masaları görecek kadar ilgiyle ve heyecanla oynayacağınızı da garanti edemiyorum. Bir yerden sonra sıkabiliyor niha-yetinde...

NOT

— 80 —

Göründüğünden çok daha hızlı

Asphalt 2: Urban GT

TÜR: Yarış **YAPIM:** Gameloft **DAĞITIM:** Gameloft **PLATFORM:** N-Gage **MULTIPLAYER:** 4 kişi - Bluetooth



N-Gage'in oyun portföyü hızla genişliyor ve çeşitleniyor. Her türlü zevke göre bir-kaç farklı oyun seçeneği sunmak için elinden geleni yapıyor Nokia ve haliyle her zaman turnayı gözünden vuramıyor. Çıkan oyunlardan bazıları başarısız bulunu-n tarihin tozlu yaprakları arasına terk edilirken bazıları da N-Gage'le özdeşleşecek kadar benimsenip devam oyunlarıyla birer seride dönüyor. Bu oyunlar ara-sında birinciliği tartışmasız Pathway to Glory'ye vermemiz gerekiyor. İkincilik ise bizce Asphalt: Urban GT'nin. Asphalt 2'yi göründe bu fikrimiz daha da netleşti. Çünkü oyun yeni haliyle N-Gage'e daha

da bir "cuk oturma" performansı gösteriyor.

Asphalt 2, birçok yeni araba, yeni ya-rişlar, modlar, yeni müzikler ve yeni gra-fiklerle geliyor cebimize. Artık arabanızı daha dikkatli kullanmak zorundasınız. Çünkü hem diğer arabalarla hem de o si-rada trafikte bulunan masum şehir hal-kiyla çarpışma tehlikeniz var. Aracınızın aldığı (ya da iyi ihtimalle diğer yarışçılara verdığınız) hasar sürüsünü zorlaştı-iyor, arabanızın motorundan dumanlar yükseltmesine neden oluyor. Oyundaki hız duygusu eskisine göre çok daha belir-gin ve etkileyici. Tek sorun frenе basmak

istediğiniz anlarda bile önünüze doğru düzgün göremediginiz için temkinli sürmek zorunda hissetmeniz. Yol üstünden topladığınız paralar ve power up benzeri faydalı malzemeler bir sonraki tura daha avantajlı başlamanızı, yeterince para biriktirirseniz damak zevkinize göre yeni bir araba almanızı sağlıyor. Mi-ni Cooper mı tercih edersiniz, Lamborg-hini mi? Oyunda yirmiye yakın markadan farklı performanslara sahip araçlar bulu-nuyor. Hayallerinizdeki araç için bir süre iyi çalışmanız ve beklemeniz gerekebilir. Ondan sonrası ise daha da hızlanan ve eğlenceli hale gelen bir yarış deneyimi...

İki kişi polis takibi modunda takılabil-diğiniz gibi dört kişi Bluetooth'tan da ya-rişabileceğiniz Asphalt 2: Moto GP, cebinizde taşıyacağınız en hızlı şeylerden bi-ri...

NOT

— 87 —



Daha fazla taktik, daha fazla lezzet

PES5 STRATEJİ REHBERİ

Yazan | Fırat Akyıldız

İlkinden sonucusuna dek peşini bırakmadığınız, Detektif Gadget gibi izini sürdüğünüz bir oyun hayal edin ("PES5 Uydu Kent... Konut reklamı gibi"). Aynı oyunu, sonunda farklı rakamlarla yillardır oynuyoruz, turnuvalar yapıyoruz. Ve artık, derginin deposunda sakladığımız bu iki ton ağırlığındaki deneyimimizi sizinle paylaşmanın zamanı geldi.

Not: Yazımı gamepad kullandığınızı varsayararak yazıyorum (PS2 gamepad'ı ya da başka bir gamepad); X: Pas/Pres, Üçgen: Ara pas, Daire: Orta/Çift alma, Kare: Şut/Pres, R1: Koşma, L1: Özel hareketler.

KONTROL

Taktik ekranı bir yana, öncelikle oyunu ve oyuncuları nasıl kontrol etmeniz gereğinden, hangi şartlarda başarılı olabileceğinizden ve özel hayatından bahsedeceğim. Hakkında hiçbir şey gizli kalmayacak, dergiye geldiğinizde beni 5-0 ya da 10-0 gibi skorlarla yenebileceksiniz. Top kontrolünden başlayalım; top kontrolü, oyunun yüzde 40'ını oluşturuyor. PES5'te topla buluştuğunuz anda hemen bir hamle yapmak genelde olumsuz sonuçlar veriyor. Topu aldıktan sonra onun "sakinleşmesini" beklemeniz gerekiyor. Bunun için de yukarıya, aşağıya, sağa veya sola

doğru hareketlenebilirsiniz. Tabii ki gelişine verilen paslar ve vuруlan şutlar, bahsettiğim konunun dışında kalıyor; bu zaten olması gereken bir şey. Ancak, uzak mesafeden şut çekmek için, topu aldıktan sonra bir-iki saniyeliğine topun tamamıyla yere inmesini beklemek ve bu sırada herhangi bir yöne doğru topu sürmek gerekebiliyor. Şut çekmeden önce de kararlı bir şekilde gittiğiniz yönü korumalısınız. Ta ki top ayağınızdan çıkana kadar... Bu, dengesiz ve dergide "İlgaz" adını verdigimiz kötü vuruşların önüne geçecektir. Topu bir yere doğru çekerken ya da R1'de basılı tutarken, yani hızlı koşarken şut çekmek de yine aynı sonucu





doğurabilir. Topun ne zaman ayağınızı değiğini, ne zaman ayağınızdan çıktıığını saniye saniye gözlemlerseniz vuruşlarınız yüksek oranla kaleyi bulacaktır. Mesela çalımlarla ceza alanına gitmeye çalışırken topu bir yöne doğru çektiğinizde (ekstra bir tuş kullanmadan, yalnızca yön tuşlarıyla), adamınız hareketini tamamlamadan topa vurursanız büyük ihtimalle top dışarı çıkacaktır. Anlattıklarım birçok oyuncu tarafından fazla dikkat edilmeyen detaylar, ancak bunları uygulayabilirseniz temeliniz güçlenecek ve oyuna daha fazla hakim olacaksınız.

Topu rakibe kaptırmamak için de hızlı düşünmeniz, hızlı hareket etmeniz gerekiyor. Eskisi gibi kolayca rakiplerinizi geçemediğiniz için PES5'te oyun kurmak ve pas vermek de daha önemli. Dolayısıyla bunları gerçekleştirmek için öncelikle topu boş bir alana taşmanız gerekiyor. Bu yüzden bir pas aldığınızda, daha topla buluşmadan gideceğiniz yönü seçmeniz gerekiyor. Gideceğiniz yönde şu özelliklerin olması gerekiyor: Çoğun eki kullandım, ama aslında tek bir özelliğin olması gerekiyor: Boşluk. Önceden boş bir alan seçin ve o noktaya doğru topu çekin. Bu, top size gelirken arkanızda ya da yanınızda bulunan rakibi oyundan düşürerek ve topu kaptırmamanızı sağlayacaktır. Pas vermeniz, oyun kurmanız bu sayede kolaylaşacak.

Oyunda çok gerçekçi bir kontrol sistemi kullanılıyor. Yüksekten ya da uzaktan sert bir şekilde gelen pasları kontrol etmek de bu yüzden zor. Top size doğru gelirken R2 tuşunu kullanarak da yüksekte ya da uzaktan gelen topları durdurabilirsiniz. Bu büyük oranda futbolcunun yeteneğine de bağlı, ancak genelde bu hareket topu kolayca kontrol etmenizi sağlıyor. Ancak bu hareketi yapar yapmaz yine topu bir yöne çekmeliisiniz, çünkü büyük ihtimalle rakip pres yapıyor olacaktır. Bu sayede iki hızlı hamleyle topu boş alana çıkarmış olacaksınız. R2 tuşıyla ayrıca çizgiye yakın topları dışarıya çıkmadan kontrol edebilirsiniz. Çünkü bu tuş aynı zamanda topun üstüne basıp 180 derece dönmenizi ve hızlıca pas vermenizi, şut çekmenizi sağlıyor. Çizgi üstündeki toplar için de "çift alma"dan daha iyi bir çözüm. Aksi halde sahayı sınırlayan çizgilerin dışına çıkmamanız isten değil.

PES5'te top çalmak da eskisi kadar kolay değil. Artık daha dikkatli ve daha dengeli hareket etmeniz gerekiyor. Bildiğiniz gibi X ve Kare tuşları pres yapmaya yarıyor. X normal, tek kişiyle pres; Kare ise iki kişiyle pres yapmanızı sağlıyor. İki kişiyle aynı anda pres yapmayı tavsiye etmiyorum, çünkü bu şekilde arkadaşlarınız hem daha fazla yoruluyor, hem de rakip presten kurtulduğu anda çok fazla boş alan buluyor. Eğer yenik değilseniz ve acilen gole ihtiyacınız yoksa, top çalmak için X tuşunu kullanın. Ancak dediğim gibi, pres tuşunu dengeli kullanmanız gerekiyor. Çünkü PES5'te futbolcuların aniden durması ve hızlıca dönmesi



pek mümkün değil. Yani devamlı X tuşunda basılı tutarsanız, rakip topu çektiği zaman bariyerlere bindirebilirsiniz. Bu da kolay çalımla yemenize, diğer bir deyişle savrulmanıza neden olur. Yapmanız gerekense şu: Rakibin üstüne bir anda gitmemek ve kısa aralıklarla, dengeli bir şekilde X tuşuna basmak. Bu sırada da rakibin nereye gideceğini iyi sezmemi ve gözlemlemelisiniz. Ama dergide PES5 oynarken karşısındaki rakibin nereye gideceğini sezdiğimde ya da tahmin ettiğimde, PES kurallarına göre gamepad'ine bakmakla suçlanıyorum. Aslında tek yaptığım şey rakibin topu atabileceği muhtemel ve kritik yerleri sezip o noktalara doğru hamle yapmak. Eğer defansın arkasına bir adam kaçıyorsa ya o adamı kovalayın ya da rakibin kaçan arkadaşına pas vermesini engellemek için topu sakladığı taraftan pres yapın. Diğer yandan rakibin topu aniden çepk sizi ekarte edebileceğini düşünerken her zaman temkinli davranışın.

PAS

PES4'te topu santradan alıp hızlıca kaleye gidebilirken, PES5'te bunu yapmak oldukça zor, hatta imkansız; yeni fizik modellemesi keskin dönüşler yapmanız veya defansın içinden geçip gitmenizi engelliyor. Dolayısıyla PES5 siz oyun kurmaya zorluyor. Oyun kurmak için de kısa aralıklarla pas vermeniz gerekiyor. Aynı topu kontrol ederken olduğu gibi, pas verirken de top gelmeden X ya da Üçgen tuşuna basmanız presten kurtulmanız ve hızlı hücumu kalkmanızı sağlar. Buna ek olarak L1 tuşunda basılı tutarak kısa mesafeli ver-kaçlar da yapabilirsiniz. Hatta, defansta değilseniz genelde L1 tuşunda basılı tutarak pas vermeniz size hiçbir zarar getirmez. Aksine ekstradan bir adanızı boşça çıkar.

Top kalecinizdeyken topu mümkün olduğunda oyuna elle sokun. Eğer konu PES4 olsayıdu bunu tavsiye etmezdim, zira PES4'te topu oyuna elle sokmak sınırlı ve etkisizdi. PES5'te ise kaleciler topu ileriye uzun pas gibi atabiliyor ve takımlarını kontra atağa çıkarabiliyorlar. Eğer kaleciniz topu yakınındaki bir futbolcuya verirse, yine sorun yok; kısa paslarda hücumu çokin ve topu fazla ayağınızda tutmayın. Kanatlar, hangi taktiği kullanırsınız kullanın en etkili hücum yolu. Kısa paslarda topu kanatlara taşıdıktan ve orta sahayı geçtikten sonra sıra geliyor Üçgen tuşuna. Üçgen tuşunun kullanımı da oyunun diğer birçok özelliği gibi değiştirilmiş. Her şey bir yana, normal paslarda olduğu gibi Üçgen pasında da, yani ara paslarda da top artık daha fazla falso alıyor. Bu da Üçgen'le defansın arkasına atılan ara pasları özellikle kanatlarda daha etkili kılıyor. Yanınızda rakiple birlikte kanattan ilerlerken ise, solunuzdan ya da sağınızdan hareketlenen takım arkadaşınızı iyi takip edin. Ve topu ayağınızdan ilk açığınızda, takım arkadaşınız rakipten biraz öndeysse Üçgen tuşuna bir defa



basarak topu önüne yuvarlayın. Bu sadece kısa paslarda değil, kaleciyle karşı karşıya kaldığınızda ve kaleci açıldığında da gol atma ihtimalinizi yarı yarıya artırıyor; sizi açıktan takip eden takım arkadaşınızın önüne Üçgen tuşuya topu bıraktığınızda top ağlarla buluşuyor. Ya da Ercan Taner'in dediği gibi: Ve top ağlarda gol!!! Ancak golü yazının uzatma dakikalarına bırakıyoruz ve hızızlık paslarına devam ediyoruz.

Üçgen pasını olumlu bir şekilde kullanmak gerçekten dikkat gerektiriyor. Orta sahayı geçtikten sonra rakip defansa ve forvetinize odaklanmalısınız. Top ayağınızdayken bunu yapmanın zor olduğunu biliyorum, ancak Üçgen tuşunu kullanacaksanız, yani ara pas atacaksanız forvetinizin ne zaman defansın arkasına doğru hareketlendiğini, ne zaman çapraz koşu yaptığıni gözlemlemeniz gerekiyor. Hayır, burada radar işinize yaramaz. Çünkü pas vermeden önce adamlarınızın ofsaytta olup olmadığını görmemiz gerekiyor. İnce ofsayıtları da radardan yakalamak oldukça zor. Peki defansın arkasına nasıl uzun top atacaksınız? Pas atmak istediğiniz futbolcu defansın arkasına doğru kat etmeye başladıkten sonra defans çizgisine ne kadar yaklaştığını kontrol edin. Ve bu çizgiye yaklaşır yaklaşmaz, Üçgen tuşuna veya L1'de basılı tutarak Üçgen tuşuna aynı anda basın. Buradaki adamınızın defans çizgisine ne kadar yaklaşlığı, ne kadar hızlı olduğu ve ne zaman çizгиyi gececeğini takip etmek çok önemli. Tabii ki bunlar zamanlamayla direkt ilgili. İyi bir zamanlamayla pasınızı atarsanız kaleciyle karşı karşıya kalmanız olası; pası erken atarsanız defanslar, geç atarsanız adamınızofsaytta kalır. Bu yüzden top ayağınızdayken gözünüz kaçıran adanızda olsun ve defanstan sıyrılmamasına yarınlı saniye kale pasınızı verin.

PES4'te L1 + Üçgen pası (defansın arkasında havadan pas) çok kolay yerini bulduğu için Konami bu pasta da bir değişikliğe gitmiş. Bunun sonucunda L1 + Üçgen pasının isabet oranı düşmüştür. Artık bu pasla kolayca defansın arkasına sarkmak çok zor. Çünkü top daha sert ve daha yerden gidiyor. Bu yüzden tavsiyem normal ara pas, yani Üçgen...

ŞUT/ORTA

Gelelim şuta... Karşı karşıya gol atmak ve şut için boş alan bulmak da eskisinden daha zor (her şey daha zor zaten). PES4'te kaleciyle karşı karşıya kaldığınızda hemen hemen her şutu gole çevirebiliyordunuz, ancak PES5'te bu pozisyonlarda gol kaçırma ihtimaliniz çok daha fazla. Ama bu ihtimali düşürmek için birtakım çalışmalarımız ve kazalarımız var; ilk olarak, uzaktan şut deneyin. Artık uzaktan daha fazla gol oluyor. Hatta bir kısım medya tara-

fından uzaktan gol atmanın fazla kolay olduğu iddia ediliyor, ama değil. Uzaktan gol oluyor tabii ki, ama bunun sayısı abartıldığı kadar fazla değil. Zaten yukarıda bahsettiğim pres sistemini uygularsanız bu şutlara da engel olabilirsiniz. Neyse, konudan uzaklaşıp açımızı kaybetmeyelim, gol atmamız gereklidir. Kaleciyle karşı karşıya kaldığında gol atmanın üç yolu var; birincisi direk şut, ikincisi aşırma, üçüncüsü ise şut. Bunlardan en garanti olanı direk şut elbette. Ancak şut çekeren de dikkat etmeniz gereken bazı şeyler var; en önemlisi, top ayağınızdan çıkışa kadar gittiğiniz yönü değiştirmeniz, yani vuruş yönünde kararlı olmanız. Genelde düz değil de, çaprazda dönerek ve o yönde topu kısa bir süre süredükten sonra şutunuza çekin. Sahayı diklemesene kat ettiğinizde ise gol olma oranı düşüyor. Kanattan, yani çaprazdan içeriye doğru girdiğinizde ise yine yönünü koruyarak ve depar etmeden (bu çok önemli) Kare tuşuna basın. İkinci yol, aşırma. Aşırma atmak gerçekten çok zor. Yine havadan aşırma pasta olduğu gibi aşırımadan da top alçaktan gidiyor ve eskisi gibi, tek ve aynı şiddette tıklamaya gol atılamıyor. Aşırıma şutlarda artık daha fazla Kare'de basılı tutmak zorundasınız. Ancak futbolcunun teknigine, moraline bağlı olarak ne kadar Kare tuşunda basılı tutma süreci değişiyor. Genelde yarının biraz üstünde ve normal şutta olduğu gibi hafif çaprazda dönerek, veya ceza alanı çizgisine paralel, düz bir pozisyonda vuruşunuza yapın. Tabii ki kalecinin ne kadar açıldığı veya ne kadar iyi olduğu da gol olma ihtimalinde etkili... Son seçenek ise kaleciyi geçme; kaleciyle karşı karşıya kalacağınıza fark ettiğiniz andan itibaren R1'den, yani koşma tuşundan parmağınıza çekin. Ve arkanızdan gelen adamların size fazla yaklaşmasına izin vermeden, kaleciye yarınlı metre kala topu sağa ya da sola çekin (standart yön tuşlarıyla, ekstra bir tuş kullanmadan). Kaleciyi bu şekilde geçebilirsiniz.

Bir de orta seçeneği var tabii ki. Genel olarak dört farklı orta kullanıyoruz. Bunlardan üçü L1 tuşunda basılı tutarak, biri ise normal, Daire tuşu ile. L1'de basılı tutup Daire tuşuna bir defa basarsanız ilerideki boş adama, havadan; L1'de basılı tutup Daire tuşuna iki kez basarsanız ilerideki boş adama, bel hisasından; L1'de basılı tutup Daire tuşuna üç defa basarsanız ilerideki boş adama; yerden orta yaparsınız (veya "sert pas"). Genelde sıfır yakın noktalarda veya ceza alanına yakın bölgelerde L1 + 2 x Daire bir bilinmeyen denklemi tehlike yaratıyor. Çünkü top bu şekilde hızla ceza alanına iniyor ve karambol pozisyonları doğabiliyor. Buna ek olarak bu şekilde kafa vurmak da daha kolay... Normal pas tuşunu ise arka direkteki futbolculara orta yapmak için kullanın. ■



FOOTBALL MANAGER 2006 REHBERİ

Evinizde rahat rahat oturmuş, maçları televizyondan takip ediyorsunuz. Birdenbire teklif geliyor ve bir futbol takımını çalıştırmanız isteniyor. Oldukça zor bir karar. Büyük sorumluluk gerektiriyor. A takımda 30'a yakın futbolcu, bunun yedek kadrosu var, altyapısı var, teknik kadrosu var, memnun etmeniz gereken bir başkan var. En önemlisi de her zaman başarı isteyen büyük bir taraftar kitlesi var. Bu yükün altına girmeye değer mi? Hadi girdik dijelim, kalkmak o kadar kolay mı? Kalkmayı kafaya koyduk dijelim, hangi yolu izlemeli?

Yazar Şefik "Rocco" Akkoç

TAKIMIN MI VAR DERDİN VAR

Bir teknik direktörü yoracak belli başlı konular vardır. Bunlardan ilki bir antrenman programı hazırlamak. Futbolcuları iyi çalıştmadan sezona girmek intihar olur. Daha ligin devre arasını göremeden televizyon başında maç izleme günlerine dönebilirsiniz. İkinci konu çalıştığınız futbolcu sürüsünden doğru bir 11 belirlemek, onları doğru bir taktik ile sahaya sürmek, özel görevler vermek, maç içinde gerekli taktik değişiklikleri yapmak ve başarı sağlamak. En zor kısmı bu aslında. Galibiyet eşittir başarı, o da eşittir "göreve devam", unutmayın.

Bir diğer konu, teknik ekibi ve futbolcu kadrosunu güçlendirmektir. Size daha çok yardımcı olabilecek asistan ve antrenörlerle çalışmalısınız. Yeri geldiğinde futbolcu sorunlarıyla sizin adına ilgilenebilecek, siz başka işlerle uğraşırken futbolcuların antrenmanlardaki performansları hakkında not tutup size bilgi verebilecek güvenilir ekip arkadaşları. Sizi başarıya götürürek bir oyuncu kadrosu da kurmalısınız. Takımın eksiklerini belirleyip en kısa zamanda takviye yapmalı, uyum sürecini lige yansıtmanız gereklidir. Son derdimiz ise insan ilişkileri olacak. Basın size diğer teknik direktörlerin açıklamalarını iletecek, polemiğe girmenizi isteyecekler. Futbolcular ile ilgili sorular soracaklar. Ağızınızdan laf almam isteyecekler.

I. ANTRENMAN

Football Manager'daki en önemli ve belki de en zor iş futbolcuları sezona hazırlamaktır. İmzayı atıp takımın başına geçtik. Gözümüzün içine bakan sürüyle futbolcu var. Geniş oyuncu kadronuzu olabildiğince yararlı bir antrenman program uygulamalısınız. Özellikle görevde sezon öncesi geldiğinizi varsayırsak futbolcuları 1-2 hafta kondisyon çalışmasına boğmalısınız. Boğmalısınız ki "hoca gelir gelmez takıma disiplin getirdi ve antrenmanda futbolcuların pestilini çıkardı" desinler.

Takım önünüze geldiğinde zaten hazır ve yararlı bir antren-



man programına sahip. Ama neden daha iyi çalışmalarız? Antrenman bölümüne girdiğimizde üçe bölünmüş "players" (oyuncular) ekranı ile karşılaşıyoruz. Burada çeşitli antrenman gruplarında (kaleciler, gençler gibi) kaçar futbolcunun çalıştığını, bu antrenman gruplarının ne tür çalışmalara ağırlık verdigini ve son olarak bu çalışma türlerinin futbolcuları nasıl etkilediğini görüyoruz. Bahsettiğim son bölüm için çeşitli seçenekler var. Örneğin futbolculara yeni pozisyon kazandırıyoruz. Elbette futbolcu ne kadar genç ise pozisyon kazanma ihtiyali o kadar artıyor. 28 yaşından sonra Ümit Özat'tan sol bek olmaz, ancak sol bek pozisyonunda oynamaya çalışan bir Ümit Özat olur.

İlk bahsettiğim antrenman gruplarına ise yenilerini eklemek mümkün. Örneğin bazı futbolcuların fiziksel olarak çok geride kaldığını görürsek onlara fiziksel güçe dayalı bir program hazırlayabiliriz. Peki program hazırlamak nedir? Ekranın sağ tarafındaki çalışma türleri dokuz seçenekten ibaret. Bunlar strength (güç), aerobic (adı üstünde), goalkeeping (kalecililik), tactics (taktik), ball control (top kontrolü), defending (defans), attacking (hüküm), shooting (şut) ve set pieces (takım düzeni). Bu seçeneklerin karşısındaki barları sağa – sola götürerek hangi seçeneği ne kadar uygulayacağınızı seçebilirsiniz. Elbette burada bir kısıtlama var. Bu dokuz seçeneğin dokuzunu da kökleyemiyoruz. En alta "workload" yani takıma yüklenme derecesi var. Siz üsttekileri kaydırırken bu da otomatik olarak kayıyor ve belli bir yerden sonra ilerlemiyor. Azdan çoga doğru none, very light, light, medium, heavy ve very heavy gibi seviyeleri var. Takıma fazla yükleniyim, eşek gibi çalışanlar derseniz lifi atan ve baldırı çeken futbolcular dan kurulu renkli bir takıma sahip olursunuz.

Antrenman bölümünün diğer alt başlığı ise "coaches" yani antrenörler. Bu ekran da üçe bölünmüş. Sol üstte antrenörlerin listesini ve çalışma yeteneklerini görüyoruz. Bunun sağından hangi antrenörleri hangi tür çalışmalarında görevlendirebileceğimizi seçiyoruz.. Altta ise hangi çalışma türlerinde kaç futbolcu ve kaç antrenörün çalıştığını gösteren genel bir ekran var. Bu alt





başlıkta tek yapabileceğimiz, antrenörleri yeteneklerine göre çalışma türlerine dağıtmak.

Antrenman ayarları bu kadarla bitmiyor. Oyuncu profillerinde de "overview" (genel görünüm) ve "attributes" (özellikler) olarak ikiye ayrılmış bir antrenman bölümü var. Overview'da oyuncunun antrenman verilerini ve aylık performansını görebiliyoruz. Ayrıca futbolculara takımın genel programından ayrı bir program da uygulayabiliyoruz. Attributes alt başlığında ise oyuncunun değerlerinin antrenman sonucu değişimini grafiksel olarak görebiliyoruz.

II. TAKTİK

Oyuncuları bir güzel çalıştırıldı. Şimdi hepsi fit bir şekilde sahaya çıkmayı bekliyor. Ama bir gerçek var ki sahaya sadece 11 kişi çıkacak ve diğerleri hoca tarafından görevlendirilmeyi bekleyecek. Peki sahaya çıkacak olan oyuncular nasıl bir diziliş ve taktiği bağlı kalacak, ne gibi özel görevler üstlenecekler?

Ben her zaman standart taktikleri kullanmaktan yanayım. Ama birçok kişi sahaya kendi ürettiğini karmakarışık ama iş yapan taktiklerle çıkıyor. İçin en kolay yönü olan sahaya dizilişi geçiyorum (ama siz siz olun, kesinlikle bir ön libero oynatın diyorum). Takımın kaptanlarını, penaltıcılarını, frikikçilerini, korner atıcılarını ve hatta taç kullanacakları belirlemek de size kalmış. İsterseniz kafanızda göre isterseniz de oyuncuların değerlerine göre bunları belirleyebilirsiniz

Gelelim esas ayrıntılara, yani "team instructions" (takım talimatları) ve "player instructions" (oyuncu talimatları) ekrana. Takım talimatları ekranında birçok seçenek var. Genel oyun stilimizi seçebilir (mentality), paslaşma stilini belirleyebilir (passing style), maçın temposunu ayarlayabilir (tempo), sahaya dar ya da geniş bir şekilde yayılabilir (width), presi artırabilir (closing



down), zamana oynayabilir (time wasting), defans hattını ileri çekebilir (defensive line), alan savunması ya da adam markajı uygulayabilir (marking), hedef santrfor (use target man) ve oyuncu kurucusu (use playmaker) seçebilir, ofsayt taktiği uygulayabilir (play offside) ve kontra atak taktiğiyle oynayabiliriz (counter attack). Bunlar gibi birkaç opsiyon daha var. Her opsiyonun da kendi içinde seçenekleri var. Örneğin hedef santrfor topların yerdenden (to feet) ya da havadan (to head) atılması söyleyebilirsiniz. Bunun işliğinde pivot santrfor fenomenimiz Hakan Şükür'e havadan toplar atarak onun topu indirmesini ve yanındaki oyuncuların rahatlıkla gol bulmasını sağlayabiliriz (bu kadar kolaydı sanki, futbol da çocuk oyuna gâzmış zaten).

Oyuncu talimatları ekranında ise takım talimatlarının bazılısı ile birlikte başka seçenekler de var. Futbolcuların toplu ve topsuz koşularını, uzun şut denemelerini veya top sürme sıklıklarını (nadiren ya da sık sık şeklinde) belirleyebiliyoruz. Bunun dışında herhangi bir rakip futbolcuya adam adama markaj uygulayabiliyor, ona sıkı markaj yapabiliyoruz. İstedığınız futbolcuya serbest oyuncu rolü de verebiliyoruz. Bu yıl gelen bir seçenek ise "swap position". Bu özellik sayesinde iki oyuncunuza maç içinde pozisyon değiştirmeleri talimatını verebiliyorsunuz. Özellikle forvet ve kanat oyuncularınıza bu talimatı verdığınızda rakip takımın kafası karışabiliyor. Ne kadar saf ve etkisiz olduklarına bağlı tabii. Daha da ayrıntıya inersek futbolcularınıza barajda durmalarını, kornerlerde arka direğe gitmelerini ya da taç atışlarını kısa kullanmalarını da söyleyebiliyorsunuz. Yani bir sahaya çok ip oynamadığınız kalıyor.

III. TRANSFER

Transfer denince akla tabii ki futbolcu transferi geliyor ama teknik kadromuzu geliştirmek de önemli. Yanımıza asistan menajer,



► Takımın geneline talimatlar verelim

► Şimdi de bazi futbolculara özel talimatlar verelim

antrenör, fizyoterapist veya izci alabiliyoruz. Özellikle asistan menajerinizi iyi seçmeliiniz. Sizinle anlaşabilecek, dilinizden anlayan ve yetenekleri yüksek biryle çalışmak işinizi kolaylaştıracaktır.

Futbolcu transferi çok önemlidir. Aldığınız oyuncu hem takımınıza destek olmalı hem de ülkeye ve takım arkadaşlarına kısa sürede uyum sağlama olmalıdır. Kimse parasını sokağa atmak istemez. Ayrıca taraftarlarınıza kızdıracak transferler de yapmamalısınız. Real Madrid'in başıdayken gidip Barcelona kaptanı Puyol'u almak oldukça ses getirebilir ancak taraftarlarınızın gözünde sizi oldukça küçültelibilir. Bir diğer problem ise uyum problemi. Özellikle kita değiştiren futbolcuların birçoğu bu problemi çekiyor (köyünü özleyen Ortega modeli). Ancak futbolcu "ben buraya uyum sağlayamıyorum hocam" dediğinde ondan kolayca vazgeçmeyin. Futbolcunuzu belli bir süre vatanına gönderin. Böylece kendisini topalma şansı olacak ve daha mutlu bir şekilde geri dönecektir. Ancak bunun garantisini yok, olamaz da zaten.

Futbolcuya kendimiz arayabileceğimiz gibi izcilere (scout) görev vererek bize iyi oyuncular bulmalarını isteyebiliriz. Kendiniz aramayı tercih ederseniz, aradığınız pozisyonla göre bazı yeteneklere özellikle dikkat etmelisiniz. Kaleci ararken handling (elle kontrol), positioning (pozisyon alma), reflexes (refleks) ve aerial ability (hava hakimiyeti); defans oyuncusu ararken tackling (top kapma), marking (markaj), anticipation (önsezisi), heading (kafa); orta saha oyuncusu ararken passing (pas), creativity (yatırıcılık), dribbling (top sürme), flair (yetenek); forvet oyuncusu ararken ise finishing (bitircilik), dribbling, flair ve off the ball (topsuz oyun) özelliklerinin yüksek olmasına özen gösterin.

Izcilere görev vermek ise ayrı bir eğlence. Onlara özel görevler verebiliyorsunuz. Örneğin izcilerinden birine "Brezilya'yı bir ay boyunca tara ve bana top kapma özelliği yüksek olan bir sol bek

► Futbolcu ararken kıştas olarak kullanabileceğimiz sürüyle özellik var

bul veya iyi bir sağ açık getir" diyebilirsiniz. O da kendi yetenekleri doğrultusunda size en iyi oyuncuları önermeye çalışacaktır.

IV. İNSAN İLİŞKİLERİ

Bir takımın teknik direktöryseniz futbolcularınız ve rakip teknik direktörlerle bol bol diyaloga girmek zorunda kalırsınız. Aslında gireceğiniz tüm diyaloglar basının önünde oluyor. Maçınız olan bir takımın teknik direktörü sizin hakkınızda olumlu ya da çoğu zaman olumsuz açıklamalarda bulunuyor. Sizin de buna cevap vermeniz gerekiyor. Ancak burada önemli olan nokta futbolcularınızı da düşünerek cevap vermeniz. Çünkü sizin takınacağınız tavır onların gözünde sizi yüceltebilir ya da yerin dibine sokabilir. Onlar size inanıyorsa siz de onların inançlarını törpülememelisiniz.

Oyuncularınızla ilişkileriniz ise daha hassas. Zaman zaman onlar hakkında medyaya olumlu veya olumsuz demeçler verebilirsiniz. Ayrıca basından gelen sorular da olacaktır. Örneğin bir futbolcunuzun düşük performans gösternesine rağmen hala neden ilk 11'de yer aldığı merak edebilirler. Yine cevap verirken dikkatli olmalısınız. Futbolcularla muhatap olduğunuz bir diğer durum ise maç devre araları ve sonları. Onlarla konuşabiliyor, performanslarını yorumlayabiliyorsunuz. Tutarlı ve dürüst olun yeter. Hem hatalarını hem de övgülerini ağırlaşılıklı kabul edebilecek olgunluğu göstereceklerdir (umarım).

EN BÜYÜK HOCA BİZİM HOCA

En başta dediğim gibi, takımınız mı var derdiniz var. Şimdi ne yapacaksınız? Bu kadar derdi çekecek ve bu yükün altına girecek cesaretiniz var mı? Eğer cevabınız evetse kontrollü olun ve bu işin zevkini çıkarın. Bir takımdan kovulur, bir başka takımda görevde getiriliyorsunuz ne olacak... ■

PC hilekar

Bir Çin atasözü der ki, "Düşünmeden öğrenmek verimsizdir, öğrenmeden düşünmekse tehlikelidir". Yani hile yaparken önce düşünün, sonra harekete geçin. Olmadı değil mi? Neyse...

CALL OF DUTY 2

Ana Menüden Game Options'ı seçin ve konsolu aktif hale getirmek için gereken seçenek'i işaretleyin. ~ tuşuna basın ve açılan konsol ekranına developer 1 yazın. Böylece hileler aktif hale gelecek. Load düğmesi ekrana geldiğinde ona basın ve istediğiniz bölümü seçin. Bölüm başladıkten sonra tekrar ~ tuşuna basın ve konsola devmap yazın. Artık ~ tuşuna basarak açılan ekrana aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Ölümsüzlük – god

Cephane ve el bombası – give ammo

Tüm silahlar, tam cephane, sağlık ve zırh – give all

Duvarlardan geçme – noclip

Düşmanlar sizi görmez – notarget

İntihar – kill

Bölümleri açmak için de ~ tuşıyla açılan konsolu kullanabilirsiniz. Bölülerin kodları şu şekilde:

Kod - Bölüm

/seta mis_06 9 - "Rommel's Last Stand" Görev paketi

/seta mis_07 9 - "D-Day" Görev paketi

/seta mis_08 9 - "The Battle For Caen" Görev paketi

/seta mis_09 9 - "Hill 400" Görev paketi

/seta mis_10 9 - "Crossing The Rhine" Görev paketi

/seta mis_05 9 - "The Tank Squadrons" Görev paketi

/seta mis_04 9 - "Fortress Stalingrad" Görev paketi

/seta mis_03 9 - "Not One Step Backwards!" Görev paketi

/seta mis_02 9 - "The Battle Of El Alamein" Görev paketi

/seta mis_01 9 - "The Winter War" Görev paketi

Açılan bölümleri oynamak için de aşağıdaki kodları girin:

Kod - Bölüm

map rhine - "The Crossing Point"

map cityhall - "Stalingrad City Hall"

map downtown_sniper - "Comrade Sniper"

map libya - "Crusader Charge"

map 88ridge - "88 Ridge"

map toujane_ride - "Armoured Car Escape"

map toujane - "Retaking Toujane"

map matmata - "Assault On Matmata"



map duhoc_assault - "The Battle Of Pointe Du Hoc"

map duhoc_defend - "Defending The Pointe"

map silotown - "The Silo"

map beltot - "Prisoners Of War"

map crossroads - "The Crossroads"

map hill400_defend - "The Battle For Hill 400"

map hill400_assault - "Rangers Lead The Way"

map bergstein - "Bergstein"

map breakout - "The Brigade Box"

map newvillers - "The Tiger"

map downtown_assault - "Downtown Assault"

map trainyard - "Railroad Station No. 1"

map tankhunt - "Repairing The Wire"

map eldaba - "The End Of The Beginning"

map elalamein - "El Alamein"

map decoytown - "Holding The Line"

map decoytrenches - "The Diversionary Raid"

map demolition - "Demolition"

map moscow - "Red Army Training"

QUAKE 4

Eğer Masaüstü'nde bir QUAKE 4 kısayolu yoksa oluşturun ve kısayolu oyunu çağırıldığı bölümde +set com_allowConsole 1 bölümünü ekleyin. Eğer bu satırda tırnak işaretleri varsa, bu satırı tırnak işaretlenen dışına yazın.

Oyun sırasında CTRL + ALT + ~ tuşlarına veya sadece ~ tuşuna basarak konsolu açabilir ve aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Ölümsüzlük – god

Oyuncu sağlığı 1'e indiğinde daha fazla hasar almaz – undying

Duvarlardan geçme – noclip

Tüm silahlar ve eşyalar – give all

Zırh – give armor

Sağlık – give health

Cephane – give ammo

Hyperblaster - Spawn weapon mod_hyperblaster_bounce2

Lightning Gun - Spawn weapon mod_lightninggun_chain

Machine Gun - Spawn weapon mod_machinegun_ammo

Nailgun 1 – Spawn weapon mod_nailgun_power

Nailgun 2 - Spawn weapon mod_nailgun_seek

Nailgun 3 - Spawn weapon mod_nailgun_rof

Nailgun 4 - Spawn weapon mod_nailgun_ammo

Railgun - Spawn weapon mod_railgun_penetrate

Roket atar 1 - Spawn weapon mod_rocketlauncher_burst

Roket atar 2 - Spawn weapon mod_rocketlauncher_homing

Pompalı Tüfek - Spawn weapon mod_shotgun_ammo



AGE OF EMPIRES 3

Oyun sırasında ENTER tuşuna basarak sohbet ekranını açın ve aşağıdaki kodlardan birini girin.

Sisi kaldırma – x marks the spot

10.000 yiyecek – medium rare please

10.000 para – give me liberty or give me coin

10.000 tecrübe – nova & orion

100X Toplama/İnşaat derecesi – speed always wins

Bölümü kazanma – this is too hard

Dev kamyon – tuck tuck tuck

Orta seviyede bombardıman – ya gotta make do with what ya got

Haritadaki hayvanları şişmanlatma – A recent study indicated that 100% of herdables are obese

PS2 hilekar

Kendini dünyadaki bir “gizli karakter” olduğuna inandıran bir oyunsever, açılmak için belirli tuşlarına basılmasını gereğini söyleyince zaman kaybedilmeden akıl hastanesine kaldırıldı. Tedavisi halen sürüyor.

SOUL CALIBUR 3

Gizli karakterler

Aşağıdaki karakterleri açmak için karşılığında bölüm bitirin veya yazan sayıda dövüş kazanın. Başında Chronicle yazan bölmeler, Chronicles of the Sword Modunun bölmeleridir.

Abelia – Chronicle 18’i tamamlayın veya 1050 dövüş kazanın.

Abyss – Cervantes, Lizardman, Olcadan, Rock, Sophitia ve Yoshimitsu’yu açın ve ardından Tales of Souls modunu bitirin veya 725 dövüş kazanın.

Amy – Soul Arena bölmelerinden Beloved bölümünde “Clear” veya daha yüksek bir seviye deince alın veya 1250 dövüş kazanın.

Arthur – Tales of Souls’da Arthur’u yenin veya 550 dövüş kazanın.

Aurelia – Chronicle 12’yi tamamlayın veya 900 dövüş kazanın.

Cervantes – Tales of Souls’da Cervantes’i yenin veya 625 dövüş kazanın.

Chester – Chronicle 19’u tamamlayın veya 950 dövüş kazanın.

Demuth – Chronicle 10’u tamamlayın veya 850 dövüş kazanın.

Giradot – Chronicle 15’i tamamlayın veya 800 dövüş kazanın.

Greed – Tales of Souls’da Greed’i yenin veya 500 dövüş kazanın.

Hualin – Tales of Souls’da Hualin’i yenin veya 750 dövüş kazanın.

Hwang – Tales of Souls’da Hwang’ı yenin veya 600 dövüş kazanın.

Li Long – Tales of Souls’da Li Long’u yenin veya 1150 savaş kazanın.

Lizardman – Tales of Souls’da Lizardman’ı yenin veya 675 dövüş kazanın.

Luna – Chronicle 11’i tamamlayın veya 650 dövüş kazanın.

Lynette – Tales of Souls’da Lynette’i yenin veya 1100 dövüş kazanın.

Miser – Tales of Souls’da Miser’ı yenin veya 750 dövüş kazanın.

Olcadan – Tales of Souls’da Olcadan’ı yenin veya 575 dövüş kazanın.

Revenant – Tales of Souls’da Revenant’ı yenin veya 1200 dövüş kazanın.

Rock – Tales of Souls’da Rock’ı yenin veya 475 dövüş kazanın.

Sophitia – Tales of Souls’da Sophitia’yı yenin veya 525 dövüş kazanın.

Strife – Chronicle 20’yi tamamlayın veya 1000 dövüş kazanın.

Valeria – Tales of Souls’da Valeria’yı yenin veya 700 dövüş kazanın.

Yoshimitsu – Tales of Souls’da Yoshimitsu’yu yenin veya 425 dövüş kazanın.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını CompStat/Map ekranında girin. Tuşlara basarken her zaman L1 ve R1 tuşlarına basılı tutun.

2 kat hasar – X, X, Kare, X, X, X.

1 milyon dolar – Kare, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen Kare.

Süper polis modu – Üçgen, X, Üçgen, X, Üçgen, Üçgen.

Colay mod – Daire, Kare, X, X, Üçgen, Daire.

Sonsuz cephe – Daire, Kare, X, Kare, Kare, Üçgen.

Sonsuz dayanıklılık – Daire, Kare, X, Kare, X, Daire.

Redman Gone Wild mini oyunu – Üçgen, X, X, Daire, Üçgen, Kare.



STAR WARS BATTLEFRONT II

Aşağıdaki tuş kombinasyonları oyunu durdurduktan sonra girin. Eğer kodu doğru girdiyseniz bir onay sesi alacaksınız.

Ölümsüzlük – Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Sağ.

Yavaş sesler – Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ.

Hızlı cephe dolumu – Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı, Aşağı, Sol, Aşağı, Sol, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ.

Ses değişimi – Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı, Sol, Sağ.



THE WARRIORS

Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını oyun sırasında girin.

Sonsuz Rage – Kare, Daire, Üçgen, Select, X, Sol.

Polisten sıyrıılma – Yukarı, Select, X, Üçgen, Üçgen, Kare.

Sonsuz sağlık – Yukarı, Üçgen, L3, Select, X, L2, Aşağı, Kare, Sol, X, L1, Select.

Sopa – Kare, R2, Aşağı, Aşağı, L1, L1.

Bıçak – Aşağı, Aşağı, Select, Yukarı, Yukarı, L3.

Büyük bıçak – L1, X, R1, R1, Select, R2.

Boru – R2, Daire, Select, Yukarı, L1, Sağ.

Görevi tamamlama – Aşağı, Kare, X, Select, R1, Sol.

Oyunu %100 oranında tamamlama – L1, Select, Kare, Aşağı, L2, Sağ.

200 Bone, 3 Flash ve boyalı kutuları – R1, R2, L1, X, Aşağı, L1.



THE SIMS 2

Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını oyunu durdurduktan sonra girin. Ancak Gnome hilesini yaptıktan sonra diğer hileleri çalıştırabilirsiniz.

Gnome’u açma – L1, R1, Yukarı, X, R2.

Tüm ihtiyaçları giderme – Yukarı, Daire, Yukarı, Sağ, L2.

Tüm eşyalar – L2, Daire, Aşağı, Sol, Yukarı.

Tüm tarifler – R2, Kare, Yukarı, Aşağı, Sağ, X.

Müzikler – R1, L1, R1, L1, Üçgen.

Takım resmi – Sağ, Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ.

Tüm kıyafetler – Kare, R2, Aşağı, Sağ, Kare.

DONANIM YOLLARDA

Geçen senelerde olduğu gibi bu sene de WCG'nin büyük finaline davetliydi. 67 ülkenin katıldığı dünyanın en büyük oyun organizasyonunu takip etmememiz düşünülemezdi. Ancak bu keyifli seyahatin yarattığı ciddi bir sorun da vardı. Hem uzun yolculuk, hem de gidiş gelişte adapte olma süresiyle 15 güne mal oluyordu. WCG'yi izleyeceğiz diye Donanım'ı boş veremezdik ya!

Ben de madem bu ay mobiliz Donanım'ı da mobileştirelim diye düşündüm. Singapur'a yol almadan önce piyasanın sükseli taşınabilir cihazlarını topladım ve seyahat boyunca bu cihazları kitalar arası zorlu bir teste tabi tuttum.

Ama itiraf etmek gerekirse insan elinde bir PSP olunca diğer başka hiçbir cihaza bakası gelmiyor. Bu yüzden PSP'nin altını üstüne getirip bütün sırlarını ve alternatif kullanım yollarını sizin için araştırdım. Bu arada ben mobil haldeyken yeni Donanım çıraklımızdan Olgay, Call of Duty'den performans almanın ve Türk Telekom'un ADSL zammının peşindedeydi.

İnsanın yanındaki elektronik cihazlar yolculuğunu çok daha keyifli hale getirebiliyor. Ama uzun süre uzak kalınca insan evini ve bilgisayarını özlemeden yapamıyor. Memlekete dönünce belki toprağı (havaalanında toprak yok zaten) öpmeye kalkmadım ama eve gelir gelmez Civilization'ı açarken az kalsın monitöre sarılıp ağlayacaktım.

Tuğbek Ölek

RAZER'DAN WCG ÇIKARTMASI

Dört günde dört yeni ürün



Bu sene WCG'ye sponsor olan Razer, organizasyon sırasında üst üste dört günde dört yeni ürününü tanıttı. Zaten bütün turnuva alanı WCG'nin resmi faresi Razer Copperhead ile dolup taşıdı.

Razer'in tanıttığı ilk ürün yeni kumaş mousepad'i Mantis'di. Yüksek hassasiyet ve düşük hassasiyet kullanan oyuncular için iki farklı versiyonu olan Mantis 44,4cm'ye 35,5cm'lik geniş ebatlarıyla Steelpad QcK+'ı andırıyor. Bu ürün pi-

yasaya çıkmış durumda.

Razer'in ikinci ürünü oyun klavyesi Tarantula. Üzerindeki geniş OLED ekranı ile oyuncuların pek çok bilgiyi sizin paylaşan Tarantula ayrıca tuş kombolarınızı ve oyun profillerini kendi hafızasında tutabiliyor. Böylece klavyeyi başka bir bilgisayara taktığınızda ayarlarınızı kaybetmiyorsunuz. Ayrıca Tarantulanın üzerinde boydan boyan led ışıkları karanlık ortamlarda tuşları görebilmenizi sağlıyor.

Üçüncü ürün ise Krait isimli yeni fareydi. Görünüm olarak Diamondback'e benzeyen Krait 1600dpi optik sensöra sahip. Copperhead kadar hassas değil, ancak hafif yapısıyla strateji ve devasa online oyuncuları için geliştirilmiş. Krait ve Tarantula aralık ayında piyasaya çıkacak.

Duyurulan son ürün Piranha isimli kulaklık. Ocak ayında piyasaya çıkacağı söylenen ürünü benzerlerinden ayıran mikrofonun istendiğinde sol taraftan sağa alınabilmesi. ■

COMPEX 2005

Kışın gelmesi ve karın bastırmasıyla birlikte Compex 2005'de yaklaştı. Bu sene 1 – 4 Aralık tarihlerinde düzenlenen fuar yine Lütfü Kırdar Fuar Merkezinde düzenleniyor. Fuar yine son kullanıcılarla yönelik ve IT sektörünün önce gelen firmaları yer alıyor. Eğer siz bu haberi okurken bitmemişse de son günleridir. Elınızı çabuk tutmakta fayda var. ■

ADSL ÜCRETLERİNE SON DURUM

Telekom'un etnikleri

Türk Telekom kafayı takmış, ülkedeki kanser oranını illa ki yükseltcektir. Geçen ay nadide kurum tarafından yapılan açıklamada, 1 Kasım 2005'ten itibaren geçerli olmak üzere en düşük ADSL bağlantısının 512kbps olacağı duyuruldu. Hesapta tarife zam yapmıyordu ama halkın çoğunun kullandığı 256kbps hızını kaldırarak pratikte %100 oranında zam getiriyorlardı. Telekom Genel Müdürü Mehmet Ekinalan'ın limitli kullanımını Türkiye'de özendirmek istediklerini açıklaması üzerine tepkiler daha da arttı.

Kasım başından beri 256kbps limitsiz bağlantı için yeni kayıt alınmazken, eski 256kbps limitsiz kullanıcıları aylık 49 YTL'den mevcut paketlere devam edebilecekler. Ancak isterlerse başvuru yaparak fiyat farkı ödemeksiz 512/128 kbps 6 GB kotalı hizmeti能得到ler. 256kbps kotalı kullanıcılar ise hiçbir başvuruda bulunmadan ya da ek ücret ödemen den 512kbps hızına çıkarıyor. Eskiden 512kbps kullanan limitli kullanıcıların da ödedikleri ücret değişmezken limitleri 6 GB'a çıkarıldı.

İşin acı yanı Telekom'un marifetmiş gibi bunu hız artırımı olarak lance etmesi. Ancak bu hareketin sebebi Telekom'un altyapısının mevcut kullanıcı sayısına yetmemesi. Kullanıcı

sayıısı ve dolayısıyla geliri artarken Telekom altyapısını geliştirmek yerine kullanıcıları limitli kullanımına zorlayarak günü kurtarmaya çalışıyor. Yani basit bir deyişle "değirmen hızlı dönüyor vanaları kapadık, gelin kovaya su alın" diyor. Gelirlerin bu kadar düşük ve adaletsiz doğıldığı bir ülkede internet gibi önemli bir iletişim aracını lüks hale getirdikleri için Telekom yetkilileri önünde saygıyla eğiliyoruz. Bir sonraki adımları ne olacak acaba, interneti karneye bağlamak mı?!!

Dünya tavşan biz kaplumbağa

Telekom genel müdürü Ekinalan her yerde "Türkiye'de internet pahalı değil" diyor. İşte CNN Türk'ün araştırmasına göre dünyadan birkaç örnek:

Finlandiya: 1 Mbps 35 dolar
Fransa: 20 Mbps 35 dolar
Japonya: 47 Mbps 38 dolar
Türkiye: 2 Mbps 202 dolar
Türkiye: 0.5 Mbps 75 dolar
Sayın bürokrata sormak lazımlı:

Bunun neresi pahalı değil?! Aslında haklı, buna yüksek fiyat denemez bu alenen soygundur. Başka ülkeler onlar için çerez parası bir fiyata internet üzerinden televizyon bile izlerken ülkemizde web sitelerine bakmak için bile aile bütçesini daraltmak gerekiyor. ■

Erişim hızı	Bağlantı ücreti	Aylık ücret
Limitsiz		
256/64 kbps (eski kullanıcılar için)	59 YTL	49 YTL
512/128 kbps	59 YTL	99 YTL
1024/256 kbps	59 YTL	169 YTL
2048/512 kbps	59 YTL	269 YTL
Limitli		
512/128 (3 GB kotalı)	59 YTL	29 YTL
512/128 (6 GB kotalı)	59 YTL	49 YTL
512/128 (9 GB kotalı)	59 YTL	69 YTL

SAMSUNG'DAN EN BÜYÜK DİZ ÜSTÜ

Kucak zamanı geçmiş bunun



Her şeyin en büyüğünü yapmaya meraklı olan Samsung şimdi de dünyanın en büyük dizüstü bilgisayarı M70'ini üretti. Ülkemizde dizüstü sistemleri satılmıyor olsa da Samsung bu sektördeki büyük oyunculardan. Bu yeni çıkardıkları model tam 19"lık bir monitöre sahip. Onu dünyanın en büyüğü yapan da bu. Üstelik bilgisayarın monitörü özel bağlantı sistemi sayesinde yerinden çıkıp ayrılabilir. Böylece aynı bir masaüstü bilgisayar kadar kolayca kullanılabilir. ■

CREATIVE ZEN 20GB

Micro'nun Makrosu

Üretim: Creative (www.creative.com),
İthalat: Multimedya (www.multimedya.com),

Fiyatı: Belli değil



Zen Micro ve Zen Neeon modelleri popülerliğini artırmış Creative sessiz sedasız bunlar için bir kardeş daha doğrusu ağabey sürdü piyasaya. Creative Zen (evet sadece Zen), firmanın son modellerinden farklı olarak daha büyük ebatlara ve bununla beraber 20GB gibi çok daha geniş bir kapasiteye sahip. Ama bunun dışında görünümünden kullanımına kadar Zen'in bütün özellikleri Zen Micro ile aynı. Hatta Zen Micro'nun büyümüş, biraz serpilmiş hali bile diyebiliriz.

Müzik dosyalarını çalmanın yanı sıra radyo dinleme ve ses kaydı özellikleri de bulunuyor Zen'in. Cihazın kontrolleri aynı Zen Micro'da olduğu gibi dokunmatik düğmelerle sağlanıyor. Menüler de Zen Micro ile birebir aynı.

Creative Zen'in ebatları 62mm x 95mm x 19.5mm şeklinde. Yani bu kapasitedeki diğer MP3 çalarlardan biraz daha küçük. Cihazın kalınlığı hemen hemen Zen Micro ile aynı ama hacim olarak %40 oranında daha büyük. Yani cihazın en boy oranlarında farklılık var. Açıkçası bu da Creative Zen'in, Micro kadar güzel görünmemesine yol açıyor.

Bu yeni model sanki Zen Micro'ya aşırı de kapasitesini yetersiz bulanlar için üretilmiş. Önceki Zen Touch ve Zen Jukebox modellerinden iyi olduğu da aksıktır. Yeni model olmasına karşı renkli ekran kullanılmamış olması dışında Creative Zen'in hiçbir ciddi eksiği yok. ■

Arıtlar: Micro ile aynı tasarım,

yüksek kapasite

Eksiler: Renksiz ekran

BENQ DUR DURAK BİLMİYOR

2ms tepki süresi!



Bu sene LCD monitörlerde teknolojik üstünlüğü ele alan BenQ oyuncular için en kritik özellik olan tepki süresini 4ms'ye kadar düşürmüştü. Herkes artık bundan da aşağısı olmaz derken şimdi de 2ms tepki süresine sahip yeni bir model çıkartacaklarını duyurdular. FP93GX isimli 19"lik yeni model 1280x1024 çözünürlük, 700:1 kontrast oranı ve 300cd/m² parlaklığa sahip olacak.

Bundan çok değil bir buçuk sene öncesine kadar en iyi LCD'ler 25ms tepki süresine sahipti ve bu yüzden oyunları çamura çevirirlerdi. Bu kadar kısa sürede bu teknolojinin 12.5 misli hızlandımasına inanmak çok zor. Bu arada size daha da iyi bir haber, özellikle widescreen özelliğine sahip monitörlerin öümüzdeki sene içinde %30 oranında ucuzlaması bekleniyor. Bunun sebebi yeni üretim metodlarının widescreen ekranlarda, klasik orandaki ekranlara göre daha efektif çalışması. ■

512MB GEFORCE 7800 GTX

Yeni Kralı Selamlayın



ATI'nın X1800XT'yi piyasaya sürmesinin üzere NVIDIA beklenen hamlesini yaptı ve 7800 GTX'in daha gelişmiş bir versiyonunu piyasaya sürdü. 512MB belleğe sahip olan yeni GeForce 7800 GTX'de fazladan RAM'in yanı sıra saat hızları da artırılmış. 256MB'lık modeldeki 430MHz çekirdek ve 600MHz RAM hızına karşılık 512MB'lık model 550Mhz

çekirdek ve 850MHz RAM hızına sahip. NVIDIA'nın iddiası bu değişikliklerin performansı %33 arttırdığı.

Elbette daha fazla RAM ve daha yüksek çekirdek hızları ekran kartının daha fazla ısınmasına yol açıyor. Bu yüzden NVIDIA yeni model için devasa bir soğutucu geliştirmiştir. Henüz test etmediğimiz için ne kadar ses çıkarıyor bilemeyez ama kasada bir hayli yer kapladığı kesin. Internete yayılan ilk test sonuçlarına göre GeForce 7800 GTX 512MB, ATI'nın yeni X1800XT'sini bütün testlerde geçiyor. Zaten geçen ay 256MB'lık GeForce 7800 GTX'i geçmekte zorlanan X1800 XT'nin 512MB'lık versiyon karşısında zayıf kalacağını söylemişistik. ■

SATA DVD YAZICI

Bye bye PATA



Sabit Disklerin Serial ATA'ya neredeyse tamamen geçmesine rağmen optik sürücüler bu konuda yavaş kaldılar. Bu nın ilk sebebi şu anki okuma ve yazma hızlarıyla optik sürücülerin SATA'nın gelişmiş 150MB/sn hızına ihtiyaç duymaması. İkinci sebebi ise ana kartlardaki SATA portlarının yetersizliği. Samsung bu konuda da öncü rolü üstlendi ve ilk SATA destekli

DVD yazıcıyı öümüzdeki ay piyasaya sürüyor. 16x hızında DVD yazabilen SH-W163A1 aynı zamanda Dual Layer'da destekliyor. ■

MOBIBLU DHH-100

Bambaşka özellikler

Üretim: MobiBLU www.mobiblu.com

İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr

Fiyatı: 279\$ +KDV

Kullanıcıların MP3 çalarlarından daha yüksek kapasite beklemesiyle piyasadaki sabit disk kullanan modellerin sayısı da artıyor. Geçtiğimiz aylarda dünyanın en küçük MP3 çalarını piyasaya sürerek adından söz ettiren MobiBLU da sabit disk'e yönelik firmalardan.

MobiBLU DHH-100'ü diğer MP3 çalarlardan ayıran üç önemli özelliği var. Birincisi oldukça sağlam görünmesine rağmen çok hafif olması. Cihazın ikinci önemli özelliği üzerinde dahili hoparlör bulunması. Bu kadar küçük bir MP3 çaların üzerinde hoparlör bulunması oldukça enteresan. Üstelik ses kalitesi de beklediğimden iyi çıktı. Elbette kulaklıyla aldığınız sesten çok daha zayıf. Ama arada MP3 çalarınız bir kenarda tıngırdasın istiyorsanız çok kullanışlı.

DHH-100'ün diğer bir enteresan yanı üzerinde bir SD/MMC kart okuyucu bulunması. Elbette 5GB hafızalı bir MP3 çalarına flash kart ile bellek eklemenin bir anlamı yok. Ama bu yuvayı kullanarak SD kartınızı içeriğini MP3 çalarına aktarabiliyorsunuz. Mesela fotoğraf makinenizin hafızası dolduğunda çok işinize yarıyor. Ama kart okuyucunun transfer hızı çok yavaş.

Siyah beyaz ve "blur"lu ekranı ve menülerin pek kullanışlı olmaması dışında iyi ve farklı özellikleri olan bir ürün DHH-100. ■

Arıtlar: Dahili hoparlör, kart okuyucu

Eksiler: Ekran ve menüler yetersiz



CALL OF DUTY 2 TEKNİK REHBERİ

DirectX 9'sak mı yoksa DirectX 7'sek de mi oynasak?



DirectX 7



DirectX 9

Aylardır beklediğimiz Call of Duty 2 piyasa, herkes eve kapanmış, haril haril bu oyunu oynuyor. Ama siz bu oyuna ilgili teknik sorunlar yaşıyorsunuz ya da performanstan memnun değilsiniz. Sorun değil, biz ne güne duruyoruz...

DirectX 9 ve DirectX 7 farkı

CoD 2'nin en önemli özelliği DirectX 9'un getirdiği pek çok yeniliğe destek vermesi ve Shader teknolojilerinin niyetlerinden sonuna kadar yararlanması. Haliyle sistem gereksinimleri de hayli yüksek, ama diğer yandan CoD 2 düşük sistemlerde bile rahatlıkla çalışabiliyor. Bunun sebebi çok basit aslında. Oyunun grafik ayarlarındaki "Rendering Method Preference", DirectX 7 ya da DirectX 9 uyumlulukları arasında tercih yapmanızı sağlıyor. Eğer ayar Auto'daysa, oyun sisteminize göre DirectX sürümünü seçiyor. DX 7 ile DX 9 arasında büyük performans farkı var elbette. Bu yüzden sizin bilgisayarınız zorlanırken sizinkinin yarısı kapasitesinde bir bilgisayarın oyunu sorunsuz oynattığını duyarsanız aşmayıń.

Peki, DX 7 ile DX 9 arasında ne fark var? DX 9 öncelikle, DX 7'nin desteklenmediği dinamik aydınlatmayı destekliyor. Yani gölge ve aydınlichkeit alanlar, ışığın geldiği tek bir yöne göre değil, birçok yöne göre hesaplanıyor ve daha gerçekçi bir atmosfer sağlanıyor. DX 9'un bir diğer baskın yönü ise Shader'larla yaratılan efektler. Ayrıca DX 9 daha gelişmiş kaplama metodlarına olanak tanıyor. Mesela DX 7 modunda oynarken Rus generalimizin, sinek kaydı, pürüzsüz bir cildi varken DX 9 ile oynarken suratındaki yaraları, derisindeki çöküntüler hatta eski sivilce izlerini biele görebiliyoruz.

ATI mı? NVIDIA mı?

CoD 2'de genel olarak ATI kartlar daha yüksek performans sağlarken, NVIDIA GPU'lu kartlar daha yüksek görüntü kalitesi sunuyor. Bunun sebebi NVIDIA'nın daha fazla modelde DX 9 desteklemesi, ayrıca uzun süredir tartışılan Shader Model 3.0 desteginin ATI kartların çoğu bulunmaması. NVIDIA performansındaki farkı düzeltmek için yeni ForceWare sürümü 81.94'ü yayınladı. Bu yeni sürücü özellikle Quake 4 ve COD 2'de performansı ciddi ölçüde arttırmıyor.

OYUNÇU AYARLAR

Çözünürlük: İdeal olan 1024x768 ama takılmalar yaşıyorsanız 800x600'ü tercih etmelisiniz. Üst seviye bir ekran kartına sahipseniz gönül rahatlığıyla 1280x1024 çözünürlükte oynayabilirsiniz.

Optimize for SLI: Eğer SLI destekli iki ekran kartına sahipseniz bu özelliği açmanız gerekiyor. Ama tek NVIDIA ekran kartına sahip kullanıcıları da bu ayarı deneyebilir. Bazı durumlarda az da olsa performans farkı sağlıyor (DX7'de daha da fazla).

Texture Settings: Manual'a getirip kendiniz ayarlayabilirsiniz. Texture Quality ve diğer ayarların "high" olmasında fayda var. Eğer ekran kartınızın RAM'i düşükse bu ayarları minimum seviyede tutun.

Number of Corpses: Etrafta ne kadar ceset kalacağını belirler. Ne kadar fazla olursa ağır çatışmalarda o kadar sistem zorlanır. "Medium" olması yeterli.

Softens Smoke Edges: Duman ve sis detayını belirler. Kaliteli ve dalga dalga yayılan bir sis tabakası hoş gözükebilir ama performansı çok fazla düşürür. Benim şahsi görüşüm "FPS bir kere düşmüştse

sis dalgalansa kaç yazar" şeklinde.

DirectX 9 Ayarları:

Shadows: Eğer DirectX 9 ile rahat oynayabiliyorsanız gölgelerin kaliteli olması için kesinlikle bu özelliği açın.

Number of Dynamic Lights: Aynı anda kullanılan dinamik ışık kaynaklarının sayısını belirler. En azından "Low" olmalı.

Konsol komutları:

(X değeri yerine konsolda çıkacak olan değerlerden birini girmelisiniz.)

r_glow X: Glow efektini ayarlar. Kapama ya da açmak çok fazla fark etmeyecektir ama FPS fakiri iseniz kapatın.

cg_drawFPS X: Sağ üst köşede FPS sayacı görünür.

fx_enable X: Özel efekleri açar ya da kapatır. Ancak son çare olarak kapatın.

r_anisotropy X: Anisotropic Filtering dereesini belirler. Oyunu bilinear ya da trilinear oynamaktansa anisotropic oynamak daha iyi ama derecesini sadece buradan ayarlayabiliyorsunuz. O yüzden düşük sistemler için "2", yüksek sistemler için "4" ya da "8".

cg_marks X: Kurşun ve patlama izi sayısını belirler.

com_hunkMegs X: Ara yüklemelerdeki RAM miktarını belirler (Toplam RAM'inizin en fazla yarısı olmalı. Çok az olması ara yüklemeleri uzatır, fazla olması oyunu az da olsa hızlandırır ancak bu sefer sistemi kitler).

r_aaAlpha X: Antialiasing (AA) etkinliğini ayarlar. Performans için "0", kalite için "2" seçilmeli.

r_fog X: Sisi açar ve kapatır. ■

SANDISK GAMING MEMORY STICK PRO DUO PSP'ye Hafıza

Üretim: Sandisk www.sandisk.com İthalat: Turanlı www.turanli.com.tr Fiyatı: 256MB 41\$ / 512MB 63\$ / 1GB 102\$ / 2GB 204\$ (+KDV)



Bu ay PSP'nin içini dışına çıkar ilk fark ettiğimiz PSP ile birlikte gelen 32MB'lık Memory Stick'in (MS) hiçbir şeye yetmediği. PSP'niye film, müzik ve videolarınızı eklemek istiyorsanız geniş kapasiteli bir MS'e ihtiyacınız olduğu kesin.

PSP için MS seçerken daha küçük ve hızlı olan Pro Duo tipine ihtiyacınız olduğunu unutmamak lazım. MS Pro Duo'larda da şu an sadece iki marka seçenekiniz var Sony ve Sandisk.

Sandisk'in PSP'ye özel ürettiği MS Duo Pro'larının iki avantajı var. Birincisi renkli ve şeffaf görüntüsü çok daha hoş. İkincisi Sony'ye kıyasla Sandisk'in fiyatları daha makul. Üstelik Sandisk yeni belleklerin içine oyunlar için ekstra içerik de koymaya başladı. Şimdilik sadece Madden NFL olsa da ilerde bir ton oyun için ekstra bölümler çıkabilir.

Ürünün farklı renk ve kapasitede dört ayrı modeli var: 2GB'lık mavi, 1GB'lık sarı, 512MB'lık yeşil ve 256MB'lık kırmızı. Piyasada şu an 2GB'lık sıkıntısı var ama PSP'ye yükleyebileceğiniz onca şeyi düşününce en mantıklı yatırım 2GB'lık kart kullanmak. ■

Artılar: Daha güzel, daha ucuz

Eksiler: Yok

CASIO EX-Z110 Mega Mega Pikseller

Üretim: Casio www.casio.com İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr
Fiyatı: 279\$ +KDV

EX-Z110, 6 Megapiksel'lik CCD görüntü algılayıcısı dışında genel olarak eski modellerden farklı değil. 3x optik zoom ve 2" TFT ekrana sahip. Ayrıca resim çekerken titremelerden doğan bozulmaları engelleyen ANTI SHAKE DSP sisteme sahip. İki AA pille çalışan EX-Z110

güç tüketiminde tasarruflu ve flaş kullanmıyorsanız pil değiştirmeden uzun süre idare edebiliyor. Dahili 8MB hafızası sayesinde içinde kart olmadan da ufak tefek bir şeyler çekeribiliyorsunuz. Menüleri ve çekim seçenekleri fazlaıyla yeterli.

EX-Z110'un özellikle iki özelliği beklediğimden iyi çıktı. Birincisi üzerindeki oldukça küçük flaş boyuna göre çok iyi sonuç veriyor. İkincisi cihazın video çekim kalitesi çok iyi. Üstelik üzerindeki mikrofon sayesinde sesli video kaydı da yapıyor.

Şu ana kadar ki özelliklerine bakınca EX-Z110 ortalama bir kullanıcı için ideal fotoğraf makinesi gibi görünüyor. Ancak ortam biraz loş olmaya başlayınca kameranın performansı çok fazla düşüyor. Fotoğraflarda grenler (kumlu görünüm) ortaya çıkmaya başlıyor ve titreme engelleyen sistem işlevini yitiriyor.

Kıscası güneşli havalarda kullanıldığında EX-Z110 harika bir kamera ama loş ve puslu havalarda kullanmak isterseniz performanstan memnun kalmayabilirsiniz. ■

Artılar: Yüksek çözünürlük, düşük pil tüketimi, kaliteli video çekim

Eksiler: Loş ışıkta performansı çok düşük



LOGITECH QUICKCAM FUSION Patlamaya Hazır

Üretim: Logitech www.logitech.com İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr Fiyatı: 279\$ +KDV

QuickCam Fusion iki ay önce duyurulduğundan beri denemek için can atıyordu. Bu ay bu şansı yakaladık ve boşuna heyecanlanmadığımızı gördük. Fusion öncelikle gerçek 1.3 Mega piksel sensoru ile bugüne kadar denedigimiz pek çok web kamerasından daha yüksek çözünürlük ve kare oranı veriyor. Üstelik kullanılan RightLight teknolojisi ile hem görüntünün sürekli olarak aydınlatır ve renklerin doğru olmasını sağlıyor hem de görüntüdeki geometrik bozulmaları düzeltiyor. Böylece kötü ışıkta web kamerasını açıktır kendinize yaklaştırınca ortaya çıkan, "karanlıktan fırlamış pancar renkli koca burun" derdinden kurtuluyorsunuz.

Fusion'ın üzerinde yüksek performanslı bir mikrofon da bulunuyor (gümüş renkli, noktalı alan). Bu mikrofonunun özelliği ise hoparlörden gelen sesleri filtreleyerek yankılanmasını engelleyen RightSound teknolojisi. Böylece kulaklık ve mikrofon olmadan da kamera üzerindeki mikrofon ve hoparlörlerinizle kolayca konuşabiliyorsunuz. Kulaklığı daha rahat bulanlar için de paketle birlikte kaliteli bir mikrofonlu kulaklık geliyor.

Fusion'ın ilginç özelliklerinden biri yapısı. İlk defa Logitech'in denediği ilginç bir ayak yapısı var. Rahatça şekil verilebilen U şeklindeki ayak; monitör, diz üstü bilgisayar kapağı veya web kameralanızı neyin üzerine koymak istiyorsanız onun şekline uyuyor. Böylece rahatça kullanılabiliriyor.

Logitech web kamerası yazılımını da bir hayli geliştirmiştir. Sizin kameralara verdığınız mimiklere göre hareket eden 3D avatarların da bulunduğu pek çok video efekti ve yüz takip etme özelliğine sahip.

Fiyatı biraz pahalı olsa da Fusion bugüne kadar denedigimiz en kullanışlı, en yüksek performanslı ve en sık web kamerası. Ona web kameralarının tutku objesi dersek yanlış olmaz sanırım. ■

Artılar: Yüksek performans, RightLight ve Right Sound, kullanışlı ayak
Eksiler: Yüksek Fiyat



PSP HACK SANATI



Kestik, bıçtıktı... Sizin için yepyeni bir PSP yarattık

Duyurulduğundan beri dünyanın en gözde elektronik cihazı PSP. Belki şimdiden bazılarınız bir PSP edindi ve PS2 kalitesindeki grafiklerle oyun oynamanın, film izleyip müzik dinlemenin, resim albümünü cebinde taşımmanın keyfini yaşıyor. Ama PSP'yi biraz kurcalarsanız daha nice mucizeler sunduğunu görebilirsiniz. Belki doğunuz emülatörlerin ve PSP programlarının methini duyduınız ama bunların nasıl çalıştığını, neler yapmanız gerektiğini bilmiyorsunuz. Şimdi Level CD'si ve PSP'nizi bilgisayarınıza takın ve bizimle heyecanlı bir yolculuğa çıkmaya hazırlanın.

Ancak bu yolculuğun belli riskleri de olacak. Verilen direktifleri harfiyen yerine getirmezseniz PSP'nize zarar verebilirsiniz. Bu yüzden Level'in burada anlatılan işlemlerden dolayı hiçbir sorumluluk kabul etmeyeceğini unutmayın. Biz anlattığımız her şeyi kendimiz denedik ve PSP'miz hala sorunsuz çalışıyor. Verebileceğimiz bütün garanti bundan ibaret.



Ev yapımı programlar

PSP'nin nimetlerinden faydalananken Homebrew adı verilen ve PSP üzerinde çalışan, ücretsiz, yarı amatör programları kullanacağınız. İhtiyacınız olan programları Level CD'sinde komple paket olarak bulabilirsiniz. Öncelikle bu paketi bilgisayarınıza kopyalayıp klasör yapınızı bozmadan açın. Bu tip programları bir arada bulunduran internet siteleri de var. Ancak bu sitelerin çoğu aynı zamanda kopya oyunlarla ilgili bilgiler de verdiği için adreslerini paylaşmak istemiyoruz. CD'de yer verdigimiz programların hakları yazılımcılara aittir ve kopya oyun bilgileri vermeyenlerin web sitelerini yazımızda bulabilirsiniz. Sonučta bizim amacımız PSP'de kopya oyun oynamak değil PSP'nin nimetlerinden tam olarak yararlanabilmek. Siz de PSP'nizi kurcalarken yasal sınırların dışına çıkmamaya dikkat edin.

Homebrew yazılımlarla ilgili ilk bilmeniz gereken, Sony'nin bunlardan pek hoşlanmadığı. PSP'de emülatör çalıştırırmak veya hava durumunu takip etmenin onlar için problem olduğunu sanmam. Ancak oyunların kopyalarını çalıştırıma yaranan Homebrew yazılımları da olduğu için Sony, PSP'yi geliştirebilecek bu hareketin önünü kesmeye karar verdi. Bu yüzden üst üste yayınlanan yeni PSP Firmware'leri bu yazılımları çalıştırımıza engelliyor. Firmware her taşınabilir donanımda bulunan ve donanımın işlemesini sağlayan yazılımlardır. Bir anlamda Firmware'e PSP'nin işletim sistemi gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden öncelikle bu Firmware duvarını aşmamız gerekiyor.

Hadi şunu Firmware'leyelim

Sony'nin PSP için geliştirdiği temel Firmware sürümleri 1.0'dan başlayıp 2.50'ye kadar gidiyor. Bizim ihtiyacımız olan sürüm 1.50. Çünkü bu sürüm hem Homebrew yazılımlara olanak tanıyor hem de aynı anda birden fazla yazılım kurmamızı sağlayan bir açığı (exploit) var. Eğer PSP'niz 1.50'den daha düşük bir Firmware'deyse tek yapmanız gereken Firmware'ınızı güncellemek. Bunun için CD'mizde yer alan Firmware dosyasını (EBOOT.PBP) MemoryStick'inize kopyalayıp Game menüsünden MemoryStick'ten Update seçeneğini seçmelisiniz. Bunun çalışması için dosyanın PSP\GAMES\UPDATE klasörüne kopyalanması gerektiğini unutmayın. Bu

klasör bulunmuyorsa kendiniz oluşturun.

Eğer Firmware'ınız 1.51 veya 1.52 ise bu durumda önce yukarıda anlatıldığı şekilde ama bu sefer 2.0 sürümüne güncellemelisiniz. Çünkü PSP'de bulunan bir açık Firmware'i 2.0'dan 1.50'ye düşürmenize olanak tanıyor. Firmware sürümlü 2.0 olanlar bir sonraki bölümde yer alan açıklamalardan faydalanaarak 1.50'ye düşebilir. Ama PSP'nizi 2.50 sürümüne güncellediyseniz maalesef, Homebrew yazılımları şimdilik kullanma şansınız yok.

Firmware'ınızı değiştirmeden önce bunu yapmanın bazı oyunları oynamanızı engelleyeceğini bilmelisiniz. Çünkü bazı oyunlar 2.0, yeni çıkan birkaç tane ise 2.50 sürümlü Firmware olmadan çalışmıyor. Maalesef GTA: Liberty City Stories'de 2.50 Firmware isteyenler arasında. Ama 1.50 sürümünü dilediğiniz zaman 2.50'ye çıkarabileceğiniz için bu çok da büyük bir sorun değil.

Firmware düşürmek

PSP'nin Firmware'ını 1.50'ye düşürmek için MPHDowngrade paketini kullanacağınız. Bu paketi kopyaladığınız Level PSP paketinde bulabilirsiniz. Daha sonra PSP'nizi bilgisayarına bağlayıp aşağıdaki adımları harfiyen takip edin.

- Firmware klasöründen 1.50 Firmware dosyasını açın ve içindeki EBOOT.PBP dosyasını MemoryStick'in PSP\GAMES\UPDATE klasörüne kopyalayın.
- MPHDowngrade'de bulunan overflow.tif dosyasını PSP\PHOTO klasörüne kopyalayın.
- Aynı paketteki h.bin ve index.dat dosyalarını MemoryStick'in ana dizinine kopyalayın.
- PSP'nin adaptörünü takın.
- Şimdi PSP'nizin PC bağlantısını kesin ve PHOTO menüsüne girin. Bu Firmware versiyonunu değiştiren işlemi başlatacak. Eğer bu sırada PSP'niz kilitlenirse panik yapmayın. Kapatıp açın tekrar. İşlemin düzgün gerçekleştiğinden emin olmak için PSP'yi PC'ye bağlayıp ana dizinde index.dat.bak isimli bir dosya olup olmadığını bakın. Eğer

dosayı görüyorsanız doğru yoldasınız demektir.

- Şimdi PSP'nin GAME menüsüne girin ve MemoryStick'den 1.50 versiyonunu yükleme seçenekini seçin.

Hepsи bu kadar, artık her türlü yeni uygulamaya açık bir PSP'niz var.

Homebrew yazılım kurulumu

PSP'de çalışacak Homebrew yazılımlarını kurmak çok basit. Tek yapmanız gereken program dosyalarını MemoryStick'te bulunan PSP\GAME dizinine kopyalamak. Ancak PSP'nin yapısı MemoryStick'te aynı anda iki yazılımın bulunmasını engelliyor. Firmware 1.50 versiyonunda bulunan bir açığı kullanarak bunun önüne geçebiliyoruz. Ancak bunun için kurağımız programların KXploit denen işleminden geçmesi gerekiyor. Bu işlem oyunun kendi klasörüne ek olarak sahte bir klasör daha oluşturuyor ve bu klasöre aynı ismi verip sonuna % işaretini ekliyor. Mesela programın orijinal klasörü SNAKE adını taşıyorsa oluşturulan diğer klasör SNAKE% adını taşıyor. Bu iki klasörü de PSP\GAME dizinine kopyaladığınızdan emin olun. KXploit işleminde geçen programları bulunduğunda GAME menüsü altında program ikonunu ve ayrıca her program için bir Corrupted Data ikonu göreceksiniz. Bu Corrupted Data'lar işin doğası gereği oluşuyor, bunun için dertlenmeyein ve bu ikonları görmezden gelin.

Level CD'sinde yer alan tüm programlar KXploit işleminden geçmiş hazır programlar. Yani PSP'ye kopyalanmaları yeterli. Ancak siz kendi bulduğunuz programları yüklemek isterseniz PC'nizde KXploit işlemini gerçekleştirecek bir yazılıma ihtiyacınız

var. Benim tavsiyem CD'de bulabileceğiniz PSP Homebrew 9 programını kullanmanız (www.pspvideo9.com/homebrew). Bu yazılım hem PC'nizde Homebrew arşivini düzenliyor, hem KXploit yapıyor, hem de dosyaları kendisi kopyalıyor. Program oldukça kullanışlı ve tamamen ücretsiz.

Birkaç iyi Homebrew

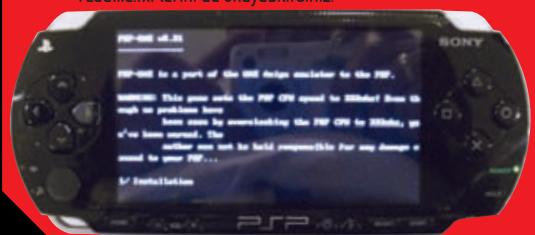
Neredeyse iki sayfadır PSP kurcalıyor, detaylı ve sıkıcı şeyler yapıyor ama daha hiç eğlenceli değil. Haklısınız artık eğlenceli bir şeyler yapmanın vakti geldi. PSP'de Street Fighter veya Lucas adventure'ları oynamadan önce işe daha basit bir iki örnekle başlayalım.

Şimdi Level paketinde yer alan Homebrew klasörüne girin ve buradaki PSPCALC, PAINT ve PSPWEATHER programlarını kopyalayarak yükleyin. Şimdi PSP'nin bağlantısını kesip GAME menüsüne gelin. Eğer doğru kopyaladıysanız bu üç yazılımın ikonunu göreceksiniz.

Şimdi PSPaint yazılımını çalıştırın. Böylece ilk PSP hack'imiz gerçekleşmiş oluyor ve PSP'de basit resimler çizebiliyoruz. Program henüz fazlaıyla yetersiz. Zaten versiyonu da v0.02. Ama biraz daha gelişirse oldukça faydalı olabilir.

Şimdi ikinci programımız pspWeather'ı çalıştırıralım. Bu programın çalışması için Wi-Fi bağlantınız olması ve IP adresini kendiniz atamış olmanız gerekiyor. Program çalışınca önce hava durumu sunucusuna bağlanacak. Eğer bağlantıda sorun yoksa karşınızda New York'un hava durumu duruyor olmalı. Programın içindeki pspWeather.cfg dosyasına herhangi bir posta kodunu girerek Amerika'nın başka bir yörenin hava duru-

1MHz reader sayesinde kurduğunuz programların readme.txt'lerini de okuyabilirsiniz.



muna bakabiliyorsunuz. İleriki versiyonlarda dünyanın geriye kalanının da ekleneceğini umuyorum.

Üçüncü programımız olan PSPCALC çok kullanışlı bir hesap makinesi. Kullanımı sıradan bir hesap makinesinden farklı olmadığı için bahsetmiyorum.

Emülatyon Çılgınlığı

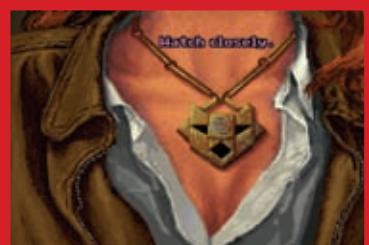
Artık PSP'nin gizli yanlarını ortaya çıkardığımızdan eminiz. Ama yine de henüz eğlendigimiz pek söylenemez. Bu yüzden işi uzatmadan PSP'de çalışan emülatyon programlarına geliyoruz.

PSP'de çalışan emülatörlerin hepsi birer Homebrew yazılımı. Kurulumları da yukarıdaki örneklerden farklı değil. Tek yapmanız gereken CD'de gelen dosyaları doğru olarak kopyalama. Şimdi sıradan hangi emülatörler var ve neler oynanabilir bir bakalım. Bu emülatörlerin hepsini CD'deki paketin Emulator kısmında bulabiliyorsunuz.

Sistem: SCUMM (PC Adventure)

Emülatör: SCUMMVM

Oyunlar: Zamanında Lucas Arts'ın geliştirdiği muhteşem adventure oyunlarının hemen hepsi Ron Gilbert'in yarattığı SCUMM isimli motoru kullanıyordu. Bu oyunlar arasında Sam & Max, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Monkey Island, Maniac Mansion, Day of Tentacle gibi adventure türünün en büyük klasikleri bulunuyor.



Kullanım: SCUMMVM'yi kurduktan sonra oyunların dosyalarını kendi klasörleri içinde istediğiniz yere kopyalayabilirsiniz. Daha sonra programı GAME menüsünden çalıştırın ve karşınıza çıkan pencerede Add Game seçeneği ile oyunun bulunduğu klasörü gösterin. Oyun listeye eklenecek ve Start seçeneği ile çalıştırabileceksiniz. Hangi tuşun neye yaradığını SCUMMVM klasöründeki readme.txt dosyasından görebilirsiniz.

Sistem: SNES

Emülatör: SNES9X TYL (yoyofr92.free.fr)

Oyunlar: Nintendo'nun efsanevi SNES sistemi için çıkan iyi oyunların listesini vermek zor. Ama Final Fight, Street Fighter, Mortal Kombat, Final Fantasy 5, Prince of Persia 2, Tetris,

Lemmings desek yeterli olur herhalde. Şu ana dek PSP için geliştirilen üç SNES emülatörü var. Ama üçü de bir parça yavaş çalışıyor. Bizim verdigimiz TYL bunlar içinde en hızlı çalışanı.

Kullanım: Oyunları istediğiniz bir klasöre kopyalayabilirsiniz. Tuşlar hem readme.txt dosyasında hem de oyunu ilk çalıştırığınızda karşınıza çıkan sayfada yer alıyor. Son oynadığınız oyunu silerseniz bir hata mesajı verebiliyor, endişe etmeyin.

Sistem: GameBoy Advance

Emülatör: PSPGBA

Oyunlar: Mesele yanınızda taşıyabileceğiniz oyunlar olunca GBA ile baş etmek zordur. Akliniza gelebilecek hemen her oyun serisinin mutlaka bir GBA oyunu çıkmıştır. Tabii GBA için özel çıkan Final Fantasy Tactics, MegaMan Battle Network gibi oyunları, Zelda serisini ayrı bir yere koymak gereklidir. GBA belki de PSP'nin asla sahip olamayacağı sayı ve çeşitlilikte oyuna sahip.

Kullanım: Bu emülatörün kullanımı ilk ikisiyle aynı. Kullanmadan önce readme.txt dosyasına bakmayı unutmayın. Emülatör biraz yavaş çalışıyor ve seslerde problem var. Umarız gelecek versiyonlarda bunlar düzeltilecek.



Sistem: NeoGeo

Emülatör: NGPSP ve NEOCDPSP (yoyofr.fr.st)

Oyunlar: Atari salonlarının en güzide oyunları genelde NeoGeo'dan çıkmıştır. Diğer arcade oyunlarına göre daha güzel grafikleri olur ve daha gelişmişlerdir. İlk oynaması gereken NeoGeo oyunları elbette Metal Slug ve King of Fighters.

Kullanım: Verdiğimiz iki emülatörden biri CD NeoGeo'lar diğeri ise eski NeoGeo'lar için. NEOCDPSP hem daha kullanışlı hem de CD oyunları daha iyi. Ancak çalıştırılamadığı oyunlar olursa diğerini kullanın.

Sistem: Amiga

Emülatör: PSPUAE

Oyunlar: Herhalde yıllarımızı verdigimiz (bana almamışlardı ühüü) Amiga oyunlarının listesini yapmaya başlasak on sayfadan az olmaz. Siz Speedball veya Defender of the Crown'dan başlayıverin gerisi gelir. CD'deki pakette iki ayrı versiyon bulacaksınız. Bunların farkı birinin klavye desteği olması.



Kullanım: Emülatörün çalışması için Kickstart ROM'una sahip olmanız ve bu dosyanın PSP/Game/PSPUAE klasörü içinde kick.rom adıyla bulunması gerekiyor. Amiga sistem ROM'larının

dağıtıımı yasak olduğu için biz veremiyoruz. Sizin bu konuda başınızın çaresine bakmanız gerekiyor. Elbette bir Amiga emülatörünün kullanımı, oyun emülatörlerinden daha karışık. Bu yüzden readme.txt dosyasını iyice okuduğunuzdan emin olun.

PSP için geliştirilen emülatörler bu kadar değil. Ama zaten bu emülatörleri kullanan iyi oyunları bitirmeye ömrünüz yetmez. Eğer özellikle farklı sistemler için (mesela Spectrum) emülatör arıyorsanız biraz araştırma yapmanız gerekecektir. Tabii bu emülatörlerin çalışması için oyunların ROM dosyaları da gerekiyor size. Yasallığı tartışılır olduğu için bu konuda da yalnızsınız. Yine Google ve P2P'ler yardımıcınız olsun diyelim. ■

Kişisel radyonuzu kurun

Sadece üç sayfadır PSP kurcalıyor ama şimdiden oynanabilir oyun sayısını onlardan binlere çikardık. Eğer eski oyun cennetinden sıkıldığınız gelin biraz da müzik ve videolarla uğraşalım. İlk yapacağımız şey evimizde PSP için bir radyo istasyonu kurmak. Böylece bilgisayarımızdaki MP3'leri

evin istediğimiz bir noktasında PSP ile dinleyebileceğiz. Ama bunun için aktif ve IP'si elle girilmiş bir Wi-Fi bağlantısına ihtiyacımız olacak.

Level paketinin ana dizinde WiFi Jukebox'ı bulalım

yaşayacağınız şoku azaltmak için gerekli. Şimdi GAME menüsünden PSP Media Player'ı çalıştırabiliriz. Eeeet... Gördüğünüz gibi programımız Çince. Maalesef piyasadaki video oynatabilen tek PSP medya oynatıcısı bu. Ama paniğe gerek yok, ben deneye yanılıa temel fonksiyonları buldum. Videoları çalıştır-

önce (www.globware.com). Bu klasöre girince iki farklı klasör çıkacak karşınıza. Bunlardan biri bilgisayarınıza diğer ise PSP'ne kurmak için. Önce PC klasörünü girip buradaki yazılımı kuralım. Yazılım Visual Basic gerektirdiği için kurulum öncesi restart isteyebilir. Kurduktan sonra WiFi Jukebox'ı çalıştırın. Sağ altta IP adresinin doğru olduğundan emin olun.

Onun altındaki Music Folder kısmına dinlemek istediğiniz MP3'lerin dizinini yazın ve Reload'a tıklayın. Artık müzik yayınıınız başladı.

Yayını dinlemek için paketin PSP bölümündeki dosyaları PSP\GAME altına kopyalayıp GAME menüsünden WiFi Jukebox'a girin. Wi-Fi bağlantısının açık olduğundan emin olun. Program çalışıktan sonra yayın yapan bilgisayarınızın IP adresini girin. Sonra tek yapmanız gereken şarkılara hangi sırayla çalışmasını istediğinizizi belirlemek. Eğer karışık çalsın istiyorsanız kareye basıp Jukebox ekranına geri dönün.

AVI ve MPG oynatmak

PSP'nin sadece kendi formattındaki videoları oynatabildiğini biliyoruz. Ama eminim hepiniz AVI ve MPG dosyaları da oynatsa da her ufak tefek şey için video dönüştürmesek diye düşünüyorsunuzdur. Bu işin de kolayı var. Önce CD'deki paketin Homebrew kısmına girin ve PMP isimli programı yükleyin. Ama bu programı çalıştmadan önce PSP\VIDEO klasöründe video ve PSP\MUSIC klasöründe MP3 olduğundan emin olun. Programın çalışması için bu şart değil ama

PSP HACK SANATI

PSP'nin bütün video formatlarını nasıl oynathığını görse Ali Sami bile şaşardı.



mak için SELECT'e sonra da daireye basın. Listededen videoyu seçin ve tekrar daireye basın. Müzikler için ise SELECT, aşağı, daire yapmanız gerekiyor. X tuşu play/pause işlevi görüyor, kare ise ana menüye dönüyor. Bunları bulmak için bir hayli debe-lendikten sonra readme.txt dosyasının İngilizcesini de bulduk. Programın içinde buna da bulabilirsiniz =)

Kitaplarım PSP'de

Oyunlar, müzikler, videolar... Ne eksik kaldı? Elbette kitap ve dokümanlarımızı okumak. Henüz PSP için Word veya PDF dosyalarını okuyan bir program yok. Ancak txt dosyalarınızı PSP'de okuyabilirsiniz. Her ne kadar dokümanları JPG formatına çevirerek PHOTO menüsünden okumanızı sağlayan programlar olsa da bu hem çok yer tutuyor hem de pil ömrünü kısaltıyor. Bundan daha iyi bir alternatif 1MHz Reader programı. Bu programı Homebrew bölümünde bulup kopyalamanız yeterli. Çalıştırdığınızda kocaman bir Chinese Reader yazılımı ile karşılaşıyorsunuz ama kafanıza takmayın, İngilizce karakterleri de gayet güzel okuyor. Maalesef programın Türkçe karakterlere alerjisi var. Açığınız yazı dosyaların-

da Türkçe karakter varsa PSP'yi kilitliyor buna dikkat edin. 1MHz Reader'in çok önemli iki özelliği var. Birincisi .ini, .cfg, .php gibi tekst tabanlı tüm dokümanları okuyabiliyor. Böylece programlarınızın ayarlarına göz atabiliyorsunuz. Diğer özelliği ise işlemci hızını 1MHz'e düşürerek pil ömrünü uzatması. Açıkçası tam denemesini yapmadım ama mantıkla işlemci hızı 1MHz iken PSP'nin pil ömrünün en 3-4 kat uzaması gerekiyor.

Bu programı burada bahsettiğimiz diğer tüm programların readme.txt dosyalarını okumak için de kullanabilirsiniz. İşinizi kolaylaştıracaktır.

Dosyalarınıza hükmedin

PSP'nin en büyük eksikliklerinden biri MemoryStick'teki dosyaları PC bağlantısı olmadan düzenleyememesi. Ama bu sorun da Homebrew yazılımlarıyla aşıldı. Benim tavsiye edebileceğim iki farklı dosya yöneticisi var. İlk eski Norton Commander'i andıran PSP File Assistant. Görüntüsü çıkrın olsa da kesinlikle en kullanışlısı. Bu programı FA adıyla Homebrew paketimizde bulabilirsiniz. Diğer program BIOS ve UMD diskleri kurcalamanıza olanak veren File Assistant for PSP, hem arayüzü de daha hoş. Bu dosyamızın adı ise FileAS. Programların isimleri çok benzer, karıştırılmamaya dikkat edin.

Şekilden sekile PSP

Şimdiye kadar hep faydalı işlerle uğraştık. Şimdi biraz da PSP'mizi gereksiz yere kurcalayalım. Ama uyarıyorum önerdiğim program PSP'nizi alt üst edebilir. O yüzden iyi İngilizceniz ve sıkı macera ruhunuz yoksa bunları yapmayın.

İlk olarak kurmamız gereken programın adı PSPset. Bu program PSP'nin açılış videolarından, geri plana, dilden PSP seslerine kadar her şeyi değiştirebilmenize olanak veriyor. Bu fonksiyonların bazıları derin kurcalamalar gerektiriyor. Ama en basit ve muhtemelen makul olanı geri planı değiştirmek. Tek yapmanız gereken geri plan yapmak istediğiniz resmi 300x170 ebadında bir Bitmap (BMP) dosyası haline getirip MemoryStick'in ana dizi-

nine kopyalamak. Ancak dosyanın ismi 01 ile 12 arasında bir sayı olmalı (Hangi ayın resmi olduğunu ifade etmek için). Daha sonra PSPset programına girip kopyaladığınız resmi geri plan olarak atayabilirsiniz. İşin güzel yanı ana menüdeki hoş dalga efekti kaybolmuyor, kötü yanı menülerdeki ikonların görüntüsünü bozabiliyor.

PSP'de Windows

PSP'de buncu şeyin yapılabileceği akınıza gelir miydi? Açıkçası yola çıkarken biz bile bu kadarı beklemiyorduk. Ama daha gördükleriniz hiçbir şey değil. Şimdi daha çılginca bir şey yapıp PSP'ye Windows 95 kuralım. Yanlış duymadınız PSP'ye Windows 95 kurulabiliyor. İlk yapmanız gereken Win95-PSP'yi internetten bulup indirmek. Biz CD'de vermek isterdik ama bu çok büyük dosyayı CD'ye koyması PSP'si olmayan okurlar ofisi taşlar diye korktuk (tabii bir de Microsoft'un taşlarının büyüklüğünden). "Şimdi nereden bulup indircem bunu" diyenlerin Google yardımcısı olsun.

Dosyayı bulup indirmeyi başaranların kuralım için yapılması gereken tek şey PSP-COPY dizininin içeriğini olduğu gibi MemoryStick'in ana dizinine kopyalamak. Bu bütün dosyaları olması gereken yere yerlestirecek. Sonra GAME menüsüne girin ve Bochs isimli uygulamayı çalıştırın. Bu Windows'u başlatacak. Windows'unuzun açılması yaklaşık 10

Lucas adventure'ları PSP'nin oyun kütüphanesindeki önemli bir boşluğu dolduruyor. Dayan Indy yettim!



dakika sürüyor. Açıldığında çok yavaş çalışıyor ve genelde kısa sürede kilitleniyor. Ama yine de PSP'de bu görüntüyü görmek bütün verdiğiniz emege değer. İleri sürümlerde eğer daha hızlı ve stabil çalışan bir Windows 95 yaratılabilse PSP deneyimimizambaşa bir sahfa varacak.

Bizden şimdilik bu kadar. Gelecek sayılarda size yine ufak ufak ipuçları vermeye devam edeceğiz. Mesela şuan 2.0 Firmware versiyonunda Homebrew çalıştırımıya yönelik çabalar var. Bunlardan sizi haberdar edeceğiz. Bu arada siz de bu geniş dünyada kendi çabalarınızla yeni ve eğlenceli çözümler bulursanız bizimle paylaşabilirsiniz. ■

İşte PSP'nizde eksik etmeyeceğiniz bir program. Ne zaman hesap yapmak gerekeceği belki olmaz.



Teknik Servis



DOS OYUNLARI, VIDEO KAYDI

Selamlar Level, ben ki sadece 3 sayınızı almış (98 Nisan, 05 Eylül ve 05 Ekim) bir okurum. Şöyle bir hatırlı sorayım dedim, ne de olsa son görüşmeme üzerinden 8 sene geçmiş. Ya zaten makinem arızalandı, yaptırmak için ailem kredi vermedi :(Sanki yazdıklarım batıyormuşum gibi bir his var içimde ama neye ben yüzüslüğü diz boyuna çekip sorularımı sorayım.

Windows XP Home ile XP Professional arasında ne fark var?

XP de eski MsDOS oyunlarını nasıl çalıştırırı? "Manyak misin?" dedığını duyar gibiyim. Çalışanlar- dan nasıl ses alabilirim? İllerla eski makinemden Sound Blaster 16 çıkarmam mı gerekiyor?

Bende Splinter Cell var. Oyun açıyor ama adam ilerlemiyor. Fare ile etrafi izleyebiliyorum ama adamı ilerletemiyorum. Crack Problemi mi?

Yine bende Philips La Contre TV kartı var. Kayıt yaparken çok iyi kalitede gösteriyor ama daha sonra o kaydı izlediğimde kalite düşük oluyor, piksellerme yaşıyorum. Aylarda kayıt formatını değiştirdiğimde de çok fazla yer kaplıyor. 11 dk. Spongebob Mpeg1 ile 300 MB yer kaplarken piksellerme, AVI'de kayıt yaptıgımda aynı sürede 8 GB yer kaplıyor ama piksellerme olmuyor. Bunun için ne yapabilirim.

Artık yeter aklıma gel-

dikçe gene soru sorarılmı değil mi? Size çalışmalarınızda başarılar dilemekten başka bir şey demiyorum. Çalışmalarınızda başarılar. Güç sizin olsun.

Bariş Halaç

Hoş geldin Barış,
Aslında hoş geldin gelmesine de bakıyorum bir parça boş gelmişsin. Sorunlar birikmiş, dertler büyümüş. Eee... Geçen 8 sene boyunca Level okusadın bugün bu sorunları çözebiliyor olurdun. Neyse biz bırakalım ahkâm kesmeyi dertlerini çözelim.

Windows XP'de Professional ve Home arasında çok büyük bir fark yok. Var olan farklarda açıkçası bir oyuncunun derdi olabilecek şeyler değil. Daha çok büyük domain network'ler ve iş bilgisayarları için gerekebilecek bazı özellikler.

Eski oyunları rahat çalıştırırmak ve ses sorunu aşmak için bir program bir de ses emülatörü kullanman gerekiyor. Programın ismi Abandon Loader (www.angelfire.com/realm/zeroone/). Bu program oyunları arşivleme, kurulumlarını yapmayı ve kolayca çalıştırmayı sağlıyor. Ses sorunu için de VDMSound (sourceforge.net/projects/vdmsound/) isimli emülatörü kullanabilirsin. Bu ikili sayesinde eski oyunların çoğu sorunsuz çalışıyor.

Splinter Cell'deki sorun elbette Crack'den kaynaklanıyor olabilir. Ayrıca ayarlardan klavye ayarlarını kontrol et. Sorun klavye sürücülerini de olabilir. Kurduysan kaldırmayı aksi takdirde kurmayı dene.

Kaydettiğin AVI videoların büyük ebatlı olmasının sebebi Ham AVI dediğimiz basit formatta olması. Kayıt yaptıktan sonra bunları DivX formatına çevirirsen ebatları makul seviyelere ine.

Umarım sorunlarını çözebilmişizdir 8 sene sonra görüşmek üzere =)

ÇOKTAN SEÇMELİ

Merhaba Sinan, sana kısacık bir sorum olacak. Benim bilgisayarımın özellikler: MSI K8N Neo2 anakart, AMD 3000+ (939), 1GB Kingston DDR-400 RAM, 9600SE ekran kartı. Sence bu bilgisaya 6600GT taksam bana kaç yıl dayanır.

A)1 B)2 C)3 D)4 E)5

Cebrael Hoca Keleş

Selam Hoca,

Yanlış adama sormuşsun sorunu ama sağ olsun Sinan sorunu bana iletti. Öncelikle "Bu donanım bana ne kadar yeter" sorularına alerjimiz olduğunu hatırlatalım. Çünkü donanım yetерliliği göreceli dir. Hangi çözünürlüğün, hangi performans ve ayarların senin için yeterli olduğunu biz bileyemiz. Ama ben olsam bu sistemle bir sene mutlu yaşar, ikinci sene kasılır, üçüncü sene kururdum. Ama halen FX 5200 ekran kartı ile gül gibi geçen okurlarımız sana bu sistemin beş sene koçlar gibi yeteceğini söyleyebilir.

WINDOWS DISKİMİ SİLİYOR

Merhaba Level ailesi umarım iyisinizdir, benim sabit diskimle ile ilgili bir problemim var. Windows'um sabit diski silmeye çalışıyo nedenini bilmiyorum. Masaüstünün sağ altında "Safely Remove Hardware" diye bir

şey çıkıyor. Görünürde bir problem yok ama ben Kıbrıs'ta yaşadığım için orijinal oyun alamıyorum ve burada bazı oyunları oynamak için third party araçları (örnek Daemon Tools) kullanamıyorum. Benim sabit diskim Seagate Barracuda 7200 200GB SATA 8 MB Cache ve anakartım ASUS K8N lütfen yardım edin.

Cagurtay

Selam Cagurtay,

Windows Diskimi silmeye çalışıyor derken tam olarak ne kastettiğini anlamadım. Ömrümde böyle bir olay da duymadım. Ancak masaüstünün sağ altında çıkan o ikon USB üzerinden sisteme bağlı olan donanımları güvenli olarak sökebilmen için.

Yani Flash disk, webcam, MP3 çalar gibi bir cihaz bağlandığında çıkar. Oyunlarla veya sabit diskinle alakası olduğunu sanmam. Deamon Tools'da öyle bir ikonun belirmesine yol açmış olabilir. Ama bunun bir sorun yaratacağını sanmam.

Eğer Deamon Tools'un sorun yarattığını düşünüyorsan onu güzelce kaldırıp (geçen ayın teknik servisinde anlatılmıştı) yerine Alcohol %120 kurabilirsin. Alcohol nispeten daha az sorun çeken bir program. Yok sistem Sabit Diski formatlamak gibi bir eğilimde fa-

lansa bu ancak sisteme bulan bir virüs veya trojan'dan olabilir. Windows yapmaz öyle şeyler.

SÜRÜCÜLER PCI-X Mİ YOKSA AGP Mİ?

Merhaba Tuğbek sana bir kaç tane sorum olacak,

1) Bende ASUS 6600 PCI-X ekran kartı var. Bu yeni çikan NVIDIA sürücülerini AGP için mi yoksa her ikisi için mi?

2) Belki komik ama ben bu ekran kartının eski sürücüsünü kaldırmasını ve yenisini yüklemesini tam olarak bilmiyorum. Nasıl oluyor?

3) Son sorum şu. Eski sistemimde XP çabuk açılıyor-



du ama yeni bir sistem aldım ve XP ekranı geliyor ve (altıda dolma işaret oluyor ya orda) 30 sn civarı bekliyor. Niçin? (Amd64 3200+; ASUS 6600; Epox SLI Nforce4 yeni sistemim) Hepiniz kolay gelsin.

Özgür Gökmen

Selam Özgür,

NVIDIA ve ATI'ın yayınladığı sürücüler PCI-X veya AGP ayrimı yapmaksızın piyasadaki tüm ekran kartlarına uyuyor. Çekeceğin sürücüyü seçerken sadece 32-bit mi yoksa 64-bit mi olduğuna dikkat etmelisin.

Genelde indirdiğin sürücü kurulum dosyasını direkt çalıştırıldığından eski sürücüyü kaldırıp yenisini otomatik olarak kurar. Ama işi garantiye almak için öncelikle Denetim Masası > Program Ekle Kaldır'a girip buradan ekran kartı sürücülerini ve beraberinde kurulmuş araçları kaldırımda fayda var. Sistemi yeniden başlatıktan sonra normal program kurar gibi indirdiğin sürücüler kurabilsin. Windows'un hangi hızda açılacağı RAM

miktari, sabit disk okuma hızı ve bilgisayarın yüklemesi gereken yazılım ve donanımlara bağlıdır. Muhtemelen yeni bilgisayarda eskisine göre daha çok ve daha gelişmiş donanımlar olduğu için Windows bunların sürücülerini yüklerken daha fazla vakit harcıyor. Yine de 30sn oldukça uzun bir süre. Sabit diskini Disk Birleştiricisi ile düzenlemeyi ve gereksiz programları kaldırmayı dene. Bu belki açılışı biraz daha hızlandıracaktır.

_Tuğbek Ölek

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

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

DONANIM PAZARI

Bir ay boş bıraktık Donanım Pazarında neler olmuş demek isterdim. Ama gelin görün ki pek de bir şey yok olan biten. Biz de bu ay incelediğimiz ürünlerden ve Sabit Disk testinden gelen yeni ürünlerimi eklemekle yetindik. Ne yapalım piyasa daha harketlenmemiş.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

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

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

	Ekonomin	İdeal	Süper	
İşlemci	AMD Sempron64 3000+ (Socket 754)	\$103	Pentium 4 640 (LGA 775)	\$249
Anakart	MSI K8T Neo FISR	\$80	MSI 915P Neo2-FR (v1.0B)	\$138
Bellek	512MB DDR-400 Kingston	\$49	1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack)	\$102
Sabit-disk	Samsung HD080HJ 80GB	\$69	Western Digital WD1200JS 120GB	\$93
Ekrان Kartı	Sapphire X600 Pro 256MB	\$101	Asus Extreme N6600TD	\$143
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17"	\$132	Samsung 797MB 17"	\$214
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo	\$40	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$59
Ses Kartı	Entegre	\$0	Sound Blaster Live 24-bit	\$30
Kasa	Asus TA-211	\$57	Thermaltake Shark	\$139
Klavye	Logitech Internet Pro	\$15	Logitech Internet Pro	\$15
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	\$33	Razer Diamondback	\$70
Hoparlör	Philips MMS 260	\$63	Philips MMS460	\$90
Floppy		\$7		\$7
Toplam		\$749		\$1,279
				\$4,173

Not: Fiyatlarda KDV dahil değildir ve KDV oranı ürünler arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



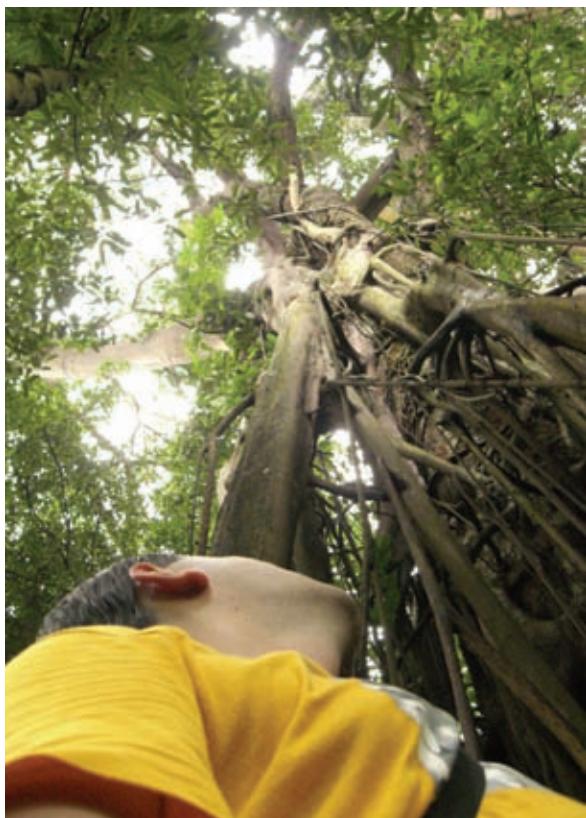
Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

Topraktan yaratıldı insan, minerallerin, asitlerin, hücrelerin arasından. Tek hücreliydi ataları ve her bir hücre derinliklerinde, kıvrım kıvrım gizemlerle kodlanmıştı. Doğası buydu insanın, basit ve tek olmak, sırlarla doğup sırlarla ölmek.

Ettiklerin buldu yerini ve tüm kötülüklerin sardı çevreni. Kaybeden hep sen oldun, kazanmak için ezdikçe...

Asitler can buldukça büydü, bir araya gelikçe canlandı. Önce yüzmemi öğrendi ve sonra yürümeyi. İki ayağı üzerinde dikildiği gün, toprağın, yaradılışın kaynağının üzerinde dimdik durdu ve düzen başladı.

İnsan başkalarına pislik bulaştırdıkça, kendisinin yükseleceğini sanıyordu. Ama başkalarına sıvadıkça, kendi pisliğe battı. Günahlar ce-



BİR FİNCAN DOLUSU SIR

Uzak yolculuk hatırları

hennemi yarattı ve insan bir kere daha kendi hataları karşısında ırkılmaktan aciz, kendine hak verdi.

Ancak saf zihnin temizliğiyle var olabilirdi insan. Düşündükçe ilerledi, ilerledikçe arkasında yıkım bıraktı. Sevmeyi öğrendi ama sadece kendini ve kendi seçtiğini. İnsan dünyada her şeyden çok acı yarattı. Ve daha da utancı, nice mutlulukları başkalarının acıları üzerine kurdu.

Düşündükçe bulandı beynim. Anlamaya çalıştıkça her şey öylesine anlamsız kaldı ki. "O kadar çoksunuz ki! Hanginizden başlamalı bilemiyorum...", bıraktı mücadeleyi. Kendini bıraktı pisliğin akşına.

Gözlerini kapatıp da hayal ettiğinde var olabilirdi Ada. Mutlu olabilirdi belki de. Var olamayacak kadar güzel olabilirdi ve hayallerinde olabilirdi. Gözlerini yumdu defalarca, her seferinde savasta, kurtuldu ve kurtardı. Saf zihni hayaller doldurdu, mücadeleler... Her seferinde cezalandırıldı, kazandıkça umursamamaya başladı, acı vermeye, kin tutmaya, nefret etmeye. Var olamayacak kadar saftı zihni, temizdi. Aslında hiç var olmadığı.

Dünyanın güzelliği ve insanın pisliği harmanlandı; her seferinde insan kazandı. Cehalet sardı yerküreyi, anlamsız yere acı, anlamsız yere ölüm, anlamsız yere günah. Ford bile kurtaramazdı, Ford'un kurban ettiği medeniyet bile çözemezdi insanın kördüğümünü.

Birbirine eziyet etmeden yaşayabilir miydi insanlık? Küçük hesapları olmadan. Her adımda herkesin mutluluğunu düşünerek, saygı duyarak, anlayarak, konuşarak, dinleyerek, severek, çaba verecek olarak yaşayabilir miydi insanlık. Bir mutluluk adası olabilir miydi yeryüzünde?

"Lanet olsun!" diye haykırdı, ayağını yere vurdu, dizini çarptı, yumruklaştı toprağı, ona kabahat buldu, "Sen!" diye haykırdı, "Sen yarattın düzeni ve asırlardır yiyeceksin cesetlerimizi", toprağa yığıldı, toprağa sarıldı, toprağa sığındı. "Çok korktum, çok korktum kaybolmaktan..."

Ford olsaydı keşke, benliğimiz olmasaydı, sanatımız olmasaydı, düşünmemeseydik de felsefemiz, tarihimiz olmasaydı. Mutluluk olsaydı keşke ve çırın bir

yalanı yaşamaktansa güzel bir yalanı yaşasaydık. Mutluluk, mutluluk... hayvanlar gibi, robotlar gibi mutluluk. O zaman düşünseydim keşke, o zaman lanet etseydim ve belki o zaman gidebilirdim Ada'ya.

Büyüdüküce mi oldu yoksa zamanın aksi mi bu dehlide iniyordu, her geçen gün daha saçma her geçen gün daha çırın oldu dünya. Sokağa çıkmaktan korkar oldu, tahammüsüz oldu ve sevgisiz. Kاردı, kurudu, yaşılandı ve her seferinde parça parça taşlaştı ruhu. Acımadan, hissetmeden, sevmeden, günler, gece, mevsimler, yıllar, asırlar... Güneş hiç doğmadı artık, artık güneş hiç olmadı. Kaçsaydı, keşke vakti varken kaçsaydı, kendini kapatmadan, kendini kandırmadan önce.

Neden nefret ettiler bizden? Yoksa bizi bizden çok mu sevdiler. Utanmışlığımız kompleks yapmadan önce belki de gerçek bizle yüz yüze yeken çok sevmişlerdi bizi. Ama ne kaldı ki bizden geriye sevecek. Her gazetenin üçüncü sayfası gibi aynı hayatlarımız. Güzelliği yaratmadık, güzelliği harcadık, fütersuzca, yersiz yere, sırı cahilliğimizden, sırı aptallığımızdan. İhanet ettiğim toprağa, ilk canlıdan ilk at binene, bu toprağı ilk ekenden bu topraklar için ölen herkese dek... İhanet ettiğim kim varsa.

Mutluluk olabilir mi dünyada? Bizde olmayan bir mutluluk, esenlik. Saf güzellik olabilir mi dünyanın bir yerinde... Bir ada... Mutluluk Adası. Olabilir mi?

Veni Vidi Mori ■

GUILD TOPLANTISI YAPTIK

Daha önce hiç yüzünü görmediğiniz insanlar

Garip,

Aslında garip değil de alışılmadık.

Aylarca Team Speak'te konuşarak gecelerimi beraber harcadığım insanlarla aynı masada oturuyorum.

Hepsile saatlerce sohbet etmem, genel, özel hayatıyla ilgili birçok konuyu paylaşmama karşın hiç birinin yüzünü görmemiştim.

Şimdi yarısı etrafında oturuyor. Üstelik bazıları gene oyunu bizimle beraber oynayan eşleriyle birlikte gelmişler.

Yaş ortalamasına bakıyorum, 21'i de var 37'si de. Toplam 30 kişi iki ayrı masadayız.

Guild lideri dediğimiz ve hep bizi yönlendiren adama bakıyorum, hesabı sonunda o topuyor. Onun toplaması bize doğal geliyor.

İstanbul, Beyoğlu Nevizade Sokak'tayız.

Gaziantep'ten gelen de var Bükreş'ten de.

BÜTÜN GECE NASIL GEÇTİ?

Tabii ki bütün gece WoW'dan konuştu. Solumda oturan arkadaşın 1 saniyede mage almışından (ki aslında 6 saniyede almış ve arkaya yaptığı 10 düellodan sadece bir tanesini kazanmış), raid'lerde neden wipe yediğimize (çünkü raid'deyken healaması gereken priest kardeşimiz TV seyrediyormuş) ve nasıl hızlı para kazanılılarından yetenek ağaçlarına kadar oyunun her yerine girdik çıktıktı.

Hatta bir ara WoW'u bırakıp masa üstünden konuştu. Forgotten Realms anılarımızdan bahsettik. Sonra sağımı baktım ve 1998'de tanışın senelerce bir şekilde beraber oyun oynadıktan sonra ilk defa yüzünü görebildiğim başka bir arkadaşımı gördüm. 11 aylık oğlunu uyttup eşiyle beraber gelmişti. Onlar ise devasa online geçmişlerinden, oyun tarihinden (Amstrad, C64, kafa ayarı, Amiga, 383) ve oyunlarda

ki anılarından konuşuyorlardı.

Şöyledir etrafı baktım.

Tamam, daha önceden tanışan ve uzun zamandır arkadaş olan kişiler de vardı. Ama daha önce hiç yüzünü görmemişin bir insanla karşı karşıya gelip sanki senelerdir tanışmışsun gibi sohbet edebilmeni sağlayan çok az konu biliyorum. Oyun da bunlardan bir tanesi. Saatin nasıl 12 olduğunu anlamadım. Durmadan konuştu, güldük, yedik, içtik.

Herkesin derdi aynı, oyuna bakışı aynı, hayatı bakışı aynı. Herkes rahat, herkes hoşgörülü.

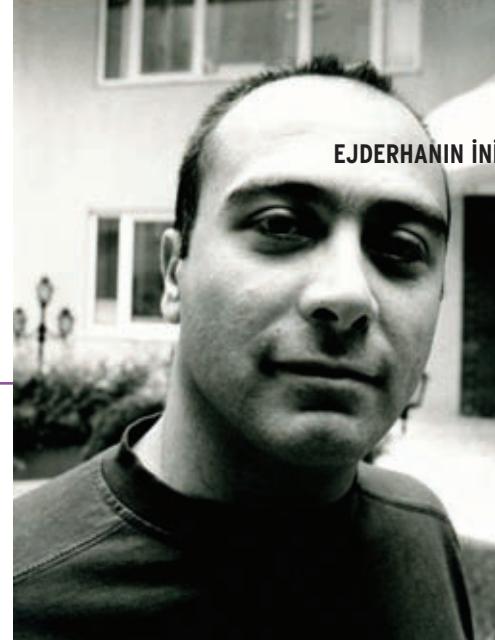
Sonra yaptığımızı başka bir gözle daha gördüm. Aramızda küfür eden kimse yoktu. Hiç kimse saçma sapan hareketlerde bulunmuyordu. Herkes sanki (dramatize ettiğimi sanmayın) biraz kardeş gibiydi. Tabii ki eğlenirken şebeklik yapmaya açıktı. Ama kimsede aşırılık yoktu. Ayrılırken herkes birbirine sarılıyor, telefonlar alınıyor, çıkışta bile sohbet bitmiyordu.

Ben bu kadar keyifli bir guild toplantıyı yapacağımı tahmin etmiyordum.

Buradan sonra "kim bilgisayar oyunları insanı asosyal yapar demiş?!" gibi bir cümle kuru bir şeyler savunmaya ya da bu iddiayı savunmaya çalışmayacağım. İlla ki her yazının bir

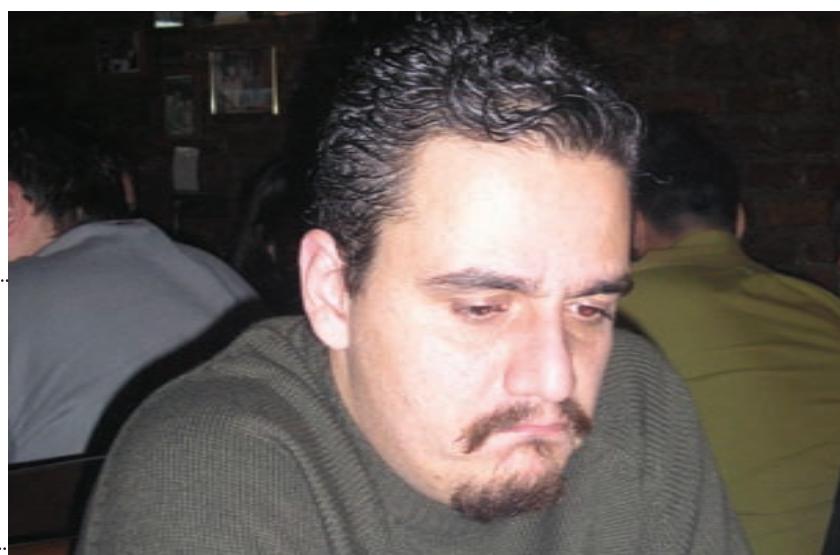
mesajla bitmesi gerekmıyor. Buluştuğum, birlikte zaman geçirmekten çok çok keyif aldık ve dağındık.

Tek söylemeye çalıştığım insanların nerede olursa olsun kendine benzer insanları bir şekilde bulabildiği. Hani bir okuldan içeri ilk girdiğinizde bir süre sudan çıkışmış balık olup sonradan ortak yanlarınızın çok olduğu insanlarla farkına varmadan bir araya gelirsiniz ya. İşte bu da böyle bir şey. Sanal veya gerçek,ister istemez birbirine benzeyen insanlar bir araya geliyor. Ama sonra iş asıl zor olan kısma, yani bu grubu kurduktan sonra onları ahenkle yönetmeye ve yönlendirmeye geliyor ki işte burada guild lideri denen naçizane kişiye çok iş düşüyor. ■



Burak Akmenek | akmenek@level.com.tr

Hani bir okuldan içeri ilk girdiğinizde bir süre sudan çıkışmış balık olup sonradan ortak yanlarınızın çok olduğu insanlarla farkına varmadan bir araya gelirsiniz ya.



▲ GM Kanuni paşa düşünmektedir: Ne olacak bu guild'in hali?..



Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Kimse kaleye geçmek istemedenin ortaya atılan, herkesin sırayla kaleye geçmesi ve iki gol iyiyene kadar kalede kalması tehlikeli bir fikirdi. Orta sahasını çevresi demirlerle çevrili Atatürk heykeli- nin oluşturduğu taş sahada top koşturmak, nefes nefese kalmak, bilim adamları tarafından araştırma amaçlı kullanılan iki taş parçası arasında kalmaktan daha eğlenceliydi bir defa. Bunda herkes hemfikirdi. Kaleye hiçbir zaman maçın başında geçmek istemedim ama. Aslında maçın başında geçip bu baskın dan kurtulabilirdim. Ama dedim ya, hiçbir zaman bunu yapmadım. Ne var ki, er ya da geç, her gelecek vaat eden genç futbolcunun yolu kale den geçerdi. Ya maçın en kritik anında, futbolda kesme diye tabir ettiğimiz vuruşla topu iki metre yüksekliğindeki duvarın köşesine asıp,

kahraman olma ihtimali? Aban mak yoktu. İyi de; plastik, meşin yuvarlağa benzemesi için üstüne yamuk çizgiler çizilmiş olan ve rüzgarı arkasına aldığı zaman Rıdvan Dilmen gibi hızla atağa kalkan o topla abansam ne olurdu? Sanırım, hiçbir şey. Ancak Futbol Federasyonu'nun kralıydı bu; abanmak yoktu işte.

Bir gün, babamın yıllarca dışarıya çıkarmama izin vermediği ve yalnızca evdeki uzun, halifeksli koridorda çift kale maç ya parken kullandığımız meşin topumu özgürlüğe kavuşturmak için gerekli görüşmeleri yapıp, ondan müzakere tarihi aldım. Ve sonunda, mavi/beyaz renkli Mikasa topumu şı sırip abimle her zamanki gibi okulun bahçesine gittim. Mahallemez için küçük, insanlık için büyük bir gündü bu; meşin topla maç yapacaktık, düşünseniz. Takımlar kuruldu, 25 Eski Lira'yla hava atışı yapıldı; kaleler seçildi, ama top benimdi, istedigimde alıp giderdim. Maçın başındaki kaleci seçimlerinde pozisyonu uzaktan takip ettim. Seçmeler bitene dek görüş mesafesinin dışında, Gölge Adam gazetesi gibi sahada dolaştım; kaleye geçemezdim, buna hazır değildim. Maçın mavi, meşin topumla yapılmış olması isimi zorlaştıryordu. Kaleye geçip "SABA, çok iyi televizyon!" demek istemiyordum, aynı Simoviç gibi. Neyse ki Ahmet geçti kaleye. Za-

ten o bu iş için biçilmiş kaftandı; üstündeki çubuklu

Beşiktaş formasına rağmen hala enlemesineydi. "Algıda Yanılıgı"ya ihanet edi yordu. Çünkü di

key çizgili formasına karşın zayıf görünmüyordu. Değildi de... Bu yüzden o ka

lemizi tehlikelarından koruyabilir, SABA'nın

tanıtmını en iyi şekilde ya pabilirdi.

Maç hızlı başladı. Rakip takım, okulun bah-

çe düzenlemesine aldırmadan kanat akınlarıyla bizi baskı altınla aldı, uzun pasları gol aradı, kaleye etkili şutlar çekti; Mikasa topumuza acımadan. Ve Ahmet art arda iki gol yedi. Nefesi tuttum, gözlerimi yumdum. Godzilla peşimdeydi; Volkan Abi'nin "Fıraaaaaat, kaleye eeee!" demesi an meselesi idi. Aslına bakarsınız, çocukken her şey an meselesi gibi gelirdi bana. Her şeye aniden karar verirdim, her şey aniden olurdu. Ben dururdum, çevremdeki her şey hızlanırdı. İki farklı kaset çalararmış gibi; birinde "Stop" tuşu basılı, diğerinde ise "Forward"... İlkisi de bozuktu sonuçta. Volkan Abi, "Fıraaaaaat, kaleye eeee!" diye seslendi, altı, ya da yedi "a" ile. Adaya düşseydim yanına alacağım üç şeyin içinde bu iki direk olmazdı kesinlikle, ama kaleye geçtiğimde otomatik olarak iki hakkımı kullanmıştım. İki direk vardı elimde... Kaleyi ortaladım önce, ellerimi iki yana açtım. Kale için fazla küçüktüm, neye ki statta gözlemci vardı ve bu yüzden abanmak yoktu. Ama topa sahip olma oranımız ben kaleye geçince tersine döndü; yüzde 72'ye yüzde 28. Yalnızca birkaç defa gol girişiminde bulundular, birinde başarılı oldular. Kaleden çıkmak içinse bir gole daha ihtiyacım vardı. Çok sıkılığım; karıncaların kendi aralarında yaptıkları şehirlerarası maçı izlemekten de sıkılmışım. Çok ağır hareket ediyorlardı bir defa. Bir maç, ikinci Dünya Savaşı gibi yıllarca sürüyordu. Gol yemem gerekiyordu, kendimi The Shawshank Redemption'daki Andy Dufresne gibi hissediyordum; bu esaretten kurtulmalydım. Sonunda karşı takım ataga kalktı. Ver-kaçlarla, dağınık çizgilerle çevrili ceza alanına doğru yaklaştılar. Fatih uzaktan köşeye doğru kötü bir vuruş yaptı. Kurtarmak için bir hamle yaptım. Ve top şasının bakışlar arasında ağlarla buluştu. Çevremdeki herkes hızlandı, Forward tuşuna basılmış gibi, bu kez durmadım; zira çok hızlı koşuyorlardı. Dayak yememek için kaçmam gerekiyordu. Ama o golü bilerek yemedim... Kesinlikle bilerek yemedim... ■

Seçmeler bitene dek görüş mesafesinin dışında, Gölge Adam gazetesi gibi sahada dolaştım; kaleye geçemezdim.

O GOLÜ BİLEREK YEMEDİM!

Elimden geleni yaptım...





Selçuk İslamoğlu | sislamoglu@level.com.tr

HER OYUN FİRMASI BINU KONUŞUYOR

Komplot teorileri aslında benim tarzım değil. Ama bu teorilere her ne kadar "Aman hadi canım, olur mu öyle hiç" deseniz de içinizde ateş düşer bir kere. Bayramda el öpmeye diye gittiğin memlekette bir telefon çalar gece vakti. Gizemli bir ses, telefonda sana aynen söyle der: "Duydun mu lan oyuna olanları?!" O gizemli ses tabii ki seninle aynı oyundaki Jesuska-ne'den başkası değildir. Devam eder artık gizemi kalmamış ses: "Abi mahvettiler oyunu mahvettiler. Oyunu FPS'ye çeviriyorlar!" Nasıl yani, kem küm derken durumu anlayıp, derhal bu önemli meselenin kaynağını bulmak için İstanbul'a dönülüür.

Gerçi sağolsun Kane'in "rezil ettiler, mahvettiler" diye söylenmesine alışktım ama bu sefer durum bayağı ciddiydi. Aslında bazı detayları onun yazısında okuyacaksınız (sayfa 83) ama o pes ettikten sonra ben bu yazımı yaza kadar "isyanlar" dinmedi.

200 BİN SES SANKİ AYNI ANDA ÇIĞLIK ATTİ VE BİR ANDA SUSTU

Star Wars Galaxies'in son görev paketi Trials of Obi Wan resmi olarak çıktı, alan aldıktan bir gün sonra, tüm combat'ın artık sizin "isabet" yeteneğinize bağlı olacağının açıklaması, herkesi tepetaklak etti. Çünkü o gün duyurulan şey, daha betası olmadan 15 gün sonra oyuna girecekti. Bu tamamen oyuncunun türünün

RPG'den shooter'a çevirmek demekti. Yani şöyle örnekliyeyim, SWG'nin başına gelen bu olay Blizzard'in çıktı, "Arkadaşlar WoW değişiyor. Artık mevcut karakterlerinizle oynayabileceğiniz online yarış oyununa çeviriyoruz" demesiyle aynı şey. Peki, neden böyle apar topar bir değişiklik?

Değişik teoriler yürütülmüyor forumlarda bu konu üzerinde ama enotope çarpan teori, Lucas Arts'ın (LA) Sony Online Entertainment'i (SOE) bunu yapmaya mecbur bırakması. Yılıbaşı alışverişlerinin başlaması ve XBox360'ın çıktıktan sonra da sebeplerden bazıları sayılabilir. Ama yine de yeterli değil. Söylentilere göre LA'nın oyunu kendine göre geliştirmeyi sürdürdüğü, Austin'de yapılan toplantıdan sonra SWG oyun geliştiricilerinin dahi bu projeyi çok kısa süre önce öğrendiği iddi. Firmalar arasında yasal dava konusu olabilecek bu konu biraz da LA'nın kaba dayılılığıyla mı olmuştu?

Bu teori her ne kadar mantıklı gibi görünse de, bu projenin varlığını haberini verdirdi tabii ki SOE'nin ama "rafa kaldırılmış" bir proje olarak. Daha bir ay öncesinde bir meslek tamamen elden geçirilmiş, özellikleri düzelttilmiş ve değiştirilmiştir. Eğer böyle bir şeyin varlığını SOE biliyor olsayıdı, neden ayrı ayrı meslekleri dengeleyerek zaman kaybetmiş ti?

Bir diğer söylenti ise, LA'nın, oyuncunun isim haklarından gelen parayı yeterli bulmadığı için SOE'ye "Şubat 2006'ya kadar oyuncu sayısını artırması, aksi halde isim haklarını geri alacağı" yönünde uyarıda bulunduğu ve SOE'nin de paniğe kapılıp "Ne denersek kârdır, battı balık

yan gider" mantığıyla böyle bir şey yaptığı. Bu da tartışılmaktadır ama yine bir önceki gibi mantıklı bir teori diyebiliriz. LA'nın zaten isim haklarından dolayı diğer firmalardan aldığı paralarla cebini doldurduğu da bilinen bir şey. Her ne kadar "Star Wars" gibi bir isme güvenip, mevcut oyuncuları da elinden kaçırma riski olan bir değişikliğe yatırım yapmak, akıl kârı değil. SOE'nin "Artık LA'ya para vermekten bıktığından dolayı" oyuncuları bilerek ve isteyerek kaçırıldığı söyleneceği de kulaktan kulağa dolaşıyor, bizden söylemesi...

"SÜPER EKŞİN, ÇOK OLUMLU TEPKİLER ALDIK" MI?!

Ne kadar "ekşin" tartışılmaktadır ama sözde olumlu tepkileri göremedik forumlarda da. RPG diye oyunu almış olanlar, 2 sene emek verdikleri oyuncunun "şuutır" a dönmesine tepki olarak hesaplarını kapattılar. 15 günde tahmini 60 bin hesabın kapatıldığı dolaşıyor dedikodular arasında. 200 bin toplam oyuncusu olan bir oyuncu için bu atar damar patlaması demek.

Yeni halini beğenenden de yok değil, ama eski haliyle tek ortak yanının grafikler olduğunu söylemek yalan olmaz. SWG'ye "MMOShooter" olarak yeni bir soluk getirebilir mi zaman gösterecek ama bir çok soluğu götürdüüğünü görüyoruz. Oyun firmaları bundan böyle bir değişiklik yaparken bir kez daha düşüneceklerdir. Aslında şimdiden SWG'nin ders verdiği bir firma var gibi. Jedi gibi bir alfa sınıfının MMORPG'ye getirdiği sorunlar yüzünden eklenmediği söylüyor... Ama aramızda kalsın. bende dedikodu bitmez ;)

**Kane'in "rezil ettiler,
mahvettiler" diye söylenmesine
alışktım ama bu sefer durum
bayağı ciddiydi.**



SANALDAN GERÇEĞE

Fabrica açıldı!

Ama bu başka fabrika. içinde tasarım yapılıyor. Kendisi İtalya'da ama çalışanları dünyanın dört bir yanından. Fabrica, Benetton'un bir tür tasarım merkezi. Her yıl farklı ülkelerden tasarım öğrencilerini konuk ediyor ve çeşitli alanlarda (video, fotoğraf, endüstriyel tasarım, vs.) etkileşimde bulunmalarını sağlıyor. İyi de yapıyor çünkü eğitim, araştırma, paylaşım derken yeni fikirler, yeni ürünler ortaya çıkıyor; bir anlamda gelecek tasarılanıyor. İstanbul'da

açılan Fabrica Features ise bu genç tasarımcıların ürünlerinin sergilediği ve satışa sunulduğu küçük bir dükkan. Yeri Beyoğlu'ndaki Benetton'un köşesini hemen dönünce. Eğer günlük kullandığınız objelerin tasarımsızlıklarından sıkıldığınız Fabrica Features'a bir göz atın, ayrıca bizzat tasarımla uğraşıyorsanız da www.fabrica.it adresine bir tıklayın.



Festival Zamanı



Aralık ayı özellikle dijital video ve kısa filmle ilgilenenler için oldukça bereketli geçecek. Özellikle geçen ay filmleriniz varsa verin diye duyuru yaptığım Akbank Kısa Film Festivali var (6-16 Aralık, Aksanat). Bu sene ikincisi

"Çekilir?" diye bir atölyeyi de üstlenmiş durumdayım. Ayrıca festival bu yıl canlandırma kisalarına ve uluslararası kisalara da birer bölüm ayırmış (detaylar için www.akbanksanat.com/kisafilm). Akbank'ın hemen ardından dijital film festivali ResFest başlıyor (16-18 Aralık, Yeni Melek). Dünyada kendi alanındaki en önemli festivallerden

lerin yanı sıra konsept partiler ve atölyeler de program kapsamında. Kısa film, grafik tasarım, video, fotoğraf veya oyunla veya hepsiyle ilgileniyorsanız, kısacası yeni medyanın herhangi bir sanat-tasarım alanıyla bir şekilde hazırlı neşirseniz, ResFest'i kesinlikle tavsiye ediyorum. Dijital tasarım ve video dünyasını



düzenlenen festival gayet zengin bir programa sahip. Ön elemeyi geçen 48 filmlük seçkinin yanı sıra söyleşiler ve atölyeler de bulunmakta; hatta en ufak bir fikrim olmasına rağmen "En Ucuza Nasıl Kısa Film

biri olan ResFest, İstanbul'a ilk kez geçen sene ugurlu. Bu yıl program yine çok leziz. Gerek teknik gerekse de fikir açısından birbirinden tuhaftır ve enteresan kısa film, tasarım videosu ve video klip mevkiliyle buluşacak. Gösterim-

yakalamak için çok iyi bir fırsat. Ne menem şeyler gösterildiğini merak ediyorsanız festivalin resmi sitesine bakabilirsiniz (www.resfest.com). İstanbul'da gerçekleşecek gösterimler içinse adresin sonuna bir '.tr' ekleyiverin. Fuayede görüşmek üzere.

Geleceğin Sineması

Belki gelişmiş ülkeler için değil ama IMAX deneyimi bizim için yepyeni. Şimdi Ankara ve İstanbul'da birer adet IMAX salonu bulunmaktadır. Peki nedir bu IMAX? Geleceğin sineması dersek abartmış olmaz herhalde. Evlerinize kurmak için didindiğiniz projektörülü 5+1 (hatta 7+1) dolby-digital-surround sistemleri unutun artık, boşuna uğraşıyorsunuz. IMAX, gerçek anlamdaki 3 boyutlu görüntülerini ve sesleriyle inanılmaz bir seyir deneyimi yaşıyor. Gözümle görmeden inanmam devip soluğu AFM Maltepe'deki basın gösteriminde aldım. 'Uzay istasyonu' adlı belgeseli izledik bir grup şanslı insan olarak, daha doğrusu yaşadık demeliyim. Görüntü adeta perdeden sıçırıp katmanlar halinde burnunuzun önüne kadar geliyor. Dokunmak istiyor ama tabii dokunamıyorsunuz (o kadar da 3D değil yani). Bu yepyeni sinema deneyimini daha fazla tarif etmeye çalışmak yerine bizzat yaşamınızı şiddetle tavsiye ediyorum. Teknolojiden ana hatlarıyla başsetmek gerekirse, IMAX filmleri, en büyük film formatını (15/70mm) kullanan özel IMAX kameralarıyla çekiliyor. Her göz için farklı odaklarda çekim ya-

bildiğini ve daha sonra bu iki ayrı film seridinin özel IMAX projeksiyon makinesiyle (1.5 milyon dolarmış) perdeye yansıtıldığını ve izleyicinin taktiği yine özel IMAX polarize gözlükleriyle birleştirildiğini düşünün. Gerisini düşünmeyin, bırakın üstünüze gelsin yunuslar, dinozorlar ve kozmonotlar. Gerçekten her şeyle bambaşka bir sistem. Sistemin yanı sıra IMAX salonları da başka olmak durumunda. Öncelikle salon özellikle projeksiyon makinesine göre tasarılanıyor (etrafına kurulduğu da söylenebilir). Sonra perde neredeyse sekiz katlı bir bina yüksekliğinde ve koltuklar öyle bir açıyla yerleştirilmiş ki bu sefer kabarık sağılı kadınla labut kafalı adamın hiç şansı yok. Zaten görüşünze bir şeyin girmesi tüm deneyimi bitiriyor. Neyse, tüm bu teknik detaylar ve hangi film nerede



oynuyor işin www.imaxtr.com.tr adresine bakmalısınız. IMAX filmleri şimdilik azami 45 dakikalık belgesellerden ibaret. Ama Hollywood çoktan olaya el atmış durumda. Neyse ki kameraların ebatları ve sistemin maliyeti hızlarını kesiyor. Yine de IMAX devşirme yöntemiyle (IMAX 3D DMR) standart filmlere üçüncü boyutu kazandırmak mümkün. Bu yöntem ilk defa Polar Express üzerinde uygulanmış ve film inanılmaz gişe yapmış. Darısı diğer filmlerin başına. Pek yakında uçan bir tekneyi bizzat ağızımıza yemeden, alien solugunu ense-mizde hissetmenin veya havaya uçan arabanın plakasını beynimize yemenin hazzını yaşayacağız. Yaşasın sinemalar, tü-kaka home-theater'lar dierek, 'iyi film sinemada izlenir, ister 2D ister 3D olsun' diye yazmaktan da kendimi alıkoyamıyorum. Hatta sinemayı uyduruk VCD'lerle tüketmemen bile diyorum.

Taksim istila ediliyor!



Bağlantı kesilmenden önce yazarlarımızdan Güven Çatak'ın, İstiklal Caddesi'nden son sözleri: "Şimdilik herhangi bir can kaybı yok. Sadece çukurlara

düşenler ve ayağını burkanlar var. Nereden çıktıgı belli olmayan bu makineler, İstanbul'un

kalbi Beyoğlu'nu yerle bir etmiş durumda. Bu makineleri kim kontrol ediyor ve neden güzelim İstiklal Caddesi'ni kazıyor, kazmalı-

yor? Aldığımız bilgilere göre kendilerine 'b.e.l.e.d.i.y.e.' diyorlar. Harflerin açıklamları hâlen bir muamma. Bu istila ne kadar sürecek? Geldikleri gibi gidecekler mi yoksa Beyoğlu'nu dönüştürecekler mi? Açıkçası bilemiyoruz ve acımızı işimiz atıyoruz. O da ne? Kazıcı androidlerden biri varlığını farketti ve buraya doğru geliyor! (başka bir ses) Ya gardaşım çıksana kazı alanından! deminden beri ne konuşuyosun kendi kendine? Çekil yoksa indiricem beline kazmayı!"

İşgal

Uzun zamandır yazmıyordum, ilk defa geçen ay yazdım sizden hiç tepki gelmedi. Neden diye düşündüm, sanırım sayfaya adımı ve mail adresimi yazmadığımız için olabilir gibi geldi bana! Aha adım, aha e-mail adresim. Arada bir ah dersiniz artık...

gorcan abi - gorcan@gmail.com

DVD

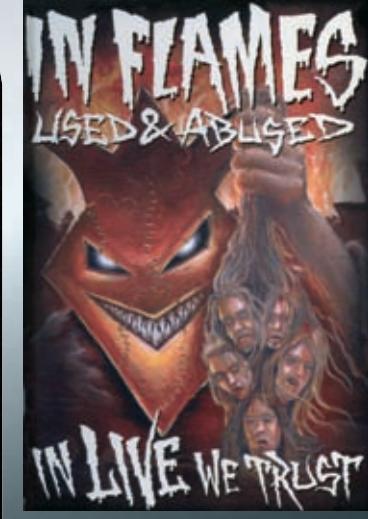
In Flames Used & Abused - In Live We Trus

Ben uzun süredir dinlemiyordum In Flames'i. Whoracle'dan sonra bi soğuma gelmişti. Jester Race albümüne takılıp kalmıştım. Sanırım benim gibi çok adam vardır böyle. Neyse Colony ve Clayman derken Reroute to Remain'den sonra isındım yeniden. Bu arada In Flames büydü, semirdi tabii, Amerika, Japonya derken açıldıca açıldı. Geçen yaz Türkiye'de de konser verdiler –ki feci içimde kalmıştır. Tersime geldi gidemedim. Performansları süpermiş denilene göre. Eh ben de DVD'sini izleyeyim dedim, daha da kötü oldum. Hakikaten sahnede süperlermiş.

İki diskten oluşan DVD setini tıka basa dolmuşlar. İlk disk DVD 9 ve 3 ayrı konserden oluşuyor. Live at Hammersmith, Sticky Fingers GBG, Soundtrack Tour 2004 sahnelerinde tam

tamına 34 parça gömülü! Son albümlerden geriye doğru azalarak hemen hemen tüm albümlerden şarkılar mevcut. Hammersmith konserinde Dimebag Darrel anısına Pantera'dan Fuckin' Hostile'ı da çalıyorlar. Sticky Fingers sahnesi biraz küçük ve kameralar pek başarılı değil ama bu üç mekanda da ses düzeni iyi. Oldukça temiz çalmış elemanlar.

İkinci DVD'de 6 tane video klip bulunuyor. Soundtrack To Your Escape albümünden 5 (oha nerdeye albümün yarısı kadar şarkiya klip çekmişler), bir de Reroute To Remain albümünden System adlı şarki. Backstage, tur görüntüleri ve elemanlarla yapılmış röportajların yer aldığı Jester TV de bu diskte. Ayrıca Dial 595 – Escape ve Touch of Red şarklarının soundcheck'lerini de izleyip konserden önce



İçeri sizme fantazınızı yaşayabilirsiniz. Sonuç olarak bir DVD'ye para verecekseniz, tıka basa dolu ve kaliteli bu DVD setiyle paranızın karşılığını alırsınız.

Hypocrisy Virus

Extrem Metal'in en dolu müzüğünü yapan grub desem Hypocrisy'ye yanlış olur mu acaba? Başında bir dev, Peter Tagtgren varken yanlış olmaz herhalde... Bu adam ne için yaratılmış acaba? Hypocrisy işlerinden biri sadece. Pain, Abyss, Bloodbath ve daha birçok yan projesi var. Asıl iş produktörlük –ki şu an piyasadaki çoğu büyük extrem metal grubunun arkasındaki adamdır kendisi. Davul çalar, bas çalar, gitar (eh yani) çalar, vokal yapar. İnsan değil bu adam!

Neyse bir nefes alayım... Virus, son üç albümde Hypocrisy'nin devam ettiği tarzda. Eski fanlar sevmese de sonradan olma bir Hypocrisy dinleyicisi olarak bana gayet akıcı ve güzel geliyor. Introdan sonraki albümün gi-



riş şarkısı War-Path süper bir riff'le giriyor. Bu tarzin hastasıım işte. Black mi Death mi arada bir sound, dümdüz değil... Scrutinized ve Let the Knife Do The Talking benim favori şarkılarım. Craving For Another ve Blooddrenched şarkıları daha Death Metal'e yakın ve eski fanların hoşuna gidebilir diye düşünüyorum. Living to Die'daki düz vokaller oldukça etkili olmuş. Albümün geneline göre biraz sönük de olsa dinlenesi bir şarkı.

Bu albüm de yanında bir bonus DVD ile geliyor. 2004 yılında Strasbourg konserinden 12 şarkıyı alıyor. Pek profesyonel olmasa da birkaç kameralaya çekilmiş bir konser. DVD'nin ilginç yanı bir şarkıkta Destruction vokalisti ve başçısı Schmier vokale geçmesi.

Gorefest La Muerte

Rock the Nations'da Gorefest'i en önde neredeysse gözlerim kapalı izledim. Gorefest sahne-deyken öyle coşum ki kafa sallamaktan, bağırmaktan sahneye bakmadım desem yeridir. O kadar coşmuşum ki bir ara yanındaki adamla birbirimizi "haaağılı" efektiyle yumrukluyorduk. O arkadaşa buradan selamlar. Yanımızdaki kozmonot Manowar fanatikleri her ne kadar bizden tiksintse de süper eğlenmiştim. Konserden beri playlistimden Gorefest eksik olmadı. Erase ve False'un yanında olgunluk albümleri Soul Survivor ve Chapter 13'e abanıyordu. Mindloss biraz takoz olsa da o da Gorefest'tir, onun da tadı ayrı. Ama bir şeyler eksiktii. Bu ay buldum eksikliği sonunda! Adamlar yeni albüm çıkarmışlar. Görünce ağızım suyu aktı. Bir de yanında DVD var imiş ki o da biraz belgesel niteliğinde olsa da

görselimizi duyuruyor.

Neyse ilk önce albümme bir bakalım. Bir kere şunu söyleyeyim; bu adamların müzik bilgisi süper. Yumilik yapıp değişik tarzlara kayabilirlerdi belki ama müzik bilgilerini o sert so-

und'la birleştiriyorlar ve Gorefest çizgisinden hiç çıkmıyorlar. Bu adamları bu yüzden çok seviyorum işte. Albüm bomba gibi. O ağır bas tonlarında gümbür gümbür müzik. Şarkıların sololarla süslenmesi da ayrı bir güzellik. Her şarkida olmasa da bence tatmin edici.

Albümdeki ilgi çekici şarkılara bakarsak... - Gerçek bana göre hepsi süper ama - Yavaş bir gi-



rizgaftan sonra "röhöö" diye albüm ilk şarkısı For the Masses gitriyor. Albümün nasıl olacağı buradan belli oluyor zaten. You Could Make Me Kill, Rogue State, Exorcism -ki albümün en gözde şarkısı bence ve The New Gods süper şarkılar. Ayrıca albümün son şarkısı ve albümü adını veren La

Muerte 10 dakikalık bir enstrümantal şarkı. Onun da ayrı hastası oldum.

DVD'ye gelince... Albümün kayıt aşamalarını anlatan bir belgesel niteliğinde olmuş. Grup elemanlarıyla muhabbet, geyik vs. DVD'deki bir de From Ignorance to Oblivion şarkısının konser görüntüsü yer alıyor. Kötü kayıt konserdense böyle grubu gösteren DVD'yi tercih ederim.

Dimmu Borgir Stormblast

Bu ayki ikinci bomba da Dimmu Borgir'den. Grup 1996 tarihli ikinci albümleri sayılacak Stormblast'ı yeniden kaydetmiş. Ve öyle böyle değil, neredeysse yeni albüm kadar değişik olmuş. Eskisini çok severdim, yenisini dinleyince "oy" dedim, kesinlikle yenisi edinilmeli. Klavye tonundan, gitar tonuna, vokalden, introlara kadar değişmiş şarkılar. Dimmu Borgir'in son iki albümdür yakaladığı o güçlü sound Stormblast'la birleşince mükemmel olmuş.

İki albüm arasındaki farklara gelirsek... Bir kezere şarkılarda intro kalmamış. Zaten Commodore 64'le yapılmış MIDI'ler gibi çoğu. Albüm, Alt Lys Er Sunnet Hen'in introsu atılmış şekilliyle başlıyor. Broderskapets Ring şarkısında gitar riff'ini bile değiştirmiş adamlar. Albümdeki en büyük değişiklik değişiklik ise Sorgens Kammer şarkısında. O ka-

dar değişmiş ki albümde bu şarkı yok! Yerine Sorgens Kammer Del II şarkısı var -ki san-



rim bu "Bölüm II" demek. Da Den Kristine Satte Livet Til'in başına bir davul atağı koymuşlar, bir hızlandırmışlar, bir güçlendirmişler ki şarkıyı, eskisini nasıl dinledik dersiniz. Valla anlatmakla bitmiyor. Sorgens Kammer'in ikinci bölümünü sayarsak albümde iki bonus şarkısı mevcut o da albümün son şarkısı Avmactslave.

Bitti mi bitmedi. Albümde bir de bonus DVD bulunuyor. Grubun 2004 tarihli Ozzfest performansından 5 parça yer alıyor. Spellbound, Mourning Palace Dimmu Borgir'in demirbaşları zaten. Konserde Kings of the Carnival Creation şarkısını izleyin bence. Borknagar eski üyesi Simen Hestnæs'in vokali büyüleyici.

Son söz: Bu albüm diğer yeniden kayıtlara benzemiyor. Çok farklı ve gelişmiş bir albüm olmuş.

Opeth Ghost Reveries

Biraz geç de kalsam Opeth'in albümünü dinlemeyi başardım. İlk başta şunu söylememeliyim ki beklediğim gibi çıkmadı albüm. 2002 Deliverance ve ardından bir yıl bile geçmeden çıkardıkları Damnation albümleri ile dinleyici kitlesini artırdılar. Artırdılar da Damnation gibi akustik ağırlıklı yavaş bir albümden sonra baya korkmuştum. Güzel olmasına güzel bir albüm ama fazla yumi de olmasın. Opeth'in o sert ve yumuşak geçişleri muhtesemdir zaten. İşte albüm beklediğim gibi çıkmadı dedim ya beklediğimden daha iyi olmuş. Tamamen düz vokal ve akustik olacak diye korkmuştum. Brütal vokal de var, düz

vocal de, akustik de. Bütün bu öğeleri birleştiren bir albüm yapmışlar. Albüm yumuşak havasında gayet sert bir girişle açılıyor: Ghost of Perdition. Bu şarkida inisiş çıkışlar süper olmuş.

Albümun ilk yarısından sonra sertlik azalıyor. Hours of Wealth Damnation'e girebilecek bir şarkı. Aslında sert şarkılar Deliverance, yumuşaklar ise Damnation'a girecek nitelikte. Bence grub kendini tekrar ediyor şu aralar. Grubun sıkı hayranları bu albümü sever, ama hala kafanız Still Life albümündeyse bu albüm sizin sıkarsın. Ama ben Opeth olsun çamurdan olsun diyorum.



KONSERVAR

Destruction, Candlemass, Perzonal War, Deathchain
4 Aralık İstanbul

To Die For
16 Aralık İstanbul / 17 Aralık İzmir / 18 Aralık Eskişehir

Behemoth, Cortyard, Black Omen
17 Aralık İstanbul / 18 Aralık Ankara

Haggard
7 Ocak İstanbul / 8 Ocak İzmir

Gorefest
20 Ocak İstanbul / 22 Ocak İzmir

Helloween
1 Şubat İstanbul

Soulfly
25 Şubat İstanbul

İncelediğimiz albümlerin
Türkiye dağıtmacı
Atlantis Müzik'tir.

atlantis
M U Z I K

INBOX & OUTBOX

Sevgiyle, saygıyla, Strogg'la dolu günler geçirmeniz dileğiyle Inbox'a başlıyorum sevgili okuyucular. Geçen aydan bu aya içimde bir şeyler değişti sanki, ardı ardına FEAR, Quake 4 ve Call of Duty 2'ye maruz kaldıkten sonra artık kötü grafikli oyunlara tahammül edemediğimi fark ettim. O kadar beklediğim GUN ve Matrix: Path of Neo'dan bile arkama bakmadan kaçtım grafikleri yüzünden... Boş durmamış bol bol mektup göndermişsiniz siz de. İşte çuvaldan seçiklerim (Outlook da olabilir, bileyorum)

PROGRAMCI OLMAK YA DA OLMAMAK

Merhabalar Level Ailesi,
Selamlar bütün Level yazarlarına,

Yukarıdaki girişin yaptıktan sonra nedense 5 dakika bekledim, önceden ne yazacağımı düşünmemeye rağmen. Yine uygulamaya geçirmeye sıkıntı yaşıyorum galiba düşündüklerimi. Olsun, başladık bir kere. Sonu gelir elbet...

Aslında bu e-postayı yazma amacım, "Oyun yapacağınız" diyen genç arkadaşlara bir yanıt vermek idi. Onlar bana bir soru sormadılar gerçi, ama siz gelen "Şu an matematik dersinden bu mesajı atıyorum. Çıksak buradan da oyun yapsak." şeklindeki e-postalara binaen burada birkaç şey söyleme ihtiyacı duydum içimde.

Oyun yapmak iyidir, güzeldir. Eğlencelidir de cidden, eğer bu tip şeylerle uğraşmak size eğlenceli geliyorsa. Ama eğlence kavramı, oyunu yaparken, oyunu oynamak safhasına geldiğinizde aynı şeyler kapsamıyor. Zira oyunu yaparken "Şu bölümü bitireyim. Bir seviye daha atlıyorum. Bu yeteneğimi de arttırayım." gibi cümleler yerini "Şu özdeğer ve özvektör bulma algoritmasını nasıl hallederim? Bu bölümde nümerik türev mi aldırsam, yoksa analitik türev aldırsam daha mı kolay olur?" gibi cümlelere bırakıyor. Yani bu tip şeylerle de eğlenenler vardır tabii (mesela ben :)). Demek istedigim, işler göründüğü kadar kolay değil dışarıdan (en

azından programcı için). Derslerini aksatıp da oyun programcısı olmak isteyen arkadaşlara sormak istiyorum: Acaba matematikte fonksiyonları bilmeden nasıl anlayacaksınız programlamanın mantığını? 3 boyutlu bir oyunun grafik motorunu nasıl yapacaksınız türev ve integral bilmeden, vektörler ve matrisleri yalamış yutmadan? Bir fizik motorunu nasıl yapacaksınız doğrusal ve dairesel fizik bilmeden, salınım hareketlerini anlamadan? (ki tam bu noktada işin içine diferansiyel denklemler de girer ve bununla birlikte Taylor serileri, Euler Yöntemi gibi üniversitelerde 1-2 yıl okutulan konular da girer). Oyun programcısı olmahevinden arkadaşların bir kısmı, yukarıda söyledim konuları henüz duymamış bile olabilirler. Ama elbet bir gün duyacaklar ve birçoğu da "Ne zaman bitecek bu konular???" diye ağlayacaklar. O zaman da çoğu şeyi yapmanın, düşünmekten "biraz" daha zor olduğunu anlayacaklar...

Biraz sert bir tavır takınmışım gibi geldi yukarıda. Ama lütfen bunu sert bir şekilde algılamayın. Ben sadece hevesi olan genç arkadaşlara birkaç tavsiyede bulunmak istedim sadece. Zamanında ciddiye alırlarsa derslerini, ilerde işleri çok kolaylaşır (Şimdi de bu cümleden "Sen öğretmen misin, yoksa veli misin? Ders çalış deyip duruyorsun" gibi bir sonuç çıkmayın lütfen. Çünkü ben de bir öğrenciyim, fizik mühendisliği öğrencisi:)...). Zaten alıp başını gitmiş olan tecrübeli arkadaşlara lafım yok. Zira onların, benim tavsiyeme ihtiyacı da yok...

Uzun zamandan beri içimi dökmek istiyorum. Kismet bugüneymiş. Kasımpaşa'daki ziaretimden beri sizleri görmek kismet olmadı (Ne kadar çok zaman olmuş!). Bir gün yine geleceğiz ama (Gelmeden önce de arayacağız ve mümkün olduğunda profiterolün en güzel gittiği mevsimi tuttur Maya çalışacağız:)...)

Çalışmalardan başarılar diler, saygılar sunarım...

Mustafa Çağatay "beawolf" Tulun Sevgili Mustafa, beni tanıyanlar bilirler, durup dururken bir şeylerin kategorilere ayırmayı pek severim. Bu yüzden ve yeri gelmişken hemen genel bir kategorizasyon yapayım: Bence toplumlar ikiye ayrılır: Konuşanlar ve yapanlar.

Biz Türkler de çok uzun zamandır konuşanlar kategorisindeyiz ne yazık ki. Çok afedersin, kıçımızı bırak kaldırmayı, kaşımıza bile üşenirken, yerimden kalkıp nasıl koşabilirim? Durum bu cihetteyken gerçekten oyun yapanlarla, oyun yapmaktan bahsedenler arasındaki derin uçurumu anlattığın için sana minnettarım.

"Derslere çalışmak" konusunda da sana katılıyorum. Ve okurken oflayıp puflamış ve sıkıntından patlamış birisi olarak benim de eleyeceklерim var. Tamam, okula gitmekten ve dersler sıkıcıdır. Sık sık, "eeh, bu integraller hayatında ne işe yarayacak ki?" sorulanır. Ama ancak belli bir yaşa veya olgunluğa ulaşınca fark edilecek bir şey vardır ki, hangi bilginin ne zaman ve ne şekilde işinize yarayacağını asla bilemezsiniz. Hadi hayatınız boyunca hiç işinize yaramadı diyelim, yine de öğrenin. Çünkü beyin de tipki bir kas gibidir, ne kadar kullanırsanız o kadar gelişir (iki yabancı dil bilenlerin IQ seviyelerinin bir yabancı dil bilenlerden yüksek olmasının bir sebebi olmalı değil mi?). İdealiniz oyun programcısı olmak olsun veya olmasın. Siz de göreceksiniz ki ilerleyen yıllarda "öff, okul da neymiş!?" yaklaşımının yerini "Öğrenmekten asla zarar gelmez" düşüncesi alacak. Ama biraz geç olacak.

PS2'NUN PABUCU

Selam Level ahalisi. Hepinize kolay gelsin. Size izninizle iki soru soracağım.

1- Kasım ayı derginizde yeni nesil konsollarla ilgili bilgiler vermişsiniz. Benim akıma takılan şu: Benim ve birçok kişinin PS2'si var. Eğer PS3, XBox 360 v.s. çıktığında oyun yapımcıları hemen PS3'e mi yüklenir, yoksa birkaç senedaha PS2 piyasada tutunabilir mi? Yani kucası PS3 gelince PS2'nin pabucu hemen dama atılır mı? Ona göre bir konsol seçimi yapacağım cüntü.

2- WoW'da Hero klasmanı açılacak mı? Haberiniz var mı? WoW'un resmi sitesinde sadece Burning Crusade'de yeni kita açılacağını (büyük ihtiyal Kara Portal'dan), Blood-Elf'lerin geleceği yazılmış. Bir de size soru sormamın nedeni; yanlış çevirmiysem "Artık hero'ların hükümleri başlayacak" gibi bir manaya gelen



Age of Empires 3'ün orijinalinden çıkan bu sayfadaki resimlere ve altındaki rakamlara dikkat edin.

Önümüzdeki Age of oyunları için bir ipucu olabilir mi acaba?

cümle. Blood-Elf'ler gelirse liderleri olarak Illidian dirilecek, kambersiz düğün olmaz Arthas amcam da gelir hemen. Ortalık cümbüs olur.

Büyük ihtimal bu soruları benim gibi merak edenler vardır (ki bunlardan ikisi arkadaşım). Bu yüzden cevabınızı bekliyorum. Tekrar kolay gelsin. Şimdi hepimizin yeni yılını kutlaram. Nice başlıyor yillara.

Sadık Serdar TACETTİNOĞLU
/ Kayseri

Muhammed Tekin

Merhaba Serdar, soru sormana izin veriyorum. Bakalım cevaplarını nasıl bulacaksın?

1- Oyun yapımcıları Sony ve Microsoft tarafından yeni nesil konsollara oyun yapmak için teşvik edileceklər elbet. Ama PS2'nun ömrü pat diye bitmeyecek. PS3'e oyun yapmak şimdilik çok zor ve tüm yapımcılar için yeni bir sürü teknolojinin öğrenilmesi demek. Bu da zor bir iş. Ayrica, dünyada 110 milyon PS2 var ve hala da artmaya devam ediyor. PS3'ün 1. yıl içinde satacağı en yüksek rakam olsun olsun 10 milyon olsun. Bu da demek oluyor ki 2008'de tahminen 10 milyon PS3'e karşılık yine tahminen 130-140 milyon PS2 olacak dünyada. Sende hangisine yapılan oyunlar daha fazla satar? Bu yüzden merak etme, PS2'nun daha 2 sene oyun desteği kesilmeyecek, ama Level Klasik ödülü alacak kalitede oyunların sayısı bu süre içinde giderek azalacak.

Yeri gelmişken yeni nesil konsolları almayı düşünenlere de bir tavsiyede bulunayım: Bu konsollar çıktıgı gibi hemen saldırıp almayın, zarara girersiniz. Ayrıca (Revolution haric) yeni nesil oyunları HDTV'ler için hazırlanğıdan, oyunları yüksek çözünürlükte oynamak için bir HDTV de almanız gerekecek, ki bunları Türkiye'de bulmak şimdilik çok zor. Biliyorsunuz Xbox 360 Amerika'da çıktı. 2 Aralık'ta da Avrupa'da çıkmış olacak. Ama şu anda Amerika'da dahi Xbox 360 bulunamıyor dükkanlarda. İnsanlar çıldırmış gibi EBay gibi açık artırma sitelerinde 1200 dolar gibi rakamlar veriyor bu konsola. Bu yüzden, yurtdışından almayı düşüneniz bile, yeni nesil bir konsol çıktıktan sonra en az bir altı ay bekleyin. Hem oyun sayısı çoğalar, hem daha sağlıklı bir karar vermiş olursunuz, hem de cebinizde daha çok paranız kalır. Yeni nesil bir konsola para vermeniz için beyninizi kemiren isteği bastırın ve bekleyin. Karlı çıkışınızı.

1- Sanırım bu ayki Burning Crusade ilk bakışımız (sayfa 14) bu sorularını cevaplamıştır.

CİLLOP LEVEL CİLLOP!

Sanırım şu anda bu maile benzer yüzlerce mail alıyorsunuzdur, ama şurası kesin ki bu ayki (Kasım) Level son altı ay içerisinde aldığım en iyi sayıdı! Karikatürlerden tut yayınlanan resimlere, donanımından Editory'a kadar her şey öyle gözeldi ki, akşam Level okuma ayını hazırlıklarını tamamladıktan sonra (iki paket büyük boy cips, bir adet iki büyük litre kola) yatağıma uzanarak okumaya başladığım dergiyi bitirdiğimde sabah olduğunu fark ettim!

Kıcacısı tebrikler!!! Aynen böyle devam!!! Eğer böyle devam ederseniz her ay değil beş yüz, on yüz, hatta 20 yüzbin satarsınız (adama çok pis gaz veririm!).

1- Serpil Hanıma sorar misiniz, bir ara Progamer diye bir dergide çalışmış mı. Eğer çalışmışsa dergi neden devem etmemişte 40. sayıda bitmiş. AnikiDarkevil'la hala görüşüyor muymuş, görüşyorsa benden bir selam söylemiyim. Ha bir de, bir zamanlar yağmur altın da bile koşarak Progamer almaya giden şış-

man ama mağrur genci hatırlıyor mumuş. (evet şu an itibariyle kilom 14146541 kg.) UH-HÜÜÜÜÜ!!!

2- Derginin arkasından böyle kağıt gibi, kırılabilir böyle janjanlı bir şey düştü. Onun oraya konulduğundan haberiniz var mı? (sanırım davetiye gibi bir şey)

3- Belki inanmayacaksın şu yazdıklarına ama bunlar oldu (en iyisini en sona sakladım!). Bu ayın 14'ü itibariyle bayime gidip Level'i istedigimde adam bana "Ne Lavül' ü leyn her gelen istüyü, yok gelmedi işte" diye hökürdü. Ben de dayanmadım bana bağırdığı ses tonunun yüzlarıyla adama "Yoksa yok, ne höküryüyon!!!" diyerek duygularımı dile getirdim. Adam önce sınırlı baktı ama üstüme gelmedi (zira ben boy ve kütle olarak adamın iki katıyorum). Araya birkaç kişi girip ayırdı. Bende ondan sonra fazladan 4 km yürüyerek büyük bir kırtasiyeye giderek oradan aldım ve hep oradan alacam. Ne diyorsunuz bu işe Master Sinan? (Saygılı!!!)

For_Pandoria

1- Hatırlamamış. Bu bahsi kapatacakmışsin kuzum.

2- Yoo, bizim öyle bir şeyden haberimiz yok! Nasıl kırılabilir? Canlı gibi mi yani?.. Şaka bir yana, bazen Compex, Bilişim gibi fuarların davetiyelerini veriyoruz dergiyle birlikte, senin bahsettiğin böyle bir şey olsa gerek.

3- "Level vs. Gazeteci Amca" "Round 3" "Fight!" ... Seni bu kadar rahatsız ediyorsa, dergini büyük kitap evlerinden veya marketlerden al. Böylece "huysuz ve höküren" bayilerden de kurtulmuş olursun. Ben de aylık dergi stogumu böyle alıyorum. İki saat standın önünde dikiliip tüm dergileri minciçladiğim için bayıcı kötü kötü bakıyor çünkü, rahatsız oluyorum (ama bana höküremiyorlar, nedense...)

PC OYUNCULUĞU...

Selamlar Level dergisi çalışanları, Ben Gaziantep'ten fanatik bir okurunuzum. Size birkaç sorum olacak. Yanıtlarınız sevinirim.

1- Bazı yerlerde PS3 ve Xbox 360 çıktıktan sonra bilgisayar oyun devrinin sona ereceği gibi yorumlar yapıyor. Malum sizin bu sektörde ileri görüşlüğünüz belli. Bu yorumların doğru olamayacağını bana söyleyebilir misiniz?

2- Age of Empires 3'ün sizce Amerika'da geçmesi iyi olmuş mu? Tamam, grafiklere sözümüz yokta Ortaçağı biraz daha kullandıralı daha iyi olmaz mıydı?

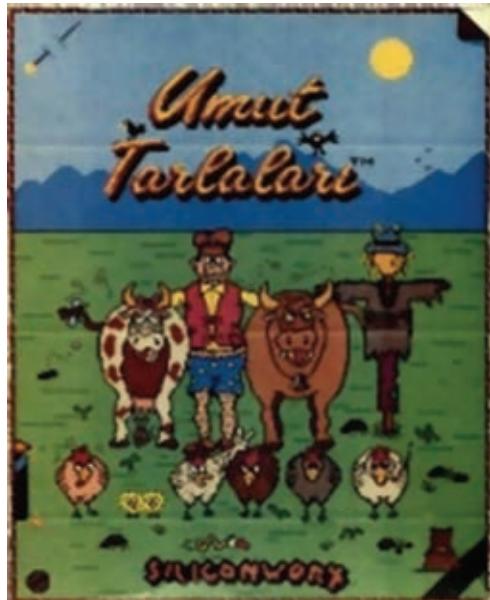
3- Desperados 2'nin yeni kamera sistemini begendiniz mi? Ben pek beğenmedim açıkçası ama sizce hit olabilir mi?

4- Dergiye yaptığınız yenilikler çok güzel olmuş. Karikatür kısmı, editörün gizli hayatı falan çok güzel olmuş. Yazan ve çizen kişilerin ellerine sağlık.

5- Ya şu onuncu senenizde bir şey yapacak misiniz, biraz ipucu verebilir misiniz? Neysse soracaklarım bu kadar, size yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Murat Deniz

1- Son ayların en çok konuşulan konusu bu. Biz de birçok kez yazdık. PC oyunculuğu ölmeyecek, sadecə "PC'ye özgü" oyunların sayısı azalacak. Bir araştırmaya göre 2004'te dünya-



▲ İki ay önce yakaladığım "Halo Dayı ve İki Öküz"ün esrarı yayilarak sürüyor. Bu ay bir okuyucumuz Amiga zamanından kalma Umut Tarlaları adlı Türk yapımı oyunun kutusunu resmini gönderdi. Görüdüğünüz üzere Umut Tarlaları'nın kutusu da şüphe uyandıracak şekilde "Halo Dayı"nın kapağına benziyor. Umut Tarlaları ile Halo Dayı'nın ne gibi bir ilgisi var? Buradaki "Halo" "Halim, Halit" gibi bir ismin kısaltılması mıdır? Halo Dayı'nın Master Chief ile yakınlık derecesi nedir? Derin Devlet bu denklemin neresindedir? Nedir? Olaylar gelişir...

da sayılan toplam konsol oyunu sayısı 160,7 milyon. Bunu 42,3 milyon ile el konsolları ve 45 milyon ile PC oyuncuları izliyor. Yani oyun pazarındaki satışların sadece %17'si PC'de. Haliyle para kazanmak isteyenler de konsol pazarına oyun yapmaya başlıyor. Ama bir yandan da %17 yüksek bir rakam, bu yüzden konsola yaptıkları oyunların PC versiyonlarını da çıkartıyorlar. Çıkartmaya da devam edecekler. Yani kısacası korkma, bilgisayarlarla oyun oynaması devri sona ermiyor. Gönlü rahatlığıyla yeni ekran kartlarına para vermeye devam edebiliriz.

2- Seni bilemeyeceğim ben Ortaçağı pek sevmem. Vebası ayrı, cüzzamı ayrı, Haçlı Seferleri ayrı. Elektrik yok, odununu kendin kesiyorsun. Dergi çıkartmaya çalışsan daha matbaa keşfetmemiş, elle yazsan kapına Engizisyon kapına dayanır... İyi ki o zamanlar yaşamamışım diye Allah'a şükrediyorum.

Age of'da da yeterince Ortaçağ gördük kalmamca. Hem ayrıca, Ensemble Studios'un (Age of'un yapımcısı) gizli bir planı var. Kesinlikle var. 3 yılda yeni bir Age of oyunu çıkartıyorlar. Ayrıca, Age of Empires 3'ün orijinal kutusundan çıkan bir broşürde oyunun geleceğeyle ilgili bariz bir ipucu var: Broşürde sırayla bir Roma'lı, bir şövalye, bir Kırmızı Cübbeli (Amerika'daki İngiliz askeri), bir 2. Dünya Savaşı askeri ve fütüristik bir zırh içinde bir asker yan yana resmedilmiş. Altlarında da Roma rakkıyla 1,2,3,4 ve 5 yazıyor. Biliyorsun Age of 1 Roma çağında, 2 Ortaçağda, 3 de Amerika'da geçiyor. Eğer ince düşünülmüş bir yanıtma planı değilse bu, Age of Empires 4 yakın geçmiş savaşlarını (1. ve 2. Dünya Savaşları, belki de Vietnam ve Kore savaşları), Age of Empires 5 ise geleceği konu alacak. Age of Mythology'yi de kapsayan 6 serilik oyun böylece tamamlanacak.

3- Neden olmasın? Farkındaysan Commandos 4 de FPS kamera açısına geçti. Eski Commandos tipi izometrik grafikler artık pek tutmuyor demek ki, yenilikler arıyorlar. Yenilik-

ten zarar gelmez.

4- Dedin ya, yenilikten zarar gelmez. Ama ne yaptığıni biliyorsan :)

5- Ohooo, 100. sayı krizini biz daha yeni atlatmışız, sen bana 10. yıl diyorsun. Daha dur hele, 13 sayı var daha. Yaparız bir şeyler elbet :)

SEPET SARKITMAK?

Salam Level çalışanları

Size bir sorum olacak. Kapıdan nakit ödeme yapabileceğim bir sipariş sitesi biliyor musunuz? Playstation 2 oyunu sipariş etmek istiyorum. Cevaplarsanız sevinirim. İyi çalışmalar!

Boran Tuğcu

Merhaba Boran, eğer İstanbul içinde oturuyorsanız www.weblebi.com 'un kapıda ödeme seçenekleri var.

JUMP TO LIGHT SWG

Salam ben Yarkın. Şu anda bu maili Level dergisine attığımı biliyorum ama kime attığımı bilmiyorum. Bu yüzden Tuğbek abinin mailine de atıcam. Bu maili ona da atmamın sebebi SWG oynuyor, benim gibi SW hayranı ve SWG rehberini yazdı. Simdi soruma geçiyorum.

1- Sizi tebrik ediyorum. 1 yıl kadar önce hizırıldığınız SWG rehberi gerçekten güzeldi. Ama bir yanlış yaptınız. Bu rehber sadece oynayanlara hitap ediyordu. Oynamayan ama oynamak isteyen binlerce kişiye değil. Ben bu rehberi baştan sona iki kez okudum, forumları dolaştım ama hala oyunu oynamak için satın almam gereken şeyin ne olduğunu, nereden satın alacağımı, Jump to Lightspeed'in ne işe yaradığını, hatta ek paket mi yoksa oyunun yerine gecmediğini, kayıt işlemlerini nasıl yapacağımı, ödemeleri kredi kartından başka bir şekilde yapıp yapamayacağımı bile bilmiyorum. Fakat bunları hallettikten sonra (ki eğer yardım ederseniz ve halledebilirsem) oyundaki en bilgili çömez olacağımından eminim çünkü oyunun oynanışını ezbere biliyo-

rum.

2- Esas soru (istek) şu: Az öncekilerle ilgili bir rehber hazırlar misiniz?

Eminim ki aklınızdan şu cevap geçti; bu cevapların hepsine yazdığımız sitelerden, forumlardan ulaşabilirsin. Güzel ama siteler İngilizce ve benim gibi İngilizcesi iyi olan biri bile bu işin içinden çıkmıyorrsa bilmeyenler n'apçak? Ayrıca siz sorularımızdan benle ilgili bilgisayarlarla anlamıyor gibi bir kanya varmış olabilirsiniz ama aksine bilgisayar bilgim gayet iyi, öyle ki teknik servis bölümünde gelen sorulara sizin verdığınız cevapları okumadan doğru cevabı veriyorum.

Sizden istediğim bu sorunla gerçekten ilgilenmeniz ama lütfen dergide yayınlayın. Biliyorum ki bu cevaplara ihtiyacı olan binlerce kişi var. Olurda yayılmazsanız lütfen bir cevap atın. Şimdiden teşekkürler. İyi çalışmalar.

Yarkın Tiryaki

1- Merhaba Yarkın, seni Star Wars Galaxies konusundaki Türkiye'nin bir numaralı insanı internet bölümünü sorumlu Selçuk'a bağılıyorum. O sana yardımcı olacak. Buyurun Selçuk Bey:

Star Wars Galaxies, Kasım 2005 itibarıyle oldukça köklü bir değişiklik geçirdi ve hazırladığımız o rehber asılnda şu anda tamamen geçerliğini yitirdi. Bu ay SWG ile ilgili 2 tane yazımız var. Oku-

manı tavsiye ederim. Jump to Lightspeed her ne kadar ekleni paketi olarak çıkış olsa da, şu anda SWG: Starter Kit olarak satılan pakette oyunun içinde gelmekte, yani artık JTL'yi ayrı olarak bulmanın imkânı da yok. Kaydınızı oyunu kurduktan sonra otomatik olarak zaten yapıyorsunuz ama Türkiye'den kredi kartı dışında bir ödeme şekli bulunmuyor. Zaten ödeme, kayıt gibi sorunlar hemen hemen tüm online oyunlardaki durumla aynı. Zaten geçen sene de Jump to Lightspeed'i ayrı olarak inceledik.

Teşekkürler Selçuk Bey. Nutella'yla geliyoruz birazdan. Bu arada Yarkın, senin gibi Star Wars Galaxies'i merak edenler için önumüzdeki ay bir sürprizimiz olabilir. Şu anda yapımcı firmadan cevap bekliyoruz.

2- Eskiden oyun dergilerinde bir adet vardı: Her yeni çıkan oyun dergisi mutlaka bir Fantasy Role Playing bölümle gelirdi. Bu bölümler 12-13 ay devam ettikten sonra anlam kazanmaya başlırdı, ama sonra dergiyi yeni almaya başlayan okuyucular "FRP bölümünüzden bir şey anlamıyorum. EXP nedir, Magic Missile nasıl atılır, bunları anlatır misiniz?" demeye başlayınca hooop, FRP bölüm en başa dönerdi. Bu döngü yüzünden bu FRP bölmeleri bir türlü ilerleme kaydedemezdi.

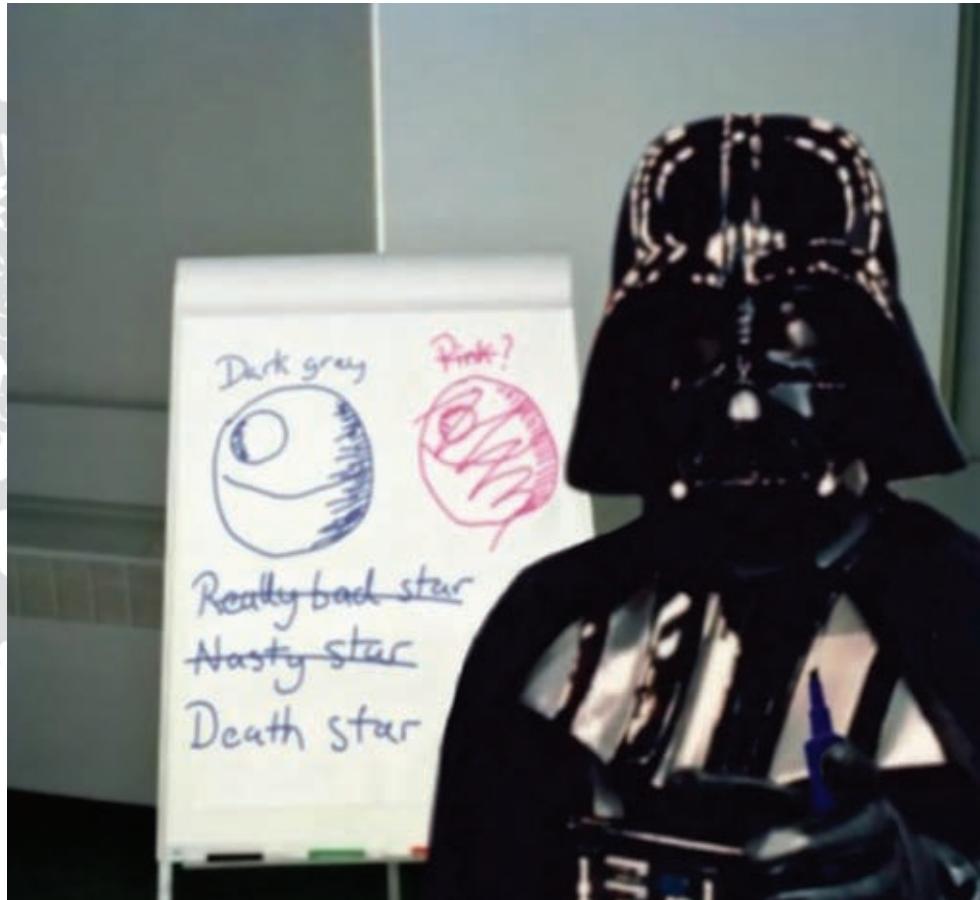
Senin sorduğun şey de buna benziyor. Bir devasa online oyunu incelerken veya o oyunu online bölümünde detaylı olarak işlerken bu konulardan kısaca bahsediyoruz. Ama bunu oyun çıktıktan zaman yapıyoruz. Tutup da her ay "Everquest 2'ye nasıl bağlanılır" veya "Yeni başlayanlar için WOW rehberi" yazarsak, o zaman yerimizde sayarız. Bunun tek çözümü, Level'ı düzenli olarak takip etmen. Böylece hiçbir bilgi den geri kalmazsun :) (RTÜK her an beni kapatabilir, veya uyarabilir. Ama ben bir TV kanalı değilim ki?!)

HEP ONLARIN SUÇU!

Sağlılar diyerek başlıyorum yazma....

Selam Level halkı size kucak dolusu soruya geldim;

1- Republic Commando'da Multiplayer'da server seçiy-



▲ Tipki Star Wars Galaxies gibi, Death Star'ın geliştirme aşamaları da oldukça sancılı geçmiştir.

rum, ya server'a girmeden masaüstüne geri dönüyor ve hata veriyor ya da server'a giriyor ama bir saniye sonra önume bir mesaj geliyor. Mesajda "Your CD key is invalid" yazıyor. "Korsandır" demeyin çünkü ben diyorum bile. Korsan lafi dışında bir çaresi var mıdır?

2- Ben Warcraft için harita yapıyorum. Aslıda doğrudan www.warcraftiii.net'e yollardım ama ben şimdi Level'a yollamak istiyorum. Nasıl yollarım?

3- World of Warcraft'ı parasız oynayınca başımıza bela açılmamıştır. Bela açılır lafi yalanmış. Nasıl yorumluyorsunuz?

4- Türkiye-İsviçre iyi gitmedi. Bunu nasıl yorumluyorsunuz?

Ben lafi fazla uzatmadan lafin ipini keseyim. Gelecek sefer 100-200 tane soru soracağım part 1, part 2 diye yawnılsınız artık...

Ghostraus

Merhaba Ghost,

1- Yokidur. Sendeki CDKey aynı kopyaya sahip olan dünyadaki binlerce kişide bulunduğuandan, o CDKey ile multiplayer oyunlara bağlanman mümkün olmayacaktır.

2- Bu tür çalışmalarınızı seve seve LevelCD'de yayınız (mantıklı boyutlarda olduğu sürece tabii). Levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsin haritalarını.

3- Bela mi açılmış? Hiç duymamışım bunu :) Tüm Blizzard çalışanları ellerinde odunla evini basmaz ama resmi olmayan sunucularda oynarsan eLINE hiçbir şey geçmez demek istemiştir bunu söyleyen. Resmi sunucularda oyundaki eşyaların, karakterin vs. sen pararı ödedikçe garanti altındadır. Sistem çokse bile yedeginden tekrar kopyalanır, aylardır emek harcadığın karakterin kaybolmaz. Kaçak ser-

ver'larda ise böyle bir güvence yoktur. Bugün oynadığın, 200 saat emek harcadığın karakter, sunucuya açan kişinin "kapatiyoruz, hadi bakalım" demesiyle dijital bir hıçlige dönüşebilir. Ayrıca bu tür bedava sunucularda modernasyon olmadığı için küfür, hırsızlık, "harrassment" denilen rahatsız edici hareketler gırla gitmektedir. Zevksiz, seviyesiz ve en önemlisi garantisiz bir ortamda WoW oynamak istiyorsan, bu senin bileceğin iş.

4- Seni şaşırtıymı mı? Dünya yıkıldı, Türkiye yamuldu ama benim Türkiye-İsviçre maçıyla zirnek kadar bir alakam olmadı. Hatta sen söylemesen Türkiye-İsviçre maçı zannedebilirdim. Futboldan ve "hayatımıza kafa göz sokmasından" bu kadar uzağım yani. Çok da memnunum. ("Türkiye-İsviçre iyi gitmedi" nasıl bir cümledir bu arada? Evliliğimiz iyi gitmiyor der gibi :)

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanımla ilgili konular danişacaksınız, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

Ve perde inerken sizleri selamlar Blaxis. Küçüklerinin gözlerinden, büyüklerinin ellerinden öper, örf ve ananelerine bağlıdır çünkü. Bu sayfaları okurken içinden "inboks" değil de "inbaks" diyenleri de takdir eder, İngilizce telaffuzda dikkat eder çünkü. Orta okulda "Sitar Vars" dediği için zılgıt yemiştir, içinde kalmıştır belki de, kim bilir... ■

LEVEL CD/DVD İÇERİK

DEMOLAR

NFS Most Wanted
Evochron Alliance
Diplomacy
Suffering 2
Zzed

FULL OYUNLAR

Cave Story
Goat in the Grey Fedora
Ipuissance 4D

VIDEOLAR

Battlefield 2 Special Forces
Elder Scrolls: Oblivion
Siren 2
Dragon Quest 8
Lineage 2

PROGRAMLAR

AbiWord v2.4.1
Active Keys v2.3.1
MagicTweak v3.00
PhotoFiltre v6.1.5
PowerStrip v3.62
Rainlendar v0.22
RegDoctor v1.41
TestDisk v6.1
UltraEdit v11.10c
What's Running

EXTRALAR

LEVEL PSP Paketi 1
Warcraft 3 Soundtrack Album
FM 2006 Türkiye Ligi Yüz Paketi 1.0
FM 2006 skin paketi

YAMA

Brothers in Arms 2 v1.05

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktığını.
 - Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VİDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızdan kurtulabileceğinizi.
 - Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kurulumu devam edebileceğınızı. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağıdaki kaydırma çubuğunu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacağını.
 - Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayıacağını.
 - 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 sorularınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebileceğinizi.

**LEVEL DVD'Lİ VERSİYON OCAK
AYINDA YINE MÜTHİŞ OLACAK!
BEKLEYİN**

NFS MOST WANTED (EA) CD



NFS serisinde eskiye dönüş yaşatan Most Wanted'da, yeniden polislerle başımız dertte. Muhteşem grafikleri, yenilikçi oyun türleriyle Most Wanted çok iyi olmuş. Ama bunu bizden duymanıza gerek yok, elinizde bu muhteşem demo var çünkü.

EVOCHRON ALLIANCE (STARWRAITH GAMES) CD



İlk oyun Evochron'un devamı olan Evochron Alliance, 3 boyutlu bir uzay savaşı, ticaret ve askeri simülasyon oyunu.

DIPLOMACY (PARADOX INTERACTIVE) CD



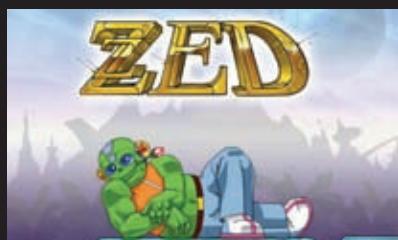
Risk benzeri en ünlü masaüstü strateji oyunlarından birisi olan Diplomacy, bilgisayar oyunu olarak karşımıza.

SUFFERING 2 (MIDWAY) CD

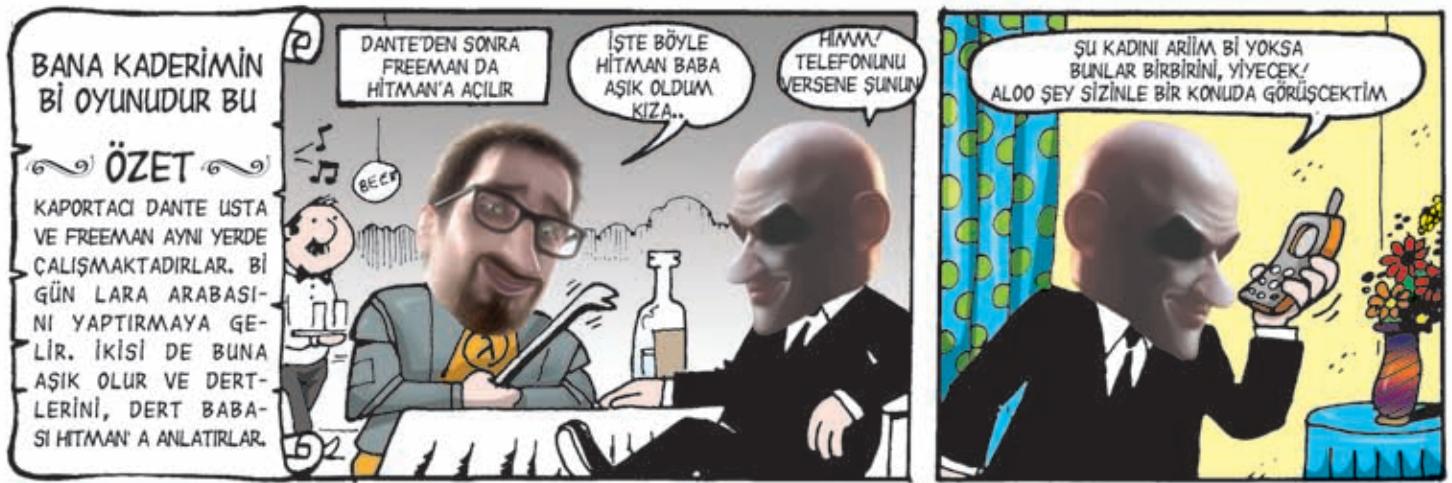


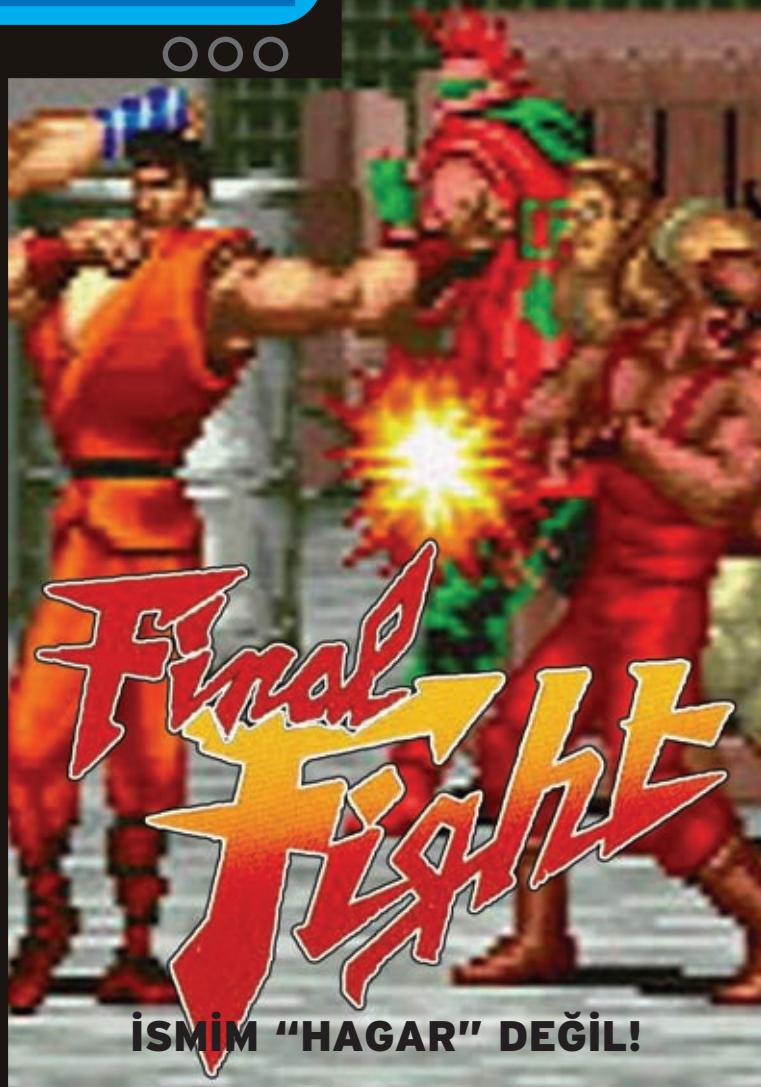
İkinci büyük beğeni toplayan, korku-aksiyon oyunu Suffering, ikinci oyunda hikayedede açık nokta bırakmayacak. Tam olarak ilk oyunun bittiği yerde başlayan oyunda, Torque'un ve ailesinin başına gelenlerin sorumlularından intikam almaya çalışacağız.

ZZED (NEVOSOFT) CD



Çok iyi bir hız-beceri oyunu. Üzerinize üzerinize gelen renkli göktaşlarını yok etmeniz gerekiyor.





Abi yanına girişim mi?

Oyun salonlarının moda olduğu zamanlarda en çekindiğimiz cümlelerden birisi buydu. Eğer salona bir arkadaşınızla gitmediyseniz, tanımadığınız birisinin gelip "yanıza girmesi" işten bile değildi. Özellikle de Final Fight, Double Dragon gibi dövüş oyunlarında olurdu bu. Tam konsantre olmuş, bir ritm tutturmuş, öünde gelene yüz tekme atarken, sen de nereden çıktıın a velet?! Şimdi gireceksin yanına, sağlık veren yemekleri sen kapacaksın, yere düşen silahlara aç gibi saldıracaksın, sağdan gelen düşmanları bennim tarafa atacaksın. Daha da kötüsü, oyunu bitirme keyfime ortak çıkacaksun. İstemiyorum, girme yanına kardeşim!... Yani daha o zamandan belliymiş asosyal bir oyuncu olaçağım, bir türlü devasa online oyunlara da isınamadım zaten.

Bir de bunların daha zeki olduğunu sa-
nan versiyonları vardı: "Abi, senin için orayı
geçeyim istersen" ciler. Bir boss'ta takılmış-
sun, jeton üstüne jeton atıp zengin ediyorsun
Atari'ci amcayı. Böyle bir tip belirip "ister-
sen geçeyim" demese olmaz. Hadi oyunun
zor bir kısmını sen geçmeyeip "oyun bitirme
raconunu" zedelemen bir yana, eğer sizden
iriyse, takıldığınız yeri geçtikten sonra o ki-
şiden oyunu geri alamama tehlikesi de vardı.
Ama ben ilkокuldan itibaren iki metre oldu-
ğum için, daha çok oyunu kendim bitirmeyi
dert ederdim, oyunu geri vermeyeni de dö-
verdim. Tabii giderdi harçlıklar, aç kalardım.
O zamanlar iki metre ve zayıftım. İskele-
tor'u da bu yüzden seviyordum sanırım. ■

icindekiler

LOAD# Sayfa.125

Sayfa.126

Sayfa.128

Sayfa.129

Giriş ve içindekiler

Final Fight ve mahdumları

Asla Unutmayın!

Fosil Abi - Joystick



FINAL

FIGHT

"Bir vurdum mu, bir de yer vurur!" deyiminin sahibini açıklıyoruz!

VOLKAN TURAN



Açıkçası çok harçlık almazdım ailemden. İlk, orta ve lise hayatım hep böyle geçti. Arkadaş grubum içinde ne en çok ne de en az para bende olurdu. Atari salonu müdürvimleri olan biz (ki inatla oyun salonu demeyeceğim), az ama öz olan harçlığımızı okul içerisinde değil, direk olarak bu tür yerbelerde verirdik. Elimize tutuşturulan birkaç yumuk yumuk metal (ki genelde küflü olurlardı) parçasının bizler için değeri belki yoktu ama joystick'ine zar zar tutduğumuz arcade makinelерinin "anahtarları" olduğu için büyük sevinç kaynağıydı. Tabii en başlarda alabildiğimiz birkaç jetonla çok az oynayabiliyoruz (fazla oyun bilmezlik, yapay zekâ affetmezdi). Bu yüzden ben oynamanı süresi uzun olan oyunları tercih ederdim. Yani oynama kriterlerim ne güzel animasyonlar, ne de yapılan kombolar filan değildi; sadece uzun oynamıştı –ki bir, iki jetonu olan birisinden başka bir şey beklenemez.

HADİ HAGAR OYNATALIM?

İşte bu 'uzun süren oyunlar' merakım beni Final Fight ile tanıştırdı ve ilk tanıtığımız günden beri de sürekli selam, sabahlaştı. İlk oyunlarından olan Street Fighter 2'nin yapımı taraflanı çkartılmış olması zaten münkönüs etkisi yapmıştı bünayeme. Soldan sağa sürekli açılan bir ekran, bitmek bilmeyen, oldukça zeki ve farklı düşmanlar, oynayabileceğimiz üç farklı karakter, variller, kutular, etler, butlar... Derken uzunca bir süre jeton yedirdim bu Final Fight'a. Ve hiç pişman olmadım. Önümüzde çıkan Mad Gear çetesinin tokatlayacak, Belger'i tekerlekli sandalyeden indirip kulağımı çekerken ve Haggar'ın kızı Jessica'yi kurtaracaktı bir kere... Ben genelde Cody ile oynardım oyunu. Her ne kadar Haggar'ın vurdumu deviren ve Zangief'in bacak arası hareketi, Guy'ın yerden havadan seri hareketleri olsa da, Cody'yi seçiyordum (ikimizde de üçgen vücut olduğu içindir herhalde :).

Ellerim her ne kadar Street Fighter 2'ye alışmış olsa da, en

başlarda FF bana hiç mi hiç kolay gelmiyordu. İlk bölüm olan Slum (boss: Damnd) ve ikinci bölüm olan Subway'in boss'una kadar geliyor ama elinde çift katana tutan Sodom'u geçemiyordum. Yumruklarım işe yaramıyordu. Yakın mesafede girdiğimde kesiyor, kaçsam kafa çakıyordu. Ringde çıldırmadan önce oyunu bilenleri izleyerek gerekli takikleri aldım. Aslında bu oyunu oynamak kadar izlemek de büyük zevkti. Öyle iyi bilen biri varsa film izler gibi izledim (bazıları kovardi, uyuz olurdum, kin tutardım). Neyse, daha sonra bölmüller birbirini izledi. Daha hızlı ve daha çok düşman gelmeye başlamıştı ilerleyen bölmüllerde karşılaşma. Oyundan keyif almanın yanında, korkmaya da başlamıştim. Çünkü o zamanlarda başlayan ve hala devam eden bir rahatsızlığım var; eğer bir oyunu çok çok oynuyorsam mutlaka başarılı olmalıyım yoksa bunalma bile girebilirim. Neyse ki imdadıma deli gibi FF oynayan diğer arkadaşlar yetişti de bu dertten kurtuldum. Oyunu benden çok oynayanlar "sağ-sol" diye tabir ettikleri bir takтик bulmuşlardı. Yumruk tuşuna hızla basıyor ve joystick'i ritmik bir şekilde sağa, sola doğru yönlendiriyorlardı. Yumruk yiyen düşman geri sendeliyor ama ters tarafa atılan yumruk sayesinde yere düşmüyordu, böylece ölene kadar yumruk yiyordu. Oyunun sonundaki Boss (Belger) hariç herkes bu taklığı yiyordu. Hatta sadece diz ve fırlatma ile enerjisi açılan Sodom bile! Bir kere bu takтиkle Sodom'u öldürmüştük. Ve yaklaşık olarak 20 dakika "hic durmadan" yumruk sallamış, mükemmel bir puan kazanmış ve aynı derecede parmaklarını geçici olarak devre dışı bırakmıştır. Çocukluk işte!

FINAL FIGHT - ARKADAŞ HATTI

Final Fight'ı çok keyifli kılan özelliklerden biri de kuşkusuz oyunu iki kişi ile oynayabiliyor oluşumuzdu. Eğer tanıdığımız biri ile oynuyorsak süper dakikalar geçirebiliyoruz. Gelen düşmanları sırt sırtı verip dövebildiğimiz gibi, bazen "Hadi bakalım, kim kimi dövezek?" deyip oyunu Street Fighter'a çevirebiliyoruz. Eğer yanımıza hiç tanımadığınız ve muhtemelen oyunu bilmeyen biri 'girmek' istiyorsa (ki bu -yanna girmek- kavramı Atari Salonu dilindedir) garip diyaloglar ortaya çıkabiliyordu:

- Ben (1P): Hayrola arkadaşım, niye aşağı doğru eğildin?
- 2P adayı: Jeton atacaktım. Beraber oynayalım istersem?
- 1P: Oyunu biliyor musun peki?
- 2P: Hayır ama öğreneceğim oynayarak işte!
- 1P: İyi sen bilirsin... Bak soldan gelen düşmanlar senin. Evet, o tuşa basacaksın hızlı hızlı. Ama hayır! Sağ taraf değil! Sakın o şıkları bırak...

... Şeklinde sınır olurdum genelde çünkü oyunu iki kişiyle oynadığımızda daha çok düşman gelirdi. Yanınızdaki kişi de oyunu bilmeyorsa, bu iki kat efor sarf etmeniz gerekiyor demekti, ki ben de çikan tüm butları, enerji veren ürünler yalar yatarım. Böylece 2P'deki oyuncu da birkaç dakika sonra ölürdü.



Merak ettim de acaba bebekken havale filan mı geçirmişim ne? Bu ne manyaklı!

Günler günleri, aylar ayları kovaladı, oyunu sindirdik, tek jeton ile bitirir olduk. Sonra da diğer oyumlara geçtiğ... Epey bir süre sonra gördük ki, bizim aşık olduğumuz oyun "en iyi yürümeli oyunlar" arasında birinci ve bir efsane olmuş. Her ne kadar Final Fight'a harcadığım para, iki arcade makinesi parasına denk olsa da, helal olsun tüm harçlıklarım. FF'in arkasından tam tür devam oyunu (bir tane daha geliyor) yapıldı ve hiçbiri aynı etkiyi gösteremedi. Gösteremez de. Niye? Çünkü hiçbiri ilk FF heyecanıyla oynamadı, tonla jeton harcanmadı, oynarken yeni arkadaşlar edinilmedi... Eskiden "ilkler" hep özeldi işte!

KAPTANIM! KOMANDOM!

Final Fight sonrası bu "yürümeli" oyun türüne epey kapturdık kendimizi. Keşke çıkmaya karar verdik. Evet... Ufukta bir Capcom oyunu daha gözüktü. Daha parlak animasyonlar, biraz bilim kurgu ve biraz da fantezi öğeleri görmüşük ekranında. Gördüğümüz Captain Commando'dan başkası değildi. Büyüyük bir aklılık saldırdık oyunu. Seçilebilir dört karakter vardı: Ginzo (ninja), Mack (mumya) (benim favorimdi, oynarken kendimden geçerdim), Hoover (bebek kafa) ve

Captain Commando

"Önüne geleni pataкла" türündeki oyunlarda ilerleyebilmek için mutlak surette önlüğünüz çikan varıl, kazan, kutu, sandık vb. eşyaları kırmanız gerekmektedir. Az sonra da göreceğiniz gibi, oldukça işinize yarar şeylerle karşılaşacağınız.

 Captain Commando'nun en güzel yanlarından biri, içersinde bol bol yiyecek çikan varillerin olmasıdır. Açıktası, ufkansen pek iştahlı değildi. Zorla yemek yediğim bile söyleyen (şimdiki göbek var, karıştırmayın orası). Ama bu oyunu oynarken ağızım sularndı, canım yemek çekerdi. Muzlar, butlar, sandviçleri ekranla görünce fena olurdum. Ama haksızlık bakar misiniz kardeşim? İki tane kiraz ne için, şu koca but ne için? Capcom düzenli ve dengeli beslenme nedir bilmeyip anlaşılan!

 "Mustafah" oyununda etrafı bir kılık hakimdir. E tabii tüm şehri dinazorlar bassa, doğal bu ama insan acıyor sebebildiğiniz şu dört karaktere. Sen tut koca T-Rex'leri gebert, dünyayı kurtar, sonra da kalk şu hediyelerle yetin! Gördüğünüz 5 lira ile ne alınr ki? O ortası delik CD görünümülü şey de Donut. Her halde o 5 lira da - ekmek al arasına koy ye- için. Ortadaki de taş. Evet, bildiğimiz taş. Şimdi size "Aslında oyunun en etkili silahı" deseydim güzel olurdu; şaşırıldınız, ama değil. Bildiğimiz das işte. Hiçbir işe yaramıyor.

 Final Fight'ta diğer oyumlara göre daha fazla kırılacak nesne var. Genelde su borusu, bıçak ve katana çırksa da yerince güzel enerji veren besinler çıkabiliyor. Lakin içlerinden biri var ki, hiç hoşlanmadım! Bakınız lütfen! Enerjiye ihtiyacınız var diye önlüğüm viski koymuşlar resmen! E bu oyunu çoluk çocuğa da oynuyor. Kim bilir kaç oyuncu surf bu yüzden alkol bağımlısı oldu vah vah! Şikayet etmek lazımdı Capcom'u AİHM'ye. Hem ben sarhoş filan değilim. O içkiinden valla bir, hmm, iki, bilemedin 13 kere filan ijitiimm. Nool-mujjj yanee Zzz zz...

 The Punisher sert adamdır. Asla gülmey. Asla ağlamaz. Acımadır. Kini dünyayı yakacak kadardır filan. Nedenini de biliyorsunuz! Katledilen ailesi yüzünden psikopata bağlanmıştır. Zaten bunu oyun boyunca da görebiliyoruz (kafaya balta sokmak, böbrek desmek, şakaktan vurma). Ne var ki, ağabeyimiz bazen sevgiliyi karısını unutabiliyor ve bir lokma enerji için kendisini ona buna öptürebiliyor. Bunu gören Nick Fury'de derhal oyna müdahele edip makinenin fişini çekiyor. Kışkırtır olabilir! Ama Cezalandırıcı'ya yakışmayan bir hareket olduğunu itiraf edeyim.



(alev kullanarak ilerlemek dehset zevkliydi). Yaptığımız şey FF ile aynındı; FF'in geçtiği Metro City'nin 2026'daki halini oynuyorduk ve Scumocide adlı tehlikeyi ortadan kaldırmak için tuşlara kıracasına basıyordu. Yine iki tuş üzerinden oynamıyordu oyun ama yapılabilecek daha fazla hareket vardı. Bunun yanında robotlara binebiliyor (iki kişi oynarken birimiz dondurur, diğerimiz yakardık nihaşa) ve abidik gubidiş silahlara ortalığı dağıtıyorduk. Nitekim şansızdım bu oyun içinde Atati salonumuza bu dönemde birçok yeni oyun gelmişti. Neyse ki PS1'e de çıktı da sonradan bu oyun, içimde ukde kalmadı.

DİNAZORLAR HER YERDE!

Bu oyun çok güzeldi ya. Güzel olmasının yanında oldukça da keyifliydi. Karşımıza çıkan düşmanların çoğunuyla dinazor olması, oyunun çekiciliğini gözümüzde artırmıştı. Yıl yine 2500'lerde ve insanların soyunun tükenmesine az kalmış. Dinazorlar her yeri işgal etmiş ve insanlar dinazorlara dönüşmektedir... İşte böyle bir ortamda geçen, aksiyonlu bol bir oyundur Cadillacs & Dinosaurs (Mark Schultz'un aynı adı taşıyan çizgi-romanından uyarlanmıştır). Adın-

ŞOK! ŞOK!! ŞOK!!!

Final Fight'a verilen ilk isim Street Fighter: Final Fight idi fakat Capcom SF adını kullanmadı. Aynı yıl içerisinde de ilk SF'yi çıkardılar. Tek bir isimden iki efsane çıkarmış ya Capcom, ne yazım da ha?

Final Fight çok bereketli bir oyundu çünkü içerdiği tüm karakterler birçok oyunda yer aldı.

Andore SF III serilerinde (Hugo olarak), J Street of Rage serilerinde, Sodom SF Alpha serilerinde Capcom Vs SNK'de, Rolento SF Alpha 2'de ve CvsSNK'de, Edi E SF Alpha 3 background'unda, Guy SF Alpha 2-3 ve Namco x Capcom'da, Cody SF Alpha 2, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter background'unda ve SF Alpha 3'te, Mike Haggard Saturday Night Slam Masters'da, Jessica da Haggard ve Cody'nin olduğu her yerde gözükerek görevlerini icra etmişlerdir. Axl ve Slash karakterlerinin Guns n' Roses, Poison, Roxy, Izzy ve Sodom karakterlerinin aynı adları taşıyan rock/metal gruplarından ve Abigail adlı boss'un da King Diamond'ın albümünden esinlenerek yaratıldığını kulağımıza fısıldayalım!

Eğer FF'ta puan rekoru kırmak istiyorsanız işte ipucunuz. Kıracağınız varılı, sandığı sade bir yumrukla değil de, zıpla + aşağı yaparken karakteri geri ama sağa doğru zıplatin. Atari salonu ağızıyla "geri diz" yapıp puanları cebe atacağınız.

Oyun ilk yapıldığı gibi kalmadı. Oyunun Japon versiyonunda, Haggard'ın TV'yi açtığı sahnede Jessica'nın iç çamaşırı gözüktüyör ve Berger'in sırsı gülüşü duyuluyordu ama World versiyonunda bu sahne kesildi. Sodom'un adı farklı yelere kayar düşüncesiyle Katana'yı dönüştürdü (aman ne kadar masum bir isim!). Araba kırma Bonus bölümünde araç sahibinin "Oh my God!" cümlesi "Oh my Car" şeklinde söküldü (yorumsuzdur). İlk boss olan Damned'in adı itici bulundu, Thrasher'a çevrildi (Thrash metal tayıfasi ayaklanın uleyn). Patakaldıklarınız arasındaki Roxy ve Poison adlı kızlar da, "bayanlara dayak atıyorlar!" tehlikesi yüzünden oyundan kovuldular ve yerlerine Sid ve Billy adlı adamlar getirildi. Oh erkekleri dövün tabii, ne güzel!



dan da anladığınız gibi oyun içinde Kadillac kullanabiliyorduk (sadece bir bölümde de olsa heyecanlanıyorduk). Bu oyun benim hafızama zor "bölüm sonu canavarları" ile geçmiştir. Çünkü tek jetonla bu oyunda ilerlemek çok zordu ve özellikle son bölümlerde ekran tam anlamıyla eurecunaya dönüştüyordu. Mustapha ile oynamaya nedenim bu iddiden kendisi oyuncunun en etkili dövüşçüsüydü. Herkes böyle düşünüyor olmalı ki oyuncunun adı daha sonrasında 'Mustafalı'ya dönüştü. Seçilebilen diğer üç karakter arasında Hannah adlı bayan bir dövüşü vardı ki en başlarda alışamamıştık ("bayanlar araba kullanamaz" gibi bir önyargıydı işte o zamanlar). Neyse ki daha sonrasında Mustapha'nın en etkili hareketi olan iki ileri yap koştur + yumruk hareketinin değerini bilmış, bu Capcom yapımı olan oyunu da geçmiştir.

GÖREVİM CEZA VERMEK!

Herhalde Capcom Özel köşesi hazırlasak, yine aynı oyuncuları inceliyor olduğumuzda çünkü şimdi hatırlayacağımız The Punisher da bir Capcom ürünü. Hem de teknik bakımdan en iddialı olanlarından. Eğer The Punisher'i filmden ve PC'ye-konsollara çıkan oyundan tanıyorsanız, yaşıınız ya biraz ufaktır ya da Sega MD konsolunuz olmamıştır (belki de hafızanızı kaybettiniz, niye tahmin yürütüyorsam artık?). Marvel'in bir karakteri olan Cezalandıcı, bol kurşulu ve bol bombalı bir oyundu. İki tuş ile süper hareketler yapılabiliyordu (en güzel düşmanı tepeye kadar çırıp Zangief'in yaptığı gibi yere yapıştırma hareketiydi) ve gerçekte güçlü olan sizdirsiniz.

bu oyunda (Nick Fury ile de oynayabiliyordunuz, o derece yani). Ama hala anlamadığım bir nedenden dolayı bu oyunda "ölümşüslük" hilesi yapabiliyor ve oyunun sonunu sadece 1 bölüm oynayarak görebiliyordunuz. Kırmızı şapkalı, eli taramalı amcaları hatırlıyor musunuz? Heh işte onları biraz dövüp, yakasından yakalayıp, sağa-sola hızla çevirdiğinizde o bölüm boyunca karşımızda hiç düşman kalıyordu. Ama ben inatçı (manya?) kişiliğimle oyunu hiç ölümşü olmadan, tek jetonla bitirip 10 milyon puan sınırını aştim. O günün parasıyla da 10 milyon harcamışım herhalde (aman babam duyması şısst). Evet, artık Capcom'un Resident Evil ile var olduğunu sanmıyorumsunuzdur sanırmı!

ERGEN KAPLUMBAĞALAR NİNJA OLURSA?

Ufakken oyun oynamak tek hastalığımız değildi. Çizgi film izlemek de beyne aynı etkiyi gösterebiliyordu. Evde uslu uslu oturuyorsam, bunun nedeni az sonra Ninja Kaplumbağalar'ın başlayacak olmasından başka bir şey değildi. Çizgi filmimi kaçırmıyorum ama oyunuyla geç tanıştım. Başka bir ilçede tesadüfen bulduğum bu oyunu. Arcade makinesinin tam olarak dört joystick'i vardi ve millet dört arkadaşıyla oynuyordu bu oyunu (Konami yapıyor işte). Ben de boş durmadım. Çağirdım üç velet, saldırdık oyuna. Hayramı olduğumuz karakterleri yönettim, Shredder'a meydan okuyorduk. E arada pizza da götürmüyordu değillik. Daha sonrasında 8-bitlik konsolum dâhil her makinede oynadım TMNT'ı ama son oyular rezalet! Konami, uyumaa, sabrımızı taşırımaaa! ■

ASLA UNUTMAYACAGIZ!

Abandonware üzerinde çok konuşulan bir konu. Normalde bir oyunun bedava dağıtılmaması için yapımının üzerinden 75 yıl geçmesi gerekiyor. Ama oyun dünyası bu kadar hızla gelişirken, daha geçen yıl çıkışmış oyuncuları unutmuşken, 20 yıl önceki oyuncuların bir şekilde unutulmaması gerekiyor. İşte kendilerini eski oyuncuları ve eskilerin oyunculuğunu

unutturmamaya adamış internet siteleri burada devreye giriyor. Bir avuç gönüllü retro-severin bir araya gelip başlattığı bu siteler kısa zamanda müthiş ilgi görerek gelişti. Bu çok güzel bir şey bizce. Ve size bir sıra vereyim mi, her ne kadar kanuna aykırı olduğu söylense de, abandonware'i destekliyoruz!

Abandonia

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

Hem freeware, hem abandonware oyunları bulup indirebileceğiniz bir site. Ayrıca yapımı tamamlanmadı bazı oyuncuları da bulabilirsiniz. Telif haklarına özen göstermeleri de takdire şayan.



Games That Weren't

<http://www.gtw64.co.uk/>

Abandonware konusunda en aşırıya kaçan site bu olsa gerek. Commodore 64 için yapımına başlanıp da tamamlanmadan rafa kaldırılmış oyuncuları bulup gün ışığına çıkartan bu siteyi mutlaka ziyaret etmelisiniz. Belki de o çok beklediğiniz ama hiç çıkmamış oyun buralarda biryerdedir. iniz ama hiç çıkmamış oyun buralarda biryerdedir.



Komodor

<http://www.komodor.net/>

Abandonware konulu olmasa da bahsetmek istedik. Türk yapımı bu sitede, C64 oyuncularının efektleri kullanılarak yapılan müzikler var. Müzikler MP3 formatında ve şarkı sözleri de tabii ki eski oyunculuk zamanlarını konu alıyor.ski oyunculuk zamanlarını konu alıyor.



World of Spectrum

<http://www.worldofspectrum.org>

Zamanında sadece C64 yoktu. Commodore ve Amstrad'ın yanında en ünlü diğer makina ZX Spectrum'du. Kendine has mono grafikleri olan Spectrum'la ilgili tüm oyulara ve bilgilerine ulaşabileceğiniz bir site WoS.e ulaşabileceğiniz bir site WoS. ■



FOSİL ABİ

Biz oyunu nasıl oynardık?

Joypad'ler, joystick'ler, pedalli vitesli direksiyonlar... Yolcu bizde netekim...

Oyuncu her zaman oyuncudur. Bir oyunu oynarken ekranında kontrol ettiği karakteri, arabayı veya uçağı en kolay şekilde, doğala en yakın biçimde kontrol etmek ister. Böylece teknik olanakların kısıtlamaları ile uğraşmadan oyunun ortamına girmek birincil öncelik haline gelir.

Dinozorlar zamanında, biz oyunları nasıl oynardık, bilir misiniz? Türkiye'ye Atari ilk defa geldiğinde televizyon reklamları vardı, bir aile mutlu televizyonun karşısına geçmiş oyun oynardı, çoluk çombalak, anne baba, ellerinde joystick ekranда sanal dünyaya dalar giderlerdi. Tabii bu gerçek hayatı hiç böyle olmazdı, onu hemen söyleyeyim. Bir kere Atari joystick'lerini kelime anlamı itibarı ile "eglence çubuğu" manasına gelse de, daha gerçeki bir yaklaşımla "ışkence kolu" olarak değerlendirmek gereklidir. Örnek resimde de görüldüğü gibi, joystick dünyasının bu ilk temsilcilerini günümüzün joystick'leri ile ilişkilendirmek imkansız gibi bir şey.

Olay şu, kare bir taban. Masaya filan yapışmıyor, avuç içerisinde tutulacak. Üzerinde 8-9 santimlik düdük kadar ince bir çomak, bir de sol üst tarafta, parmağının en ulaşamayacağı konuma özenle yerleştirilmiş, kırmızı, bazen çalışan, bazen çalışmayan bir ateş düşmesi. Bu aleti elde tutmak ve oyun oynamak, özel bir akrobasi yeteneği gerektiriyor. Hele joystick kırın oyunlardan kış olimpiyatları, dekathlon filan gibi oyuncuları oynuyorsanız yandı gülüm keten helva. Örneğin bu tür oyular sayesinde benim gibi bir solağın sağ bileğinin deform olması, baş parmağının ateş düşmesine uzanabilmesi için şekil değiştirip sırik fasulyesi gibi uzaması ve sol elinin tutma çomağının küçüğünü yüzünden hoş olmayan bir ortopedik biçimde kenetlenip kalması mümkün olmuştur.

Joystick'in atası, Atari joystick



Neyse, bir süre sonra Commodore 64'e terfi ettik de o güzel QuickShot 2 günleri başladı. Bir anda kendimizi cennette hissettik. Bu canını sevdiğim joystick'ler hem masaya yapışıp bir uçak löyesi lezzeti yaşıyor, hem de düğmelerinin pozisyonu açısından solak salak demeden mis gibi oynatıyor-

du. Ancak küçük bir dezavantajı vardı, o da pek narin olmasındı. Narin derken, belki normal kullanımda pek bir şey olma ihtimali yoktur, ancak bizim gibi okuldan kaçış arkadaşının evinde toplanmış dört tane aslan parçasının Winter Games oynamasına karşı verdiği tepki en basitinden "kırılmak" oluyordu, ya da yayının pırtlaması, bakanlığının çatlaması gibi ciddi sorunlara yol açıyordu.

Peki, çözümü nasıl bulduk? Hani fuarlarda, oyun sa-

lonlarında filan tahtadan oyun makineleri vardı. Bir tane zamanında Combat School oynamak, deli gibi joystick salamak ve gerçek fiziksel olarak acı çekmek demekti. O kadar ki sekiz eğitimden oluşan oyunun üçüncü eğitimini geçen daha duymadık.



vardır, üstünde üç beş düğme bir de metalden topuzlu joystick vardır. Aha aramızdan cevval bir arkadaşımız kapanmış bir salonda işte o makinelerden ıskartaya çıkmış bir tane görmüş, bakmış içinde de Commodore 64 var, "ulan bunun joystick'i bize yarar" demiş. Nasıl yapıp etmişse (artık kazmayıla mı vurmuş, baltayla mı girişmiş bilmiyoruz), aletin kösesini koparıp getirmiş. Daha suntasının kıymıkları üzerinde taze taze duruyor, düşünün artık. Biz bu aleti aldık, Commodore 64'e bir oyun yükledik, aletin kablolarnı bozuk bir joystick'in kablosuna tek tek dokandırarak yönleri ayarladık. Bu baba joystick'i de arkadaşın masasına bir güzel çaktık. İşte o günden sonra ne gam kaldı ne kasavet. Joystick kırın oyunun en babası geliyor karımıza, elimizin altında metalden joystick, langır lungur oynuyoruz, hiç acımıyoruz. Hiç unutmadım, Winter Games oynarken bir ara nasıl asıldıysam joystick'e (sanırım kayakla atlama havada artistlik yapıyordum) joystick'in tabanı çotarak diye sökülüdü çakılmış olduğu masadan ama joystick'in kendisine bir gram bir şey olmadı yahu!

Yaa, işte böyle. Bu ayın kissadan hissesi şudur: Biz zamanında adam gibi oyun oynayabilmek, joystick'lerimiizi koruyabilmek ve ana babamızdan sopa yememek için, enkaz altından kazmayı joystick çıkarmış bir irkin efradıyız, Joypad'lerinizin, DualShock 2'lerinizin, direksiyonlarınızın kıymetini bilin. ■



Bütün bir nesili yumuk eller olmaktan kurtaran joystick:

Quickshot 2





DARK

~~THE SLEEPING PRINCE~~
LOP 301

O O I O I

DIRECTOR
LAURENCE OLIVIER

CAMERAMAN
JACK CARDIFF

INT: NIGHT

DATE 7/8/56

Gelecek Sayida...