

30 SAAT RAGNAROK ONLINE SÜRESİ HEDİYE EDİYORUZ!

LEVEL

103

AĞUSTOS 2005 6.00 YTL / 6.000.000 TL (KDV Dahil) 2005-08 ISSN 1301-2134



BİZİMKİLER YİNE İŞ BAŞINDA!

COMMANDOS STRIKE FORCE

FULL OYUN:
WHITE CHAMBER
Unutulmaya yüz tutan
bir korku-adventure
oyunu.

İLK BAKIŞLAR

- ELDER SCROLLS 4:
OBLIVION
- ALAN WAKE
- PREY

SAN ANDREAS AÇILARI

- Kız arkadaşları nasıl memnun edilir?
- Gizli yarışlar nelerdir?
- Yeti, UFO ve diğer efsaneler gerçek mi?
- San Andreas'in gizlerini 3 sayfada açıklıyoruz.

AMİGA EFSANELİ

EN SEVDİĞİMİZ

BİLGİSAYARIN

20. YAŞINI 14 SAYFA

ÖZEL DOSYA KONUMUZLA KUTLUYORUZ



İNCELEMELER

- MEDAL OF HONOR:
EUROPEAN ASSAULT
- AREA 51
- PSI-OPS
- SETTLERS 5:
NEBELREICH
- KILLER 7
- DESTROY
ALL HUMANS

KLT-CF YATI: 7.50 YTL-7.500.000 TL
 98771361213116

DEĞİŞMEN TEK ŞEY

“Değişmeyen tek şey değişimdir” sözüne inanıyorum. Siz isteyin veya istemeyin, o sizi arayıp bulur. Eğer hayat bir nehirse, değişimler de onun içindeki akıntılardır. Bize de hangi yöne doğru kulaç atacağımızı belirlemek düşer. Bu ay da içimizden bazıları bayağı yüzmek zorunda kaldı.



Mesela, taze grafikerimiz Oğuz'u ele alalım. Adam geldi, iki sayı yaptı ve evlenip bayına gitti! Bi dur, bi iki dakika düşün bak dedik, yok. Seviyorum da seviyorum. Bir de ayın başında bayına çıkmışın mı, e dergiyi kiminle tasarlayacağız biz şimdî? Neyse ki çıktığımız grafiker avından bolca mahsul elde ettik de yazılarla resimler bir araya geldi. Oğuz ve Özge... Sizlere bir ömür boyu mutluluklar diliyoruz.

Sonra, Tuğbek 13 yıldır oturduğu Avrupa yakasını bırakıp karşılık taşınmak zorunda kaldı. Ama Google Earth'e bakarken “aha da burası güzelmiş!” diye gözüne kestirdiği ilk semte taşınması, Tuğbek hakkında derin endişepeare sebep oldu bende.

Ve sonra, Berker gitti. “Nereye gidiyorsun abi?” dedik, “Uzunca bir süre bilgisayar görme-yeceğim bir yerlere” dedi. “Neden” diye sorduk “Artık başka limanlara yelken açmanın zamanı gelmişti” diye cevap verdi. “E bari bir veda yazısı yazsaydın!?” dedik cepten arayıp bu kez “Veda etmeyi sevmem, hem kim yazacak şimdî 4000 karakter yazıyı? Sen benim yerime veda et” dedi... Ve böylece 8 yıldır bu sayfalara can katan Maddog Mc Killer'a, S. Deville'e, Chainsaw Charlie'ye, Baron Von Richthofen'a ve tüm zihin altı karakterlerini alıp gitti Berker. Yolun açık olsun.

Bu ay oyun teknolojisindeki değişim yüzünden neredeyse unutulmak üzere olan bir ismi, bir dönem hayatımızda önemli yeri olan bir ismi hatırlıyoruz; Amiga'yı. Sid Meier, Peter Molyneux gibi isimler Amiga ile oyun geliştirmeye başlamıştır. Biz Level yazarlarının çoğu ilk bilinçli ve oyun konusunda bir şeyler üretmeye yönelik çalışmalarına Amiga'da başladık. Ve “bilgisayarda oyun oynamak” kavramını PC'lere taşıyan en önemli makinedir Amiga. İşte bu muhteşem, bu efsanevi makinenin 20 yıllık tarihini, oyunlarını, bilmediğiniz yönlerini anlatan çok özel bir dosya konusu hazırladık. O günleri yaşayan şanslı insanlardan olsanız da, olmasanız da zevkle okuyacağınızı inanıyorum.

Son olarak. 100. sayımızda “Level'a yine bir şeyler oluyor” demiştik. Bir süredir planladığımız şeyler var. Geçmişte “şunu yapacağız, bunu yapacağız” deyip de evdeki hesap差别上 uy-madığı için yapamadığımızı da biliyorum. Ama bu kez değil, herşey hazır. Ne yapacağımızı sürprizi bozmadan çitlatayım size, yabancı değilsiniz :) Gelecek ay yepyeni ve çok baba bir bölgüm katılıyor Level'a. Gelecek sayımızı bekleyin. Ama bakkalınızdan israrla istemeyin, çok agresif olabiliyorlar (özellikle de bir başka marketin poşetleriyle içeri girerseniz).

Sinan Akkol

Not: Unutmadan ekleyeyim, sadece bu ay 1 CD'liyiz. Önümüzdeki sayı hem DVD'li hem de 2 CD'li olarak piyasada olacağız.

DIVER: DEEP WATER ADVENTURES

DİP HEP HUZUR VERMEYEBİLİR...



Aquanox gibi su altında geçen oyunlar dan hoşlanıyorsanız yılın sonuna doğru size yeni bir dip görünüyor. BiArt Studio tarafından geliştirilen ve deniz altını gerçekçi görüntüleriyle birlikte bilgisyarımıza taşıyacak olan Diver: Deep Water Adventures, ismindeki "adventure" kelimesine karşın daha ziyade bir sualtı simülasyon oyunu. Kimi zaman okyanusun dibinde saklı hazineyi bulmak için, kimi zaman dev bir sualtı canavarını öldürmek için, kimi zaman da suda yaşayan nadir türlerin fotoğraflarını çekmek için yapacağınız dalışlarla tek tek görevlerinizi tamlayacak ve usta bir dalgıç olacaksınız. BiArt, sudan anlamayanların da Diver'a ilgi göstermesini sağlamak için oyuna simülasyon modu dışında bir de arcade seçenekleri eklemiştir. Böylece sertifikanız yok diye giyemediğiniz dalgıç giysilerini en azından oyunda deneyebileceksiniz.

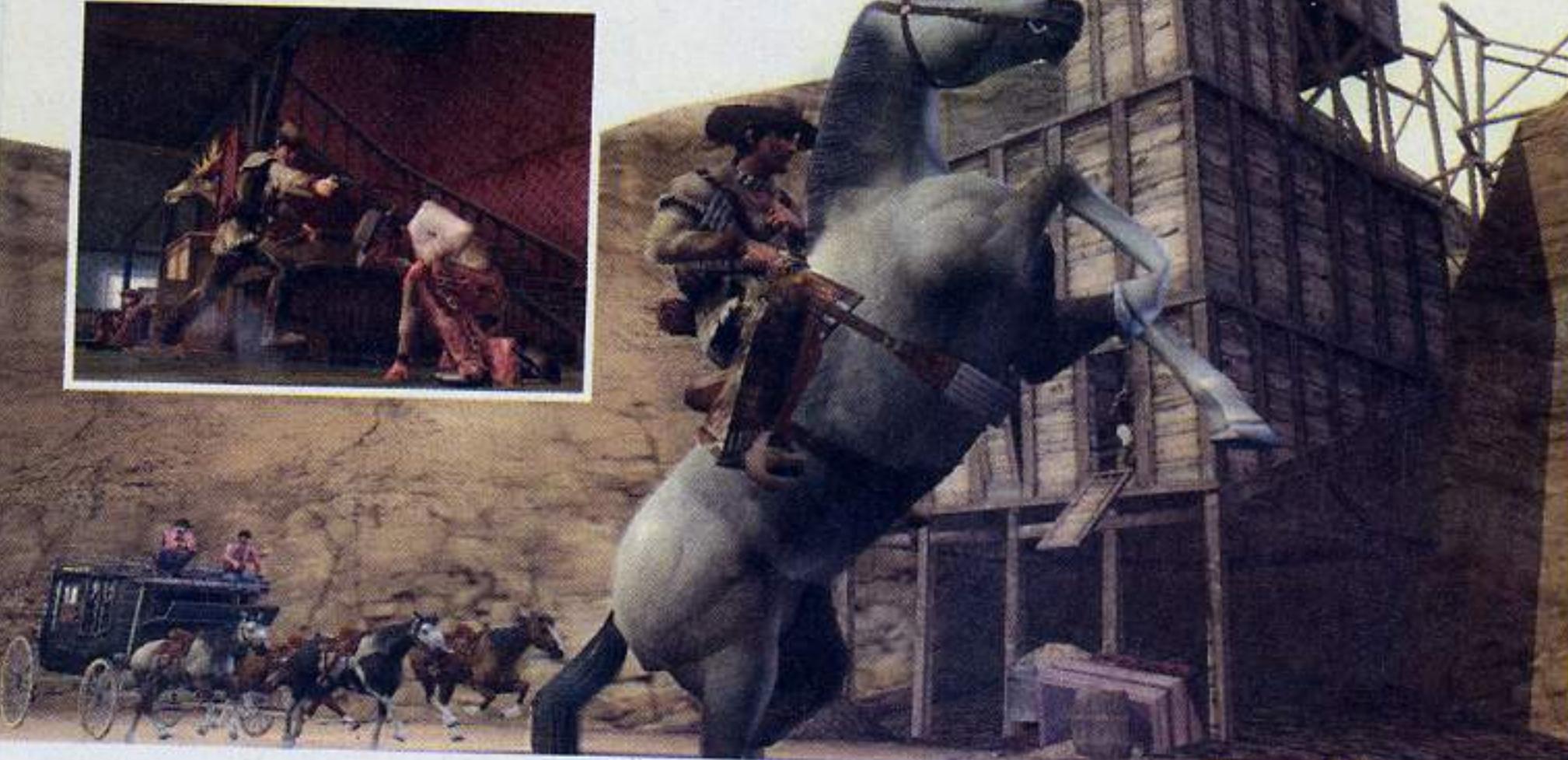
Yapım: BiArt Studio **Dağıtım:** Belli değil

Platform: PC **Cıkış tarihi:** Ekim 2005

GERÇEĞİ ARAMAK KADERE BAŞ KALDIRMAK MIDIR?

DESTINIES

> Her sektörün kendine has, yazılı olmayan kuralları vardır. Reklâmcı kadınların saçlarının sarı olması, mimarların motosiklete binmemesi gibi... Oyun sektöründe de "entelektüel tasarımcılar adventure yapar" diye gizli bir kural var (hatta Myst tarzı bir oyun yapacaksanız James Joyce külliyatını yalayıp yutmanız şart). Destinies de bunun kanıtlarından biri. Adı sanı duyulmuş bir tasarım grubu olan Lanthra Productions'ın 2006'da çıkarmayı tasarladığı Destinies, "bizi insan yapan nedir?", "gerçek sınırlarımızı biliyor muyuz?", "hayallerimizin olduğu dünyaya yolculuk mümkün mü?" gibi bir takım entelektüel sorular çevresinde şekillenen bir bilim-kurgu adventure oyunu. Oyunun kendisine göre ise, Destinies



BİR AT VE BİR ŞAPKA ARASINDAKİ EN KISA MESAFE: KOVBOY GUN

>> 2005'in çok merak edilen ama üzerindeki sır perdesi bir türlü kalkmayan oyunu, Neversoft yapımı Gun, nihayet göründü. Oyunun bu kadar ilgi toplamasının arkasında yatan sebeplerden biri Neversoft'un bundan önce Tony Hawk serisiyle büyük sükse yapmış olması kuşkusuz. Ama şimdide dek sızan haberler, Gun'ın popüler olmak için başka nedenleri de olacağını gösteriyor (bu nedenlerden biri de projede kaykacı bulunmaması olabilir mi?).

Şimdide dek oyunun vahşi batıda geçen bir shooter olması dışında hiçbir bilgiye sahip değiliz. Neversoft ekibi geçtiğimiz günlerde bir basın toplantısıyla merak edilen birçok noktayı aydınlattı.

Öncelikle Gun'ın sadece "vahşi batıda kelle avı"ndan ibaret olmadığı ortaya çıktı. Ana karakterimiz Colton Wright bir yandan babasını öldüren katillerin peşinden intikam ateşiyle sürükleşirken bir yandan da kendisiyle ilgili gerçekleri de teker teker keşfeden bir kovboy. 1800'lerin sonlarındaki, iç savaş sonrası Amerika at-

mosferini taşıyan oyunun hem görsel hem de kurgusal olarak bu dönemi yansıtması için hummalı çalışmalar yapılmış. Oyunun ilk ekran görüntüleri bu çalışmanın sonuçları hakkında olumlu bir fikir verecek kadar iyi. Bölümler halinde tasarlanan Gun'ın her bölümü bir ana görev içeriyor ancak bir taraftan hikâyeyi çözerken bir taraftan da yan görevler alarak macerayı derinleştirebiliyorsunuz. Neversoft, kurgunun doğrusal olmamasına özen göstermiş ve oyunculara yan görevlerde karşılaşacakları bazı sürprizler hazırlamış. Ata binmeye kovboy denir mi? Yolculüğünün çoğu at sırtında geçen Colton, bu haldeyken çatışmalara da girecek. Peşine düştüğünüz adamlar dışında, yolunuzu kesen engelleri dinamitle havaya uçurmak, vahşi kurtlarla dövüşmek, at hırsızlarını öldürmek gibi işlerle de uğraşacaksınız. Oyun sonbahara kadar tamamlanmış olacak ve PC, GameCube, PS2, Xbox ve Xbox 360'a çıkacak.

Platform: PC, GameCube, PS2, Xbox, Xbox 360

Yapım: Neversoft Entertainment **Dağıtım:** Activision
Cıkış Tarihi: Sonbahar 2005



es bir mekan; "düşünebileceğinizden çok daha uzakta ve kalp atışınız kadar yakında". Oyun, evrenin cenneti kabul edilen Antranella isimli uzak gezegende başlıyor. 37 yaşındaki fizik profesörü Marc Taszicky, çalışma arkadaşı Peter'in şaibeli ölümünün ardından sonu belirsiz bir yolculuğa çıkarıyor. Anthranella IX adı verilen yabancı bir gezegeni yapılan bu yolculuk, sırları ve anahtarlarıyla Marc'a (ve tasarımcıların iddiasına bakılırsa size de) çok şey kazandıracak. Bilinmeyen topraklara yapılan yolculukların konu edildiği adventure oyunları genellikle etkileşimden yoksundur. Ne konuşacak birilerini bulabilirsiniz ne de cebe indirebileceğiniz tanıtık bir nesne. Ama Destinies'de



bizi onlarca karakter ve farklı mekanlarda yer alan tonlarca nesne bekliyor olacak. Point&click tarzındaki oyununda geri planlar iki boyutlu, karakterlerin tümü üç boyutlu olarak tasarlanıyor. Destinies'i bizim için biraz daha anlamlı yapan son ayrıntısını sürpriz niyetine sona sakladık. Oyunun hem yazarlarından biri, hem tasarımcısı hem de müzikerlerinden sorumlu olan Jan Kavan, sözleri Türkçe olan bir tema müziği bestelemiştir. Biz dinledik, Ezginin Günlüğü'nü andıran tarzını sevdik. Merak ettiyseniz oyunun web sitesine uğramanızı öneririz.

Platform: PC **Yapım:** Lanthra Productions

Dağıtım: Belli değil **Cıkış tarihi:** 2006 yazı

ROME TOTAL WAR: BARBARIAN INVASION

ROMA'NIN TOPRAKLARI ALEV ALEV

>> Total War serisinin son halkası Rome, bu sonbaharda bilgisayarlarımıza yeni bir akınla geri dönecek. Barbarian Invasion isimli genişleme paketi, serinin Sega etiketiyle çıkacak olan ilk parçası olma özelliğini taşıyor. Sega, Total War'un yapımcısı Creative Assembly'yi geçtiğimiz Mart ayında satın almıştı.

Önceki Total War genişlemelerinde olduğu gibi Barbarian Invasion da öününe geçilemez bir karşı gücün yükselişini ve yarattığı ölümcül tehdidi konu alıyor. Rome: Total War'un 350 yıl sonrasında ve yeni bir senaryo haritasında geçen hikâyede, Roma İmparatorluğu, "dâhili ve harici düşmanlar" yüzünden dağılma tehlikesiyle karşı karşıya. Ülke Roma'ya bağlı Batı İmparatorluğu ve zamanın İstanbul'a bağlı Doğu İmparatorluğu diye ikiye bölünmüş durumda. Buna bir de yıllardır süren barbar akınlarını ekleyin... Neyse ki Barbarian Invasion'da, ille de Roma'yı oynamak zorunda değilsiniz. Paketle birlikte oyuna 10 yeni taraf ekleniyor, aradığınız lezzete bağlı olarak istediğinizizi seçebilirsiniz. Yeni gruplardan

ikisi Doğu ve Batı Roma İmparatorlukları. Bunlar dışında, yaşamalarını at sırtında sürdürbilen Hunlar, Baltık'ta yaşayan ve düşmanları arasında korku salmış Got'lar, İskandinavya'dan çıkış Kuzey Afrika'ya kadar ilerlemiş olan Vandallar, İngiltere'yi kurmak için Britanya adasını hedef seçmiş Saksonlar, baltalarıyla ün salmış askerlere, sahip Frenkler, Karadeniz'in kuzeyine yerleşmiş ama atlarının sırtından inmeyen kadın ve erkekleriyle savaş geleneğini sürdürden Sarmatyalılar ve Pers İmparatorluğu'nun gücünü yeniden diriltmeye çalışan, inançlı Sassaniler... Her biri kendi özel savaş tekniklerine ve stratejilere sahip, tümü de büyük hayalleri için savaşan bu göçebe toplulukların birbirine düştüğünü görmek gerçekten ilginç olacak.

İsterseniz Roma'yı eski ihtişamına kavuşturmak için de çabalayabilirsiniz tabii ama oyundaki esas eğlence Barbarları oynamak olacak. Saldırı durumunda kadın-erkek, genç-yaslı ayrimı olmadan tüm nüfusu ölümcül bir orduya dönüştürme yeteneğine sahip kabilelerin nüfusu hızla büyüyor. Oyuna yeni



yetenekler de eklenmiş. Elit barbar savaşçılar, kendilerini savunma pozisyonunda sabitleyerek saldıruları durdurabiliyor (shield wall), mızraklılar "kirpi" formasyonuyla atlılarının canına okuyabiliyor. Teknoloji aғacı da Barbar geleneğine uygun olacak şekilde elden geçirilmiş. Pagan topluluklar, yerlesime kurulacak Hıristiyan tapınakları ile din değiştirebilecek (bunun tam tersi de geçerli) ve seçilen dine göre teknoloji ağacında yeni olasılıklar belirecek...

Son olarak; sevindirici bir haber: Romalıları seçen tüm oyuncularının canını sikan Senato artık bir sembolden ibaret. İşinize karışıp ortalığı bulandırma şansı yok...

Platform: PC Yapım: Creative Assembly Dağıtım: Sega Çıkış tarihi: Eylül 2005 Web: www.totalwar.com

RESIDENT EVIL 5 PS3'E GÜN DOĞDU

>> Yeni nesil konsollar çok tutan oyunların devam bölümlerini önceden parsellemek için var güçle çalıyorlar. Bu konudaki en yeni



haber derginin bitmesine saatler kala Capcom'un dehşetli oyunu Resident Evil'dan geldi. Capcom tarafından yapılan açıklamaya göre serinin sıradaki oyunu Resident Evil 5 hem PlayStation3'e hem de Xbox 360'a aynı tarihte çıkacak ve her iki konsolu da kendi potansiyelleri göz önüne alınarak tasarlanacak. Nintendö'nün Revolution'ı içinse henüz böyle bir bilgi yok. Zira Revolution biraz geriden geliyor. Capcom'un açıklamasında oyunun görsel açıdan inanılmaz bir detay zenginliğine, gerçekçiye ve daha rahat bir oynanışa kavuşacağı bilgisine de yer verildi. Capcom'un bu mükemmelleştirme işini daha nereye kadar taşıyabileceğini tabii ki merakla bekliyor olacağız ama yayınlanan ilk ekran görüntüleri zaten bazı şeyleri anlatmaya yetiyor. Oyun için belirlenen çıkış tarihi ise 2006 Mayıs'ı.

Platform: PS3, Xbox 360 Yapım: Capcom Dağıtım: Capcom Çıkış tarihi: Mayıs 2006

BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2 SAURON'SUZ ORTA DÜNYA ÇEKİLİR MI?



Orta Dünya'daki tüm gözler Lord of the Rings: Tactics'e çevrilmişken, Alman oyun dergisi GameStar, Electronic Arts'ın yeni bir Battle for Middle Earth üzerinde çalıştığı haberini verdi. Habere göre, bu yılın hitleri arasında giren oyuncunun ikincisi 2006'da çıkacak ve yeni bir öyküye sahip olacak. Zaten üçlemenin tüm hikayesi ilk oyunda tüketildiği ve Sauron da oyun sonunda yok edildiği için EA'in başka bir seçenek de olamazdı. Ama hem E3'te BfME2'den en ufak bir işarette rastlanmaması hem de Tolkien'in yazdıklarının dışında bir öyküyü anlatmaya kolay kolay cesaret edilemeyeceğini düşününce, oyunun çıkabileceğine dair şüpheler yoğunlaşıyor. Belki de bir Silmarillion yaparlar, kim bilir?

Platform: PC Yapım: EA LA Dağıtım: Electronic Arts Çıkış tarihi: Belli değil

► HEAVY DUTY

İRİ ROBOTLARIN BOL GÜRÜLTÜLU SAVAŞI



Bu yıl E3'teki yüzlerce oyun arasında belki kendini gösterme şansı bulamadı ama ortalık sakinleşip, toz duman ortadan kaybolunca

İşte sıra ona da geldi... Devasa robotların birbirine girdiği, çelikten derilerin yırtılıp metal kafaların havada uçuştuğu oyular ilginizi çekiyorsa Heavy Duty ile iyi vakit geçirebilirsiniz. Hatta bu vakit düşündüğünüzden de uzun sürebilir... Çünkü görev tabanlı oyunda tam 30 görev yer alıyor. Hazır rakamlardan konuşmaya başlamışken, 20 çeşit robot, 40 çeşit de başka türden düşmanın bu görevler boyunca karşısına çıkacağını da belirtelim.

Akella yapımı Heavy Duty'nin iddialı yönlerinden biri de görsel efektleri ve daha geniş anlaşımla grafikleri. Özgün tasarımlara sahip dış mekânlar, etkileyici robot animasyonları, değişik iklim koşullarıyla değişen hava efektleri, güneş ve ay dışında çevredeki nesnelerin parçalanabilir olması, oyunu şimdiden ilgi çekici yapan diğer özellikleri. Ayrıca Voltran izleyip de robot savaşlarına ilgisiz kalmak mümkün mü?

Yapım: Primal Software **Dağıtım:** Akella
Platform: PC **Çıkış tarihi:** Aralık 2005

EVIL DEAD: REGENERATION

TESTEREM OLmadan ASLA!

► Uzakdoğu korku sinemasıyla haşır neşir olmaya başladığımızdan beri Hollywood yapımı korku filmlerini daha bir eğlencerek izler olduk. Neredeyse hangi klişenin kaçınıcı dakikada görüneceğine kadar önceden saptanmış sabit bir formül kullanılarak çekilen bu filmler arasında Evil Dead 2'nin özel bir yeri var. Sebebi ise "saçma" sözcüğünün yetersiz kaldığı sahneleriyle hepsinden daha çok güldürmesi.



FALLEN LORDS: CONDEMNATION CEHENNEMDEN ÇIKMA OYUN

► Ölümden sonrası için bekleniniz nedir? Cennet? Yoksa cehennemi mi tercih edersiniz? Ya da tek istediğiniz sonsuz bir uykum? Fallen Lords: Condemnation insanlık tarihi boyunca en sık gündeme gelen bu konuyu, bir kez daha gündeme getiren bir aksiyon oyunu. Hikâyeye göre, herkesin çok merak ettiği ölüm sonrası, tamamen bizim tercihlerimize göre şıklanan bir "yaşam" vaat ediyor.

Oyunun başında üç seçenekiniz olacak. Aydınlık tarafı (cenneti) seçerek "Champion of Angels" olmak için kötülere karşı savaşabilir ya da karanlığı (cehennem) seçerek Karanlıklar Lordu'nun sadık bir kölesi olup melekleri yok edebilirsiniz. Üçüncü yol mu? İyile kötü arasındaki savaştan hazzetmeyenler için sunulmuş Arafa'nın Ruhları (Souls of Purgatory) seçeneği, hem aydınlığın hem karanlığın güçlerine karşı savaşarak "Fallen Lord" payesine erişme şansı veriyor.

Üçüncü şahıs bakış açısıyla oynanan Fallen Lords'u ister tek kişilik özgüven ordunuzla, isterseniz de emrinize alacağınız bir ölüler ordusuyla oynayabileceksiniz. Oyun ilerledikçe yeni karakterle tanışıp, birlikte savaşabileceğiniz yeni ruhlar toplayabilecek, gelişmiş araçlar ve si-



lahlar kullanabileceksiniz. Sayılarının 50 civarında olacağı açıklanan silahların nasıl şeyler olacağı hakkında henüz bir bilgi yok ama öte dünyada geçen bir oyunun atmosferini kestirmek, önceki deneyimlerimiz göz önüne alındığında, o kadar da zor değil. Her seçim için ayrı bir senaryosu olan oyuncunun esas keyfinin ise çok oyuncu ile çıkacağı söyleniyor. Çok oyunculu modda kötü (ya da iyili) güçlere karşı ister hep beraber, isterseniz de birbirinize karşı savaşma şansınız olacak.

Fallen Lords, yapımcı Novarama'nın ilk oyunu ve çıkışmasına kısa bir süre kalmış olmasına rağmen oyun hakkında birkaç haber kırtıktısından fazlasını paylaşmamaya dikkat ediyorlar. Dileyelim ki bunun sebebi oyuncunun fos çıkacak olması değil, bomba gibi patlamak istemesi olsun.

Yapım: Novarama **Dağıtım:** DeAgostini **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** 2005 Sonbahar



Dört yıl önce filmin oyun haklarını satın alan THQ'nun bu gerçeği keşfetmesi ne yazık ki zaman aldı. Evil Dead için yapılan önceki oyular, ürkünç olmaya çalışan ama gerek konunun kısırlığı gereksiz oynanıştı sorunlar nedeniyle, "sıkıntıdan ölmeye korkusu" dışında bir tedirginlik yaratamayan denemelerdi. Regeneration ise nihayet Evil Dead 2'nin absürd tadını yakalayan bir oyun olarak geliyor karşımıza. Oyunda film kahramanı Ash'i (hem de başrol oyuncusu Bruce Campbell'in seslendirmesiyle) kontrol ediyor olacağız. Ama ne kontrol... Yapımcı Cranky Pants, oyunu gerçekten eğlenceli yapacak en önemli unsurlardan biri olarak Ash'e birbirinden yaratıcı yüzlerce dövüş animasyonu hazırlamış. Bu hareketlerin onlarası da özel, ölümcül hamleler. Ölümcül hamlelerin özelliği, sahip olduğunuz öfke seviyesine göre şiddetinin değişmesi. Ama asıl gücünüz, Ash'in vazgeçilmez silahı olan elektrikli testere. Bunun dışında bir de pompalı tüfeğiniz var ama yağmur

gibi yanık kombilere (Microsoft Word'03 inatla zombi sözcüğüyle "kombi"yi kastettiğimi iddia ediyor da) karşı ne yeterince etkili ne de yeterince eğlenceli olmayacağı tahmin ediyoruz. Regeneration'i merak etmemizi sağlayan şeyleden biri de Ash'e eşlik eden (ashes to eşis hesabı) ucube Sam karakteri. Evil Dead'in yönetmeni ve senaristi Sam Raimi'nin kardeşi tarafından seslendirilen Sam'i hem hiç ölmeyen bir yol arkadaşı (kendisi hâlihazırda birazcık ölü) hem de özel bir silah gibi kullanabileceksiniz. Bu yılın sonlarına doğru çıkacak olan Evil Dead: Regeneration, B sınıfı korku filmlerini ve tabii özellikle de Evil Dead serisini eğlencerek izleyebilenler için beklemeye değer bir oyun.

Yapım: Cranky Pants Games **Dağıtım:** THQ
Platform: PC, PS2, Xbox **Çıkış tarihi:** 2005 S.bahar

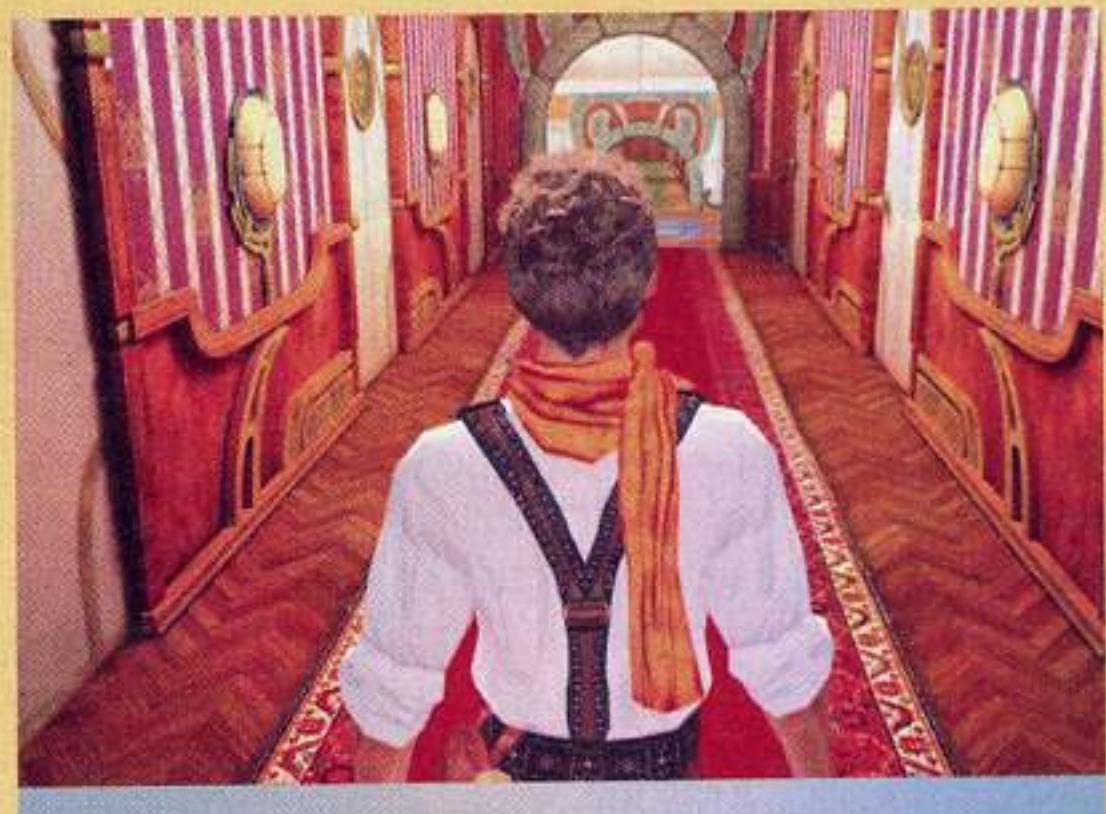
DEVR-İ ÂLEMİN SERÜVENİ...

80 DAYS

» İki yıl önce yine bir Jules Verne romanından (Dünyanın Merkezine Yolculuk) uyarladığı Journey to the Center of the Earth oyunuyla hatırladığımız Frogwares, bu kez de 80 Günde Devr-i Âlem'in uyarlaması 80 Days'le gündemimizde. Elinde çok sağlam bir konu olmasına rağmen bunu Journey to the Center of the Earth'e pek yansıtamayan Frogwares'in ikinci Jules Verne uyarlama denemesine de sıcak bakmıyor olabilirsiniz ama firma bu kez çok iddialı. "Adventure'lar hakkında bildığınız her şeyi unutun" diyerek oyunla ilgili ilginç bazı bilgiler veriyorlar.

Her şeyden önce oyunun henüz çıkış tarihinin bile belli olmadığını ve Frogwares'in sadece hayalindeki projeyi anlatıyor da olabileceğini belirterek başlayalım oyunu anlatmaya. 80 Days

için planlanan oynanış sadece adventure değil, stealth, aksiyon gibi farklı türlerden de unsurlar içermeyecek. Oyuna başlarken seçeğiniz zorluk seviyesi, bu unsurlarla hangi sıklıkta karşılaşacağınızı da belirleyici olacak. Oyun ayrıca gerçek bir serüvencinin yiyp içmek, dinlenmek, para hesabı yapmak gibi basit ama önemli gündelik dertlerini de içermeyecek. Yani maceranız boyunca sadece bulmacalar ve karakterlerle değil, bir Sim gibi gündelik ihtiyaçları da ilgilendirmek durumundasınız. Yolculuklarınız tipki Verne'in kahramanı Phileas Fogg'un yaptığı gibi, bulunduğuuz coğrafyanın şartlarına göre kullanacağınız araçlarla sürecek. Yani bazen fil üstünde bazen trenle



bazen de balonla seyahat edeceksiniz.

Yapımcılar, 100 civarındaki NPC ile kuracağınız iletişimini de son derece esnek ve açık uçlu olacağını söylüyor. İşlerinizi kimi zaman güzellikle, kimi zaman kaba kuvvetle hatta bazen de rüşvetle yaptırabileceksiniz.

Üç boyutlu bir dünyada geçen 80 Days, Frogwares verdiği sözlerde durursa gerçekten oynamaya değer bir oyun olma yolunda. Gözümüz üstünde.

OYNASANA SUNUCULARI, YENİDEN ONLINE OYUN CAMİASI HAREKETLENİYOR

» Eski günlerin Sanane.com'u, birkaç yıldır da Oynasana.com adresinde yoluna devam eden kadim online oyun mecmamız, yeniden kendi sunucuları üzerinden çok sayıda online oyun için hizmet vermeye başladı. Ekip Sanane.com'un kapanmasının ardından Oynasana.com'u kurmuş ama kendi sunucularını açmak yerine Avaturk alt yapısının yönetimini üstlenmişti. Ücretli sunuculara sahip olan Avaturk'ün kapanması üzerine ortaya çıkan boşluğu doldurma hedefinde olan Oynasana.com, online oyun sistemlerini de yenilemiş. Counter-Strike: Source, Battlefield 2 gibi yeni ve popüler oyunlar dışında artık

birer klasik hale gelmiş olan Quake 2, Quake 3, Jedi Academy, Return to Castle Wolfenstein ve Unreal Tournament gibi oyunlar için de sunucuları olan Oynasana.com'un ücretsiz olması da ayrı bir güzellik. Yeni sistemiyle her sunucudaki oyuncuların puanlarını "İstatistikler" sayfasında listeyen, oyunun bilgisayarınızdaki sürümünün bağlanmak istediğiniz sunucu ile aynı olup olmadığını kontrol ederek, gerekiyorsa özel harita, yama ve benzeri ekleneleri indirmeniz için yardımcı olan site, erişim hızınızı kontrol ederek en uygun sunucuya bağlanmanızı da sağlıyor. Oynasana.com sunucularında oyun oynayarak, surpriz hediye kazanmak da mümkün. Sitenin sponsor firmaları, istatistiklere göre en iyi derecelere sahip oyunculara ödüller vererek rekabetin daha da alevlenmesini sağlayacak.

Ama bizim gözüümüz hediyede, istatistikte değil. Yillardır burnumza tüten Sanane havasını koplayabilelim, ülkemizde online oyunculuk yeniden canlansın, yeni oyunlara sunucu ve daha da önemli sunucuları dolduracak oyuncu bulalım yeter. Yoksa çok şey mi istiyoruz?

LAWMAKER KELLE AVCILARINA KARŞI

Colt Kaufman, vahşi batıda, "altına hücum"un yarattığı kaos ortamından nasibini alan bir kovboy. On yıldır uzak kaldığı kasabasına döndüğünde hiçbir şey eskisi gibi değildir. Kaufman'ın babası öldürülüş, eski dostları düşman olmuş, herkesin gözünü bürüyen altın hırsı yüzünden çok kan dökülmüştür. Bunları gören Kaufman yeminini bozar ve olaylar gelişir! 19'uncu yüzyılda geçen Lawmaker, hem kelle avcılığı, banka soygunu, kumar gibi pis işlerden para kazanarak güç toplamaya çalışacağınız hem de intikamın soğuk tadının zevkine varacağınız bir oyun. Çift silah çekmek, at üstünde savaşmak gibi hızlı kovboy numaralarıyla donatılmış bir FPS olarak tasarlanan Lawmaker'da, oyunun geçtiği ortama yakışacak her şeye yer verilmeye çalışılmış. Kanunların yerine silahların konuşmasından kum firtinalarına, gangster çatışmalarından kaba bir aşk hikâyesine kadar birçok detaya yer veren oyun, yılın diğer kovboyculuk oyunu Gun'la yapacağı satış düellounda başarılı olabilecek mi, göreceğiz.



Platform: PC **Yapım:** Darkroom Studios
Dağıtım: Belli değil **Çıkış tarihi:** Belli değil

WEIRD WORLDS: RETURN TO INFINITE SPACE

HAYATIN ANLAMINI ARAYAN UZAY KOVBOYU

» Üç yıl öncesinin Strange Adventures in Infinite Space isimli uzay oyununu oynayanlar hatırlayacaktır; Ancak sağduyunuzun isyanı (ya da babanızın tehditleri) sayesinde bırakabildiğiniz türden çabucak bağımlılık yapan oyunlardan biriydi. Kısa kısa ama sonsuza doğru uzayıp giden, kafanızı yormadan takılabileceğiniz yüzlerce küçük macera... Aradan üç yıl geçti ve SAiS'i hazırlayan ekip, bir devam oyunuyla geri döndü. Weird Worlds: Return to Infinite Space ismi verilen oyun yine bir konudan ve çetrefilli karakterlerden yoksun ama kimin umurunda... Oyun boyunca "gemisini kurtauran kaptan" zihniyetiyle mekiğinize atlayıp, bulduğunuz yıl-

dizlerin tozunu attırmaktan başka derdiniz olmayacak. Yapımı Digital Eel'in açıklamalarına bakılırsa Weird Worlds'ü Strange Adventures'dan ayıran çok da fazla özellik yok. Yine küçük seanslardan (yaklaşık 15'er dakikalık) oluşacak maceralı yolculuklarınız için aralarından seçim yapabileceğiniz üç uzay mekiği olacak. Bu mekiğleri, ticaret yoluyla ve savaşlardan kazandığınız ganimetlerle geliştirebileceksiniz. Ama ticaret için de çeşitli dünyaları dolaşmak zorundasınız. Her gezegen üç çeşit ticaret nesnesine sahip olacak ve eğer o gezegen düşman ırklara aitse, önce bütün bir filoyu yenmeniz gerekecek. Weird Worlds için tasarlanan yeni yaratıkırkı sayısı ise yedi.

Oyunun her seansta değişen uzay haritasında yolculuk, sıra tabanlı bir sisteme dayanıyor ama karşınıza bir düşman çıktıığında oyun gerçek zamana dönüyor ve böyledice aksiyonun dozu düşmemiş oluyor. Di-



gial Eel'in Weird Worlds ile ilgili en güçlü iddiası, yeniden tasarlanan evreni. Strange Adventures'dakine kıyasla çok daha geniş haritalar ve onların içinde de çok daha fazla sayıda sürpriz mekân olacağı söyleniyor. Kara deliklerin, çeşit çeşit yaratığın, uzay çöplüklerinin ve sönümüş yıldızların dünyasında yolculuk etmek, bu arada da biraz uzaylı kişi tekmelemek isteyenler (!) sonbaharı beklemeye başlayabilir.

Yapım: Digital Eel **Dağıtım:** Shrapnel Games **Platform:** PC **Cıkış tarihi:** 2005 Sonbahar



BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

Once olasılığı, sonra dedikodusu gündeme gelen Battlefield 2 genişleme paketi, sonunda resmi ağızlar dan doğrulandı. Daha oyunun çıktığı gün, yapılmacıları aşıkâr olan bu pakete ilgili asıl ilgi çekici haber ise özel tim operasyonları üstüne kurulu olması. BF2: Special Forces'in farkı, kendinizi kara birlikleri içindeki sıradan bir asker olarak değil tam donanımlı, eğitimli ve yetenekli, özel bir birim gibi hissetmenizi sağlaması. Oyunda İngilizlerin SAS, Rusların Spetsnaz, Amerikalıların Navy SEAL ve MEC özel timlerinin yanı sıra iki de ası grubuya birlikte toplam altı takım seçeneği bulunacak. Battlefield atmosferine katılan gece görüşü gibi özel ekipmanların, Special Forces'a apayrı bir hava katasagini söyleyen baş tasarımci AJ Marini, BF2'dekinden farklı özelliklere sahip 64 oyunculu sekiz yeni haritadan bahsediyor. Tasarımcılar düşmanlarınızla daha sık burun buruna gelmeniz için mesela bina içeriini ve araçla giremeyeceğiniz dar sokakları da oyuna katmışlar. Oyuna katılan yeni takımlara ve haritalara uygun olarak, yeni silahlar ve araçlar da düşünülmüş. Açıklamalara göre Special Forces, 12 yeni silah ve 10 yeni araç çeşidiyle geliyor. Araçlardan biri de, yoğun istek üzerine Apache saldırı helikopteri olarak seçilmiş, gözümüz aydın!



Platform: PC **Yapım:** Digital Illusions
Dağıtım: EA Games **Cıkış Tarihi:** 2005 sonu

SIN EPISODES: EMERGENCE GÜNAHA İKİNCİ DAVET

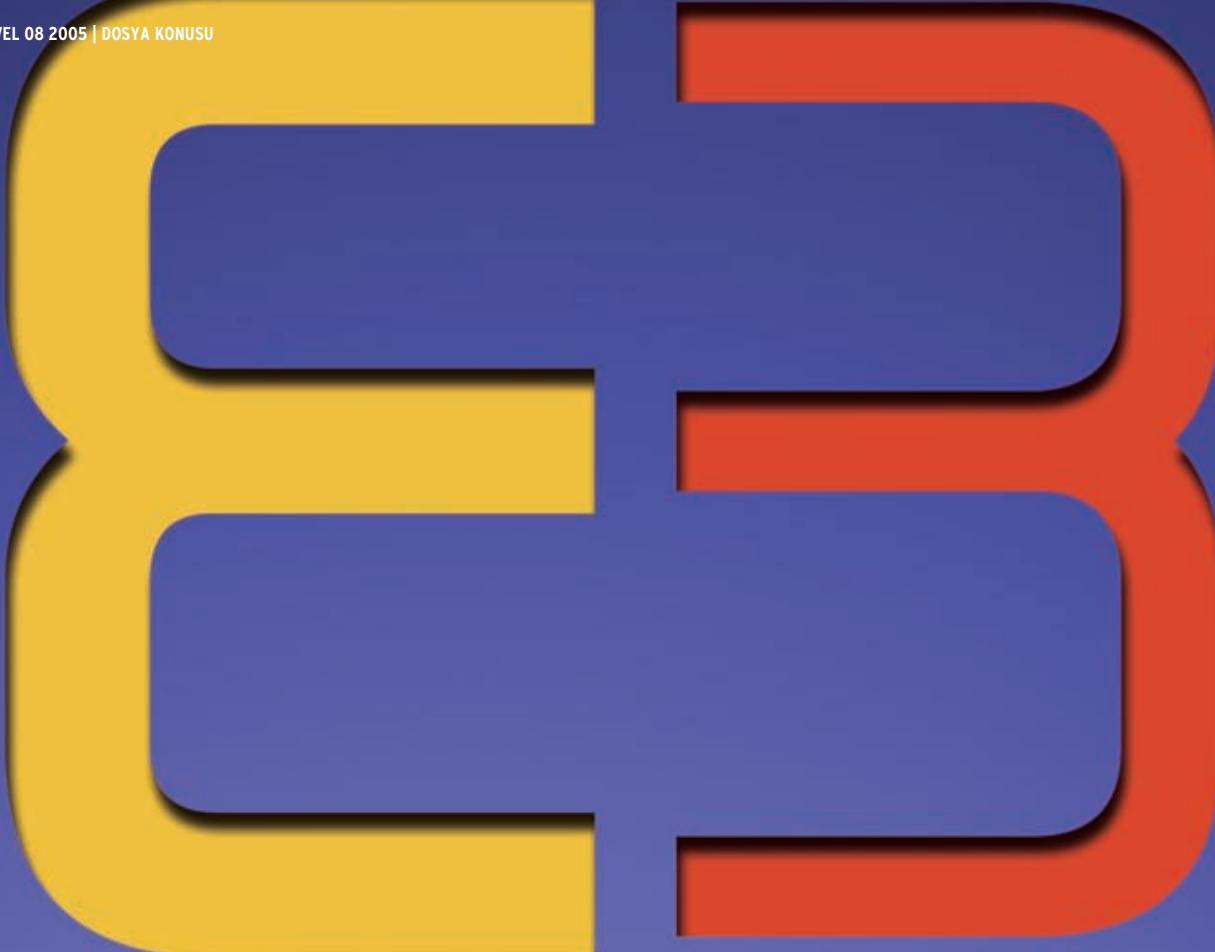
» John Blade karakterinin kontrolünü üstlenerek dünyayı biyolojik savaş tehdidinden korumaya çalışırken bol bol kan döktüğünüz SiN'i hatırlıyor musunuz? Ritual Entertainment'in, Half-Life'la aynı günlerde çıkış talihsizliğine uğradığı için umduğu ilgiyi toplayamayan, ama muhteşem olan FPS'si SiN, eski dost ve düşman karakterleriyle geri dönüyor. Ama oyunun geri kalan özelliklerinde ciddi farklılıklar var. Her şeyden önce bu kez iş şansa bırakılmamış ve Valve'in Source motoru kullanılarak grafik kalitesi

garantiye alınmış. Oyunun daha ilginç yanı ise Steam üzerinden bölüm bölüm indirilerek oynanacak olması. Bu yüzden de oyuna SiN Episodes ismi verilmiş. Ritual'ın açıklamasına göre hikâyeyin ve evrenin sürekliliği gözetilerek tasarlanan oyunda her bir bölümün oynama süresi dört saat, bir sonraki bölüm için bekleyeceğimiz süre ise üç ay olacak. Hazırlıkları süren ilk bölüm Emergence adını taşıyor ve SiN evrenindeki yaşamın inceliklerini tanıtmayı amaçlıyor. Freeport City isminde gelecektan izler taşıyan

bir metropolde geçen oyunda ezeli düşmanımız Elexis Sinclair ile kahramanımız John Blade'in ikinci kanlı buluşması gerçekleşiyor. Half-Life'in gölgelerinde kaldığı için ilk SiN'de hayal kırıklığı yaşayan Ritual'ın Valve'a diş bilemek yerine birlikte çalışmayı tercih etmesi de akılîca bir seçim olmuş. Daha önce Condition Zero sebebiyle isimleri birlikte anılan iki firma, şimdi birlikte çalışmaktan çok mutlu. Umarız SiN Episodes oyuncular için de aynı derecede mutluluk kaynağı olur.



Platform: PC **Yapım:** Ritual Entertainment **Dağıtım:** Valve **Cıkış tarihi:** 2005 Sonbahar



Hazırlayanlar: Sinan Akkol, Tuğbek Ölek

MANIA 2005

BÖLÜM 2/2

Katıldığımız en dolu E3 bu yılıydı. Haliyle geçen aydan sarkan bölümüne devam ediyoruz.

MATRIX: PATH OF NEO

Eski defterleri açmaya başladık üstüme geliyorlar

YAPIM: SHINY ENTERTAINMENT **DAĞITIM:** ATARI **TÜR:** AKSIYON **SİSTEM:** PC, PS2, XBOX **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2005 SONU

Ben Matrix efsanesini Animatrix'te bitmiş olarak görüyorum. O yüzden Atari'nın E3'teki salonunda (ahaha, işte Atari salonu :) Matrix: Path of Neo'ya da şüphelenerek yaklaştım. Enter The Matrix'den ağızım yanmıştı bir kere. Ve ne yazık ki şüphelerimde yanlışmadığımı gördüm.

Oyunda Neo'yu yönetiyoruz. Oyunun ismini Matrix: Neo'nun Patlayışı olarak değiştirebiliriz. Çünkü oyunda

çekici hiçbir şey yok. Kontroller inanılmaz duyarsız. Ne zaman ne yapacağı belli değil. Bazı karizmatik hareketler eklenmiş olsa da bunların animasyonları Enter The Matrix'den bile daha kötü. Sağla sola koşturup üzerinde çok kontrolünüz olmayan kombolardan ibaret gibi geldi oyun.

Oyunun henüz geliştirme aşamasının başında olması tek umudum. Ama E3'e oynanabilir versiyonunu koyduklarına göre yapımcılar oyunun bu durumundan memnun olsalar gerek. Açıkçası, berbat çıksa da yıkılmayacağım. Çünkü dediğim gibi, efsane benim için Matrix ve Animatrix'den ibarettir. Ama merhumun

mezarına bir çivi daha çakılmasını da istemem doğrusu -Sinan



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Quake evreninde geçen bir Battlefield

YAPIM: SPLASH DAMAGE **DAĞITIM:** ACTIVISION **TÜR:** ONLINE FPS **SİSTEM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2006

Geçen ay yazdığımız gibi, Quake 4 belki bizim için hayal kırıklığıydı ama E3'te bizi bekleyen başka bir Quake sürprizi vardı. Daha önce Castle Wolfenstein için çıkarılan ve kısa sürede

hayran kitlesini oluşturan Enemy Territory'nin devam oyunu. Aslında devam oyunu demek çok doğru değil çünkü Enemy Territory ücretsiz bir oyunden, Quake Wars başlı başına bir oyun olacak.

Sadece çok oyunculu oynanacak olan Quake Wars'a Quake evreninde geçen bir

Battlefield 2 gözüyle bakabiliyoruz. Oyunu ilk Enemy Territory'yi yapan Splash Damage yapıyor yine. Oyun zaman dilimi olarak Quake II'nin hemen ardından ve muhtemelen Quake 4 ile aynı zamanda geçecek. Strogg'lar dünyayı istila etmiş ve insanların oluşturduğu koalisyonla savaş halindeler. Dolayısıyla oyun da bir Strogg ve bir insan takımı karşılıklı çarpışıyor olacak.

Yeni oyunun farkı sadece bilim kurgu temalı Quake evreninde geçmesi değil. Quake Wars ilk Enemy Territory'ye göre devasa haritalar, çok daha fazla asker tipi, bir ton silah ve hem kara hem de hava taşıtları içerecek. - **Tuğbek**



► Doom'un grafik motorunu kullanan oyun muhteşem görünüyor



MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Shaolin Soccer'ı mutlaka izlemelisiniz

YAPIM: PARADOX DEVELOPMENT **DAĞITIM:** MIDWAY **TÜR:** AKSIYON **SİSTEM:** PS2, XBOX **ÇIKIŞ TARİHİ:** BELLİ DEĞİL

Mortal Kombat'ın üzerinden çok emeği vardır. Küçükken arkadaşım Kaan'dan az börek ütmemiş MK dövüşlerinden. Üstüne Sub-Zero'yla bir de omurilik söktüm mü, limonata gelirdi. Bir ara o hale gelmişik ki, mahalledeki para birimiz börek-limonata olmuştu. Bu göbekte senin de payın var MK. Eksik olma!

Gelgelein Shaolin Monks üzerine iddiaya girebileceğiniz, iki kişi karşılıklı dövüşebileceğiniz bir oyun değil. İlerleyip atlayıp zıplayıp ufak bulmacalar çözüdüğünüz ama bolca dövüşüğünüz bir aksiyon oyunu Shaolin Monks. Shaolin rahipleri Liu Kang ve ya Kung Lao'yu yönetiyorsu-



nuz. İyice genişleyen MK evreninin iki boyutu, Earthrealm ve Outworld'de geçiyor oyun. İlk oyundan bu yana olan hemen her mekâni, her yaratığı kapsıyor. Fatality'lere ek olarak, Brutality denilen daha vahşi ölümler var. Ayrıca hemen her mekân ölümcul bir silah olarak kullanılabiliyor. Hem sizin tarafınızdan, hem de sizde karşı.



Shaolin Monks geldiğinde oynamaya değer bir oyun. Kaan'ı da alıp yanına nostalji mi yapsam? Çok müzikçidir kendisi, aman dikkat! - **Sinan**

ULTIMATE SPIDERMAN

Örümcek Adam, Örümcek Adam. Bir örümcek ne yapabilirse onu yapabilir.

YAPIM: ACTIVISION **DAĞITIM:** ACTIVISION **TÜR:** AKSIYON **SİSTEM:** PC, PS2, GC, XBOX, GBA, DS **ÇIKIŞ TARİHİ:** SONBAHAR

Hmm, Türkçe ve düz yazı halinde yazınca daha bir komik olmuştu bu şarkısı. Neyse, konumuz o değil. Bir önceki versiyonu çok başarılı olan, ama PC versiyonu rezil keparez edilen Örümcek Adam oyunlarının yenisi ko-

numuz. Bu kez filmleri değil Marvel'in yeni jenerasyon Ultimate Spiderman çizgi roman serisini konu alıyor oyun. Bu seride her şey günümüz gençliğine adapte edilmiş. Hatta Peter Parker bile daha liseli ve bir fotoğrafçı değil, web master. Ahaha, Örümcek Adam bir web master.

Oyunda Cell-Shading denilen, grafiklere çizgi roman havası veren grafik teknigi kullanılmış. Bunun için daha uygun bir oyun düşünemiyorum. Oy-

naniş çok sıkı, yine GTA benzeri koca bir şehirde serbestçe dolaşıyor ve suçla mücadele ediyoruz. Ama sıkı bir de hikaye var ve bu hikaye bir çizgi roman oyununda gördüğüm en güzel teknikle anlatılıyor: Çizgi roman efektleri verilmiş animasyonlar. Çok beğendim bunu ben!

Ultimate Spiderman'de Örümcek Adam'ın eski ve yeni düzinelerce düşmanı da olacak. Çizgi romanın fanatikleri "esas ve baş düşman Venom nerede" diyecekler. Sıkı durun: Venom'u da yönettiyorsunuz! Korkunç bir yaratık olan Venom'la insanların yaşam gücünü emi-

yor, vücudunuza çeşitli şekillerde sokuyor ve şehri tarumar ediyorsunuz.

Ultimate Spiderman beni bir tuhaf etti. E3'te gördüklerimden sonra büyük bir merakla bekliyorum. Ve sizin rahat olsun, örümcek hislerim zil çalmıyor, demek ki bu kez oyunun PC ve konsol versiyonları aynı kalitede olacak. -Sinan



► Şimdiye kadar gördüğünüz en sadık çizgi roman oyunu



NINTENDOGS

Beynim... kaçmak... istiyor... Çok... sevim...liler...

YAPIM: NINTENDO **DAĞITIM:** NINTENDO **TÜR:** SANAL YAŞAM **SİSTEM:** NINTENDO DS **ÇIKIŞ TARİHİ:** KASIM

Küçük köpek yavrularını kim sevmez? Görünen o ki Japon'lar biraz fazla seviyorlar. Nintendo'nun el konsolu DS için geliştirdiği Nintendogs, sanal bir köpeciğin her türlü ihtiyacını karşılayabildiğiniz, oyuncular aldığıınız, numaralar öğrettiğiniz ve gerçekte var olmayan bir hayvana bağlanamayacağınız kadar bağlandığınız bir oyundur. Ne de olsa ortaklı kirletmeyi.

Cıktığından bu yana daha 3 ay olmasına rağmen Japonya'da 4 milyondan fazla satmış durumda ve 4 farklı versiyonu yapılmış aşamasında. Köpekler o

kadar sevimli, o kadar sevimli ki... Allah'ım! Kendimi kirlenmiş hissediyorum! (her gördüğüm niyet tavşanını istemsiz bir şekilde severken de böyle olurum ben, iğrenç tüy yumakları siz!)

Siz ve köpeğiniz sokakta gezerken DS'inizin etki alanına bir başka Nintendogs sahibi girerse, köpeklerinizi birlikte oynamaya çıkartabilirsiniz. Eğer DS ülkemizde çok yaygınlaşırsa, "köpeğiniz pek sevimliymiş!" tanıma yönetime yeni bir boyut kazandırabilir. Ama otomatikman "ısırır mı?" diye sormayın, salak durumuna düşersiniz.

Kasım ayında Avrupa ile aynı anda ülkemde de satışa sürüleceğini tahmin ediyoruz Nintendogs'un. Bilgisayar oyunlarıyla fazla vakit geçiriyorsunuz diye başınızın etini yiyan birilerini de batağa sürüklemek için birebir. İsmi lazım değil, mesela kız arkadaşınız veya eşiniz gibi. -Sinan





X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE

Magneto iyi adamların yanında mı?

YAPIM: RAVEN **DAĞITIM:** ACTIVISION **TÜR:** RPG **SİSTEM:** PC, PS2, XBOX, GC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2005 SONU

Raven belki bizi Quake 4 ile hayal kırıklığına uğrattı ama X-Men Legends'in devamı olan Rise of Apocalypse ile kendini affettirdi. X-Men Legends çizgi romana sadık bir RPG idi. Oyunun ikincisi ilkinde çok daha fazla şey vaat ediyor.

Bu sefer mutantlarımız Apocalypse'in saldırısı altın-

da ve onunla başa çıkmak için Magneto'nun yaptığı birleşme çağrısını reddedemiyorlar. X-Men ve Brotherhood birlikte yeni tehlkiye savaş açarken biz de Magneto başta olmak üzere oynayacak yeni karakterler buluyoruz kendimize.

Oynamış olarak Rise of Apocalypse aslında ilk Legends'dan çok farklı değil. Raven oyunun konsollarda daha rahat oynanmasını sağlayacak bazı yeniliklere gitmiş. Mesela eldeki en iyi silahı otomatik kullanma ve savaş sırasında

otomatik level atlama gibi. Ayrıca artık istediğiniz zaman ana üsse dönüp mutantlarınızı değiştirebiliyorsunuz.

X-Men Legends 2'nin en büyük yeniliği ise online multiplay seçeneği. Artık oyunu 4 kişiye kadar online oynayabileceksiniz.

Üstelik tek başınıza başladığınız bir oyuna istediğiniz zaman arkadaşınızı alabileceksiniz. Böylece oyunun istediğiniz bölümlerini yalnız istediklerinizi de online bitirebilirsiniz. İlk oyunu kaçırınlar merakla beklesin. -Tuğbek-

HUXLEY

En güzel isim benzerliklerinden biri

YAPIM: WEBZEN **DAĞITIM:** WEBZEN **TÜR:** DEVASA ONLINE FPS **SİSTEM:** PC, XBOX 360 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2006 SONBAHAR

Aslına bakarsanız oyunun adını ilk gördüğümde Cesur Yeni Dünya'da geçen bir adventure oyunu olma ihti-

mali beni benden almıştı. Ama Huxley çok daha karanlık bir dünyada geçiyor. İnsanlar Sapiens ve Alternatives isimli iki kutba ayrılmış ve deli gibi savasıyorlar. İşin kötüsü Hybrid denen ortak bir düşman iki tarafı da avlama derdinde.

Bugüne kadar çıkan tüm devasa FPS'lerin ortak problemi bağlantı problemleri idi. Webzen en başından bunun bilincinde olarak enteresan bir çözüm bulmuş. Oyunda her iki tarafın da birer büyük şehri var. Şehirlerde eş dostla çene çalıp ticaret falan yapabiliyorsunuz. Ama aksiyon istediğinizde instance savaş alanlarına giriyorsunuz. Oyunun ana sunucusu 5000 kişi desteklerken savaş alanları 100 kişilik. Huxley'nin grafiklerinin nefes kesiyor. Oyunun Unreal Engine 3.0 kullanması bir yana Webzen bu motorun hakkını verecek grafikler yaratmış. Oyun 2006 sonbahar Kore'de



piyasaya çıkıyor. Avrupa sunucularının açılması için muhtemelen 2007'yi beklememiz gerekecek. -Tuğbek



ALAN WAKE

Max Payne'in yapımcılarından psikolojik gerilim

YAPIM: REMEDY DAĞITIM. BELLİ DEĞİL **TÜR:** AKSIYON ADVENTURE SİSTEM: PC, PS3, XBOX360 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2006

Dünyada en nefret ettiğim şeylelerden biri sıra beklemektir ve maalesef E3 sırada bekleyen insanlar kolonisine benzer.

Ama umurumda olmaz, en kral oyun olsun beni sıraya sokamaz. Bunca senedir E3'e gidiyorum sadece PSP'yi kurcalamak için bir kere sıraya girmiştüm. Girmem, gitmem... daral gelir bana. Duramam sırada falan. İşte sıra bekleyen zavallı insanlar yine. Aaaaa... ATI'nın standı ne güzel. Aaa... Remedy'nin başkanı bu adam ne yapıyor burada, niye tutmuş ki bu sıranın başını.. Hmm.. "Alan Wake, Max Payne'in yaratıcılarından yeni bir psikolojik gerilim oyunu". Gulp... Neyse sıra da uzun değil ilşeyim söyle...

Yarım saat geçer... "Kardeşim araya kaynamasanız! Sen de dürtme beni arakan pis Çinli. Ya ne anlatıyorlar içeride? Yarım saatir dışarıda beklemekten helak olduk, söyleyin kısa kessinler! Bana ne kardeşim Japon'san, ha Çinli ha Japon ay-

nı şey, kızdırma beni! Ya açsanız kapıyı girelim! Sana ne lan istedigim yere fırlatırım çantamı!!!".

UYANIK ALAN

Hem bana hem de çevremdeki lere sınır harbi yaşamış olsa da Alan Wake'i görmek en azaplı kuyruğa fazlaıyla değerdi. Aynı Max Payne'de olduğu gibi yeni oyunumuzda da oyun adını ana karakterden alıyor. Alan Wake kısa sürede ünlenmiş bir korku yazarıdır. İlhgam kaynağı ise nişanlısıdır. Ne zaman nişanlısıyla yatsalar korkunç rüyalar görmekte (cinsel yaşamları kötü olsa gerek) ve bunları yazarak romanlarını oluşturmaktadır. Ama bir gün nişanlısı hiç iz bırakmadan kaybolur. Alan'ın aramaları sonuç vermez. Nişanlısı ve rüyaları olmadan yazamaz Alan, daha da kötüsü artık hiç uyuyamamaktadır. Bu yüzden küçük bir kasabanın yakınlarında kliniği yatar. Klinikte sevgilisine inanılmaz derecede benzeyen bir kadına rastlar ve onunla birlikte kâbusları da geri gelir. Başta sevinir tabii buna ama bir şeyler çok ama çok yanlıştır.

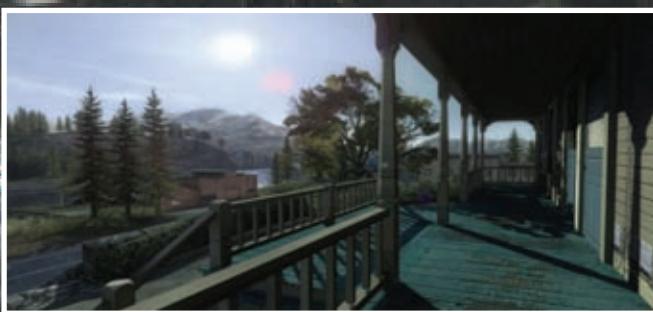
Çünkü kâbusları uykusundan çıkip gerçek yaşama sızmaya başlarlar.

Stephen King romanlarından bir hayli esinlenilen Alan Wake karakterinin hikâyesi, Max Payne'e de imza atan Sam Lake'ea ait ve E3'de bu hikâye bizzat yazarın kendi ağzından dinleme şansı bulduk. Ay-

rıca oyunun baş tasarımcısı Petri Järvilehto oyunun dinamikleri ve teknolojisini tanıttı. Ama hikâye ve oyunun atmosferi dışında Remedy pek fazla detaya girmem istemişti. Onların söylemiyle "Sadece ne yönde ilerlediklerini göstermek" istiyordular. Demo boyunca biraz Alan Wake'i tanıtıp biraz da oyunun geçtiği Bright Falls kasabası ve çevresini gezdik. David Lynch'in İkiz Tepelerinden fırlamışa benzeyen bu küçük kasaba henüz içinde yaşam olmamasına ve huzurlu görüntüsüne rağmen kendi sırları ve kurallarıyla bizi ürpertmeye hazır bekliyor.

Önceki oyunları Max Payne'de uzak doğu aksiyon filmleri ile Film Noir'ları karıştıran Remedy yine oldukça enteresan bir karışım yakalamış gibi görünüyor. Stephen King'in romanlarındaki gerilim ve David Lynch'in İkiz Tepelerinden atmosfer. Herhalde buna "çifte kavrulmuş gerilim" denebilir. Haliyle Alan Wake, Max Payne'e göre daha fazla adventure türüne yaklaşıyor. Zaten Max'in içi alev alev yanın, parmaklarını tetikten çekmeyen yapısına karşılık Alan daha sakin ve yabancılasmış bir karakter. Ama Remedy iki Max Payne oyunuyla ustalaştığı aksiyon türüne sırtını dönmiş değil. Alan Wake'in de silahlı, silahsız sıkı çarpışmala sahne olacağının söyleyip duruyorlar. Henüz oyunun aksiyon yanı nasıl olacak bir fikrimiz yok. Tek bildiğimiz ışığın kâbuslarımızdan bu tarafa geçen yaratıklarla dövüşürken en güclü silahımız olacağının.

Adventure türüne yaklaşmanın yanı sıra, Remedy Max Payne'deki çizgisel oyun yapısından vazgeçip Alan Wake'de bizi çok daha özgür bırakıyor. Bu yüzden yeni oyun görev tabanlı olarak ilerliyor. Oyunun genelinde özgürce hareket edebildiğiniz gibi görevleri ve yan görevleri



hangi sırada yerine getireceğiniz de bir yere kadar sizin kontrolünüzde.

BRIGHT FALLS'UN ORMANLARI

E3 demosunda oyunu tanıtan Petri Järvilehto, yarattıkları geniş dünyayı önce üzerinden şöyle bir uçarak, ardından da jiple dolaştırdı. Oyun büyük oranda Bright Falls kasabasında geçe de çevresinde çok geniş bir kırsal alan var. Kasabanın çevresi ormanlarla kaplı tepelerden oluşuyor ve bu tepelerin arasından süzülen yollar sizin kasabanın uzağındaki enteresan mekânlarla götürüyor: Bir akıl hastanesi, bir deniz feneri ve kim bilir daha neler. Üstelik hem kasabanın kendisi hem de çevresinde grafikler çok gerçekçi. Gerçi atmosferleri çok farklı ama grafiklerin Half-Life 2'den daha gerçekçi görünüşünü söyleyebilirim. Üstelik bir yerden bir yere giderken yükleme ekranlarıyla karşılaşmıyorsunuz. Hatta oyunun gösteriminde şaşkıncı şekilde kasaba ve onu çevreleyen kilometrelerce alan üzerinden kameralayla serbest uçuşlar yapıyordu Petri. Demoda kullanılan sistem neydi bilemiyorum ama Alan Wake'in öyle her sistemde çalışmayıcağı açık. Yine de gönlünüze ferah tutun, Remedy harika grafikleri minimum sistem gereksinimiyle vermesiyle ünlüdür.

Söz ile kulağa hoş gelen bu oyun atmosferinin gerçekleştirilmesi o kadar da kolay değil elbette. Her şeyden önce böylesine geniş mekânları yüksek kalitede işleyebilecek çok güçlü bir 3D motoruna ihtiyacınız var. Ama Remedy bu konuda ekinin teknik gücüne çok güveniyor. Sonuçta 3DMark'ı da yaratan çok güçlü bir teknik ekip var elliinde ve bu ekip Alan Wake için özel bir 3D motoru geliştirmiyor. Aslında Remedy bu 3D motor ile geniş alanlardan daha fazlasını vaat ediyor. Yapımcıların Alan Wake'de hedeflediği gerçek, canlı bir dünya yaratmak. Aslında tanıtım sırasında Petri Järvilehto bunu bir adım



daha ileri giderek dünya simülasyonu olarak adlandırdı. Oyun da gerçek zamanlı olarak hem gece ve gündüz hem de hava şartları değişiyor. Üstelik bu değişimler sırasında gökyüzüyle birlikte Bright Falls ve çevresinin renkten renge dönüşünü izleyebiliyorsunuz. Alan'ın kâbusları gerçek dünyaya kararlılıklar ve gölgelerden sızlığı için de bu gerçek zamanlı değişimler oynamışa büyük etki yapıyor. Anlaşılan gündüzleri huzur içinde dolanıp gece olup kararlık çökünce bir parça ışık için ter dökeceğiz.

Oyun bizi bir parça özgür bıraktığından hangi görevi hangi saatte ve hava şartında yaptığımız da oyunun gidişatını ciddi şekilde değiştirebilecek. Özgürlik demşiken, eğer bir arabanız yoksa pek de istediğiniz zaman istediğiniz yere gitme, istediğiniz zaman istediğimizi yapma özgürlüğünüz olmaz. Bu yüzden oyuna Max Payne'de hiç olmayan araç kullanımını unutmamışlar. E3 demosunda kullanılabilen bir tek jip vardı. Ama Remedy oyunun son halinde birden fazla araç kullanabileceğimizi söylüyor.

Stephen King romanlarından gerilim, İkiz Tepeler'den atmosfer ve adventure

öğelerini alan bir aksiyon oyunu fikri bizi öylesine heyecanlandırıyor ve biz önceki deneyimlerimizden Remedy'ye çok güveniyoruz. Ve iki sayfadır 2006'nın en iyi oyunundan bahsediyor olmamız hiç de azımsanacak bir ihtimal değil. -Tuğbek



REMEDY İLE RÖPORTAJ

Alan Wake'i o kadar çok merak ediyorduk ki dayanamayip E3'den sonra aklımızdaki bazı soruları Sam Lake ve Petri Järvilehto'ya yönelttik.

LVL: Niçin Max Payne serisine devam etmek yerine yeni bir oyuna yöneldiniz?

PJ: Max Payne 2'nin ardından yeni bir oyuna yönelmek daima aklımızdaydı zaten. Max ile çok iyi zamanlarımız oldu ama daha iyi şeyler yapmak, oyunları daha ileri götürmek için bazen bir şelylere sıfırdan başlamak daha iyidir.

LVL: Yeni oyunun geliştirilmesinde konsollar ve PC'ye ne kadar ağırlık veriyorsunuz? Yeni nesil konsollara oyun geliştirmek sizin için neleri değiştirdi?

PJ: Konsollar şu an için oyun dünyasını ele geçirmiş durumda. İnsanlar koltuklarına yayılıp oyun oynamayı tercih ediyor. Ama biz PC kökenli bir ekibiz ve bunu asla unutmuyoruz. Yeni konsollar ise size yapmak istedikleriniz için çok geniş bir hareket alanı veriyor. Ama bu çok daha fazla içerik anlamına da geldiğinden tasarım süreci daha karmaşık ve uzun hale geliyor.

LVL: E3'de Alan Wake'in aksiyon yönünü pek göstermediniz. Bu sefer survival horror tarzına mı kayıyorsunuz yoksa Max Payne'deki gibi ortaüstü kırıp geçebileceğimiz?

PJ: Alan, Max'e göre çok daha fazla gezip dolaşacak, olayları, bulmacaları çözmeye çalışacak. Ama sıkı aksiyon oyunları bizim uzmanlık alanımız ve Alan Wake'de de nefes kesecik çarpışmalar olacak.

LVL: Bu sefer oyuna çok oyuncu desteği eklemeyi düşünüyorsunuz musunuz?

PJ: Hayır, sadece tek kişilik olacak.

LVL: Son olarak oyundaki gerçek zamanlı hava değişimlerini anlatır mısınız? E3'de gece gündüz değişiminin etkisini gördük ama hava durumunu kontrol etme şansımız olmadı.

PJ: Hava şartlarındaki değişimler bizim için oyunun atmosferini anlatmak istedigimiz hikâyeye veya duruma göre ayarlamak için kullandığımız önemli bir araç. Hava durumuyla birlikte aynı gerçek hayatı takip etmek gibi bütün sesler, görüş yeteneğiniz, araçlarınızın yol tutuşu gibi pek çok şey değişecek. Böyle olunca aynı mekânda farklı hava şartlarında bulunmak tamamen farklı bir deneyim olacak.

PREY

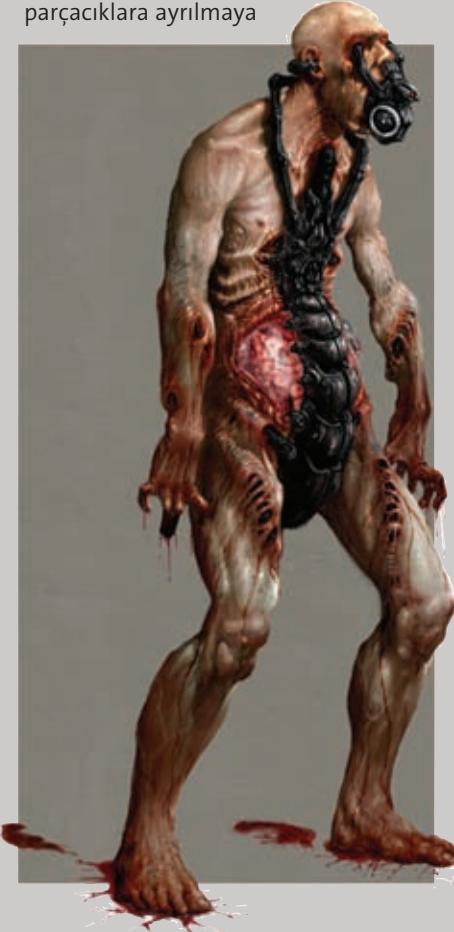
Av başlıyor, en sonunda.

YAPIM: HUMAN HEAD DAĞITIM: 2K TÜR: FPS SİSTEM: PC, XBOX360 ÇIKIŞ TARİHİ: 2006

Bu sene E3 birbirinden çarpıcı PC oyunlarıyla dolu olsa da bizi en çok etkileyen Prey oldu. ATI standında kendine ait küçük bir salonu olan oyunun 15 dakikalık oldukça uzun demosunu solusuz izledik. Çıktığımızda tek söyleyebildiğimiz "Vay be!" oldu. Peki, ne gördük? Anlatması gerçekten zor ama yine de denemeye değer.

ALIŞILMADIK BİR UFO VAKASI

Demo Amerikan taşra kasabalarından birindeki bir barda başlıyor. Oldukça boş ve sakin olan bar büyük bir gürültü ve camlardan içeri dolan güclü ışıklarla doluyor. Yeterince X-Files izlemiş herkes gibi tespitimizde bir UFO dolandığını anlayıpveriyoruz hemen. Biz içeriklerin havalandırma camdan dışarı çıkışını beklerken bir anda barın çatısı eriyip parça parça gökyüzüne yükselmeye başlıyor. Açılan çatının üzerinden bütün bar yeşil ışık huzmesiyle dolarken barın içindeki her şey ve herkes ufak ufak yükselmeye ve bir yandan da dijitize olurcasına yeşil dijital parçacıklara ayrılmaya



başlıyor. Matrix'de Neo'nun Nirvana'ya erip dünyayı akan yeşil kodlar olarak gördüğü sahneyi hatırlarsınız. Bardaki her şey yükselseken buna benzer bir hal alıyor. Tepedeki UFO bütün barı ve sonunda bizi olduğu gibi emiyor.

Gösterimin sonunda yapımcılarla ayaküstü sohbet edip konuyu biraz aydınlatıyoruz. Meğerse biz kökleriyle bağıncı koparmış ordu mensubu bir Cherokee'yız. Büyük babamız bizi gelenek göreneklere bağlamaya çalışsa da bizi bu Kızılderili kasabasına bağlayan tek şey aslında barman olarak çalışan sevgilimiz. O gece uzaylılar barla birlikte sevgilimizi, büyük babamızı ve bizi de kaçırıyorlar. Ama asker eğitimime macera boyunca büyük babamızdan astral ortamlarda alacağımız şamanizm dersleri de eklenince bu dev uzay gemisi mistik kahramanımızı sindirmekte bir hayli zorlanıyor. Tabii işin kılışı gereği arada dünyayı da kurtarmış oluyoruz.

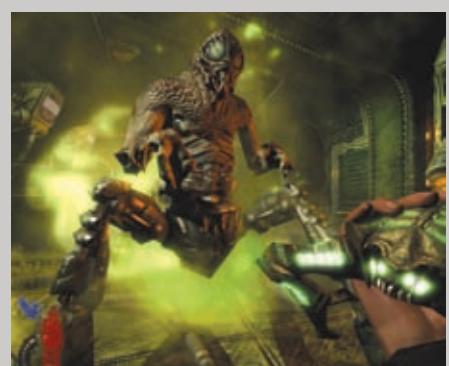
Tüm uzaylıların gemisinde geçen bilimkurgu fırtinasına Kızılderili yağmurlarının eklenmesi enteresan bir karışım yaratıyor. Ama Prey'i asıl özel yapan tüm bu olayların geçtiği benzersiz mekân tasarımları. Oyunun E3 demosunda birbirinden çok farklı ve hiç biri alışmadık pek çok mekân gördük. Devasa uzay gemisi aslında dev bir canlı gibi görünüyor. Uzaylı yaratıklar gibi gemi de et ve metalin birleşmesinden oluşmuş. Bu garip ortamı daha da garip yapan yerçekiminin kullanımı. Kimi mekânlarda yer çekimi bir anda aşağı oluyor ve tavana yapılıyor. Ayrıca zeminden çok duvarları ve tavanları dolaşan ince platformlarda koştururken kendinizi fütüristik bir Escaler tablosunun içinde buluyoruz. Da-ha da enteresan olan ise oyundaki portallar. Portalın karşı tarafını UT'deki gibi çok net görebildiğiniz gibi içinden ateş edip girmeden önce yaratıkları temizleyebiliyorsunuz da. Tabii bunu onlar da yapabiliyor, portalın diğer tarafından üzərinize atlayıpveriyorlar. Portallar oyunda o kadar çok kullanılıyor ki ne zaman nerede açılacakları, içinden ne çıkacağını, sizi nereye götüreceğini bilemiyorsunuz. Portalın birinden içeri dalıyorsunuz ve



karşınızda Doom'un Hell-knight'larını yavru köpek niyetine gezdirecek dev bir yaratık çıkıyor. Koridorda sakin sakin ilerlerken önenizde 4 portal birden açılıyor ve biliyorsunuz... Başınız cidden belada.

ÖLÜMDEN KAÇMAK

Yaratıkların silahlarını kullanabilesek de deplasmanda, onların mekânındayız. Düşmanın ardı arkası kesilmiyor ve ölüm kaçınılmaz oluyor. Herhangi bir askeri yönetiyor olsak her ölüm yeniden yükleme anlamına gelirdi. Ama bizim Kızılderili askerimiz için ölüm kaçılabilen bir şey. Her ölüümüzde kendimizi çok farklı ruhsal bir mekânda buluyoruz. Burada şimdilik ne olduğunu bilemediğimiz yaratıklar var. Bunları vurarak ruhlarından güç alıyor ve gerçek dünyaya geri dönüyoruz. Biri bu uzaylılara Cherokee'lere bulaşılmayacağını söylememeliydi! Damarlarımızdaki Kızılderili kanı bizi ölümden kurtarmanın ötesinde güçler de veriyor. İstediğimiz zaman ruhumuz bedenimizi terk edip duvarların, parmaklıkların ara-





sindan sızarak düşmanımızı gafil avlayabiliyor. Üstelik bu astral halde ölümcül bir ok kullanabiliyoruz. Ruhun vücudu terk etmesinin dezavantajı ise vücudun savunmasız kalması. Bir kapıyı açmak için ruhunuzu duvarın arkasına yolladığınızda duvarın bu tarafında kalan vücudunuz uzaylılara yem olabiliyor.

İzlerken bu kadar heyecan yaratan bir oyunu elinize geçirdiğinizde neler hissedebileğinizi bir düşünün. Tamam, genelde "Piff... demoya alakası yok" dedirtir, hayal kırıklığından başka bir şey hissettirmez. Ama biz Prey'i solusuz izlediğimiz gibi solusuz oynayacağımıza çok güveniyoruz. Ne de olsa bu bir 3D Realms oyunu.

BİR YILAN HİKAYESİ

"NEEEE!! Duke Nukem'den daha yılın hikayesi bir oyun olabilir mi?!" demeyin. Evet olur. Bundan 10 sene önce 1995'de bir BBS sohbet kanalında 3DRealms'in basın halkla ilişkiler sorumlusu grafik ve oynanış olarak Quake' e bin basacak, devrim yaratacak kendi 3D motoruna sahip, Cherokee mitolojisine dayanan, Portal diye bir şeyin teknolojisine sahip bir oyun geliştirdiklerini duyurdu. Hatta 1996 E3'te resmi duyurusu yapılp, ilk grafikleri başına verildiğinde tüm oyun bası-

nı Prey'in, Quake'den daha iyi olduğunda hem fikirdi. Ama zaman geçti, Quake çıktı ve ortalığı yaktı. Prey'in çıkışlığı açıklanan 1998'e gelindiğinde eldekiler hiç de Quake'den iyi değildi. 3DRealms yöneticileri ile oyunu geliştiren ekip arasında çok büyük bir tartışma yaşandı. Bir gece bütün ekip sabit disklere "Format c:"yi basıp gittiler. Geriye sadece proje lideri kalmıştı o da utanıp istifasını verdi ve John Romero ile Ion Storm'u kurdu (yağmurdan kaçan doluya tutulur).

Prey'in talihsiz hikâyesi burada da bitmiyor. 3DRealms kısa sürede yeni bir ekip kurdu ve işe sıfırdan başladı. Herkes Prey öldü diye düşünürken bir sonraki E3'te daha da gelişmiş bir oyun ile çıktılar oyunçuların karşısına. Ama bir sonraki sene E3'te oyun yoktu. Ondan sonraki sene de haber alınmadı. Herkes Prey'in ne âlemde olduğunu merak ederken 3D Realms oyunu geliştiren ekibin Duke Nukem Forever'ın çıkışını hızlandırmak için bu projeye kaydırıldığıni açıkladı. Bir kara delik diğerini yutmuş, Prey bu sefer gerçekten rafa kaldırılmıştı.

Prey'in kaderi "Game Developers Conference"da 3DRealms ve Human Head Studios'un karşılaşması ve kısa sürede kaynaşması ile değişti. Daha önce Dead Mans Hand ve Rune' ü yapan Human Head, 3D Realms'e projeye devam etmeyi teklif etti. Zaman kazanmak için 3D motor işi es geçilip Doom III motoru lisanslandı ve işe konuldu. Sıkı çalışan Human Head yenilikler eklese de projenin özüne sadık kaldı ve 10 sene boyunca bir ileri iki geri bir arpa boyu yol alınamayan proje kısa sürede şekillenip bu sene E3'ün en büyük bombalarından biri olarak karşımıza çıktı. Umalım Prey bu sefer gerçekten şeytanın bacagini kırmış olsun. Bu oyunun üçüncü E3'ü, yeniden rafa kalkmasına yüreklerimiz gerçekten dayanamaz. -Tuğbek

E3 trendleri

KONSOLLARA KUMA GETİRENLER

Internet forumları PC'de oyun oynamanın yeni jenerasyon konsollarla geleceği yönünde yorumlarla doluyor olsa da, bu yıl E3'te PC'ye ciddi bir yönelik vardı. Evet, şovdaki gösterilen oyunların %90'ı konsollarda gösteriliyordu, ama bunun en büyük nedeni oraya bir PC-klavye-fare-monitör setinden oluşan bir sistem kurmaktansa bir konsol getirip, TV'ye bağlananın yapımcılar adına hem zaman, hem de madde açıdan daha verimli olması. E3'teki oyunların büyük çoğunluğu konsollarda oynansa da, PC versiyonları da çıkacak.

Bunun üstüne, yıllardır konsola yaptıkları oyunlarla ünlenen birçok firma giderek artan miktarlarda PC oyun piyasasına da girmeye çabaladığı da gözümüzden kaçmadı. Koei (Dynasty Warriors 4) gibi firmaların ünlü oyunlarını PC'ye çevirmesinin ötesinde çok daha ciddi bir geçiş durumu var ortada. Birçok konsol oyun dağıtıcısı en başarılı PC oyunu yapımcılarıyla anlaşmış durumda. Örnek mi istiyorsunuz? Midway'den Unreal Tournament 2007 (Epic Games), Rise and Fall (Stainless Steel), Namco'dan Hellgate London (Flagship Studios), Mage Knight Apocalypse (Namco Hometek) çıkacak. "Eee?" demeyin, bütün bu oyunlar şimdije kadar sadece konsollara oyun yapmış firmaların, sadece PC'ye çıkaracağı oyunlar. Bizim "pahalı" ve "kocaman" makinelerde hala ateş var ki duman çıkıyor :) - Sinan

Yapım
Pyro Studios
Dağıtım
Eidos Interactive
Çıkış Tarihi
Bellı Değil
Tür
FPS
Sistem
PC, PS2,
Xbox

Yazan Fırat Akyıldız



COMMANDOS: STRIKE FORCE

Eşek kadar adam olduğunuz, bakalım şimdiden nereye saklanacaksınız?

“İkinci Dünya Savaşı” tamlamasını o kadar çok kullandık ki yazılarımızda, “Atos, Portos, Aramis” gibi algılıyorum artık. Fonetigi uygun, uygun değilse bile uydu bir şekilde. İslimiyle soyadı birlikte söylenen “özel” futbolcular var ya, onlar gibi oldu işte. Bir savaşla bu kadar fazla iç içe olmamız ne derece doğru bilmiyorum. Daha fazla İkinci Dünya Savaşı konulu oyunu kaldırabilir mi bilgisayar dünyası, onu da bilmiyorum. Ama biliğim bir şey var: İkinci Dünya Savaşı konulu bir

oyun oynayacaksam, ismi Commandos olsa iyi olur. Peki 3D ve FPS bir Commandos için de aynı şey geçerli mi dersiniz?

NEDEN OLMASIN?

Farkındayım, 2D'den 3D'ye geçişte büyük hayal kırıklıkları yaşadık. Birçok oyun eskisi gibi olmadı. Ama burada bundan bahsetmeyeceğim; değişim kaçınılmaz ne de olsa. Yeni bir Commandos bizi bekliyor, biz de yeni Commandos'u...



▲ 3D'nin dezavantajı:
Ses çıkarmamak için
artık yürüdüğünüz
zemine bile dikkat
etmek zorundasınız.



İLK BAKIŞ | LEVEL 08 2005 | 021



Dedik,” biz de bu sırada boş durma-yalım, alalım siyah fontumuzu, bo-yayalım Level’ın sayfalarını” (Umarım Oğuz fontun rengini değiştirmez, “siyah” dedim bir defa).

Neyi merak ettiğinizi tahmin edebiliyorum aşağı yukarı. 3D bir Commandos neye benzer, eskisi gibi olabilir mi? FPS bir Commandos’dan eskisi kadar taktik ağırlıklı olmasını bekleyemeyiz. Aksiyon ağırlıklı olacak, bu kesin. Ancak yapımcılar Strike Force’u şu şekilde tanımlıyorlar: “Bildiğimiz Commandos’un FPS versiyonu”. Gizlenmek, pusuya yatmak ve çatışmak, 3D bir ortamda daha heyecanlı olacak kuşkusuz. Tabii oyun bu kez FPS olduğu için, çatışmalardaki etkimiz kat kat fazla. Geniş ve açık haritalar da yeni grafik motoruyla birlikte oyuna dahil oluyorlar. Merak etmeyin, haritalar ve izleyeceğiniz yollar çizgisel değiller yine. Çizgisel olsalardı eğer, Commandos’un herhangi bir FPS’den farklı kalmazdı. Kısacası, yeni Commandos’da görevleri tamamlamak için farklı yollar seçecek, oyunun akışını tamamıyla siz belirleyeceksiniz.

Konu görevlerden açılmışken devam edelim (konuyu ben açmıyorum gibi davranışım ya, neden bilmiyorum; sanki biri konuyu açıp kaçmış da, bana sorduklarında umursamaz bir tavırla “Ha, ne alakası var?” diyecekmişim gibi...). Fransa’da, Rusya’da, Norveç’te general kaçırma, sabotaj, rehine kurtarma gibi görevler alacağız. Örneğin “An eye for an eye” ismindeki keskin

nışancı görevi. Bu görevde yalnızca 25 mermi var. Ve bu 25 mermiyle birçok subayı ve generali öldürmek zorundasınız; heyecanlı olacağa benziyor.

Oyundaki karakter sayısı bu kez üçle sınırlanıyor; Green Beret, Sniper ve Spy. Green Beret problemleri bıçağıyla ve diğer silahlarıyla direk çözürebiliyor. Birini öldürecekseniz, ona kesinlikle ihtiyacınız var. Sniper, yani Keskin Nişancı ise Green Beret gibi yakın dövüşte usta değil. Ama önceki Commandos’larda olduğu gibi, Strike Force’ta da uzun mesafede başka seçenekiniz yok. Oyunun en ilginç yeniliklerinden biri de Sniper’la ilgili: Nefes tutma özelliği. Bu özellik sadece Sniper’da var. Nişan aldiğinizda tüfeğin sallanmaması, dolayısıyla daha kesin vuruş yapabilmek için nefesiniz tutabileceksiniz. Son olarak Spy (Casus), Garrett gibi gölgeleri kullanarak görünmeden ilerliyor, düşman giysilerini giyebiliyor ve Almanca konuşabiliyor. Görevler; aksiyon, sızma ve gizlenme olarak üçe ayrıldıklarından üç adamınızı da farklı zaman dilimlerinde, farklı silahlarla kullanmanız gerekecek. Tabii burada diğer Commandos’lardaki gibi “taktik” devreye giriyor. Hangi hareketi ne zaman yapacağınız, hangi yolu izleyeceğiniz ve hangi adamı kullanacağınız çok önemli. Bir dezavantajınız da var bu defa: Daha zeki düşmanlar. Düşmanlarınızın tepkileri, izledikleri yollar, uyguladıkları stratejiler sizin hareketlerinize bağlı olarak değişecek.

Oyun FPS’ye çevrildiği için kontrol sisteminde bazı değişiklikler var. İstediğiniz zaman istediğiniz adamı kontrol etme gibi bir şansınız yok artık. Yalnızca belirli görevlerde iki adamı aynı anda -aralarında geçiş yaparak- kontrol edebileceksiniz. Kontrol etmediğiniz adamın başı belada olduğundaysa bundan haberiniz olacak. Tahmin edebileceğiniz gibi, üç karakteri aynı anda kontrol edemiyor olmanız oyunun FPS olmasından kaynaklanıyor. Önemli olan FPS deneyimi olmayan Pyro’nun bunun altından kalkıp kalkamayacağı.

TERS AÇI

“Kamera First Person kamerası” dedim durum bu zamana kadar, yeter artık (abarttım sanırım, veya evet, abarttım). Ama tek kamera bu değil oyundaki. Ana kamera FP, doğru. Bu na ek olarak zaman zaman kaçış ve benzeri sahnelerde kamera haritadan uzaklaşacak. Yapımcıların oyunun heyecanını ve gerilimini yansıtımak için uyguladıkları bu sistem harita-yı değişik bir açıdan, kuşbakışı görmenizi sağlıyor. “FP kamerasının ve yeni, 3D grafik motorunun oyuna katkısı nedir?” diye sorarsanız noktalama işaretleriyle birlikte, cevap verebileceğimi sanmıyorum. Kabul etmek gereklili ki bu değişim kaçınılmaz. Yapımcılarla bu konuda şunu söylüyorlar: “Aksiyonun oyuncuyu daha fazla çevrelemesini istedik”. Nasıl yani? 4+1 gibi mi? Sağınızda ağaç, solunuzda bir Nazi subayı, önünüzde bir çatışma, arkanızda Nazi askerleri... Değil tabii ki. Yukarıda da yazdığım gibi, GTA’da kullanılan RenderWare motoruyla birlikte, 3D bir ortamda oyunun atmosferi daha gerilimli olacaktır. Burada poligon sayısından bahsetmek istemiyorum. Grafiklerin kahverengi tonlarda, detaylı olduğunu bilmeniz yeterli. Daha fazlasını bilmeniz tehli-ki, yazışmalarımız dinleniyor olabilir (paranoyak editör).

Bir FPS online’sız olamazdı. Üç platformda da (PC, PS2, Xbox) online mod planlanıyor Strike Force için. PC’de 16, konsollardaysa 8 kişiye kadar oyuncu destekleniyor. Deathmatch ve Team Deathmatch gibi bilinen modların yanında, komandoların özel yeteneklerini kullanabileceğiniz modlar da oyunda yer alacak. Bu modlardan biri Sabotage, biri de Postmen. Modlar hakkında detaylı bilgi vermiyor Pyro Studios. Ama Postmen’in ismine bakılırsa, Casus’u kontrol edeceğimiz bir mod olacağını tahmin etmek zor değil. [bitti]

Nefesinizi tutun,
nişan alın ve ateş
edin. Gerçekten
nefesinizi tutmanız
gerekliyor, biliyor-
sunuz değil mi?





Yapım
Bethesda
Softworks
Dağıtım
2K Games
Çıkış Tarihi
Kasım 2005
Tür
RPG
Sistem
PC, XBox
360

Yazan | Burak Akmenek

Cehennemin kapıları ardına kadar açılırsa

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Elder Scrolls 4 geliyor! Kaçinci oyun olduğu falan hiç önemli değil aslında. Önemli olan oyunun yepyeni bir Morrowind heyecanı yaşatacak, bizi gene saatlerce monitör başına bağlayacak olması. Neyi nasıl istersek yapabilecek olmamız. İki yüzden fazla zindanı dağıtıp yağmalayacak, kötü adamların tekerine çomak sokacak olmamız !

Önceki oyunları oynamayanlar için söylüyorum, bu bir devam oyunu değil. Evet, tamidik bir iki şey var. Fakat Bethesda'nın genel politikasına uygun olarak Oblivion tek başına bir oyun olarak düşünülmeli.

Onlarca yıl (ve geçmiş üç oyun) boyunca krallığı yönetmiş olan kral ve oğulları bir suikast ile ortadan kaldırılıyor. Bir de üstüne cehennemin kapıları Morrowind dünyasına açılıyor ve insan ve elf topraklarına akın akın cehennem yaratıkları akmaya başlıyor.

Karakterimiz oyuna bir hapishanede başlıyor. Biz hücremizde otururken kral, özel korumaları "Blade"lerin eşliğinde hücre kapımıza

geliyor. Blade'lerden bir tanesi geri çekilmemizi söylüyor. Hep beraber hücremize giriyorlar ve kralı hücremizin arkasında bulunan gizli bir kapıdan dışarı kaçıyorlar. Şanslı günümüzdeyiz çünkü kapıyı açık bırakıyorlar. İşte o andan itibaren bizim mace ramız başlıyor. Kapıdan dışarı çıktığımızda sudan çıkışmış balık misali, koca bir dünyayı karşımızda buluyoruz. Aslında oyun içerisinde bizi yönlendirecek olan senaryoya göre ana görevimiz tahtın yeni varisini bulup cehennem kapılarını kapatmak, ama her Elder Scrolls oyununda olduğu gibi burada da istediğimiz gibi davranışta serbestiz. Krallığı kurtarmayı bir yana bırakıp keyfimiz ne isterse onu yapabiliriz.

NE EKERSEN ONU BİÇERSİN

Oblivion, önceki oyunlardaki yetenek sistemi kullanıyor. Yani ne yaparsak o konudaki yeteneğimiz gelişiyor ve bir süre sonra gelişen yeteneklerimize göre Level atlıyoruz. Dünyanın yarısından fazlası ormandan oluşuyor. Ekran görüntülerinden de gördüğünüz üzere yapraklar, yaratıklar, kısaca her şey enes görünüyor. Dünya bu kadar büyük olduğundan önceki oyunlarda bir yerden bir yere gitmek için dakikalarca yürümemiz gerekiyordu. Ancak oyunun meraklıları tarafından yapılan eklenelerin biriyle gelen büyülü yüzeyle kendimizi bir yerden bir yere ısnayabiliyorduk. Artık bu özellik oyunun içerisinde mevcut.

Savaşırken önceki sistemdeki gibi sadece yeteneklerimize göre atılan zarlar ile savaşmayacağız. Yeteneklerimiz bir işi ne kadar iyi yaptığımızı etkilese de kalkanı düşmanın gelen darbesine göre kullanmak ve kılıçımızı uygun bir şekilde savurmak bizim elimizde olacak. Bu da savaşları gerçekmiş gibi yaşayabilememizi sağlayacak. Özellikle birebir çarpışmalar yanında bire iki, bire üç savaşlarda ekipmanımızı ne kadar iyi kullanırsak hayatı kalma

şansımız o kadar yükselsecek. Yani artık savaşçılıktaki ustalığımızı sanal hayatı taşıyabileceğiz. Dövüş sanatları meraklılarına duyurulur.

Önceki oyunlarda düşmana sessiz





bir şekilde yaklaşmak istesek de oyun motoru buna pek olanak sağlamıyordu. Thief oyununu hazırlayan ekibinden ayrılmış Bethesda'ya katılan Emil Pagliarulo, fikirleri ve tecrübesi ile oyuna katkıda bulunmuş. Yani artık bir hırsızı daha etkili olarak oynayabileceğiz. Okçulukta gelişmiş tek atışta düşmanlarımızın işini bertirmemiz bile mümkün. Büyü kullanmayı sevenler ise eskisi gibi çok zorlanmayacaklar. Eğer tamamen büyüğe yönelirlerse bir süre sonra oldukça güçlenecek ve yakın dövüse girmeden kendilerini savunabilecekler.

Oyundaki fizik motoru ciddi anlamda eğlenceli olmuş. Örneğin attığımız oklar eğer iskalarlarsa çarptıkları yüzeylerden sekiyor ya da ahşap yüzeylere saplanarak daha sonra toplanabiliyorlar. Bir kovaya isabet eden okuz önce kovayı sallıyor ve kova sallanırken okun ağırlığına göre eğiliyor. Düşmanlarımızın kurduğu tuzakları etkisiz hale getirebileceğiz. Hatta düzenekleri üzerinde oynayarak onların aleyhine çalışacak şekilde ayarlayabileceğiz.

PARDON, KÖPEĞİNİZ ÇOK HAVLIYOR

Etrafımızdaki 1000 civarındaki NPC bizim tabi olduğumuz oyun kurallarına aynen bağlı. Tıpkı bizim gibi yaşıyorlar. Önceden yazılmış konuşmalar dışında, kendi sıradan hayatlarında olan olaylar üzerine konuşuyor, olaylar oluşurken etraflarındakiler hakkında bilgi toplu-

yor ve bildikleri kadarını anlatıyorlar. Sizinle olan tanışıklıkları da gene sizinle olan konuşmalarını etkiliyor.

Köpeğini besledikten sonra biraz kitabı okuyup uyumak isteyen bir kadın düşünün. Köpeği yemek yediği için mutlu oluyor ve oyun oynamak için sahibinin etrafında sevimlilik yaparak hoplayıp zıplamaya ve havlamaya başlıyor. Uyumak isteyen sahibi ise ona bir "sessizlik" büyüsü atıyor ve kestirmeye gitdiyor.

Bir başka örnek: Siz yürürkken iki köylü kasabanın kuzeyinde beliren Daedra'lar hakkında konuşuyor. Siz buna kulak misafiri oluyorsunuz ve onlara soru sormak istediğinizde seçenekler arasında Daedra'lar belirliyor. Demek ki biraz kulağı delik olmak gerekecek.

GONCA ÇİÇEK LONCARLAR

Loncarlar bu oyunda da var. Gene görevler alarak



yükselebiliyorsunuz. Fakat bu kez yükseldikçe lonca üzerindeki etkiniz artıyor. Ayrıca bazı görevler haricinde loncalar birbirlarıyla çatışmaları. Bu da tüm loncalarda istediğiniz kadar yükselebileceğiniz anlamına geliyor.

Oyunda 200 civarında önceden hazırlanmış zindan var. Bunların bazıları kolayca bulunabilirken bazıları gizli. Aldığınız görevlerin bir kısmı bunları bulmakla alakalı. Bir görev alındığınızda oyunun ana ekranında bulunan pusula size oldukça yardımcı oluyor. Örneğin savaşçılar loncasını bulmanız gerektiğinde loncanın yeri hem haritanızda belirliyor hem de pusulada minik bir ok ile yeri size gösteriliyor. Görevler ise tíkla World of Warcraft'taki gibi çalışıyor. Bazı gideceğiniz yerler oldukça açık bir şekilde size gösterilirken bazılarını ise araştırarak bulmanız gerekiyor. Bu sayede oyundaki RP ruhu bozulmuyor ve yönünüze bulma işkencesinde kurtuluyorsunuz. Oyunda yalnızca Morrowind'de değil cehenneme geçerek Oblivion'da da savaşacağız.

Ey ahali! Oblivion geliyooooorr! Üstelik de çok yakında geliyor. Paslanmış kılıcınızı temizleyip, kalkanınızı parlatıp, kaslarınızı yeniden harekete geçirmek için bundan iyi bahane olamaz. [bitti]

BİZ NELER İSTERİZ?

Her iyi oyundan daha fazlasını beklemeye alışık biz. Gözü doymaz RPG'ciler olarak şımartılmak istiyoruz.

- Rakibin vurdugumuz uzunguna göre bölgesel olarak zarar görmesini ve çok zarar görürse o uzungunu kullanamamasını,
- Güçlendikçe darbelerimizin zayıf rakipleri sağa sola savurabilmesini ya da bize vurduğunda savrulmayı,
- Backstab yapabilmeyi,
- Tuzak kurabilmeyi,
- Kale-kule sahibi olabilmeyi ve minik bir krallık yönetebilmeyi,
- Yanımıza bizim için savaşacak NPC alabilmeyi (büyük bir olasılıkla bu oyunda olacak),
- Rakiplerimin salak-zeki olarak ayrılabilmesini ve zekâlarına göre davranışabilmesini,
- Kral olmayı,
- Duvarlara Thief 3'teki gibi tırmanabilmeyi istiyoruz. Çok şey mi istiyoruz? (Evet! - Blx)





DEMOSU

DEM SU

DEM SU

LEVEL CD ve DVD
1 TdeLEVEL CD
1 TdeLEVEL DVD
101'de

Yapım
Kylotonn
Dağıtım
Digital
Jesters
Çıkış Tarihi
Ağustos
Tür
FPS
Sistem
PC



BET ON SOLDIER

Yazan Jesuskane

Yaşamak için para lazım, para için savaşmak

80 yıldan fazladır süren savaşın nasıl ve neden çıktığını hatırlayan kalmamıştır. Zaten bunun artık bir önemi de yoktur. Hükümetler güçlerini hatta ülkelerini kaybetmiş, dünya devasa şirketler tarafından yönetilmektedir. Savaşın ise artık tek bir nedeni var: Para kazanmak.

OBet on Soldier, her şeyi yöneten şirketler oyununu dünya savaşları ile harmanlayıp, bir televizyon şovu olarak karşımıza çıkıyor. Şirketler gelir kapısı savaşın sona ermese her nasisa yıllar boyunca engel oluyor. Ülkeler gibi mesleklerde ortadan kalkıyor. Her birey ya savaşıyor ya da gerekli malzemeleri üreten fabrikalarda çalışıyor. Ancak büyük paralar peşinde koşanlar BOS Şampiyonları olmak için birbirleri ile yarışıyorlar. BOS bu savaş ortamını sürekli canlı tutan şirketler tarafından yaratılmış bir televizyon programı. Hali ile biraz vahşi olan bu programın tüm olayı, belli askerleri savaş alanında teke tek karşı karşıya getirmek ve bu çarpışmalar için bahis oynatarak kâr sağlamak.

80. YIL DÖNÜMÜ

Oyunun demosuna başladığım ilk dakika herhangi bir aksiyon oyunu olduğunu sandım. Ancak bir süre sonra bekłentilerim oldukça

arttı. Oyunda Nolan Davenport isimli bir karakteri canlandırmak. Nolan orta halli bir yaşam sürerken, eşinin nedensiz bir baskın ile BOS şampiyonları tarafından öldürülmesi ile hayatı bir anda değişiyor. Nolan sıra perdesini aralamaya uğraşırken, TV programında bu şampiyonları bir bir temizliyor. Bu arada çok daha büyük ve gizli bir şirketin dünyayı yönettiğini öğreniyor. Senaryo böyle dalaşılıp budaklanarak ilerliyor. Bunun yanında oyun tamamen farklı iki sona sahip olacağı ve doğrusal bir oynanışa sahip olmayacağı söyleniyor. Sağda solda koşup adam vurmakta fazlasını yapmak durumunda kalacağım gibi görünüyor.

Oyunda kullanılabilen silah sayısı 40 olacak. Bu silahları multiplayer ortamda da kullanabileceğiz. Oyunun en çok üstünde durulan bölümü, BOS olayı ise multiplayer ortamda aynen yer alacak. Aksiyonun yanında ekonominin de önemli rol oynadığı BOS olayı oldukça basit ve eğlenceli görünüyor. Sağlık paketlerinin ya da cephanenin bulunmadığı BOS'ta, sağda solda bulunan terminalleleri kullanarak cephe satın almamız yada zırhimizi tamir ettirmemiz mümkün. Multiplayer modu ise, takım halinde bu terminalerin ele geçirilmesi ardından üstüne ba-



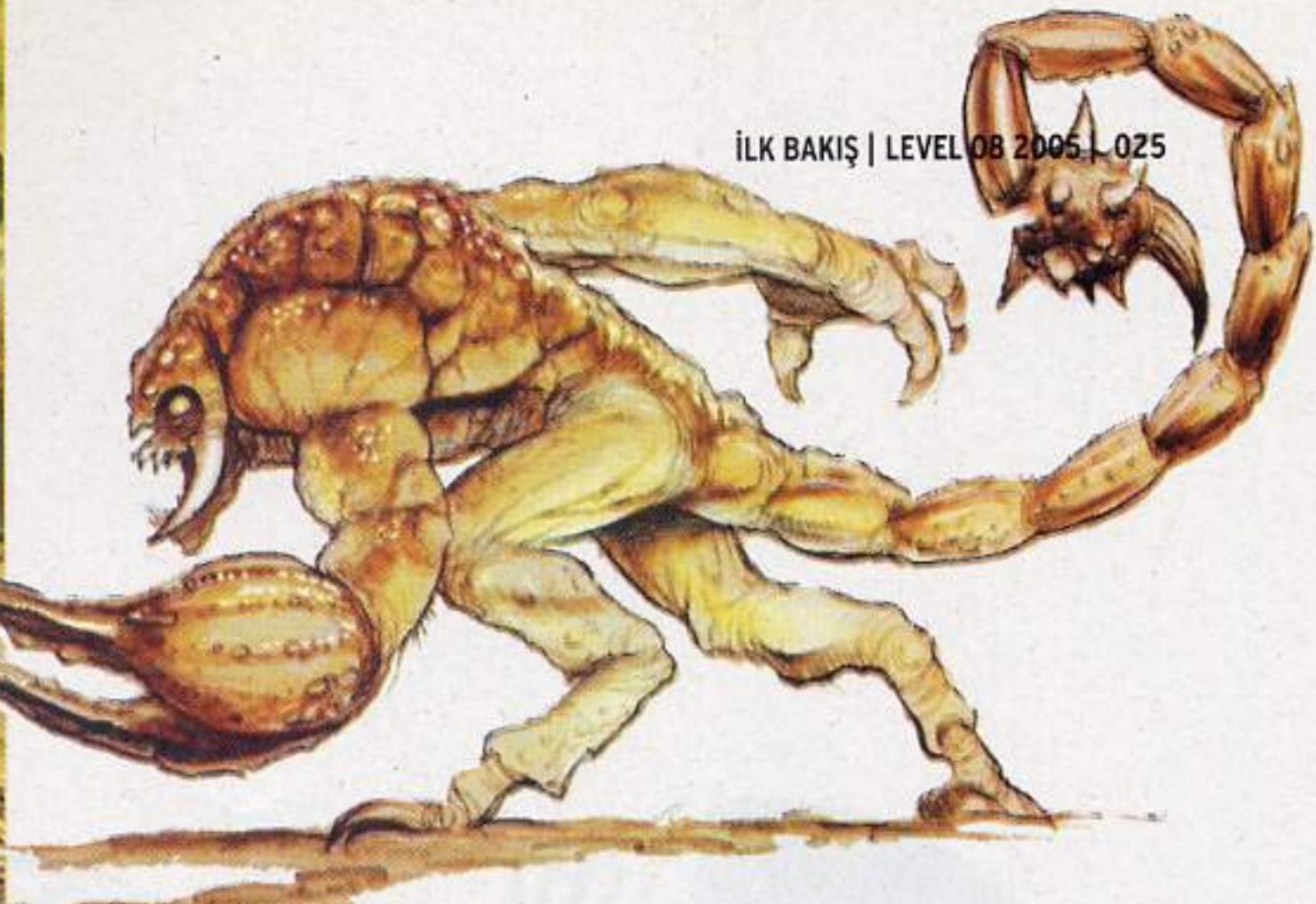
his oynanan oyuncuların teke tek karşılaşması üstüne kurulu. 32 oyuncuya kadar destek veren multiplayer modunda toplam 6 karakter sınıfı ve bir deathmatch modu da bulunacak. Oyunun kendisinde de olduğu gibi bu ortamda da her şey yine cebinizdeki paraya bakacak elbette.

HEP VAAT HEP VAAT

BOS bölüm tasarımları ve grafikleri ile neredeyse bir asırdır süregelen savaşın soğukluğunu ve yorgunluğunu ekrana gayet iyi yansıtıyor. BOS moduna geçildiğinde ise televizyon programı havası bir anda ortama hâkim oluyor. Oyunun bu Running Man havası oldukça sağlam. Demo hayli tatmin edici olsa da vaatler listesine şöyle bir baktığımızda, çok derin senaryo, görülmemiş yapay zekâ vb daha önce çok duyduğumuz ancak nadiren gerçekleşen cümleler biraz düşündürüyor. Özellikle üstün de durulan yapay zekâ ve fizik motorunun kırıntısına rastlayamadım. Oyunun tam sürümü elimize geçene kadar bir şey söylemek pek mümkün olmasa bile, bekłentileri biraz düşük tutmaka fayda var.

Digital Jesters FPS türüne bir soluk katacıkları şeklinde bir laf etmiş bulunuyor. Oyunun grafikleri ve içeriği her ne kadar sağlam dursa da her nedense beni pek heyecanlandıramadı. Belki karnımız tok boş lafa, icraat istiyoruz! [bitti]





İLK BAKIŞ | LEVEL 08 2005 | 025

TITAN QUEST

"Diablo'yu dize getirin!" -Age of'un yapımcıları

Yazar Burak Akmenek

Yapım
Iron Lore
Entertainment
Dağıtım
THQ
Çıkış Tarihi
2006
Tür
RPG
Sistem
PC

"Ölsün Diablo taklitleri!" diye diye bir sürü yazı yazdık. Aslında bu oyunlara Diablo taklitleri diyorduk ama türü icat eden bir oyunun izinden giden takipçilerine haksızlık yaptığımızı düşünüyorum. Nasıl bir zamanlar FPS'lere "Doom gibin" dediysek, izometrik RPG'lere de Diablo taklıdı diyoruz. Ama demememiz gerekiyor. Sacred gibi iyi oyunların da piyasada olduğunu unutmamalıyız. Zaten Titan'ın yapımcıları da birer Diablo fanatığı olduklarını saklamıyorlar.

BİR ELİMDE KILIÇ, BİR ELİMDE FIREBALL

Titan Quest'i en iyi oyun stüdyolarından ayrılarak bir araya gelmiş bir ekip yapıyor ve başlarında Age of Empires'in yapımcılarından Brian Sullivan var. Yarattıkları oyun ise yönettiğimiz bir karakter ile karşımıza çıkanı kesip onlardan düşen eşyaları topladığımız ve istedigimizi giyip istediğimizi sattığımız bir oyun. Fakaaat bu kez oyunda bir yetenek ağacı var ve bu ağaçta her sınıftan meyve asılı.

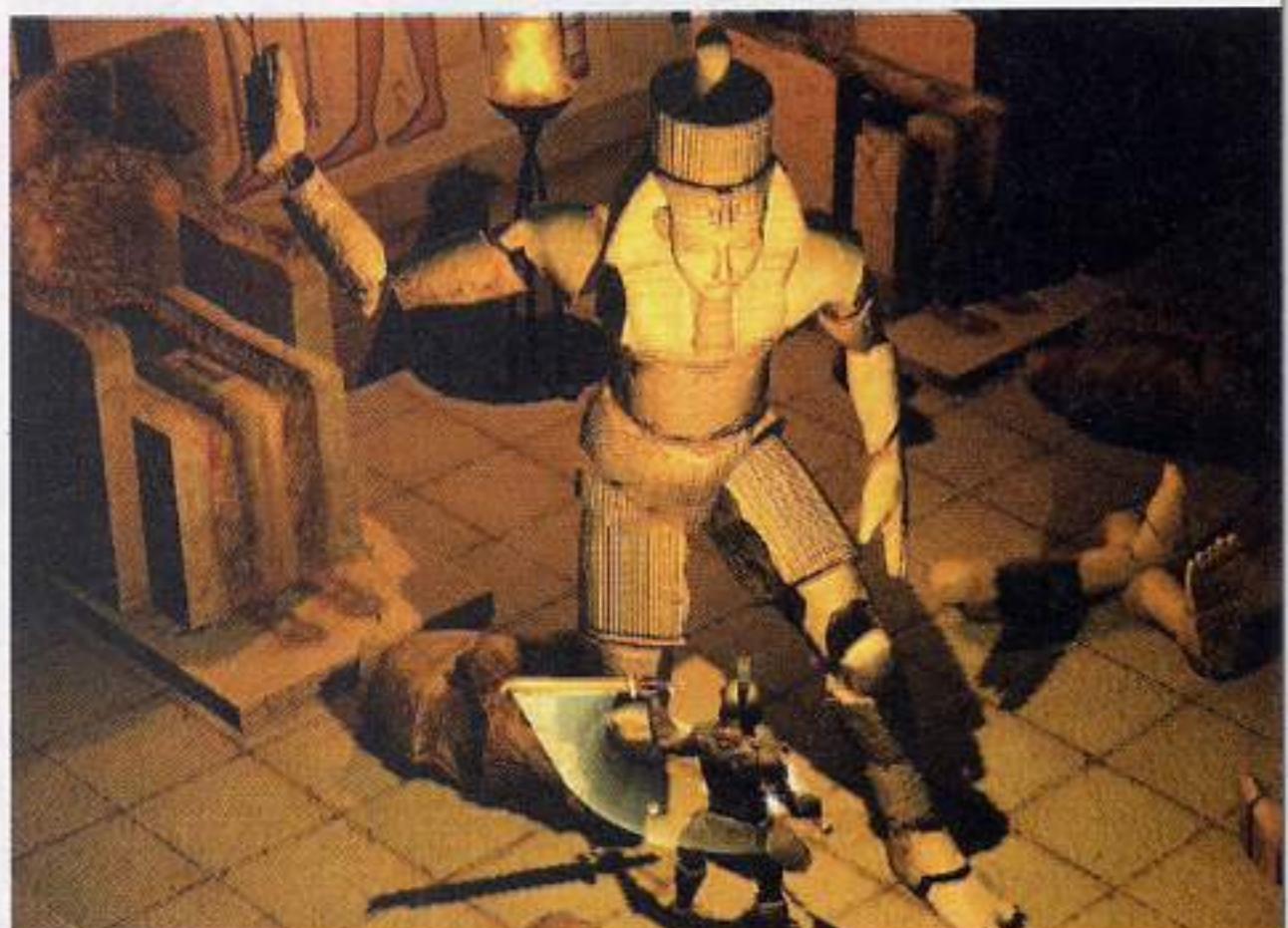
Savaşçı, büyülü, hırsız vs gibi 8 farklı sınıfın birisiniz seçerek oyuna başlıyoruz. Artık bu temel değişmiyor. Ama level atladığımızda, eğer savaşçısak inatla savaşçının yeteneklerinden bir şeyler seçmemiz gerekmiyor. Dilersek kalkıp fireball da atabiliyoruz iyileştirici

büyüler de alabiliyoruz. Aynı düzen oyunun 8 kişilik multiplayer bölümünde de var. Bu özgürlüğün oyunun RP kısmını ne kadar zenginleştireceğini ve eğlenceli kılacığını varın siz düşünün. Bu sistem ile geliştirebileceğimiz taktiklerin ise sınırı yok.

GÖRDÜĞÜNÜ YAĞMALA

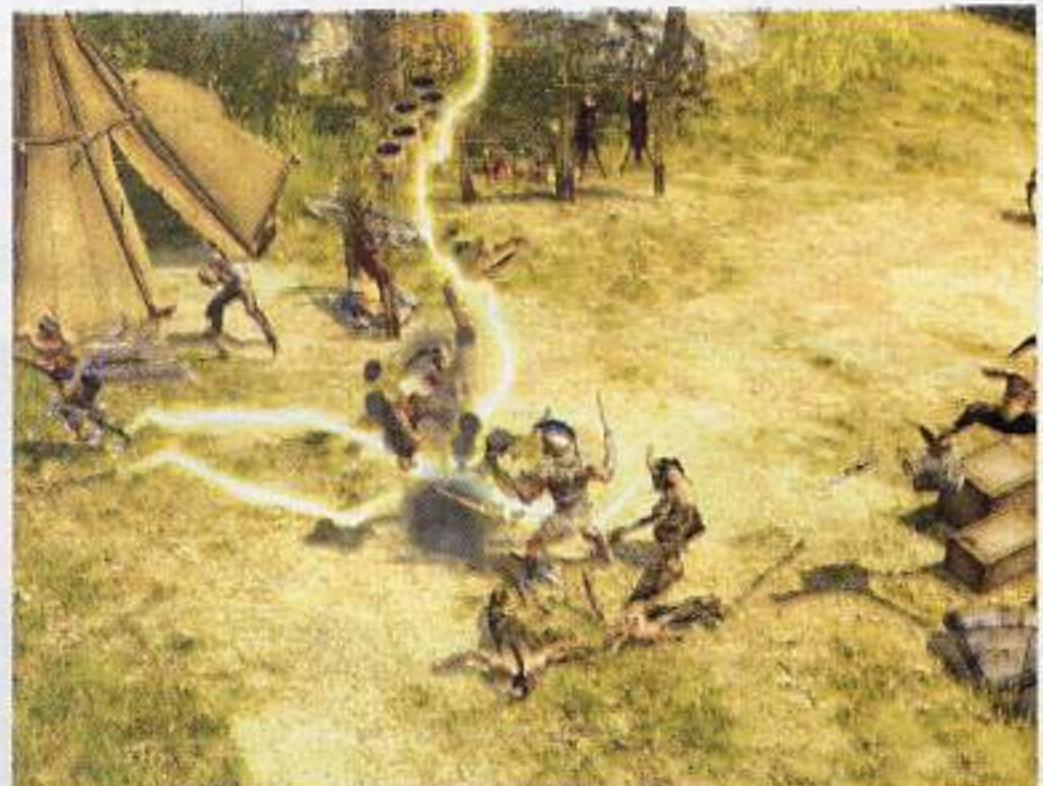
Yaratıklardan düşecek olan eşyaların saçma sapan olmayacağı. Yani tavşan kestiginizde içinden tavşanın boyundan büyük bir mızrak ya da küçük bir hançer çıkmayacak. Düşmanlarınızın üzerinde ne varsa o düşecek. Bu sayede iyi eşyaların sağlam yaratıklardan düşeceğini tahmin edebilirsiniz. Ya da karşınıza parıldayan zırhlar içerisinde çıkan bir şövalyenin o zırhını üstünden söküp alabileceğinizi (tabii o şövalyeyi biraz çizdikten sonra ama olsun. Siz de çizerken zırhına nazik davranıverin). Oyunda bine yakın "unique" eşya var. Bu yüzden toplayacak ve satacak çok malzememiz olacak. Set eşyaların varlığı hakkında ise maalesef bir ipucu yok. Ama oyunun yapımcılarının Diablo sever olduğunu bildiğimden bu konuda ümitliyim.

Titan Quest antik Mısır'dan Roma'ya kadar dün-



yanın birçok bölgesinden geçecek. Amacımız ise tanrıların bir zamanlar hapsettiği ama bir şekilde esaretlerinde

n kurtularak dünyayı alt üst etmeye başlayan Titanları yeniden geldikleri yere geri göndermek. Bu senaryo sayesinde oyuna yeni tatlар katılmış. Mesela biz savaşa savaşa bir köye girdiğimizde bir anda yerden bir dev belirip satır köyü alt üst edebilir. Eh tabi bir çınar ağacı büyülüüğünde olan devle karşılaşabilmez için bizim de büyü yaparak veya iksir içerek onunla aynı boya gelmemiz gerekecek. Bu devasa sahneleri birebir yaşayabilmemiz için se en az 8 ay beklememiz gerekiyor. [bitiş]





commodore AMIGA

AMIGA COMPUTERS

AMIGA 1000
AMIGA 2000

AMIGA 3000
AMIGA 4000

AMIGA 5000
AMIGA 6000

AMIGA 7000
AMIGA 8000

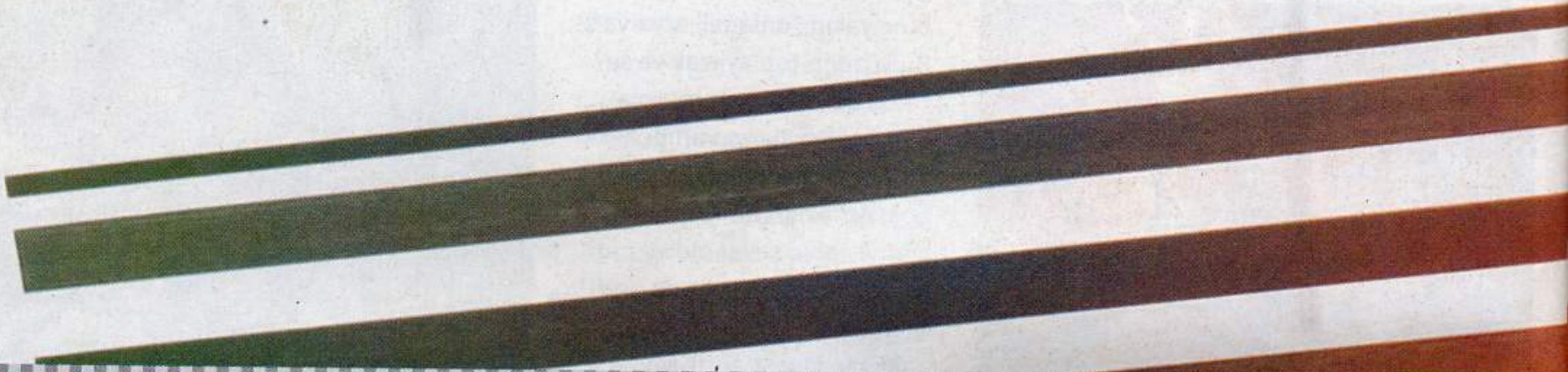
AMIGA 9000
AMIGA 12000

AMIGA 13000
AMIGA 14000

AMIGA 15000
AMIGA 16000

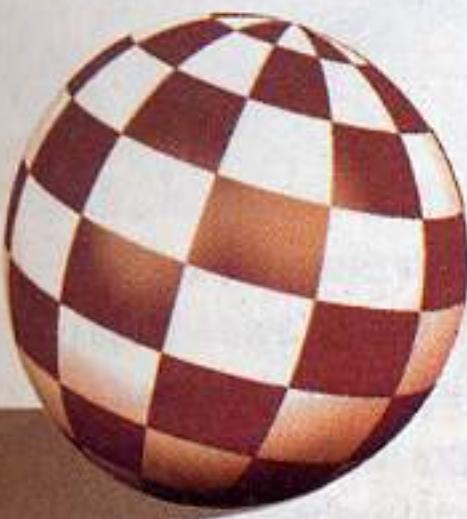
AMIGA 17000
AMIGA 18000

AMIGA 19000
AMIGA 20000



odore® 500 Plus

Electronic Entertainment Expo (E3) sona erdi ve hep birlikte önmüzdeki aylarda gelecek muhteşem oyunları beklemeye başladık. Bu yüzden, çok eskilerde kalmış bir bilgisayar hakkında bir dosya konusu görmek sizi şaşırtmış olabilir. Ama bu dosyayı hazırlamak için çok geçerli bir sebebimiz var: Bu öyle bir ki Türkiye'de bugünkü oyunculuğu her şeyden daha çok şekillendirdi. Tüm dünyada PC'lerin oyun makineleri olarak ciddiye alınmalarının yolunu açtı. Bundan tam 20 yıl önce, 23 Temmuz 1985'te, asla unutulmayacak bir efsane piyasaya çıktı...



AMIGA →

GELECEĞE DÖNÜŞ

YAZANLAR : EVA BEKDEMİR, MARTIN BACH,
RADEK FRIEDRICH, SERPİL ULUTÜRK, SINAN AKKOL

**HAVE YOU GOT
WHAT IT TAKES?**

Amiga'nın ilk yayınlanan dergi reklamları

**HAVE YOU GOT
WHAT IT TAKES?**

HERSEY NASIL BAŞLADI?

AMIGA EFSANESİ

PC'lerin Sony, Microsoft ya da Nintendo yapımı konsollar karşısında tutunamadığı, oyün oynanabilir makineler olarak görülmediği bir dünya düşlemek bir hayli zor. Ama her zaman böyle değildi; PC platformu bugünkü gücüne ulaşmak için az uğraşmadı.

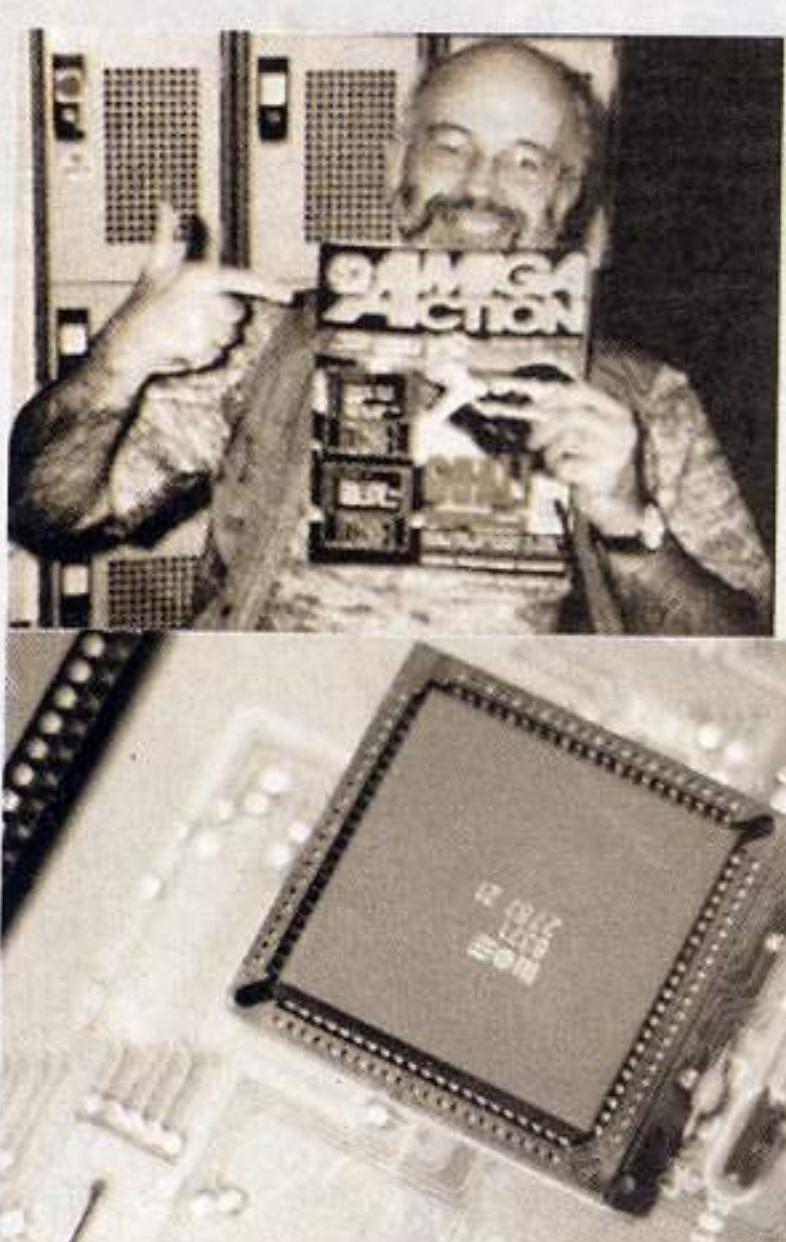
Bir zamanlar PC dünyası için en büyük "tehdit"lerden biri Amiga'ydı. Gelişmiş işletim sistemi, multimedya özellikleri ve özgün tasarımla işin uzmanlarından takdir toplayan Amiga, çoğu kullanıcı için oyunculukla eş anlama gelen bir platformdu. Bugünün bakış açısından Amiga'nın sadece güçlü bir oyun konsolu değil ciddi ofis işlerini de yürütebilen, multimedya imkânına sahip, zamanının ideal multitasking (aynı anda birçok işlemi yapabilme) sistemi olduğu görülebilir. Şimdi de PC ve konsolun yolları ayrılmış ve kullanıcıları bir türlü anlaşmamış olsa

da, Amiga bu iki dünyayı birleştiren çok özel bir makineydi. Özellikle Türkiye'de, bugün PC'de oyun oynayan ve 20 yaşın üzerinde olan kesimin büyük bir kısmı (ki bu bizi de kapsıyor) Amiga'dan PC'ye geçmiştir. Hala da bu güzel makinede edindiğimiz alışkanlıklar PC'lerimizde sürdürmektedir. İşte, Amiga'nın bu istisnai durumunu ve oyun tarihindeki doldurulamaz yerini anlamak için zamanda 20 yıl geriye gitmemiz gerekiyor. Atlayın DeLorean'a, fazladan plutonyumu da unutmayın...

1982-1985: Soğuk savaş_ 80'lerin başı. Spielberg'in Geleceğe Dönüş filmi yeni çıkmış, ortalığı yıkıyor. Tuhaf kabarık saçlar ve tuhaf disko dansları moda olmuş. ABD ve SSCB başkanları arasında karşılıklı sert mesajlar gidip geliyor ama ortalık sakinlesme eğiliminde. Batıdaysa daha

az önemli ama daha şiddetli başka bir savaş sürüp gidiyor: Ev bilgisayarları savaşı. İki firma rekabet halinde: Tecrübeli ve efsanevi Atari ve nispeten daha az bilinen Commodore. Herkes 8-bit makinelerin devrinin yavaş yavaş kapandığını ve bu iki şirketin sıradaki adımlarının geleceklerini belirleyeceğini hissediyor. Atari burun farkıyla önde ama Commodore 64 de hemen ensesinde.

İste bu sırada Atari'nın donanım geliştiricilerinden Jay Miner, Motorola'nın 68000 işlemcisine dayalı yeni bir bilgisayar geliştirme fikriyle ortaya çıkar. Ama proje yönetim tarafından reddedilir. Hayal kırıklığına uğrayan Miner şirketten ayrılır. Bir yıl sonra, eski çalışma arkadaşı ve Activision'ın ortaklarından Larry Kaplan Miner'ı arayıp, oyun endüstrisine 7 milyon dolar yatırmak isteyen 3 diş hekiminden (!) bahseder. Miner ve Kaplan Hi-Toro adlı firmayı kurarlar. Sabırsız Kaplan yeni kurdukları Hi-Toro şirketinden birkaç ay sonra ayrılmaya karar verir. Yerini Jay Miner alır. Şirketin tüm çalışanları Atari 2600 oyun konsolları için çalışırken Miner çok istediği MC68000 projesi üzerinde çalışmaya devam ediyor. Bu sırada şirketin ismi Amiga Incorporated olarak değiştirilir çünkü Miner kulağa daha samimi gelen bir isim istemiştir



(Amiga İspanyolca'da "kız arkadaş" anlamına geliyor). Ama bu aynı zamanda alfabetik olarak şirketin Apple ve Atari gibi isimlerden önce listelenmesini sağlayacaktır. (Kimi kaynaklar ise Hi-Toro isminin, çim biçme makinesi üreten Toro isimli bir Japon firmasının tehdidi sebebiyle değişimde zorunda kaldığını söylüyor.)

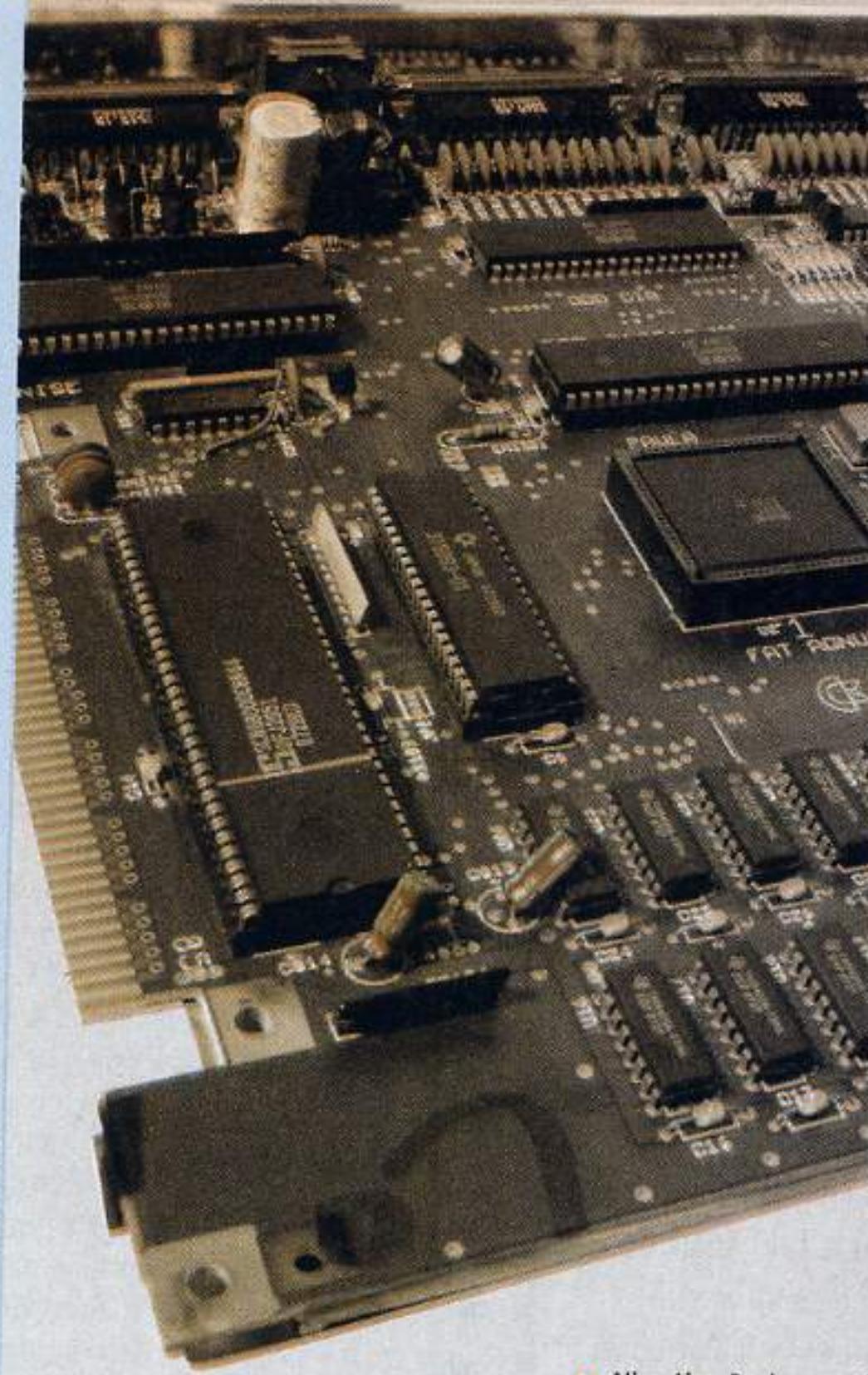
1983'te Amiga Inc. kod ismi Lorraine olan yeni bir bilgisayar prototipinin donanımı ve yazılımı üzerinde çalışmak üzere iki gruba bölünmeye karar verir. Ana işlemciden bağımsız olarak veri akışı, grafik ve sesi kontrol eden üç yardımcı işlemci fikri, sadece uygulanabilir değil aynı zamanda fonksiyonel de olabilecek dâhiyane bir fikirdi. O kadar iyi bir

E Hayır, bunlar ünlü Alman rock grubu Scorpions değil. 1980'lerde hepimiz böyle görünüyorduk. Amiga'nın yapımcıları dahil.



AMIGA'YI SEVİYORUZ ÇÜNKÜ...

- 1 Amiga işletim sistemi, bize Unix ve MacOS'un olabilecek en iyi birleşimini sunan eşsiz bir sistem. Workbench 1.3'lü Amiga 500, 512 kB'lık hafızasıyla multitasking yapabiliyor. 512 kB! Yani 1 MB'in yarısı. İster inanın ister inanmayın!
- 2 Amiga CD32, dünyanın ilk 32-bit oyun konsoluydu ve bu payeyi PlayStation'a kadar kimseye kaptırmadı. Atari Jaguar ve Panasonic 3D gibi rakipleri başarısızlığa uğradı ve CD32 ticari başarı gösteremediye de, bu oyunu kazandı.
- 3 Amiga patentli bir başka fikir de çift düğmeli fareydi. Tarihsel açıdan ilk fare Apple tarafından üretildiyse de farenin bir oyun kontrol cihazı olarak kullanılmasında Amiga çok büyük rol oynadı. PC endüstrisine de bunu örnek almak düştü.
- 4 Özel üretim çipleri Agnus, Denise ve Paula zamanının ötesine geçen devrim niteliğinde konseptlerdi. Farklı işlemler için bağımsız işlemciler kullanma fikri bugünlerde yeniden ortaya çıkmaya başladı (örnek; yeni nesil konsol konsepti).
- 5 Amiga bir yaşam biçimiymişti. Tek tip PC'ler kimsede hiçbir duyguya uyandırmazken Amiga'ları için ölmeye hazır milyonlarca insan vardı (mesela biz – Sinan, Fırat, Tuna, Jesus, Selçuk...)



Alice, Lisa, Paula – 10 yıl sonra bile hala güzeller.

fikirdi ki günümüz PC'lerinde de ana işlemci, grafik kartı ve ses kartı hala üç ayrı parçadır. Neyse efendim, üç çip de Eylül 1983'te hazırda ve "kız arkadaş" adlı bir bilgisayara yakışması için tasarımcılarının verdiği birer kız ismine sahiptiler; Agnus, Daphne (sonradan Denise) ve Portia (sonradan Paula). Ve her zaman olduğu gibi bütçe son kuruşuna kadar tüketilmişti! Yeni bir para kaynağı bulmak için Amiga Inc.'in tasarımcıları Chicago'da düzenlenen CES isimli fuara katıldılar. R.J. Mical ve Dale Luck alelace "Boiling Ball" isminde bir sunum hazırlamıştı (kırmızı-beyaz karelerle dolu küçük bir top monitörde zıplayarak Atari, Apple, Sony gibi firmalardan gelen ziyaretçilere yeni prototipleri tanıtıyordu). Bu bitmemiş proje, görenlerde pek de heyecan yaratmadı. Apple'ın patronu Steve Jobs, Lorraine'i "...içinde çok fazla donanım var" sözleriyle tanımladı. En büyük destek Atari'den gelmişti. Özel üretim üç çip için 3 milyon dolar ödemeyi önerdiler. Amiga Inc.'in hisse başına değeri 3 dolar olarak kararlaştırılmıştı ama Atari bunun abartı bir fiyat olduğuna karar verdi ve borsada ilan edilen gerçek değer sadece 98 cent oldu! Bunun üzerine Amiga Inc. anlaşmadan çekilmeye çalıştı

ama bu neredeyse imkansızdı çünkü bir ön ödeme yapılmıştı.

İste bu anda Commodore araya girdi. Amiga Inc.'in Atari'ye olan tüm borcunu anında ödedi ve hisse başına 4.25 USD gibi şahane bir teklif sundu, hem de iki gün içinde! Bu sayede tüm sorunlar aşıldı ve Lorraine projesi başlayabildi. Bu arada, Amerikan pazarında her zaman yaşadığı üzere, Atari Commodore'a dava açtı ve mahkeme yıllarca sürdürdü.

1985-1989: Efsane başlıyor Var gücüyle yeni platformun geliştirilmesine uğraşan Commodore bir yandan da Lorraine'in ismini Amiga'ya çevirmeye çalışıyordu. 27 milyon dolarlık bu yatırım, eski Commodore başkanı Jack Tramiel tarafından yönetilen rakip Atari'yi alt etmeliydi. Herkes proje için canla başla çalışıyordu ve Commodore'un görevi gelmesinden sadece 11 ay sonra, 23 Haziran 1985'te, Amiga dünyaya tanışmaya hazırlandı. Sunumu Andy Warhol ve Blondie'nin solisti Debbie Hart yaptı. Bugünün klasik PC'lerine oldukça benzeyen Amiga 1000, 1985'te piyasaya çıktı ama 1500 İngiliz paundu olan fiyatı birazcık(!) pahalıydı. Amiga harika bir donanıma ve işlemciye sahipti ama o fiyatı ödeyebilecek kullanıcılar için Amiga'nın "oyun bilgisayarı" konsepti yeterince ciddi değildi. Üstelik kısa süre sonra Atari kendi 16-bitlik bilgisayarı Atari ST'yi tanıttı ve cihazın fiyatı 700 İngiliz paundu civarındaydı. Ortalama ev kullanıcıları için seçim yapmak hiç de zor olmayacak gibiydi.

Commodore bu durumdan çok da etkilenmemiştir. Miner ve ekibinin çok özel bir donanım ürettiği konusunda herkes hemfikirdi ama hâlâ cevaplanmamış bir soru vardı: Hangi pazar hedeflenmeliydi? Ev kullanıcıları mı, profesyoneller mi? Commodore buna bir türlü karar veremedi ve sonuçta biri ev kullanıcıları biri de profesyoneller için olmak üzere iki ayrı model üretildi. İki modelin geliştirilmesine de 1986'da

en meşhur amiga modelleri I

AMIGA 500

Üretim yılı: 1987

Fiyatı: 599 Paund (1400 YTL)



İşlemci: Motorola MC68000

İşlemci hızı: 7,16 MHz

Hafıza: 512 kB chip RAM

Yan işlemciler: Agnus, Denise, Paula

Ekran çözünürlüğü: 320 × 256, 320 × 512, 640 × 256, 640 × 512 (+ özel modlar)

Renk: 4096 renkten 320 çözünürlükte 32, 640 çözünürlükte 16 renk

Ses: 4 kanal 8-bit PCM

İşletim sistemi: AmigaOS v1.3 (ilk modeller 1.2)

AMIGA 600

Üretim yılı: 1992

Fiyatı: 399 paund (930 YTL)



İşlemci: Motorola MC68000

İşlemci hızı: 7,16 MHz

Hafıza: 1 MB chip RAM

Yan işlemciler: Agnus, Denise, Paula

Ekran çözünürlüğü: 320 × 256, 320 × 512, 640 × 256, 640 × 512 (+ özel modlar)

Renk: 4096 renkten 320 çözünürlükte 32, 640 çözünürlükte 16 renk

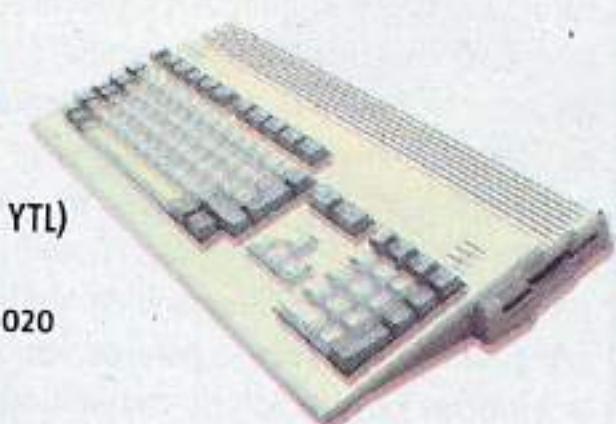
Ses: 4 kanal 8-bit PCM

İşletim sistemi: AmigaOS v2.05

AMIGA 1200

Üretim yılı: 1992

Fiyatı: 399 paund (930 YTL)



İşlemci: Motorola MC68020

İşlemci hızı: 14,19 MHz

Hafıza: 2 MB chip RAM

Yan işlemciler: Alice, Lisa, Paula

Ekran çözünürlüğü: 320 × 200'den 1280 × 512'ye

Renk: 16.8 milyonluk paketten 256 renk. HAM8 modunda 262.144 renk.

Ses: 4 kanal 8-bit PCM

İşletim sistemi: 4 kanal 8-bit PCM

DEMOSCENE

Önceki sayılarımızdan birinde Amiga demoları (makinenin ses ve görüntü yeteneklerini sonuna dek kullanan programlar) hakkında zaten yeterince bilgi vermiştim. Amiga, demo geliştiricileri için gerçek bir cenneti. Bu cümle, bugün bile geçerliliğini koruyor çünkü hâlâ Amiga demoları üreten çok sayıda aktif grup var ve çalışmaları bugün için bile oldukça heyecan verici. Demoscene arşivlerine örneğin <http://ada.planet-d.net> ya da www.amigademos.org adreslerinden ulaşabilirsiniz.

AFTER SEGA'S NEW BABY, AMIGA BRING YOU THE MOTHER.



baslandı, orijinal model Amiga 2000'in tasarımını iki bağımsız ekip üstlendi. İlk ABD'de tasarlandı ve Amiga Inc.'in ana kadrosunun önemli bölümü bu projede çalışıyordu. İkinci ekip ise Almanya'da kuruldu. Commodore'un planı Amiga 1000'den olabildiğince kâr elde etmektı ve bu kadar kısa süre içinde diğer teknik yenilikler için yatırım yapmak istemiyordu. Jack Miner ve ekibi bu yaklaşımından hoşlanmamıştı. Amiga ekibi, üzerinde çalışıkları platformun, kolayca yayına bilen bir makine olması gerektiğini düşünüyordu ve bu yüzden Amiga 2000'i Amiga 500'den daha fazla öne çıkarmaya çalışıyordu. Düşük fiyatlı

Atari ST ile rekabet edebilecek ürün oldu.

Her iki modelin de piyasaya çıkışından hemen sonra Commodore, organizasyonunda bazı değişiklikler yapmaya karar verdi. Amiga'nın Los Gatos'taki ana ofisinin kapanıp tüm eski çalışanlarının işten çıkarılmasının (Amiga 2000'in tasarımı Almanya'ya aitti) yanı sıra genel müdür koltuğu da el değiştirdi. Thomas J. Rattigan'ın döneminde şirket dipten çıkmayı başarıp kâra geçtiği halde Rattigan'ın yerini Irvin Gould aldı. Bu arada Amiga 500 ve Amiga 2000 de başarılı olmuştu. Amiga 2000, profesyonel makinelerin ve klasik PC'lerin en çok tuttuğu ABD pazarının gözdesi oldu. Apple'ın ürettiği bilgisayarlar bile fiyat/performans oranı bakımından Amiga'nın gerisinde kalmıştı.

Gerçek bir efsane, A500

Ama bu Amiga 500'ün başarısıyla kıyaslandığında hiçbir şey değildi. Avrupa ve özellikle İngiltere A500'le büyülenmişti ve Atari ST'ye göre fiyatı biraz daha yüksek olsa da aralarındaki performans farkı devasaydı. Commodore yeni platformu sayesinde



Koleksiyoncunun çılgin dünyası

Amiga çevresinde kümelenen insanlardan bir bölümü "kendi" platformlarının olduğunu yillardır kabul edemiyor. Oyunlar ve eski bilgisayarlar için artık gelenekselleşmiş olan biriktirme çılglığı öyle popüler bir hal aldı ki artık bu makineler koleksiyoncular için hazine değeri taşımıyor (tabii orijinal bir Amiga 1000'den ya da A1500'ün ilk modelinden bahsetmiyoruz). Oyunlar için durum daha da ilginç. Örneğin e-bay.com'a bir göz atarsanız oyunların, piyasa değerlerinin çok daha üstünde fiyatlarla alıcı bulduğunu göreceksiniz. Hemen bir örnek verelim: İlk Shadow of the Beast'in özel baskısıyla birlikte bir tişörtü ya da H. R. Giger'in desenlediği kutusu içindeki Darkseed oyunu ya da Great Giana Sisters'in çok az bulunan Amiga versiyonu (yayınlandıktan kısa süre sonra raflardan geri çekilmiş) bugün açık artırmada 100 doların üstünde çakiliyor. Amiga'yla ya da koleksiyonculukla ilgileniyorsanız www.caps-project.org adresine mutlaka uğrayın. Burada, Amiga'nın tüm sürümleri için yapılmış tüm ilginç oyunlardan bir koleksiyon yaratıp gelecek nesillere bırakmayı amaçlayan Amiga hayranlarını bulacaksınız. ☐

nihayet oyun geliştiricilerin dikkatini çekmeyi başarmıştı. Çoğu Atari ST oyunu derhal Amiga'ya uyarlanmaya başladı. 1988 başında da artık sadece Amiga'ya özel oyunlar yapılmıyordu. Atari ST sistemi geride kalmıştı. Amiga oyunları Atari'ye uyarlanısa bile sonuçlar teknik açıdan çok kötüydü. Bu sıralarda henüz PC oyunu diye bir şey yoktu. PC hiçbir multimedya desteği olmayan bir ofis platformuydu ve sadece text adventure'lar ve çok nadir olarak hit oyunlar PC'ye taşıyordu.

Amiga oyunlarının kalitesi, oyun tasarımcılarının bu sıra dışı mimari kolayca adapte olabilmesinden kaynaklanıyordu. Amiga 500'ün ilk birkaç ayında kendi zamanına göre oldukça gelişmiş oyunlar tasarlandı ama 90'ların başında yayınlanan oyunlarla kıyaslandığında bunlar çok zayıf kalan denemelerdi.

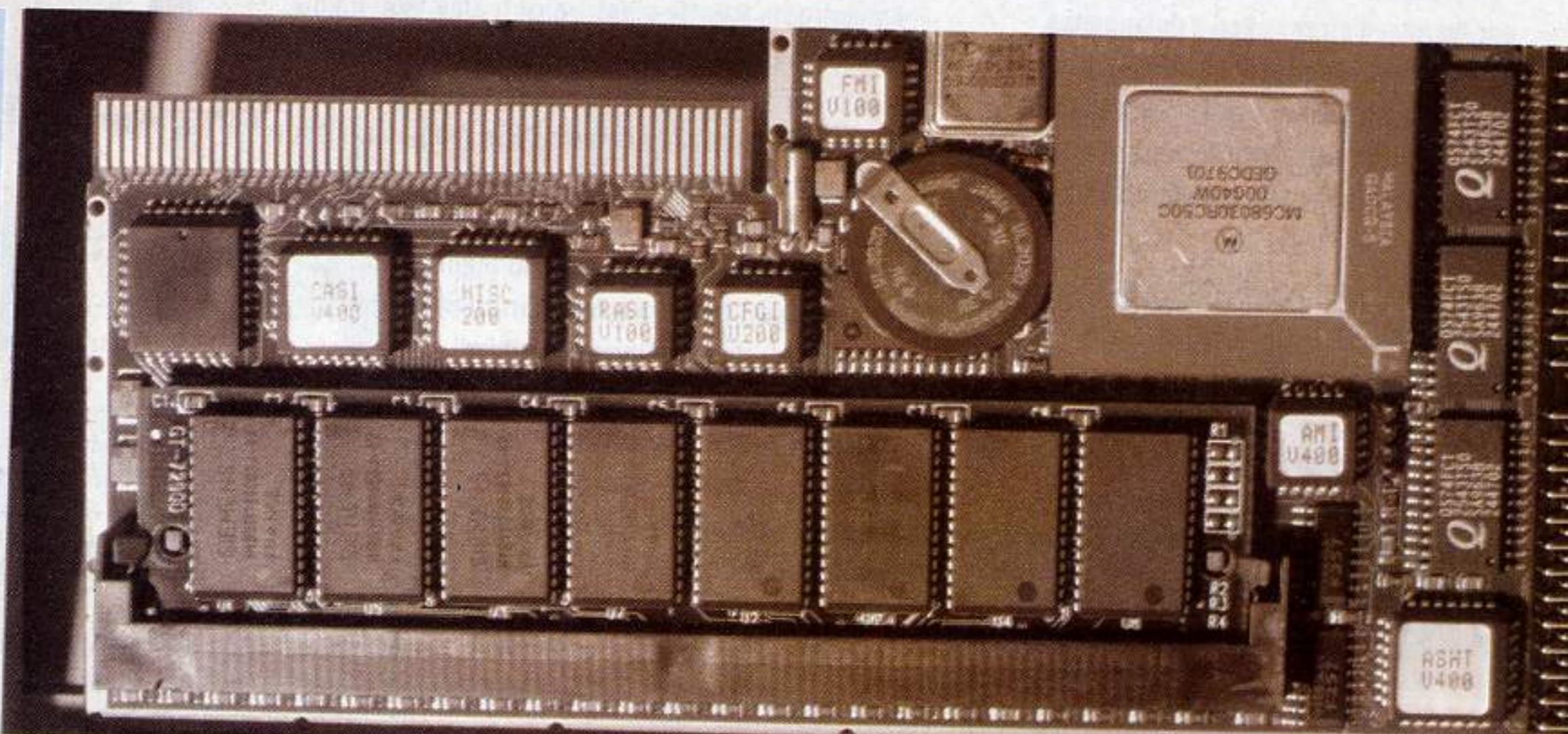
1988 ve 1989 yılları Commodore'a birkaç önemli zafer getirdi ve aynı zamanda Amiga'nın geleceğini de garantiye aldı. A500, bilgisayar oyunları liderliğini kesin olarak Atari ST'nin elinden almıştı. Amiga ayrıca Atari'nın açtığı ve uzun zamandır süren mülkiyet davasını da kazanmıştı. Commodore'un davayı çözüdüğü sıralarda, şirketin yeni denemelere ve Amiga'nın daha da geliştirilmesine yönelik ilgisizliği su yüzüne çıkmaya başladı. Amiga Inc. ekibinden çıkan yenilikçi fikirler çoktan diğer firmalara yayılmıştı (özellikle de Atari ve Apple'a) ve bu rekabet Commodore'u oldukça zorlamaya başladı. Şirketin pazarlama konusundaki acemi tutumu, yeni geliştirilen platformun müşteriyi çekmesine engel oluyordu. Bu konudaki tek istisna İngiltere ve Almanya ofisleri idi. Gerçekten de sıkı ve iyi çalışan birer Commodore ofisine sahip bu iki ülkede Amiga dünyanın geri kalanına kıyasla çok daha iyi sattı. Çeşitli dergilerde yayınlanmış resmi olmayan bazı kayıtlara göre İngiltere'de 1,5 Almanya'da ise 1,4 milyon adet Amiga satıldı.

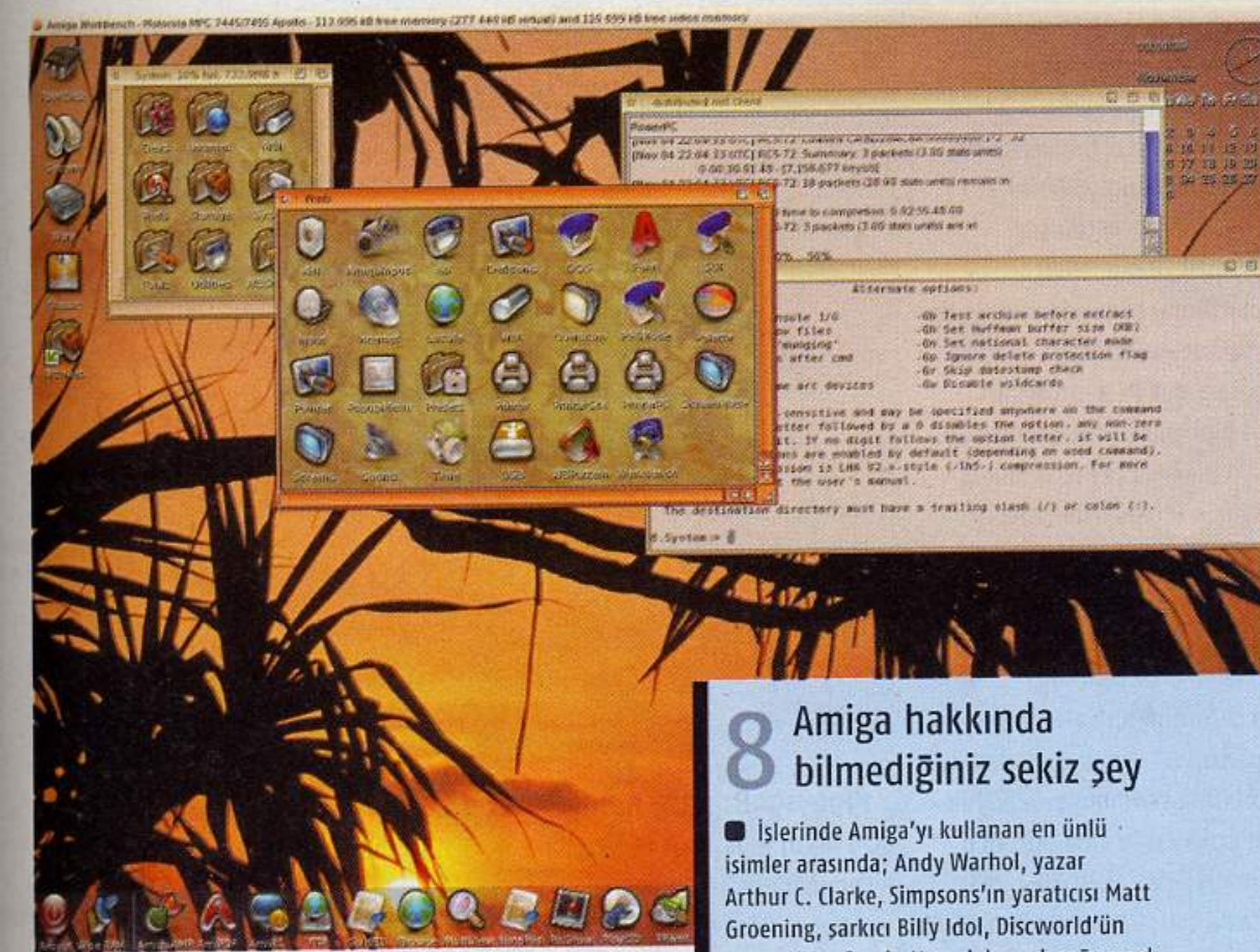
1990-1993: Altın çağ 90'ların başı Amiga severlerin altın çağydı. Commodore, Amiga'nın geliştirilmesi sırasında bir ton hata yapmış olsa da kâr etmeye devam etti ve 1990'da her zamankinden daha fazla makine sattı. Commodore aynı yıl, kaderleri çok farklı olacak iki yeni model daha çıkardı piyasaya: Profesyonel amaçlara hizmet eden Amiga 3000 modeli, kullanıcılarla yeni bir işlemci, yeni işletim sistemi



EMÜLATÖRLER

PC için Amiga emülatörünü söz konusu olduğunda WinUAE dışında bir seyden bahsetmeye gerek yoktur. WinUAE'nin güncel sürümünü www.winuae.net adresinde ve CD'mizde bulabilirsiniz. Çoğu emülatörde olduğu gibi en büyük dert ROM kullanımı ve işletim sistemi. Diğer emülatörlerde hırsızlık dışında bir sansız yokken, Cloanto isimli tanınmamış bir firma tarafından hazırlanan Amiga Forever özel bir konuma sahip. Amiga Forever'ı 30 dolardan daha az bir ücret karşılığı internetten indirebilir ya da 50 dolara CD'sini satın alabilirsiniz. Paranızın karşılığında, sadece yasal başlangıç paketi olan ROM ve OS'u almakla kalmayacak, aynı zamanda PC'nizi "sanal" bir Amiga'ya dönüştürecek diğer bileşenleri de edineceksiniz. Daha fazla bilgiyi [www.amigaforever.com](http://amigaforever.com) adresinde bulabilirsiniz. ☐





(Amiga OS 2.0) ve NewTech yapımı Toaster isimli harici bir ekran kartı kazandırdı. Ama Amiga CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) ismi verilen diğer deneme ticari olarak başarısızlığa uğradı. Belki bu noktada Commodore'un akıllı davranışının ve oyun endüstrisinin geleceğinin multimedya ve CD'de olduğunu önceden kestirdiğini düşünübilirsiniz. Ama biraz daha yakından bakarsanız işin aslinin biraz farklı olduğunu göreceksiniz. CDTV, Amiga 500'ün çok az değiştirilmiş bir versiyonuydu ki zaten A500 o zaman için de vakti geçmiş bir sistemdi. Sık siyah tasarımını ve CD mekanizması cihazın 700 paund etmesine maalesef yetmemisti.

CDTV'nin başarısızlığı çok büyütü ve pazara çıkışından bir yıl sonra Commodore bu modelin üretimini tamamen durdurup yerine 1 MB RAM'e sahip gelişmiş Amiga 500+'ı çıkarttı. Bu sırada Nintendo ve SEGA da 16-bitlik konsollarıyla çıkıştı. Bu konsolların oyunları Amiga kalitesine bir hayli yakındı. Ayrıca sürekli gelişen yapıyla PC'ler de artık oyundan kår etmeye başlamıştı.

0 sırada uykuda olan Commodore bile değişim zamanının geldiğini fark etti ve 1992, Amiga'nın 1985'ten sonraki en büyük patlamasını yaptığı yıl oldu. Yine de değişiklik için epey geç kalınmıştı ve platformların geleceğini belirleyecək esas konu ihmali edilmişti: Üç boyutlu grafik kullanımı. İlerleyen yıllarda, bazı Commodore çalışanları konu hakkında yorum yaparken Commodore'un daha 1989'da Amiga 1200 gibi bir model üretebilme kapasitesi olduğunu, üstelik bunun A500'e yakın bir fiyatla satılabilceğini ama ellişindeki modeller yeterince sattığı için yeniliklerin ertelendiğini söyleyecektir.

1992'deki tüm değişime rağmen Commodore ne yapacağına karar vermiş görünmüyordu ve bir yıl içinde üç (!) ayrı model piyasaya sunuldu. İlk numerik klavyesi kırılmış ama az yer kaplayan tasarımla SNES ve Sega Mega Drive konsollarına rakip olabilecek Amiga 600'dü. A600'u dünya çok da sıcak karşılamadı ama sayesinde çok özel bir yeniliğe kavuştu: O zamandan beri notebook'larda kullanılan PCMCIA slotunun ilk hali (PC kartı).

8 Amiga hakkında bilmediğiniz sekiz şey

- İşlerinde Amiga'yı kullanan en ünlü isimler arasında; Andy Warhol, yazar Arthur C. Clarke, Simpson's'in yaratıcısı Matt Groening, şarkıcı Billy Idol, Discworld'ün yazarı Terry Prachett ve daha pek çoğu vardı.
- Amiga 600'ün ilk ismi, aslinin yarısıydı: Amiga 300. Piyasaya çıkışından hemen önce Commodore tarafından Amiga 500'ün başarısının izini takip etmesi için ismi değiştirildi.
- Özel grafik modu HAM8, Amiga 1200'ün çok sayıda farklı çözünürlükte çok sayıda rengin görüntülenmesini sağlar. Öyle ki bugünün PC'lerinde bile bu kadarını göremezsiniz!
- Amiga'nın kullandığı sıkıştırma algoritmalarından biri olan LZX sonradan Microsoft tarafından satın alınmış ve bugün kurulum dosyalarında kullanılan CAB sıkıştırma formatına temel oluşturmuştur.
- Geniş bir Amiga 4000 Taglı Spielberg filmi Jurassic Park'ın ön canlandırma sahnelerinin yapımında kullanıldı. Ayrıca Robocop, Terminator II, The Abyss, Total Recall ve daha birçok filmin yapımında da Amiga'lar kullanıldı.
- 80'lerin başında Amiga Inc.'in orijinal kadrosu (Jay Miner ve yardımcıları), bilgisayarlarını geliştirmeleri için gereken paranın bir kısmını, vücut ağırlığıyla çalışan, uzaktan kumandalı dev oyun kontrol cihazları satarak kazandı.
- "En İyi Görsel Efekt" ödülünü tam beş kez kazanan bilim-kurgu dizisi Babylon 5'deki uzay gemileri ve özel efektlər bir Amiga 4000 üzerinde yaratıldı.
- İlk üretilen Amiga 1000'lerin kasasının içinde Amiga'nın yaratıcısı Jay Miner'in köpeği Mitchy'nin pati izi vardı. ☐

Ama Commodore'un 1992'deki asıl çıkışı daha sonra geldi. Şirketin mühendisleri son birkaç yıldır üzerinde çalışıkları şeyi nihayet gösterme şansı bulmuştu. Pasaden'deki World of Commodore fuarında Advanced Amiga konseptiyle ortaya çıktılar. Bu, özel üretim iki yeni çiple çalışan bir makineydi (Agnus Alice'e, Denise ise Lisa'ya dönüştürülmüş ama Paula yerinde duruyordu). "AGA chipset" denen sistem 16,8 milyon renkten 256'sını görüntüleyebiliyordu ve bu o zaman için oldukça

en meşhur amiga modelleri - II



AMIGA 3000

Üretim yılı: 1990
Fiyatı: 3000 pound (6.980 YTL)

İşlemci: Motorola MC68030
İşlemci hızı: 25 MHz
Hafıza: 2 MB chip RAM
Yan işlemciler: Super Denise, Fat Agnus, Paula
Ekran çözünürlüğü: 320 × 240'tan 960 × 512'ye
Renk: 4096 renkten 320 çözünürlükte 32, 640 çözünürlükte 16 renk
Ses: 4 kanal 8-bit PCM
İşletim sistemi: AmigaOS v2.0



AMIGA 4000

Üretim yılı: 1992
Fiyatı: 2466 pound (5.730 YTL)

İşlemci: Motorola MC68040 (ilk modeller 030, sonrakiler 060)
İşlemci hızı: 25 MHz
Hafıza: 2 MB chip RAM, 2 - 4 MB fast RAM
Yan işlemciler: Alice, Lisa, Paula
Ekran çözünürlüğü: 320 × 240'tan 960 × 512'ye
Renk: 16.7 milyonluk paletten 256.000 renk
Ses: 4 kanal 8-bit PCM
İşletim sistemi: AmigaOS v3.0



AMIGA CD32

Üretim yılı: 1993
Fiyatı: 399 pound (930 YTL)

İşlemci: Motorola MC68020
İşlemci hızı: 14,19 MHz
Hafıza: 2 MB chip RAM
Yan işlemciler: Alice, Lisa, Paula, Akiko
Ekran çözünürlüğü: 320 × 200'den 1280 × 512'ye
Renk: 16.7 milyonluk paletten 256 renk
Ses: 4 kanal 8-bit PCM
İşletim sistemi: AmigaOS v3.1

Commodore nasıl bitti?

Amiga'nın sonu oldukça kafa karıştırıcıydı ama en azından hangi patent kime ait, logo kimin gibi konularda bilgiler net. Meşhur Commodore içinse durum biraz daha üzücü. C= logosunu görebilmek için boş bir CD ya da DVD medyası almanız gerekiyor. Bu açıdan, Atari bile daha iyi bir noktada. Birkaç yıl önce Infogrames firması Atari markasını satın aldı ve bu marka altında PC için yeni oyunlar geliştirmeye başladı.



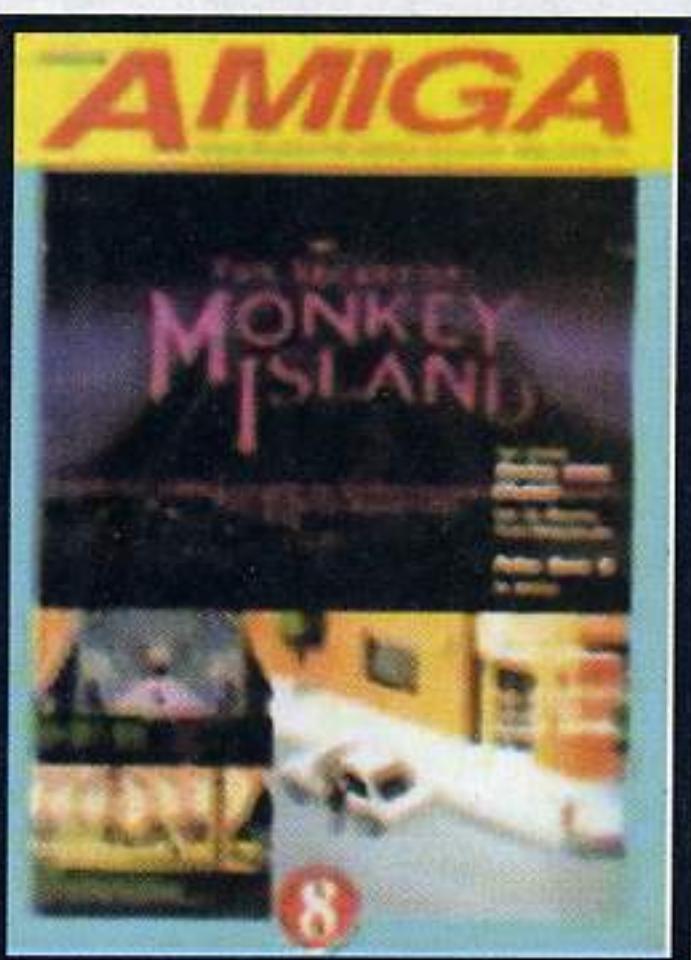
sistem 16,8 milyon renkten 256'sını görüntüleyebiliyordu ve bu o zaman için oldukça etkileyici bir performansta. Yeni çiplerin şüphesiz yeni makinelere ihtiyacı vardı ve böylece ev kullanıcılarını hedefleyen Amiga 1200 ve profesyoneller için de Amiga 4000 de piyasaya çıktı.

Öte yandan problemler de giderek büyüyordu. 1993'te id Software diye adı duyulmamış bir firma, Doom diye küçük bir oyunla çıktı ve her şey karıştı! Artık herkes Doom oynayabilecekleri bir PC almanın yollarını arıyordu. Amiga ise bu konuda hiçbir şey yapamadı çünkü mimarisi 3D modelleri kapsamıyordu. PC platformu sonunda kısmen de olsa ses kartları sayesinde multimedya özelliğini kazanmıştı (o zamanlara dek PC oyunlarının müzikleri R2-D2'nun biplemlerinden farksızdı). Henüz düzgün çalışan bir işletim sisteminden yoksun olmasına rağmen ("hâlâ öyle" diye bağırdığınızı duyar gibiyiz!) PC'ler oyun makineleri olarak büyük bir destek görmeye başladı.

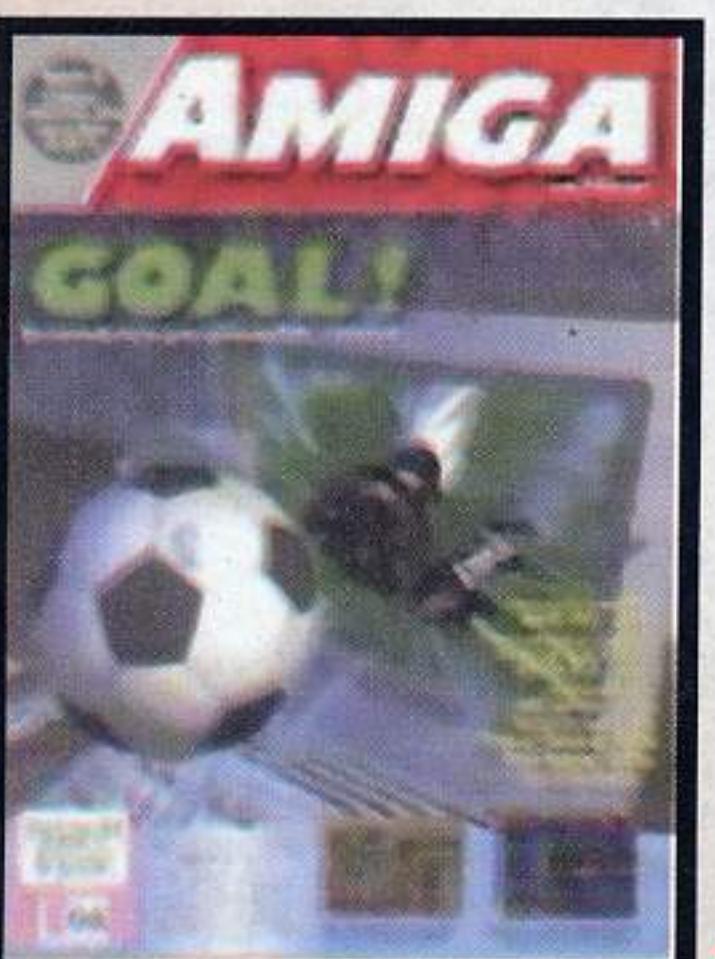
Commodore'un tek rakibi artık Atari değildi ve önceki başarılarının sarhosluğunu atlatamayan inatçı Commodore pazardaki yeni baskılarla başa çıkamadı. Mali raporlarında Commodore büyük kayıplara uğradığını açıklıyordu ama durum o kadar da kötü görünmüyordu. A1200 ilk birkaç ayında 100 binden fazla sattı ve 1993'te tarihin ilk 32-bit konsolu olan Amiga CD32 piyasadaki yerini aldı. CD32, başta içindeki CD birimi olmak üzere A1200'den daha gelişmiş bir donanıma sahipti. Cihazın başarısı, özellikle de rakibi olan Atari Jaguar ve Panasonic 3DO ile kıyaslandığında hiç de hafife alınacak gibi değildi. Bizim ülkemize gelmeyen Amiga CD32 Commodore'u yeniden ayakları üzerinde doğrultmaya yetmemiştir. Bazı kaynaklara göre Commodore'un 1993 sonuna kadar 400 bin adet CD32 satması gerekiyordu ama bu sayının sadece yarısına ulaşabildi.



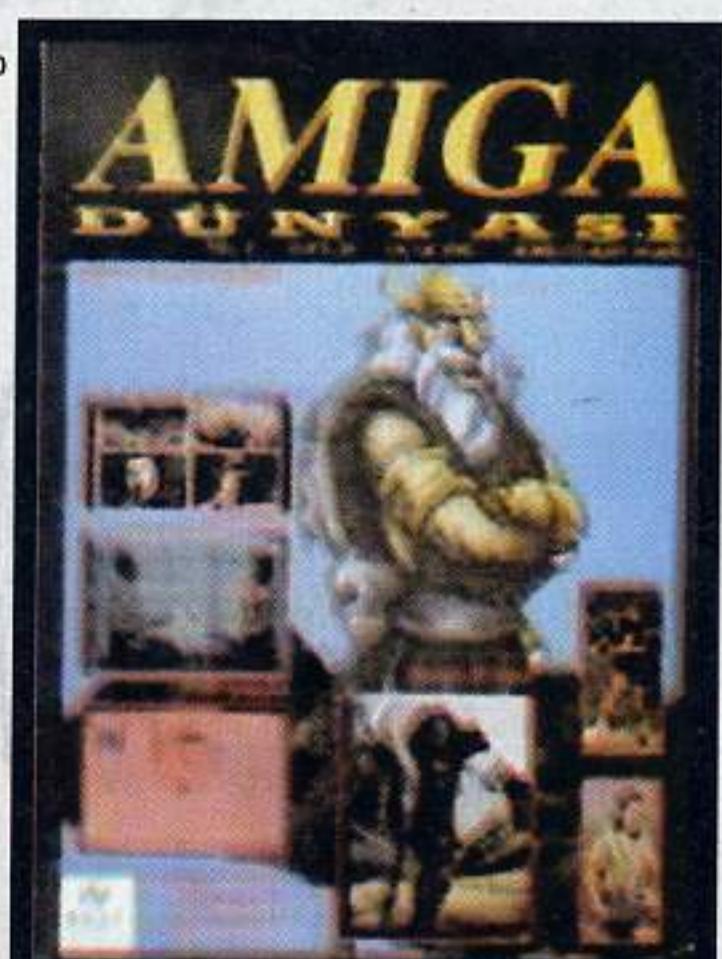
1992



1995



1990



1993



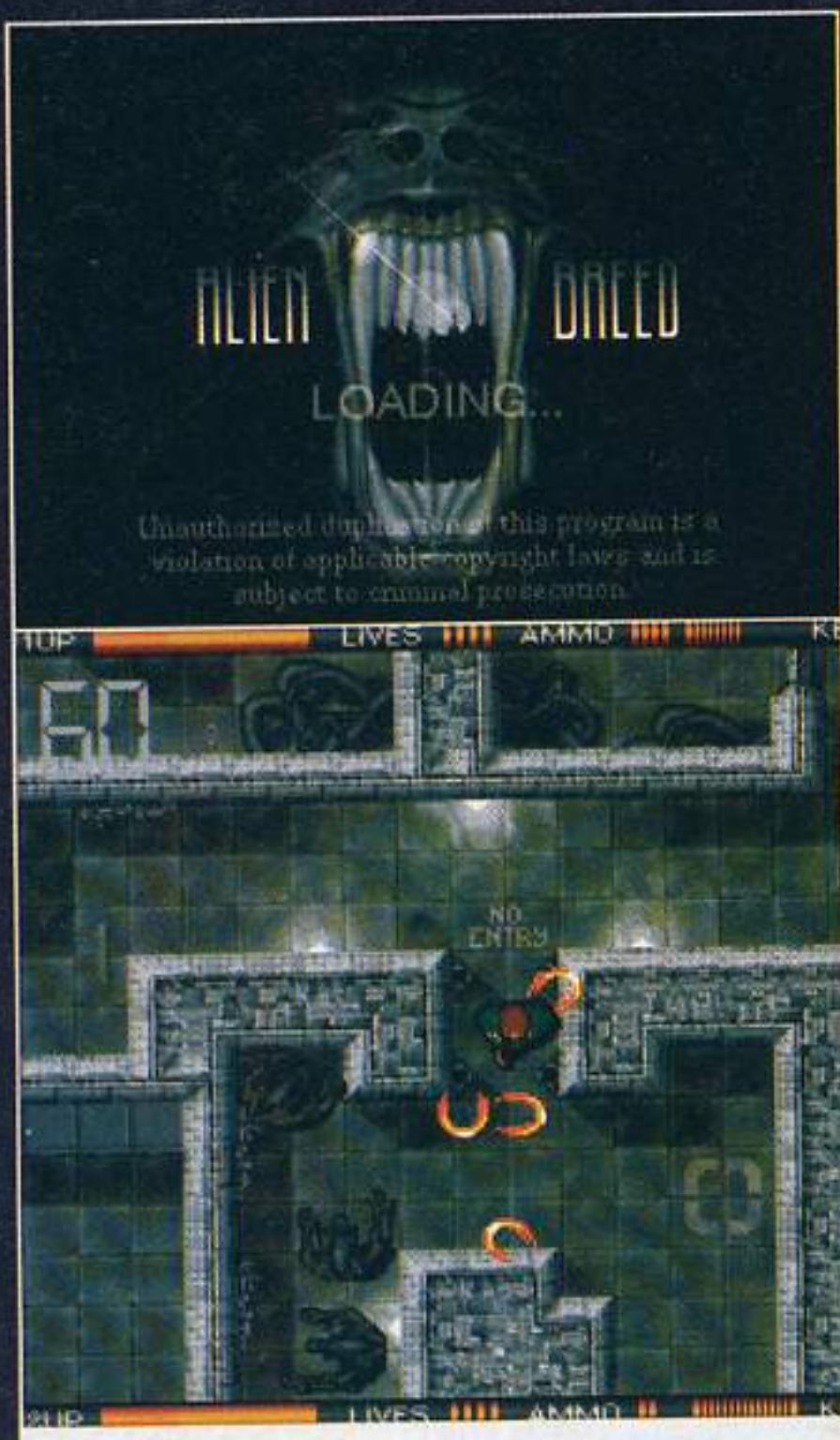
1994-1998: Kara bulutlar

29 Nisan 1994, saat 16:10'da Commodore International resmen iflas ettiğini açıkladı. CNN ve BBC gibi televizyon kanalları haberini duyurdu, sonra bunlara gazete ve bilgisayar dergileri de eklendi. Commodore İngiltere'den Colin Proudfoot'un sözleri kayda değerdi: "İngiltere pazarı bundan etkilenmeyecektir. Bu marka, silinip gitmeyecek kadar güçlü. Commodore ve Amiga'nın bu güç durumdan daha güçlü ve daha başarılı bir ortaklığa çıkacağına inanıyoruz." Böylece Amiga için, gerçekleşmeyen dileklerin, tutulmayan sözlerin ve büyük bir gizemin başladığı çağ'a girilmiş oldu. "Amiga geri geliyor, Commodore canlanıyor, Amiga'yı başkası aldı" gibi speküasyonlar sürekli büydü ve şirketin tamamen ortadan kaybolduğu birkaç yıl sonrasında kadar da devam etti. 20 Haziran 1994'te Amiga'nın babası, efsanevi Jay Miner'in ölümesiyle her şey daha da üzücü hale geldi.

Commodore Int. yanında yüklüce bir borç ama zengin bir bilgi birikimiyle satılığa çıkmıştı. Medya olası yeni yatırımcılar üzerinden speküasyona başladı. Öne çıkan isimler arasında Commodore İngiltere, Dell, Escom, Samsung ve hatta IBM bile vardı. Nihayetinde, en iyi teklif bir Alman firması olan Escom'dan geldi. Firmanın Commodore'a ilgisinin esas sebebi "C=" markasının popüleritesiydi ve bunu yeni PC'lerinde ve yan ürünlerinde hemen kullanmaya başladı. Amiga yeni bir yola girmiştir. Escom, mevcut modellerin

imalatını yenilemek ve yeni platformlar geliştirmeye devam etmek üzere Amiga Technologies adında kardeş bir şirket kurdu. İlk denemeler için para bulmak mesele değildi ve A1200 ile A4000 hâlâ alıcı buluyordu. Ancak sonraki yatırımlar için para giderek azalıyordu ve 1996'da Escom'un mali değerleri eksiyi göstermeye başladı. Yılın sonunda Escom tamamen iflasa girdi ve bu sırada Amiga Technologies satılığa çıktı. Bir süre önce Amiga ismini "set-top boxes" denen (TV sinyallerini çözmek için kullanılan ekipman) ürünü için lisanslamayı düşünen VISCorp. sahneye çıktı ve Amiga'ya talip oldu. 1998 içinde VISCorp.'un tüm ödemeyi yapacak kadar parası olmadığı ortaya çıktı ve mahkeme emriyle anlaşma iptal edildi. Bu da Amiga'nın tabutuna çakılan son civiydi. Efsane platformu tekrar hayatı döndürmek için hayranları ellerinden geleni yaptırsa da vakit geçtikçe umutlar da tamamen söndü.

1998-2005: Kazananlar ve kaybedenler _ 1997'ye girmeden Amiga Technologies'in sahibi bir kez daha değişti, yeni patron Gateway 2000'di. Resmi açıklamalarında Power PC işlemcili yeni Amiga modellerinden ve Amiga OS 3.5 ve 4.0'dan bahsediliyordu. Bildiğimiz sevgidimiz eski Amiga'nın bir daha dönmemek üzere gittiği de ortadaydı. 2000 yılında, yayın 12nci yılında efsane İngiliz dergisi Amiga Format da kapandı ve Amigalarındaki okunacak resmi bilgi kaynakları da böylece sona erdi. Bu makalede daha fazla detaya girmeye gerek yok. İnanın ki bu yazıyı bir bu kadar kadar uzatabilirdik ama sonuçta şu ana kadar öğrendiklerinizden daha fazlasını öğrenmemiş olurdunuz :) Amiga "bilgisayar çağının kaybedenleri" arasındaki yerini aldı. Ama bu efsane makinenin kendine has bir büyüsü var ve bu asla tamamen kaybolmayacak.



Alien Breed

Amiga'nın simgesi haline gelmiş birkaç oyundan biridir. Team 17 yapımı Alien Breed, "Alien" filminde uyarlanmamıştı ama esinlenmişti. Kuşbakışi görüntü, yaratıklar, peşinizi bırakmayan huzursuzluk duygusu ve tek bilgisayardan iki kişi oynayabileceğine... Bunlar Alien Breed'in getirdiği en önemli yeniliklerdi. Daha sonra, yeni 2D ve 3D bölümler de yapıldı ama Amiga'nın dağılmasının ardından Alien Breed bir daha dönmedi. Anısı önünde saygıyla eğiliyoruz. ↳

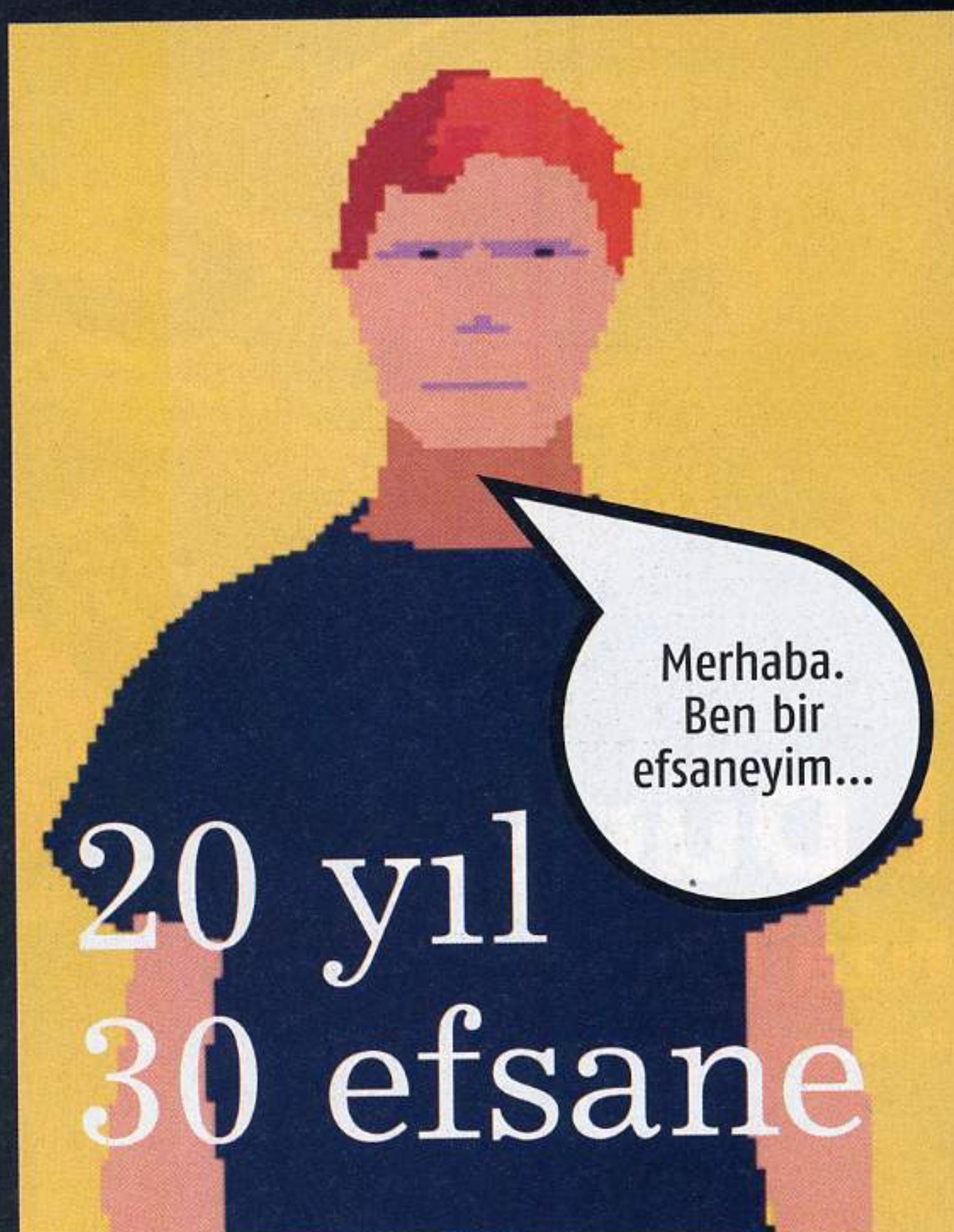
Yapım: Team 17
Çıkış yılı: 1991



Cannon Fodder

Araçlara atlayıp, düşmanlara karşı kullanmamıza izin vermesiyle bir ilk olan, savaşırken savaş karşılığı yapmasıyla tartışmalara yol açmış bir aksiyon oyunudur. Sensible Software'in yarattığı bu komik ve zor oyun hâlâ çeşitli şekillerde yaşamaya devam ediyor. Son olarak Cannon Fodder'in orijinal ekibinden bir kişi oyunun cep telefonu versiyonunu bile üretti. ↳

Yapım: Sensible Software / Virgin
Çıkış yılı: 1993



Aslında, Amiga'nın 20'nci yılı sebebiyle 20 oyun seçmeyi planlıyorduk ama uzun tartışmalara rağmen listedeki oyunları hedeflenen sayıya indiremedik. Hatta 30 oyunluk bir efsane listesi için bile katı kurallar koymak zorunda kaldık. Ana kriterlerimizi, oyunun doğrudan Amiga için yapılmış olması (ama sadece Amiga'da oynanabilen, özel yapım olması gerekmıyor), özgün olması ve oyun endüstrisinin tamamı üzerinde önemli bir etki yaratması şeklinde belirledik. Bu şartlar sebebiyle, öncelikle başka platformlar için üretilmiş bazı muhteşem uyarlamalar (Monkey Island, Dune II, Elite, Last Ninja, Civilization vs.) listeye giremedi. Ayrıca Capital Punishment, Alien Breed 3D II: Killing Grounds, Breathless gibi bazı oyunlar da, Amiga devri kapandıktan sonra üretilen daha yeni oyunlar da değerlendirme dışı kaldı. Şimdi gelin, gençliğimizi nerelerde harcamışız bakalım.



Defender of the Crown

Defender of the Crown Amiga'nın gerçek grafik yeteneklerini ortaya koyan ilk oyunlardan biriydi. Sonradan oyun birçok formatta yeniden yapıldıysa da en iyisi Amiga CD32 versiyonuydu. Kısa sayılabilen bir süre önce Cinemaware bu efsaneyi yeniden gün ışığına çıkartmaya yeltendi: Oyunun orijinal versyonu, isteyen indirsin diye bir web sitesine kondu ve PC için piyasaya sürüldü (ama degmedi). ↳

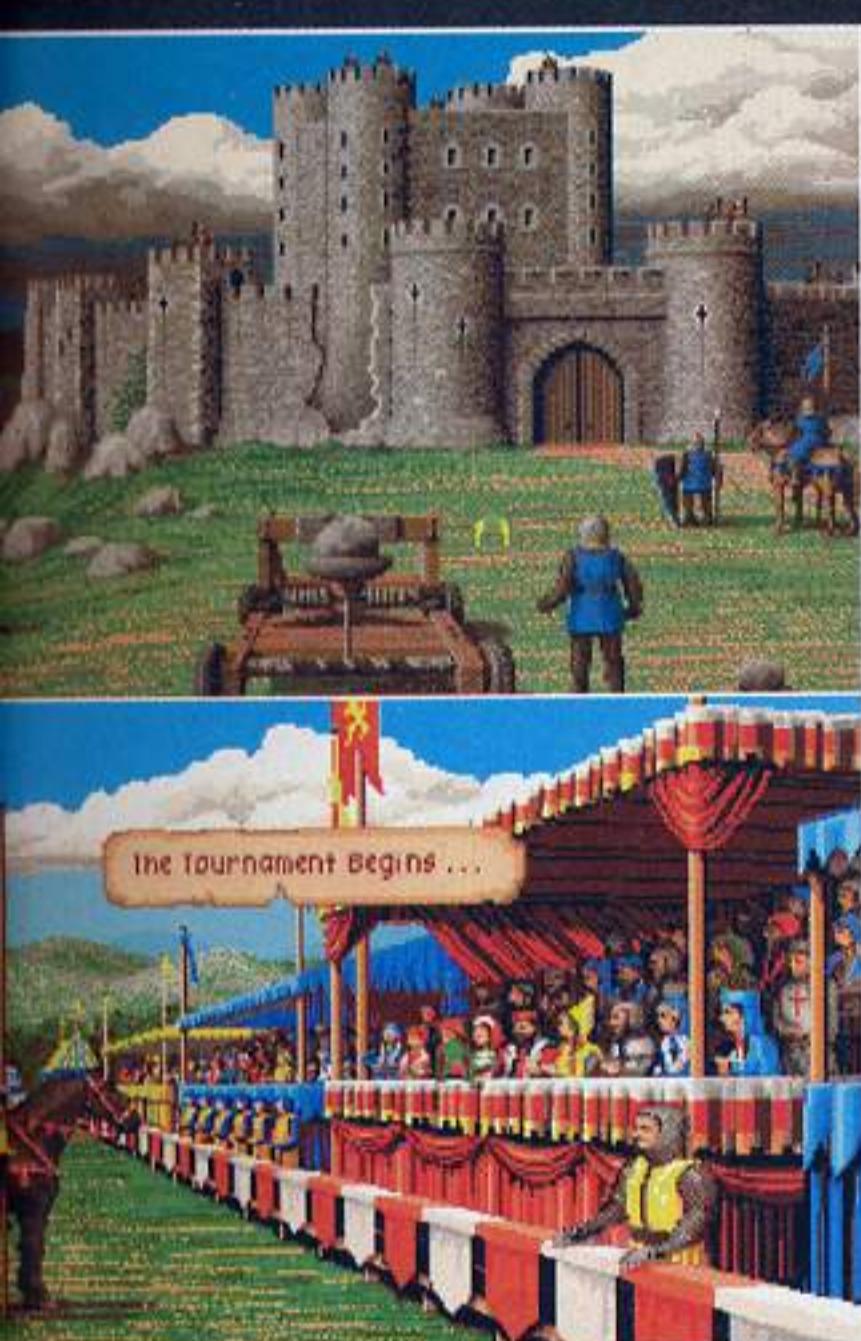
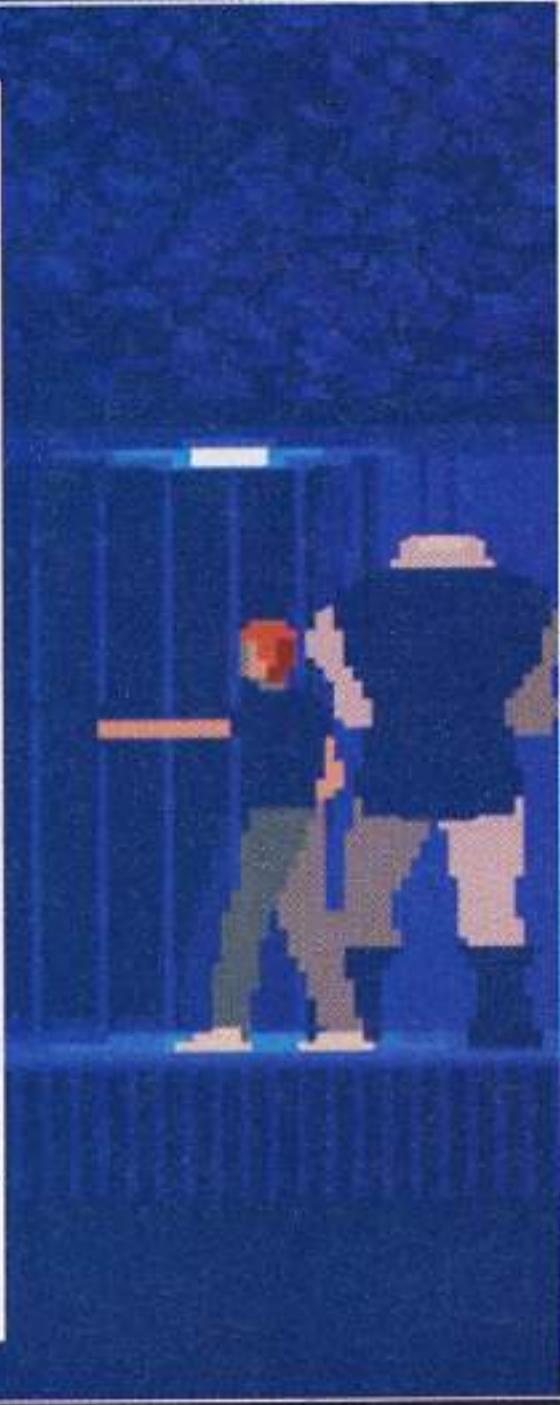
Yapım: Cinemaware
Çıkış yılı: 1986



© ANCO SOFTWARE 1990

Another World

Tam bir efsane ve Level editörlerine göre, tüm zamanların en iyi oyunlarından biri. Bir ton harika fikirle donanmış Another World, oyunlarla sinemayı birleştiren ilk yapımdı. Bazı sahneleri oyun tarihinin en göz alıcı mucieverleri arasında gösterilebilecek bu oyun ABD'de "Out Of This World" adıyla satıldı ve Sega MegaCD sistemi için resmi bir devam bölümü yapıldı. Flashback ve Fade to the Black isimli iki de dolaylı devam oyunu geliştirildi, ki Flashback de bu oyun gibi bir klasiktir.



Kick Off 2

Bu oyunu secerken kan aktı kan! "Birinci oyun daha iyidi" "Hayır efendim! İkinci Kick Off'u esas olan!" derken birbirimizi biraz kırmışız (ehem). Neyse ki birazcık oksijenli su, gazlı bez ve meşe odunuyla geçmeyecek bir durum yoktu ortada. Sensible Soccer çekana kadar biz futbol çocuklarını tozlu arsalardan kurtarıp oturma odalarına hapseden oyundur Kick Off 2. Ayağa yapışmadığı için topun arkasına geçip itmeniz gerekiyor. Ve o ölümcül falso yeteneğine sahip olanlar hep kazanırdı. Kaan! (Jesus değil) Bana hala börek borcun var, 9-4'ü unuttum sanma!

Yapım: Anco Software
Çıkış Yılı: 1990



Gods

Antik Yunan devrinde geçen klasik platform oyunu Gods, kusursuz grafik ve oynanışın nasıl olması gerektiğini gösteren tipik bir örnekti. Zor level'lar, çıldırtan hoplayıp zıplamalar ve muhteşem grafikler... Bunlar, Gods'in bizi cezbedmesinin en önemli nedenleriyydi. Bugün Amiga'yı animasyan herkesin emülatöre kesinlikle eklediği oyunlardan biri de Bitmap Brothers yapımı bu oyundur.

Yapım: Bitmap Brothers / Renegade Software
Çıkış Yılı: 1991



Superfrog

Türkiye'de o zamanlar SEGA yaygın olmadığı için, platform oyunu denince bu sevimli kurbağa gelirdi akla. Kız arkadaşını kurtarmak için olmadık maceraların peşinde koşan Superfrog, asla ve asla unutulmayacak bir güzelliktir. Bazıları Sonic'le karşılaşıyor olsa da, ikisi farklı oyunlardır ve bize soracak olursanız Superfrog havada karada tepesine basar Sonic'in. İsterseniz bizi vurun, ama öyle!...

Yapım: Team 17
Çıkış Yılı: 1993

AMIGA DERGİLERİ

Türkiye'de olduğu gibi tüm dünyada da Amiga kullanıcılarının en önemli buluşma noktası Amiga'ya özel dergilerdi. Kronolojik olarak ilk sırada, Amiga 1000'in piyasaya çıkışından sadece birkaç ay sonra yayınlanmaya başlayan ve 10 yıl boyunca devam eden Amerikan dergisi Amiga World'ü görüyoruz. Amiga'nın altın çağına gelindiğinde türeyen dergi sayısını biz de bilmiyoruz. Tabii bunlara içeriğinin çoğunu Amiga'ya ayıran karma dergileri de eklemek gerekiyor. Amiga World'den sonra Amiga Computing ve Amiga Format (tüm zamanların en çok satan dergisi) gibi İngiliz dergileri de büyük ilgi topladı.

Türkiye'deki Amiga dergileri ise bizce bütün yabancı örneklerinden daha iyidi. Her türlü teknik imkan ve maddi destekten yoksun olarak yıllarca bizi en sevdiğimiz makina hakkında bilgilendiren bu şövalyelerin önünde Level olarak saygıyla eğiliyoruz. Amiga Dünyası ilk akla gelen dergidir. Yıllar boyunca Amiga'nın sadece oyun değil, 3D modellemeden programcılığa ve çok güçlü olduğu müzik alanına kadar her alanda okuyucusunu bilgilendiren bu dergi efsaneydi. Daha sonra bayrağı Amiga devraldı. Biraz daha underground havası olsa da, "Amigascene"den işinin erbabi kişiler tarafından hazırlanıyordu. Ama, belli bir platforma bağlı olan her derginin başına geldiği gibi, o da Amiga'dan PC'ye görüşün kurbanı oldu. Daha sonra çıkan MegAmiga, efsanevi Gameshow dergisinin öncülüdü, muhteşem bir underground içeriğe sahipti ve okuması çok eğlenceliydi. 10 sayı kadar direndikten sonra Amiga ile birlikte götü. Bu arada, Türkiye'de bilgisayar oyunu dergiciliğinin temeli 64'ler ve Commodore dergilerini asla unutamayız, ama onların içeriği daha çok Commodore 64 ile ilgiliyordu.



Eye of the Beholder

SSI'ın überimizdeki emeği büyktür. Bütün bir Türk oyuncusu jenerasyonuna FRP türünü öğreten "Eye of the Beholder" da doruk noktalarıdır. FPS şeklindeki görüş açısıyla oynanan oyunun ölümcül tuzaklarla dolu derinliklerinde kaybolmamak için elimizde kareli metod defteri sürekli harita çizerdik. Sonraki yıllarda serinin popülaritesi iki yeni bölümle büyüyerek sürdüyse de ilk bölüm "en iyi" olarak kaldı. ☐

Yapımcı: Westwood / SSI
Çıkış yılı: 1990



Lemmings

Bütün büyük felaketlere balıklama atlayan bu ruhsuz yaratıkları tanımayan var mıdır? Oyunun Amiga'ya çıkışıyla birlikte oyuncular arasında "kim daha fazla Lemming'i tehlikeden kurtaracak" yarışı başlamıştı. 120 bölümden oluşan oyunda sonsuz sayıda tümsek, çukur, nehir, engel ve bol bol eğlence vardı. ☐

Yapım: DMA Design
Çıkış tarihi: 1990

Amiga Doom

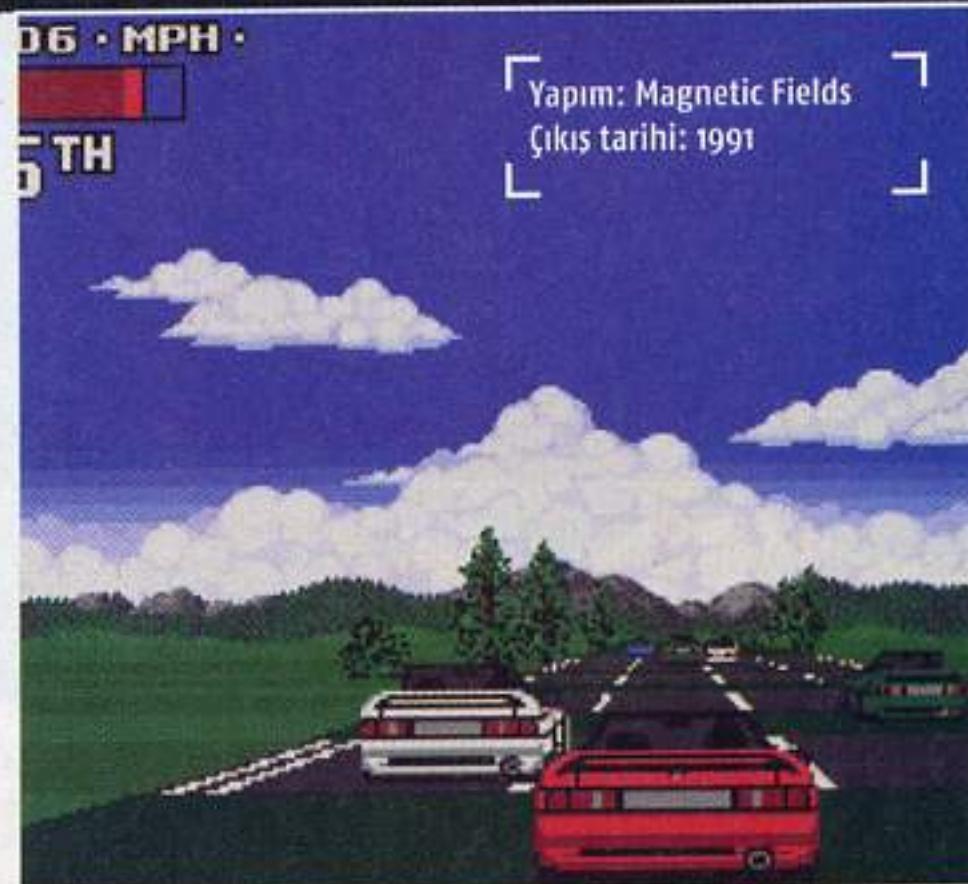
Sakaya karışık, Amiga'nın gerçek katillerinin John Carmack ve John Romero olduğunu söyleyebiliriz. Bu iki adam 1993 yılında DOOM'u çıkarttığı zaman Amiga zaten zirveden düşmeye başlamıştı ama ölümcül darbeyi vuran, DOOM'la birlikte ortaya çıkan 3D grafikler oldu. Herkes Amiga'nın 3D grafikler için hazır olmadığını ve bu teknolojiyi yakalayamayacağını düşünmüştü. DOOM o kadar ilgi çekiyordu ki çoğu Amiga oyuncusu makinelerini bırakıp PC'ye geçiyordu. Oysa Amiga'nın 3D oyunlar için uygun olmadığı düşüncesi sadece bir söyletiydi ve sonradan Amiga için yapılan bazı 3D seriler bunu kanıtladı. Tamam belki 1995'e dek değil ama sonradan Amiga için de DOOM ayarında oyunlar yapıldı (Gloom, Alien Breed 3D, Alien Breed 3D II, Breathless, Trapped ve daha pek çoğu...) Hatta 1998'de ilk Quake'le birlikte orijinal DOOM da Amiga'ya uyarlandı. Ama hepimizin bildiği gibi, çok geç kalınmıştı... ☐



Elite II: The Frontier

Elite da bir efsaneydi ve o da Amiga'da bol bol oynandı ama devamı olan Frontier, grafikleri ve özgün tarzıyla büyük kitleleri etkilemeyi başardı. Ama PC sürümünün Amiga'dakinden çok daha iyi olduğunu söylemek gerekiyor. Sonradan yayınlanan CD-ROM baskısı ise oyuncuların Amiga'yı ve disket yığınlarını tamamen unutmasını sağladı. Frontier, devam oyunlarının orijinallerinden daha iyi olabileceğinin tipik bir kanıtidır. ☐

Yapım: Gamatek
Yıl: 1993



Lotus Turbo Challenge II

Şahane bir yarış oyunu serisinin, yanında yeniliklerle gelen son halkası. Bu yeniliklerden ilki, Lotus koleksiyonundan yeni bir aracı (daha yavaştı ama daha sık bir modeldi). Sonra aynı pistte dönüp durmaya ve benzin istasyonlarına gerek yoktu, kutular da kaldırılmıştı. Bunun yerine farklı farklı pistlerde (çöl, kar, şehir gibi) yarışabiliyordunuz ve asıl hedefiniz olabildiğince hızlı bir şekilde checkpoint'e varmaktı. Split-screen seçeneği ise vazgeçilmezdi. ☐



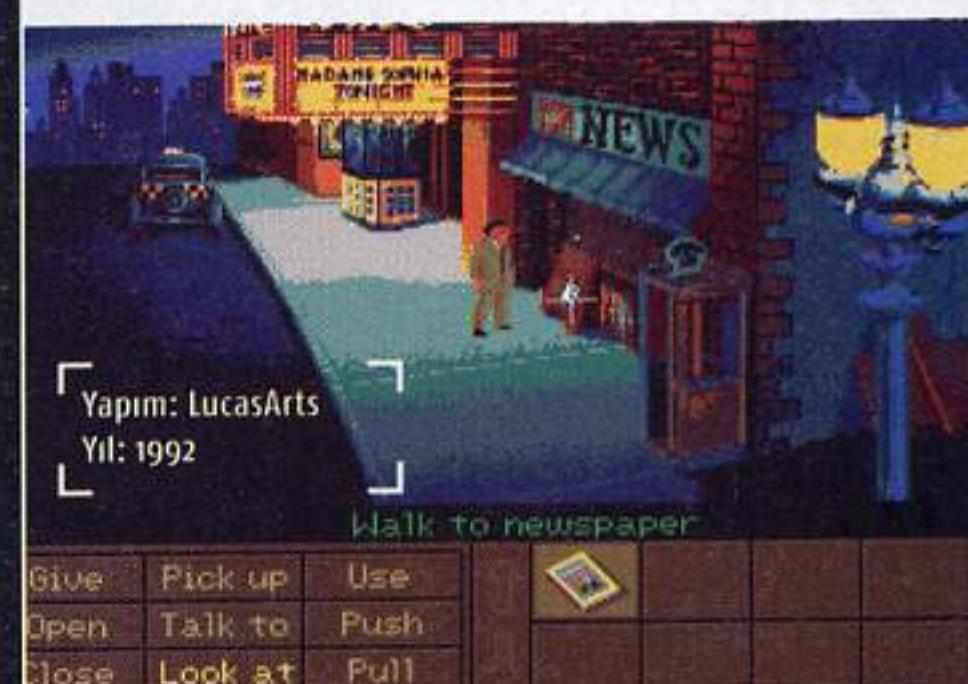
Formula One Grand Prix

Geoff Grammonds'un ünü nerden geliyor merak ediyor musunuz? Cevabınız evetse orijinal Sentinel dışında bir de Formula One Grand Prix'ye bakmanız gerekiyor. Oyunun şu ana dek dört devam bölümü yayınlandı ve çıkış tarihi 2002 olan son bölümde bile Amiga sürümünün tadını bulmak mümkünüdü. Oyunun, kendi zamanı için aşmiş vektör grafikleri ve harika fizik modeli Grammond'a ölümsüzlüğünü kazandırdı. Oyunla ilgili ilginç bir not da, gerçek pistler ve içermesine rağmen yarışçıların hayal ürünü olmasıydı. Bütün isimler teknik destek ekibi tarafından uydurulmuştu. ☐

Yapım: Microprose
Yıl: 1991

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Bu efsanevi oyun, üzerindeki "tüm zamanların en iyi adventure oyunu" etiketini uzun yıllar taşıdı. Bugün için artık bu önermeyi geçerli görmeyenlerin olabilir ama Fate of Atlantis'in kendi türü için bir temek taşı olduğunu kimse inkâr edemez. Fate of Atlantis sadece oyun sistemiyle değil kusursuz hikâyesi ve "film gibi" atmosferiyle de özel bir oyundu. Hatta çoğu kişi için hiç çekilmemiş "Indiana Jones 4" idi. ☐



Yapım: LucasArts
Yıl: 1992

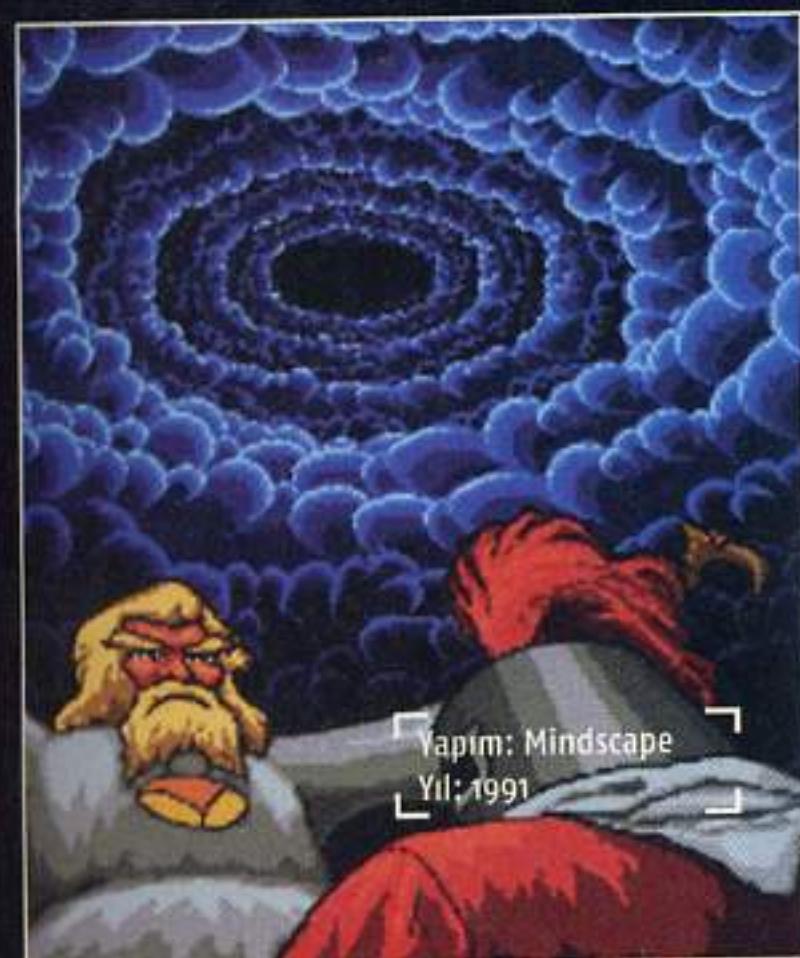
Give Pick up Use
Open Talk to Push
Close Look at Pull



Project X

Shoot em up'ların kralıdır! 6 devasa bölüm boyunca tepenize çeşitli açılardan yağış duran düşmanlar. Her level'in sonunda ayrı bir bölüm sonu canavarı. Silahınızı makineli tüfek, plazma, magma ve lazer topları ya da güdümlü mermilerle geliştirmeye imkânı... Team 17'in 3D Worms "oyunsuları" yapmadığı ve gerçekten Team 17 günlerde, ismini biz Amiga insanların kalbine kazıyan oyun budur işte. O unutulmaz müziğini bu ayki CD'mizin arabiriminde dinleyebilirsiniz.

Yapım: Team 17
Yıl: 1994



Sensible Soccer

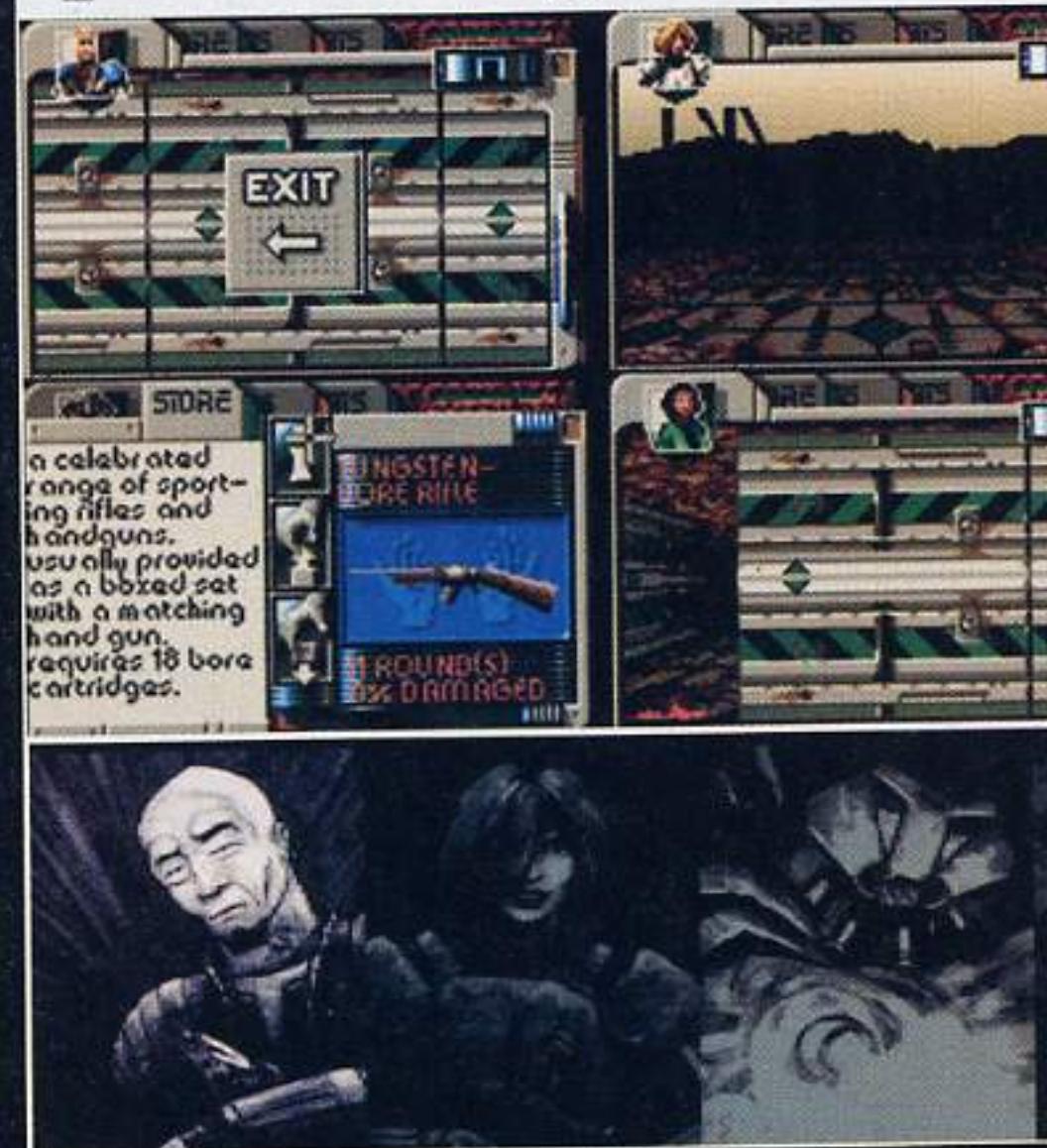
Sensible Soccer çıvana kadar futbol türü "Kick Off" serisinin hâkimiyetindeydi. Cannon Fodder'in yapımcıları, Sensible Soccer'la futbol oyunculuğuna yepenin özellikler kattılar: Artık oyuncuları kusbakışı görebiliyordunuz (evet küçüktüler ama böylece stadyumun yarısını görebiliyordunuz!). Hepimizin bayıldığı menajerlik modu ve oyunda gerçek isimleriyle yer alan kulüpler ve futbolcular Sensible Soccer'ı eğlenceli yapan özellikleriydi. Sonradan çıkan Sensible World of Soccer serisi bundan da iyidi. Bize

Yapım: Sensible Software
Yıl: 1993

Hired Guns

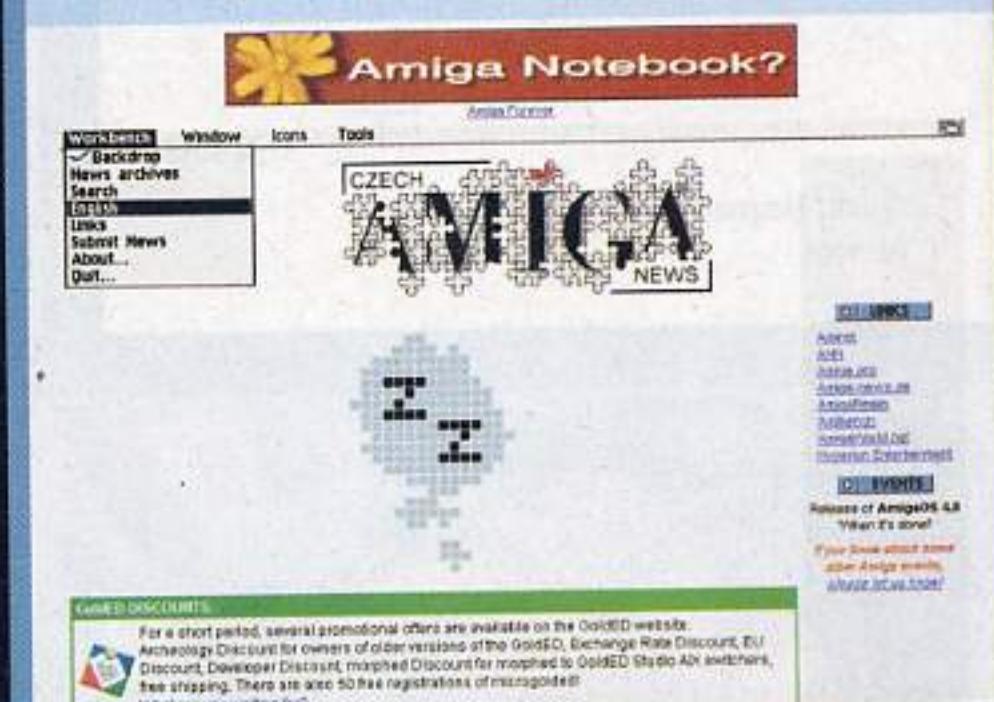
Devrim niteliğinde bir çok oyunculu oyun. Tek ekran dörde bölünmüştü ve herkes etrafı kendi gözünden görürdü. Eşsiz bir FPS'yi kısaca böyle tanımlayabiliriz. Ama aslen bir FPS değil, RPG idi Hired Guns. Dört kişilik eğlence, güçlerinizi birleştirme ve/ve ya birbirinize karşı oynamaya şansı. Bu oyunun 20 level'ini da bitirmek pek az insana kismet olmuştur. Onlardan bir tanesini de bizim ofiste besliyoruz :) (kim acaba?! – Sinan)

Yapım: Psygnosis
Yıl: 1993



Internette Amiga

Konudan habersiz biri, WWW çağının başlangıcında Amiga'nın sonunun geldiğini düşünebilir ki bu da internette bir Amiga cemaati olmadığı düşüncesi uyandıracaktır. Ama gerçek bunun tersidir. Amiga'nın geliştirilmesinde rol alan BBS bir yana, Aminet'ten mutlaka bahsetmemiz gereklidir. Aminet, PC üzerinden Amiga için yapılmış tüm freeware ve shareware'leri bulabildiğiniz bir sunucu ağı. Sitenin başka yerde bulunamayacak program ve demo arşivinden yapılan derlemelerle düzenli olarak oluşturulan CD setleri o zamanlar çok popülerdi. Aminet'in Amerikan versiyonuna www.aminet.net adresinden ulaşabilirsiniz. Klasik web siteleri arasında ise Amiga hakkında en kapsamlı site olarak <http://amiga.emugaming.com>'u ve en aktif haber sitesi olarak <http://amigaworld.net>'i sayabiliriz. Ayrıca www.back2roots.org'a da göz atmak isteyebilirsiniz.



Moonstone

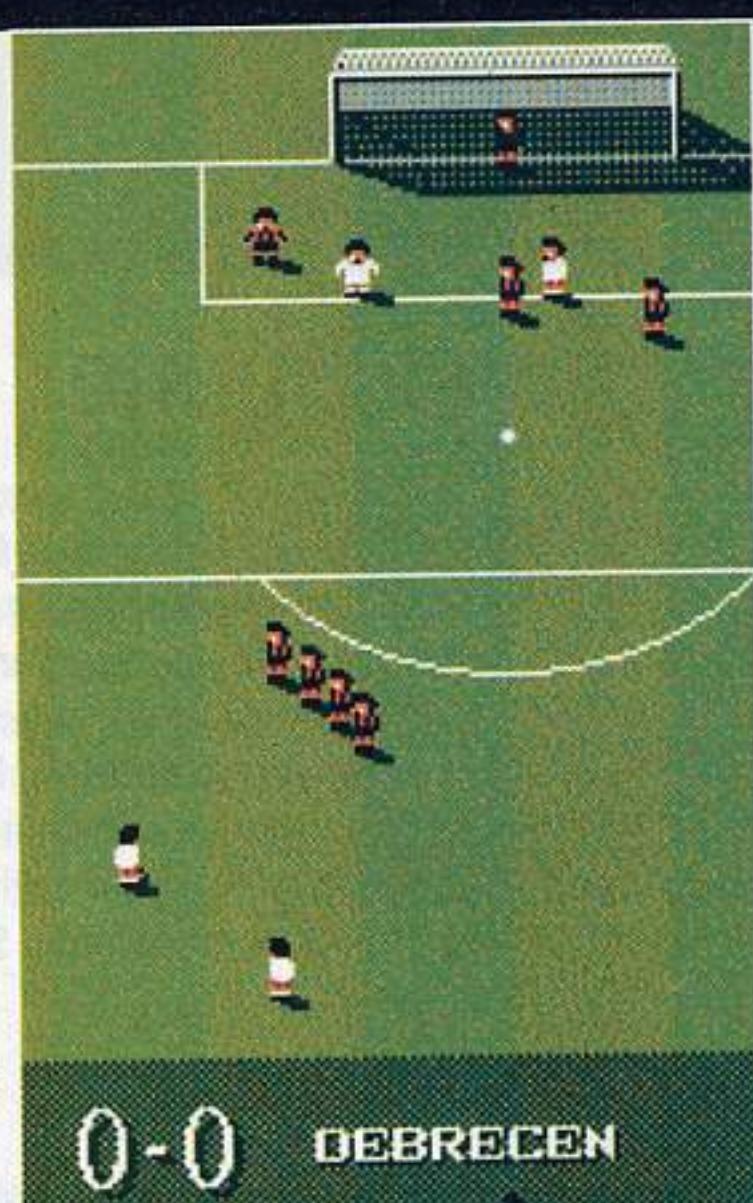
Dört kişi birlikte oynanabilen ama tek başınıza oynarsanız diğer üç şövalyenin bilgisayar kontrolündeki düşmanlara dönüştüğü bir aksiyon RPG idi Moonstone. "Ay taşı" arayışlarınız sırasında canavarlara karşı savaşır, şehirleri ziyaret eder ve en iyi ekipmanları satın alırdınız. Zar atıp şansınızı da deneyebilirdiniz. Bir düşman şövalyesiyle girdiğiniz savaşı kazanırsanız parasını ve silahlarını çalabiliyordunuz. Bunlar PVP'nin ilk örnekleriydı. Giriş videosundaki müzikler, dövüş sahnelerindeki aksiyon ve "bitirici" hareketlerin vahşiyle unutulmaz bir oyundu



Pinball Fantasies

Gerçek bir tilt oyunu oynamak istiyorsanız Pinball Fantasies'den iyisini bulmadınız. Party Land, Speed Devils, Billion Dollar Gameshow ve Stones&Bones... Tümü de muhteşem grafiklere (350x350 çözünürlük) sahip bu tilt masalarına inanılmaz müzikler ve ses efektleri eşlik ederdi. Kendi rekorunu defalarca kırmadan başından kalkamayacağınız bir oyundu. Topun alakası deliklerden birine düştüğü her seferde masaya indirdiğiniz yumruğu da unutmuyan.

Yapım: 21st Century Entertainment
Yıl: 1992





Super Cars

Magnetic Fields'in "dan!" diye ekrana çarpan logosundan sonra karşı karşıya kaldığınız Super Cars; modifiye imkanı, inişli çıkışlı yolları ve farklı silahlarıyla, bir araba yarışından fazlasıydı. Ya da çok daha fazlası. ☐

Yapım: Magnetic Fields
Yıl: 1991



Speedball II

Rakip oyuncuları dondurmak, kafasını kolu kırmak dahil her tür pisliğin serbest olduğu fütüristik bir "hendbol" oyunu. En zayıf takımın menajerliğini üstlenir ve takımınızı bulunduğu çukurdan şampiyonlar ligue'ye çıkartmaya çalışırdınız. Bir maç kazandığınızda para kazanırdınız ve bunu yeni oyunculara ve upgrade'lere harcardınız. Amaç turnuvalardan iki kupa alıp Speedball'un tek şampiyonu olmaktı. ☐

Yapım: Bitmap Brothers
Yıl: 1991



Simon the Sorcerer

Küçük, sıradan bir çocuk birdenbire kendini bir büyülüyü korumakla görevli olduğu tuhaf bir yerde bulur. Geleneğsel point-and-click adventure'ların bir örneği olan Simon öyle bir bağımlılık yapar ki bitirene kadar başından kalkamayabilirsiniz. Masadan kalkmadan geceğini iki gün boyunca sadece bisküvi yemişsinizdir ve ömrünü geri kalanında bisküviden nefret edersiniz (atmıyoruz, gerçekten yaşamıştır). ☐

Yapım: AdventureSoft
Yıl: 1994

Syndicate

Peter Molyneux'nun bu dâhiyane çalışması, izometrik açıyla oynayıp toplam 4 ajanımızı kontrol ettiğimiz muazzam bir oyundu. "Mind Control" ile tüm bir şehir halkın azı katillere dönüştürüldüğünüzde ve oyunun sonunda doğru sibernetik organları taka taka insanlıktan çıkardığınız ajanlarınızın Gauss mermilerinin üstüne üstüne gittiklerini görmektir Syndicate'i bu listeye sokan. Tabii, bir de unutulmaz intro'su. ☐

Yapım: Bullfrog
Yıl: 1993



Walker

Walker bitmek bilmeyen dört geniş level'dan oluşan ve binlerce minik düşmanı yok etmek için ateş edip durduğunuz bir shooter oyunuydu. Mech'leri sevmemizi sağlayan ilk oyundur kendisi. Her bölüm sonunda orijinal ve çok sıkı bir boss siz beklerdi. Dördüncü level sonundaki boss'u nasıl alt ettiğini anlatabilecek oyuncu sayısı çok azdır. ☐

Yapım: DMA Design
Yıl: 1993

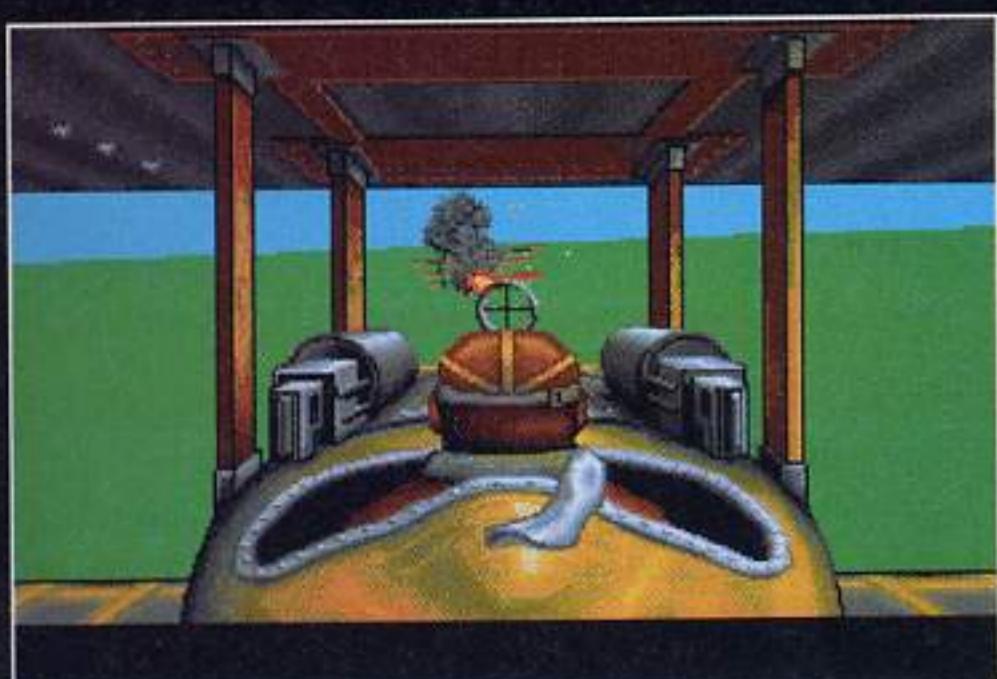


The Chaos Engine

The Chaos Engine, Bitmap Brothers'in yaptığı ve 16 level'dan oluşan kanlı bir shooter'dı. Yapay zekâ, soğuk terler dökmenize neden oluyordu. Ama tahmin edemeyeceğiniz bir şekilde. Bölüm sonrasında yanınızza aldığıınız bilgisayar karakterin özelliklerini geliştirebiliyordunuz. Bu özelliklerden birisi de "zekâ" idi. Eğer bunu 5. seviyeye getirirseniz, bilgisayar yardımıcınız süper savaşıyordu. Ama her zeki canlı gibi, yaşama isteği de artıyordu ve ortalıkta tüm sağlık ve cephane bonuslarını toplayıp sizi aç bırakıyordu! Siz ölüncé ne yapıyordu, orasını bilemiyoruz. ☐

Yapım: Bitmap Brothers
Yıl: 1993





Wings

Wings, eski zamanları yâd ederken nedense çok az insanın anımsayıp hakkında konuştuğu, unutulmuş bir klasiktir. Kusursuz grafiklere sahip bu arcade simülasyon oyunu inanılmaz bir atmosfere sahipti. Pilotunuzu 1. Dünya Savaşı'ndan seçebildiğiniz Wings'in öyküsü mektuplar ve günlük sayfaları üzerinden anlatılmıştır. Oynanışta bazı kusurlar vardı ama oyun o kadar güzeldi ki harcadığınız emege değerdi.

Yapım: CinemaWare
Yıl: 1990

Turrican II

Aksiyon-platformların doruk noktası. Bionik zırh prototipi Turrican içindeki komutan Bren McGuire, "The Machine"e karşı savaşdı. Muhteşem oynanışı, Amiga'nın grafik harikalarından olan "parallax scrolling"i (derinlik hissi uyandıran ekran kaydırma yöntemi, çok güzel görünürdü) zor ama harika bölümleri, çeşitli silahları ve sondaki "alien" bölümleri oynayan herkesin zihnine kazınmıştır.

Yapım: Rainbow Arts
Yıl: 1991



...sanırım.

Shadow of the Beast

Ahhh! İşte bu oyun, hayatımızın dönüm noktasıdır. Nasıl ki Doom, Amiga'cuları PC almaya ikna ettiye, Beast de C64'cülerı Amiga manyağı etmişti. O grafikler, o karakter, ama daha da önemlisi, o müzikler! Bir oyunda gitar solo duymak o zamanlar için ne demekti bilemezsiniz. Oyunun ilgi çekmesini asıl sebebi klasik bir kahramanı değil vahşi bir hayvanı canlandırıyor olmamızdır. Belki o kılıkla çok çırın görünüyorduk ama en azından sıkıcı değildik.

Yapım: Reflections
Yıl: 1989



The Settlers

Yıllar sonra bile devam oyunlarıyla varlığını sürdürden (en son beşinci çıktı) bir oyun. Grafikleri özenle hazırlanmış bu oyunun tek kusuru fazla yavaş olmasıydı. Settlers oynarken vaktinizin büyük bölümünü yeni yerler araştırmakla harcar ve sadece bölüm sonrasında düşmanınızla savaşma fırsatı bulurdunuz. İki fareniz varsa tek Amiga üstünden iki kişi oynamaya şansı da vardır.

Yapım: Blue Byte
Yıl: 1993



Worms

Team 17'ye bugünkü şöhretini kazandıran en iyi Amiga hitlerinden biri. Simdikinden daha farklı bir formata ve daha düşük bir grafik kalitesine sahip olsa da ilk Worms çok başarılı oldu ve her yeniden yapılışında daha iyisine ulaştı. Ama ilkler asla unutulmaz. Team 17 bu oyunla herkesin takdirini topladı. Bu arada, oyunun proje ismi "Total Wormage"di.

Yapım: Team 17 / Ocean
Yıl: 1995



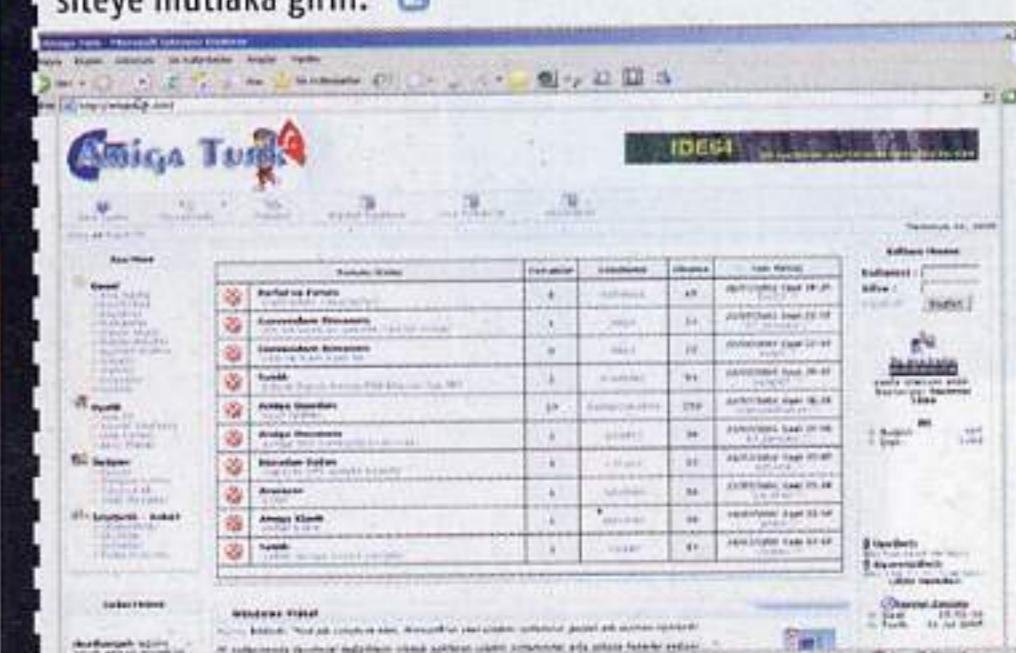
North & South

Bu görebileceğiniz en eğlenceli strateji oyunudur. Harita üzerinde ordularınızı hareket ettirirsiniz, esas eğlenceyse iki ordu karşılaşınca başlar. Toplar ateslenir, atlılar piyadelerin üstünden geçer, köprüler yıkılır, bazen tek piyadeyle koca orduyu alırsınız. Zafer çiglikleriniz yanınızda arkadaşınızı ındırır, küsersiniz. North & South, hala yenisinin yapılmasını beklediğimiz gerçek oyun mucieverlerinden birisidir. Ana menüdeki fotoğrafının içini gidiklayınca güldüğü başka kaç tane strateji biliyorsunuz ki?

Yapım: Infogrames
Yıl: 1989

Amiga Türk

Türkiye'de hala binlerce Amiga fanatığının bir araya geldiği internet siteleri var. Bunlardan en önemlileri <http://amigaturk.com> ve www.bronxwhq.com. Siz de bir Amigaseverseniz bu iki siteye mutlaka girin.



Bilen Adam

SEVGİYLE YAPILAN OYUNLAR

Hani, bir sürü kategoriye ayıryoruz ya oyunları. Adventure'lar ve FPS'ler, klasikler ve "shit"ler, konsol oyunları ve PC oyunları, sıkıcı olan ve olmayan oyunlar diye bir sürü kategori var ya. İşte tüm bunları unutun şimdilik, ben size en önemli iki oyun kategorisinden bahsedeyim: Sevgiyle yapılmış oyunlar ve tamamen iş olarak yapılmış oyunlar. Evet, böyle de ayıralım oyunları günümüzde.

Bir oyuncunun sevgiyle yapıldığı nasıl anlaşılır? O oyuna emek harcayanların en ufak detaya yıllarını, beyinlerini, ruhlarını, yani kendilerini verdikleri hemen belli eder kendisini. Bir oyuncunun geliştirme süresi 2 yıldır geçti mi "zarara sokan oyun" diye görüldüğü şu zamanda, her türlü zorluğa göğüs gerip, gereklisse kendi servetini harcayarak hayalindeki oyunu yapmaya çalışan insanlar var.

Örnek mi istiyorsunuz? Bakın Psychonauts'a. Tim Schafer'in 6 yıldır üzerinde çalıştığı bu oyun o kadar zengin, o kadar ince düşünülmüş bir oyun ki, muhtemelen hiç satmayacak.

Evet, doğru okudunuz, hiç satmayacak dedim. Tipki ondan önce Beyond Good &

Evil'in ve Undying'in satmadığı gibi.

Maalesef oyuncular artık yaratıcılarından çok TV reklamları sattırıyor. Biz Türkiye'de pek görürüz ama Amerika, İngiltere gibi ülkelerde gençlere yönelik TV kanallarında her 2 reklâmdan biri oyuncularla ilgili. Yani insanlar "hangi oyun iyidir" diye pek düşünmüyorum, ismini bir yerlerden duyduları oyuncular gibi mağazalardan çocuklarına alıyorlar. Sağ sayfadaki Avrupa'da en çok satan oyuncular listesine şöyle bir bakın, ne demek istediğimi anlayacaksınız. Championship Manager 5 gibi berbat bir oyuncunun o listede işi ne? Hadi onu anlamalı, insanlar isminin şanına kanıp alıyor olabilir. Playstation 2'nin en çok satan oyuncunun Madagascar olmasına ne bulyurulur peki? Katıksız bir NFS Underground taklidi olan Juiced ve vasatlık üstü Fantastik 4'un da Top 10'de olması size konu hakkında bir fikir vermiştir sanırım.

Demem o ki, dünya gerçekten iyi oyuncuların kıymetini bilemiyor. Bu yüzden de her Psychonaut'a karşılık on tane FIFA'ya, Sims ek görev paketine katlanmak zorunda kalıyoruz. Kötü oyuncalar oldukları için değil, fabrikasyon oldukları için sev-

miyorum ben onları. FIFA'nın da, Sims'in de bir sıcaklıklar, bir sevimlilikleri yok, en azından benim gözümde. Belki Sims ilk çıktığında öyledi, ama Will Wright çoktan elini çekti bu "inek sahma makinasından". O yine ideallerinin peşinde koşuyor Spore gibi müthiş bir oyun yapmayı göze alabiliyor. Tek hücreli canlıdan uzaya koloni kuracak kadar gelişmiş bir uygurluk yapacağınız Spore, belki de gelmiş geçmiş en kapsamlı oyun olacak.

Ama istediğimiz kadar şikâyet edelim, madalyonun bir de diğer yüzü var. Bu tür "iş olarak" yapılan oyuncuların varlığı sayesinde Psychonauts, Spore gibi oyuncuların yapılabildiği bir gerçek. Eğer kesin para kazandıran oyuncular olmasa, deneysel oyunculara nereden para aktarılacak? Sims gibi, normalde gayet sıkıcı olan bir konuya 30 milyon kişiye satmış olmasa (kalkışını yap, buzdolabını aç, yemek yap, işe git...) Electronic Arts tutup da Will Wright'a Spore için milyon dolarları akıtır mı? Akitmaz. O yüzden FIFA'nın da Sims'in de kıymetini bilelim arkadaşlar.

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Dungeon Keeper 2'yi bilin mi sen? Bilmiyorsan hemen git abandonware sitelerine aban, bul oyna bir zahmet. Horny'yi bilmemek değil, öğrenmemek ayıptır. Gelmiş geçmiş en şeher, en tatlı oyunlardan biri olan Dungeon Keper 2'de

mazoist amazonlar, boynuzlu şeytanlar, ezik goblinler ve binbir türlü tuzakla dolu zindanlar... Sizin emrinizdeydi! Evet, yıllar yılı kahraman olup kanimızla kırlettigimiz o zindanların efendisi bu kez biz oluyor, gri taşlardan oyduğumuz zindanımız içeri sızan kahramanların kanlarıyla kırlettmeye çalışıyorduk (10 üzerinden 9) Tadı damağımızda kalan oyunculardan olan Expandable'ı da unutmayalım.

"Run'n'Gun" türünün PC'deki en başarılı örneklerinden biriydi (10 üzerinden 9) Descent 3, gerçek anlamda üç boyutlu bir shooter'dı. Kimin aklına gelmişti bilmiyorum ama Doom'dan sonra çıkan en özgün FPS'dir Descent, çünkü sadece yürüyerek değil, altı üstlü, sağlam sollu her yöne giden

dehlizlerde uçan bir gemiyi yönetiyorduk (içi karmakarışık dehlizlerle oyulmuş bir kürenin içinde olduğunuzu düşünün). Bir türlü yolumu bulamadım laan! (10 üzerinden 8)



3 yıl önce

Hışır hisır... Sayfaları çeviriyoruz... Ve Black & White 2 ilk bakış gözümüzde çarpıyor. "Tahmini çıkış tarihi 2003" demişiz. Ohannes! 2005 yılına geldik yahu! Söylemedi demeyin kesin kolpa çikacak bu oyun, o yüzden geciktiriyorlar.

Aha da buraya yazıyorum!

Alaheyo! Neverwinter Nights! Nam-ı diğer, "kıymeti bilinmemiş oyuncuların şahı". Pek az oyuna NWN kadar ek görev paketi, mod ve ekstra çıkmıştır. Ama esas oyuncun atmosferi zayıf olunca ne fayda. Baldur's Gate ve Planescape Torment'ten sonra çok daha iyi bir hikaye beklemiştik, yoktu. Bir de o "sürekli kapalı alanda geziyor olma" hissiyatı yok mu, insanı klastrofobik yapıyordu. Çok istemişti bu oyuna yıllarımı vermemi. Olmadı. (Level notu: yüzde 83)

Geoff Crammond... Adının Sid Meier'in, Shinji Mikami'nın yanında oyun tarihine altın harflerle yazılması gereken bir üsttattır. Amiga'dan beri yaptığı Grand Prix serisi hep en iyi Formula 1 oyunu olmuş, bu sayıda incelediğimiz Grand Prix 4 de bu kaideyi bozmamıştır. Tüm zamanların en iyi yarış oyuncularından birisidir (yüzde 93).



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 örneklерinden 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 ihtimalle 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.



ALTIN KLASİKLER

Duyuyor musunuz?... Fırtına öncesi sessizlik bu. Önümüzdeki aydan itibaren oyun dünyasında çıkacak fırtınanın sessizliği. FEAR, Civilization 4, Call of Duty 2, Age of Empires 3 pusuda bekleyen oyuncular. Ama oyuncuları geçin şimdidi. Playstation Portable 1 Eylül'de Avrupa'yla birlikte ülkemizde de piyasada olacak (Eğer Sony kararını değiştirmezse). Onun ardından yeni nesil oyun konsolları X-Box 360'la açılışını yapacak. Her şey birbirine girecek, daş üstünde daş kalmayacak ey ahali!

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- 1- Battlefield 2
- 2- Guild Wars
- 3- GTA: San Andreas
- 4- The Sims 2
- 5- World of Warcraft
- 6- The Sims 2: University
- 7- Championship Manager 5
- 8- Half-Life 2
- 9- Football Manager 2005
- 10-Rollercoaster Tycoon 3: Soaked



Playstation 2

- 1- Madagascar
- 2- Destroy All Humans!
- 3- God of War
- 4- Juiced
- 5- Medal of Honor: European Assault
- 6- Cricket 2005
- 7- Tekken 5
- 8- Fantastic 4
- 9- LEGO Star Wars
- 10-Star Wars Episode 3



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✘ değişmedi yükseldi düştü

AKSİYON

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
PC PS2 GTA: San Andreas	2004	%98 - %96
PS2 God Of War	2005	%95 - %95
PC PS2 Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %94
PS2 Tekken 5	2005	%93 - %92
PS2 Metal Gear Solid 3	2004	%94 - %92

FPS

PC Half-Life 2	2004	%95 - %92
PC Brothers in Arms	2005	%92 - %91
PC Chr. of Riddick : Escape from B.B.	2005	%91 - %90
PC SW: Republic Commando	2005	%90 - %89
PC Medal of Honor: Pacific Assault	2004	%90 - %88

SPOR

PC Football Manager 2005	2004	%95 - %93
PC PS2 Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %93
PS2 NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %92
PS2 Fight Night Round 2	2005	%91 - %90
PS2 Pro Evolution Soccer 3	2003	%96 - %90

YARIŞ

PS2 Gran Turismo 4	2005	%95 - %94
PS2 Burnout 3: Takedown	2004	%93 - %91
PC TOCA Race Driver 2	2005	%92 - %91
PS2 Midnight Club 3	2005	%90 - %90
PC GTR	2005	%90 - %89

STRATEJİ

PC Rome Total War	2004	%94 - %92
PC Act of War: Direct Action	2004	%91 - %91
PC Silent Storm: Sentinels	2004	%91 - %88
PC Hearts of Iron 2	2005	%88 - %87
PC Codename Panzers	2004	%89 - %87

RPG

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
PC Vampire: Bloodlines	2004	%92 - %91
PC Sid Meier's Pirates!	2004	%92 - %91
PC Bard's Tale	2005	%86 - %86
PC Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92 - %87
PS2 Shadow Hearts Covenant	2005	%85 - %85

ADVENTURE

PC Still Life	2005	%90 - %90
PC Myst 4 Revelations	2004	%91 - %89
PC Broken Sword 3	2004	%90 - %84
PC Return to Mysterious Island	2005	%81 - %80
PC Sentinel: Descendants in Time	2005	%80 - %79

SIMULASYON

PC The Sims 2	2004	%95 - %92
PC Silent Hunter 3	2005	%88 - %88
PC Pacific Fighters	2004	%88 - %86
PC Dangerous Waters	2005	%85 - %85
PS2 Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %82

ONLİ. AKSIYON

PC Battlefield 2	2005	%92 - %92
PC Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %90
PC Tribes Vengeance	2004	%90 - %89
PC Joint Operations	2004	%87 - %84
PC Counter Strike Source	2004	%85 - %83

DEVAŞA ONLINE

PC Guild Wars	2005	%95 - %95
PC World of Warcraft	2005	%96 - %95
PC SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %87
PC Everquest 2	2004	%88 - %86
PC City of Heroes	2004	%85 - %82



LEVEL HIT

Zihinsel Hareket Engellenemez!

PSI OPS: MINDGATE CONSPIRACY

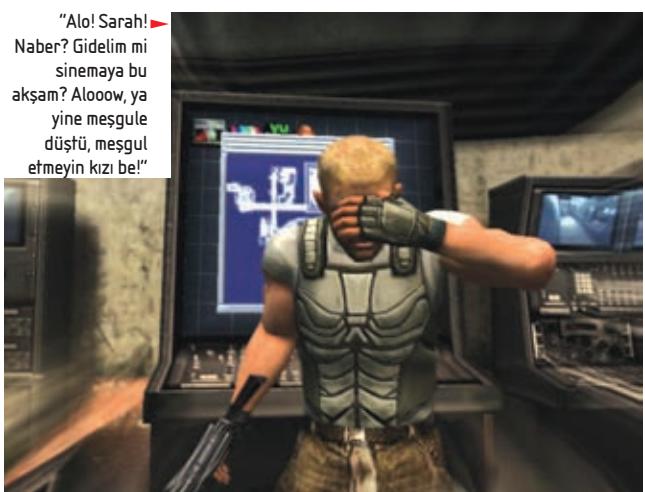
Yazar | Jesuskane

 "Saldırganların işi bittiğinde ekipinden hemen hemen kimse kalmamıştı. Hatta kalanlar da kendisi gibi tutsak edilmişti. Movement adlı bu grup neyin nesidi? Vaaz veren bu deliyi dinlemeye hiç niyeti yoktu. Çok da sevimli olmayan ününü her şeyle boyun eğerek elde etmemiştir. En yakındaki Movement askerinin belindeki silaha sarıldı. Askerin ruhu bedenini terk edemeden Nick yakanmıştı. Nasıl olur da havada asılı dururdı? Kimdi bu kel ve şisman siyah adam? Her şey çok karmaşık, bir o kadar da netti aslında. Şisman görünmeyen ellerle Nick'i yere vurdu."

ÇEVİRİN!

Haziran ayında incelediğimiz Second Sight tarzı bir konusu olan Psi-Ops, bambaşa eğlenceler barındırmaktır. Senaryo, giriş videoosunda kodesi boylayan Nick'in Sarah Blake isimli bir diğer ajan tarafından kurtarılması ile başlıyor. Bir iki dakika oynadıkten sonra Nick Scryer'in yaklaşık 12 yıldır bir Psi-Agent olduğunu öğreniyoruz. Evet klişe belki ama Nick güçlerinden haberdar değil. Oyunda ilerledikçe çeşitli şekillerde güçlerini geri kazanıyor. Her seferinde ise 12 yıl önce aldığı eğitim an-

"Alo! Sarah! →
Naber? Gidelim mi sinemaya bu akşam? Aloow, ya yine mesgule düştü, mesgul etmeyin kızı be!"



na geri dönüp bizlere kısa bir tutorial bölümü oynattırıyor.

NO BRAIN, NO DRAIN

Daha oyunun ilk bölümünde Telekinetik gücümüze kavuşuyoruz. Cisimleri kafamıza göre hareket ettirebildiğimiz gibi, tutup fırlatabiliyor ya da bize atılan bir cismi havada yakalayabiliyoruz. Oyunun konsol sürümlerini oynamadığım için bir karşılaştırıma yapabilmem söz konusu değil. Ancak kontroller o kadar güzel ayarlanmış ki, olabilecek en kolay şekilde en zor olayları bile gerçekleştirmeye imkânına sahibiz. Farenin sol tuşu ateş etmeye yararken, sağ tuş ile güçlerimizi kontrol edebiliyoruz. Ctrl tuşu ile cisimlere veya düşmanlara kilitlenebiliyoruz. Genelde bu üç tuş arasında gidip gelsek de psişik güçlerimizin sayısı

arttıkça işler biraz çatallanabiliyor.

Nick ortalama biri. Her ne kadar kafasını kullanırsa da içinden çıkmadığı işlerde genellikle şiddete başvuruyor. Oyunun gerçek eğlencesi Nick'in güçlerine hakim olmaya başlayınca geliyor. Karşılaştığı-



miz sorunlar ile başa çıkmakın bir çok yolu var. Yine bölüm temizleme, anahtar bulma gibi işler ile uğraşmak durumunda olsak da bir iki mini oyunda mevcut. Ancak dediğim gibi oyunun asıl büyüsü güçlerimizi kullanarak düşmanı ortadan kaldırmak. Silah ve güç seçeneklerimiz sınırlı olmasına rağmen bu ikisi çevredeki objeler ve bölüm tasarımları ile birleştiğinde seçeneklerimiz sadece hayal gücümüzle sınırlı kalyor. Düşmanlarımızdan birini kaldırıp digerine vurabilir, havaya kaldırıp duvara vurduğumuz askeri yere bırakmadan kevgire çevirebiliriz. Fark edilmeden bir gruba yaklaşip, gruptaki askerlerden birine hükmedip parmağımızı bile oynatmadan birbirlerine kırdırabiliriz. Benim favorim ise askerlerden birini ateşe verip, diğerlerinin üstüne atmak. Asker ölmeden bir de Mind Control yapabilirseniz seyrine doyum olmuyor. Sağda solda duran varilleri askerlere ya da askerleri varillere fırlatmak da bir başka seçenek. Bu ve benzeri bir sürü numarayı ardı arkası kesilmeyen düşman dalgalarına karşı yapmaya başladığınızda ortaya çıkan sahneler akşiyon filmlerine taş çıkartıyor.

Şöyleden sahneler çok sık yaşayacaksınız oyununda: Son kurşunumla temizlediğim askerin cesedi yanında bir yenisini belirliyor. Telekinetik gücümle tutup karşı duvara fırlıyorum. Sersemleyen askeri yakalayıp bu sefer karşından gelen arkadaşları üzerine atıyorum. Canı çıkan zavallının düşürdüğü silahı telekinesi gücümle kendime çekip, askerlerin üzerine kurşun yağdırılmaya başlıyorum. Başa çıkamayacağımı anladığım anda solumda duran genişçe metal

Artı & Eksi

- ↑ Alışması kolay kontroller, eğlenceli ve kendini tekrar etmeyecek aksiyon
- ↓ Biraz daha uzun olabilir, aksiyon senaryonun çok önüne geçebiliyor.

Grafik

Ses

Oynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Orijinal olarak: Var
 Fiyatı: 90 YTL
 Zorluk: Normal
 İngilizce Gereksinimi: Normal
 Multiplayer: -
 Diğer Sistemler: PS2 (L91 - %86), XBOX ■

kutuyu askerler ile arama çekip gözden kayboluyorum. Siper değiştirdikten sonra bu sefer Mind Control ile düşmanı birbirine düşürüyorum. Bir türlü göremedigim çıkış kapısını saklandığım sütunun arkasından görebiliyorum. Tüm bu olaylar o kadar seri gerçekleşiyor ki insan çekimi haftalar almış bir film karesi zannediyor. Bir de sürekli Mind Drain ile cesetlerden PSI gücü toplarsanız İmparator Palpatine moduna girebiliyorsunuz.

PSİŞİKLER BAŞ KALDIRIN!

Oyunun ara videoları bu aksiyon filmi havası na uyacak kadar kaliteli. Senkron olayı pek söz konusu olmasa da hem sunum hem seslendirmeler oyunun bütünlüğünü bozmadır. Özellikle Nick'in çenesi düşmeye başladıkten sonra, İngilizceniz biraz iyi ise yüzünüzdeki güllümseme hiç eksik olmuyor. Görsel anlamda Second Sight'taki mizahi hava pek bulunmaza

**Alternatif****SECOND SIGHT (L101 - %84)**

İki ay önce oynadığımız Second Sight iyi bir alternatif olacaktır. Alternatiften öte benzer konusu ile mutlaka oynanması gereken bir oyun. Bu iki oyundan birini oynadınız ve beğendiyseniz diğerini de mutlaka denemelisiniz.

da, geçen diyaloglar oyuncuyu bolca güldürüyor. Espri anlayışına ters gelen durumlarda ise zavallı düşmanlarınıza yaptıklarınız ile zaten bolca eğlenmiş oluyorsunuz. Bu yüzden pek sorun yaratmıyor. Mizahi bir havası olmaması grafiklerin kötü olduğu anlamına gelmiyor. PC'de çok daha iyi görünen Psi-Ops, sistemimize karın ağrıları çektiirmiyor. Ancak teknolojik anlamda oyunun asıl olayı fizik motoru. Etrafta etkileşime girebileceğimiz bu kadar çok nesne varken oyunu batırabilecek olan fizik motoru, ne mutlu ki muhtemel bir iş çıkartıyor.

SON KARAR

Hikayesi yakın zamanda oynadığımız Second Sight nedeniyle biraz yavan gibi duruyor. Ancak Nick'in tempo John Vatic'ten çok daha yüksek. Hikayesini anlatmaya devam ederken, aksiyonu gitgitçe daha fazla yüklenen Psi-Ops, her dakikayı eğlenceli kılıyor.

PSI OPS

Tür ► Aksiyon Yapıcı ► Midway Dağıtımçı ► Midway Türkiye Dağıtıcı ► Alsan Interactive Yaş sınırı ► 17+ Minimum ► 1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen ► 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Web ► www.psiopsgame.com

level puanı • **88**

**VURUN DUVARA!**

Oyunda canımı sıkan nadir olaylardan biri oyunun save sistemi oldu. Psi-Ops bir check point sistemi kullanıyor. Bu check pointlar'de oyunu sizin save etmeniz gerekiyor. Savelerin otomatik alınmadığını benim gibi beş saat oynayıp, oyundan çıkış ertesi gün başına oturduğunuzda fark ederseniz vay halinize. Siz kendi zekâınız ile bu şekilde didişirken, yapay zekâ da boş durmuyor. Save almayı unuttugunuz için (ben unuttum tabi siz değil) sizinle dalga geçtikleri gibi, bir ceset gördükleri anda küt diye basıyorlar alarma. En ufak ses dahi yapsanız fark edildiğiniz bir ortamda gayet dikkatli olmanız gerekebiliyor. Yukarıda bahsettiğim gibi bam güm girip aksiyonun tadını çıkarabilir ya da sinsi sinsi dolanıp sizinle dalga geçen yapay zekadan intikam alabilirsiniz. Ancak unutmamanız gereken nokta Nick'in et ve kemikten bir insan olduğu. En az düşmanları kadar çabuk ruhunu teslim edebiliyor.

Oyunun yavan bir yanı var ise o da boss'lar ile karşılaşışlarınız bölümler. Boss çarpışmaları

oyunun çok küçük bir bölümünü kapsadığından pek sıkıntılı yaratmıyor. Ayrıca Nick'in özel-

liklerini kullanarak çözümü için tasarlanmış

bulmacalar, sizi oyundan uzaklaştırmadığı gibi atmosferi de dört dörtlük kılıyor. Göreviniz hakkında sadece temel bir bilgi verildiğinden, her şeyi kendiniz yapmışsınız hissiyatı oldukça hakim ortama. Sık sık değişik güçlerinize başvurmak zorunda kalmanız hem oyun üstündeki hâkimiyetinizi hem de eğlenceyi kat kat artırtıyor. Oyunun en büyük sorunu biraz kısa olması. Tamamladıktan sonra da sır aksiyonu için ziyaret edilebilir.

Psi Ops gerçekten inanılmaz eğlenceli bir oyun. Konsoldan çevrilmesine rağmen hemen hemen hiç sorun barındırmıyor. Oyunu kurduğum andan sonuna kadar bir an olsun sıkıldığımı söyleyemem. Arşivinizde bulunmasını isteyeceğiniz, sıkılmanın oynayıp, vaktinizi gerçekten eğleneceğiniz gayet başarılı bir oyun. [bitti]

AREA 51

Yazar | Jesuskane

Rosswell Mexico'da uzay gemisi düşmüş kelepir arsa!



Hayati boyunca neler yaşamış, ne tehlikeler atlattı. Bunu da atlattırdı elbet. Ama gerçekler can yakıyordu ve hiçbir şey onu yaşayacaklarına hazırlayamadı. Ethan Cole ve timi, 51. Bölgede görevli HAZMAT (açılımını sormayın ne olur!) (HAZardous MATerials – Blx) timine destek için çağrılmıştı. 51. Bölge askeri üssüne vardığında neredeyse yarım asır önce yapılan sessiz anlaşmaların bozulduğunu öğrenecekti.

DAHİLİ BEDHAHLAR

Yillardır türlü deneye maruz kalan 51. Bölge sakinleri, artık sakin olmamaya karar verip laboratuar tüplerinden kaçınca ortalık karışır. Uzayılı dostlarımız önlerine geleni ya öldürmekte ya da bulaştırdıkları virüs ile mutasyona uğramalarına neden olmaktadır. Gittikçe büyüyen tehdit ile başa çıkamayan 51. Bölge güvenlik güçlerine yardımcı olması için timimiz görevre çağrılır. Açılmış videosunun ardından elimize bir silah tutuşturulması ve kendimizi aksiyonun göbeğinde bulmamız bir iki dakikadan fazla alımıyor. Ancak oyunun inişli çıkışlı gidişi Ethan gibi bizi de etkileyecik,



Üstüme çıksaydın?!

karman çorman duygular içinde bırakacaktır.

Şahane giriş videosunu izleyip bunun bir aksiyon oyunu olduğunu anlamamak, aynı zamanda bir aksiyon oyunundan fazlasını beklemek elde değil. Ne var ki Area 51 aksiyonun dozunu zaman zaman yüksek tutmayı başarşa da diğer konularda vasatı aşamıyor. "Bu benim hikâyem" diyerek olaya giren Ethan önüne geleni temizlemekten hikâyeyi anlatmaya pek vakit bulamıyor.

Aksiyon olayı aslında gayet iyi kotarılmış. Özellikle kendinden geçmiş uzaylıların dalga dalga geldiği bölümlerde heyecan ciddi anlamda artıyor. Ancak bu anların sayılı olması ve kısa sürede koridorlar arasında kaybolmaya başlamanız tempoyu çok çabuk düşürüyor. "Anahtarı bul-kapıyı aç" bulmacaları sık sık karşımıza çıkıyor. Karşılaştığımız düşmanların pek çeşitli olmaması da oyunu monotonlaştırın başka bir etken. Oyun ne yaparsa yapsın bol düşmanlı bir Doom 3 havasından kurtulamıyor. Bu iyi bir şey mi peki? Elbette değil.

Oyunun grafikleri şaheser



değil. Ancak kötü olduğunu söylemek de zor. Özellikle çatışma esnasında ön plana çıkan patlama, ışıklandırma ve gölge efektleri oldukça başarılı. Sık sık karşılaşacağınız bulanık ekran durumu ve silahınızı her ateşlediğinizde geri tepmenin etkisi ile sarsılan görüntü tam bir telaş ortamı yaratıyor. Dürüst olmak gereklirse ortalık bir karıştı mı ne yaptığınızı bilmeyorsunuz. Ama başarıyla yaratılan bu kaos ortamından çıktıktan sonra, sıkıcı koridorlarda anahtar peşinde koşmak eziyet gibi geliyor. Kapıları açma olayı "güvenlikçinin kesik eli, diğerinin bilmem ne kartı" şeklinde çeşitlendirilmiş olsa da bulmacaların sığılığı oyunun eğlence kat sayısını düşürüyor. Yanımızdaki askerlere emir veremediğimiz gibi peşlerinden de ayrılmıyoruz. Onlar sürekli bildiklerini okurken yanlarında takılıp, ara sıra aldığı emirler ile ekipten ayrılip anahtar kovalıyor.

Anahtar avı esnasında oyuncuyu tek eğlendiren şey 51. Bölge ile ilgili geliştirilen ne kadar teori varsa hepsini oyunda bulabiliyor olmanız. Hayalet uçaklar, kesilebilen metal, sahte ay yürüyüşünün çekildiği setle karşılaşmanız mümkün. Dikkatiniz kolay dağıldığın dan bunları sık sık kaçırmanız da mümkün. Sonuçta dekor olmaktan başka bir işlevleri yok.

BİRİNCİ VAZİFEN!

Aksiyonla eğlenip geri kalan her şeyle sıkılıyormuş gibi bir hava oluşturan yazıda. Hemen dığalım. Ana hikâyemiz yanında takip edemediğimiz bir çok yan hikâye var aslında. Sağda solda dolanıp bulduğumuz "datapad'ları top-

layarak bunlara ulaşabiliyoruz. Datapad'lerden elde ettigimiz bilgiler sadece uzun uzun okunacak dokümanlardan oluşuyor. Hem oyunda ilerleyerek hem de datapad'ler ile bir sürü video ve ekstraya ulaşabiliyoruz. Ancak oyuna pek etkileri oluyor. Oyun içinde topladıklarınızı daha sonra ana menüden "Secrets" bölümünü girip okuyabilir ve izleyebilirsizsiniz. İnanılmaz kaliteli bu videolar ve anlatılan hi-



Artı & Eksi

- ↑ Çatışmalar heyecanlı olabiliyor. Kullanılan grafik efektleri de atmosferi perçinliyor.
- ↓ Oyun ne yaparsa yapısın vasıtayı aşamıyor.

Grafik

Ses

Oynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

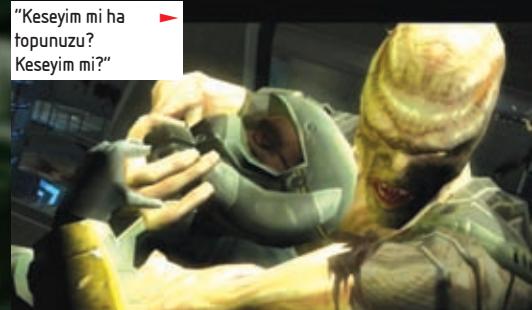
Orjinal olarak: Yok
 Fiyatı: -
 Zorluk: Normal
 İngilizce Gereksinimi: Az
 Multiplayer: var
 Diğer sistemler: PS2 (L102 - %83),
 XBOX ■



"Yanarım
 Yanarım!" diye
 bir şarkısı vardı.
 Hiç sevmezdim.



"Keseyim mi ha
 topunuzu?
 Keseyim mi?"



O kadar yaratıkla dövüşüp virüs kapmamak mümkün olmadığından biz de kenarından uzaylı oluveriyoruz.

kâyeler oyunun kendisinden çok daha iyi işlenmiş. Belli noktaları geçtikçe ekstralara ekledeğiniz oyun içi sahnelerden oluşan resimlerde masaüstünde kullanılacak cinsten. Bir süre sonra sıkıcı olmaya başlayarak karşınıza çıkan her cesedi kolunuzdaki tarayıcı ile arayabilirsiniz. Aslında bu tarayıcı sağda solda bulacağınız cesetler, uzaylılar ve mutasyona uğramış insanlardan örnek almak ya da analiz etmeye yariyor. Bunlardan herhangi birinin analizinde kimi ilginç bir sürü veri ekranın sol üst köşesinde belirip, oyuncumuzu zerre etkileyemeden kayboluyor.

Çatışmalara girip, tarayıcımız ile uzun zaman oynadıkten sonra geliyoruz oyunun asıl bombası olması gereken noktaya. O kadar yaratıkla dövüşüp virüs kapmamak mümkün olmadığından biz de kenarından uzaylı oluveriyoruz. Virüsten her nasılsa diğer insanlar gibi etkilenmeyecek Ethan, istediği zaman mutant dönüşebiliyor. Mutant olduğumuzda yaratıklara tekme tokat girişebiliyor ayrıca çok daha az hasar alıyor, yaratıkları vücut ıslıkları sayesinde karanlıkta da görebiliyoruz. Ben şahsen karanlıkta parlayan yeşil gözleri tercih ettiğimden, cidden sıkışmadıkça bu özelliği pek kullanma-

dım. Yapay zekâ namına bir şey olmaması, gergin bir ortam yaratılmasına engel değil elbette. Mutant olup gerilime limon sıkmanın anlamı yok.

ANAHTARI BULUP GETİRMEKTİR

Oyunda aynı zamanda hikâyeyi anlatan Ethan, X-Files'tan tanıdığımız David "Ajan Mulder" Duchovny tarafından seslendiriliyor. Yer yer hikâyeyi karanlık havasına gitse de ruhsuz ses tonu uykunuzu getirebiliyor. O güzelim video sırı bu sebepten geçilmeyeceğinden mecburen katlanıyorsunuz. Seslendirmelerde yer almış ünlülerden bir diğeri ise Marilyn Manson. Kendisi zekâ pırıltısı gösteren tek uzaylıyı seslendiriyor. Anlatıp keyfinizi kaçırımayacağım. Uzaylı ve Marilyn kafanızdaki tabloda her ne kadar örtüşse de maalesef oyunda pek başarılı olamamış. Son olarak MGS3'te Ocelot'u seslendiren Josh Keaton yan karakterlerden Crispy'i seslendiriyor. Zaten videolar dışında seslendirmeler ekipten birinin ya da radyodan komutan Bridges'in siz görevi tamamlayana kadar aynı cümleyi bağırmasından oluşuyor.

Area 51 çok inişli çıkışlı

bir grafik çiziyor. Grafikleri ile ortalamayı tutturken, çatışmalarda tavana, anahtar ararken dibe vuran atmosfer ve eğlence unsuru, şahane ara videolar ile kendini biraz toparlıyor. Yapay zekâ namına pek bir şey barındırmadığından Painkiller ve Serious Sam tarzı bir aksiyon sunar iken, yaratığı bol bir Doom 3 havası da yaşıyor. Bildiğimiz hemen hiçbir aksiyon oyunundan farklı olmayan kontrolleri ve Halo serisinden bildiğimiz silah sistemi ile başına oturduğunuz anda uzun zamandır oynadığınız bir oyun havası yaratıyor. Sürekli tek düzeye giden oyun 10 saat gibi kısa bir sürede sona eriyor. Açıığınız ekstralalar bir süre eğlendirse de onların da ömrü fazla değil maalesef. Oyunun çok oyunculu bölümü ise 16 oyuncu destekliyor. Yenilikçi hiçbir hareket olmayan bu bölümde Deathmatch, Capture the Flag gibi modları oynamanız mümkün. Hiç kasmayıp Battlefield 2 oynamanız daha bir mümkün elbette. Hatta gelin baştan sona hiç uğraşmaya lım. Son karar kutusunu okuyup evlerimize dağılalım. Ben de prensip gereği şu son bölümde geçip oyunu bitireyim. Area 51'ı unins-tall bile etmeden BF2 oynamaya devam edeyim. [bitti]

Alternatifler



Oyunun genel atmosferinden dolayı son zamanlarda piyasaya çıkan hemen her aksiyon oyunu bir alternatif olabilir. Doom 3, Halo, Painkiller vb oyunlarından pek çok unsur mevcut Area 51'da. Bir süre oynadıkten sonra ismi geçen oyunları tekrar ziyaret etmenize bile neden olabilir. Olmalıdır da hatta!

SON KARAR

Vasat ile iyi arasında gidip gelen Area 51, çıkan her FPS'yi yerim yatarım demeyen oyuncular için vakit kaybı bile sayılabilir. Oynayacak oyununuz kaldı mı ise kısa bir süre oylanabilirsiniz.

AREA 51

Tür ► Aksiyon Yapımı ► Midway-Austin Dağıtım ► Midway Yas Sınırı ► 17+ Minimum ► 1.4 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen sistem ► 1.8 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
 Web ► www.area51-game.com

ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!

Bir CD bizi yaz sıcağından kurtaracak



LEVEL HIT

Yazan Göker Nurbeyler

 İşletme simülasyonları yillardır oyuncuları iş hayatına çekerek onları büyük organizasyonları yönetmeye davet ediyorlar. Kendi oyuncu kitlesini oluşturan bu oyunlardan en eğlencelileri şüphesiz kendi parkımızı kurduğumuz oyunlardır (hayır, Transport ve Railroad Tycoon gibi efsaneleri unutmadım.) Uzun zaman önce Theme Park serisiyle başlayan park patronluğu bugün RCT serisiyle devam ediyor. Park simülasyonlarında en uç noktaya ulaşan RCT'nin en güzel yanı detaylara saatlerce kafa patlattıktan sonra tıkır tıkır işleyen parklarını keyifle izlemekti. Özellikle kendi tasarıladığımız hızlı tren virajı dönerken ziyaretçilerin çığlıklarını duyduğumuzda katıksız bir tatmine kavuşuyorduk. Şimdiye kadar bu mantıkla yürüyen RCT ek paketiyle yeni bir konsepte kavuşuyor: Devasa bir su parkı ve hayal gibi gösteriler.

EK PAKETTEKİ SERİNLİĞİ HİSSEDİN

Sinan yeni bir oyunum var dediğinde kızgın kumlardan serin sulara koşmaya hazırlanıyor



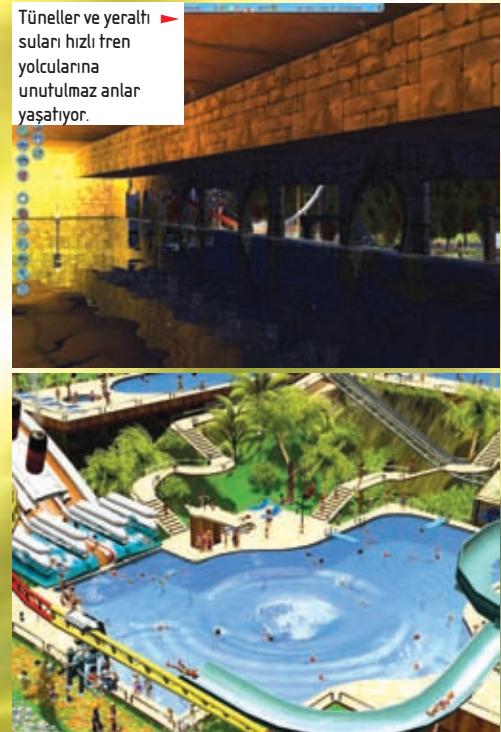
Soaked'ın yeni temaları atmosferi tamamılıyor.



dum. Allah'tan yazacağım oyun psikolojik de olsa beni serinletecekti. Ne de olsa yaz ortasında çıkacak hangi oyunun içeriği bir su parkından daha serinletici olabilirdi? Bunları düşünürken oyunu kurdum ve sanal parkıma daldım. Parkımı kurmaya ziaretçilerin üzerinde güneşlenerek tembel tembel esnemeyeceği parkeler döşeyerek başladım. Parkelerin ortasına ilk havuzu yerleştirdikten sonra güneşlenenleri yerlerinden kaldırıbmak için bir dalga makinası ve alt ışıklandırmalar ekledim. Yavaş yavaş sulara süzülen müşterilerin bazıları aynı dar alanda gidip gelmekten şikayet etmeye başladılar. Bu arkadaşlar için su kaydıraklıları ve atlaması yürek isteyen kuleler kurdum. Yapay girdaplar, duşlar ve her hareketi izleyen bir can kurtaran ile de ekşikler tamamlandı.

Ek paketle birlikte hamburger ve soğuk içecek gibi para makinalarına mayo, güneş sıvı ve güneş gözlüğü de ekleniyor. Böylece bu sıcak

Tüneller ve yeraltı suları hızlı tren yolcularına unutulmaz anılar yaşatıyor.



yaz günlerinde müşterilerin cebindeki parayı daha kolay çekebiliyoruz. Soaked'da yapay vahalarımı zenginleştirmek için birçok seçenek sunuluyor. Bunlar arasında iki yeni dekorasyon teması var: Atlantis ve Rüya Adası. Bu atmosferi oluşturabilmek için birçok yeni obje de geliyor ki bunlar arasında özel yürüyüş yolları, çitler, bitkiler, aydınlatmalar ve banklar da bulunuyor.

DİKKAT, YERLER KAYGAN!

Atmosferin iyice hissedilebilmesi için ses sistemlerinin nımetlerinden faydalанılmaması düşünülmeli. Bu nedenle su aletleriminin yanına büyük hoparlörler yerleştirerek aletin temposuna uygun müzik yayını yapıyoruz. Bu müzikerler oyunun genel havasına uygun olmasına rağmen 200 metreden dalaş gezen arkadaşlara Manowar dinletmek ayrı bir keyif oluyor.





Kulağa hitap ediyoruz madem, gözleri atlamayalım. Bu konuda yapay şelalelerden faydalaniyoruz. Şelale oluşturmak için iki farklı yükseklikteki gölleri iki tıklamayla bağlamak yeterli. Bundan sonra tek kalan şelaleleri ışıklandıracak izleyicilere harika bir gece geçirtmek oluyor. Şelaleler kadar olmasada su fışkıyeleri de parkın adını kulaktan kulağa taşıyacaktır. Ayrıca yol kenarlarındaki su kaynakları hem görseli tamamlıyor hem de bunaları serinletiyor. Bu da yapımcıların sulu detayları da ne kadar sevdigini gösteriyor.

Ek paketle birlikte seni pazarlama taktiklerinin de geldiğini görüyoruz. Örneğin müşterilere birer kart vererek bazı atraksiyonlara katılımalarını ve kartı mühürlettikçe çeşitli hediyeler almalarını sağlayabilirsiniz. Bu tür promosyonlarla ziyaretçileri istediğimiz yerlere daha kolayca çekebiliyoruz.

YERALTINA CİREN TREN

Her ne kadar tüneller parklara ayrı bir hava katsada RCT 2'nin izometrik yapısı nedeniyle bunlara bulaşamamıştık. Yapımcılar tüneleri ek pakete saklamış ki anca karşımıza çıkıyor. Böylece trenerlerimiz artık yer altına giriyor, hızla yukarı çıkararak konuklarına sekiz çizdiriyor ve tekrar yer altına dalıyor.

Parkımıza suyun girmesiyle beraber havai fişek gösterilerinin yanına her türlü su gösterisi ekleniyor. Bunlar arasında özellikle yunus/balina şovları ve akvaryum gösterileri ilgi çekiyor. Gösteriler herhangi bir oyun aleti alınmış gibi rasgele yerleştirilemiyor, aksine kullandığınız temaya ve çevresine uyumlu olmalı. Büyük yüzgeçli dostların hareketlerini müzik ve ışık şovlarına göre mükemmel bir uyumla yönlendirebilirsiniz. Tatil gidemeyenlere ilaç gibi gelecek.

Artı & Eksi

- ↑ Mix Master ile istenen şovu hazırlayabilmek, yunus/balina şovları, tüneller, yeni atrak siyonlar, eğlenceli görevler, sanal serinlik.
- ↓ Ara birim, grafik ve ses adına pek yenilik yok, tren yapımı kolaylaştırılabilir.

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Orjinal olarak: Yok

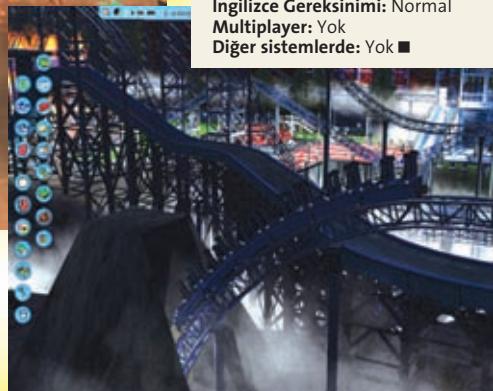
Fiyatı: -

Zorluk: Normal

İngilizce Gereksinimi: Normal

Multiplayer: Yok

Diger sistemlerde: Yok ■



THE SHOW MUST GO ON!

Soaked ile beraber RCT klasik bir park yönetimi oyunu olmaktan çıkararak kendi görsel şovlarınızı arzunuza göre şekillendirebileceğiniz bir yapıya kavuşuyor. Şovu daha göstergeliş hale getirmek için müzikle yetinmeyerek ışık gösterileri ve havai fişeklerle zenginleştirebilirsiniz. Tabii hayvancağızları fazla korkutmak için ateş oyunları yerine fışkiye ve lazer gösterileri tercih edilebilir. Mix Master denilen bu sistem dilediğiniz kombinasyonu kurarak tam olarak istediğiniz şovu hazırlamanıza izin veriyor.

Tüm bu yeniliklerin yanı sıra Soaked bir çok yeni atraksiyon, tren çeşidi, VIP'ler ve geliştirilmiş bir kariyer

Alternatif



Zoo Tycoon 2 (L97 - %76)

Su kaydıraklarından havuza dalış yapmak değil de çeşitli hayvanla uğraştığınız sanal bir hayvanat bahçesini yönetmek isterken, ZT2'yi deneyebilirsiniz.

moduyla geliyor. CTRL tuşıyla yüksekliği otomatik ayarlayabilmek inşaatta işimizi bir nebeze kolaylaştırırda hızlı tren sistemi kurmayı daha pratikleştirecek birşeyler beklerdim. Bu nedenle hayallerinin hızlı trenini kurmak hala yeterince sabrı olan oyunculara göre. Oyunun tekniği üzerinde söyleyecek fazla bir şey yok: Bir kaç yenilikle aynı grafik motoru, aynı ses sistemi ve birkaç yeni müzik. Bu kadar yenilik oyuncuyu tatmin etse de daha fazlası olسا da olurdu (tatminsız oyuncu). [bitti]

SON KARAR

Soaked zaten eğlenceli olan bir oyunu mükemmelleştirmiyor ama daha eğlenceli ve kesinlikle daha ıslak hale getiriyor. Bu seriyi seven herkes yüzmeden öncे bir el oynamalı.

Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!

Tür ▶ İşletme Stratejisi Yapıcı ▶ Frontier Labs
Dağıtıcı ▶ Atari Yaş sınırı ▶ 3+ Minimum ▶ 1,6 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX, 600 MB HDD Önerilen sistem ▶ 2,6 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
Web ▶ <http://www.atari.com/rollercoaster tycoon/>

**level
puani** **82**



WHITE CHAMBER



En son ne zaman bir tabutun içinde uyandınız?

[Yazan] Güven Çatak

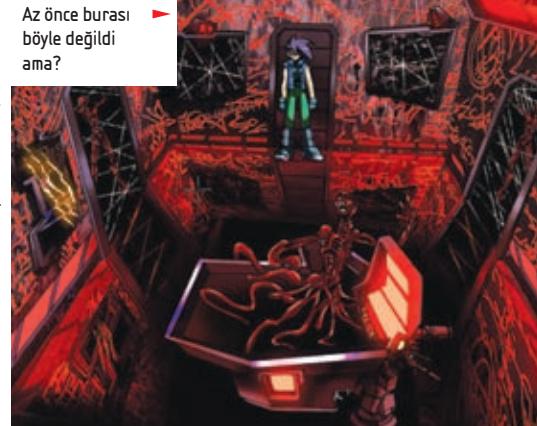
 İzlediğim en iyi gerilim filmlerinden biri Ufuk Faciası'dır. Film tür olarak, bilimkurgu/terör diye geçiyor çeşitli kaynaklarda. Gerçekten de olay uzayda geçiyordu ve adamımız Sam Neill o inanılmaz teknik yüzüyle izleyiciye terör estiriyordu. Bir grup bilimadami, uzayın derinliklerini keşfetmek diye 'cehennemi' buluyorlardı. Halisünasyonlar ve yuvalarında olmayan gözler hiç bu kadar dehşet saçmamıştı. Küçük oyuncumuz, White Chamber da neredeyse filmin birbirin uyarlaması; anime kılığındaki adventure versiyonu.

CEHENNEM SADECE BİR KELİME

Size uzayın derinliklerinde, bir tabutun içinde uyanıyorsunuz desem? Evet, oyun ayne böyleden başlıyor. Tabuttan çıkıyor ve kan-revan içinde kalmış bir uzay gemisini, gidip-gelen bir hafıza ve nasıl-neden sorularıyla arşınıyorsunuz. Duyduğunuz garip sesler aksını söylese de koca gemide yapayalnızsınız; Biri, bir şey ortamı yarıp geçmiş, ama kim veya ne? Piştilmiş kan birikintileri ve koparılmış

insan uzuvaları arasında yolunuzu bulmaya çalışırken, geminin seyir disklerine rastlıyorsunuz. Diskler mürettebat dedikoduları ve 'Beyaz Oda' hakkında merak uyandırıcı izlenimlerle dolu. Herkesin nereye kaybolduğunu bulmak ve beyaz odanın sırrını keşfetmek için öncelikle gemiyi tekrar eski gücüne kavuşturmanız gerekiyor ki bu da ancak yüzünüze güneşe dönmekle mümkün (ilk bulmacayı çözdük bile). Gemi kendine gelince, halisünasyonlar da başlıyor. Adınızı attığınız yer kabus kesiliyor. "Hâlbuki az önce aynı odada hiçbir şey yoktu..." diyorsunuz içinizden. Artık çok geç. Kesik bir kolu, sonra da ötekini, lazım olur diye cebe atıyorsunuz. Acaba tüm bunlar nereye varacak derken kendinizi bir ameliyat masasında, beyninize elektrik verilirken buluyorsunuz.

Az önce burası
böyle değildi
ama?



GERÇEK İSE ÇOK DAHA KÖTÜ

White Chamber mini bir adventure; kısa ve kolay. Bulmacalar kasmadan sizi sona götürüyor. Ne lazımsa genellikle gözünüzün önünde oluyor. Piksel avına çıkmadan işinizi görüyorsunuz. Her şey daha çok büyük bir kâbusun parçaları gibi. Bize de eksik parçaları tamamlamak düşüyor. Tuhaf sesler, garip mekanlarla bir güzel harmanlanmış. Oyunca uzay boşlu-

ğunda ama aynı zamanda klostorofobik bir uzay gemisinde olmanın atmosferi hâkim. Görsel açıdan naif kalsada konsept kesinlikle çalışıyor. Anime tarzı rengarenk grafiklerle, fotoğraf gerçekliğindedeki dokuların bir arada kullanılması, en başta alışkanlıklarınızı şaşırtıyor ama sonra sağlam bir kolaj tadı veriyor. Anlatım ve görsellik açısından anime desteği, adventure janrı için yeni bir soluk olabilir belki de. White Chamber, "acayip bir adventure olsa da oynasam, söyle kasmadan" diyenlere göre biraz. Unutmadan, bu arşivlik oyunu bu ayki Level CD'sinde bulabilirsiniz. [bitti]

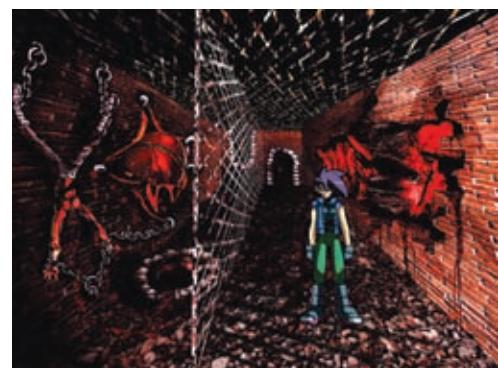


Son karar

Silent Hill'in ve Ufuk Faciası filminin bir çocuğu olsa adı White Chamber olurdu. Çok iyi hazırlanmış bulmacalar ve sürükleyici bir atmosferi var. Bir az daha uzun olabilir ve biraz daha iyi birebilirimiş. Ama olsun, bu oyuncu bedava dağıtan yapımcıları tebrik etmek lazım.

White Chamber

Tür ▶ Adventure Yapımı ▶ Studio Trophis Dağıtımçı ▶ Studio Trophis Yaşa Sınırı ▶ 16+ Minimum ▶ 750 MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Önerilen ▶ 1.6 GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX Web ▶ www.studiotrophis.com



Artı & Eksi

- ↑ Gergin atmosfer. Sürükleyici hikâyeye, iyi grafikler ve sesler..
- ↓ Çok kısa. Çok basit olan bulmacalar. Bazen kontroller.

Grafik	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%; background-color: #ff9900;"></div></div>
Ses	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%; background-color: #ff9900;"></div></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%; background-color: #ff9900;"></div></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%; background-color: #ff9900;"></div></div>
Eğlence	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%; background-color: #ff9900;"></div></div>

Orijinal Olarak: Level CD'de

Fiyatı: Bedava

Zorluk: Az

İngilizce Gereksinimi: Normal

Multiplayer: Yok

Diğer Sistemlerde: Yok ■

S.C.A.R.



Milano, Maldini, spaghetti ve...

Yazan | Volkan Turan

 İtalyan'ların iki şeylerini severim: Futbollarını ve makarnalarını. Futbolcularını izlemesi, makarnalarını (domates sosuyla) yemesi çok zevklidir. Bunların yanında arabalarını da unutmamak gerek. Hele hele Alfa Romeo, ne kadar asıl arabadır onlar! Hiç tahmin etmemiştüm S.C.A.R'in bir Alfa Romeo yarış oyunu olduğunu, ta ki oyunun açılımını öğrenene kadar "Squadra Corse Alfa Romeo". Doğru söyleyin, siz tahmin etmiş miydiniz?

DAMAGE DONE

SCAR için tam bir araba kullanma simulasyonu diyebiliriz. Gran Turismo 4 kadar iyi değil tabii, ama bu işi eline yüzüne bulaştırmamış doğrusu. Zor iştir gerçekçi bir fizik ile yarış oyunu yapmak. En ufak hata, batmak anlamına gelir. BlackBean (bizim Ayşe Fasulye gibi bir şey olmalı bu da) bu konuda hata yapmadı ve arcade tadından uzak, ama onun kadar eğlenceli bir yarış oyunu yapmayı başarmış. Bununla da yetinmemiş, ilk defa CARPG diyebileceğimiz bir olaya imza atmış.

Oyunda sürücünüz gerçek bir insan gibi ele alınmış ve üstüne tam 9 başlık altında yetenek eklenmiş. Bunlar; kondisyon, cesurca yarışmak, usta fren ve gaz



Son karar

Tecrübesiz bir kadrodan, SCAR gibi dengesini bulmuş bir oyun çıkmış, ne desek boş. Oynarken biraz kasılıyorsunuz. Sadece gaza basabilen biriyseniz, uzak durun ama tecrübeleyiseniz, şans tanıyın.

S.C.A.R

Tür ► Araba Yarışı **Yapımcı** ► BlackBean **Dağıtımçı** ► Milestone **Yaş sınırı** ► 3+ **Minimum** ► 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 600 MB HDD **Önerilen** ► 2 Ghz CPU, 512 RAM, 128 GFX
Web ► www.blackbeangames.com

level
puani 76



Hep canavar gibi araçları kullanacağınızı düşünmüyordunuz ya! Yoksa düşünüyor muydunuz?



Bu görüntülerden etkilenmeyecek olana daha ne diyelim he!

kullanma, ön sezi... Gibi özelliklerden oluşuyor. Yarışlarda derece yaptıkça XP puanı kazanıyor, kazandıkça bu özelliklerinizi geliştiriyor, gelişikçe daha zorlu yarışlara katılabiliyor, katılabildikçe... Neyse, uzatmayayım. Sadece bu oyundan kopmanın zor olduğunu bilin, yeter.

Gran Turismo ile gelen 'gerçekçi bir yarış oyununda, hasar modellemesi olmaz' modası SCAR ile sona eriyor galiba çünkü araçlarınız fena halde dökülebiliyor. Ekrandaki mavi güç, aracınızın gücünü temsil ediyor ve o güç sıfır olduğunda, yarışı bırakmak zorunda kalıyorsunuz. Bu yüzden dönemeçleri bariyerlere toslayarak dönme 'modası' da sona eriyor. Toy bir sürücü iken bu özellik biraz sinir etse de, gelişikçe güzel bir hadise olduğuna hak vereceksiniz. Mavi gücün yanındaki yeşil güç ise, sürücünüzün kondisyonu. Eğer peşinize bir araç takılırsa bu güç sürekli düşecektir ve maalesef arkanızdaki araca yol vermek zorunda kalaçaksınız. Aynı şekilde sizinde peşinde olduğunuz araçlar da buna maruz kalabilecek, büke medikleri bileği öpeceklerdir.

EYE OF THE TIGER

Herhalde firma "Bu kadar gerçekçilik yeter!" demiş olacak ki, oyuna Tiger Effect diye bir güç eklemiştir. Bu güç, zamanı kısa (ama yeteri) bir süre geri almanızı yarıyor. Diyelim yarışı önde tamamlamanız için son dönemeç-



Yanlış görmediniz. Bu bir Alfa Romeo 155 VG ve sizi bekliyor! Roarrr!

te hata yaptınız. İşte tam bu anda Tiger tuşu (Tab) ile kendinize bir şans daha yaratıyorsunuz –ki ben bunu hileden sayıyorum. Çok dürüstümdür, sormayın!

SCAR, grafik yönünden gözü okşamıyor. Buna rağmen Alfa Romeo'lar çok şık gözüküyorlar. Eğer yoldan gözünüzü ayırbilirseniz, çevrenin de özentsiz çizildiğini göreceksiniz. Tam olarak İtalya'yı yansıttığı söylenemez. Müzikler konusunda objektif değilim. Ben sevemedim, kapadım gitti, Şebnem Ferah-Can Kırıkları dinledim (alaka ya gel). SCAR içerisinde güzel fikirler barındıran, zevkli ve oldukça uzun bir oyun. Alfa Romeo meraklısı iseniz, dardığınız kabahat. Makarna delisi iseniz, yanlış dergidesiniz. Ayrıca Liverpool F.C. konusu açmayalım lütfen! [bitti]

Artı & Eksi

- ↑ Geliştirilebilir sürücü, hasar alabilen araçlar, Alfa Romeo, zamanı geri alabilme özelliği.
- ↓ Müzikler ve motor sesleri, modifiye edilemeyen araçlar, çevre tasarımları.

Grafik	██████
Ses	██████
Oynamanabilirlik	██████
Multiplayer	██████
Eğlence	██████

Orjinal Olarak: Yok
Fiyatı: -

Zorluk: Zor
İngilizce Gereksinimi: Yok
Multiplayer: Aynı ekranda 1-2 oyuncu. Internet.
Diger Sistemler: PS 2, Xbox ■



www.ragnarokturkey.com



RAGNAROK TÜRKİYE
DERGİSİ BAYİLERDE

Herkese 5 değişik
Karakterli tişörtlerden
1 tane + Ragnarok
Poster hediye

Türkiye'nin ilk Türkçe MMORPG'si (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)
Ragnarok Online'da hayallerin ötesinde bir yolculuğa yelken açma zamanı!

Rune Midgard - Yaratığın karakterle bir kahraman haline gelebileceğin ve binlerce yeni arkadaş edinip onlarla beraber oynayabileceğin bir dünya. Bu gizemli dünyaya dalın, capcanlı harika şehirleri hissedin, yeni arkadaşlar edinin, guild savaşlarına katılın ve en güçlü canavarları altedin. Unutma, "Gülümseyen oyun"da hiçbir zaman yalnız deşilsin.

Websitemiz www.ragnarokturkey.com üzerinden oyuna hemen kayıt olmak mümkün.

Gülümseyen Oyun Ragnarok Online'ı hiçbir ücret ödemeden sitemizden download edebilir ve bu dünyaya 7 günlük ücretsiz bir turla göz atabilirsin. Yaşanacak yüzlerce macera burada seni bekliyor, euRO'da iyi eğlenceler.

http://www.ragnarokturkey.com Copyright © 2003-2005 BURDA interactive communities. Copyright © 2003-2005 Doğan Burda Rizzoli Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

SUPERPOWER 2

Yazar Ali Güngör

Geriye yaslanıp tarih sayacını izleyin

 Superpower 2 insana oynamaya başlar başlamaz kendini tanıdık ve yakın hissettiriyor. Ufo X-Com'da artık hisim akraba haline geldiğimiz yer küre şeklindeki harita sayesinde olsa gerek! Kim böyle büyük bir haritada süper bir dünya gücü yaratma ve yönetme hissine karşı koyabilir ki? İlk oyunun sulu atmosferinden sonra bu sefer gerek müzik, gerek grafik olarak Superpower 2 kendini ayırmıştır. Politik gerilim taşıyan müziki, bir de arada takılıp kalma, kendini tekrarlama huyları olmasa gayet sağlamalar. Grafikler görevini yerine getiriyor, ama neredeyse bütün oyun koca bir kürenin karşısında birkaç pencereye bakarak geçtiği için pek bir atraksiyonu da yok.

Arabirim dört kısma ayrılmış ve gayet anlaşılır. Ama oyunda neyi nasıl yaparsınız bunu anlamak zor. Misal, ben dünyanın hangi ülkesi olursa olsun –ki bu Türkiye bile olsa- halka yüzde 80 gelir vergisinin yutturulabileceğine inanmam. Bu yüzden de Türkiye'nin dış borçlarıyla boğuşurken sosyal harcamaları kısmak, hatta hayatı seviyelerin altına düşürmek dışında nasıl para bulacağımı kara kara düşünüydüm! Oysa Superpower 2'de bu vergiyi koydu-

ğum gibi bir de üzerine yiyeceğe, içeceğe, yakıta, elektriğe, ham maddeye, perakendeve, sanayiye, yani aklınıza gelebilecek her şeye inanılmaz vergiler koydum! Deli gibi gelen para sayesinde borçları ödedikten sonra durdum mu? Yoo, madem kimse itiraz etmiyor niye durayım?

EKONOMİ

Anlayacağınız üzere Superpower 2'deki ekonomik model olarak pek gerçekçi değil. Güzel yanları yok mu bunun? Evet, var elbette. Deli gibi vergi toplayıp sağlam para yaparsanız çeşitli alanlara yatırım yapıp, tüketen bir ülke olmayı bırakıp üreten bir ülke haline gelebiliyorsunuz. İşte o zaman gerçekten bir süper güç oluyorsunuz demektir! Kendi tüketim ihtiyacının tamamını üretip bir de üzerine dünyaya satan bir ülke neredeyse yenilmez oluyor. Her türlü sosyal meseleye deli gibi para harcayıp eğitim oranını yükseltebiliyorsunuz. Kişi başına düşen milli gelir inanılmaz seviyelere çıkıyor. Bilim coşuyor, kendi silahlarınızı tasarlayıp dünyanın en güçlü tanklarını, uçaklarını,

Anlaşmalarda
seçenek bol ama eksikler de var



helikopterlerini ve gemilerini üretiyor, savaşıyor, şan alıp şan veriyorsunuz! Ama size oyunun esas mali sırrını söyleyeyim: Siz liberalerin ne dediğine kulak asmayın, özelleştirmeyi filan boş verin; esas para ağır sanayiyi ve pek çok ekonomik dalı devletleştirmekten geçiyor. Normalde alacağınız yüzde bilmem kaç vergi hem iç hem dış piyasada özel sektörü zora sokup üretiminizi daraltıyor. Oysa devlet kontrolündeki sektörlerden bütün gelir devlet kasasına akıyor, istihdam coşuyor, üstelik sektör arkasında devlet gücüyle coşup dünya piyasalarında yer ediniyor!

Ama ne yazık ki savaş sistemi çok saçma ve o kadar kasıp ürettiğiniz orduları adam gibi yönetememek insanı üzüyor. Oyunun en büyük eksikliklerinden biri bu. Oysa bakın silah üretimi ne kadar gerçekçi, 250 süper saldırı helikopteri Haydar ve 4000 ana muharebe tankı Balyoz üretmek gelişmiş sanayi kapasitem sayesinde 6 yılını aldı, ki bu oyun standartıyla hem çok uzun hem de başka ülkelere göre çok kısa bir süre. Ben bunları yapmışım, sahada yönetememek de ne oluyor? Hadi onu

geçtim, "oyun makro" dediniz. O zaman saçma bir şekilde üniteleinin dizilip sırayla sıklığı o savaş ekranı ne oluyor?! Üstüne bir de oyun çökmesin mi! Save dosyalırmı bozulmasın mı! Saatlerce oynamıştım yahu!!!

PSİKOPAT YAPAY ZEKÂ

Arabirim kolay dedik ama kusursuz değil. Misal, yaptığınız değişiklikleri onaylama tuşunun pencereyi kapama tuşunun dibinde



Artı & Eksi

↑ Kolay arabirim, ünite tasarımları imkânı.

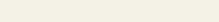
↓ Zaman hızı yetersiz; sebebi belirsiz saçma yapay zekâ davranışları; yanlış bilgiler; saçma savaş sistemi; gerçekçi olmayan ekonomik sistem.

Grafik 

Ses 

Oynamabilirlik 

Multiplayer 

Eğlence 

Orjinal olarak: Yok

Fiyatı: -

Zorluk: Normal

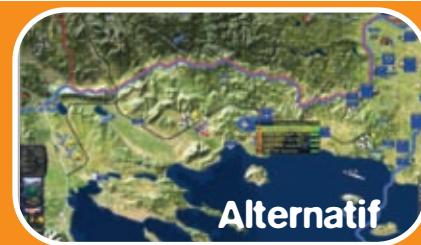
İngilizce Gereksinimi: Yüksek

Multiplayer: Ağ ve internet üzerinden 32 kişi.

Diger sistemler: Yok ■



Ünite tasarırken eldeki teknolojiye göre ne kadar gelişmiş tasarırlarsanız üretim maliyeti o kadar katlanır.



Alternatif

SUPREME RULER 2010

Bu sayda incelediğimiz bir diğer "gayet sıkıcı, sadece harita ve yazdan oluşan ama deli gibi sevenleri olduğundan bunu yazdığımız için bir sürü nefret maili alacağımız oyun" türündeki Supreme Ruler 2010'u bu oyuna yeğleriz.



ve ufacık olması gibi saçmalıklar var. Ayrıca askeri birimleri, tasarımları vb. idare ettiğimiz ekranlarda yaptığımız seçimleri kaybetmek can sıkıcı, dasası tasarım ekranındaki bir hatadan ötürü tasarımınızı pencereyi birkaç kez açıp kapatmadan göremeyebiliyorsunuz. Sağda solda can sıkıcı böyle program hataları var.

Oyuna verdigim notun düşüklüğünü rağmen sardırıp uzun saatler boyunca oynadım. Ama bu süre ne kadar uzarsa bahsettiğim o ufak hatalar o kadar can sıkıyorlar. Ama size esas canımı sıkın şeyi söyleyeyim: Yapımcıların oyunun çok ama çok gerçekçi olduğu konusundaki ısrarı! Hayır efenim, oyun gerçekçi filan değil! Bir defa oyunda yer alan bilgilerin CIA World Factbook'tan alındığını söylüyorlar oysa karşılaştırdığım zaman pek çok ülkede ciddi ve anlamsız farklar olduğunu gördüm. Mesela CIA WF'de de Türkiye'nin yüzde 80'i Türk yüzde 20'si Kürt olarak geçerken oyunda Türkiye'de Kürtçe konuşanlar yüzde 34, Türkçe konuşanlar yüzde 20(!?) kalanı da Arapça, Erme-

nice filan konuşuyor? Hayır tamam, bizde Çivi yazılı bilen de var, Latince, Sanskritçe konuşan da. Ama bu yüzdeler ne? Bu nasıl bir saçmalık böyle?! Yeri gelmişken ülkenizde farklı dilleri ve dinleri resmi, yasal ya da yasadışı yapabiliyorsunuz ve uzun yıllar sonra asimilasyon başarılı oluyor.

Şimdiki yapay zekânın saçma davranışlarına gelelim. Bir deneme yaptım: Ben hiç kimseye saldırmadım ve 20 yıl boyunca dünyada sadece birkaç savaş oldu. Ama komşu birkaç ülkeyi işgal ettim ve dünya kana bulandı! En son hatırladığım Polonyalı ve Çinli birlilkere Kastamonu Savaşı'nda yenildim! Öyle saçma bir yapay zekâ davra-

nışı var ki Irak ile aranız bozuldu diye size hiçbir açıklama yapmadan Haiti savaş açabiliyor! Ayrıca yapımcılar "diplomaside yok yok, her şey var" diyorlar ama en gerekli anlaşma olan "barış anlaşması" yok!

AHYAAK!

Taş balta ile, havanda sarımsak üzerinde bu oyunun yapımcılarını dövmek istiyorum arkadaşlar. Ama sonucun bir cacık dahi olmayacağı bildiğimden vazgeçiyorum (bir de hiyaların rendelenmesi lazım, dövülmesi değil). Öte yandan da pasifizasyonun dibine vurmuş, darduğu yerde öylece yozlaşan yurdumda canım fazlasıyla sıkıldığı için bu oyunla can sıkıntısı savıyorum.

Sağma da olsa, beni deli de etse, zaman yavaş da geçse, çökse de bu oyunda her şeyi ayarlayıp gidip birkaç saat başka şeylerle uğraşmak, sonra kıvama gelen ülkem bir süper güç haline getirmek iyi geliyor. Detaylı ve gerçekçi bir oyun arayanlara Supreme Ruler 2010'u öneriyorum, fazla kasmadan vakit geçirmek isteyenlere ise Superpower 2'yi. [bitti]



SON KARAR

Ancak çok sıkılıyorsanız ve çok boş vaktiniz varsa biraz eğlenebileceğiniz vasat bir strateji.

Superpower 2

Tür ► Gerçek zamanlı strateji **Yapımcı** ► Golemabs
Dağıtımçı ► Dreamcatcher Interactive **Yaş sınırı** ► 6+
Minimum ► 1.5Ghz CPU, 256 MB RAM, 32MB GFX
Önerilen sistem ► 3Ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB GFX
Web ► www.superpower2game.com



Adamı hasta etmeyin!

ER

Yazan | Serpil Ulutürk

Birkaç yıl geriden de olsa CNBC-e sayesinde takip edebildiğimiz iyi dizilerden biri ER. İlk bakışta kolayca tükenecemmiş gibi görünse de bir hastanenin acil servisinde yaşananları yıllardır konu sıkıntısı çekmeden anlatmayı başardığı için ayrıca şarttan da bir televizyon yapıyı kendisi. Aynı şaşırtıcı ve etkileyici performansı boş yere oyunundan da beklemeyin diye hemen baştan uyaralım. ER hiç de ilginç bir oyun değil. Daha açık bir dille; gayet sıkıcı. Yine de çok üstüne gitmemek lâzım, daha çekilmez de olabilirdi. Mesela ER yerine The O.C'nin oyununu yapabilirlerdi ve oyundaki görevimiz parti düzenleyip maraz çıkartmaktan ibaret olabilirdi. Böyle bakınca ER o kadar da kötü değil...

Yeni mezun bir doktor olarak başladığınız bu oyunda ana hedefiniz, farklı uzmanlık dallarında kendinizi geliştirek acil servisin saygın bir ismi haline gelmek. Kendinizi geliştirmek için yapacağınız şey ise bol bol hasta bakmak. İşten arta kalan vakitlerde de hastanenin diğer çalışanlarıyla iletişim kurup sosyallesmeniz gerekiyor. Hikayeyi renklendirmek için oyun günlere bölünmüş ve her gün için özel bir vaka, bir tema düşünülmüş. Ama ilginç şekilde bu sizin oyundaki rutin düzeninizde herhangi bir değişiklik yapmıyorsun. Her durumda, bekleme odasındaki hastalardan gözüne kestirdiğiniz bir tanesini tutup boş bir yatağa gönderi-

yorsunuz ve peşinden gidip işinizi yapıyorsunuz. Hastanın tiyatro yanından kurtulmuş Phantom kostümlü bir oyuncu olması hiçbir fark yaratmıyor.

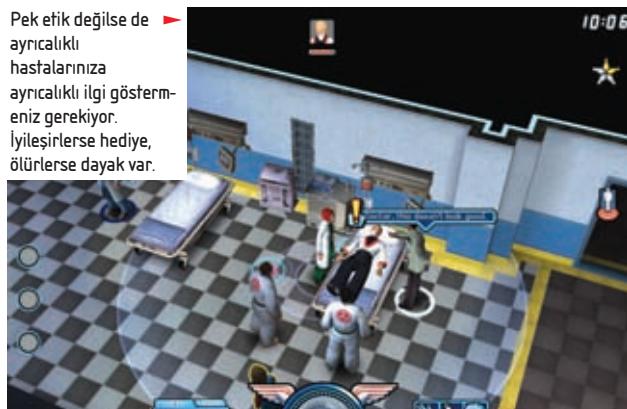
NÖBET GÜNLÜĞÜ

Genelini özetlediğimize göre şimdi ER'in detaylarından bahsetmeye başlayabiliriz. Oyunca bir karakter yaratarak başlıyoruz. Dizinin karakterlerinden birini seçme şansımız yok, onlar çalışma arkadaşımız olacak. Yine bu aşamadayken genel cerrahi, kalp, çocuk, ortopedi, nöroloji gibi toplam altı uzmanlık alanı arasında dağıtabileceğiniz birkaç puanınız olacak. Bir acil servis hekimi olarak hepsinden biraz bilmenizde yarar var. O yüzden ille de kardiyolog olmak istiyorsanız bile bunu zamana birağın, baştan bütün puanları tek bir alana yatırmayı. Birkaç saat son-

ra sadece bir değil, birkaç uzmanlığını olabilir.

Yeni doktorunuza bir isim verdikten sonra oyuna başlayabilirsiniz. Dizinin kıdemlilerinden Dr. Carter'ın gözetiminde bir "stajyer" olarak ilk işiniz bekleme odasındaki hastalar üzerinde biraz pratik yapmak... İlk iş dedigime bakmayın, oyunun büyük bölümünü bu odada ve hemen yanındaki klinikte geçireceksiniz. Olay, bekleme odasında teşhis koyup yan taraftaki klinikte hastaya gerekli müdahaleyi yapmaktan ibaret. Tamam, doktorluk dediğin diyelim ki böyle bir şey ama madem bu iş oyuncunun yüzde 80'ini oluşturuyor, bari vakit harcamaya değer bir görüntüsü, bir atraksiyonu, düzgün işleyen bir süreci olsun. Hayır, teşhis hastanın üzerine eğilip dikiş dikme anımsayın ile yapıyorsunuz. Teşhis sonucu, sizin üstesinden gelebileceğiniz bir vaka olduğunu söyleyorsa içerisindeki on kusur yataktan boş bir tanesini seçip hastanızı yönlendiriyorsunuz. Ama bu, yatağın başına gidip önce 1 dakika kadar hastanın sürünecek gelmesini, sonra yarımdakika kadar da hemşireyi

Pek etik değilse de ►
ayraklı hastalarına
ayraklı ilgi göstermeniz gerekiyor.
İyleşirlerse hediye,
ölülerse dayak var.



Alternatif



SIMS 2 (L93 - %95)

Sims 2'de hasta bakmıyordu ama ER da gündelik ihtiyaçları düzenli olarak karşıladığı oranda işinde başarılı olduğunuz bir Sims varyasyonu.

**Artı & Eksi**

- ↑ Oynanışa eklenmiş birkaç ekstra..
- ↓ Ruhsuz, atmosfersiz, strateji dozu yetersiz, eksik bir oyun.



Orjinal olarak: Yok
Fiyatı: -
Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Orta
Diğer sistemlerde: Yok ■

beklemek anlamına geliyor. Zaten buranın acil servis olduğuunu sizden başka idrak eden yok gibi. Herkes son derece yaymış. Üşenmeyip istatistik çıkartırsanız, vaktinizin yüzde 50'sinde bekledığınızı göreceksiniz.

Bunun dışında her gün için 5-6 tane de küçük göreviniz olacak. Bunların çoğu hastanenin özel hastalarıyla bizzat ilgilenme işi. Bazıları da bekleme salonundaki yoğunluğu azaltmak, kafası bozuk bir doktorun hastalarını üstlenmek, koridorlarda Azrail kıyafetiyle dolaşıp milleti korkutan bir kaçığı yakalamak gibi alternatif görevler. Oyunu daha oynanabilir kıılan yegane şey de bunlar zaten. Yan görevleri yapmamak her zaman sonunuzu hazırlayan şeyler değil ama ne kadar çoğunu tamamlarsanız gün sonunda o kadar çok puan toplamış, dolayısıyla biraz daha kıdem kazanmış oluyorsunuz. Bazı görevler ise mecburi. Yapmazsanız oyun bitiyor (bu da çok fena bir şey değil aslında). Mecburi görevlerin özelliği, oyunun hikaye kısmını destekleyen şeyler olması. Yani bir briefinge katılmak, belli bir doktorla kişisel ilişkinizi etkileyebilecek bir gelişmeye ya da ölümle sonuçlanan ilk vakaya tanıklık etmek gibi dizinin duygusal bağlamına ait, sizin doğrudan etkileyemediğiniz yan süreçler. Hal böyle olunca, mecburi görevlerin kapsamı "1,5 dakika içinde Dr. VanDeer'in odasında ol" türünden basit işlerle sınırlı kılıyor.

DİNLENME ODASI

Vardiyalar sırasında özellikle dikkat etmeniz gereken üç parametreniz var. Bunlar hijyen, enerji ve konsantrasyon. Mesleki becerilerinizle birlikte ekranın altında sürekli görüntülenen bu üç değer, aktivitelerinize göre artıp azalıyor. Çok çalışıp hasta bakamayacak hale geldikten sonra bir duş alıp, kafeteryada bir şeyler atıştırarak ya da uyuyarak ve biraz da sohbet molasıyla yeniden işe dönebilirsiniz. Ne yazık ki bunları yapmak çalışmaktan daha sıkıcı. Özellikle de oyunun sosyalleşme bölümü tam bir kâbus. Servisin diğer çalışanlarıyla muhabbet etmekten ibaret bu aktivite sırasında ekranın altı-

na sohbet konuları ve konuştuğunuz insanla ilişkinizin değişen düzeyini izleyebileceğiniz bir gösterge geliyor. Fakat konuşulacak malzeme de, konuşmanın görsel karşılığı da, karşınızdakinin tepkileri de öyle anlamsız ki, bin yıllık Sims oyuncusuyum ama ER'da bir tane arkadaşı edinemedim.

HİPOKRAT GÖRMESİN

Geride kalan son şey, "perk" denen bonuslarınız. Durumu kritik olan ya da özel ilgi gösterdiğiniz hastaların lokum niyetine verdiği bu hediyeler, geçici olarak belli yeteneklerinizin yükselmesini, hijyen, enerji gibi ihtiyaçlarınızda karşılanması sağlayabiliyor. İşinize yaramayan perk'leri çevrenizdeki arkadaşlarınıza verip ilişkilerinizi güçlendirme şansınız da var. Perk etkisi yapan bir başka özellik de, belli uzmanlık alanlarında belli değerlere ulaşıkça sahip olacağınız yan yetenekler. Yani mesela kardiyolojide 3, pediatride 5, toksikolojide 5 (10 üzerinden) yaptığınız zaman, içinde yer almamanız da izlediğiniz bir operasyondan deneyim kazanabiliyorsunuz. Bu yan yeteneklerinizden aynı anda üçünü kullanma hakkına sahipsiniz ve günün şartlarının gerektirdiği gibi hangisini seçeceğiniz kararlaştırabileceğinizde.

Son karar

ER'in yeni bölümlerinde hangi karakterler olduğunu görmek isteyenler ve hastanelere bayılanlar dışında kimseini ilgisini çekmeyecek, son teşhisime göre düşük tansiyondan muzdarip bir oyun.

ER

Tür ► Strateji Yapımcı ► Legacy Interactive
Dağıtımçı ► Vivendi Yaşaşırı ► 13+ Minimum ► 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 2 GB HDD
Önerilen ► 1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX
Web ► www.ergame.co.uk



Bu oyunda frag yapmaya iyi gözle bakılmıyor nedense..

nizi kararlaştırabiliyorsunuz. Oyun "düşünme" fonksiyonunu katabildiğiniz nadide bir uygulama.

İyi düşünülmüş diye bilinçli olabileceğimiz son şey ise "etki alanı" özelliği. Çevrenizde sizle birlikte hareket eden bir çemberle ifade edilen bu alanın sınırları içine girenler doğrudan yeteneklerinizi ve ruh halinizi etkiliyor. Mesela iyi bir hemşireyle çalışırsanız hastayı daha çabuk ayağa kaldırabiliyorsunuz. Civarında çok da anlaşamadığınız biri dönüp duruyorsa bu kez de performansınız olumsuz etkileniyor. Performansı düşüren tek etki bu değil; yorgunluk ve bir perk'ün yan etkileri de işleri bozabiliyor. Bu durumda elinizdeki hastayı ya daha deneyimli bir doktora havale ediyorsunuz ya da elinizdeki uygun bir perk'ü devreye sokuyorsunuz. Bazen de "benden kaçmaz" dediğiniz bir vakada yeni komplikasyonlar çıkıyor. Mesela bir kırığı tamir ederken adamın kalbinde sorun çöküyor ve bu sizin halledebileceğinizden daha ciddi bir sorun olabiliyor.

Sonuçta ER dizisinin nimetlerinden faydalanan, monoton bir oyun var elimizde. Bütünleyle çöp değil ama kısa sürede sıkıyor ve anlamsızlaşıyor. Görsel olarak da içerik olarak da pek çok eksiği ve saçmalığı var. Yine de bir saat kadar oynanabilir. [bitti]

RESTRICTED AREA

Yazan M. Berker Güngör

Biraz Diablo, biraz Fallout, biraz da Blade Runner

 Geçen sayıda incelediğim Star Wolves yazısında Rusların İngilizce ile başlarının belada olduğunu söylemiştim. Ama bu onlara has bir durum değil tabii, Almanlar da oyunlarını İngilizce'ye tercüme etmekte pek başarılı sayılmazlar. Restricted Area bu konuda iyi bir örnek, oyunu biraz oynayın, Almanca düşünüp İngilizce yanzıca ortaya nasıl abidik sonuçlar çıkar göreceksiniz.

YO, PUNK!

Oyun tam anlamıyla bir Diablo klonu, buna şüpheniz olmasın. Bir ana "kasaba" var ki burada alışveriş yapıp görev alıyorsunuz. Sonra da görevlerin geçtiği alanlara gidip sürüyle mutant, droid ve benzeri bir sürü düşmanı temizliyorsunuz. Zırh ve amulet yerine sibernetik organlar takip çıkıyor, kılıçtan alev makinesine pek çok silahı donanıyorsunuz. Düşmanlar sürüler halinde akıp geliyor, arada bir senaryo görevlerinde yanınızda elemanlar katılıyor, ara sahneler giriyor, olaylar gelişiyor.

İyi güzel, değil mi? Peki oyunun nesini sevmedim ben? Anlatıyorum, öncelikle şu lisans problemi var. Görev haritalarının ve düşmanların yavanlığı bir süre sonra bayıyor. Bütün haritalar birbirinin kopyası, bu da bir zaman sonra fena sıkiyor. Ama Diablo haritaları da öyle çok mükemmel sayılırlardı.

Fakat oyunun bir kaç önemli kusuru var ki, insanın içine fenalık getiriyor. İlk olarak ben hayatımda bu kadar dengesiz, bu kadar ayırsız bir oyun daha görmedim. Karakterlerin yetenekleri, silahlar, donanımlar kesinlikle dengeli değil. Siyah paltolu ağır silah ustası amcayı

alin, eline alev makinesi verin, oyun bitmiştir! Diğer karakterler mi? Unutun gitsin, hiç şansları yok! Karakter geliştirme unsuru da çok saçma düzenlenmiş, hangi RPG piramit biçiminde yetenek ağacı kullanır yahu? Belli bir alanında uzmanlaşmak yerine, yukarıdaki yetenekleri açabilmek için aşağıdakilerin hepsine puan harcamanız gerekiyor!

HEY, BRO!

Ama olayı esas bitirip tüketen unsur yaratıklardan düşen ya da pazarda bulduğum malzemelerin özelliklerini görmem oldu. Oyun rasgele malzeme yaratma yeteneği vermişler, tipki Diablo 2'deki gibi. Ama çıkan malzemeler dibine kadar dengesiz. Çok deli bir sibernetik kol bulup takıyorsunuz, arından ondaki yeteneklerin yarısı-

nı veren bir kol daha buluyorsunuz ama kullanamıyorsunuz. Neden? Çünkü kullanabilmek için birkaç seviye daha yüksek olmanız gerekiyor! İnsan hiç mi bakmaz yazdığı kodun sonucuna?

Ve tabii oyunun pek de optimize edilmemiş olduğu da çok açık. Anlamsız bir biçimde sistemi kasabiliyor oyun, üstelik tamamen bitmap grafikli olmasına rağmen. Ve diğer program hataları, koşarken sağa sola takılıp kalmanız, alev makinesinin alevinin duvarların içinden geçebilmesi, oyunun cart diye masaüstüne düşebilmesi, daha neler neler. Üstelik size bir şey söyleyeyim mi, senaryo ilk bakışta Diablo'dan daha girift gibi görünüyor olabilir, ama aslında ortada hiçbir halt yok. Hele o kadar kasıp finali görüncé insan iyice sinir oluyor. Uzun lafın kısası, olmamış. [bitiş]



► Duvarın arkasından yaratık temizlemek mümkün, program hataları sağolsun.

► Oyunun adı aslında "Pahtan Varillerin Dönüşü" olmalıdır, her yer bunlarla dolu!



Artı & Eksi

► Bol aksiyon, bol silah, siber punk dünyası.

► Ciddi program ve tasarım hataları, lisans hataları, yavan atmosfer.

Grafik █

Ses █

Oynamabilirlik █

Multiplayer █

Eğlence █

Orjinal olarak: Yok

Fiyatı: -

Zorluk: Orta

İngilizce Gereksinimi: Orta

Multiplayer: Co-op.

Diger sistemlerde: Yok ■

Son karar

Oyunsuzluğa başınızı vurmadiysa zaman kaybetmeye değmez, hiç olmadı acın Diablo 2'yi, daha önce oynamadığınız bir karakterle tekrar tırın oyunu. Ben öyle yapıyorum.

Restricted Area

Tür ► Aksiyon RYO Yaptımcı ► Master Creating Dağıtımçı ► Whiptail Interactive Yaş sınırı ► 12+ Minimum ► 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 2,2 GB HDD Önerilen ► 2 GB CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Web ► <http://www.restricted-area.net>

level
puani 50



SEAL OF EVIL

Tanrım! Gene Çinliler!

Yazar Burak Akmenek



► Grafikler çok şirin görünüyor ama kanmayın.

savaş döneminin sonunda geçiyor. Çin hanedanının her tarafı işgal etmesi ve bu işgale dayanmaya çalışan ufak eyaletlerde ortaya çıkan kahramanlardan birini yönetmemiz üzerine kurulu. Tabii bu dönemde geçmesine karşın etrafta bir sürü mitolojik yaratık ta bulunmakta. Biz ana karakter olarak Lan Wei isimli bir kızı yönetiyoruz. Bu kızın amacı kayıp eşyaları birleştirerek eski liderlerini geri getirip Çin işgaline karşı koyabilmek. Bunun için yanına bir avcı ve bir savaşçı alıyor. Lan Wei bir büyüğü. İleride grubumuza başka üyeleri de katılıyor.

Oyunda tipik RPG'lerde olduğu gibi etraftaki NPC'lerden görev alıp onu bunu keserek görevleri yerine getiriyor ve bu arada tecrübe puanı toplayıp level atlıyoruz. Her level atladığımızda aldığımız puanları yeteneklerimize dağıtıyoruz. Oyunda ağaç, su, ateş, toprak ve (tahta!-Blx) metal olmak üzere 5 element var. Eski bir Çin düşündürmesine dayanan bu düzene göre çevrede bulduğumuz materyalleri kullanarak eşyalar üretebiliyoruz. Bunun için bu materyalleri toplamamız gerekiyor. Eşya yapabilmek için ise önce görevleri bitirmeli ve yetenekleri açmalısınız.

DÖVÜŞ SİSTEMİ

Oyunun dövüş sistemini görmek için hızla kasa dışına çıktım. Burada en çok hoşuma giden şey sistemin gerçek zamanlı olmasıydı. Tüm karakterlerinizi bir seferde yönetebiliyorsunuz. Bunun için yalnızca tek karakteri yönetmeniz yeterli. Diğerleri onu takip ediyor ve otomatik olarak saldırıyor. Eğer tek tek emir vermek isterseniz oyunu boşluk tuşu ile durdurup emirlerinizi verdikten sonra devam

Artı&Eksi

- Grafikleri hoş. Düşük sistemlerde bile çalışabilir.
- Eski bir oyun havasında. Atmosferi ve oynanışı zayıf.



Orjinal Olarak : -
Fiyatı: -
Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: -
Diğer Sistemlerde: Yok ■

edebilirsiniz. Ama karakterler sık sık ota dala (tahta!-Blx) takılıp duruyorlar. Yanınıza gelmeleri için ya onların kontrolünü ele almalı ya da çicablecekleri bir açıya gelmelisiniz. Oyundaki grafikler hoş olmasına karşın savaş kısmı son derece sıkıcı. Çünkü büyük efekleri ve dövüşler 3-5 sene öncesinin vasat oyunları hatırlatıyor. Diablo bile eski halıyla bu oyunu rahatlıkla döver. Karşınıza çıkan yaratıklar bir strateji falan gözetmeden direkt üstünüzü geliyorlar.

Seal of Evil'in yapımcıları iyi bir iş çıkartmaya çalışmışlardır. Ama ne oyunun konusu, ne oynanış ne de diğer özelilikleri Türk oyuncusuna ya da bir Avrupalı hitap etmiyor. Oyundaki seslendirmeler bile vasat. O kadar komikler ki... Seal of Evil Çin-Japon pazarında ortalama bir iş olabilir. Çünkü çok kötü değil. Fakat bizde ancak bir sepet oyunu olmaktan öteye gidemez. [bitti]



Sinan benim Çin-Japon oyunlarına ne kadar sempatim olduğunu bilir. Bu tip oyunları o kadar çok severim ki, gördüğüm yerde hızla kaçarım. Seal of Evil'i elime tuttuğumda ise "Bak Burak! Bir RPG!" dedi. "RPG"yi duyunca üstüne atlayacağımı biliyordu hain köfte.

Oyunu kurduğumda "en azından Final Fantasy gibi bir şeyler çıkar inşallah" diye düşünüyordum. Fakat oyun tanrıları bu aralar benim adaklarımdan pek hoşnut degiller galiba (WoW'da o kadar Ally kesmemे karşın hem de). Gene karşıma ümitlerimi boş çıkarın bir oyunla çıktılar.

HER TARAF ÇİNLİ...

...ve ben bu yüzden hiç birinin ismini ezberlemiyorum tamam mı?! Oyun Çin'de beylikler

Son karar

"RPG olsun çamurdan olsun" derseniz siz bilirsiniz. Seal of Evil çamur olmasa da kurmuş bir toprak parçası diebiliriz.

Seal of Evil

Tür ► Aksiyon RPG Yapımı ► Object Software
Dağıtım ► GMX Media Yaşı sınırı ► 7+
Minimum ► 300 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX
Önerilen ► 1.0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX
Web ► <http://eng.objectgames.com/soe>



► İlk görevimiz bol bol yılan öldürüp şarap karşılığı değişim yapmak.



MADAGASCAR

Hayvanlığın lüzumu var mı?

Yazan Serpil Ulutürk

 Hayatımıza Pixar girdiğinden beri Dreamworks'ün animasyon filmleri eski cazibesini kaybetti (Shrek'i saymıyoruz). Bunda, sürekli kendini tekrarlayan hikâyelerin ve farklı kılıklara girmiş olsalar da fazlasıyla öncekileri çağrıştıran karakterlerin de etkisi var şüphesiz. Madagascar için de durum farklı değildi. Filmin birkaç tanıtım sahnesini izlemek, bütündeki olayı ve karakterleri anlamak için yeterliydi. Şahsen Madagascar'ı izlemek için iki gereklilik olabilir: Birincisi; yeğenimi sinemaya götürmek durumunda kalmak. İkincisi, filmin oyunu incelemek durumunda kalmak. Nihayetinde ikinciyle karşı karşıya kaldım ve maalesef her an yeğenimden de bir "sinemaya gidelim" atağı gelebilir.

NY GIANTS

Filimle birlikte apar topar piyasaya çıkan oyunlardan genellikle bir hayır gelmez. Madagascar oyununun en heyecan verici kısmı bu; oynamaya başladığınızda "o kadar da" kötü olmadığını fark ediyorsunuz. Olumsuz önyargıların oyunun lehine işlediği ekstra bir durum söz konusu. Hikâye filme büyük ölçüde sadık kalınarak ama kimi yerlerde ekleme çıkartmalarla yeniden şekillendirilmiş. New York'taki hayvanat bahçesinde, ana kahra-



Son karar

Filmini sevmiş olsanız da yetişkinler için önemli vaatleri olmayan bir oyun Madagascar ama çocukların büyük bir keyifle oynayacağı kesin..

Madagascar

Tür ► Platform Yapımcı ► Beenox Dağıtıcı ► Activision
Yaş sınırı ► 10+ Minimum ► 800 MHz CPU, 256 MB RAM,
32 MB VGA, 800 MB HDD Önerilen ► 1 GHz CPU, 512 MB
RAM, 64 MB VGA

Web ► www.madagascarthegame.com

level
puani • 68

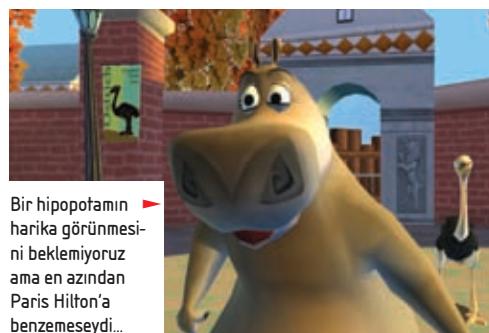
Madagascar'ın eğlenceli yarışlarından biri de basit ama sürükleyici küçük oyunları.



manlardan biri olan Zebra Marty'nin doğum gününde başlıyor her şey. Vahşi hayatı özlemi çeken Marty, Antarktika yolculuğuna hazırlanan penguenlerle kaçış planı yaparken biz de oyundaki kahramanları tanıyalıp yeteneklerini öğrendiğimiz bir eğitim bölümünden geçiyoruz. Ardından da filmin gerektirdiği şekilde modern hayattan kaçip doğaya uyum sürecine başlıyoruz.

Oyunun da tipki film gibi çok genç bir kitle düşünülerek hazırlandığı daha ilk sahnesinden ve oynanış özelliklerinden kendisini gösteriyor. Platform içine katılmış biraz aksiyon, oyunun esas bağlı kaldığı tür. Ancak zaman zaman işin içine yarış da giriyor, stealth de giriyor, adventure da. Hiç değişimyen tek şey oynanışındaki aşırı kolaylık. Nasıl bir görevle karşı karşıya olursanız olun, oyun daima sizin tarafınızı tutuyor. Örneğin hayvanat bahçesinden kaçmaya çalışırken alt etmeniz gereken güvenlik görevlileri neredeyse sizi görmezden geliyormuşçasına kolluyorlar ortağı.

Oynanışa renk getiren unsur iyi bir platform oyununun vazgeçilmezi olan malzeme toplama çırğınlığı. İyi ziplamak ve kapalı kapıları pas geçmemek size bir ton kart, para, can kazandırıyor. Bunları hem karakterinizin özel yeteneklerini güçlendirmekte hem de bazı mini oyunlar satın almaktak kullanabiliyorsunuz. Benim çok ilgimi çekmediye de lemurlarla oynayabildiğiniz Dance Dance Revolution tarzı bir ritm oyunu.



Bir hipopotamın ► harika görünmesini beklemiyoruz ama en azından Paris Hilton'a benzemeseydi...



Madagascar'ın grafikleri film kalitesini tutturamasa da gayet yeterli. Fakat elle-rinde hazır yapılmış bir film varken neden ara videoları filmden sahnelerle süslememişler bilemiyoruz. Aynı soru seslendirmeler için de geçerli. Chris Rock'ın Marty'e çok yakışan sesinden sonra zebra'nın ağzından bir başka ses duymak oyunu dublajlı oynamış bulunmuş hissi yaratıyor. Oyunu filmden uzaklaştıran bir diğer yetersizliği de mekanları. Birbirine çok benzenen alanlarda, hep aynı rotayı izleyerek yol aldiğiniz ve detaylardan sakınılmış mekanlar deja vu sebebi olabiliyor. Neyse ki kolaylığı sayesinde su gibi akıp giden ve kişi sürede biten Madagascar'da bunları kafaya takacak fırsatı bulmayacaksınız. [bitiş]

Artı & Eksi

- ↑ Birden fazla karakter kontrolü, rahat oynanış.
- ↓ Özellsiz mekanlar, filme yakışmayan videolar, detay yoksunluğu.

Grafik █ █ █ █ █

Ses █ █ █ █ █

Oynanabilirlik █ █ █ █ █

Multiplayer █ █ █ █ █

Eğlence █ █ █ █ █

Orjinal Olarak: Yok

Fiyatı: -

Zorluk: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Multiplayer: -

Diger Sistemler: PS2, XBOX, GC ■



LEVEL HIT

SETTLERS 5: NEBELREICH

Sisler göründüğünden fazlasını saklar



Bluebyte alışkanlığını bozmayarak The Settlers (Siedler) ek paketi Nebelreich'i (Sis İmparatorluğu) önce Almanca olarak piyasaya sürdü. Artık önumüzde gerek sisli havası gerekse hikayesiyle daha karanlık atmosfere sahip bir oyun var. Paketi anlatmaya senaryoyla başlayalım. Settlers 5'in sonunda Kerberos yenilmiş ve Eski Krallık yönetimi Dario'ya geçmiştir. Kara şövalye derdi nihayet bitmiştir. Fakat ufukta yeni bir sorun baş göstermektedir: Yoğun bir ası grubu. İşte 9 bölüm-lük senaryo boyunca sislerin ardından bu gizli krallıkla başedeceksiniz. Görev sayısına burun kıvırınların çoğu oyuna başlayınca fikirlerinden vazgeçeceklər. Çünkü görevler stratejiye gönl vərmiş ve ayrıntıları uğraşmayı seven mutlu azınlık dışındakilər (Spellforce kadar olmasa da) fazlaca ağır gelebilir.

Eklentinin ana yeniliği köprü kurma şeklinde önumüze çıkıyor. Gerek inşaa edilecek yeri seçerken, gerekse saldırı ve savunma esnasında köprüler oyuna stratejik bir derinlik katıyor. Örneğin ağır bir kuşatma altında köprüyü (tavernadan alınan hırsızlarla) havaya uçurarak önemli dakikalar kazanabilirsiniz. Ta bii tam bu sırada komşu ülke "Yetişin, bittik!" diye feryat edince onlara kısa yoldan ulaşmak için köprü kuralım denir ve doğuya mimar



Son karar

Eğer S5'i "bu stratejiyi de oynamım" mantığıyla oynadysanız Nebelreich'siz da yaşayabilirisiniz. "S5'i yedim bitirdim, lezizdi" diyorsanız Nebelreich güzel bir tatlı olacak.

Settlers 5: Nebelreich

Tür ► Gerçek zamanlı strateji **Yapımcı** ► Bluebyte
Dağıtımçı ► Ubisoft **Türkiye Dağıtıcısı** ► Videotrans
Yaş sınırı ► 6 + **Minimum** ► 1,0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 1,5 GB HDD
Önerilen ► 2,0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 1,5 GB HDD
Web ► www.thesettlers.com

level
puani • 80



gönderilir. Mimarlar "1000 adet taş, ayrıca odun ve kerpiç de istiyorum!" deyince kan beyininize sıçrar. Allah'tan komşular kurtulur ve hatta gelip kuşatmadı size yardım ederler. Pakette bu tür olayları sık sık yaşayacaksınız.

İNŞAAYI BIRAK, SAVAŞA BAK!

Settlers'cılar üretim ve savaşın dengeli birleşime alışındırlar. Fakat burada savaş yönü kesinlikle ağır basıyor. Çünkü son derece saldırgan olan yapay zekâ size nefes alırmama-yı kararlı. Eğer gerçekten ne yaptığınızı bilmeyorsanız siz üretimle uğraşırken düşman kapınızda bitiveriyor.

Kahramanlar ek pakette de önemli role sahip. Drake tüfeğiyle çok can yakıyor. Manga-dan fırlamış Yuki havai fişek efektleriyle düşmanı zayıflatıyor. Sis halkın kahramanı Kala ise ok yağmuru ve zehir bulutlarıyla bütün bir orduya zarar verebiliyor. Yeni birimlerden hırsız köprü patlatmanın dışında düşmandan hamadden yürüterek gönlünüzü çalışıyor(!). Tavernadan gelen diğer birim gözcü pratikte



Artı & Eksi

- ↑ Yapay zeka, köprü kurma sistemi, daha stratejik oyun yapısı, harita editörü, soundtrack..
- ↓ Hikaye, birim seslendirmeleri..

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

Orjinal Olarak : Var
Fiyatı: -
Zorluk: Zor
Almanca Gereksinimi: Normal
Multiplayer: Internet ve ağ
Diğer Sistemlerde: Yok ■

yeterince faydalı değil; onun yerine Dario'nun şahinini tercih edin derim. Okçulardan canı yanana lara müjde keskin nişancılarla geliyor. Kurşun yükleme süresi can sıkabilir.

SÖZÜNÜ ERİ OLMALI

Paketle beraber birimleriniz sağa sola takılmadan hedeflerine ilerlemeyi öğrenmişler ki bu da sürekli bakıcılık yapmaktan kurtarıyor. Nebelreich ile eklenen çok oyunculu haritalardan tatmin olmayanlar ve içindeki yaratıcı ruhu tembel bırakmak isteyenler için detaylı bir harita editörü de geliyor. [bitti]

JUICED

Yazar Jesuskane

Bir yazarın suyunu sıkmanın binbir yolu!

 Juiced rahmetli Acclaim'in kalıntılarından, yaklaşık bir yıl gecikmeli olarak raflardaki yerini aldı. Bu haber beni pek heyecanlandırmadı elbette. Nasıl heyecanlanabilirdim ki? Ben haziran ayındaki HipGames vs Jesuskane çarpışmasının yaralarını saramamışken, lanetin üstümden kalkmadığına dair ikinci işaretti kendisi. Ağır yaralı olarak çıktıım er meydanına mecburen. Hain gomtan Sakkol, alacağın olsun (yok seviyorum seni yine de).

HER HAFTA MODİFİYE OLUR MU BE?

Juiced üstümdeki lanetin devamı olmasına rağmen Haziran ayında böbreklerime dokunan SRS ile arasında dağlar kadar fark var. Ancak ne dağlar ne de bu farklar bir "NFS Underground taklidi" olmasına engel değil. Juiced Angel City isimli bir şehirde geçmekte. Ancak gelin görün ki oyunun yapımına başlandığı dönemde, şehir sokaklarında aylak aylak dolanıp, boş yere lastik yakmak modası olmadığından, etrafta kafamıza göre gezinemiyoruz. Oyuna başladığımız anda, bana Area 51'daki gri uzaylı amcayı hatırlatan TK isim-

li şahıs koşarak geliyor ve hiç zaman kaybetmeden sizinle yarışıyor. Böylece ilk arabamızı edinip, garajın yolunu tutuyoruz. Daha önce pek çok oyunda, pek çok kez yaptığımız modifikasyon olmasına girişip, arabamızı tanınmaz hale getiriyoruz. Zaten bu noktadan sonrası aynı tas aynı hamam. Çeşitli yarışlara katılıp, para ve saygı kazanmaya çalışıyoruz. Bu çeşitli yarışlar bölümü oyunu benzerlerinden ayırmayı bir nebze olsun başarabiliyor. Menüler arasında dolanıp belli tip yarışları seçmek yerine, takvimimize bakıp ayın o günü hangi yarış varsa ona katılabiliriz. Boş olan günlerde kendi yarışlarımıza düzenlememiz bile mümkün.

Yarışların maliyetleri başlarda pek yüksek olmasa da, aracınızı belli bir seviyeye kadar yükselttiğten sonra fiyatlar bir anda tavana vuruyor. Aynı şekilde katılım ücretleri de artıyor. Hasar alan aracınızı da tamir ettirmekten başka şansınız olmadığından, birinci geldiğiniz bir yarışın bile astarı yüzünden pahalıya gelebiliyor. Oyunun zorluk seviyesi anlamsız bir hızla arttığından belli bir noktadan sonra yarış kazanmak uzak bir hayal oluyor.

SİLECEKLE GELDİM!

Juiced evreninde araba alım satımı gündelik olayların başında geliyor. Ancak oyunun en başında arabamızı aldıktan sonra bir de cep telefonu alıyoruz. Evet yanlış duymadınız, Sharp, Sony gibi firmaların isim haklarını alıp koymuşlar oyuna. Valla bravo, inanılmaz reklam olmuş. Caddelerde gezemediğimizden bu telefonu şehirdeki her trafik canavarını

aramak için kullanamıyoruz. Bu bilgi ile hüzünlenen okurları neşelendirelim hemen. Zaten her canavarı aramanız gerekmeyi. Çünkü onlar artık tek tek değil takım olarak geziyorlar. İsmi geçen TK dışında 7 elebaşı daha var. Birlardan birini arayabilir, sabredip oyunu uzun uzun oynadıysanız, kurduğunuz takım ile bir yarış yapmaları için ikna edebilirsizsiniz. Ancak pistte dikkat lütfen! Gider de bu amcaya çarparsanız sonra size olan saygılarını yitirirler, sonraki yarışta üstünüze üstünüze sürerler arabalarını. GTA da değil bu oyun, pencereyi açıp iki gözüm sıkıyorsunuz.



SAYGI DUYARIM!

Oyun grafik olarak SRS'den kat kat üstün. Ancak bambaşa yerlerde yarışmanıza rağmen, yol ve çevresinin hep aynı yüze sahip olması oldukça sıkıcı. Buna oyunda olmayan hız duygusunu da ekledik mi, görsellik tama- men göz ardı edilen bir faktör haline geliyor. Oyun için seçilen müzikler fena değil, ancak ses efektleri için aynı şeyi söylemek pek kolay değil. Üst üste gelen bu oyular beni NFSU2 den soğuttu ona yanıyorum ben. Neyse üzülmeyin, siper ettim göğsümü yine sizlere. [bitti]



Son karar

Görsel anlamda bir anlıgına bizleri yanılığa düşürse de kısa süre de oyunun gerçekten bir yıldan daha geç kaldığını görebiliyorsunuz. Bu gecikme ise NFSU2, Midnight Club gibi rakipleri ile başa çıkmasına mahâl vermiyor.

Juiced

Tür ► Yarış Yapımcı ► Juice Games Dağıtımci ► THQ
Türkiye Dağıtıcısı ► Videopress Yas Sınıfı ► 13+
Minimum ► 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX
Önerilen ► 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX
Web ► www.juiced-racing.com

level
puani · 68

Artı & Eksi

- ↑ Grafikler zaman zaman göze hoş gelebiliyor. Müzikler iyi
- ↓ Sürücü fiziği. Kontroller Uçuk kaçık oyun yapıp içinde gerçeklikle karışmak.



Orijinal Olarak: Var
Fiyatı: 70 YTL
Zorluk: Yüksek
İngilizce Gereksinimi: Az
Multiplayer: Var
Diğer Sistemler: PS2, XBOX ■

SUPREME RULER 2010

Dünya'yı yönetmek kolay mı sandınız?

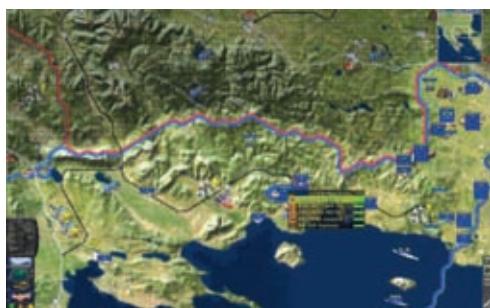
Yazar Ali Güngör



- 2005 Global krizin başlangıcı.
- 2006 Dünya piyasalarının çöküşü.
- 2007 Ülkelerin izolasyona yönelik mesaisi.
- 2008- 2009 Krizin devamı ve ardi ardına çökken ülkeler.

Supreme Ruler 2010, Birleşmiş Milletlerin dağıldığı ve yerini daha saldırgan bir organizasyon olan World Market'ın aldığı yakın gelecekte bir strateji oyunu. Supreme Ruler 2010'un uydudan alınma harita görüntüsü gayet cezbedici. Haritadaki şehirlerim, ordularım, yollar ve her şey bana ilk Civilization oynadığım zamanları hatırlatıyor. Orduların konumlandırmaları çok gerçekçi, bütün şehir isimleri doğru. Olması gereken yerlerde barajlar, elektrik santralleri, madenler ve fabrikalar var. Hexagonal, yani altıgenleri ayrıca kendimi iyiden iyiye bir savaş oyunu havasına kaptırıyorum ve derken detayların arasında kayboluyor, arabirim çarkları arasında can veriyorum!

Dünya'nın her bölgesinde yerel güçlerin çarpışmaları, herkesin kendine göre hesapları var. Pek çok ülkeyi denedim ve SR2010'un stratejik, politik olarak bugüne kadar yapılmış pek çok oyundan daha tutarlı ve gerçekçi olduğunu gördüm. Türkiye'yi seçince karmaşa çikan senaryo oldukça ilginç oldu. Elimdeki stratejik rapor bana batıda Yunanistan'ı filan boş verip doğudaki karışıklıkta yararlanmamı söylüyor. Ortadoğu'da herkes uzun zamanın kin bilediği düşmanlarına saldırırken ve



Son karar

Supreme Ruler 2010 karmaşık strateji sevenler için başından kalkılmayacak bir hastalık olabilir ama geri kalan herkesi illet eder.

Supreme Ruler 2010

Tür ► Strateji Yapımı ► Battlegoat Studios Dağıtım ► Strategy First Yaş sınırı ► 6 + Minimum ► 500Mhz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Önerilen ► 3Ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB GFX Web ► www.supremerule2010.com

level
puanı 60

Irak'ın kuvvetleri başka cephelerde meşgul iken Türkiye için de fırsat bu fırsatı. Strateji raporu beni bir Kurt isyanı ve kurulması muhtemel bir Kurt devlette karşılık uyarıyor, hızlı davranarak Kerkük ve çevresini ele geçirip bölgeyi kontrolde tutmamın öneminden bahsediyor. Ama eldeki ekonomik ve sosyal problemler de ilgi bekliyor, kabine üyelerim beni elektrik ve petrol sıkıntısı konusunda uyarıp bir an evvel hareket etmemi istiyordu!



yenler için bu oyun. Elbette gerçekçi bulmayacağınız yerleri olacaktır ama bugün için eldeki en gerçekçi strateji oyunu demek yanlış olmaz. Aslında teoride her şeyi tek başımıza yapmıyoruz, kabine üyelerimiz yanı bakanlarımız bizim onlara verdigimiz önceliklere göre çalışıyorlar. Her önceliğin kısa ve uzun vadede farklı artı ve eksileri olduğu gibi çeşitlilik gerçekten çok! Ordularımızın ikmale duyduğu ihtiyaç, zaman zaman geri çekilmeleri, yeri geldiğinde sınırlara kuvvet yiğip koruması gerçekten güzel. Oyunu kendi yapay zekâsı bir miktar döndürüyor ama iş yine de sizin omuzlarınızda. Düşman yapay zekâsı da ga-yet sağlam ve açık bırakırsanız affetmiyor. Zor ama kapıtıp bicerirseniz gerçekten tatmin edici bir oyun. [bitti]

CIA FACTBOOK VE KURGU

Adamlar gerçekten yapılması zor bir detay ve derinlikte bir strateji oyunu yapmışlar. 150 sayfalık kitapçığı da, eğitim görevleri de gayet bayat ve sıkıcı, ama oyunu daha başında terk etmez de kasmaya devam ederseniz bunları sık sık kurcalamaya başlıyorsunuz. Arabirim erişim olarak kolay ama yapılabileceklerin çeşitliliği yüzünden arabirimde alışmak oldukça vakit alıyor. Bu öğrenmesi zor bir oyun çünkü iş öyle bütün orduları seçip "yürü ya kulum işgale gidiyoruz" demekle olup bitmiyor. Misal, haritada sağ tıklayıp bir şeyler inşa etmek gayet kolay olsa da işin aslında öyle kolay olmadığını sonradan acı bir şekilde fark edebiliyorsunuz. Yollar, demiryolları, gerekli yerbelerde yankınlık, altyapı harcamaları, fabrikanın kurulduğu arazinin saflamlığı ve uygunluğu, elinizdeki hamadden stokları, üretilen ürünün ne kadarını stoklayabildiğiniz ve ne kadarını iç ve dış pazarlarda eritebildiğiniz... Bu böyle gidiyor!!! İşin manyakları için hasta derecede detay var.

KABİNE VE SAVAŞ

Uluslararası ticaret, sosyal politikalar, sanayi, askeri politika ve manevralar, diplomasi... Her şeyi kendim yaparım ve de süper yaparım di-



Artı & Eksi

↑ Çok detaylı ve gerçekçi.
↓ Öğrenmek çok zor; güçlü sis temelerde bile yavaşlayabiliyor; arabirim sorunları; diplomasi sisteminde saçmalık.

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>

Orjinal olarak : Yok

Fiyatı: -

Zorluk: Zor

İngilizce gereksinimi: Yüksek

Multiplayer: Ağ ve internetten 16 kişiye kadar.

Diğer sistemlerde: Yok ■

FANTASTIC 4

“Abicim sen şimdi ufaktan uza bakalım...”

Yazan Volkan Turan

Eskiden fazla kahraman bilmezdi. Ben bir Superman’ı bilirdim en azından. İletişim aygıtlarının gelişmesiyle birlikte nice kahramanlar tanıdık; Batman, Spawn, The Punisher, X-Men, Spider-Man, DareDevil, Hulk... Pişman mıyız? Tabii ki hayır, ama ben artık tüm kahramanların bu kadar basit (örümcek, yarasa, aşı, füzyon, cart curt) kazalardan dolayı insanüstü güçlere sahip olmasından, kusma durumuna gelmiş bulunmaktayım. Marvel çokça hamburger yiyan bir gencin, mide spazmından bile bir BurgerMan (patenti bendedir, şahitsiniz) kahramanı üretecek durumdadır, ona yanarım!

İÇİMİZDEKİ KAHRAMANLIK

Fantastic 4’da da mevzu değişmiyor. Bir astronot grubu, uzay istasyonunda talihsiz bir kaza geçiriyor (kurban olurum öyle kazaya be) ve ardından bu beş kişiden oluşan grup, muhteşem güçlere sahip olup çıkışıyor. Reed olabildiğine esnek, Sue tam görünmezlik, Johnny alevli ve Ben de kaya gibi sert özellik-

lere bürünüp kendilerini iyiliğe adayıveriyorlar. Diğer kahramanımız Dr.Doom ise ‘karantık’ tarafa geçmeyi seçip asıl düşmanımız olur ve kendisi elektrikli her şeyi kontrol altına alabilemektedir (vazgeçtim, kurban olmamayıym).

Oyun tam olarak ‘önüne geleni kır-parçala’ şeklinde ilerliyor. Aralarla mini oyunlar koyarak durumu kurtardıklarını düşüneler de, oyun bir süre feci şekilde itici geliyor çünkü aynı şeyleri yaptığınız duygusundan kopamıyorsunuz. Aslında zor olanı başarmışlar çünkü istediğiniz anda dört kahraman arasında seçim yapabiliyorsunuz ve seçtiğiniz kahramanın özelliklerinden sonuna kadar faydalananabileceğiniz sunuz. Her karakterin kendisine has olan özelliğini oyunda bir yerde kullanmak zorundasınız ve bunun yanında yapacak onca teknik ve takım komboları var. Çevre ile sıkı bir etkileşime de girebiliyorsunuz, saksıdan tutun kamyonete kadar her objeyi düşmanın kayasına yollama şansına sahipseniz ama oyun bir süre sonra sıkiyor. Hmmm?

BUZ GİBİ SOĞURUM SENDEN

Maalesef sonuç bu! Bir süre son-

ra, sizden kaçan kameradan, içe içe giren grafiklerden, oyunu baştan almanız neden olan buglardan, kontrolünüzde olmayan kahramanların salaklılarından bıkıp, oyunu unins-tall edesiniz geliyor. Her biri ölümcül hatalar değil ama bu kadar çeşitliliği eğlenceli ve farklı olarak karşımıza çıkaramadıklarından tüm hatalar birleşip sürekli göze batıyor. Bunların yanında oyunu bitirmeniz için de nedenler var; Gizli F4 ikonlarını bulup, paralar biriktirip birçok ekstraya (röportajlar, resimler, coverlar vs.) ulaşma, bir birinden güzel sinematikleri izleme ve özenle hazırlanmış, boss karşılaşmaları örnek gösterilebilir. Başka da bir şey yok.



Fantastik olmak sanıldığı kadar olsaydı, oooo, ben olurdum dört kere! [bitti]

FANTASTİK SEMBOLLER

F4’ün anlaşılması biraz güçlendirilen unsurlardan biri de, aşağıda gördüğünüz semboller. Her şekil bir harekete karşılık geliyor ve bunları bulmak zaman alıyor.

Ama burada bulunmuşu var.

- ➊ Ziplama. Space.
- ➋ Hafif Atak. Num4.
- ➌ Ağır Atak. Num8.
- ➍ Tutma, kullanma. Num5.
- ➎ Blok. Num6.
- ➏ Kozmik güç. F.
- ➐ Nişan. Sol Shift.

Dört kahraman arasında geçiş yapmanızı sağlayan tuşlar:

Reed: +

Thing: -

Sue: *

Johnny: /

Artı & Eksi

↑ Tonlu ekstra, seslendirmeler, zevkli boss karşılaşmaları.

↓ Özentsiz grafik ve animasyonlar, kendini tekrarlayan bir oynanış. Korkunç kontroller.

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

Orijinal olarak: Yok

Zorluk: Orta

İngilizce Gereksinimi: Yok

Multiplayer: Aynı ekranada 1-2 oyuncu

Diğer Sistemlerde: PS2, Gamecube, Xbox, GBA ■

Son karar

Berbat bir oyun değil ama artık çizgi-romanların bu kadar basit hatalar ile dolu oyun hallerini görmeye gönülmüz el vermiyor. Acaba biyigimiz mi yok (ki var, kesmedim epeydir)? Eğer F4’ün, ölümüne bir fanatığıyseñiz, buyurun alın.

Fantastic 4

Tür ► Aksiyon Yapıcı ► Beenox / 7 Studios Dağıtıcı ► Activision Yaş sınırı ► 13+ Minimum ► 800MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 3,9 GB HDD Önerilen ► 1,5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB GFX Web ► www.activision.com



RISING KINGDOMS

Çok farklı değil ama eğlenceli

 Bir krallık kurmak için ne gerekir? Bir lider, onun etrafında toplanan halk, üzerinde krallık kurulacak topraklar ve gelir kaynakları. Peki krallığın etrafında neler olacak? Tabii ki onu yok edip gelirlerini ele geçirmek ve daha refah yaşamak isteyen diğer halklar. Rising Kingdoms tüm bunları içeren, keyifli bir gerçek zamanlı strateji.

BİR KAHRAMAN

Oyunda bulunan 3 ırktan birini seçtiğinizde bu ırka ait kahramanınızı yönetmeye başlıyorsunuz. Hikâye bu kahramanın etrafında örülüyor. Örneğin insan ırkını seçtiğinizde bir paladini yönetiyorsunuz. Amacınız ise babanızın krallığına yöneltilmiş olan saldırıcıları önlemek. Kahramanlarımıuzu bizzat savaşın içine sokabiliyoruz. Bu sayede hem birimlerimize bonuslar getiriyor hem de zafer puanları kazanıyoruz. Kahramanımıza aldığımız yetenekler ve bazı birimlerin inşası için bu puanlara ihtiyacınız var. Yani savaştıkça aynı zamanda kazanırsunuz. Ana kahramanın dışında senaryo ilerledikçe başka karakterler de bizim tarafımıza katılıyor. Oyunun bazı bölümlerinde yalnızca kahramanlarınızı yöneterek ve destek birimleri dışında birim üretmeyerek ilerlemek zorunda kalmuyorsunuz. Kahramanlarınız etrafta bulduğu eşyaları kullanabiliyor. Eğer çantalarınız dolarsa bu eşyaları sağ tıklayarak satabiliyorsunuz. Kahramanlarınız yenilmez degiller. Üzerlerine sayıca üstün birimler yiğildiğinde



Boyle küçük bir →
rahip biriminin
desteği ile
kahramanınız
çok iş
yapıtabilirsiniz.



ölüyorlar. Fakat onları diriltebilirsiniz. Dirilme aşamasında biraz beklemeniz gerekiyor. Ruh halinde olan kahramanınızı yöneterek kendi üssünüzün içinde diriltmeye dikkat edin.

HALK, TOPRAKLAR VE GELİR KAYNAKLARI

Oyundaki temel 3 ırkın yanında etrafta 5 farklı ırk daha bulunuyor. Temel ırkların hepsinde binalardan birimlere kadar oldukça büyük farklılıklar var. Oyunda sur kuramıyorsunuz. Yalnızca koruma kuleleri dikebiliyorsunuz. Ama kuleleri geliştirdiğinizde zaten sizi yeterinde koruyabiliyorsunuz.

Çevrede bulunan ve bağımsız olan diğer 5 ırk ise size koloni olarak hizmet ediyor. Koloni ele geçirerek bu oyunu benzerlerinden ayıran en büyük özellik. Gidip ana binasını ele geçirdiğinizde ırkın çevresinde bulunan kaynakları toplamak için oraya bir "Trade Post" dikiyorsunuz. Çevredeki kaynakları toplamak için oraya gönderdiğiniz adamlarınız topladıklarını buraya getiriyorlar ve kaynaklar otomatik olarak aktarılıyor. Ortada yıkığınız ya da yaptığınız hiçbir bina yok. Böylelikle o ırkı rahatlıkla sömürürken aynı zamanda tercih ettiğiniz bir birimini de üreteberek ordunuza katabiliyorsunuz. Fakat o ırka ait bina yapmanız mümkün değil.

SÖMÜRÜ

Rising Kingdoms oldukça eğlenceli bir oyun. Oyundaki ırklar orijinal, oynanış akıcı, konu klasik ama doyurucu. Üstelik birimler iyi düşünülmüş ve üretimden çok savaşa konsantr oluyor-



Bir wolfmaster ürettiğinizde yanında 4 kurt bedavadan geliyor.

sunuz. Kahramanlar oyuna renk katıyor. Campaign kısmında ilk 4 görevden sonra oyuna tamamen hakim olabiliyorsunuz. Üç taraf için de 10'ar görev var. Eğer tek başınıza oynamaktan sıkılırsanız Gamespy desteği ile internetten de oynayabilirsiniz. Ama bunun için bir hesabınız olması gerektiğini unutmayın. Koloni mantığı iyi uyarlanmış. Grafikleri ve seslenmesi tatmin edici. Gerçek zamanlı ve fantastik stratejiler seviyorsanız bu oyun siz oyalayacaktır. [bitiş]



→ Yeşil ve kırmızılar kahramanınıza toplathrop kullanabileceğiniz bonuslar.

Artı&Eksi

↑ Orijinal ırklar, eğlenceli oynanış.
↓ Sıkıcı hikaye



Orijinal Olarak : Yok
Fiyatı: -
Zorluk: Normal
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Internet
Diğer Sistemlerde: Yok ■

Son karar

Kahramanlar, orijinal ırklar, hızlı oynanış. Özette Rising Kingdoms keyifli bir RTS olmuş. Büyük bir bomba olduğunu söyleyemem ama arşiv yapıyorsanız mutlaka listenize eklemenizi tavsiye ederim.

Rising Kingdoms

Tür → Gerçek zamanlı strateji
Yapımcı → Haemimont Games
Dağıtıcı → Haemimont Games
Yaş sınırı → 7+
Minimum → 1.2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX
Önerilen → 2.0 Ghz CPU, 256 MB RAM
Web → www.risingkingdoms.com

Kısa Kısa

Kısa Kısa eylemlerimiz devam edecek...

Advanced Battlegrounds

Yapım: Techland **Dağıtım:** DreamCatcher Int **Minimum Sistem:** 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

Yaptığım araştırmalar sonucunda şu sonuca vardım: "Advanced"ın kelime anlamı "gelişmiş"dir. MS-DOS'taki gibi "dir"li yazmayı sevmiyorum aslında, ukalalık gibi geliyor. Hiçbir şeyin "dir" ekiyle tanımlanacak kadar ciddi ya da kesin olduğuna inanmıyorum bir defa. Ayrıca her an derginin içeriğini listeleyeceklmiş gibi durmak istemiyorum bu şekilde yazarak. Aslında... Neden olmasın, bir saniye: dir (tırtırırtırırtır!); Directory of Level: 16.07.05, 14:47, DIR, Editörden, İçindekiler, Haberler, İnceleme Giriborololoğrborop... Öhm, neyse, yaptığım araştırmalar sonucunda şu sonuca vardım: DOS komutlarıyla inceleme yazılmaz ("maz" diye bir komut yok neyse ki).



"The Future of Combat gelecekte geçen bir aksiyon oyu..." diye bir giriş yapsam paragrafa, geleceğe ışınlanSAM, Sinan'ın masasının yanındaki cehenneme açılan portaldan girsem, ya da yama üç adam alıp yaratıklara karşı savaşsam, yazının geri kalanını okur musunuz? Hiç sanmıyorum. Bu yüzden bunlardan bahsetmek istemiyorum. Çünkü size anlatmak istedigim birkaç şey var. Mesela oyunun gelecekte geçtiğini yazacağım. Hayır, ilk başta yazdığını şey sadece bir varsayımdı. Tabii bununla kalmıyor The Future of Com-



bat. Basit, anlamsız poğaça (küçük, tatsız poğaçalar; eskiden yerdik, tatsız olduğu için anlamsız poğaça koymuştu ismini) vari grafikler bu oyunu oynamamanız için bir sebep yalnızca. Belki 2005 yılında geçen bir FPS olsaydı bu kadar fazla sorun çıkarmayabilirdim, sadece bir arkadaşma bakıp çekardım. Ama bu halıyla fazlasıyla klişe bir oyun The Future of Combat. Klişe, matbaalarda kullanılan, seri halde aynı sayfayı basan makinenin ismiydi, Gorcan söylemişti. Bu yüzden "klişe" deniliyor sıradan, eski şeylere. Bunu size neden anlatım, bilmiyorum. Ama çok yalnızım, fırk... ☺

**level
notu 50**

Shadow Vault



Fazla RPG oynamam, bu kesin. Geçen ay yazdım ya, Burak gibi devamlı level atlamak istemiyorum. Atlasam da değişen tek bir şey olacak; o da tavşan yerine 62 kesmek. Yani... Sanırım... Olduğum yerde kalmak istiyorum, bu bir sorun yaratmamalı. Nasıl olsa sonu yok. Bir sonraki level'a geçtiğimde sonraki level'i isteyeceğim. Sonra Level'i, National Geo... Neyse.

Yıl 1958... Her zaman unuturum; İnsanlar dünyanın sonundan kaçmak için gelecektен geçmişé dönmüşler. O zaman Fallout yok, Unreal da yok. 1958 yılında ne olmasını bekliyordunuz zaten? İnsanlar elektrik devreleriyle Pong oynuyorlardı yalnızca. Konuyu dağıttım,

Yapım: Mayhem Studios **Dağıtım:** Strategy First **Minimum Sistem:** 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX

ama dağıtılmayacak gibi değil. Neyse ("neyse" kadar umursamaz bi' kelime daha var mı, yok, neyse), amacınız dünyanın sonunu getiren bu savaşa son vermek. Dikkat ederseniz "dünyayı kurtarmak" demedim, demek istemiyorum çünkü. Bunu farklı şekillerde ifade ederek dikkatinizi dağıttım, hile yaptım, kandırdım sizi. Düşündüm de, çok kötüyümüşüm ben, nefret ettim kendimden. Zaten geçen hafta Sinan'ın monitörünü çalıp yerine bir karton koyduğumda anlamadım bunu. Sinan'sa şu anda monitörsüz devam ediyor hayatına; ne zaman fark edecek

bakalım.

Oyun sıra tabanlı. Evrensel dildeyse turn-based. Yani puanlarınızla hareket edebiliyorsunuz. Mesela bir kare ilerlemek istiyorsanız yeterli puana sahip olmalısınız. Ya da parmaklarınızı birleştirerek "Ehm, bakın açıklayabilirim, öyle değil" diyerek birisine bir şey anlatmak istiyorsanız... Ancak bir sorun var; oyun çok hantal, kontroller sorunlu. Bir sorun değil, iki sorun varmış. Oyunu daha fazla oynarsam birkaç soruna daha rastlamam olası. Ama günümüz teknolojisi şimdilik bu kadar oynamama izin veriyor. ☺



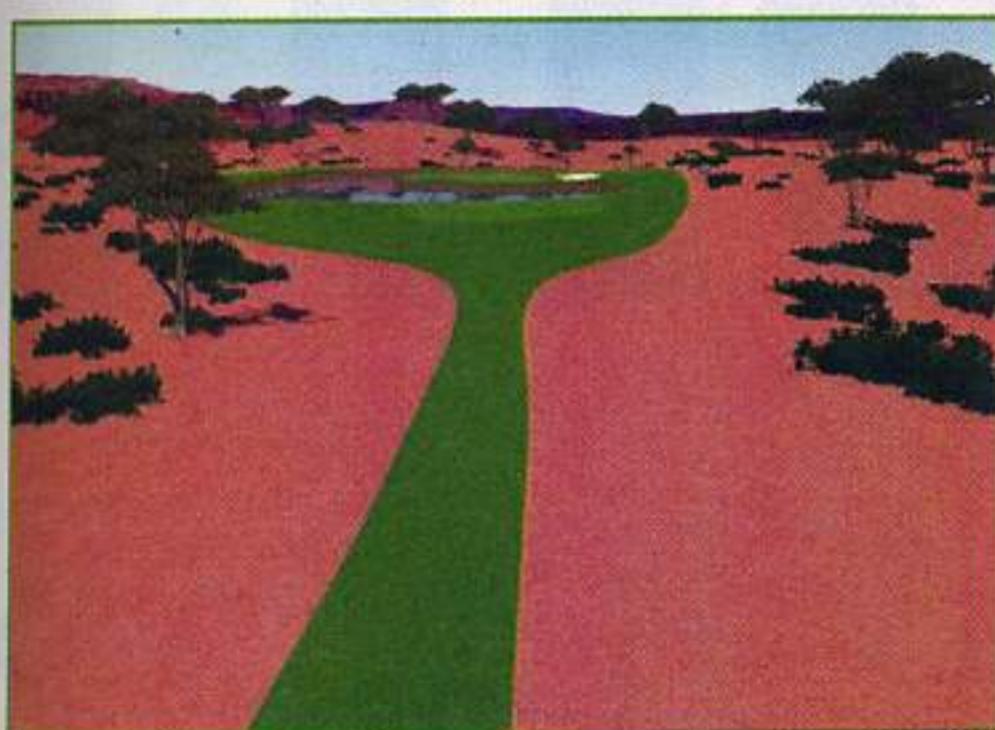
**level
notu 42**

Customplay Golf

i Yapım: CustomPlay **Dağıtım:** Fusion Labs **Minimum Sistem:** Sistem: 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

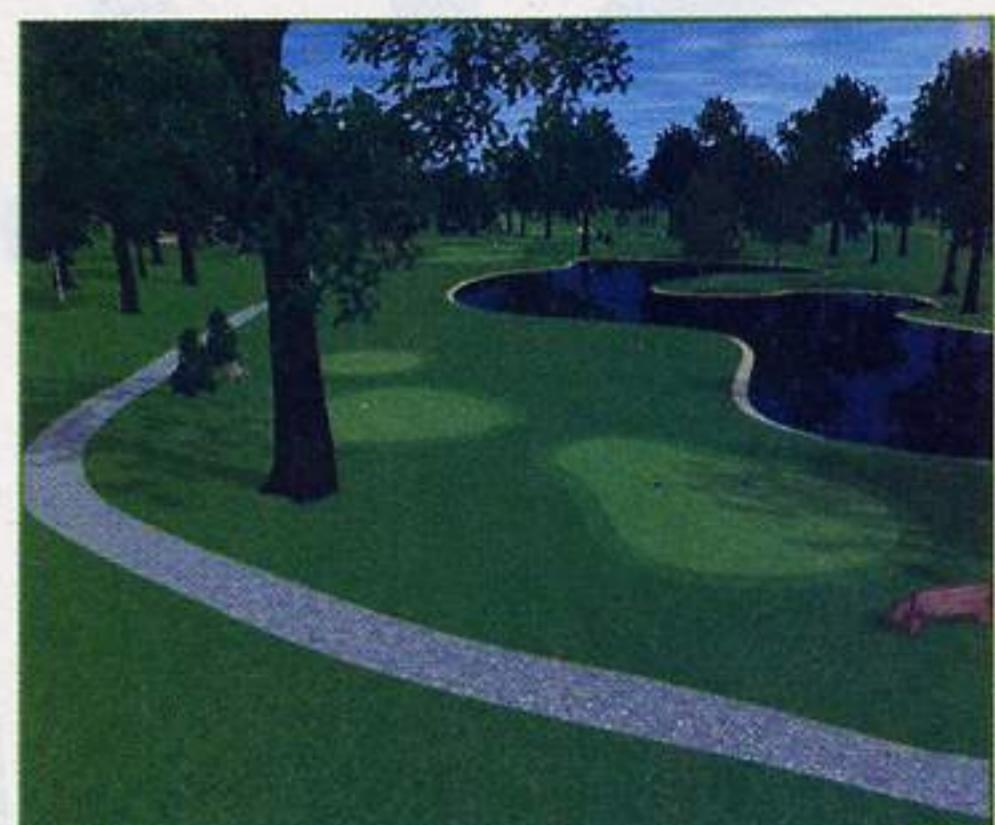
Golf mü? Aranızdan kaç kişi golf oynadı? Ya da kaç kişi var aranızda? Ya da... "Golf" diyorum en son. Kaç kişi oynamıştır en fazla? 20.000 kişiseniz toplamda, 500.000 dergi alsanız, ayda... Ya da... Yine dağıldı konu. Normalde dağıtık değilim, evim topludur mesela; bulaşıklarımı yıkıyorum, etrafi topları, Burak gelir dağıtır yine. Gerçi kapıdan geçemiyor o kafaya...

Klasik golf oyunlarında yaptığınız tek bir şey vardır: Topa vurmak. Evet, fazlaıyla basit ifade ettiğimin farkındayım, ama öyle değil mi gerçekten de? Topa vurursunuz ve şansa,



10.000 dönümlük arazide o "siyah noktaya" girmesini beklersiniz ("golf" konusu geçince nedense akıma Bugs Bunny'deki köstebekler geliyor; havuçları çekerler sahanın altından "plonk!" diye). Ve ne olur? Topun tamamı çizgiyi geçer, sayı olur. Ama geriye doğru... Peki evinizde otursaydınız, televizyonda maç izleseydiniz, ya da uyuşaydınız, puan kaybeder miydiniz? Hayır. O zaman golfe karşı isyan çıkarmamız için hiçbir sebep yok. Veya boş verin, üşendim simdi. Siz çıkarın, ben size yetişirim.

Customplay Golf'te yaptığınız birkaç şey var, topa vurma以外. Oyunda kendi golf sahanızı yaratabiliyorsunuz. Bu nün için oyuna bir editör dahil edilmiş. Sonra bundan vazgeçil-



miş ve oyundan çıkarılmış. Sonra yeniden eklenmiş... Bunu oyundaki teknik aksaklılarından anlayabiliyorsunuz zaten (hayır, "link hatlarında" arıza yok, hepsi yalandı onların); hiçbir şey yerine tam oturmuş değil. Saha kurmak için harcayacağınız zamanı daha farklı şekilde değerlendirebilirsiniz. Bonoydu, hisse senediyydi, dolardı... Zaten editörde saha koyabileceğimiz bir köstebek bile yok. Bu yüzden 38 puan vermiyorum zaten oyna, 39 puan veriyorum. ☺

level notu 39

Conspiracy: Weapons of Mass Destruction

i Yapım: Kuju Entertainment **Dağıtım:** Oxygen Interactive **Minimum Sistem:** 2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX



FPS türünün devrimi... "Van Gölü'nde Canavar" gibi oldu bu biraz, ama bu süreç ilginç gerçekten. Her şey bir toz bulutuyken FPS'den anladığınız şey şu değil miydi: "Abi sadece elin görünüyor ya hanı, hayır öyle değil bak, geç karşımı, ee, impf!". Bir oyun türünü bu şekilde tanımlayarak mundar etmemiz bir yana, FPS'nin büyüp, karmaşık şekiller alıp yeniden karşımıza çıkması şaşırtıcı. Bir defa FPS diye bir tür kalmadı. FPS'ler artık; hem strateji, hem aksiyon, hem RPG, hem FPS, hem Mario Bros (ki Gordon Freeman'in Mario Bros'tan esinlenerek yaratıldığına dair söyletiler var).

Dolayısıyla FPS'leri tanımlamak eskisinden daha zor, mesela; "Abi bu RPG aslında, ama strateji de var içinde, elin görünüyor, ayrıca dışavurumsal imgelemelerini de yansıtıyor, yani, sanırım." Neyse (bir de "İster İnan, İster İnanma" var; "Banane, ister izle, ister izleme" gibi, itici değil mi sizce de ismi?), konuyu getirmeye çalıştığım yer Conspiracy: Weapons of Mass Destruction. İsminden bir FPS oyunu olduğu anlaşılıyor, büyük ihtimalle. Yine de bahsedelek birkaç şey var. Mesela silahlardan başlayabiliriz işe; shotgun, roket-atar, susturuculu tabancalar vs. vs. Neden 80'li yılların incelemeleri gibi silahlardan bahsettiğimi tahmin edebiliyorsunuz herhalde; oyunda anlatacak bir şey yok. "Var" demiştim, ama şimdi ok tuşuyla birkaç saatir üsté çikip silmeye üşeniyorum. Her zamanki gibi... Aztek gibi ilginç mekan-

larda ilginç görevler alıyorsunuz. Ne var ki oyunun grafikleri firar ettiği için bu pek bir işe yaramıyor. Text adventure gibi oynarsanız, sorun yok. O zaman da konsolu açıp onunla "Merhaba", "-god", "-ghost", "-cat", "-dog" diye muhabbet etmeniz gerekiyor. Bir de şu var, Commodore aldık ya dergiye, geçmişe dönüş oldu. Herkes bilgisayarın başına üşüştü, çok teknolojik bir aletmiş gibi; tuşlara "lapada dupada!" basıp hangi tuşun ne işe yaradığını bulmaya çalıştık; komutları yazmayı da unutmuşuz. Bir de mavi ekran ya, otomatik olarak bir tepki oluşturuyor. ☺



level notu 43

KONSOL USTASI

Yazlık Konsol Ustası Ağustos ayında da devam ediyor. Nasıl mı? Mesela bu yazıyı yazarken üstüme bir klima "höpffff" diye üflüyor, altımda şort, ayağında terlik var. Ya da televizyonda herkes denize giriyor ve ben bu yazıyı yazıyorum da diye bilirim. Buna ek olarak biraz sonra son sürat havuzu koşacağımı da belirtebilirim. Anlayacağınız bu böyle gider, asla sınır yoktur iş yaz mevsiminin getirdiği hislerle yazı yazmaya çalışınca. Ve gelelim diğer meseleye. Olay şu ki, yaz gelince tüm dağıtmalar, yapımcılar, oyunlar, oyunla alakalı insanlar, hepsi aldı başını bir yerlere gitti. Tamam gitse de, eğlenmek, dinlenmek onların da hakkı, fakat insan bizi de düşünür geride iki üç oyun bırakır değil mi? "Yazın da oyun oynamayın, ne var?" diyenler olabilir. Eh biz oynamayalım da bu dergiye magazin haberleri mi yerlestirelim? "DAAAAN! Hideo Kojima Tokyo gecelerinin altın üstüne getirdi. DAAAAN! Shinji Mikami'nin yanındaki sarışın çitir da kim ola ki?" Bakın böyle şeyler girebiliriz mesela. Sinan, ne dersin, gideyim mi ben bir Japonya'ya? (Olmaz! – Sinan)

Vahşi Batı'da vampirlere gün doğdu(!)

DARKWATCH

Yapım: High Moon Studios | **Dağıtım:** Capcom / Ubisoft | **Platform:** PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** 16 Ağustos 2005

Ağustos sícagının ortasında evimizde, konsollarımız başında erimemize katkıda bulunacak oyunumuzun adı Darkwatch. Jericho da kahramanımızın ismi. Kendisi vahşi batıdaki vampir isyanını durdurmaya ant içmiş Darkwatch gücünün trenini soymaya çalışan talihsiz bir gençimiz. Üstelik bu trende Dracula'nın (veya ona benzer bir vampirin) ta kendisi bulunuyor. Jericho trene atlıyor, kutuları açıyor ve evet; Dracula'nın isirişıyla o da bir vampir oluyor. Bu üzücü durumdan kurtulabilmek için de Dracu-

la'yı bulması ve ortadan kaldırması gereklidir. Kötülüğün peşinden FPS kamerasıyla ilerleyeceğimiz Darkwatch, bize iyi veya kötü tarafı seçmemimize olanak tanıyacak. Yolda gördüğümüz yaralı insanları öldürürsek, kötü tarafın güçlerinde puan kazanacak ve bu güçleri kullanabileceğiz. Aynı şeyi iyi taraf için de yapabiliriz – ki bunu kim tercih eder bilemiyorum. Oyun dünyasına veya FPS türüne müthiş yenilikler getirmeyecek belki Darkwatch, ama Ağustos'da daha iyisini bulamayız sanırım.



Hem yeşil, hem dev, hem de çok yakınınzadadır!

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Yapım: Radical Entertainment | **Dağıtım:** Vivendi Universal Games | **Platform:** PS2, Xbox, GC | **Çıkış Tarihi:** 26 Ağustos 2005

Hulk ve Ultimate Destruction mi? Hulk ve My Little Pony olmasını beklemiyorduk zaten de, neden Hulk'la birlikte aynı platformda ilerleyen bir kavramı başlık yapıyoruz? Efendim? Çünkü oyundaki şehrin %95'i yok mu edilebiliyor?



Orada duralım o zaman. Yeşil dev 30 ana onlarca yan görevin bulunduğu bir maceraya çıkıyor. Bu macera sırasında da tüm şehri silah olarak kullanabiliyor. Yani bir

otobüsü alıp bir başka otobüsün suratına çakabiliyorsunuz. Ya da iki elinize birer Mercedes olarak bunları boks eldivenine dönüştürebiliyorsunuz. İnsanları havalara atıyor, peşlerinden fırlayıp istediğiniz noktaya üç zıplayışta ulaşıyorsunuz. Grand Theft Auto kadar hareketli olan bu şehirde yapamayacağınız hiçbir şey yok anlayacağınız.

Hulk savaşıkça Smash Puanları da kazanacak ve bunlarla başta 70 olan hareket listesini 150'ye kadar genişletecek. Gerçek yıkımın adı bundan sonra Ultimate Destruction olarak anılacak ve herkes bu oyunu üçüncü bir emre kadar sevecek!



BASKIYI DURDURUN!

► Türkiye olarak Ultraman'den pek haberler değiliz, ama PS2 için beşinci Ultraman oyunu, Ultraman Fighting Evolution Rebirth Kasım ayında piyasada.

► Henüz piyasada olmayan Scarface: The World is Your ve 50 Cent: Bulletproof'un devam oyunlarının hazırlanmakta olduğu açıklandı.

► Shin Megami Tenseseri serisi PS2'nin yakasını hiçbir zaman bırakmayacak. Hayır, Digital Devil Saga 2 değil

bahsettiğim, Devil Summoner: Kuzunoha Raidou yıl sonunda PS2'lerimizde.

► Marvel'in X-Men Legends'ı DC'yi kıskandırmış olacak ki, DC de Justice League of America'yı 2006 yılında PS2 ve Xbox'ta çıkarmayı planlıyor. Oyunda Batman, The Flash, Wonder Woman ve Green Lantern (ampul? – Blx) gibi ünlü DC kahramanlarını kontrol edeceğiz.

► FlatOut 2, 2006'nın herhangi bir zamanı PS2, Xbox ve PC'ler için piyasada

olacak. kazanacak ve bunlarla başta 70 olan hareket listesini 150'ye

► Hazır misiniz? Resident Evil 5! Evet, açıklandı. Bu sefer Black Hawk Down'dan esinlenilmiş bir ortamda savaşıyoruz ve oyun PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor. Çıkış tarihiye elbette belirsiz.

► Kafası sürekli yanın ve bir motorsiklet kullanan şeye ne denir? A) El feneri B) Yürüyen meşale C) Ghost Rider. C şıklını seçenler PS2, PSP ve Xbox için planlanan

BURNOUT REVENGE

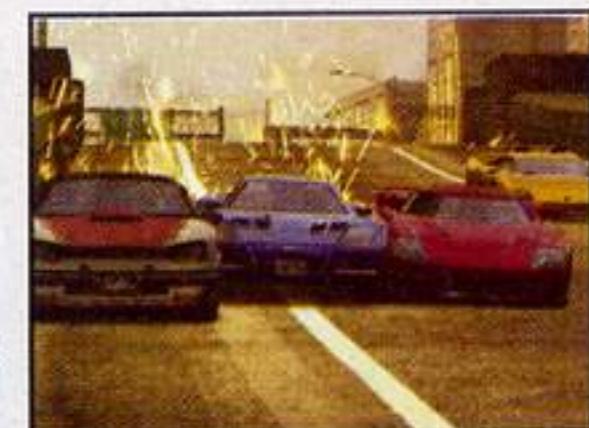
Oyun çıkışına kadar adını tekrar etmeye devam...

Yapım: Criterion Games | Dağıtım: EA | Platform: PS2, Xbox | Çıkış Tarihi: 23 Eylül 2005

Oyunun çıkışına az bir süre kala tekrar Konsol Ustası'nda ona yer ayırmayan uygun olacağını düşündüm. Hem oyun hakkında elimizde bir dolu da bilgi bulunuyor. Traffic Attack moduyla başlayalım. Burada puan toplamak için yolda ilerlerken trafiğin altını üstüne getirmelisiniz. Her çaptığınız araç size ekstra puan kazandırıyor. Sonunda elbette havaya uçacaksınız, ama orada bitmeyecek. Eliminator ve Rampage modları Burnout 3'teki halleriyle geri dönüyor. Crash Mode ise baştan aşağı bir yenilenme



sürecine girmiş. Bu sefer ortalıkta puan katlayacak Multiplier'lar, kalbinizi kıran puan yarışıcıları yok. Artık yarışa nasıl başlayacağınız önemli. Eğer hızlı başlarsanız, aracınızın kontrolü ve vereceğiniz hasarın boyutu daha iyi oluyor. Kalkışı beceremezseniz motorun yanmasına kadar birçok talihsiz olay- lakukanşasılığı yorsunuz. Hâ, ayrıca oyun kahverengi değilmiş onu da gördük, mutlu olduk. Renk eklemişler oyuna bir ara. Durmayın ve internetten videolarını indirin Burnout'un, ardından günleri bir bir saymaya başlayın.



SHADOW OF THE COLOSSUS

Bu devleri mi yok edeceğiz? Hadi canım!?

Yapım: SCEI | Dağıtım: SCE | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 20 Eylül 2005



Sony böyle durur durur, sonra beklenmedik bir zamanda bir klasik yaratır, sonra 3 yıl daha kaybolur ortadan. Yeni klasik adayımızın adı Shadow of the Colossus ve ICO'nun devamı niteliğinde. Aslında ICO'yla herhangi bir bağı yok, ama yapımcılar aynı olunca iki oyun arasında benzerlikleri görmezlikten gelemiyoruz.



Oyunun isminde geçen Colossus, bizim yok etmemiz gereken 16 Colossi'yi anlatıyor. Ve büyük açıklama: Bu 16 devin dışında oyunda hiçbir düşmanla karşılaşmayacağız. Amacımız Colossi'yi bulmak ve onları yok etmek. Colossi belki dev olabilir, ama onları bulmak o kadar da kolay olmayacağı. Kılıçımızdan yansyan güneş ışığının gösterdiği noktaya doğru ilerleyerek bulacağız bu yaratıkları. Bulduğumuzda da yine kılıçımızın gösterdiği zayıf noktalarına ulaşmaya çalışacağız. Kısacası işimiz zor. Peki, neden takip ediyoruz biz bu devleri? Çünkü karakterimizin kız arkadaşı bir nedenle ölmüş ve onu hayata döndürebilmesi için bu efsanevi yaratıkların hepsini yok etmesi gerekiyor. Çok ilginç bir oyun olacak.



SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Roma'lıların peşinden...

Yapım: Creative Assembly | Dağıtım: SEGA | Platform: PS2, Xbox, GC | Çıkış Tarihi: 30 Eylül 2005



Ekranda 200'e varan savaşçı ve komutasında bir düzine asker bulunan Spartan... Roma'lilara karşı verilen savaştan kim mi galip çıkacak? İşte buna siz karar vereceksiniz. Spartan bir savaşçının sahip olabileceği her şeye sahip: Bir kılıç, zırh ve kalkan. Karşısında da bunları kullanabilmesi için tam 60 çeşit düşman bulunuyor. Kalkanlı ve kılıçlı olanlar, sadece kılıçlı olanlar, uzun kılıçlı ve kalkanlı olanlar... Oyunun demo sürümünde sadece bu düşmanlar gözüküğünden herkes ayağa kalkmış ve yapımcılar da isyana hak vererek yeni düşman çeşitleri ekliyor oyuna. İskeletler, zombiler ve iri Troll'ler de oyunda yerini alacak. İskeletlere oklarını işlemeyecek, zombileri yakmazsanız ölmeyecekler. Böylece her düşman için farklı bir strateji izlemeniz gerekecek. Yapımcılar oyunun 20 saatlik bir oyun süresi bulunduğu belirtiyor. Dynasty Warriors gibi birçok düşmanla aynı anda mücadele etmeyi görev edindiyorsanız, Spartan'ı hep birlikte bekleyelim (ben de seviyorum).



ve 2006 yazında piyasada olması beklenen Ghost Rider'in sahibi oldular. Oyunla birlikte filmi de geliyor.

► San Andreas'ın başarısı Luxoflux'a fazla gelmiş olacak ki hemen True Crime: New York City'nin çalışmalarına başladılar. Manhattan'ın neredeyse birebir kopyasının oyuna aktarılmasının yanında, çevredeki her türlü eşyayı silah

olarak kullanabileceğiz.

- Ford Coppola artık nasıl lanetlediyse, sonunda The Godfather ertelendi ve oyun ancak 2006'nın başlarında raflardaki yerini alacak.
- Gundam Mecha'larını bir RPG oyununda kontrol etmek isteyenler, Gundam True Odyssey'i beklesinler. 2005'in sonunda PS2'de...

► Dark Cloud ve Dragon Quest VIII'in yapımcısı Level-5 yeni bir RPG üzerinde çalışıyor: Rogue Galaxy.

- Namco'nun Beat'em Up türündeki oyun çalışması Urban Reign'de, Tekken'den Marshall Law ve Paul Phoenix'in oynanabilir birer karakter olarak yer alacağı açıklandı. Bu Final Fight benzeri bir dövüş oyunu olacak.

► Microsoft Marvel'le özel bir anlaşma imzalayarak, Xbox 360'a içinde Marvel kahramanlarının bulunduğu MMORPG'lerin hazırlık aşamasında olduğunu bildirdi.

- E3'den sonra XBOX360'ın ilk tanıtımı Japonya'daki XBOX Summit'te yapıldı. Gösterilen oyunlar arasında Project Gotham Racing 3 ve Frame City Killer en iyileriydi.



BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

2. Dünya Savaşı'nda gerçek takım çalışması...

Neredeyse "Yeni bir versiyonu çıksın" artık şu 2. Dünya Savaşı'nın dedirtecek bu 2. Dünya Savaşı oyunları. Tabii yeni savaşla birlikte dünya tamamıyla ortadan kalkacağı için bunu söylemiyoruz. Ayrıca her yeni 2. Dünya Savaşı oyunu, bir öncekinden daha iyi oluyor gibi bir durum da söz konusu. Mesela Medal of Honor serisi sürekli geliştirdi, PC'lerde güzel bir yere geldi (PS2'de de fena sayılmaz). Call of Duty bir yandan koşturuyor ve arada da sürpriz isimler ortaya çıkabiliyor. Brothers in Arms "Ce eee..." diye karşımıza çıkmadı. Bağıra çağırı geldi ve neden bu kadar yaygara kopardığı da net olarak görülebiliyor. Anlatayım mı? Anlatayım...

TEK BAŞINA MI? O ESKİDENDİ...

Diğer 2. Dünya Savaşı temalı FPS'lerin aksine burada yanlış yere iniş yapmış bir paraşütçüyü kontrol ediyoruz... Ha? Aksi olmadı mı? Doğru, pardon. Farklı olan yalnız olmamamızdı. Üstelik bu sefer rütbe sahibi bir askeriz. Bu da ne demek oluyor biliyor musunuz? Emrinizde bize itaat eden 13 tane asker var! Git diyorsun gidiyorlar, gel diyorsun geliyorlar, vur diyorsun vuruyorlar. "Squad Command" deniyor bu olaya da. Squad tuşuna basıyorsunuz, takımınızı o yöne ilerliyor. Eğer bir düşman birligine bakıyorsanız, Squad tuşuyla takımınızı o gruba ateş etmeye yönlendirebilirsiniz. Squad ve ateş tuşu ikilisiyle emrinizdeki askerleri, düşman askerlerini indirmek üzere üstlerine salmak anlamına geliyor.



Takımınızı nasıl kullanacağınız size kalmış, ama genelde onları bir strateji belirleyerek kullanmanız gerekecek. Dilelim ki öünüüzde bir çit var ve arkasına saklandınız. 50 metre ileride de düşman askerleri bir çitin arkasında. Kimse bir şey yapmazsa orada sonsuza dek durabilirsiniz. Fakat diyorum size, onlar düşman, yani yok edilmeleri gerek. Kalkıp ateş etseniz işe yaramaz. Ne yapmalısınız? Soruyorum size!

"Flanking". Yani düşmana kanat saldırısı düzenlemelisiniz. Bunun için de ya siz ya da takımınız onları "Suppress" etmeli, yani sindirmeli. Yerinden çıkip olay yaratabilecek bir ünitenin üzerinde kırmızı bir daire yer alırken, sindirilmiş bir ünite gri bir daireye sahip olacaktır. Sonunda, üstüne ateş yağan düşmanlarınız yerlerinden kımıldayamayacak ve ya siz, ya da takımınız sağ-sol kanattan saldırıp onları indirecek. Oyunun sonuna kadar bu taktiği kullanacağınızı söyleyebilirim.

DAHA GERÇEKÇİ, DAHA...

Kuşkusuz ki Brothers in Arms bize olabildiğince gerçekçi bir hikâye yaşamaya çalışıyor. Zaten oyundaki isimler ve olayın tamamı gerçek olayları yansıtıyor, ama Gearbox'in hedefi oyنانısta da bizi gerçekle buluşturmak. Bunu gerçekleştirmek için yapabileceğiniz birkaç şey var. İşleri kolaylaştırın Crosshair'ı kapatabilirsiniz. Bunun ötesinde düşmanlarınızın yerini belli eden "Suppress" dairelerini de ortadan kaldırabilirsiniz. Zorluğu da biraz yükselttiniz mi, 3-4 kurşunda ölen, tabancasını nereye doğrulttuğu belli olmayan bir karaktere sahip

Son karar

PS2'de FPS kontrollerine alışksanız, şu anda PS2 için bulabileceğiniz en iyi 2. Dünya Savaşı temalı FPS'lerden bir tanesi.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Tür ► FPS Yapımı ► Gearbox Software Dağıtıcı ► Ubisoft Türkiye Dağıtıcı ► Videoexpress Yaşaşımı ► 17+ Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic II
Web ► www.ubisoft.com

level
puanı 82



Yazar Tuna Şentuna

oluyorsunuz. İşin ilginç yanısıra, oyunu bu şekilde oynamakamba bir zevk. Nasıl bir zevk olduğunu Sinan'a rahatça sorabilirsiniz (Bakırköy'deyim, beklerim efem – Sinan).

Ve can sıkın noktalar. Grafiklerde sorun olacağını düşünüyordum PC versiyonundan sonra, ama inanılmaz bir görsellikle karşılaştım, hiçbir şey demeyeceğim bu konuda. Sesler ver müzikerler de tek kelimeyle müthiş. Yalnız o kontroller yok mu... Yine analog kolun azizliğine uğruyoruz. Bakın olay bu sefer daha önemli, çünkü bu oyunda hayatı kalmanız daha zor. Dolayısıyla keskin bir nişancı olmanız gerekiyor, fakat analog kol buna elbette izin vermiyor. Sürekli ölüyor, öldükçe aynı yerleri tekrar tekrar oynuyorsunuz. Bu bir sorun değilse, o zaman kısaca 2. Dünya Savaşı'na tekrar hoşgeldiniz diyebilirim. [bitti]

Artı & Eksi

↑ Takım kontrolü. Gerçekçi oynanış. Mükemmel grafikler. Multiplayer modu.

↓ Zor nişan kontrolü. Kısık silah sesleri.

Grafik ■■■■■■■■■■

Ses ■■■■■■■■■■

Oynanabilirlik ■■■■■■■■■■

Multiplayer ■■■■■■■■■■

Eğlence ■■■■■■■■■■

Orjinal Olarak : Var

Fiyatı: 120 YTL

Zorluk: Zor

İngilizce Gereksinimi: Az

Multiplayer: 1-8 oyuncu

Diğer sistemlerde: PC (%92), XBOX ■■■■■■■■■■

Killer 7



LEVEL HIT

**“Yedi kişiydiler ve
dünyadaki terörü sona
erdirmeye ant
içmişlerdi...”**

Yazar Tuna Şentuna



Hayatta karşıma çıkan bazı şeyleri anlayamamak doğaldır. İnsanız hepimiz sonuçta. Mesela benim havuz-işçi problemlerine hiç kafam ermezdi. Hala da beceremem. Bir başkası da bilgisayardan zerre anlamayabilir. Çip teknolojisi konusunda hiçbir fikrimiz olmayabilir veya. Yeri gelir insanları anlayamayız. Anlayamamak hayatımızın vazgeçilmez bir öğesidir anlayacağınız (anlamadıysanız, anlarım).

HARMAN VE EKİBİ

Yok, yok, abartıyorum aslında olaya heyecan katmak için. Killer 7'in anlaşılamayacak bir tarafı yok. Oynanış biraz ilginç, hikâye azıcık karmaşık, fakat kafanızı duvarlara vurma yol açacak herhangi bir şey yok. Oyunun ilk bölümünü bitirmeden konu size anlatılmadığı için (bu arada konuyu anlamak için İngilizce'ye hâkim olmalısınız), başta ne yaptığınızın farkında olmamanız çok normal. Ancak bu bölümün bitirince konu size sunuluyor. İşleri kolaylaştırımk

için konuyu ben size hemen özetleyeyim:

1998 yılında tüm dünya barışmıştır. Kimse kimseyle savaşmaz, terörün t'sinden bahsedilmez olmuş ve tüm bunları sağlamak için havayolu taşımacılığı ve ülkeleri birbirine bağlayan ağlar ortadan kaldırılmıştır. Onun yerine kıtaları bağlayan dev yollar oluşturulmuştur. Her şey toz pembeyken 2003 yılında "Heaven Smile" adı verilen terör grubu faaliyetlerine başlar. Suratınıza güldükten sonra havaya uçan bu yaratıklar en beklenmedik yerlerde ortaya çıkmaktır. Herkesin canını sıkmaktadır. Polis ve askeri güçler bu grup karşısında etkisiz mi kalmıştır bileyorum, ama Amerika sonunda çareyi bir kiralık katil ekibi tutmakta bulmuştur. Killer 7 adındaki grubun her bir üyesi alanında uzman, özel güçlerle donatılmış birer süper güçtür ve şanslıyız ki bu grubun kontrolü bizde.

SADECE TEK BİR YOL MU?

Alışılmışın dışında bir oyun Killer 7. Oynanış da bundan nasibini alıyor. Elimizde hangi karakter olursa

olsun, gidebileceği yerler belili. X tuşuna basarak karakterimin ilerlemesini sağlıyor ve o da altında bir ray varmış gibi sadece bir yol üzerinde koşturuyor. Ne zaman ki bir sapağa geliyoruz, o zaman önüne gitmek istediğimiz yönler çıkıyor. İstediğimiz yeri seçiyoruz ve o bölgeye girmiş oluyoruz. Bu şekilde ilerlerken önüne de düşmanlar salınıyor. Size örnek bir senaryo yazayım, her şeyi daha iyi anlayalım:

Elimizde Con Smith olsun. Con ile bir binanın içine girdik. X tuşuna basarak koşuyoruz. Yolun sonunda yol ikiye ayrılıyor. "Hallway E" ve "Guest Room". Eğer Guest Room'a girmek istiyorsak analog kol ile o bölgenin üstüne geliyor ve X'e tekrar basarak buraya giriyoruz. Guest Room'da birkaç kahkaha sesi duyuyoruz ve anlıyoruz ki içerisinde düşmanlar var ve bizi farkettiler. Heaven Smile'lar veya diğer Smile türleri sizi farkettikleri anda üstünüze



Artı&Eksi

↑ Farklı oynanış. İlginç senaryo.
Karakter geliştirebilme.
↓ Özgürlük yok. Oynamış herkese
göre değil.



Orijinal olarak: -
Fiyatı: -
Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: -
Diğer sistemler: Gamecube ■

gelirler. Şimdi R1 tuşuna basarak FPS kamerasına geçmemeliyiz. Hemen ardından da L1'e basarak onları görünmez formlarından çıkarmalı ve zayıf noktalarını bulmalıyız. Çoğu Smile'in bir zayıf noktası bulunuyor (sarı sarı parlarlar) ve o noktaya yapacağınız başarılı bir atış Smile'in yanında ortadan kalkmasına neden olur. Smile'ları bu şekilde öldürmenin bir diğer faydası da size "Blood" sağlamaları. Thick ve Thin olarak ayrılan kan türleri, özel güçler almanızda veya enerjinizi tazelemenizde işe yarıyorlar. Yani ne kadar etkili Smile katılamı, o kadar fazla kan, o kadar güçlü karakterler.

7 KONUK

Belki oyunun yarısı yaratık öldürmekle geçiyor, ama ben Killer 7'a bir aksiyon oyunu diyemem. Daha çok araştırmazı, bulmaca çözmenizi ve senaryoyu yaşammanızı istemiş Capcom. Oyunu oynarken de, bu oyunun Resident Evil, 11th Hour ve Shin Megami Tensei karışımı bir şey olduğunu düşünüp durdum. Bulmacalar ve eşya bulma yapısı aynı Resident Evil. Tek

Son karar

Her oyuncunun denemesi gereken bir oyun. Evet, değil! Evet, alışılmışın dışında, ama kaç kez geliyor böyle bir oyun konsollara. Bir süre sonra siz içine çektiği de bir gercek.



Killer 7

Tür ▶ Macera-Aksiyon Yapımcı ▶ Capcom Prod. Studio 4 / Grasshopper Manufacture Dağıtımci ▶ Capcom Yaş Sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II Web ▶ www.capcom.com

level
puani

81



bir yol üzerinde ilerleyebilme ve macera bölümü 11th Hour ve garip hikaye ile Cel-Shade'li grafikler de Shin Megami Tensei.

Bulmaca yapısı da şu şekilde gelişiyor: Bazen bariyerlere, kilitlere veya engellere rastlıyoruz. Bunları farklı karakterlerin, farklı özelliklerle geçmemiz gerekiyor. Zaman zaman da bir kapı bizden bir şifre istiyor. Burada da çevreyi ne kadar dikkatli incelediğimiz söz konusu oluyor, çünkü o şifre bir karakterin üstündeki bir yazı olabiliyor. Bir de Ring mevzu var. Bulacağımız yüzükler sayesinde vazoları su dolduruyor, ateş yakarak yanın alarmlarını devreye sokuyoruz ve bunlar da hikâyeyi devamını sağlayan bölgeleri açıyor bize.

Killer 7 için çok farklı bir deneme diyebiliriz. Oyun kesinlikle herkese göre değil. Alışılmış oyun sisteminin dışındaki işler sizin hoşunuza gitmiyorsa, bu oyundan uzak durabilirsiniz. Senaryo ve macera öğeleri yoğun, şizofrenik bir hikâye hoşunuza gidiyorsa da kesinlikle Killer 7'i denemelisiniz. Hatta bence herkes denemeli bu oyunu. Yalnız küçükler uzak dursun. Oyun hem biraz kanlı, hem de garip. Psi-kolojinizi bozmayın şu yaz sağında. [bitti]



Alternatif

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

Aşlında Killer 7'a alternatif bir oyun piyasada yok, ama en yakın örnek olarak Megami Tensei'yi verebiliriz. Sonuçta bunda da garip bir hikaye var. Daha da garip karakterler var. Cel-Shade'li grafikler de cabası.

MR AND MRS SMITHS

Hangi karakteri ne zaman kullanacağınızı bilemiyor musunuz? Belki de onları daha yakından tanıtmak istiyorsunuz. Gelin hep birlikte irdeleyelim kiralık katillerimizin karakterlerini ve duruşlarını...

Con Smith

Kulağında kulaklıklar (iPod dinliyor dur kesin), iki elinde birer otomatik tabanca... Con Smith benim favori karakterim. Hem hızlı, hem tabancaları onlarca mermi taşıyor, hem de şarjörleri bir saniyede yeniliyor. Ama iki vuruşta ölüyor.

Coyote Smith

Ortalama bir karakter olarak nitelendirebiliriz Coyote'yi. Silahı ortalamaya, enerjisi ortalamaya, özel hareketleriyle süper. Yükseklerde ziplama, kilitleri açma gibi güçlerle yolunuza tikayan engelleri ancak o açabiliyor.

Dan Smith

Demon Shot özellikleyle düşmanlarına ağır hasar verebiliyor Dan. Başka da pek bir şey yapmıyor. Tam bir savaş adamı.

Garcia Smith

Grubun en sert üyesi. Ama sadece görünüşte. Elindeki silah o kadar gücsüz ki, su tabancası verseniz daha çok işe yarar. Garcia'nın tek işe yaradığı nokta olen üyelerini merkeze taşıması.

Kaede Smith

Cıplak ayaklı ve mini elbiseli (kan lekeli aynı zamanda) Kaede, elindeki durbünlü tabancasıyla büyük işler başarıyor, zira başka kimse durbünlü bir silahı yok oyunda. Kendisi aynı zamanda kan yağmuru yağdırarak bariyerleri, engelleri ortadan kaldırıyor. Enerjisinin az olması ve şarjör yenileme süresinin uzunluğu ise eksiyonları.

Mask de Smith

Elindeki pompalı tüfek mi, bomba atar mı, orası çok belli değil, ama Mask'in çok güçlü olduğu ortada. Sesi 16 yaşında bir Amerika'lı gibi çıkışma ve biraz daha hızlı oyunu onunla bitirin derdim.

Kevin Smith

Tabanca yerine bıçak kullanan Kevin, istediği zaman görünmez de olabiliyor. Böylece lazer tuzaqlarını aşıp tüm ekibi geleceğe taşıyor (?).



DESTROY ALL HUMANS!

İnsanlığın sonu böyle mi gelecekti? Çok komikmiş yahu!



İki tür oyun vardır: Ciddi oyunlar ve komik oyunlar. Üç tip de yazar vardır: Bir yazıya nasıl başlayacağını bilemeyecekler, oyun oynamaktan yazı yazamayanlar ve tüm işleri bırakıp tatil gidenler (bu ben oluyorum). Bu denklemde komik oyunlar ve tatilci yazar ikilisini bir araya getirince de korkunç bir sonuç çıktılığını rahatça söyleyebiliyim: Havuzda yüzerken oynadığı oyuna gülen salak bir insan. Gülmeme neden olan oyunun ismi Destroy All Humans! ve cismi de tam yanı başında duruyor. Aslında deliller gibi gülecek, eğlenecek bir durum yok ortada, ama uzaylıların kendi aralarındaki diyalogları, beyinlerini okuduğunuz insanların düşünceleri gülmüşüyor bu yaz sağında.

OYUNUN GERÇEK ADI: YETTİ BU İNSANLARDAN!

Elimizde Crypto ve Orthopox isimli uzaylılar, bir adet Furion İmparatorluğu, bolca insan, 50'li yılların Amerika'sı, siyah takımlı adamlar ve birkaç inek bulunuyor. Şimdi bunları sələna yayalım, parçaları birleştirelim ve hikâye ortaya çıksın.

Furion İmparatorluğu'nı kuran uzaylılar, nesillerini klonlama teknolojisiyle devam ettirmektedir. Yalnız bir sorun vardır. Artık klonlanan uzaylıların her biri birbirinden daha zekâlı olmakta ve Furion'luların yavaş yavaş sonu gelmektedir. Taze DNA'lara ihtiyaç duymaları da bu nedenle ortaya çıkmıştır. Peki, taze DNA nereden bulunur? Nereden, nereden, hmm... Evet! İnsanlardan. İnsan DNA'larını toplamak üzere Dünya'ya Crypto adlı uzaylı gönderilir ve o da hemen işlemlere başlar.

Amacımız DNA toplamak. DNA toplamak nasıl bir işlem gerektiriyor peki? Çok basit. Sadece bir insan bulun ve onu bir şekilde ortadan kaldırın. Hangi şekilde mi? Peki açıklayorum bağırmayın.

Etrafta oldukça fazla insan bulunuyor. Bu insanların DNA'larına ulaşmanın yegane yolu beyinlerini ele geçirmek. İsterseniz Zap-O-Matic silahınızla onları kızartın ve ardından kendi beyin gücünüzle kafalarını patlatıp beyinlerini toplayın, isterseniz de Anal Probe silahınızla insanların popolarını tutarak ortada koşturmasını ve ardından kafalarının patlamasını izleyin. Anal Probe'un şarj edilmesi gereğinden kullanım açısından biraz daha zor, ama sonuca direkt ulaşım sağlıyor. Sıradan insanlar 10 DNA değerinde beyinler sunarken, polisler 25, Majestic'lerse (uzaylı avcısı insanlar) 50 DNA değerinde beyinler fırlatıyor. Ha, evet beyin-



Yazar Tuna Şentuna

ler firlıyor bu arada. Bazen peşerinden koşuyorsunuz.

Hazır DNA konusu aktifken, DNA olayının problemlerinden de bahsedelim. Her ne kadar Furion İmparatorluğu'nun kurtuluşu bu DNA'lara bağlı olsa da, DNA toplama ikinci plana itilmiş durumda. Hatta ve hatta DNA'ları tamamıyla karakterimizi geliştirmek için kullanıyoruz. Ve işin iyice saçmala-maya başladığı nokta: Oyundaki her bölümde üç-dört farklı DNA kazandıran görev bulunuyor. Biri 30 saniyede bilmem kaç tane inek kes, diğeri 2 dakikada şu kadar kadın öldür, bir başkası da ismi verilen bölgelere 3 dakika içerisinde ulaş. Her bölümde bu görevleri yaparak 200-300 kadar DNA toplayabiliyorsunuz. Tamam, güzelmiş. Peki ya bu bölümleri dilediğiniz kadar oynayabildiğinizi söylesem? Yani her inek öldürüşünüzde bir dolu DNA'ya kavuşmak sizin elinizde. Bu da binbir zorlukla patlatlığımız insanlardan çıkacak 10

DNA'yı toplama işlemini tamamıyla ortadan kaldırıyor. Bir saat içerisinde karakterinizin tüm özelliklerini geliştirecek kadar DNA'ya kavuşabiliyorsunuz.

UZAY HAREKATI

Crypto'nun envanterindeki kileti de bir bir sıralayalım. Crypto sırtındaki jetpack ile belirli bir süre uçabiliyor. Düşmanlarını Zap-O-Matic, Disintegration Gun gibi silahlarla etkisiz hale getiriyor. Anal Probe ile direkt kafa patlaması yaşıyor. İnsan kılığına giriyor, insanları ve araçları havaya kaldırıyor, fırlatıyor ve yaratılabilecek azami kaosun sınırlarını zorluyor. Tüm bunları yaptıgınızda da önce halk "hmm bir şeyler oluyor galiba" diyor. Biraz daha üsteyince "galiba bir uzaylı bize zarar vermek istiyor" diye düşünüyorsunlar ve iki kademe daha ilerlediğinizde

Artı & Eksi

- ↑ Bir uzaylı olarak ortağı bir birine katma. Karakter geliştirme. Özgür oyun yapısı.
- ↓ Basit silahlar. Kullanışız telekinetik hareketler. DNA olayının ikinci plana itilmesi.



Orijinal olarık: Var
Fiyatı: 120 YTL
Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Az
Multiplayer: -
Diğer sistemler: XBOX ■

tüm askerler ve uzayı imha timi peşinize düşerek istilânızı heften durdurmaya çalışılıyorlar. Buradaki sistem neredeyse GTA ile aynı. Ne kadar fazla olay çıkarırsanız, güvenlik de o kadar etkili davranışınız.

BİR GÖREVDEN DİĞERİ-NE...

Orthopox, yani Furion İmpatoru savaş planımızı bizim için her seferinde üşenmeden çiziyor, anlatıyor. Dün ya'ya gönderildikten sonra oyunu durdurarak göreviminin ne olduğuna bakıyoruz biz de. Görevler hiçbir şekilde karmaşık değil, fakat kolay da değiller. Hatta gizli takımlamız gereken bölümleri birer işkence. Oyunda gizli kalanın tek yolu Holehob ile insan kılığına girmek. Ma bu



İşte müthiş uzayı silahı 'Bomba Atar'! Uzaylıdan başka kimse yok!



Telef olmuş bir uzayı yakalama ekibi.

Son karar

Daha orijinal uzayı silahları, daha akıcı bir senaryo ve daha sağlam bir atmosfer olsaydı kimse bu oyundan vazgeçemezdii, ama bu haliyle sadece kısa süreli bir eğlence olmayı başarabilmiş.

Destroy All Humans!

Tür ► Aksiyon Yapımı ► Pandemic Studios Dağıtımci ► THQ Türkiye Dağıtıcı ► Videoexpress Yaşı Sınırı ► 13+ Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic II Web ► www.destroyallhumansgame.com

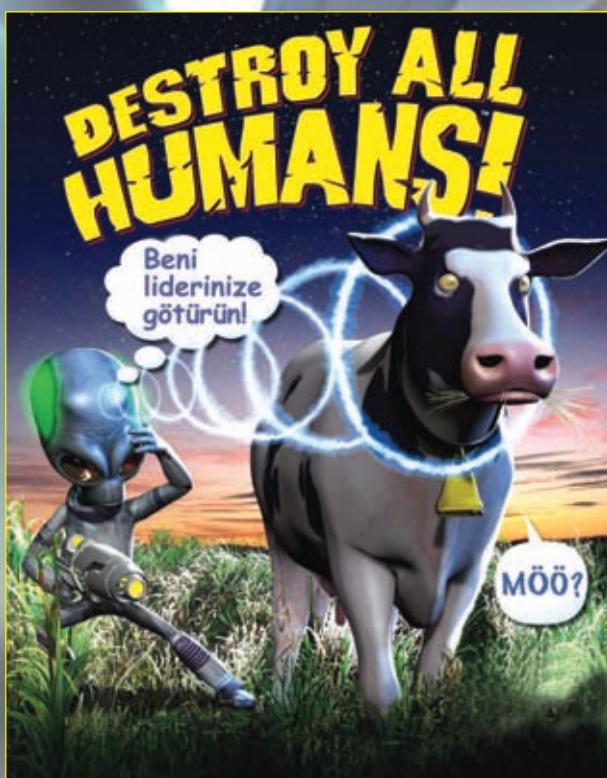
level puanı 74

ath Ray binaları kısa sürede yerle bir ediyor. Tanklar ve diğer araçlarda da çok etkili. Yine de üstünde füzeler gönderen bir rampaya sabit bir şekilde ateş etmeyin, biraz hareketli olun.

50'lerin Amerika'sının resmedilişine bakarsak, görüntünün herkesi tatmin edecek yolda lunda bir yorum yapabiliriz. Modellemeler ve karakter hareketleri başarılı olmasa da tatmin edici. Aynı şekilde binalar ve diğer yapıtlarda da müthiş bir özen göremiyoruz. Yine de "iyi-mış" diyip geçebiliyoruz, çünkü oyunun grafiksel anlamda bir iddiası bulunmuyor zaten.

Destroy All Humans!'ı şahsen büyük umutlar besleyerek beklemiştim ve umduğumu bulamadım. Yine de bir süre oyaladığı apaçık ortada. İngilizce'niz de biraz iyise esprileri de kaparak daha çok eğlenebilirsiniz. Bir kez de-

nemnesinde sakınca görmüyorum ve bâliklama daliyorum ben bu havuza, tutmayın! [piti]



Alternatif

San Andreas

Destroy All Humans!'ın sunduğu özgür yapının alısı bu oyunda. Tamam, belki uzaylılar yok. Uzay gemisi de yok. Ama geride kalan "her şey" burada.





LEVEL HIT

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Başladığımız
noktaya geri döndük

Yazan | Volkan Turan

 Sinirliyim. Havaların bu kadar sıcak olmasından dolayı değil, konserlere bütçemin dayanmamışlığıyla hiç ilgisi yok. Sadece televizyonumun bozulmuş olmasıydı kafamı bozan. Belki büyük bir problem değil ama varıyoğu PS2 olan biri için, bunalım nedeni! Ben de "görevdir, kutsaldır" diyerek arkadaşımın evine misafir oldum mecburiyetten. Arkadaşım MOH CD'sini görünce buz kesti. Ürküştük bir an; Rising Sun'dan ağzımız yanmıştı bir kere. Yine 2. Dünya Savaşı, yine Naziler, yine MOH... European Assault da farklı değil(dir herhalde).

ÖN YARGISIZ ÇİKMAM ABİ

Etkileyici bir açılış daha, ama biz yemeyiz. Her MOH'da olur bu. Soluk alınmayacak bir hava ve tam bir savaş alanı. "Az sonra geçer" dedik... Saatler geçti ama hala hop oturup hop kalkıyoruz... Kabul, afalladık. EA bu sefer bir adım ileri atmişti MOH serisinde. Oyunda göze çarpan ilk yenilik artık bir adrenalin barınması. Bu bar ful kırmızı olduğunda, ek-

randaki her şey yavaşlıyor. Daha hasarlı ve oturaklı vrouşlar yapabiliyoruz. Bu, büyük olmasa da, oyunda taze bir soluk getirmiş. Çevredeki patlamalardan ve seslerden etkilenmek güzel bir düşünce olmuş. MOH'a gelen bir diğer yenilik ise, üç kişilik bir ekibimizin olması. Bu ekibi istediğimiz yere yollayabiliyor, çatışmaya sokabiliyoruz. Çok iyi savastıkları söylenemez ama yeterli. Eğer ekibi başıboş bırakmayı stratejik bir şekilde kullanırsınız çok işe yarıyorlar. Her birinin bir enerjisi var, istediginizde üstünüzde taşıdığınız enerjilerle iyileştirme yapabiliyorsunuz. Ama bu genelde akıllıca olmuyor çünkü o enerjiye sizin daha çok ihtiyacınız var. Ekinizi görevin sonuna canlı götürmenin tek faydası, bir sonraki bölüme daha fazla sağlık paketi ile başlamanız. Zaten MOH: EA'ın güzel yanlarında biri de, bu ödüllendirme sistemi.

European Assault, dört ana (Fransa, Kuzey Afrika, Rusya, Belçika), 11 bölümden oluşuyor. Her bölümde yapılması zorunlu ana görevlerin dışında, birçok ek görev var ki, bunları yapmak ayrı bir keyif. Böylece oyunun çizgisel olması kısmen engellemiştir. Bu yan görevleri yapmanız karşılığında da madalyalar alarak oyna devam ediyorsunuz. Zaten oydaki mekânlar çok etkileyici olduğundan canınız her yeri gezmek istiyor, keşfe çıkıyorsunuz. Görevlerde beraberinde geliyor işte! İyi, güzel ama tüm görevleri yapsanız bile oyun 10 saatı doldurmadan, tam da oyuna alışmışken bitiveriyor.



niz imkansız. Özellikle yakın çatışmalar çok zevkli. Nereden ne çıkacak, hiç belli olmuyor. Atmosferi güçlendiren en büyük destek de fon müziği. Harika besteler eşliğinde çatışıyoruz. Bölümler arasında, savaşı yaşamış gerçek kişilerin anıları ise hem gaz, hem de duyguya yüklü. Tek sorunumuz ise grafikler. Çevre tasarımlarını geçtim, karakterler hiç güzel gözüküyorlar... İyisi kötüsü ile European Assault zevkli bir FPS. Aynı ekranda dört arkadaşınızla da oynayabiliyorsunuz. Ya da oynamayın, epeydir yeniliyorum, hala sinirliyim! [bitti]

İşte 'Çöl Kapıları'nız. Serseri bir kurşuna olmak istemiyorsanız, bırakın her zaman önden gitsinler.



Son karar

EA bu sefer ilk kez PS2'ye çok iyi bir MOH çıkartmış. FPS sevmiyor olsanız bile, European Assault'dan etkileneneceksiniz.

Medal of Honor: European Assault

Tür ► FPS Yapımı ► Electronic Arts L.A. Dağıtımçı ► EA Türkiye Dağıtıcı ► Aral İthalat Yaş sınırı ► 13+ Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2 Web ► www.moh.ea.com

level
puani • 83

KILL WITH POWER

MOH serilerinin güzel yanlarından biri de (konsollarda) pek kontrol sorunu çıkarmamıştır. EA'da bu konuda sıkıntı çekmiyorsunuz. Oyun Analog ile gayet güzel oynanıyor. Silahlar fazla tepmiyor ve komutlara zamanında tepki veriyorlar. Bir diğer güzel yan da atmosfer. Kendinizi savaş meydanında hissetmemeye-

Artı & Eksi

- ↑ Adrenalin özelliği, emir vere bilmek, geniş bir çevre, kolay kontroller, süper fon müziği.
- ↓ Kısa oyun süresi, genel olarak grafiklerin oyuna yakışmadığı.

Grafik	<div style="width: 80%; background-color: #f0f0f0;"></div>
Ses	<div style="width: 80%; background-color: #f0f0f0;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 80%; background-color: #f0f0f0;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 80%; background-color: #f0f0f0;"></div>
Eğlence	<div style="width: 80%; background-color: #f0f0f0;"></div>

Orijinal Olarak: Var
Fiyatı: 120 YTL
Zorluk: Orta
İngilizce Gereksinimi: Orta
Multiplayer: Aynı ekranda 1-4 oyuncu
Diğer sistemlerde: Gamecube, Xbox ■

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

Hala bulamadılar şu Ejderha Topları'nı

 Anime nedir? Neden izlenir? 35 yaşına gelseniz de Anime'den vazgecmeyecek misiniz? Bu sorular kafanızı kurcalarken ben de durumdan faydalanan şunu oynuyayım biraz daha. Kalkmadım başından bir türlü.

Peşin peşin açıklamakta yarar görüyorum: Dragon Ball Z Budokai 3 bir "Anime'ci" oyunu. Yani Anime'yle alakanız yoksa, sevmiyorsanız, yönelebileceğiniz daha iyi birçok dövüş oyunu piyasada bulunabiliyor. Budokai 3 ise, hele bir de Anime'sini izlediyseniz, Manga'sını okuyorsanız (Japon'sunuz herhalde?) sizi gerçek anlamda sınırsız eğlenceye davet ediyor. Bu oluşuma bir de sizin kadar fanatik bir Anime'ci eklerseniz, olabileceklerden ben sorumlu değilim...

KONO GE-MU WA OMOSHIROI DESU NE!

Bu oyunda yapılabilecekleri bildiriyorum, kulaqlarınızı iyi açın (göz de olur sanırım). Budokai 3'te esas amacımız dövüşmek, dövüşlere katılmak, Mortal Kombat: Deception tarzı bir macera modunda dövüsecek yer aramak. Bu modun adı Dragon Universe. Tüm Dragon Ball dünyasında dolasarak seçtiğimiz karakterle kendimize savaşacak ortamlar arıyoruz ve savaşların sonunda gücümüz artıyor, gizli karakterler açılıyor ve daha güçlü rakipler bulma umuduyla bu modun altını üstüne getiriyoruz. Oyunun asıl eğlencesi bu nispeten sıkıcı Dragon Universe modu değil fakat. Olay dövüşler

de ve oynanışta. Naruto 2'den biraz kopya mı çekilmiş, ne olmuş orasını bileyem, ama Budokai 2'nin üstüne müthiş gelişmeler söz konusu.

Üç boyutluymuş gibi gözük, fakat daha çok iki boyutu kullanan (böyle daha da güzel olmuş) oyun, Cel-Shade grafik teknigiyle Anime görüntüsünü başarıyla yansıtıyor. Grafik konusunda da sıkıntımızı olmadığı anladığımızda göre, gelem oynanışa.

DOU SHIMASU KA?

Efendim öncelikle Gamepad'lerimizi elimize alalım ve Tutorial bölümünü oynayalım. Eğer buraya bakmazsanız, oyundaki kontrolleri anlamana imkân yok. Ancak 12 seanslık eğitimim sonunda, Ultimate Move'lardan, Dragon Rush'lara ve Teleport'a kadar birçok artistik hareketin üstesinden gelebiliyoruz.

Kare, Üçgen gibi tuşlarımıza Tekme, Yumruk, Ki ve Blok hareketleri yerleşmiş. Yumruk ve tekmelerimizle kombolar yapıyoruz, blok ile canımızı sıkın rakiplerimizin saldırılmasını durduruyoruz ve Ki'yi çekim eki olarak kullanıyoruz (dünyanın en kötü esprisi, en kötü...).

Ki enerjisi bir nevi süper güç. Dövüşükçe yükselen Ki enerjimizi Hyper Mode'a geçmek için kullanabiliyoruz mesela. Hyper Mode'a geçtikten hemen sonra da Dragon Rush veya Ultimate Move'lar ortaya çıkarıyor. Dragon Rush hareketi kendi içerisinde bir mini oyun içeriyor. Dragon Rush'ı harekete geçirdikten sonra

bir tuşa basıyorsunuz ve defansta olan taraf da bir tuşa basıyor. Eğer bu tuşlar birbirinin aynı olursa, defans kazanıyor ve hareketin bir bölümü etkisiz hale geliyor. Ultimate Move'larda da benzer bir durum söz konusu. Bu sefer de kim



analog düğmeyi daha hızlı çevirirse, o taraf kazanıyor. Yalnız uyarayım, analog kol her an elinizde kalabilir. Teleport hareketi de Budokai 3'e büyük bir değişiklik getirmiştir. Eğer zamanlamayı tutturursanız, rakibinizin saldırısından kurtulmakla kalmayı onun arkasına işlenerek sız ona saldırabiliyorsunuz.

Tüm bu hareketlerin ekranda inanılmaz bir hızda gerçekleşmesi de Anime'lerin hızlı dövüşlerini aratmıyor. Hatta iki usta Dragon Ball oyuncusunun oyununu izlemek, herhangi bir Anime aksiyon bölümünü izlemekten farklı. Tek eksik her karakterin Ultimate Move sahibi olmaması ve Dragon Rush animasyonlarının birbirinin kopyası olması. Anime delillerinin ve farklı bir dövüş oyunu arayanların yüzünü güldürecek kadar kaliteli bir oyun. Alın, edin, bir şeyler yapın... [bitti]

Artı & Eksi

↑ Hızlı dövüşler, farklı hareketler ve Anime havasını yakalayan oynanış.

↓ Animasyon tekrarları, kötü macera modu.



Orjinal Olarak : Yok

Fiyatı: -

Zorluk: Orta

İngilizce Gereksinimi: Yok

Multiplayer: 1-2

Diger sistemlerde: Yok ■



Son karar

Dragon Ball denilince heyecanlıyor, her Perşembe internetten Naruto'yu indiriyor veya hızlı ve ilginç bir dövüş oyunu arıyorsanız, işte mükemmel çözüm.

Dragon Ball Z Budokai 3

Tür: Dövüş Yapıcı ► Dims Dijitali ► Atari Yaşı sınırları ► Yok Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Yok Hoparlör Desteği ► Surround Web ► www.atari.com

level
puanı 79

BOMBERMAN HARDBALL



Yazan Tuna Şentuna

“Mükemmel bir servis veee...” Zbooom!!!

 “Bir yerlere bomba bırakıp kaçmak zevkli midir, değil midir?” sorusunu dan önce, bu cümleyi sarf ettiğim için asayışın üç, bilemediniz beş dakikaya burada olmasını tartışalım derim. “Fakat suç bende değil memur abilerim” diyeceğim onlar buraya vardıkten sonra, “Suç Hudson ve Ubisoft’ta” diye de ekleyeceğim ve beni alıp kapayacaklar tımarhaneye. Üstüme de “güneşte fazla kalmıştır” ibaresini yerlestirecekler, “Fakat Bomberman...?” cümlesini tekrarlayarak çürüyeceğim hücre köşelerinde. Evet, böyle olacak. Hissediyorum.

Konuyu büyütmemek gerekirse de kısaca söyle özetleyebiliriz: Bomberman yine karşımızda. Hem de tenis, golf ve beyzbol sporlarını da içinde barındırarak. Saçma bir düşünce diyebilirisiniz ve size bir noktaya kadar da hak verebilirim, ama aslında durum o kadar da vahim değil.

GOLF SOPASIYLA BOMBAYA MI VURUYORDUK, YOKSA...

Bomberman Hardball yazısını ve kapakta eli sopalı, raketli Bomberman adamlarını göründe düşündüm ki burada gerçekten sadece spor yapacağız. Menü karşımı geldiğindeyse rahatlardım, zira eski, 2 boyutlu Bomberman



Son karar

Tenis, golf ve beyzboldan hoşlanmamış olabilirsiniz, ama bu oyunu oynayacak bireyleri bulduğumuz anda emin olun mantar kafalı adamlarla birkaç saat tenis oynamak, golf sopasıyla iyi bir vuruş yapmak isteyeciksiz.

Bomberman Hardball

Tür ► Aksiyon-Spor Yapımı ► Hudson Soft Dağıtımci ► Ubisoft Türkiye Dağıtıcı ► Videoexpress Yaş Sırrı ► Yok Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Yok Hoparlör Desteği ► Surround Web ► www.ubisoft.com



savaşları da hala varlığını sürdürüyor. Bahsi geçen spor oyunlarıyla tam anlamıyla birer eklenti.

Lafı fazla uzatmadan neden bu Japon ürünü garip adamlarla tenis, golf oynayacağımızı açıklayayım. Hazır mısınız? O zaman hemen bir arkadaşınızı alın ve eve getirin. Açıñ PS2’yi. Arkadaşınız koltukta otursun, siz başlayın oyunu oynamaya. 20 dakika, bilemediniz yarı saat sonra sıkılmaya başlayacaksınız (arkadaşınız zaten uyumuş olur). Şimdi de kanepedeki arkadaşınızı alın ve yanınıza oturtun. 4 oyuncuya ayarlayın oyunu ve 2’ye 2 maç yapın. Ne oldu? Kalkamıyorsunuz değil mi başından...?

12 saat sonrasında göz atalım bir de. Artık sağa sola bomba koymaktan garip bir ruh halı içersinizsiniz ve belki de daha hafif bir eyleme geçme isteği içersiniz. İşte tam bu noktada bahsi geçen spor oyunları devreye giriyor ve sizi savaşın ortasından alıp daha gevşek bir oyun düzenine geçiriyor. Herkes rahatlıyor, kaslar gevşiyor, uykuya basıyor, uykuya uy...

BİR ADIM ATIN SAVAŞTAN GERÇEĞE

Teniste ne olduğunu mu soruyorsunuz? Sormayın artık. Yeter yani. Tenis işte. Atarsın topu karşıya, karşısındaki sana geri atar, sen ona atarsın, o sana, ben ona, böyle gider bu. Bomberman Hardball'da da değişen hiçbir şey yok. Öyle aksiyonlu atışlar, bombalar falan beklemeyin. Golf'te de durum aynı. Vuruş gücünüüzü ayarlıyorsunuz, vuruyorsunuz gidiyor o top bir yerlere. Sonra nereye gitti diye aranıyorsunuz. Saçma bir oyundur golf. Anlamam hiç. Beyzbol konusu da diğer iki spor dalıyla aynı özelliklerde. Topu at, biri topa vursun, top git sin, yakalayamasın kimse... Yalnız beklenmediğin şekilde bu oyunlar hem zevkli (2 kişi oynarsınız), hem de fizik özellikleri çok dengeli

ayarlanmış. Mesela teniste bir Virtua Tennis gerçekçiliği ve mükemmeliyeti beklemiyorum, ama en az Virtua Tennis kadar eğleniyoruz (abartmış olabilirim, belli olmaz).

Bomba koymanın yanında spor dallarına da bir açıdan mantıklı bakmayı başararak bile, Japon'lar yine Japon'luklarını yapıyorlar ve bir “Sims” özelliği ekliyorlar oyna. Böylece de evde gezdirebileceğiniz, tipini değiştirebileceğiniz ve çeşitli aktivitelerde katıldığında rol sahibi olabileceğiniz size özel bir Bomberman'ınız oluyor. Oyunun en gereksiz ve özensiz bölümü de burası maalesef.

Bu oyunu neden tercih edebileceğiniz de anlattığım inanıyorum. Bomberman Hardball tam anlamıyla çok kişili oynanmak için tasarlanmıştır. Eğer çevrenizde bir Bomberman hastası veya PS2'de ne olsa oynayan bir arkadaşınız varsa, Hardball ile kimse nin anlayamayacağı bir eğlence yaşayabilirsiniz (koca kafalı adamların önce birbirlerini patlatıp akabinde golf oynamalarını normal birinin kolayca anlayacağını düşünemeyiz). [bitti]

Artı & Eksi

- ↑ Tam bir multiplayer oyunu. Spor oyunlarıyla çeşitli oyun yapıları.
- ↓ Yenilik adına göze çarpan bir nokta yok. Müzikler başarısız.

Grafik

— — — — —

Ses

— — — — —

Oynamabilirlik

— — — — —

Multiplayer

— — — — —

Eğlence

— — — — —

Orjinal Olarak:

Var

Fiyatı: 125 YTL

Zorluk: Orta

İngilizce Gereksinimi: Yok

Multiplayer: 1-4 oyuncu

Diger sistemlerde: Yok ■

ALIEN HOMINID

Sarışın bir uzaylı ile insanların en eğlenceli savaşı

 2002 yılında internetten oynanan bir oyun olarak ortaya çıktı Alien Hominid. Dünyada altı milyon kişi tarafından indirilince de yapımcıların akıllarına bir fikir geldi: "Neden bu oyunu geliştirip parayla satmıyoruz?" Bu fikirle yola çıkan The Behemoth, şirin grafikler, daha da şirin bir uzaylı ve esprili anlatımıyla şu sıralar piyasada neredeyse hiç bulunmayan 2 boyutlu platform türüne bambaşka bir ekleni yapmış oldu.

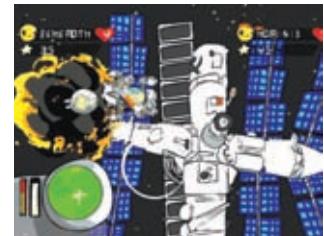
Bu oyunda ne var? Bir kere non-stop eğlence mevcut. Eğlenceyi iki katına çıkarmak için bir arkadaşınızı yanınızda ekleme seçeneği de var. Cel-Shade tarzı, renkli grafikler ve oy-



nanışı coşturacak karakter hareketlerini de eklersen, ortaya ne çıkacağını tahmin etmiş olmanız gerekiyor. Cevap: Mario Bros.

Şirin uzayımız yanlışlıkla dünyaya çakıldıktan sonra FBI başta olmak üzere, Sovyetler Birliği (kalmadı ama olsun) ve diğer uzaylılar peşimize düşer. Onlardan kurtulmak için lazer silahımızı, farklı ateş modlarını, yerin altına saklanma, düşmanların üstüne atlayıp onları fırlatma gibi hareketleri kullanmamız gerekiyor. Tüm bunları yapmaya çalışırken de üstümüze sürekli düşman yağıyor aynı Shoot'em Up'larda olduğu gibi. Tek vuruşta da ölü düşümüz için ne kadar dikkatli olmamız gerektiğini anlatmama gerek yok herhalde.

Kah koşarak, kah arabaların üstünde ilerlediğimiz oyun tam 15 bölüm sunuyor –ki bu da çok az aslında bakarsanız. Bunun yanında oyun saçma bir zorluk dereesine sahip. Kafanızı bir saniye çevirdiğiniz anda %98 (sta-



tistikler öyle diyor) ölüyorsunuz. Bunlar umurunuzda değilse ve platform oyunlarını seviyorsanız, şu yaz sığlığında daha iyisi olmaz, olamaz (deniz, kum, güneş?)... [bitti]

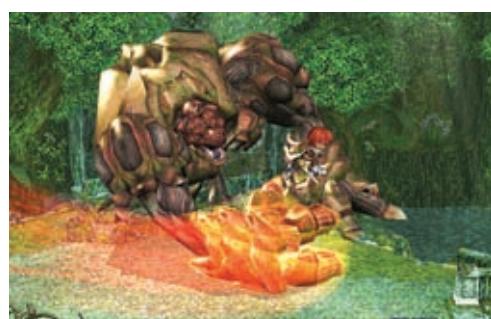
Alien Hominid

Tür ▶ Platform Yapımcı ▶ The Behemoth Dağıtıcı ▶ O³ Entertainment Yaş sınırı ▶ 13 + Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Surround Web ▶ www.alienhominid.com

level puanı 74

YS: THE ARK OF AKSIYONU bol, "old-school" bir RPG

 Varan 1: Bu bir PC oyunudur (kaç kişi hayret nidası attı?) Varan 2: Bu seri tam 18 yıldır devam ediyor (hayır, bâşma güneş geçmedi). Ve varan 3, Ys'nın PS2 versiyonu PC versiyonundan çok daha iyi. Tabii ilk soru Ys ne ve nasıl okunuyor olacaktır (2 soru da olur). Açığçası 16bit neslinden beri devam eden ve Final Fantasy'nin yanında sinsi sinsi varlığını sürdürün bu seriyi Japonya dışında pek bilenin olduğunu sanmıyorum. Varsa da gerçek RPG fanatikleridir bunlar. Maalesef basit oyun yapısı ve reklam eksikliğinden bir türlü istenen başarıyı yakalayamadı Ys ve The Ark of Napishtim de pek bir şeyle rakip



olacak kalitede değil.

Şahane bir CG filmiyle bize anlatılanlardan, Adol adlı karakterin bir fırtınanın ortasında kılışını, gemiyle birlikte alabora olmasını ve hemen sonrasında Canaan adasında tekrar kendine gelişini anlıyoruz. Elf'lerin yaşadığı bu adada insan olduğu için hemen kabul edilmeyen Adol, birkaç yaratığı ortadan kaldırınca saygı kazanıyor ve gizemli tablet bulmak üzere (bunlardan her RPG'de vardır; neden diye sormayın) macerasına başlıyor.

İzometrik bir kamera açısıyla ilerlediğimiz oyundaavaşlar gerçek zamanlı ve sizin yeteneğiniz de söz konusu. Üstünüze zehir püs-kürten bir yaratığa koşmamalısınız mesela. Ya da belki de on tane yaratığın aynı alanda bulunduğu bir bölgeyi ziplayarak hızla geçmelisiniz. Yani karakterinizin gücünün yanında, sizin de nasıl davranışlarınız önemli. Yaratıkları güle oynaya kestiğimiz oyunda, her şey eski 16bitlik RPG'lerdeki gibi ufak ve çok sevimli. Konuya bir o kadar cid-

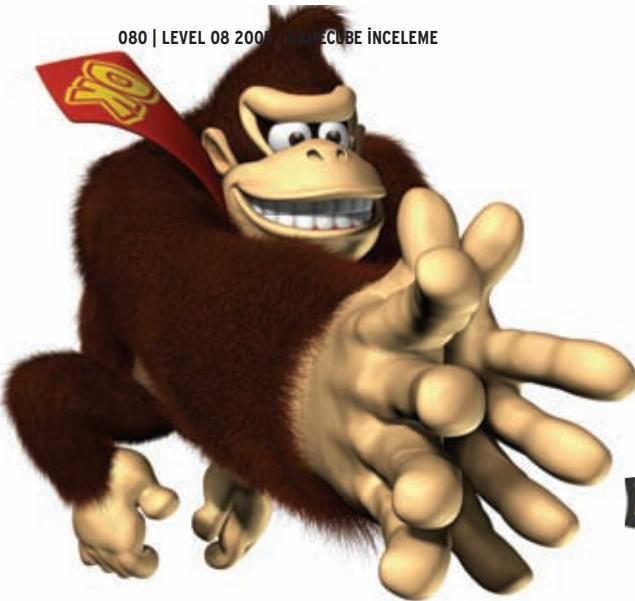


di. Öyle ciddi ki hatta olaylar, Adol ancak 3 farklı kılıçla (ateş, elektrik, rüzgar temali) düşmanlarının hakkından geliyor. Sonra da konu fazla gelişmediği için 12 saatte bitiyor güzelim RPG ve biz de denize girip serinlemeye devam ediyoruz. [bitti]

YS: Ark of Napishtim

Tür ▶ RPG Yapımcı ▶ Falcom Corporation Dağıtıcı ▶ Konami Yaş sınırı ▶ 13 + Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Surround Web ▶ www.konami.com

level puanı 70



DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Yazar | Serpil UluTürk

Bongoyla adam dövme sanatı



Sanatın bir sürü türü var. Mesela bongo kullanarak yapılan sanata normal şartlar altında müzik deniyor. Ama Jungle Beat'te bu Afrikalı çalgı aletinin özgün bir kullanımıyla karşı karşıyayız. Oyunumuzun kahramanı ve bir bongo virtüözü olan Donkey Kong bu çalışmasında, çok sevdigi enstrümanın gerçek kökünü ortaya çıkartıyor; vurmalı bir çalgı olan bongosuyla vuruyor da vuruyor efendim!

Birkaç ay önce size Donkey Kong'a tanıştıktı. Yanında bir bongo ile gelen bu oyunda, her medeni goril gibi neşeli melodiler üretecek eğleniyordunuz. Jungle Beat ise, müziğin karın doyurmadiğine kanaat getiren Donkey Kong'un, yeminini bozmasıyla başlıyor.

Eski hippi günlerinde aç dolasın Donkey Kong'u bu oyunda muz banyosunda yüz bir halde buluyoruz. Sebebine gelince... Sanat sanat içindir felsefesini bir yana bırakıp "sanat dayak içindir" mottosuna sert bir geçiş yapan kahramanımız, Afrika'nın hâlâ balta girmediğine inanmak istedigimiz ormanlarında envai çeşit kötü adamı (ya da hayvanı) müziğiyle bayıltarak ilerliyor ve her görev sonunda koca bir salkım muz buluyor! Haliyle de muza muz demiyor.

Oyunun atmosferi, değişen içeriğe rağmen

Son karar

Şiddetle tavsiye edemese de Donkey Kong: Jungle Beat, biraz eğlencemden başka bekletisi olmayan kanaatkâr okurlarımıza iyi gelebilecek bir oyun. Ama konu komşuya aranız bozulabilir, sizi izleyen aile fertlerine maymun olabilirsiniz.

Donkey Kong: Jungle Beat

Tür ► Platform Yapımı ► Nintendo Dağıtımci ►
Nintendo Türkiye Dağıtımci ► Nintento Türkiye
Yaş sınırı: - Web ► www.donkeykong.com

level
puani ▶ 77

Donkey Kong'a'dakinden çok farklı değil. Hatta bu bir platform oyunu olduğu için daha bir eğlenceli. Su altına da iniyorsunuz ağaç tepelerine de çıkışorsunuz. Yine civil civil bir ekran, yine oradan oraya uçusan, takip edilmesi güç malzemeler, yine yerinde duramayan karakterler var. Tabii artık bongoya melodiyi tutturmak için değil, düşmanın pataklamak için vurdugu-muzdan, çıkan sesler kulağa o kadar da hoş gelmiyor. Hatta bir müzik parçası olarak fazlaıyla "deneysel" (kötü demeye kıymadım) olduğu söylenebilir ama bu, bizim değil komşuların sorunu.

SERT MÜZİKTE YENİ BİR AKIM

Oyunun ilk bölümlerinde ne den şiddete alışık standart bir GameCube kontrol cihazı değil de bu masum yavrucagi kullanmamız gerektiğini

Bölüm sonundaki muzları topladıktan sonra eve dönebilmek için bir de büyük patron temizlemeniz gerekiyor. Ama hepsi de sinek gibi... Elinizi çırpatır-sunuz, ölüyorlar.



bir türlü çözemedim. Zira bongo bu oyunda hem hareket etmeyi hem de savaşmayı güçleştiriyordu. Yürümek ve koşmak için sağ ve sol bongolara teker teker, zıplamak için ikisine birden vurdugunuz, aksiyon için ise el çırptığınız bir oynanış sistemi teknik açıdan kuru gürültüden fazlasını vermiyordu. Vuruş sıklığınızı ayarlayamadığınız ya da senkronize vuramadığınız için düşündüğünüz dışında hareketler de yapabiliyordunuz (hâlâ da yapabilirsiniz). Ama o nadıkça gördüm ki Jungle Beat'in tüm sorunları bertaraf edebilen bir oynanış tarzı var. Her şey o kadar hızlı gelişiyor ki zaten kahramanınızın birçok hareketini "bunu ben mi yaptım şimdii?" diyerek izliyorsunuz. Ayrıca kolay kolay tekrarlamadığınız çok sayıdaki tesadüfi kombo hareketi bir controller'la yapmak çok daha zor. Refleksler yerine bir çeşit kafa karışıklığıyla vurup el çırparken hem komik göründüğünüz hem de eğlendiğinizin farkına varmak için biraz zaman gerekiyor. Ama dikkat edin de o idrak süresi fazla uzamasın. Çünkü oyun tahmin edebileceğinizden çok daha kısa (4 saat kadar). [bitti]

Artı&Eksi

↑ Neşeli grafikler, yüksek tempo.
↓ Fazlaıyla kısa, ses bir yerden sonra çekilmiyor.

Grafik ███████████

Ses ███████████

Oynamabilirlik ███████████

Multiplayer ███████████

Eğlence ███████████

Orijinal olarak: Var

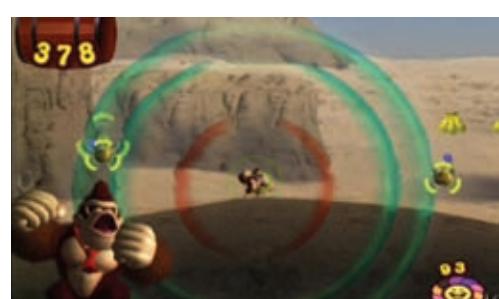
Fiyatı: 120 YTL

Zorluk: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Multiplayer: Var

Diğer Sistemlerde: Yok ■





MARIO PARTY 6

Mario parti ortamında 9 Michael Jackson gücündedir!

Yazan | Serpil Ulutürk

 Musluk tamirinden arta kalan zamanlarını sosyalleşmeye ayıran Mario kardeşim, geçenlerde yine bir eğlence tertip etmiş. Sağolsun bizi de çağrırdı. Tabii kırmayıp gittik. Dostlar arasında, küçük bir şey olacak demişti ama nerdeyse bütün Nintendo sosyetesi oradaydı. Ayrıca gördük ki Mario Efendi cemiyet hayatına ısınmış, bu parti organizasyonu içinde de iyice ustalaşmış. Eh, nerden baksan, bu altı yılda altıncı Mario partisi... Olacak tabii bir şeyler.

Her yıl çıkan yeni bir bölümle artık gelekselleşen Mario Party serisi, bu oyunla bir kez daha küçük oyuncuların modasının hiç geçmeyeceğini gösteriyor. Saatlerce başında vakit geçirseniz de yenileriyle karşılaşmaya devam ettiğiniz bu küçük oyuncular Mario Party'nin esasını oluşturuyor.

Oyunun söyle de bir konusu var: Güneş ve ay şimdi hatırlamadığım aptal bir konu hakkında ürik asit yarışına girerler. Mario da olim-

Evet, tabii ya!
Yıldızbank'ı doldurmak için bir parti düzenlemeliyiz!
Bunu ben nasıl düşünemedim ki?



Son karar

Küçük oyuncular, küçük telşalar, küçük tatlar. Mario Party 6 seride büyük farklar getiren bir oyun değil ama el altında bulundurulup, içabında suyu çıkarılana kadar oynanabilecek türden.

Mario Party 6

Tür ► Bulmaca Yapımı ► Hudson Soft Dağıtımci ► Nintendo Türkiye Dağıtımci ► Nintendo Türkiye
Yaş sınırı: Herkes Web ► www.nintendo.co.uk

level
puani 75

piyat ruhundan esinlenip, rekabeti centilmence bir platforma taşımayı önerir ve gün ile gecenin hakemliğinde oyun başlar. Bu arada yıldız da bir şekilde işe bulaşmıştır... Ne var? Ben yazmadım senaryoyu herhalde...

HANI MÜZİK, NERDE KANEPELER?

Oyunun asıl modu olan Party Mode'da toplam dört kişi (yalnızsanız bilgisayar kontrolündeki üç oyuncuya karşı) her biri ayrı bir anlama sahip basamaklardan oluşan bir platformun çeşitli noktalarına serpiştirilmiş yıldızları toplamak için yarışıyorsunuz. İlk bakışta, tek yapmanız gereken zar atmak ve gelen rakam kadar yol almak. Ama bu kısım sadece bahane... Dört oyuncu da zarını atıp

Artı & Eksi

- ↑ Vakit öldürmesi zevkli, gün gece ayrimı ve mikrofonuyla kısmen yenilikçi.
- ↓ Oyunlar fazla kolay, sıra beklemek bir yerden sonra bayıvor.

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Orijinal olarak: Var

Fiyatı: 120 YTL

Zorluk: Kolay

İngilizce Gerekşim: Az

Multiplayer: Var

Diğer Sistemlerde: Yok ■



hamlesini yapınca tur tamamlanmış oluyor ve her turun sonunda bir mini oyun oynanıyor. Dart atmaktan kaykaya, fotoğraf çekmekten yol bulmaya kadar her çeşit işin döndüğü bu mini oyunlar, birincisine puan kazandırıyor. Sonra da bu puanları platforma geri döndüğünüzde orb denen yan malzemeler ve yıldız satın almak için kullanıyorsunuz. İşin içinde şans da olduğu için sıralamalar sürekli değişiyor ki bu eğlenceli bir şey. Ayrıca orblarınızı doğru zamanda kullanarak çok ümitsiz bir anda manzarayı tersine çevirebiliyorsunuz.

Her üç turda bir gün-gece dönüşümü yaşayın ve bu dönüşüm oynadığınız platformda yeni sürprizlerin açılmasını sağlıyor. Örneğin yeni yollar belirliyor ya da bazı basamakların özellikleri değişebiliyor. Bu, Party serisindeki önemli iki yenilikten biri. Diğer yenilik ise "Mic Mode" denen ve oyunla birlikte gelen mikrofoni kullanarak sesli komutlarla oynadığınız yeni bir mod. Yine ve tabii ki mini oyunlardan oluşan bu modda, ister iki ister dört kişi yarışıyorsunuz ve farklı dallardaki sorulara sesli yanıt veriyorsunuz. Tabii ki bunlar çok basit ve tek kelimeyle yanıtlarla (yes, Yoshi, three gibi) sahip sorular. O yüzden, bir dedığınızı iki etmeyen mikrofonun ses tanımı yeteneğini takdir etmekten çok daha fazlasını vaat etmeyen bir mod. Yine de denemeye değer.

Bunun dışında kalan özellikler, Mario Party'nin standartlarını zorlamayan, oyunun bildiği yoldan devam eden şeyler. Yerlere yayılıp bütün akşam oynamak, televizyonda dizisi kaçıyor diye söyleyenleri de oyuna katmak, uykuya gözlerden akmaya başlayınca ayakları sürürek ve hiçbir şey yapmamışlığının rahatsız hissiyle yatağa doğru ilerlemek. [bitti]





LEVEL HIT



Kan, vahşet, alkol... Sincap?

 Zamanında Nintendo renkli, neşeli ve eğlenceli oyunlar ile dolup taşarken bir oyun sapıttı ve sıra dışı bir hal aldı. Sapık bir sincabın cinsel imalar ve esprilerle, alkol ve vahşet ile dolu maceralarını konu alan Conker. Aradan yıllar geçti ve bir de bakıyoruz ki zamanının sağlam Nintendo 64 oyunu şimdi X Box'a gelmiş! Conker Live & Loaded üç boyutlu grafikli, bol maceralı ve aynı zamanda Team Fortress- Return to Castle Wolfenstein kırmazı bir multiplayer oyun olmayı başaran, ilginç, eğlenceli ve acayıp bir oyun! Çok garip bir çeşitliliği ve bol neşeli grafikleri, cins cins esprileri var. Nasıl desem, yetişkinlere hitap eden bir Bugs Bunny gibi bir şey, aslında kanlı vahşet animasyonlarını silin, Conker'ın sık sık senaristlere ve oyunun yapımcılarına laf sokmasına kadar aynı modelde bir çizgi film, bir oyun.

X BOX LIVE

Conker oldukça ilginç yeteneklere sahip bir sincap. Yeteneklerinin çoğu kuyruğunu döndürerek kısa mesafeleri uçmak olsa da eline silah aldığı zaman iş bir FPS'ye, daha doğrusu TPS'ye dönüştürür. Tava, beysbol sopası gibi yakın mesafe silahlarını kullanırken karakteri daha yakından görüyor, sağa sola strafe yaparak çarpışıyoruz. Oyunun en güzel yanlarında birisi kontrollerin diğer X Box oyunlarından alıştığıńız şekilde işlemesi. Platformlardan atlayıp düşmanlarla çarpışırken işimiz oldukça kolay.

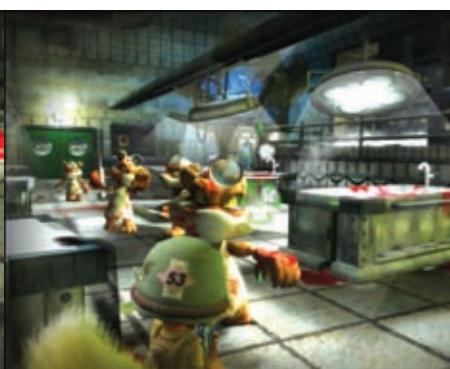
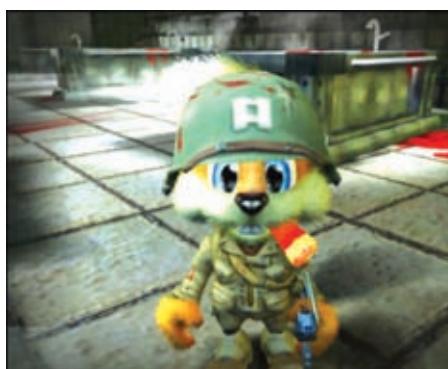
Conker'da gayet güzel ara videolar ve başlarda bol bol tutorial var. Ama bu güzel videolar uzun yükleme süreleri ile insanın canını feci sıkabiliyorlar. Neyse ki oynadıkça ayakkabı gibi açılıyor oyun ve gittikçe daha eğlenceli hale geliyor. Daha oyunun ilk görevinde sarhoş sarhoş yalpal-

yarak geziniyor ve ayılmaya çalışıyoruz. Korkulukla konuşup tuşları öğrenince de doğru yere gidip "Alcaseltzer" bulmayı, haliyle kafayı toplamayı başarıyoruz!

Kapıları açmak için gidip bir tavaya buluyor, kaçan anahtarın kafasına vurup onu kucaklıyor ve ancak böylece gidip kapıyı açabiliyorsunuz! Evet, ucundan kiyisinden mantıklı ama aynı zamanda saçma, Monkey Island-vari bulmacalarla dolu oyun. Hepsi basit ama eğlenceli. Daha karmaşık olanlar da işleyiş yine basit adımlardan oluşuyor. İneklerle bir şeyler yedirip gübre elde ediyor, bolca gübreyi yamaçtan yuvarlayıp aşağıdaki bok böceklerini meşgul etmiş oluyorsunuz. Etki tepkiler bazen kopuk bir şekilde uzayıp gitüyor. Onu oradan alıp oraya koyp oradan aldiğinizla bilmem ne yapıp... Ama git-gel görevleri pek yok ve aynı yerlerde tekrar tekrar dolaşmıyorsunuz.

Ana hikâye kaçırılan kız arkadaşımızı

kurtarmak ama o kadar çok yol boyu yan görevi ve ilerlemek için yapılması gereken şey var ki bazı yerlere gelene kadar nerede olduğunuzu, ne yapmaya çalıştığını bile unutabiliyorsunuz. En iyisi kendinizi oyunun akışına bırakmak. Ha tabii bu sadece tek kişilik kısmı biri. Oyunun bir de esas multiplayer kısmı var ki...





CASTLE VON TEDISTEIN

Multiplayer'da Sincap Üst Kontrol'ü ile Oyuncak Ayılar arasındaki savaşta altı farklı asker sınıfından birini seçip düşmanlara kurşun yağdırma başlıyoruz. Bu sınıflar klasik piyade, ağır silah uzmanı, alev makinalı, keskin nişancı ve yakın dövüş ve aldatmacı casus. İki taraf için de aynı ve oyun multiplayer'da Team Fortress'i andırıyor. Ama farkı X Box'un enfes grafikleri ve bu çizgi film havasına katılmış bol kanlı ve parçalanma efekti aksiyonu. 8 farklı haritada ele geçirip kontrol altında tutma, saldırısı gibi görevler üstleniyoruz. Seslendirmeler de harika savaş efektleri de çok güzel ve botlarla oynasanız bile üzerinde üniforma, başınızda müğferle oyunun bu modu çok zevkli! Hem oynamış olarak 2. Dünya Savaşı FPS'lerinin tümüyle aynı hem de karakterler ve ortamlarıyla ken-

dine has.

Multiplayer'in en büyük artısı öldürülen askerlerden aldığınız sarı küreler sayesinde upgrade olmamız ama işin kötü yanı öldürülünce bunu düşürmemiz. Ve sıkça öldürülüldüğümüzden bu biraz can sıkabiliyor. Upgrade olunca delirip ortağını dağıtabiliyor, hızlı iyileşebiliyor ve ek silahlar, yetenekler kazanabiliyoruz. Bu ek güçler ve savaş alanına yayılmış kullanılabilecek kuleler, taretler, araçlar multiplayer'a oldukça çeşitlilik katıyor.

BÖCEKLER AYILAR VE ARILAR

Oyunun başından sonuna sincabımız şekeiten şekele giriyor. Pek çok filmden alınma sahneyle, "eh artık alıştim buna benzer görevleri çok yaptım" dedığınızda sizi şaşkıtan görevlerle dolu. Kralice arının kovanını eşek arılarından kurtarıp ona geri verdığınızda içine giriyor ve savunma sistemlerini açıp çift gatling ile sizi kovalayanların canına okuyor. Bir para destesi arasında sigarası ile iş adamı kılığında geliyor ve sincabımız açılmış gözlerle onu kucaklayıp



ceplerine tıkıştırıyor. Oyun şekil şekil karakterlerle dolu. Arılar, ayılar, böcekler. Oyunun başından sonuna sayızıç çeşitte düşman ile karşılaşmamız gerekiyor ve eğer dikkatli olmaz ise kolayca sincap cennetini boyayabiliyoruz.

Peki, oyundan sonra hayat var mı? Evet kesinlikle! Önce bu sefer ahirette oynamaya devam ediyoruz ama sincapları kapsayan özel bir yasa sebebiyle yedek kuyruğumuz olduğu sürece bizi dünyaya geri postalarıyor!

İster X Box Live özelliğini kullanarak multiplayer oynayın, ister botlarla, ister kendi başınıza senaryosunu oynayın Conker Live & Loaded çığın ve zevkli bir oyun. Oyunun grafiklerinden şirinlik akıyor. Sincabımızın tüyleri enfes. Seslendirmeler derseniz gayet özenli yapılmış, müzikler derseniz onlar da aynen söyle. En büyük eksikliği sık sık ve uzun süren yükleme süreleri. Aynı düzeyde grafiklere ve çok daha geniş alanlara sahip pek çok X Box oyunu bu oyundan çok daha az durup yükleniyor. Eminim pek çok kişi sırıf bu yüzden daha oyunu başlardayken terk edecektir. Oynamaya devam eden, hele ki ilerleyenler ise çizgi film seviyor ve iyi İngilizce biliyorlar ise çok eğlenecekler. [biti]



Artı & Eksi

- ↑ İlginç bulmacalar, oyun çeşitliliği, grafik stili ve çok detaylı karakter modellemeleri.
- ↓ Uzun ve sık yüklemeler, oyun başında büyük bir kısım yavaş ve sıkıcı geçiyor.

Grafik ██████████
Ses ██████████

Oynamanabilirlik ██████████
Multiplayer ██████████

Eğlence ██████████

Zorluk: Normal
Oyuna alışmak: Normal
İngilizce Gereksinimi: Normal
Multiplayer: X Box Live ile 16 kişiye kadar
Diğer Sistemlerde: Yok

Son karar

Çığın manyak ve eğlenceli bir aksiyon adventure oyunu Conker. XBOX sahipleri yaşıdı.

Conker Live & Loaded

Tür ▶ Macera-Platform Yapımı ▶ Rare Ltd. Dağıtımı ▶ Microsoft Yaşa Sınırı ▶ 17+ Web ▶ www.xbox.com/en-us/conker/default.htm

WoW REHBERİ 5 -SAVAŞ ALANLARI-

Dar alanda kısa çarışmalar eskide kaldı

Yazan Göker Nurbeyler



↑ Ivus'u çağırana kadar canınız çıkacak ama geldiğinde düşmandan çok şey götürecek.

Aylar önce herkes merakla WoW'u beklerken bir editör, 100. sayısına merdiven dayamış bir dergide bizat Blizzard yapımcılarından aldığı bilgilerle oyunun yakın geleceğini anlatıyordu. Anlatılanlar bugün de bir bir gerçekleşmeye devam ediyor, aynı beşinci ayını deviren WoW Rehberi gibi. Aslında bu ay için kafamda hem Battlegrounds (Savaş Alanları) hem de onur sistemi vardı. Fakat kulağıma onur sisteminde birkaç değişiklik yapılacak fısıldanınca bu ayı tamamen BG'ye ayırdım.

Savaş Alanı (SA) oyuncuya daha derin ve daha kalabalık bir MMORPG deneyimi yaşatmak amacıyla gerekli herşeyi sunuyor: İki takımın eşit şartlarda çarpışabileceği bir Instance, PvP görevleri, bonuslar, takım ruhu, zafer veya hüsran, kan ve onur... WoW'da şu an için iki çeşit SA bulunuyor. İlk Alterac Vadisi'nde bulunuyor ve kalabalık grupların çarışmasını sağlıyor. Daha küçük olan diğeri ise Warsong Kanyonu'nda yer alıyor ve bayrak kapma (Capture the Flag) mantığıyla gerçekleştiriyor. Fakat SA büyülüyü ve amaç ne olursa olsun



↑ Siz bayrağa dalıp giderken her an yukarıdan biri atlayabilir.

değismeyen bir gerçek var: Strateji ve takım ruhu\u0111umu olmayan ekip hüsranı mahkum.

SAVAŞÇILAR MEYDANA ÇIKIYOR

1.6 yamasına kadar bir SA'ya girmek için takım arkadaşınızı veya sizin fraksiyonunuza ait portala gitmeniz gerekiyordu. Bu yöntem hala çalışsa da artık Battlemaster sayesinde SA kapısına kadar gitmek zorunda değilsiniz. Büyük şehirlerde bulabileceğiniz (yerini bir Guard'a soruverin) Battlemaster'a sağ tıklayarak mümkün olan ilk SA'ya girmeyi seçebilirsiniz. Tabii önceden bir SA için sözleştiyiseniz belirli birini seçebilirsiniz. SA'ya grup arkadaşlarınızı da götürmek istiyorsanız grup olarak gitmeyi seçin. Bundan sonra siz şansınızla doğru orantılı bir bekleme süresi karşılıyor. Sunucuda Alliance-Horde oranı herhangi biri adına ezici ise bekleme süresi eziyet süresi olabilir. Hatta sifir bu yüzden denge kurulana kadar Horde'un SA'ya girmeme grevi yaptığı bir WoW sunucusu bile gördüm. Bu nedenle yeni bir karakter açmadan sunucudaki oranlara göz atın veya ka-

ONLINE ARENALARDAN HABERLER

- **Dark Patch of Camelot** • DaoC tutkunları 1.75 nolu DAOC yamasını beklerken yapımcılar yamanın oyunun göçmesine ve çeşitli problemlere neden olduğunu belirterek geri çektiler. Böylece yamanın yayınlanması ileri bir tarihe kaldı. Ayrıntılı bilgi için: <http://camelot-europe.goa.com>
- **Kahramanlara yeni görev** • NCSoft Europe ve Cryptic Studios City of Heroes'a beşinci güncellemeyi duyurdu. Forest of Dread adlı güncelleme oyuna yeni bir bölge ve karanlık boss Tuatha de Dannan'ı ekliyor. Ayrıca süper kahramanlarınız iki yeni Power Set ve yeni yeteneklere kavuşuyorlar. Güncelme Ağustos'ta ücretsiz olarak sunulacak.
- **Loncalar PvP Peşinde** • Guild Wars'in yeni PvP sistemiyle ilgili ayrıntılar duyuruldu. Açıklamaya göre göre kişisel başarılar, Guild zaferleri ve turnuva sonuçları gibi bilgiler puanlanarak kaydedilecek. Kayıtlara göre alınan puanlarla yeni yetenekler, silah upgrade'leri ve yeni rünler alınabile-

cek. Fakat en ucuz ödül 1000 puandan başlayacak. Ayrıntılı bilgi buralarda bir yerde olacak: www.guildwars.com

- **Savaş Çekici Online ortama iniyor** • Ön incelemesini yaptığım iki MMORPG de iptal edilince kendimden şüphe etmeye başlamıştım ki Warhammer'in devam haberi geldi. Yapımcılar Warhammer dünyasının atmosferine sadık kalacaklarını, dolayısıyla karanlık bir Orta Çağ havasının oyuna hakim olacağını söylüyorlar. Oyun DAOC'da olduğu gibi düşman fraksiyonlarının ve Realm'ların savaşlarına sahne olacak. Oyunda hangiırkların olduğu şimdilik belli değil. Ama neler var diyenler şuraya göz atabilirler: <http://uk.games-workshop.com/warhammer/armies/> Çıkışı 2007 olarak belirtilen oyunun web sitesi de oralarda bir yererde: <http://www.mythicentertainment.com/warhammer/>



↑ Haritadan o anki sahip olunan stratejik noktalar izlenebilir. (Haritadan Horde'un Alliance'ı adım adım sıkıştırıldığı görülebilir.)

rakter geçirme imkanınız varsa başka bir sunucuya kaçın derim.

ÖLÜM; SESSİZ VE DERİNDEN

SA'larda taraflar fraksiyonlarına göre tasarlanmış, fakat dengeyi bozmayan üslere (Nightelf-Ork Kaleleri) sahip. Alterac'taki SA büyülüğu yanısıra ele geçirildiğinde avantaj sağlayan stratejik noktalarla farklılaşıyor. Bu noktalar elit NPC'ler ve bilmum oyuncu tarafından korunuyor.

Normal oyun dünyasından farklı olarak Alterac SA'sında öldürülen düşmənlardan çeşitli nişanlar (Insignia) alacaksınız; bunlar kan veya kristal gibi nesneler oluyor. Yeterli sayıda nişan toplandığında ilgili NPC'ye götürerek savaşın kaderini değiştirecek bir büyü yapabilirsiniz;

niz; örneğin devasa bir elemental çırpmak gibi (inanın düşman elementali motivasyondan fazlasına maloluyor.) Ayrıca ölünce nişanını aldığıınız düşman diriltilemeyecek ve tipi tipi mezarlığın yolunu tutacaktır.

Gerçek hayatı gitti mi giden tek bir hayat var, ama bir devasa online oyunda hayat tek olsa çekilmezdi. Hatta bırakın onu dirilinceki %10 düşüşlere bile tazammül edilemezdi. Yapımcılar da bunun farkındalar ki mezarlıkta dirilme normalden farklı işliyor. Burada 7/24 çalışan arkadaş sizi kısa süreli bekleyişlerle otomatik olarak diriliyor (birkaç ay içinde bu dirilticeye ayrı bir rol daha verileceği de kulağıma fısıldanlardan, ama henüz kesin bir şey yok.) Allah'tan SA'da dirilme özelliklerinizi ve eşyalarınızı etkilemiyor. Hatta aksiyona hızlı bir şekilde geçebilmeniz için sağlik ve mananın %50'si geri geliyor.



↑ Lokholar düşmanlarını dondurarak Horde'un toplu kıyımına yardımcı oluyor. Pis şey!

STRATEJİK NOKTALAR

Çarpışmaların amaçsız deathmatch'lere dönüşmemesi için SA'lara ele geçirilmesiyle büyük avantaj sağlayacak bölgeler eklenmiş. Böylece SA'daki her köşede aksiyonun devamlılığı sağlanıyor. Bu bölgelerden en önemlilerini mezarlıklar, kuleler ve madenler oluşturuyor. Mezarlıkların amacı belli: Mezarlık hangi fraksiyonun elindeyse onun üyeleri orada o dirilir, özetle daha çok mezar savaşa daha hızlı dalış anlamına geliyor. Ayrıca düşman üssüne yakın mezarlıklar raki bi bunaltacak ve adım adım ilerlemenize yardımcı olacaktır. İkinci stratejik bölge olan kule üç savunmasında önemli yere sahip. Bu önemi kendisini koruyan NPC'lerden çok uzun menzilli top atışlarıyla kazanıyor. Çünkü rakip "Aha nasıl koydum fireball'u zuhaha!" derken kafasına güller yemesi işten bile değil. Ayrıca düşman elementaliyle mücadele ederken de kuleler işinize yarayacaktır. Kuleleri ele geçirmek için kendi bayrağını çekmeniz gerekiyor. Bu teoride kolay olsa da plansız saldırının pratikte şansı yoktur. Diğer dikkat edilmesi gereken bölge ise madenler. Ele geçirilebilen bu noktalar büyük PvP çarpışmalarından çok küçük grupların çarpışmaları için hazırlanmış bölgeler. Burada oyun başlangıcında tarafsız olan yaratıklar liderlerinin devrilmesiyle sizin tarafınıza gelecektir. Bunun dışında harita boyunca birçok sınır karakolu göreceksiniz. Buralarda sonucu coğunlukla AoE'ci Caster'ların (Warlock\Mage) başarısı ve onların savunulması belirliyor.

NE YANI BURADA DA MI GÖREV YAPACAĞIZ?

Evet efendim. Görev yapmanın tadını bilenler yapacaktır



↑ Horde hava kuvvetlerinden War Rider'in sesini duyduğunduzda adımlarınızı daha dikkatli atınız.



↑ Yakın gelecekte bu bebeği kullanabileceksiniz. Benden duymuş olmayın.



↑ Sınır karakollarında saldırıyı geride kabullenip AoE'le sonuca gitmek en mantıklıdır.

(görev yapmayan nice LEVEL 60'lar karizma timsali Demon Hunter gibi Azeroth'a özgü kahramanlardan habersizler.) Ne diyorduk: Oyuncuları körlemesine it dalası yaptırmamak için SA'da özel PvP görevleri de bulunuyor. Görevler genelde öldürulen düşmandan belirli sayıda nişan toplamanızı gerektiriyor. Bu nişanlarla çeşitli ödüllerin yanı sıra, bazı grupların (örneğin Frostwolf Klanı) sayısını da kazanıyorsunuz. Bunun dışında bir subayı düşmandan kurtararak hava saldırısı ödülünü kazanıyorsunuz ki düşman üzerinde gerçek bir tahribata yol açıyor.

Bazı görevler SA'dan çok çevresindeki alanları kullanmanızı gerektiriyor. Bunlar klasik PvE görevlerine çok benziyorlar. Aslında öyle yada böyle bunun sonu da SA'ya çıkıyor veya her iki fraksiyon arasında bir mücadeleye neden oluyor. (Görevi kim tamamlayabilse eşyayı o kapıyor.) Fraksiyona özel görevlerin yanı sıra tarafsız görevler de bulunuyor. Bunlardan sizi Shredder'a dönüştürecek bir alet veren Goblin'i bulmanızı öneririm.

ZAFERE ULAŞAN YOL ERKEĞİN MİDESİNDEN GEÇER

SA'da onlarca oyuncu arasında gidişatı takip etmek kolay olmayabilir. Bunun için mini haritanın altındaki ikona tıkla-

yarak kimin kaç kişi indirdiği, alınan mezarlık\küle sayıları gibi rakamlara ulaşabilir ve stratejinizi gözden geçirebilirsınız. Er meydanda uygulayacağınız taktik çarpışacağınız SA'ya ve katılan oyuncu sayısına göre farklılık gösterir; tabii ulaşmak isteyeceğiniz hedef ve yollar da. Zafer yollarını SA'ların şu anki haliyle ikiye ayırilabilir.

1) Alterac'la başlayalım. Hedefi anlatmak 56 karaktere sıgacak kadar kısa: Düşman ana üssündeki generali öldür ve üssü yerle bir et. Bu tür bir hedef için adım adım sınrı karakollarını (outpost) ve mezarlıklarları alarak ilerlenmesi mantıklı olacaktır. Karşı tarafın generali düştü mü düşman üssü de parça parça düşecektir. Bu da hesaba yüksek onur puanları olarak dönecektir. Tabii generalin gücü ve yanındaki koruma sayısı işinizi zorlaştıracaktır. Gerçi tüm SA bir kere ele geçirildikten sonra rakip uzun süre NPC'lere hükmedemeyecektir ki bu da yeni bir fethi imkansızlaştırıyor.

2) İkinci SA'mız ise WoW tarzı Capture the Flag diyeceğimiz Warsong Gulch. Burada generalin yerini bayraklar alıyor. Kural basit: Takımdan bir oyuncu rakibin bayrağını kapar ve kendi üssüne getirerek puan kazandırır. Üç puana ulaşan oyunu alır. Fakat bayrağı taşıyan oyuncu ata binemediğinden hem onun hem de onu koruyacak takım arkadaşlarının omzunda ayrı bir yük oluyor. Burada büyük sınır karakolları da yerini kulubelere bırakıyor. Buralarda geçici bonuslar ekleyen eşyalar bulabilirsiniz, yani bir nevi WoW Power

Up'ları. Mücadele başlamadan önce mutlaka görev paylaşımı yapın. Kimlerin savunmada kimlerin saldırırda olduğu belli olmazsa "Ha ne?!" diyinceye kadar rakip 3-0 yapar. Örneğin Mage (Frost) ve Warlock (Fear) bayrak katilini yavaşlatırken Hunter (Pet+Ok) kolayca avlayabilir. Ayrıca Warlock DoT ile adam kaleye varmadan eriyip gitmesini sağlayabilir. Rogue ve Shaman ise bayrak çalmak için ideal sınıflar olarak gösterilebilir. Rogue görünmezlik ve hız gibi bir avantaja sahipken Shaman bayrağı kapar kapmaz kurda dönüşerek hızla yol alabilir. Bayrak fethine çıkan Rogue'a tank niyetine bir Warrior eşlik etmeli; tabii günllerin sultani Priest da. HP ve mana açısından tattmin edici bir Mage'de bayrak kaparak zor durumda işinlanna yoluyla iyi yol alabilir. Bayrak kimde olursa olsun arada bir haritayı açarak nerede olduğuna göz atın. Ayrıca SA'ya girmeden önce müdahalesiz hızlandırıcı eşyalar yapabilir veya hızlandırıcı iksirler satın alınabilir.

Gelecek ay onur sistemiyle WoW reberimiz sona erecek. Sözlerimi WoW arkadaşım Goldenhand'e söz verdigim şekilde bitiriyorum: **"Balıkçılık en süper meslektir, SA dahil herşeyi bırakın LEVEL 60 balıkçı olun."**



↑ Kaparak sayı yaptığınız her bayrak ve kurtardığınız bayrak için ayrı bonuslar alacaksınız. Yukarıda sayı yapmak üzere olan beni görüyorsunuz.



↑ Quest sevmeyip Demon Hunter'ı kaçırınlar için Loramus'un boydan fotoğrafı.



↑ Warsong'da bayrağın nerede olduğunu haritadan takip edebilirsiniz.

RAGNAROK ONLINE ZAMAN

En çok bağımlılık yapan online oyun

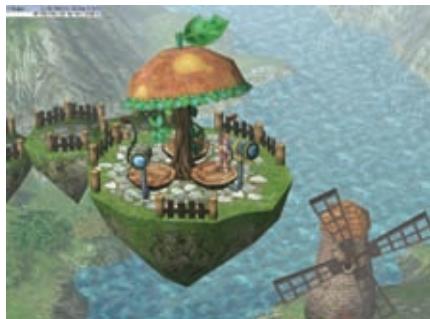


Dünyanın en sevimli ve en eğlenceli bilgisayar oyunu Türkçe olarak Türkiye'de!

Burda Holding International tarafından Avrupa hakları satın alınan Ragnarok Online Europe (euRO), İtalya'da DA-DA ve Türkiye'de DBR aracılığı ile Türk oyunculara ulaşıyor.

Tüm dünyada bir fırtına gibi esen Ragnarok çılgınlığına artık katılma vakti geldi... Öyle bir dünya ki bu adınızı attığınız anda sizi sarıyor. Eski bir efsane den yola çıkararak ilk defa Kore'de başlayan bu oyun anime karakterleri ve keşfetmeyi bekleyen bir dünyaya dolu. Binlerce kişi ile bir arada online olarak oynanan Ragnarok, size maceralarla dolu bir ortamda arkadaşlarınıza iyi vakit geçirme şansı veriyor.

İlk yapmanız gereken oyunun internet sitesi olan www.ragnarokturkey.com adresine girip kayıt olmak. Daha sonra oyunu ücretsiz olarak download edebilir veya yine siteden CD olarak sipariş edebilirsiniz. Mail adresinize gelecek olan şifreyle oyunu hemen oynamaya başlayabilirsiniz. Kayıt olduktan sonra oyuna 7 günlük ücretsiz bir turla göz atabiliris-



niz. Bu 7 günlük turdan sonra devam etmek size kalmış, otomatik ödeme gerekliliği yok. İstediğiniz zaman oynamaya başlayabilir veya son verebilirsiniz.

Başlangıçta yapılacaklar

Oyuna ilk olarak bir "çaylak" (novice) olarak başlıyorsunuz. Oyunun yer aldığı dünya olan Midgard'da, Midgard Academy'ye gidip küçük birkaç teste girmeniz gerek. Bu teste verdığınız cevaplar doğrultusunda size hangi mesleğin uygun olduğunu söylüyor. Daha sonra canavarları öldürerek seviye atlayıp bir çok yetenek ve puan sahibi oluyorsunuz. Ve bir süre sonra artık bir iş sahibi olma vakti gelip çatıyor. Oyunda bir çok meslek mevcut. Müthiş yeteneklere sahip büyütüler, herkesi iyileştiren Priest'lar, korkusuz şövalyeler, becerikli Archer'lar, kana susamış Assassin'ler gibi... Her mesleğin kendine ait bir görevi var. Bu ilk meslek görevinizi alarak yeni bir haya- ta başlıyorsunuz ve benzersiz yetenekle- re sahip oluyorsunuz. Ve bu hiç bitme- yen macera dolu oyunda şehir sehir do- laşarak, ormanlarda, zindanlarda, kale- lerde ve daha pek çok mekânda kendinizi geliştirebiliyorsunuz.

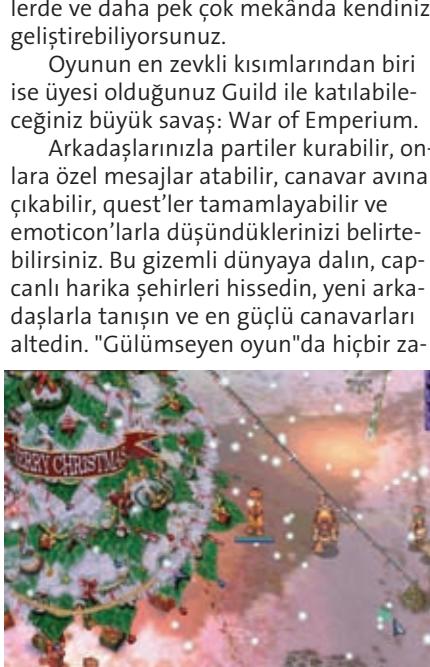
Oyunun en zevkli kısımlarından biri ise üyesi olduğunuz Guild ile katılabile- ceğiniz büyük savaş: War of Empurium.

Arkadaşlarınızla partiler kurabilir, on- lara özel mesajlar atabilir, canavar avına çıkabilir, quest'ler tamamlayabilir ve emoticon'larla düşündüklerinizi belirte- bilirsiniz. Bu gizemli dünyaya dalın, cap- canlı harika şehirleri hissedin, yeni ark-adaşlarla tanışın ve en güçlü canavarları aledin. "Gülümseyen oyun"da hiçbir za-

man yalnız degilsiniz ve burada her za- man keşfedecek yeni bir şeyler bulabilir- siniz.

Oyunla ilgili bazı notlar:

- Takım ruhu oyunda çok önemli bir yer kaplar. Arkadaşlarınızla beraber parti kurabilir, onlarla canavarları öldüre- bilir ve Midgard'da gezebilirsiniz.
- Cute pet sistemi: Size arkadaşlık ede-cek bir evcil hayvan sahibi olabilirsiniz.
- Oyunun dışında da yapılacak olan ak- tivitelere katılabilirsiniz. Hikâye ve ci- zim yarışmaları, partiler ve buluşma- lar gibi.
- Oyunun oynandığı sunucu Türkçe, Al- manca, İtalyanca ve Fransızca dilleri- ni kapsamaktadır. Oyununuzun is- temcisini istediğiniz zaman bu diller- den birine çevirebilmeniz mümkün. Bütün oyuncular ayrim olmaksızın aynı ortamda oynayabilirler.
- Ragnarok Online, tüm dünya başında 2.5 milyon ücretli üyesinin ve toplam 15 milyon kayıtlı oyuncunun olduğu bir oyundur
- Asya'da 20.000 kişilik Ragnarok parti- leri yapılmaktadır.
- 6 ilk, 6 ikincil (2.1), 6 ileri (2.2) ve Su- pernovice olmak üzere 19 değişik meslek (class) vardır. Çok yakında ise, ikincil ve ileri meslekler, seviye 99 ol- duktan sonra rebirth sistemi ile yeni ve üstün mesleklerle karşılaşabilecek- ler.
- Oyun sürekli kendini yenilemeyecektir, yeni versiyonlar ve özellikler belli aralıklarla eklenir.
- Oyunda sevdığınız kişiyle evlenebilir ve balayına gidebilirsiniz.
- Diğer oyuncularla düello yapabilis- iniz. (PvP)
- Emperium Savaşı: Arkadaşlarınızla bir guild kurup kalelerde savaşıp Ragna- rok dünyasında şan ve şöhret kazan- nabilirsiniz.
- Tüm detaylı bilgiler oyunun başında, eğitim alanında verilmektedir.
- 17 şehir ve yirmiden fazla zindanıyla Ragnarok dünyası siz bekliyor.



MOBİL OYUN

GameBoy Micro

80 ataç ağırlığında

İlk bakışta, standart bir GameBoy Advance'ın tek farkını yukarıdaki cümleyle açıklamışız gibi gelebilir. Hatta büyük ölçüde de doğru bir yaklaşım olur bu ama hakkını yememek lâzım, iki sistem arasında birkaç atacağın daha fazla fark var... İlk kez Mayıs ayında düzenlenen E3'te görücüye çıkan Game Boy Micro 10 cm genişliğinde, 5 cm boyunda, 1,7 cm kalınlığında ve sadece 80 gram ağırlığında, yetenekli bir cüce. GB Micro'nun sırf görüntüsü için bile GameBoy fanlarına para harcatabilecek kadar cazip olduğunu da söyleyelim. Xbox 360'ı andıran kavisli gövdesi, teknolojik ürünlerde daima iş yapan gümüş rengi ve dokunsan incinçek gibi görünen narin tuşlarıyla bu mini

GBA tam bir koleksiyon nesnesi. Cihazın diğer özellikleri arasında 2 inçlik aydınlatmalı ekranını ve bu ekran için parlaklık ayarı yapabilme opsyonunu sayabiliyoruz. SP'de olduğu gibi Micro'da da dahili şarj edilebilir pil bulunuyor ama bunun farkı Lityum İyon olması. Ayrıca ön yüzün değişim-tokuş özelliği de var. Tüm bu özelliklere bakarak, Nintendo'nun Micro'yu oyun oynamak için daha küçük ebatlara sahip olan cep telefonlarını tercih eden oyuncuların aklını çelmek için ürettiği tespitini yapabiliyoruz. Tabii cihazın ilk duyurusu sırasında Nintendo böyle bir şey söylemedi. Resmi ağızlar Micro'nun "cihazınız da oyunlarınızı kadar havalı görünsün" düşüncesiyle

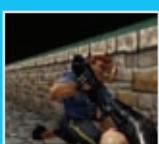


tasarlandığını söylüyor ama biz cin-göz olduğumuz için yutmayıp altında başka sebepler arıyoruz.

Game Boy Advance SP ile aynı işlemciyi kullanan ve aynı oyunları oynatan (hâlihazırda 700'ü aşkın oyun eder bu) GB Micro için belirlenen çıkış tarihi ise sonbahar.

Duke Nukem Whatever!

Yillardır PC için beklenen Duke, mobile geliyor...



Hiç "amma da çıkmaz bir oyunmuş bu kardeşim!" geyiği yapmadan konuya girelim. Zira Duke Nukem Forever'in kendisi değilse de minyatürü neredeyse hazır. Duke Nukem Mobile

3D adı verilen ve cep telefonları için hazırlanan oyun, doğal olarak bir FPS. Ancak ilk izlenimlerimiz ve yapılan açıklamalar, büyük bir meraklı kitlesi tarafından takibe alınan Duke'un bu oyunda yeterince iddialı olacağını gösteriyor.

Yapımcı SkyZone Entertainment'in açıklamasına göre BREW uyumlu cep telefonları için MachineWorks Northwest tarafından geliştirilen oyunun dünyası zindandan striptiz kulübünde kadar geniş bir mekân zenginliğine sahip. Geçen yıl çıkan Duke Nukem Mobile'in da geliştiricisi olan MachineWorks, bu kez tüm ortamları 3D'ye çevirmiş. Oyunda ayrıca kare oranını yükseltmek için düşmanları sprite'a çevirip oynamaya seçeneği de bulunacak.

Oyunda 22 level, dört zorluk derecesi ve tümü de 3D modellenmiş yeni karakterler ve düşmanlar bulunuyor. Duke Nukem Mobile 3D yaz bitmeden olmuş olacak.

Microsoft DS'e de el attı

Kimin eli kimin cebinde?

Microsoft yillardır herkesi şaşırtmaktan vazgeçmiyor. Son olarak Nintendo ve Microsoft arasında nerden çıktıği belli olmayan bazı dedikodular gündeme gelmişti. Haberlere göre Xbox 360 için üretilen Microsoft oyunları, DS'e indirilebilecekti. Bu kadari bile birçok uzmana göre "imkânsız" diye yorumlanırken daha da ilginç bir şey oldu ve Microsoft, birincil kaynaklardan DS'e özel oyunlar hazırlayacağıının kanıtlarını ortaya döktü.

Çıkarlığımız bu tantananın sebebi Microsoft'un sahip olduğu oyun stüdyolarından biri olan Rare Ltd.'nin resmi web sitesine eklenen iki iş ilanı! İlanlardan ilk "Görsel Tasarımcı Aranıyor" başlığı altında yer alıyor ve "Nintendo DS için tasarım yapacak deneyimli 3D grafik sanatçıları aranıyor" diyor. Adaylarda aranan birtakım standart özellikler sıralandıktan

sonra da "DS oyunları yaratmak üzere" sözü geçiyor. İkinci ilan da benzer ipuçlarıyla dolu bir "DS programcılar aranıyor" ilanı. Resmi bir açıklama yapılmamış olsa da, Microsoft'a ait olan ve Microsoft Studios'un bir alt kolu olarak çalışan Rare'in sayfasında çıkan bu ilanlar bize yeterince aydınlatıcı geldi. Microsoft tarafından satın alınmadan önce Nintendo için de çeşitli oyunlar üretmiş olan Rare ya bağımsızlığını ilan etmeye hazırlanıyor ya da bu sektör küreselleşmeyi de aşan bir değişime doğru ilerliyor.



Nokia'nın mobil konsoluna üç vakte kadar yenilik görünüyor

Yakın gelecekte N-Gage



Geçtiğimiz günlerde Nokia adına bir açıklama yapan Oyun Birimi Müdürü Gerard Wiener, oyunlar da dahil olmak

üzere, N-Gage'in "indirilebilir içerik" desteğinin yakında genişletileceğini haber verdi.

Açıklamaya göre N-Gage kullanıcıları 2006'nın ortalarından itibaren dijital içerik dağıtımından faydalana bilicek. İçerik hem cep telefonu üzerinden GPRS'le hem de doğrudan Internet'ten indirilebilecek.

Üstelik tüm oyunları kapsayan bu içeriğin istediğiniz parçasını satın almadan önce deneme şansınız da olacak. Örneğin Pathway to Glory'i merak ediyorsunuz ama para verip almak konusunda kararsızsınız. Oyunun

60 dakikalık kulanım hakkını bedava alıp, süre dolduğunda otomatik olarak ekranınızda beliren "Tam sürümü satın almak istiyor musunuz?" sorusuna paşa gönlünüze göre yanıt verebileceksiniz. Online satın alınan oyunlar Bluetooth ya da USB kablosu aracılığı ile N-Gage'e aktarılacak. Bunun yanı sıra MMC kartlar kullanılarak yapılan oyun satışı da devam edecek.

Standart cep telefonu oyunları karşısında N-Gage'in en büyük sıkıntısı oyunlarının indirilebilir olmayı idi. Biraz geç kalmakla beraber Nokia'nın bu sorunu bertaraf etmeye karar vermesi olumlu bir gelişme

Meğer içinde bir SNES gizliymiş PSP'nin şifresi çözüldü

Daha çıktıktı günden beri Sony PSP'nin alternatif kullanım olasılıklarını araştıran geek'ler, her geçen gün daha enteresan gelişmeler elde eder oldu. Bunlardan ilki, bir emülatör haberi. Cihaz için bir SNES (Super Nintendo Entertainment System) emülatörü hazırlayan retro sever teknoloji düşkünlere bunu bir Memory Stick'i olan tüm PSP sahiplerinin kullanımına açtı. Böylece PSP de Street Fighter günleri başlamış oldu.

Diğer bir yenilik ise PSP'nizi basit bir FTP server'a çeviren PSP FTPD yazılımı. WiFi üzerinden erişim alanınıza giren tüm PSP kullanıcıları ile dosyalarınızı paylaşmanızı sağlayan yazılım, kablolulu transferlere ve anlamına geliyor. Bahsedilebilecek bir

başka yazılım da PSP Media Center. Basit ama birçok basit program gibi çok kullanışlı bu yazılım da mp3, .mods ve .ogg dosyalarını PSP üzerinde sorunsuzca çalıştırabilmenizi sağlıyor.

Tabii aleti bu kadar kurcalamanın yasal sınırları aşma tehlikesi taşıdığı da bir gerçek. Söz gelimi PSP oyunlarının ISO'larını çıkartmak başlı başına korsan bir hamleydi ama bu ISO'lar şimdije kadar çalıştırılamadığı için ciddi bir sorun gibi görünmüyordu. Ama yeni geliştirilen ISO loader'la bu engel de aşıldı ve PSP'nin de suyu olmuş oldu.

Sony cephesinden son bir haber daha verip bu ayki PSP turumuzu tamamlayalım. PSP firmware 2.0 Japonya'da kullanıma çıktı. Cihaza yepyeni bir web tarayıcısı ekleyen ayrıca en büyük şikayet konusu olan WPA (Wi-Fi Protected Access) desteğini nihayet getiren 2.0 güncellemesi için Amerika da gün sayıyor. Avrupa PSP mi? Onun 1.50 mi yoksa 2.0 firmware'sı mı kullanılacağı henüz açıklanmadı. Biz de merakla bekliyoruz.



"Cik" lemek ya da "dit" lemek

Şehir hayatı kuşları da değiştirdi

Nedir bu kuşların modern çağdan çektiği... Gökeri ele geçiren yüksek binalara çarptıkları için her gece yüzlerce kuşun öldüğünü duyduğumuzda insanların bencilliğinden bir kez daha utanmıştık. Ama şimdi vereceğimiz haber neye ki bu kadar trajik değil.

Alman kuş bilimcileri şehirlerde yaşayan kuşların cep telefonu melodilerini taklit etmeye başladığını saptamış. Bu konudaki en yetenekli kuş türleri ise kargalar ve sırcıklar imiş. Kuş gözlemcileri bunun, hayvanlardaki "yaşadığı ortama adaptasyon gösterme" gündüsünden kaynaklandığını ve cep telefonu melodisi şeklinde öten kuşların diğerlerini de etkilediğini söylüyor. İşin korkutucu tarafı da burası zaten. Bir kuşun etki alanının ne kadar geniş olduğunu düşününce, haberin kuşlar arasında yayılarak "cep telefonu gibi ötersək daha uzun yaşayabiliriz" şeklinde dönüştüğünü ve bütün kuşların dit'le-meye başladığını düşünsenize...

Belki de bu konuda yapılabilecek en iyi şey, kurbağa vıraklıması şeklindeki hit melodilerin yerine herkesin hoşuna gidebilecek kuş cıckıcılarından oluşan yeni melodiler yaratmak. Bir kez de biz doğaya uyum sağlayalım yani, nedir...



PSP@E3

Japonya ve Amerika, cebine koyduğu PSP'leriyle havanın atarken Avrupa onlara uzaktan kıskançılıkla karışık bir hayranlıkla, melül melül bakan küçük çocuk konumunda hâlâ. Ama bu istirap yakında bitecek. Sony, PSP'nin 1 Eylül'den itibaren Avrupa'da satışa çıkacağını açıkladı. Türkiye'nin ise bir ay daha beklemesi gerekecek. İki ay sonra rafalarda görebileceğimiz PSP'ye, E3 dolaylarından derlediğimiz bir "ilk bakış" sayfasıyla hoş geldin demek istiyoruz...

MediEvil Resurrection

İşminiz hiç yabancı gelmedi ama...

Tür: Aksiyon/Adventure Yapım: SCEA Dağıtım: SCEA Çıkış Tarihi: Eylül 2005

Çoğu emekliye ayrılmış eski oyun karakterleri, PSP sayesinde yeniden sahnelerde dönmeye başladı. Hatta bazıları haberini alınca mezarından kalkıp gelmeye bile üşenmedi. MediEvil'in ölü kahramanı Daniel Fortesque'ten bahsediyorum. Ezeli düşmanı Zarok'la işi bittikten sonra, bir parça huzur bulmak için mezarına dönen Dan, PSP'yi duyunca hortladı. MediEvil Resurrection, corsan kılıklı yaşayan ölü karakterimizle, büyüğü Zarok'un ölümden yüz yıl sonra yeniden yollara düşüğümüz bir oyun. Aslında hikâye de

aynı. Her iki karakter de dünyaya döner ve tam da daha önce çarşıtıkları topırlarda, Gallowmere'de, kaldıkları yerden devam ederler. WiFi desteği, savaşa iki arkadaş birlikte girmek sanızın Resurrection'ın en cazip tarafı olacak. Oyunun hem dünyası hem karakterleri hem de mini oyunları geliştirilmiş. Daha önceki değişmez okuya ikilisinin yerine de kullanabileceğiniz bir sürü de yeni silah olacakmış. Grafikler ise daha ilk bakıştan oynamayı isteği yaratacak güzellikte.



Frantix

Çekirdek niyetine PSP çitlemek...

Tür: Bulmaca Yapım: Killer Game

Dağıtım: Sony Online Ent. Çıkış Tarihi: Eylül 2005



Koca bir neslin zihin açıcı olarak kullandığı Sokoban, muhtemelen kavuğu Frantix'e devredecek. Bir takım kutuları iterek çıkışa varmaya çalıştığınız, her level'da biraz daha zorlaşan Sokoban gibi Frantix de aslında bir labirent oyunu ama PSP'nin performansına yakışır şekilde işin içine yeni özellikler ve tiptiridi (acayip 3D) grafikler girmiş. 150'den fazla level içeren oyunda devasa yaratıklar, özel en-

geller, farklı işlere yarayan güç artırıcılar, ölümcül tehlikeler ve beklenmedik tuzaklar bulunacak. Demek ki sessizce kutu itip çekmekle kalmayıp yer yer aksiyona da gireceğiz. Ayrıca oyunun grafikleri ve surreal ortamları şimdiden harika görünüyor. Muhtemelen nefret edip bıraklığımız zaman bile kafamızda dolanıp durmaya devam eden, bağımlılık yaratıcı oyunlardan biri olacak Frantix.



Burnout Legends

Körprü trafiği için alternatif bir çözüm

Tür: Yarış Yapım: Criterion Games Dağıtım: EA Çıkış Tarihi: Ekim 2005

Formula 1'in durmadan değişen kurralları, söyle ağız tadıyla izlenebilecek kaza sayısını (tabii ki içinde ölüm olmayan kazalardan söz ediyoruz) minimuma indirdi ama neyse ki Burnout var. Şimdiye dek konsola üç bölümü çıkan serinin Eylül'de çıkacak yeni bombası Burnout Revenge'e PSP'de Burnout Legends eşlik edecek. Oyun, serinin ilk üç bölümünden süzülerek oluşturulmuş. Yani en sevilen etaplar, en tutulan araçlar ve neredeyse bütün modlar. Tabii tüm grafikler, PSP için oyunu uyarlayan Criterion tarafından tekrar elden geçirilmiş. En gü-

zel yanı ise, oyunu iki kişi oynamak için tek UMD'nin yeterli olması. Yeter ki ileri sürüs tekniklerine haiz, PSP sahibi bir arkadaşınız olsun... Oyun DS'e de çıkacak (yan sayfaya selamlar).



Crisis Core - Final Fantasy VII

Japon'dan az kullanılmış, iyi durumda, 98 model oyun

Tür: RYO Yapım: Square Enix Dağıtım: Square Enix Çıkış Tarihi: Kış 2006

Square Enix'in elinde artık o kadar çok Final Fantasy malzemesi var ki ya fu-zuli gördüğünden ya da bikkinklik geldiğin için yeni FF karakterleri yaratıp

onları yeni dünyalara göndermek yerine, eski kahramanları yeniden oyna sokmayı tercih ediyor. Compilation

of Final Fantasy VII denen ve üç oyuna bölünen FF VII tabanlı küçük seri bunun bir kanıtı. Biri PS2 biri cep telefonları için hazırlanan iki oyun ve bir filmden oluşan bu üç parçalı projeye son olarak PSP için hazırlanan Crisis Core eklendi. Oyunda FF VII'nin Zack karakterini canlandıracak olmamız dışında henüz bir bilgi yok (hatta büyük olasılıkla oyunun ismi de değişecek) ama yapımcılar her zamanki gibi "sevenerlerinin bekleyicilerini karşılayan bir oyun olacak" diyor.



DS@E3

PSP'nin yeni oyunlarına bir sayfa ayırdıktan sonra DS'i ihmali etsek muhtemelen rüyamızda Sonic'ler kovalardı. Bu riski göze almadık. Ayrıca E3 izlenimlerimiz arasında da aktardığımız üzere; Nintendo, DS'le hem "yeni şeyler" tasarlama isteyen programcılara hem de "yeni şeyler" oynamak isteyen oyunculara çok özel alternatifler yarattı. Öyle ki, sadece oyunlara ayrılmış o ekran bazen dokunmaktan öte öpme isteği doğuyor (fazla alternatif bir yaklaşım oldu) ama öpmiyoruz tabii, merak etmeyein. İşte E3'te en çok konuşulan "yapım aşamasında" DS oyunları...

Trauma Center: Under the Knife

Hemşire! Stylus lütfen...

Tür: Aksiyon Yapım: Atlus Co. Dağıtım: Atlus Co. Çıkış Tarihi: Kasım 2005

DS'in dokunmatik ekranının mucizeleri bitmiyor sayın okurlar. En son PC'de ER (Emergency) oynayıp mesleği bırakma kararı alan doktorları, bilhassa da cerrahları yeniden tıp dünyasına kazandırmak için İsviçreli oyun tasarımcıları, uzun süren araştırmalar neticesinde Trauma Center'ı yapmaya karar verdi.



Sonuçların bilim ve oyun dünyasında devrim etkisi yapması bekleniyor... Diye abartmak da mümkün ama işin doğrusu Trauma Center'in parlak bir fikir olduğu. Oyun, içeği burnunda bir doktor olan

Derek'e, katıldığı ve bizzat yönettiği cerrahi operasyonlarla tecrübe kazandırmak üstüne kurulu. Elinizde DS'in dokunmatik ekranı olduğuna göre, ameliyatların nasıl yapıldığını anlatmamıza gerek yok sanırız.

Hem insan anatomisinin ve yaşanabilecek sorunların (kiymik batmasından tümöre kadar her tür vaka eklenmiş) gerçekçi sunumu hem de öğretici özellikleri oyunu son derece ilginç kılmıştır. Ayrıca, oynayıp bittirdikten sonra kendini cerrah sanma ihtiyalî olan şaşkınlar için, oyunun kitapçığına ne tür bir uyarı notu yazılacağı da merak ediyoruz.



Top Gun

Çekirdek niyetine PSP çitlemek...

Tür: Belli değil Yapım: Belli değil Dağıtım: Mastiff Çıkış Tarihi: Belli değil



Altı lastikli montlar ve kocaman güneş gözlükleri yetmezmiş gibi hayatımıza bir de Neşe Karaböcek'in söylediğî "Beni Bana Ver" (filmin soundtrack'ı Take My Breath Away'i hatırlayın) şarkısını katan Top Gun, nedendir bilinmez, yıllar sonra oyun oluyor.

Donanma pilotu olmak için savaş jetleriyle çeşitli eğitimlerden geçecek olan oyuncular, on görevden oluşan bir senaryoda rol alacak. 2 ve dört kişilik çok oyunculu dogfight seçenekleri de hazırlanan Top Gun'ın ses ve görüntü kalitesinin DS potansiyelini sonuna kadar kullanacağı söyleniyor. Her görev farklı bir atmosferde geçecek (kanyon, okyanus, çöl vs.) ve farklı hava koşullarıyla kendimizi gerçekten havada hissetmemiz sağlanmış. Oynamışta ise, dokunmatik ekranla jetimizi kontrol ederken, alt ekranдан hedefi takip edebileceğiz. Her zaman bir savaş jetinin kokpitinde yer almayı hayal edenler için Top Gun cazip bir fırsatı benziyor.

New Super Mario Bros.

80'ler ruhu ölümedi

Tür: Aksiyon Yapım: Nintendo Dağıtım: Nintendo Çıkış Tarihi: Belli değil

Oyunların iki boyutlu dünyalarını bırakıp 3D'ye geçmelerine alışık ama yıllar önce üç boyuta terfi etmiş bir oyunun eski günlere dönmeye karar vermesi şaşırtıcı bir haber. Oyun Super Mario Bros. olunca, şaşırımla kalmayıp bir nostaljik duyguya seli eşliğinde, seviniyoruz da tabii. Ama Nintendo bunun 2D bir SMB'nin yeniden yapılmış değil, sıfırdan hazırlanmış bir oyun olduğunu unutmayalım diye oyunun ismine bile bir "New" (yenil) eklemiş.

Çift ekranın kullanımı ise, üstte oyunu oynarken, alt ekranı

Shogun Warrior: Real Time Conflict

Köprü trafiği için alternatif bir çözüm

Tür: Namco Yapım: Namco Strateji: Namco Çıkış Tarihi: Kasım 2005

DS'e yapılacak ilk real-time strateji oyunu muhtemelen türün bu platformdaki geleceğini büyük ölçüde etkileyecək. Bu ağır sorumluluğun Age of Kings'e kalmasını bekliyorduk ama bir değişiklik olmazsa önce Shogun Warrior çıkacak ve başından beri bir RTS bekle-

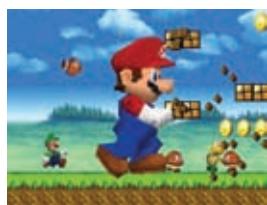


yen DS'in dokunmatik ekranı, bu işi практиke kıvrıp kıvrıma yayağını gösterecek. Oyun iki düşman kardeşin Japon İmparatorluğu topraklarını paylaşmasını konu ediniyor (ne kardeşler var yahu, biz en fazla bisikleti paylaşamazdık).

Total War'daki gibi, dünya haritasında kararlar alıp bölgeler haritalar üzerinde gerçek zamanlı samurayavaşlarına gitriştiniz bir oynanışı olacak oyunun. Ayrıca ille de savaşmak zorunda da değiliz; diplomasi, casusluk ve çok sevgili Ninjalarımız sayesinde suikast gibi seçeneklerimiz de olacak. Tabii Viyana'nın kapılarına dayanmış ataların evlatları olarak biz yine mancınıkları toplayıp kale kale dolaşacağınız muhtemelen ama olsun.

da ardiye niyetine kullanma mantığına dayanıyor. İki kişi bir araya gelip Mario ve Luigi ikilisini canlandıracak kadim düşmanları bir kez daha tepeleme şansınız da olacak.

E3'te gösterilen demosu büyük ilgi toplayan oyunun yılın en çok tutacak DS oyunlarından biri olacağı daha şimdiden kesin görünüyor.



Grand Theft Auto San Andreas

AVCILARI

Yazan | Eser Güven

Grand Theft Auto San Andreas'ı %100 tamamlayabilmeniz için normal senaryonun dışında yapılması gereken bir çok görev var. Bu bölümlerden biri de, Vice City ve GTA3'de olduğu gibi haritanın çeşitli bölgelerinde bulabileceğiniz ve tamamlanmayı bekleyen gizli yarışlar.

LOS SANTOS GİZLİ YARIŞLARI

BMX

BMX yarışlarına girmek için Glen Park'taki kaykay / bisiklet parkurlarını bulmalısınız. Haritayı inceleyip Glen Park'ın hemen aşağısında çimenlik alanın yerini tespit edip oraya gidin. Haritada gösterilen alana geldiğinizde tepenin üzerindeki BMX'e atlayarak yarışı başlatabilirsiniz.

Yarışın amacı, park çevresindeki kontrol noktalarından birer birer geçmekten ibaret. Geçtiğiniz her kontrol noktası size 10 saniye kazandıracak ve zaman bitmeden önce yarışı tamamlayabilmeniz için ekstra zaman sağlayacaktır. BMX yarışının en önemli noktası, bazı kontrol noktalarından geçebilmek için oldukça yükseye sıçranması gerektiğinden, neredeyse maksimum düzeye bisiklet yeteneğine gerek duymasıdır. Eğer yarışa başlamadan önce yeterli bisiklet yeteneğine sahip değilseniz, Los Santos sokaklarında bir kaç tur atıp yeteneğini geliştirip daha sonra yarışa başlamanız.

Yarışa başladığınızda tepeden aşağı doğru

inin ve sağ taraftaki iki kontrol noktasından geçin. Daha sonra soldaki ilk kontrol noktası için sıçramaya ihtiyaç duyacaksınız. Onlardan geçtikten sonra çanağın dışından dönün ve bu kişidaki alçak noktalardan geçin. Yarım silindir bölümüne gelince içeri atlayın ve buradaki basit noktalardan geçin. Silindirin kenarlarına çikarık havadaki noktalardan geçin ve tahta yarım silindirin bulunduğu bölümde dönün. Yine kenarlara tırmanıp havadaki noktalardan geçerek başladığınız tepeye geri dönerek orada bırakmış olduğunuz noktalardan geçin. Bu anda yaklaşık 50 saniyeniz ve geçmeniz gereken 4-5 kontrol noktası kalmış olmalı. Bunlar büyük ihtimalle:

- Çanaktaki taş yarım silindir
- Alçak tahta silindirin güneyindeki yüksek nokta
- Alçak tahta silindir noktası (en zor)
- Tahta yarım silindirdeki 2 tane yüksek nokta

Tahta yarım silindirdeki yüksek 2 noktaya ulaşmak için çok hızlı pedal çevirerek tahtaya tırmanıp, tepeye ulaştıktan sonra kontrol noktalardan geçebilirsiniz. İki taraf için de aynı işlemi yapıp noktalardan geçtikten sonra taş yarım silindire yönelin. Silindirin bir tarafında iyice hız kazandıktan sonra tepeye ulaştığınız anda ziplama tuşuna basın. Eğer doğru anda tuşa basmayı başarısızsanız bisiklet geriye doğru uçacak ve kontrol noktasından geçecektir. Alçak yarım silindirdeki kontrol noktasından geç-

mek için, noktanın tam altında durun ve sürekli olarak ziplama tuşuna basın. En sonunda "Super Bunny Hop" olarak adlandırılan yüksek bir ziplama yapacak ve noktadan geçeceksiniz. Son nokta en zoru olduğundan bu kısma geldiğinizde yeterince çok zamanınızın olması gerekiyor. Son nokta için yarım silindire girin, doğru tarafındaki rampaya doğru hızlanın ve en tepedeki çıkıştıya ulaşmaya çalışın. Bu nü yapabilmek için yarım silindirin her iki tarafına da gidiip gelmeli ve yeterince hız aldiğinizda havada ileri doğru yatıp çıkıştıya ulaşmalısınız. Burada başarılı olmak için birkaç kez denemeniz gerekebilir.

Alternatif Çözüm

Bu yarışı zaman sınırlaması



olmadan tamamlamak için ufak bir hileye baş vurabilirsiniz. Hilenin temeli zamanın bitiş anında bir kontrol noktasından geçerek oyunu kandırma temeline dayanıyor. Yarışa başladığınızda aşağıya inin ve sıçrayarak alabileceğiniz kolay bir kontrol noktasının tam altında durun. Son saniye tükenirken sıçrayın ve mükemmel bir zamanlamayla ekrandaki saç kaybolurken kontrol noktasından geçin. Eğer başarabilirse niz görevin geri kalanını son derece rahat bir şekilde herhangi bir zaman sınırlaması olmadan tamamlayabilirsiniz.

Ödül: Yok

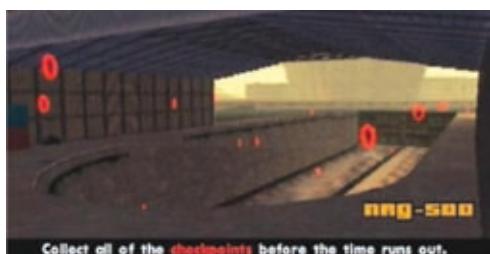
Eğer istatistiklere önem veriyorsanız, istediğiniz zaman bu görevi tekrar ederek rekorunuza geliştirmeye çalışabilirsiniz.

SAN FIERRO GİZLİ YARIŞLARI

NRG-500

NRG-500 yarışlarına girebilmek için Easter Basin bölgesindeki terk edilmiş Dry Dock'a gitmelisiniz. BMX yarısında olduğu gibi bu yarışta da yapmanız gereken tek şey öönüne çıkan kontrol noktalarından geçmek. Ancak bu sefer bir motosiklet kullandığınız ve ziplama kabiliyetine sahip olmadığınız için daha hızlı giderek mükemmel atlayışlar gerçekleştirmek zorundasınız. Oldukça dik olan çanak içerisinde yeterince hızlanıp yaklaşık 15 atlayış yaparak kontrol noktalarından geçmeliiniz.

NRG-500 yarışı, BMX yarışına kıyasla çok daha zor ve izlenebilecek kesin bir yol olduğu da söylenemez. Bu yarış için verilebilecek en temel tavsiye, önce üst kısmında yerde bulunan kontrol noktalarının toplanması daha sonra rihtimin alt kısımlarına geçilmesidir. Alt bölüme geçtiğinizde işiniziin gerçekten zor olduğunu anlamak için bir kaç deneme yapmanız yeterli olacaktır. Maksimum bisiklet yeteneğine sahip olsanız bile, kontrol noktalarından geçmek için doğru hız ve doğru açıyla yapılması gereken atlayışları gerçekleştirmeniz zor olduğu kadar can sıkıcı olduğunu da fark edekeksiniz. Üst kısmındaki kontrol noktalarından geçerek kazanacağınız yaklaşık 1 dakikalık süreyi iyi kullanarak başarılı atlayışlar yapmalı ve geri kalan noktalardan zamanında geçmeyi başarma lisiniz.



Alternatif Çözüm

BMX yarışi için anlatmış olduğum zaman hilesi bu yarış için de geçerli. Ancak burada ciddi bir sorun var ki, o da bu hileyi çalıştmak için harcayağınız zamanla, normal yoldan olayı tamamlamanın neredeyse aynı zamana mal olması. Eğer çok başarılı bir zamanlamayla, sayaç tam ekrandan kaybolurken kontrol noktalarından birinden geçebileceğinize inanıyorsanız bu yöntemi denemekte serbestsiniz.

Ödül: Az miktarda para

Eğer istatistiklere önem veriyorsanız, istediğiniz zaman bu görevi tekrar ederek rekorunuza geliştirmeye çalışabilirsiniz.

KURYE GÖREVLERİ

GTA:San Andreas'ın her şehrinde, Vice City'deki pizza görevlerinin bir benzeri olan kurye görevleriyle karşılaşabilirsiniz. Örneğin, Los Santos'daki gizli kurye görevini bulmak için Roboi's Food Mart'ın yerini tespit etmeniz ve oraya giderek BMX'e atlamanız gerekiyor. BMX'e bindikten sonra haritada işaretlenmiş olan alanlara giderek elinizdeki paketleri fırlatarak büyük halelerin içinden geçirmek zorundasınız. Silah değiştirme tuşuyla paketi elinize alıp uygun anda ateş tuşuna basarak paketleri fırlatabilirsiniz. Fırlattığınız paket, halenin içinden geçtiğinde bir sonraki haleye yönelebilirsiniz. Başarısız bir atıştan sonra paketin yanına giderek yeniden elinize alabilirsiniz. Görevi başarıyla tamamlamak için zaman sona ermeden önce 4 farklı teslimat görevini tamamlamalısınız.

Los Santos - Roboi's Food Mart

Los Santos'taki kurye görevine başlayabilmek için Los Santos haritasında güney batıda kalan ticaret merkezindeki Roboi's Food Mart'ı bulmalısınız. Haritanın güney kısımlarındaki S şeklindeki yoluñ hemen üzerinde, kare nokta olarak gösterilen binanın kuzey tarafına giderek Mart'ın girişini bulabilirsiniz. BMX'e bindiğinizde görev başlayacak. Elinizde 3 haleden geçirmeniz gereken toplam 6 paket var. Haritada sarı noktalar-



San Fierro – Hippy Shop-



per

San Fierro'daki kurye görevini almak için Central West bölgesindeki Queen'e gitmeli ve Hippy Shopper'ı bulmalısınız. Daha önce bu bölgede yaptığınız BMX yarışıyla aynı hızda ancak haritanın iyice batısında bulacağınız Hippy Shopper'in önündeki bisiklete binerek görevi başlayabilirsiniz. Otoyol çıkar çıkmaz görevi-



la işaretlenmiş olan yerbeler gi- dererek teslimatı yapmalısınız.

Tüm teslimatları tamamladıktan sonra elinizde kalan fazla- dan paketleri geri getirerek onlar için ayrı bir ödül kazana- bilirsiniz. Roboi's Food Mart'a geri dönün ve yeni paketleri alarak bir sonraki seviyeye ge- çin. Bu seviyede teslim etme- niz gereken paket sayısı 4 ola- rak belirlenecek ve tahmin edebileceğiniz gibi son seviye de bu sayı 6'ya çıkacak. Özel- likle son seviyelerdeki tesli- mat noktaları Los Santos'un tamamına yayılmış durumda olduğundan, pedallara asıl- malı ve zaman tükenmeden tüm teslimatları tamamlama- lisınız.

Görev Düzeni

Seviye 1: Paket sayısı: 6 Tes- limat: 3

Seviye 2: Paket sayısı: 6 Tes- limat: 4

Seviye 3: Paket sayı- si: 7 Teslimat: 5

Seviye 4: Paket sayı- si: 8 Teslimat: 6

Ödül: Teslimatlardan kazanı- lan para.

Görev sonunda Roboi's Food Mart, varlıklarınız arasına ka- tilacak.

niz başlayacak ve bir önceki kurye görevinde olduğu gibi 3 haleden geçirmeniz gereken 6 paket alacaksınız. Haritada sarı noktalarla işaretlenmiş olan yerlere giderek teslimatı yaptıktan sonra elinizde kalan fazladan paketleri geri getirerek onlar için ayrı bir ödül kazanabilirsiniz. Hippy Shopper'a geri dönerek bir sonraki seviyeye geçebilirsiniz. Bu seviyede teslim etmeniz gereken paket sayısı 4 olarak belirlenecek ve bu şekilde ilerleyerek son görevde teslim edilmesi gereken paket sayısı 6'ya çıkacak. Özellikle son seviyelerdeki teslimat noktaları San Fierro'nun tamamına yayılmış durumda olduğundan, hızlı bir şekilde teslimatları tamamlamalısınız. BMX yarışlarının aksine, yapacağınız kazalar hasara neden olacağından, görevleri tamamlayabilmek için motosikletinizi tek parça halinde tutmaya da özen göstermek zorundasınız.

Görev Düzeni

Seviye 1:	Paket sayısı: 6 Teslimat: 3
Seviye 2:	Paket sayısı: 6 Teslimat: 4
Seviye 3:	Paket sayısı: 7 Teslimat: 5
Seviye 4:	Paket sayısı: 8 Teslimat: 6

Ödül: Teslimatlardan kazanılan para. Görev sonunda Hippy Shopper, varlıklarınız arasına katılacak.

Las Venturas – Burger Shot



Las Venturas'daki kurye görevini alabilmek için öncelikle Central Burger Shot'ı bulmalısınız. Las Venturas bölgesindeki Redsans East bölümünü giderek Central Burger Shot'ın önündeki Faggio motora binerek görev'e başlayabilirsiniz. Faggio motoru bulmak için haritadaki hamburger işaretini takip etmeniz yeterli olacaktır. Park halindeki Faggio'ya bindikten sonra motoru çalıştırın ve görev'e başlayarak, her zaman olduğu gibi 3 haleden geçirilmek üzere taşımanız gereken 6 paketi alın.

Haritada sarı noktalarla işaretlenmiş olan yerlerdeki haleleri tespit ederek teslimatları yaptıktan sonra elinizde kalan fazladan paketleri Burger Shot'a geri götürerek, her bir paket için fazladan ödüller kazanabilirsiniz. Burger Shot'a dönüp bir sonraki seviyeye geçtikten sonra, yine önceki görevlerde olduğu gibi her seviyede artan teslimat sayılarıyla karşılaşacaksınız. Son görevde teslim edilmesi gereken 6 paketin teslimatını da tamamladıktan sonra

göreviniz sona erecek. Las Venturas'ın neredeyse her karısına seyahat etmenizi gerektirecek teslimatları yaparken hem son derece hızlı olmalı hem de havaya uçmamak için motoru dik katlı kullanmalısınız.

Görev Düzeni

Seviye 1:	Paket sayısı: 6 Teslimat: 3
Seviye 2:	Paket sayısı: 6 Teslimat: 4
Seviye 3:	Paket sayısı: 7 Teslimat: 5
Seviye 4:	Paket sayısı: 8 Teslimat: 6

Ödül: Teslimatlardan kazanılan para. Görev sonunda Burger Shot, varlıklarınız arasında katılacak.

CHILIAD YARIŞLARI

Bu yarışlara, Chiliad dağının tepesinde bulacağınız dağ bisikletiyle katılabilirsiniz. Park halindeki bisiklete, 7:00 ve 18:00 saatleri arasında bindiğinizde Chiliad yarışlarına katılma hakkını elde edebilirsiniz. Bu yarışlarda, dağın tepesinden aşağıya doğru diğer yarışçılara kıyasıyla bir mücadele içeresine gireceksiniz. Chiliad yarışları, bir önceki rotanın tamamlanmasıyla açılan 3 farklı parkurdan oluşuyor.

YARIŞ 1: SCOTCH BONNET ROTASI

En kolay rota olan Scotch Bonnet parkurundan aşağı inmek için pek fazla çaba harcamaya gerek duymayacaksınız. Dönemeçlerde el frenini kullanmak ve siz yavaşlatma hatta spin attırma tehlikesine sahip olan dikenli tellerden kaçınmak yararınıza olacaktır. Kolayca fark edebileceğiniz gibi parkur üzerindeki bir çok dönemeci görmezden gelebilir ama yine de kontrol noktalarını kaçırmadan ilerleyebilirsiniz. Burada yapılabilecek en iyi şey ilk denemenizde hangi dönemeçleri dikkate almayağınızı tespit etmektir. Bunları belirledikten sonra hızlanma tuşuna seri bir şekilde basarak maksimum hız ulaşın ve tüm keskin dönemeçlerde el freniyle beraber normal freni de kullanın. Dağın eteklerine doğru inmeye başladığında, kenar kısımlara çok dik-



kat edin. Aşağı düşmeniz ya da kaza yapmanız durumunda yarı kazanamayacağınızı göz önünde bulundurarak hızlı ama bir o kadar da temkinli biçimde motorunuza kullanmalısınız. Yarı kazanamazsanız aşağıdan kendinize güzel bir araç seçin ve tekrar dan dağın tepesine tırmanmaya başlayın.

Ödül: Az miktarda para ve bir sonraki rota olan Birdseye Winder parkuru

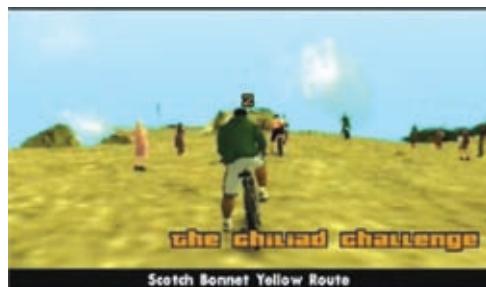
Eğer istatistiklere önem veriyorsanız, istediğiniz zaman bu görevi tekrar ederek rekorunuza geliştirmeye çalışabilirsiniz.

YARIŞ 2: BIRDSEYE WINDER ROTASI

İlk parkura göre daha zor bir rota olan Birdseye Winder'da başarılı olmak için öncelikle

klasik bir başlangıç bölümünü ve onu takip eden bir kaç dönemci atlatmalısınız. Bu yarışta izleyeceğiniz rota, dağın tepesine çıkarken pek tercih edilmeyen hafif dolambaçlı bir yol olduğundan ilk denemedede bazı sorunlarla karşılaşabilirsiniz. Aşağılara inmeye başladıkça karşılaşacağınız ağaçları da büyük bir ustalıkla geçtiğinden sonra dağın eteklerine ulaşabilirsiniz. Unutmayın ki 10-15 saniyelik kusursuz bir süreyle rakiplerini geçmeniz son derece kolay olacaktır. Yarış sırasında kaza yapmanız bile umutsuzluğa kapılmadan yarışı sürdürün ve rakiplerinizi geride bırakmak için elinizden geleni yapın.

Ödül: Az miktarda para ve bir sonraki rota olan Cobra Run parkuru



Eğer istatistiklere önem veriyorsanız, istediginiz zaman bu görevi tekrar ederek rekorunuza geliştirmeye çalışabilirsiniz.

YARIŞ 3: COBRA RUN ROTASI

En son rota olan Cobra Run, önceki iki yarışı göre oldukça zor olmasına rağmen kontrol noktalarından birer birer geçtikten sonra tahta rampalarla karşılaşacaksınız. Parkurun orta kısımlarındaki tepeleri kullanmayı başarı-

bilirseniz, tek bir atlayışlı üç farklı kontrol noktasından geçebilir ve bu noktalardan tek tek geçmekle harcayacağınız 15 saniyelik oldukça ciddi miktarda zamandan tasarruf yapabilirsiniz.

Ödül: Az miktarda para

Eğer istatistiklere önem veriyorsanız, istediginiz zaman bu görevi tekrar ederek rekorunuza geliştirmeye çalışabilirsiniz.



ARAÇ İTHALAT VE İHRACATI

San Andreas'ta Easter Basin Docks'taki vince götürmeniz gereken 30 araç bulunuyor. Bu araçları vinç ile kaldırıp gemideki kırmızı işaretre indirdiğiniz zaman aracın durumuna bağlı olarak yüklü miktarlarda para kazanabilirsiniz. Bu vinç Garage'daki Cesar görevlerini tamamladığınız zaman sizin kontrolünüzde geçecek ve de tam puan alabilmek için üç listedeki otuz aracın tümünü bulmanız gerekiyor. Her bir araç tesliminde ithal edebileceğiniz yine bir araç ortaya çıkacak. Ancak yalnızca o gün tahtada listelenmiş araçlardan birini ithal edebilirsiniz ve para ödemeniz gerekiyor.

Aşağıda yerleri yazılı araçların çoğu ancak Easter Basin Docks'ta isimleri varsa bulunabilir, aksi halde gittiğiniz yerde bu araçları göremeyebilirsiniz.

1. Liste: Patriot, Sanchez, Stretch, Feltzer, Remington, Buffalo, Sentinel, Infernus, Camper, Admiral

a. Patriot

- Park Halinde Bulunabileceği Yerler
- Easter Basin, San Fierro – Naval Base içinde (5 yıldızlı arama emri olacaktır).
 - Easter Bay Chemicals, San Fierro – Otoparkın içinde
 - Restricted Area, Desert – Doğu tarafındaki uçakların yanında (5 yıldızlı arama emri olacaktır).
- Hasarsız Teslim Halinde: 40,000\$

b. Sanchez

- Park Halinde Bulunabileceği Yerler
- Mount Chiliad, Countryside

– Chiliad Challenge Race'in sonundaki kulübenin yanında.

- Angel Pine, Countryside – Yanında kayıt ikonu olan kulübenin yanında
- Hunter Quarry, Desert – Quarry'nin aşağı tarafında.

Hasarsız Teslim Halinde: 10,000\$

c. Stretch

- Park Halinde Bulunabileceği Yerler
- Hashbury, San Fierro – Wang Cars'in tam arkasında, Pay N' Spray'in yanında

Hasarsız Teslim Halinde: 40,000\$

d. Feltzer

- Park Halinde Bulunabileceği Yerler
- Flint Country, Countryside – Bu araç Flint Country'nin sağ alt tarafında kıyı şeridine radarda gri kare ile gösterilen otoparkta random olarak olacaktır.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

e. Remington

- Park Halinde Bulunabileceği Yerler
- Unity Station, Los Santos – Otoparkın içinde

Hasarsız Teslim Halinde: 30,000\$

f. Buffalo

- Park Halinde Bulunabileceği Yerler
- Fern Ridge, Countryside – Fern Ridge'deki kayıt ikonuna gidin. Catalina'nın kulübesinin yanında bu aracı bulabilirsiniz.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

g. Sentinel

- Park Halinde Bulunabileceği Yerler
- Vinewood, Los Santos – Film stüdyosunun otoparkının güney doğu tarafında.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

h. Infernus

- Park Halinde Bulunabileceği Yerler
- Paradiso, San Fierro – Paradi- so'nun en kuzey doğusunda bulunan evde. Eğer aracı bulamazsanız blokta bir tur atıp tekrar bakın.

Hasarsız Teslim Halinde: 95,000\$

i. Camper

- Park Halinde Bulunabileceği Yerler
- Mount Chiliad, Countryside – Dağın en tepesinde.
 - Juniper Hollow, San Fierro – Köprü girişinin hemen doğusundaki restoranın otoparkında

Hasarsız Teslim Halinde: 26,000\$

j. Admiral

- Park Halinde Bulunabileceği Yerler
- Verona Beach, Los Santos – Kuzeydeki siyah yolu kuzeye doğru izleyin ve ilk sağdan dönün. Radardaki beyaz üçgen şeklinde görünen bina'nın yanındaki yolda park etmiş halde bulacaksınız.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

2. Liste: Slamvan, Blista Compact, Stafford, Sabre, FCR-900, Cheetah, Rancher, Stallion, Tanker, Comet

a. Slamvan



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- El Corona, Los Santos – Evelein sonundaki seks mağazasının arkasındaki çitin yanında.

Hasarsız Teslim Halinde: 19,000\$

b. Blista Compact



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Easter Bay Airport, San Fierro – Havaalanı girişini geçtikten sonra radar binasının yanında. Girişten girince güneye doğru ilerleyin, radarda ufak bir beyaz kare göreceksiniz.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

c. Stafford



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Queens, San Fierro – Satın alabileceğiniz Vank Hoff Hotel'e giden yoluñ yanında park edilmiş halde bulacaksınız.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

d. Sabre



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Garcia, San Fierro – Beyzbol sahasının yanındaki otoparkın kuzey ucunda.

Hasarsız Teslim Halinde: 19,000\$

e. FCR-900



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Roca Escalante, Last Venturas – Well Stacked Pizza binasının batısında park edilmiş halde.

Hasarsız Teslim Halinde: 10,000\$

f. Cheetah



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Prickle Pine, Las Venturas – Satın alabileceğiniz evin hemen kuzeyindeki evin önünde park edilmiş.

Hasarsız Teslim Halinde: 105,000\$

g. Rancher



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Blueberry Acres, Countryside – Çiftliğin güney batısındaki garajlardan birinin yanında.

- Bone Country, Desert – Quarry'nin kuzey batisındaki evlerden birinin yanında.
- Bone Country, Desert – Ammu-Nation'ın kuzeyindeki karavanların arasında.

Hasarsız Teslim Halinde: 40,000\$

h. Stallion



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Bu aracı park halinde bulmanız mümkün değil, limanın veya Venturas Strip'in etrafında dolaşarak yoldan geçen bir tanesini bulabilirsiniz.

Hasarsız Teslim Halinde: 19,000\$

i. Tanker



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Tierra Robada, Desert – Boat School'un hemen doğusundaki kulübenin yanında park edilmiş.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

j. Comet



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Avispa Country Club, San Fierro – Tenis kortunun hemen güneyindeki otoparkta bulabilirsiniz.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

3. Liste: Blade, Freeway, Mesa, ZR-350, Euros, Banshee, Super GT, Journey, Huntley, BF Injection

a. Blade



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- El Corona, Los Santos – Havaalanına en yakın satın alabileceğiniz evin olduğu sokakta park halinde.

Hasarsız Teslim Halinde: 19,000\$

b. Freeway



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Hashbury, San Fierro – S virajlı yoluñ alt tarafındaki Hippy Shopper'in önünde park halinde.

Hasarsız Teslim Halinde: 10,000\$

c. Mesa



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Mount Chiliad, Countryside – Chiliad Challenge Race'in sonundaki kulübenin yanında park halinde.

Hasarsız Teslim Halinde: 25,000\$

d. ZR-350



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- The Clown's Pocket, Las Venturas – Clowns Pocket binasının önünde otoparkta, ama her zaman belirmeyebiliyor.

Hasarsız Teslim Halinde: 45,000\$

e. Euros



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- The Camels Toe, Las Venturas – Kapının hemen önündeki sfenks heykelinin yanında park halinde.

Hasarsız Teslim Halinde: 35,000\$

f. Banshee



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Garcia, San Fierro – San Fierro Gym'in hemen kuzeyindeki sokak.

Hasarsız Teslim Halinde: 45,000\$

g. Super GT



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Doherty, San Fierro – Driving School'daki tüm görevleri en az bronz kazanarak tamamladıktan sonra okulun hemen dışında bulacaksınız.

Hasarsız Teslim Halinde: 105,000\$

h. Journey



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Mount Chiliad, Countryside – Dağın tepesinde.
- Vinewood, Los Santos – Film stüdyosunun otoparkının kuzeyinde.
- Vinewood, Los Santos – Film stüdyosunun otoparkının kuzey batısında.

Hasarsız Teslim Halinde: 22,000\$

i. Huntley



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Doherty, San Fierro – Driving School'un hemen dışında, rasgele olarak beliriyor.

Hasarsız Teslim Halinde: 40,000\$

j. BF Injection



Park Halinde Bulunabileceği
Yerler

- Verona Beach, Los Santos – Plajın doğusundaki Gym'in hemen yanında.
- Missionary Hill, San Fierro – Plajın güney ucunda.

Hasarsız Teslim Halinde: 15,000\$

KIZ ARKADAŞLAR

Bir kızın kalbine giden yol San Andreas'tan geçer

San Andreas'ta çıkabileceğiniz birçok kız bulunuyor ama işin zor tarafı onlarla çıkmak değil, mutlu etmek. Dolayısıyla neyi, ne zaman yapacağınızı bilmek bu açıdan çok önemli. Eğer zar zar kopardığınız randevuda tokatı yemek istemiyorsa -nız aşağıdaki bilgiler çok işinize yarayacak.

BİRKAÇ GENEL BİLGİ

- Bir kızla çıkmak için evde olduğu bir zamanda evinin önüne gitmelisiniz. Eğer kız evdeyse evin önünde kırmızı işaretin görecesiniz ve içine girdiğinizde randevu başlayacak. Randevu başladığında kız size ne yapmak istediğini söyleyecektir, bunu kaçırmanız gerekiyor.
- Randevularınızda kiza zarar verecek hareketlerden (yumruk atmak, ateş etmek gibi) kaçınmanız gereklidir (hoş bunu kim yapar ki?). Böyle bir durumda aranızdaki ilişki ciddi anlamda zarar görecektir, eğer kızı öldürürseniz de bir daha onunla randevu laşamazsınız (!)
- Kızlara hediye vererek de ilişkinizi geliştirebilirsınız. Verebileceğiniz bir hediye bulduğunuzda bunu silah

gibi elinize alın ve kızın yanındayken kullanın.

- Kızın yanında dururken onu öpmeniz de mümkün. Eğer ilişkiniz bellî bir seviyenin altındaysa sizi itecek, ilişkiniz iyiyse karşılık verecektir. Ancak eğer öpmeye yeltenecekseniz öncesinde kesinlikle bir hediye verin.
- Eğer elinizde fotoğraf makinesi varsa kız arkadaşınızın resmini çekebilirsiniz, hoşuna gidecektir.

RANDEVU TÜRLERİ

Yemek randevusu: Bir kızla ilk kez randevulaşmaya başladığınızda çıkışlığınız randevu mutlaka yemek randevusu olacaktır. Kız size aç olduğunu ve bir şeyler yemek istediğini söyleyecek. Gidebileceğiniz yerler haritada işaretlendiğinden yapmanız gereken en yakındaki kızın sevdigi yeri bulup oraya gitmek, üst üste birkaç kez aynı yere gidebilirsiniz, herhangi bir sorun olmayacağından emin olun. Ancak randevunun başarısı kızın o yeri sevip sevmemesiyle doğrudan bağlantılı.

Dans randevusu: Bu türde kız arkadaşınız dans etmeye gitmek isteyecektir, haritada beliren en yakındaki kulübe gidebilirsiniz, bunların tümü birbirinin aynı. Kırmızı işaretin girdiğinizde mini dans oyunu başlayacak ve randevunun iyi geçmesi için bu oyunda başarılı olmaya çalışacaksınız.

Gezinti randevusu: Bu randevu türünde kız arkadaşınızı sevdigi bir bölgede arabayla dolaştırmalısınız. İlk birkaç yemek randevunuzda yolda giderken size sevdigi yerleri söyleyebilir, bunlara dikkat etmeniz lazımdır. Eğer çok yavaş veya çok hızlı giderseniz size bağıracaktır, böylece hoşlandığı hızı anlayabilirsiniz. Yukarı-

da çıkan eğlence çubuğu sonuna kadar doldurup birkaç saniye dolu tuttuğunuzda randevu başarıyla tamamlanacaktır.

Kahve içmek: İlişkiniz belirli bir seviyenin üzerindeyse randevunun sonunda kız arkadaşınız sizi kahve içmeye davet edecektir. Bu daveti kabul ederseniz ilişkiniz %5 gelişir, ama istemezseniz reddetme hakkınız da var elbette.

İLİŞKİ PUANLARI

Randevularınızın nasıl geçtiği veya kız arkadaşınıza nasıl davranışlarınız, aranızdaki ilişkinin bellî bir miktar artmasına veya azalmasına yol açar. Aşağıda bu miktarları görebilirsiniz:

Temel puanlar: Başarılı randevu: +%5, Başarısız randevu: -%5, İptal edilen randevu -%5

Hediyeler: Çiçek: +%1, Vibratör: +%1

Diğer: Kahve içmek: +%5, Öpmek: -%1, Hediye verdikten sonra öpmek: +%1, Dövmek: -%5, Telefonu kaçırmak: -%2

KIZLAR

Denise Robinson

Denise ilk kız arkadaşınız, Burning Desire görevinden sonra sevgili oluyorsunuz. Denise mutlu etmesi oldukça kolay bir kız, ilerisi için pratik sahibi olmanızı sağlayacaktır.

Tercih etiği görünüm: Yok

Evi: Sizin evinin hemen arkasındaki sokakta oturuyor.

Evde olduğu saatler: 00:00 – 06:00 , 16:00 – 00:00

Yemek randevusu: Denise'i evinden birkaç blok ötedeki bara (kadehle gösterilen) götürün. Eğer değişiklik olsun isterseniz fast food lokantalarına da gidebilirsiniz.

Dans randevusu: Los Santos'ta bir tane dans klubü var, oraya götürün.

Gezinti randevusu: Denise evinin etrafındaki alan seviyor ve yavaş gitmenizin bir mahsulu yok.

Alternatif: Denise ile randevuya çıktığınızda arabayla dolaşırken sizden etraftaki kişilere ateş etmenizi isteyebilir, bunu yaparsanız herhangi bir yere gitmenize gerek kalmaz ve randevuyu başarıyla tamamlayabilirsiniz.

Kahve: Denise ile ilişkiniz %40'ı geçtikten sonra kahve daveti alabilirsiniz.

Ödüller: İlişkiniz %50'ye vardığında arabası



olan yeşil Hustler'ın anahtarını kazanırsınız. İlişkiniz %100 olduğunda Denise size açık mavi bir takım elbise verir.

Michelle Cannes

Michelle'in San Fierro'da, sürücülük kursundaki televizyonlu odada bulacaksınız. Eğer içeri girdiğinizde orada yoksa dışarı çıkip tekrar girin çünkü rasgele olarak beliriyor. Yani karşılaşmak için bir süre uğraşmanız gerekebilir.

Tercih ettiği görünüm: Şişman (%50 veya daha fazla), yüksek seksapeli.

Evi: San Fierro'nun en kuzeyinde oturuyor.

Evde olduğu saatler: 00:00 ve 12:00

Yemek randevusu: Michelle bardardan hoşlanıyor, hemen Gym'in yakınında, evine yakın bir bar olduğundan fazla zaman kaybetmeyeceksiniz.

Dans randevusu: San Fierro'da bir tane dans kulübü var, oraya götürün.

Gezinti randevusu: Michelle hızlı arabalardan hoşlanıyor, bu yüzden mümkün olduğunda gaza basmalarınız. Hızlı olduğunuz sürece nerede gezdiğinizin bir önemi yok.

Özel randevu: Bu randevu türünde arabayı Michelle kullanmak istiyor, yapmanız gereken eğer arabadaysanız otomatik olarak yolcu kısmına geçmek, yaya iseniz arabaya binmek (otomatik olarak yer değiştireceksiniz). Kamera sınamatik modundayken Michelle sizi dolaştıracak, siz de bu sırada radyo ile oynayabileceksiniz.

Kahve: Michelle ile ilişkiniz %40'i geçtikten sonra kahve daveti alabilirsiniz.

Ödüller: Randevulaşmaya başladığınızda evinde bulunan garajı kullanabileceksiniz, Pay N' Spray'in bedava olanını düşünün. İlişkiniz %50'ye vardığında arabası olan Monster Truck anahtarını kazanacaksınız. İlişkiniz %100 olduğunda Michelle size Racing Suit verecek, bu



giysinin arkasında garajının logosu bulunuyor.

Helena Wankstein

Helena'yi ilk olarak Rec County'deki Blueberry kasabasında, Blueberry Ammunition'ın çatısında hedef talimi yaparken bulacaksınız. Orada hangi günler olacağı tamamen rasgele belirleniyor, yani eğer gittiğinizde orada değilse diğer gün tekrar deneyin.

Tercih ettiği görünüm: Az kaslı (%25'ten az), zayıf, yüksek seksapeli.

Evi: Los Santos ile San Fierro arasındaki Flint Range çiftliği.

Evde olduğu saatler: 00:00 - 02:00, 08:00 - 12:00, 14:00 - 00:00

Yemek randevusu: Helena lokantalardan hoşlanıyor. Evine en yakın lokantayı Los Santos'taki Rodeo bölgesinde bulabilirsiniz.

Dans randevusu: Dans mekanları evine çok uzak olduğu için oldukça canınız sıkılacak ama aralarında en yakını olarak Los Santos'takini tercih edebilirsiniz.

Gezinti randevusu: Helena aracınızı yavaş kullanmanız seviyor ve genellikle kırsal bölgelerden (ki buna çiftliğinin etrafı da dahil) gezmekten hoşlanıyor. Dolayısıyla çiftliğin etrafında daireler çizebilirsiniz.

Kahve: Helana ile ilişkiniz %70'i geçtikten sonra kahve daveti alabilirsiniz.

Ödüller: Randevulaşmaya başladığınızda evinde bulunan garajı kullanabileceksiniz, Pay N' Spray'in bedava olanını düşünün. İlişkiniz %50'ye vardığında Bandito'nun anahtarını alabilirsiniz ama araba zaten anahtar gerektirmiyordu. İlişkiniz %100 olduğunda Helena size Rural Clothes verecek ve buna gardirobunuzun özel menüsünden ulaşabileceksiniz.

Katie Zahn

Katie'yi bulmak için San Fierro'daki Avispa Country Club'in kuzey doğu köşesine gidin, onu çimenli tepede dururken göreceksiniz.

Tercih ettiği görünüm: Çok kaslı (%75 civarı), yüksek seksapeli.

Evi: San Fierro'nun Paradise bölgesinde, kuzeydeki otoyolun yakınında.

Evde olduğu saatler: 12:00 - 00:00

Yemek randevusu: Katie'yi restorana götürebilirsiniz, köprüden kuzeye doğru gidin ve sağa dönün. Yol aşağı doğru kıvrılacak, yolun sonunda sola dönerek restoranın otoparkına ulaşabilirsiniz.

Dans randevusu: Onu San Fierro'daki tek dans kulübüne götürebilirsiniz.

Gezinti randevusu: Katie yavaş gitmekten hoşlanıyor ve evinin kuzeyinde Gant köprüsünü seviyor. Onu köprü boyunca gezdirin, köprünün sonuna ulaşınca yönünü değiştirip köprüde gezmeye devam edin.

Kahve: Katie ile ilişkiniz %50'yi geçtikten sonra kahve daveti alabilirsiniz.

Ödüller: Randevulaşmaya başladığınızda Katie sizi hastaneden ücretsiz olarak çıkaracak ve öldüğünüzde silahlınızı kaybetmeyeceksiniz. İlişkiniz %50'ye vardığında size beyaz Romero'sunun anahatını verecek. İlişkiniz %100 olduğunda Katie size Medic Uniform verecek, bu üzerinde tip sembollerini olan beyaz bir gömlekten ve koyu mavi pantolondan oluşuyor.

Barbara Schternvart

Barbara'yi haritanın kuzey batısındaki El Quebrados kasabasında bulacaksınız. Buradaki Pay N' Spray'in kuzeyindeki polis merkezinin otoparkında bulunuyor.

Tercih ettiği görünüm: Şişman (%50 ve üstü), yüksek seksapeli.

Evi: Barbara'nın evi bilinmiyor ama onu El Quebrados polis merkezinden alabilirsiniz.

Evde olduğu saatler: 00:00 - 06:00, 16:00 - 00:00

Yemek randevusu: Barbara'yı restorana götürebilirsiniz ve El Quebrados'un hemen güney batısında tam da size uygun bir restoran bulunuyor.

Dans randevusu: Burası büyük şehirlerden uzak olduğundan dans kulübü bulmakta yine sıkıntılı yaşayacaksınız. Hem Las Venturas, hem de San Fierro oldukça uzak ama çok az da olsa zamandan kazanmak için San Fierro'yu tercih edebilirsiniz.

Gezinti randevusu: Barbara çok yavaş hızlardan hoşlanıyor ve kasabasının etrafında gezmeye tercih ediyor.

Kahve: Barbara ile ilişkiniz %60'ı geçtikten sonra kahve daveti alabilirsiniz.

Ödüller: Randevulaşmaya başladığınızda tutuklandıktan sonra hapisten ücretsiz olarak çıkaracak ve silahlarınızı kaybetmeyeceksiniz. İlişkiniz %50'ye vardığında size Ranger arabasının anahtarını verecek. İlişkiniz %100 olduğunda oyundaki polislerin giydiği standart polis üniformasını kazanacaksınız.

Millie Perkins

Millie ile "Key to Her Heart" görevinden sonra arkadaş olacaksınız. Aslında Millie ile randevulaşmaktaki temel amacınız sonraki bir görev

için anahtar kartını almak, bunun için de aranızdaki ilişkiye mümkün olduğunda iyi hale getirmelisiniz.

Tercih ettiği görünüm: Yok

Evi: Millie Las Venturas'ın kuzeyindeki Prickle Pine bölgesinde oturuyor.

Evde olduğu saatler: 12:00 - 22:00

Yemek randevusu: Millie lokantalardan hoşlanıyor, evinin hemen güney batısındaki lokantaya götürebilirsiniz.

Dans randevusu: Millie'yi Las Venturas'ın güney doğusundaki Camel's Toe kulübüne götürür.

Gezinti randevusu: Millie ortalama hızlardan hoşlanıyor ve yer konusunda da pek seçici davranışmıyor, yani evinin etrafındaki yolda daire çizerek onu memnun edebilirsiniz.

Özel randevu: Bu randevu için Gimp kostümünü giymeniz gerekiyor (bunu sizi Millie'ye yön-

lendiren görevden önce seks mağazasından alabileliyorsunuz). Bu kostümle evine gitginizde arabaya yönelmek yerine doğrudan eve gireceksiniz ve ufak bir aksiyonun ardından ilişkiniz %10 gelişecek. **Kahve:** Millie ile ilişkiniz %40'ı geçtikten sonra kahve daveti alabilirsiniz.

Ödüller: İlişkiniz %35'e vardığında Millie sizi cep telefonundan arayacak ve evine git dip anahtar kartını almanız söyleyecek. İlişkiniz %50 olduğunda size arabası olan pembe Club'in anahtarını verecek. Tebrikler.

BEN SORUYORUM, SİZ CEVAPLAYIN!

GTA San Andreas hakkında sormak istedigin ama cesaret edemedigin birçok sorunun cevabını umarım aşağıdaki kişimda bulacaksın. Yine de aklına takılan bir şeyle olursa sormaktan çekinme.

Soru 1: Arkadaşlarım oyunda bir koca ayak (nam-ı diğer Yeti) gördüklerini iddia ediyorlar, hatta ekran görüntüsü bile gösterdiler ama sizden duymadan inanmam. Var mıdır bunun aslı?

Cevap 1: Maalesef yoktur. GTA yetkilileri zaten böyle bir şeyin var olmadığını israrla belirtiyorlar, görmüş olduğun resim de muhemelen daha oyun çıkmadan başına verilmiş resimlerin üzerinde oynamaya yapılarak yaratılmış. İnanma yani. Hatta belki resmi görmemişsindir diye bulduk,



da mı gerçek değil? **Cevap 2:** Keyfini kaçırıkmak gibi olacak ama maalesef onlar da gerçek değil. Genelde bu tip şeyler sansasyon yaratmaya

meraklı birkaç kişinin başının altından çıkıyor, zaten resme dikkatli bakarsan sana da pek inandırıcı gelmeyecek.

Soru 3: Oyunun içinde seks sahneleri olduğu söylüyor, buna da mı yok diyeceksin?

Cevap 3: Buna yok demeyeceğim çünkü var, hatta bunları açmaya yarayan yamalar da netten rahatça bulunabiliyor. Dahası bu sahneler yüzünden Rockstar'ın başı biraz derde girdi, ESPN oyunu tekrar değerlendirmeye aldı ve de-recesini AO (Yalnızca Yetişkinler) olarak değiştirdi. Bu da oyunun 18 yaş altındakilere satılmasının artık yasak olduğu anlamına geliyor.

Soru 4: Şehirde gezerken bir uçağın çakıldığını gördüm, oyunda bu tarz kasti yapılmış olaylar bulunuyor mu?

Cevap 4: Gördüğün şey kasti olarak planlanmış bir olay değil, tamamen şans eseri. Oyun arka plan için bir uçak yarattığı zaman ender de olsa bir bazen eğimini doğru hesaplayamıyor ve eksik değer alan uçak gitmesi gerek rotayı alçalarak sürdürüyor. Bu da dağa veya başka bir yere çarpmasına neden olabiliyor. İsteyerek yapılmamış olsa da oyunun gerçekliğini artıran bir nokta olmuş.

Soru 5: Oyunda evleri soyabileceğimizi duyduğum ama nasıl yapıldığını bulamadım. Var mı bir çaresi?

Cevap 5: Elbette. Öncelikle Ryder için Home Invasion görevini tamamlamalı, ardından Los

Santos'taki Gym'in karşısında park edilmiş olan siyah Boxville'i bulmalısın. Araca binince soygun görevlerini başlatabileceksin.

Soru 6: Oyunda Triatlon müsabakası varmış, katılmak için ne yapmam gerekiyor?

Cevap 6: Triatlon müsabakası gerçekten de var ama zorlu bir kısım olduğunu söylememeliyim. Bu müsabakaya yalnızca Cumartesi veya Pazar günler, Santa Maria Beach'teki deniz fenerinin yanından veya Fishers Lagoon'daki sahilden başlayabileceksin. Başarılı olmak için vücudundaki yağ oranı düşük, dayanıklılığın ise yüksek olmalı çünkü neredeyse tüm eyaleti geçmek için 15 dakika boyunca aynı tuşa basıp duracaksın. Eğer başarılı olursan cebine 10,000\$ daha eklenecek.

Soru 7: Arch Angels modifikasyon garajını nasıl kullanabilirim?

Cevap 7: Arch Angels garajı özel bir garaj, bu garajı kullanabilmek için öncelikle Zeroing In görevini tamamlamış olmalıdır. Arch Angels garajında yalnızca sonradan sahibi olacağı Wang Cars'ta bulunan araçları modifiye edebilsin.

Soru 8: İki elimde de silah taşımak için ne yapmam gereklidir? Görenlerin yüregine korku salmak istiyorum.

Cevap 8: Silah becerin Hitman seviyesine geldiği zaman tek elle kullanabilen silahlardan her iki eline de birer tane alabilirsin. Örneğin Colt .45, Tec-9, Micro Uzi ve Sawn Off Shotgun kullanmanın mümkün. Ayrıca diğer silahların da menzilleri, doldurma hızları falan artağandan Hitman seviyesine ulaşmak oldukça faydalı.

Soru 9: Verdiğin bilgiler için teşekkür edebilir miyim?

Cevap 9: Tabii ki. Bir şey değil.



sahte olduğu kabak gibi ortada.

Soru 2: Peki ya UFO'lar, onlar

PC hilekar

Sıcaklardan etkilenen üç kişinin serinlemek için Sims on Holiday oyununda havuza girmeye çalıştığı tespit edilince, başlarına güneş geçtiği anlaşıldı ve hemen hasteneye sevkleri istendi.

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

Tüm kodları çalışma – Windows Explorer ile "\Singles2\config\" klasöründeki "game.cfg" dosyasının özelliklerinden "Salt-Okunur" bölümündeki işaretü kaldırın. Daha sonra bir metin editörüyle bu dosyayı açın ve "BackyardEnabled =", "ApartmentEnabled =" ve "PenthouseEnabled =" satırlarının ardından "false" kelimelerini "true" olarak değiştirin ve dosyayı kaydedip tekrar Salt-Okunur yapın.

Yetenek Puanları – Oyununuza kaydedin ve bir metin editörüyle "savegame_apartmen.dat" veya karakteriniz bir penthouse'da yaşıyorsa "savegame_penthouse.dat" dosyasını açın. Skill points kelimelerini aratın ve karşılığında sayıların hepsini 30 olarak değiştirin.

Daha fazla para – "Tüm modlar" hilesinde anlatıldığı gibi game.cfg dosyasının özelliklerini değiştirin ve bu dosyayı bir metin editörüyle açın. Moneystart kelimesini aratin ve backyard, apartment veya penthouse karşılıklarını 999999999 olarak değiştirin. Dosyayı kaydedin ve Salt-Okunur yapın.

KNIGHTS OF HONOR

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodları girin.

100bin altın – bskinti

Tüm imparatorluklarda yapay zeka kapalı – bsnoai

Tüm imparatorluklarda yapay zeka açık – bsai

Seçili ulusun taraflarını değiştirme – bsswitch

Knightbar'da düşman ajanları gözükür – showspies

Yapılara hasarı artırma – bsdestroyer

Parasız mod – bsrai

Sisi kaldırma : bsnofog

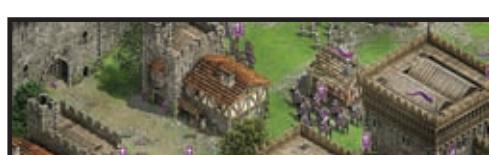
Ajanlar her zaman başarısız olur – bs007f

Hızlı ajan hareketi – bs007i

Ajanlar her zaman başarılı olur – bs007s

İsyancılar ortadan kalkar – bstashak

Düşman birliklerini kontrol etme – bscommander



BOILING POINT

Konsola aşağıdaki kodları yazarak hileleri çalıştırabilirsiniz.

Zırh: addarmor ##

Sağlık: addhealth ##

Cephane: addammo ##

Not: ## yerine 1'den 99'a kadar bir sayı yazabilirsiniz. Not: ## yerine 1'den 99'a kadar bir sayı yazabilirsiniz.

OBSCURE

Special Mode Oyunu bir kez bitirin.

Alternatif kıyaletler Oyunu bir kez bitirin ve Special Mode'da yeni bir oyuna başlayın. Sadece bitirdiğiniz oyunda hayatı kalan karakterlerin alternatif kostümleri açılacaktır.

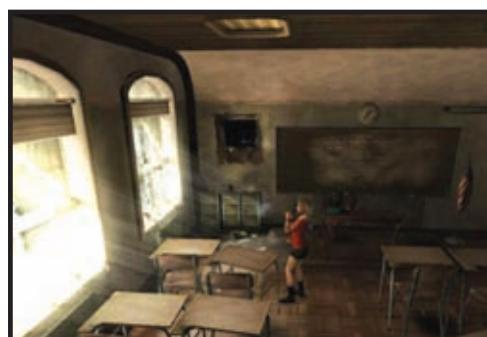
Alternatif menü arka planı Oyunu Hard zorluk seviyesinde bir kez bitirin.

1. Galeri Oyunu bir kez bitirin.

2. Galeri Oyunu Special Mode'da bir kez bitirin.

Lazerli tabanca Oyunu Normal veya daha yüksek bir zorluk derecesinde bitirin ve yeni bir oyuna Special Mode'da başlayın. Yeni oyunda ilk silahınız lazer göstergeli bir tabanca olacaktır.

Ekstra videolar Oyunu bir kez bitirin. 2 müzik klipi ve oyunun yapımını anlatan videolar açılacaktır.



SUPREME RULER 2010

Oyun sırasında ENTER tuşuna veya "Chat" düğmesine basın ve sohbet ekranını açın. Aşağıdaki kodları girdikten sonra tekrar ENTER tuşuna basın. Eğer bu hileleri uygularsanız oyunlarınız ve oyun kayıtlarınız "Hileli" olarak damgalanacaktır.

Hileleri çalışma – cheat allowcheats

10.000\$ – cheat georgew

Günleri bitirme – cheat endday

Ünite eğitimi ve üretimi – cheat allunit

Arayüz düğmeleri – cheat fullmapshow

Uydular – cheat maxsat

Görevi kazanma – cheat instantwin



AMERICAN CIVIL WAR: GETTYSBURG

Oyun sırasında iamacheater yazın ve ardından catdebug ve catedit yazarak oyunun birçok özelliğini değiştirebilceğiniz bir menü açabilirsiniz. Bunun yanında aşağıdaki kodları da yine oyun sırasında yazabilirsiniz.

Oyununuzu video olarak kaydetme – moviecapture

Araziyi değiştirme – bedit

PS2 hilekar

Doktorların, yaz aylarında sıcakta korunma yöntemleri arasında “Hile yapmayın!” uyarısında bulunmaları şüphe uyandırıcı ve doktorların sahte olduğu ortaya çıktı.

KILLER 7

Killer 8 Modu

Oyunu normal veya hard zorluk seviyesinde bitirin.

Hopper 7 Modu

Oyunu Killer 8 zorluk derecesinde bitirin.

Alternatif Son

Oyunu Killer 8 zorluk derecesinde bitirin.

Genç Harman

Oyunu normal veya hard zorluk seviyesinde bitirin.

Killer 8 modunda 100 Serum

Killer 8 modunun başlangıcında, “Press Start” yazan ekranada, Aşağı, R1, Yukarı, L1, Kare, X, Üçgen ve Üçgen tuşlarına sırasıyla basın. Eğer bir hata yapmadıysanız bir ses duyacaksınız. Serumlar bölüm başladığınızda envanterinizde olacak.

Thick Blood hakkında ipucu

Her bölümde karakterinizi geliştirmek için serum üretebileceğiniz “Thick Blood”lar bir sonraki bölüme taşınamamaktadır. O yüzden o bölümde toplayabileğiniz kadar Thick Blood toplayın ve serum makinesi bozulana kadar karakterlerinizi geliştirebilirsiniz.



FANTASTIC 4

Hell Bonus Bölümü Ana menüde Sağ, Sağ, Kare, Daire, Sol, Yukarı, Aşağı tuşlarına sırasıyla basın.

Guard Granny Stage Arena 31 Fantastic Four ikonu toplayın.

Stage 2: Barge Arena Survival bölümü 2 Fantastic Four ikonu toplayın.

Stage 3: Underground Arena Survival bölümü 4 Fantastic Four ikonu toplayın.

Stage 4: Tikal Arena Survival bölümü 7 Fantastic Four ikonu toplayın.

Stage 5: Horus Arena Survival bölümü 20 Fantastic Four ikonu toplayın.

Stage 6: Elevator Arena Survival bölümü 25 Fantastic Four ikonu toplayın.

Stage 7: Shield Arena Survival bölümü 28 Fantastic Four ikonu toplayın.



THE BARD'S TALE

Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin.

Ölümsüzlük R1 ve R2 tuşlarına basılı tutun ve sırasıyla Sağ, Sol, Sağ, Sol, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

100 kat hasar R1 ve R2 tuşlarına basılı tutun ve sırasıyla Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ tuşlarına basın.

Tam sağlık ve mana R1 ve R2 tuşlarına basılı tutun ve sırasıyla Sol, Sol, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

Tüm bölümler R1 ve R2 tuşlarına basılı tutun ve sırasıyla Sağ, Sağ, Sol, Sol, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

YS: THE ARK OF NAPISHTIM

Hileleri açma Ana menüden “Cheats” seçeneğini seçin. Önünüze gelecek olan ekran da çeşitli renklerde kristaller göreceksiniz. Soldan sağa doğru sırasıyla Kırmızı, Mavi, Sarı, Kırmızı, Mavi, Sarı taşlarına basın. Ardından merkezdeki parçaya basarak hileyi çalıştırın. Aşağıdaki hileleri de aynı yöntemle çalıştırabilirsiniz.

YS PC versiyonu Sarı'ya iki kez, Kırmızı'ya iki kez, Mavi'ye bir kez basın.

YS PC versiyonu (Japonca) Sarı'ya iki kez, Kırmızı'ya dört kez, Mavi'ye bir kez basın.

YS PS2 versiyonu (Japonca) Sarı'ya bir kez, Kırmızı'ya dört kez, Mavi'ye bir kez basın.

Çeşitli bonuslar Kırmızı'ya dört kez, Mavi'ye dört kez, Sarı'ya dört kez, Mavi'ye iki kez, Sarı'ya iki kez, Kırmızı'ya iki kez basın.



DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

Ekstra zorluk seviyeleri

Z Mode – Dragon Universe modunu Very Hard zorluk derecesinde bitirin.

Z2 Mode – Dragon Universe modunu Z Mode'da bitirin.

Z3 Mode – Dragon Universe modunu Z2 Mode'da bitirin.

Adept Bölümü 16 karakter açmış olun, Novice bölümünü bitirin ve Capsule Shop'tan bu bölüm satın alın.

Adept Turnuvası Capsule Shop'tan satın alınabilir. Turnuvayı kazandığınızda 30.000 Zenie, derece yakalarsanız 15.000 Zenie kazanabilirsiniz.

Advanced Bölüm 32 veya daha fazla karakter açmış olun, Adept bölümünü bitirin ve Capsule Shop'tan bu bölüm satın alın.

Advanced Turnuvası 32 kişinin yarıştığı turnuva Capsule Shop'tan satın alınabilir. Birinci olursanız 50.000 Zenie, derece yakalarsanız 25.000 Zenie kazanabilirsiniz.

Alternatif Kostümler Karakter seçme ekranında istediğiniz karakterin üzerine gelin ve Sol yön tuşuna basın.

Yıkılmış Bölümler Bir bölümün orijinal hali yerine yıkılmış versiyonunu görmek istiyorsanız, bölüm seferken Kare yerine Daire tuşuna basın.

donanım

sf 109



Thermaltake Beetle

sf 110



Logitech Media Play

Sizi bilemem arkadaşlar ama ben Donanım'ın bu halinden sıkıldım. Zaten yerinde durabilen bir adam değilim. Değişiklik olmadan yapamam. Bu yüzden diyorum ki bu ay boyunca Donanım'da neler değişsin, neler aynı kalsın, sizin tavsiyeleriniz nedir, hepsini tugbek@level.com.tr adresine yollayın. Absürd fikirleriniz olsa da çekinmeyin. Bazen en çılgın fikirlerin arkasından dâhiyane buluşlar gelir. Madem değişiklik düşünüyoruz sizin fikrinizi almadan yapmayalım. Hatta çok iyi bir fikir verenler olursa bizden ufak tefek donanım hediyesi de kazanabilir.

_Tuğbek Ölek

PHILIPS HTS3300

Bugüne dek hiç ev sinema sistemi incelememiştim. Bakalım bilgisayarcı gözünden bu aletler ne kadar başarılı olabiliyor.



SF 106

HABERLER

Bu ay birkaç kötü birkaç da iyi haberimiz var. Ekran kartı almak için ATI'nın yeni bebeğini bekliyorsanız veya kopya Windows kullanıyorsanız haberler kötü. Ama gökbilimine meraklılar ve 2 seneye sabit disk alacaklar için haberler iyi.

SF 108

CREATIVE WEBCAM LIVE PRO

Webcam, webcam, söyle bana, benden güzel var mı bu dünyada?

SF 108

CREATIVE PRODIKEYS DM

PC'de müzik yapmak

isteyenler için klavyeli klavye

SF 109

PHILIPS HTS3300

Ev sinema sistemleri giderek daha çekici hale geliyor. E o zaman bir tane de biz inceleyelim.

SF 109

LOGITECH MEDIA PLAY

Media PC'ler için benzersiz bir fare, adeta bir uzaktan kumanda, dünyayı kurtaracak bir kahraman.

SF 110

ZALMAN CNPS7700-CU

Büyük, sağlam ve bakır. CPU'nuz soğuktan tır tır titreyecek.

SF 110

THERMALTAKE BEETLE

Böcek dediklerine bakın bu soğutucu uçak motoru gibi büyük, He-Man kadar güçlü.

SF 111

TEKNİK SERVIS

Yazlık sinemalarda yenen çekirdeklerin kabuklarını yere atmak 3D performansınızı düşürür mü? Günde bir avuç findık frag sayımızı artırır mı? Bunları sadece bir yerden öğrenebilirsiniz. Ve inanın orası İş ve İşçi Bulma Kurumu değil.

SF 111

DONANIM PAZARI

Geçen ay yazılık sinema biletleri ve ay çekirdeğinin kilo fiyatı ne kadar değişti. Yoksa kabak çekirdeği yemek daha mı hesaplı olur? İdeal bir bilgisayar günde bir avuç findık yerse Süper Sistem olur mu? Donanım fiyatlarını bize, bu saçma soruları Tarım ve Köy İşleri Bakanlığı'na sorun.

ATI'IN FUDO'SU EYLÜL'E KALDI

Üretim sorunları ATI'ın canını yakıyor



Radeon serisiyle büyük bir çıkış yapan ve NVIDIA'nın ekran kartlarındaki tekelini yikan ATI, o dönemden beri sürekli yükselişteydi. Önce dizüstü sistemlerde, ardından da üst seviyede NVIDIA'yı geçmeyi başaran ATI, uzun yıllardır ilk defa sıkıntiya girmiş gibi görünüyor.

Geçen ay duyurduğumuz gibi NVIDIA GeForce 7800 ile çok başarılı bir lansman gerçekleştirdi. GeForce 7800'ün çok iyi bir ekran kartı olması bir yana üretimi ve piyasada bulunması da sorunsuz ilerliyor. Diğer yandan GeForce 6600GT'ler de şu aralar piyasada en çok rağbet gören kartlar.

Ama ATI bu iki karta cevap vermekte gecikiyor. Geçmişte ATI ve NVIDIA'nın bir biri ardına kartlarını piyasaya sürmesine alışmıştık. Ama ATI'ın GeForce 7800'e rakip olacak "Fudo" kod adlı R520 çipini 90 nanometre olarak üretme planı çok geride kalmışına yol açtı. Görünen o ki ATI ancak Eylül ayının ortalarında kartı piyasaya sürebilecek.

Başta 32 pipeline olarak tasarlanan R520'nin 16 pipeline'ye düşeceği de gelen haberler arasında. GeForce 7800'ün 24 pipeline'ına karşılık daha zayıf olan bu GPU için ATI'ın planı çok yüksek saat hızlarında çalıştırarak daha yüksek performansa ulaşmak. GeForce 7800'ün 430MHz'lik çekirdek hızına karşılık R520'nin 600MHz, belki de 700MHz'lik saat hızına ulaşması bekleniyor. Elbette bu daha fazla güç tüketimi ve ısı problemleri demek. Şimdiden R520'nin iki slot işgal eden büyük bir soğutucuya sahip olacağını söyleyebiliriz.

R520'nin en önemli özelliklerinden biri de H264 codec desteği olacak. HD-DVD ve Blu-Ray ile birlikte gelecek olan bu yeni video formatını izlemek için çok yüksek işlem gücü gerekiyor. ATI'a göre mevcut PC işlemcileri henüz H264 formatını oynatabilecek kadar güçlü degiller. Ancak R520 bu formatı desteklediği için H264 formatındaki filmleri PC'lerimizde izleyebileceğiz.

ATI, bu zor günlerden kurtulmak için bu ay içinde X800 GT'yi piyasaya sürmeye de planlıyor. Direkt olarak GeForce 6600 GT'yi hedef alan bu yeni model düz X800'ün 12 pipeline'dan 8 pipeline'ea düşürülmüş hali.

Bu arada NVIDIA zamanın kendi lehinde olduğunun bilincinde ve Eylül ayında R520 piyasaya çıkışında GeForce 7800'ün daha yüksek saat hızında çalışan bir üst modeli ile cevap vermeye hazırlanıyor. ✗

KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

Sony ve Ageia anlaştı

Geçen ay detaylı olarak dejindigimiz AEGIA ve PhysX/NovodeX fizik sisteminin Playstation 3'de kullanımı kesinleşti. Bu sayede AEGIA teknolojisini kullanan oyun geliştiricileri, oyunlarının PC ve PS3 versiyonlarını ayrı ayrı programlamaktan kurtulacak.

Bu elbette PS3 oyunlarının PC'ye çevrimini hızlandıracak bir gelişme.

Google kainata göz koydu

Her görenin hayran kaldığı Google Earth ile dünyayı kısa sürede fetheden Google şimdide Ay'ın işgaline başladı. NASA'dan alınan görüntülerle oluşturulan Google Moon, Ay Dede'nin tümünü göstermese de Apollo 11'in iniş alanı gibi enteresan mekânlara sahip. Sıradan ne var? Google Mars mı çıkacak yoksa direkt Jüpiter'in yörüğesinde armadanın inşasına mı geçecekler?

Hepsi bir arada klavye

Uzun süredir Media Center PC'lere yapım yapan Microsoft bu sistemleri daha da desteklemek için özel bir klavye geliştiriyor. TV'ye bağlı bir PC'yi yönetmenin zorluğunu fark eden MS, hem klavye, hem fare hem de uzaktan kumanda işlevi gören kablosuz bir klavye geliştirdi. Klavyenin en önemli özelliği kendinden aydınlatmalı olduğu için karanlıkta kullanılabilmesi.

KOPYAYA GÜNCELLEME YOK

Windows Update'de sınırlama

Microsoft, "Gerçek Windows Avantajı" programı dahilinde kopya Windows'ların online Windows Güncellemelerinden yararlanmasını engelleyen bir sistemi uzun süredir deneyip duruyordu. Sistem teknolojik olarak çözülsse de kullanıcı tepkilerinden çekindiği için sessiz sedasız pilot denemelerle ilerliyordu. Sonunda Microsoft resmi bir açıklama ile birlikte kopya Windows'ların Windows Update sitesine erişimi sınırladı. Kopya Windows'lar artık sadece kritik güncellemeleri yapabilecek ama bunun dışında kalan güncellemelere dokunamayacak. Windows'un kopya kullanımını caydırması açısından oldukça mantıklı bir hareket bu. Ama umalı Microsoft bu noktada dursun ve ilerde kritik güncellemelere erişimi engellemesin. Çünkü dünyadaki milyonlarca kopya Windows'un tehlikelere açık kalması özellikle Trojan trafigini yüksek oranda artıracak ve güncellemelerini ihmali eden orijinal Windows kullanıcılarının da zarar görmesine yol açacaktır. ✗



HASTA LA "VISTA", BABY

Yeni Windows'a garip isim



Windows Vista

Çıkış hikâyesi gittikçe Duke Nukem Forever'a dönen yeni Microsoft Windows'un ismi nihayet kondu. Bugüne dek kod adı Longhorn (uzun boynuz) diye tanıdığımız yeni Windows'un ismi Windows Vista oldu. Çıkışının gecikmesi bir yana sürekli olarak özellikleri kirpalan yeni sürümün bir de böyle garip bir

isim ile ne kadar şansı olacak göreceğiz.

Bu ay içinde Windows Vista'nın betası da yayılan Microsoft sürekli kırıldılarından Windows XP'ye göre pek de bir yeniliği kalmayan Vista'nın performansını öne çikarma pesinde. Geçen ay yapılan bir açıklamaya göre Vista hem daha hızlı yüklenecek hem de programlarının açılış, kapanış süreleri düşecek. ✗

SEAGATE DİKEY KAYDEDİYOR

Hem de yakın bir zamanda

Geçen ay Fujitsu Siemens'in dikey kayıt teknolojisini kullanacağıyla ilgili bir şeyle gevelemiş ama konuya bir açıklık getirememiştik. Bu ay Seagate'in yayınladığı bir basın bülteni ile konu biraz daha aydınlanmış oldu. Dikey Kayıt (Perpendicular Recording), sabit disklerin içindeki plakalarla, manyetik veri bilgilerinin yatay yerine dikey kaydedilmesi anlamına geliyor. Yani sabit diskteki veriler yan gelip yatmak yerine ayakta dikiliyorlar. Kısıtlı fizik bilgimiz manyetik bir verinin nasıl yatay veya dikey olabileceği konusunda bir fikir vermese de küçük yaşlarda oynadığımız Lego blokları sayesinde dikey bir şeyin yatay olana göre genelde daha az yer kapladığını biliyoruz. Eğer bunu bileyebiliriz. Eğer bunu bileyebiliriz. Eğer bunu bileyebiliriz.



eminim sabah trafiğinde otobüse binmişsinizdir. Teknolojinin güzel tarafı tamanen sabit diskin işleyişile ilgili olduğu için ana kartlarımızı değiştirmemizi gerektirmemesi. Seagate bu teknolojiyi kullanan ilk disklerin dizüstü bilgisayarlar için 2.5"lik modeller olacağını bunu medya oynatıcılar için 1" ve masaüstü sistemler için 3.5"lik modellerin takip edeceğini söylüyor. 2006'nın başında çıkacak olan ilk 2.5" sabit disk 160GB kapasiteye sahip olacak. Bugüne dek dizüstü sistemlerde yanına yaklaşamadığımız bir kapasite bu. Diğer yandan Fujitsu Siemens'in teknolojiye 2007 senesinde geçeceği, dikey kayıta yoğunlaşan diğer bir firma Samsung/Hitachi'nin (HGTS) ise henüz teknolojinin uygulanmasıyla ilgili bir tarih vermediği açıklandı. ✗



PS3 PAHALI MI OLACAK, UCUZ MU?

Bunu henüz kimse bilmiyor.

Geçtiğimiz aylarda üst üste PS3'ün ucuz olacağıyla ilgili haberler çırıp duruyordu. Rivayetlerle PS3'ün fiyatı 400\$ seviyesine kadar düşmüştü. Ama SCE başkanı Ken Kutaragi geçen ay Tokyo'da düzenlenen bir toplantıda PS3'ün hiç de ucuz olmayacağılığını açıklayarak herkesi şaşırttı.

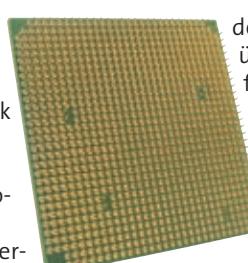
Kutaragi herhangi bir rakam telaffuz etmese de PS3'ün ev kullanıcılarını cezbedecek bir fiyattan piyasaya sürülemeyeceğini söyledi. Bu muallâk yorum "PS3 ev kullanıcılarını cezbetmeyecek de benzin istasyonlarını mı cezbedecek?" tepkisini de beraberinde getirdi elbette. Diğer yandan Kutaragi PS3'ün önceki versiyonlardan daha uzun ömürlü olacağını ve piyasada 10 sene boyunca kalacağını açıkladı. ✗

PCI-X KONTROLÜ İŞLEMCIYE GEÇİYOR

AMD çipsetlerden kurtuluyor

İlk olarak hafıza denetçisini işlemcinin içine alan AMD şimdi de PCI Express denetçisini işlemcilere entegre etmemi planlıyor. Özellikle ekran kartlarının kulanıldığı 16X PCI-X yuvalarının çipset yerine direkt olarak işlemci tarafından kontrol edilmesi ekran kartlarında performansı artttırıyor.

Böylece AMD anakart çipsetlerinin 3 temel fonksiyonundan ikisini işlemcilere yüklemiş oluyor. Eğer ileride sürücülerin denetimini de işlemcilere verirlerse çipsetler-



den komple kurtulabilirler. Elbette bu durum çipset üreticilerinin entegre ses, Ethernet ve grafik gibi ek fonksiyonlara odaklanmasına yol açacak.

PCI-X denetçisini işlemcinin içine almanın Athlon 64'lere bir maliyeti de olacak. Bunun başında işlemcinin daha fazla pine ihtiyaç duyması geliyor. Ama AMD yakın zamanda 1200 pinlik yeni bir soket tipine geçmeyi planladığı için bu çok büyük bir problem değil. ✗

KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

Firefox yeni sürüm



Kullanıcı sayısı azken hackerların pek rağbet etmediği Firefox popülerleştikçe kötü emelli kişilerin de ilgisini çekiyor. Sürekli güvenlik açıkları bulunan internet gezgininin artık her ay yeni sürüm çıkar-

masına alışık. Bu ay çıkan 1.6 sürümü ayrıca bir önceki sürümde bulunan eklentilerin çalışmama problemini gideriyor.

Eski karta Forceware yok

Bugüne dek hemen hemen NVIDIA çipseti ekran kartları ile çalışan ForceWare sürücülerini sürüm 75'den itibaren sadece GeForce 3 ve üzerindeki işlemcileri destekleyecek (GeForce 2'de

sadece MX modelleri destekleniyor). Yani GPU sınıfına sokulmayan, Shader destekinden yoksun TNT2, GeForce ve GeForce 2 serileri artık yeni sürücülerini kullanamayacak.

Eski model ekran kartları zaten uzunca süredir yeni sürücülerle pek iyi çalışmıyor ve performansları düşüyor. Eski sürücüler arayanlar download.guru3d.com/detonator/ adresinden çekebilirler.

CREATIVE WEBCAM LIVE PRO

Üretim: Creative www.tr.creative.com **Ithalat:** Multimedya www.multimedya.com **Fiyatı:** 62\$ +KDV

Şık, küçük ve yetenekli



Web kameraları konusunda tartışılmaz bir üstünlüğü olan Creative bu özelliğini Webcam Live Pro ile sürdürüyor. Bir süre taşınamayan ve PC

Artılar: İyi görüntü kalitesi, sık tasarım
Eksiler: Yok

dışında da kullanılabilen kameralara yönelen Creative yeniden webcam'lerin özüne odaklanmış gibi. Bu oldukça küçük ve sık kameraının en önemli özelliği USB 2.0 kullanan ilk kameralardan biri olması.

Hem hızlı bağlantısı hem de güçlü CMOS kamerası sayesinde Webcam Live Pro 640x480 çözünürlükte ve 30 fps görüntü verebiliyor.

Web kameralarının en büyük dezavantajı ılıç ortamlarda çok kötü sonuç vermeleridir. Üstelik Web kameralarının genelde içeride ve akşamları kullanıldığını düşünürseniz sorun daha da büyür. Webcam Live Pro'nun düşük ışık seviyesinde mucizeler yaratıp pırıl pırıl resimler verdigini söyleyemeyiz. Ama yine de önceki modellere göre düşük ışıkta daha iyi çalışıyor.

Kameranın üzerinde yer alan snapshot tuşunu kullanarak 1.3 Megapiksel resim çekebiliyorsunuz. Sonuçta bu CCD bir kamera olmadığı ve yazılımsal gelişme ile 1.3 Megapiksel'e çıkarıldığı için dijital kamerayla çekilen resimler kalitesinde olmuyor tabii. Ürü-

nün ek özellikleri içinde en ilginç olanı ise Face Tracking. Bu özelliği açtığınızda kamera sizin hareketlerinizi takip ederek görüntünün sürekli yüzünüzü odaklı olmasını sağlıyor. Böylece birileriyle webcam sohbetindeyken mum gibi dikkilmeniz gerekmiyor. Ama geri planın nasıl olduğu bu özelliğe etkileyebiliyor. Arka tarafta büyük bir poster falan varsa kamera abuk subuk yerlere odaklanmaya çalışıyor.

Kameranın altında yer alan enteresan ayak sistemi onu isterseniz CRT, isterseniz de LCD monitörünüzün üzerine kolayca yerleştirebilmenizi sağlıyor. Elbette dizüstü bilgisayarlar için de aynı şey geçerli. Webcam Live Pro ile birlikte gelen Creative Webcam Center video kaydetmek ve cihazın ayarlarını yapabilmenin yanı sıra güvenlik yazılımı işlevi de görüyor.

Webcam Live Pro ideal bir web kamera-sından bekleyeceğiniz bütün özelliklere sahip. Üstelik çok sık ve ayak sistemi sayesinde her yere konabiliyor. Eğer web kamerası almayı düşünüyorsanız mutlaka dikkate alın.

CREATIVE PRODIKEYS DM

Üretim: Creative www.tr.creative.com **Ithalat:** Multimedya www.multimedya.com **Fiyatı:** 81\$ +KDV

Klavye klavyeli klavye

Bilgisayarda kullandığımız klavye ile müzik aleti olan klavye, eşsizlikleri için hep karıştırılır. Creative, yeni ürün serisi Creative Prodikeys'in bir üst modeli olan Creative Prodikeys DM ile bu karışıklığı daha ileri bir boyuta taşıyor ve "klavyeli klavyeyi" bize sunuyor. Müzikle uğraşanlar ve özellikle müzikiyle ilgilenmeye yeni başlamış olanlar için tasarlanmış, bilgisayarınıza PS/2'den bağlanan bu ürün; 37-tuşlu, tuş hassasiyeti ayarlanabilir MIDI klavyeye, ses ve efekt ayarı, multimedya, Internet ve diğer programlar için kısa yol tuşlarına sahip. MIDI klavyeyi kullanmak istemediğiniz zaman üstünü portatif kapağı ile kapatabiliyorsunuz. Bu kapak ayrıca kolunuza destek verdiği için, aletin sadece klavye olarak kullanımına ergonomi kazandırıyor.

Kurulum CD'si ile yüklenen müzik programı ise klavyeyi küçük bir org konumuna sokuyor. Bu programda 120'nin üzerinde enstrüman ve efekt seçenekleri, 100 farklı ritim bulunmakla

beraber; nota öğrenimi, MP3, WAV veya MIDI formatında kayıt ve her müzik türüne uygun "sample"lar ile şarkı oluşturabilmeniz için altı farklı mod mevcut. Özellikle nota bilgisi kazandıran ve zorluk derecesi seviye atladıkça artan "Learning" modu, yeni başlayanlar için işe yarayabilir.

Tabii sadece olumlu özelliklere sahip değil Prodikeys DM. Mesela, İngilizce klavye olması yazı yazarken zorlanmanızı sebep oluyor. MIDI klavyesi her ne kadar bir önceki modelinde olmayan ayarlanabilir hassasiyet özelliğine sahip olsa da, çok ufak olan tuşlarının ileri seviyedeki parçalarda kullanımı zor. Ayrıca, müzik programının içeriği de yeterli değil. Prodikeys DM, programın bu yetersizliği nedeniyle (kayıt ve eğitim özellikleri dışında) ses kalitesi ve ens



trüman/ritim seçenek çeşitliliği açı sindan basit orgların ilerisine geçemiyor. Hem bir klavyeye hem de ufak kardeşiniz için küçük bir müzik aletine ihtiyacınız varsa Creative Prodikeys DM aradığınız şey, ama profesyonel müzik yapmak istiyorsanız kesinlikle işinize yaramayacaktır.

Artılar: Kullanışı, yeni başlayanlar için ideal
Eksiler: Tuşları dar, daha gelişmiş bir program kullanılabilmemiş

PHILIPS HTS3300

Üretim: Philips www.philips.com.tr **Ithalat:** Arena www.arena.com.tr Boğaziçi www.bogazici.com.tr Hızlı Sistem www.hs.com.tr **Fiyatı:** 463 YTL +KDV

Bol formatlı ev sinema sistemi

Media PC'ler her geçen gün popülerleşiyor ve daha fazla PC televizyonların çevresinde kendine yer buluyor. Ama PC'lerimiz televizyonlara yaklaşır salonlara kurulduktan bu mekânın asıl sahibi olan Video/DVD oynatıcılar da boş durmuyor. Onlar da PC'lerin özelliklerine gittikçe yaklaşarak rakiplerine yol vermemeyle çalışıyor. Biz de bu ay işe onların cepheden bakalım dedik ve Philips'in en son ev sinema sistemlerinden birini inceledik. İlk bakışta diğer DVD oynatıcılardan farklı gözükmenen HTS3300'ün en önemli özelliklerinden biri her türlü MPG ve DivX formatını oynatabiliyor olması.

HTS3300'ün format desteği o kadar iyi ki yüklediğimiz hiçbir videoyu oynatmamaz-

lik etmedi. Sadece az rastlanan birkaç ses codec'inde sorun yaşadık. Ama bilgisayarınızı bilinen tüm codec'lerle doldurmadiysanız muhtemelen bu ses codec'leri PC'nizde de çalışmayaçaktır.

HTS3300'ün en hoş özelliklerinden biri de her türlü CD ve DVD medyasını desteklemesi. Bu yüzden DivX filmleriniz illa CD'lere basılmış olmak zorunda değil. Mesela bir DVD'ye kopyaladığınız bir ton müzik klibini sorunsuzca izleyebiliyorsunuz.

Ancak HTS3300'ün Media PC'lere göre ciddi dezavantajları da var. Bunların başında yeterince özelleştirme içermemesi ve sağlam bir playlist desteği olmaması geliyor. Daha da kötüsü DivX filmleri izlerken görüntü kalitesi PC'lere oranla gözle görülür şekilde düşük. Hâlbuki DVD film izlerken HTS3300'ün görüntü kalitesi PC'lerden daha iyi. Açıkçası ben DivX filmlerde de benzer bir sonuç bekliyordum.

İş müzik dinlemeye gelince HTS3300 beklendiği şekilde başarılı. Müzik CD'lerinin yanı sıra MP3 doldurduğunuz CD'leri de oynatabilen HTS3300 ayrıca FM/MW radyoya da sahip. 5.1 hoparlörleriyle birlikte HTS3300 bir müzik setinden bekleyebileceğiniz her türlü özelliğe de sahip.

Hoparlörlerden bahsetmişken biraz detaylarına girelim. Subwoofer ve Center hoparlörü 70W olan HTS3300, 40W'lık 4 yan hoparlörü de ekleyince

toplam 300W RMS gibi oldukça tatmin edici bir ses gücüne sahip. Hoparlörler ses kalitesi ve gücü kadar görünüş olarak da çok iyi. Üstelik üzerindeki AUX girişi ile başka stereo cihazlarınızı da bağlayabilirsiniz. Ama HTS3300'ün beni hayal kırıklığına uğratın hatta şok eden bir eksiği ile karşılaşıyoruz burada. Çünkü cihazın sadece "stereo" AUX girişi var, dışarıdan 5.1 bir cihaz bağlayamıyorsunuz. Hâlbuki bir optik ses girişi olsa Playstation 2'mizi de bağlayıp yeri göğü inletterek bir PES oynayabilirdik. Bu eksiği tek başına HTS3300'den soğumamıza yeterli.

Bütün özelliklerini alt alta topladığınızda elbette ki iyi bir hoparlör sistemine sahip bir Media PC kadar iyi değil HTS3300. Bunun en önemli sebeplerinden biri DivX filmlerdeki görüntü kalitesinin daha düşük olması. Ama hakkını da yememek lazım. Sonuçta bir Media PC'nin üçte biri fiyatına hoparlörleriyle birlikte komple bir sistem bu.



Artılar: Güçlü ve kaliteli ses,

geniş format desteği

Eksiler: Düşük DivX kalitesi, 5.1 ses girişi yok

LOGITECH MEDIA PLAY

Üretim: Logitech www.logitech.com **Ithalat:** Hızlı Sistem www.hs.com.tr **Fiyatı:** 64\$ +KDV

Uzaktan kumanda gibi mouse



Bu ay Media PC'lerden bahsetmeye başlamışken Logitech'in bu yeni mouse'unu atlamak olmazdı. Tamamen Media PC'ler için üretilen bu kablosuz mouse hayatınızı hiç beklenmedik şekilde kolaylaştırıyor. Ürünün standart bir optik fareden farkı kablosuz olması ve üzerinde medya çalarınız için ek düğmeler olması. Karanlıkta da kullanabilebilmeniz için geri aydınlatmalı olan bu altı düğme Play/Pause, ses açıp kapama, ileri geri sarma ve medya yazılımına ulaşma fonksiyonlarını yerine getiriyor.

Media Play'i asıl işe yarar ya-

pan ise beraberinde gelen ve CyberLink tarafından hazırlanan medya yazılımı. Ara yüz olarak Windows Media Center Edition'in ara yüzüne çok benzeyen bu yazılım ile film ve müziklerinizi oynatıp resimlerinize bakabiliyorsunuz. Logitech Media Play için tasarlandığı için programın tüm fonksiyonlarını mouse'un üzerindeki ek tuşlarla kumanda edebiliyorsunuz. Yani PC'nizi televizyon uzaktan kumandasıyla yönetircesine kolay kullanırsınız.

Media Play'i PC'ne bağlamak için beraberinde gelen alıcısını bir USB portuna takmanız yeterli. Flash Disk'leri andıran bu parça eğer PC'nin gerisinde kalyorsa yine ürünle birlikte gelen uzatma parçası ile PC'nin ön tarafına alabiliyor-

sunuz. Üstelik bu parçayı kullandığınızda Media Play 3 metre mesafeye kadar çalışabiliyor.

Media Play'de gördüğümüz en enterasan özelliklerden biri de optik gözüne görünülmeyen bir ışık ile çalışması. Yani bugüne kadar gördüğümüz optik mouse'lardan farklı olarak alt tarafta kırmızı bir ışık yok. Ama buna rağmen mouse sorunsuz çalışıyor.

Kolay kullanımı ve Media PC'lerde kullanım için her detayının düşünülmüş olması Logitech Media Play'i Media PC'ler için vazgeçilmez bir ürün yapıyor.

Artılar: Kullanışı, Media PC'lere çok uygun

Eksiler: Yok

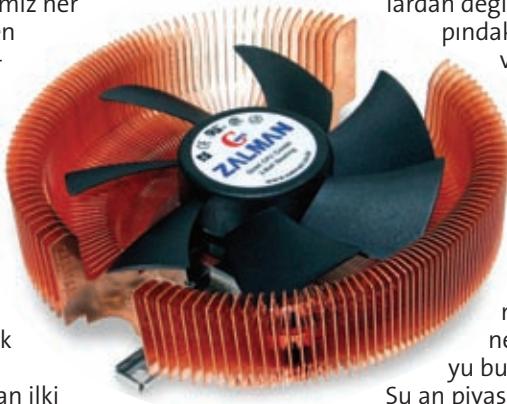
ZALMAN CNPS7700-CU

Üretim: Zalman www.zalman.com **Ithalat:** Dijital Center www.dijitalcenter.com **Fiyatı:** 61\$ +KDV

Bakır doyacaksınız

Sıcak havaların yeri göğü yaktığı bu sıcak yaz günlerinde PC'lerimiz her zamankinden daha çok soğutmaya ihtiyaç duyuyor. Bu yüzden biz de standartların çok üzerinde iki devasa işlemci fani inceledik sizin için.

Fanlarımızdan ilki Zalman'ın CNPS7700-Cu modeli. İsmindeki Cu takisından anlayabileceğiniz gi-



bi CNPS7700-Cu bakır bir soğutucuya sahip. Ama bu bildığınız bakır soğutucularдан değil. 14 santim çapındaki bu devasa yuvarlak soğutucu fanın çevresini saran bakır yaprakları şeklinde tasarlanmıştır. Ama fan öylesine büyük ve o kadar çok bakır kullanılmış ki fanın toplam ağırlığı neredeyse bir kilo buluyor.

Şu an piyasada satılan bütün Athlon 64, Semprom ve Pentium 4 işlemcilere takılabilse de CNPS7700-Cu geniş ebatları yüzünden her sisteme uymakta zorluk çekebilir. Soğutucunun alt tarafı kenarlarla doğru yükseldiği için işlemcinin çevresindeki kondansatör gibi parçalardan kurtulabiliyor. Ama kasanızın büyülüğu ve anakartın

yapısına göre ekran kartı veya güç kaynağına takılma şansı var. Bu yüzden CNPS7700-Cu'yu sisteminize siğip sığmadığını kontrol etmeden almamak lazım.

Bu devasa ve çok güçlü fan özellikle overclock yapmak isteyenlerin kullanabileceği bir ürün. Ama bilgisayarınızı normal ayarlarda çalıştırıyor olsanız da daha sessiz bir sistem kurmak için kullanılabilir. Öncelikle fan ile birlikte gelen FAN MATE 2 ayar parçası sayesinde fanın dönüş hızını 1000 RPM'e kadar düşürebiliyorsunuz. Bu hızda CNPS7700-Cu standart hızında çalışan bir işlemciyi kolayca soğutabilir. Üstelik bu halde sesi 20dB'e kadar düşüyor. Fanın sessiz olmasının bir sebebi de çift bilyeli özel bir sistemle üretilmiş olması.

İster işlemci hızınızı sınırlarını denemek isteyin isterken sessiz bir PC yaratmak ya da sadece CPU'nuzun isıtma sorunundan sonsuza dek kurtulmak... Kasanızı sığdırıbildiğiniz ve bir CPU fanına 61\$ verebildiğiniz sürece Zalman CNPS7700-Cu sisteminizde bulunmasını isteyeceğiniz bir parça.

THERMALTAKE BETLE

Üretim: Thermaltake www.thermaltake.com **Ithalat:** Dijital Center www.dijitalcenter.com **Fiyatı:** 55\$ +KDV

Uçmaya hazır bir fan

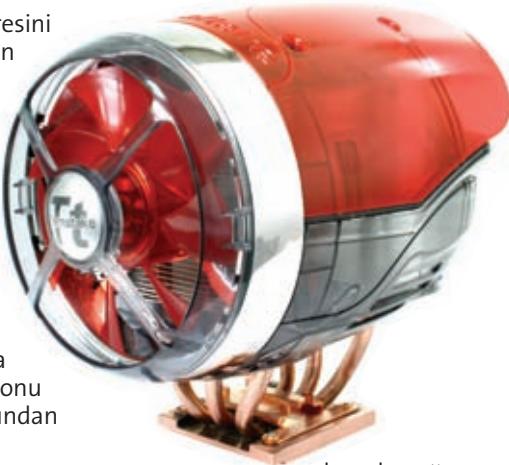
Gelelim ikinci fanımıza. Bu sefer sadece soğutma olarak değil görünüş olarak da süper bir fan var elimizde. Şöyle bir bakınca CPU fanı değil de Anakin'in Racer-Pod'undaki motorlardan biriyimiş gibi duruyor. "Anakin de kim?" diyenler uçak motoruna da benzetebilirler.

Thermaltake Beetle'in bu görüntüsü işin soğutması kadar şov kısmından da kaynaklanıyor elbette. Ama yine de hakkını yemeyelim bu enteresan tasarım benzersiz bir soğutma da sağlıyor. Thermaltake Beetle'in soğutma sistemi şöyle çalışıyor. Fanın alt kısmında işlemcinin üzerine oturan bakır bir plaka var. İşlemciden ısıyı emen bu plaka yine bakırdan üretilmiş 6 ısı kanalı ile ısıyı yukarı oldukça büyük olan alüminyum izgaraya taşıyor. Alüminyum izgaranın önüne yerleştirilen oldukça güçlü fan ısıyı buradan direkt kasanın arka tarafına doğru üflüyor. Yani ısı kasanın içine rasgele yayılmak yerine arka tarafa yönlendiriliyor.

Alüminyum izgaranın ve fanın çevresini saran ve Beetle'a sık görünüm veren plastik muhafaza ise tünel etkisi yaratarak soğutmanın daha da güçlü olmasını sağlıyor.

Bir önceki Zalman gibi Thermaltake Beetle'da hemen hemen bütün işlemcilerle kullanılabilir. Zalman'dan farklı olarak sağa sola daha az yayılan Beetle'in dar anakartlara sigma şansı daha fazla. Ama o da 13cm'i bulan yüksekliği ile kasa kapağınıza kadar gelip dayanabilir. Bu yüzden onu da almadan önce kasanızı sığacağından emin olun.

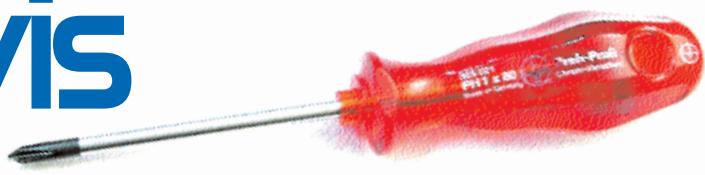
Beetle'in güzel göründüğünü düşünüyorsanız onu bir de geceleri görün. Çalışlığında alt tarafındaki mavi ışıkları yanayan Beetle bilgisayarınıza apayırlı bir hava veriyor. Büylesine sık görünen bir fani içi görünmeyen bir kasaya takmak gerçekten yazık olur. O yüzden Thermaltake Beetle alırsanız ve



kasa kapağınız şeffaf değilse bir oto tamirciye ugrayıp yan tarafa genişçe bir plexiglass pencere açtırmayı düşünün.

Artılar: Süper soğutma, muhteşem görünüm
Eksiler: Kasanızı sığmayıabilir

Teknik Servis



Gelelim bu ay yolladığınız sorularınıza ve sıcak sıcak cevap verelim. Zaten bu yaz günlerinde ne sıcak değil ki? Şu soruları üç ay sonra cevap lasak da soğuyacakları yok. İnsan içinden "yazları donanım incelemek yerine klima incelesek, havuz incelesek veya en güzeli Izlanda'nın serin dağlarını incelesek" demeden edemiyor.

DONANIM PAZARI NEDEN BÖYLE?

Selam Tuğbek, sana bir kaç sorum olacak.

1- NVIDIA yeni 7800GTX çikardı. Ben de tam 6800 alacaktım. Sence almayıp da biraz daha para biriktirip 7800 mü alayım? Sen ne diyeysun bu duruma?

2- Bence ideal bölümünde Intel değil AMD 3200+ olmalı.

3- Niye NVIDIA yok ki? Gerçi sen bunlar sadece bir örnek diyorsun ama arkadaşlar bakıp "Allah Allah niye hep ATI var?" diyorlar.

Haklılar aslında.

Geçende 256MB 9600XT'ye eskidi dedin. O zaman X600 PRO da eskidi yani. 6600GT veya X700 da mantıklı olur.

4- Pipeline nedir? Çok olursa iyi olduğunu biliyorum ama başka bir şey bilmiyorum.

Sorularımla terlettim kusura bakma. Hepinize başarılar. İyi yayınlar.

Jeandan

Selam Jeandan,
Ne garip bir ismin var.
İsim değil nick'dir bu aslında.
Ama garip bir nick'mış.

1- Herhalde GeForce 7800'un 6800'den daha iyi olduğunu tekrarlamama gerek yok. Aşırı derecede yüksek fi-

yatları yüzünden böyle üst modellerin piyasaya çıkar çıkmaz alınmasını tavsiye etmiyorum aslında. Ama sonuçta para senin paran. Eğer biraz daha bekleyip 7800 alabiliyorsan ne güzel. Hem Eylül'de ATI'in R520'si çıkışında 7800'un üst modelinin de çıkacağı söyleniyor. Belki o zaman bu daha hızlı kartı alırsın veya 7800'un fiyatını ucuzarlar. Bence kulağa mantıklı geliyor.

2- Ideal sistemin işlemcisinin AMD olması senin görüşün elbette saygı duyarız. Ama Donanım Pazarı için verdigimiz tavsiyeler de bizim tercihlerimiz. Bizim İdeal'de Intel'i tavsiye etmemizin sebebi daha yüksek cache'e sahip olmaları. Oyunlarda cache performansı ciddi oranda etkiliyor.

3- Bu ay sistem GeForce 6600'e döndü. Aslında bir önceki ay bu değişim olacaktı ama piyasada ürün darlığı var diye beklemek istedim. Diğer yandan sen de söylemişsin bunlar örnek diye. Bazen Donanım Pazarı'nı hazırlarken aynı fiyatla aynı performansı veren ürünler arasında seçim yapmak gerekiyor. Yani orda ATI olması "Aman NVIDIA almayın!" demek değil.

Ayrıca herkesin bilgisayarından bekledikleri farklı olabilir. Yani Donanım Pazarındaki konfigürasyonlar mutlak doğru değil. Mesela ben güç tüketimi ve soğutma sistemlerine çok önem veriyorum. Ama sen sadece performansa bakıyor olabilirsin. Ya da daha önce AMD kullanıp memnun kalmışsınızdır bu sefer de illa AMD olsun istiyorsundur. Memnun kaldığın bir markaya devam etmek cache büyülüğünden

önemli olabilir senin için. Eğer gerçekten özne gösteriyorsan Donanım Pazarı'nı referans

kabul edip kendi konfigürasyonunu hazırlamalısın. Ama kimi okurlarımız oturup parça seçmekle uğraşmak istemiyorlar. Onlar da herhangi bir bilgisayar mağazasına gidip "Bana bu sistemi topla" veya "Buna en yakın sistemi istiyorum" diyebilirler.

4- Pipeline nedir? Güzel ama Teknik Servis'i aşan bir soru. Şöyle basit ama biraz yavan bir benzetmeyle yetinelim: Ekran kartlarını bir fabrika olarak düşünürsen Pipeline'lar bu fabrikadaki her bir üretim bandıdır. Nasıl bir fabrika ne kadar çok üretim bandı varsa o kadar çok ürün üretirse, Pipeline'lar da direkt olarak performansını etkiler. Diğer bir deyişle Pipeline'lar 3D grafiklerin asıl oluşturduğu ana üretim noktalarıdır.

KAYITLARIM OLmadan ASLA!

Merhaba Level Ailesi, adım Deniz. Ben sizin 1 yıldır düzenli okuyucusu olan, 13 yaşında bir

PC (Asla konsol değil! Neslimiz tükenmeyecek!!!) oyuncusuyum. Size birkaç sorum olacak:

(Ben bilgisayardan çok iyi anlamam sorularım abes olabilir).

NOT: Kayıt = Resim, Save Game ve ayarlar vb.

1- Tuğbek Abi, benim bilgisayaram; 3.0 GHz P4, 80GB HDD, GeForce FX 5200 128 MB ve 512 MB RAM. Bu bilgisayarın beni bir yıl idare edebileceğini düşünüyorum. Doğru mu?

2- Ekran kartı ve RAM'i değiştirirsem bilgisayardaki kayıtlar silinir mi?

SORU 3- RAM'imin markasını nasıl öğrenebilirim. PC'nin markası HP Compaq D330.

4- İki farklı markada RAM almak ne gibi sorunlar doğurur?

5- Her ekran kartı bilgisayara uyar mı? Ekran kartı alırken bilgisayara uyup uymadığı nasıl öğrenebiliriz?

6- Ocak gibi yeni ekran kartı alıcam. En fazla 150-160 milyonluk. Ne önerirsın? Yeniini aldığımda GeForce'u nasıl satabilirim?

7- 64 Bit Windows alırsak (biraz zor ama bilgisayarda sorun çıkarır mı? Ve kayıtlar gider mi?)

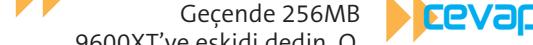
Şimdilik bu kadar inşallah yayılarsınız sizin düzenli takip ediyorum ve çok seviyorum bol başarı ve tirajlar...

Deniz Baran

Selam Deniz,
PC oyuncularının nesli elbette tükenmeyecek. Asla PC'lerimizde oyun oynamaktan vazgeçmeyeceğiz ve senin gibi genç nesillerde daha da güçleneceğiz. Ama bu da konsollar bütünüyle sırtımızı döneceğiz anlamanı gelmez ki? Neylan söyleyeyim günde 10 saat PC başında geçirsem de XBOX360 ve PS3 şimdiden rüyalarımı giriyor.

Bilgisayarının seni ne kadar idare edeceğini biz bilemeyez elbette. Ne oynadığına, ne yaptığına göre değişir. Ama sistemin hiç fena değil. Ekran kartını değiştirir RAM'leri 1GB'a çıkarırsan düşündüğünden daha da uzun süre idare edebilir.

Ekran kartı ve RAM değiştirmek bilgisayardaki verileri değiştirmez. Bilgisayardaki veriler ancak sabit disk değiştirmen, sabit diskini formattamam (muhtemelen Windows kurarken) veya sistemdeki arıza ve virüslerden dolaylı kaybolabilir.



RAM'lerin markasını an-
cak söküp üzerindeki etiketle-
re bakarak öğrenebilirsin.

Farklı marka RAM kullan-
mak bazen uyum sorunları çi-
karabilir. Tavsiye edilen aynı
marka ve model RAM'leri kul-
lanmaktadır. Ama bu illa şart da
değil. Genellikle farkı marka
ve kapasitedeki RAM'ler so-
runsuz çalışırlar.

Ekran kartları şu an için
AGP ve PCI-X olarak iki farklı
tipde. Senin anakartın hangi-
sını destekliyorsa ondan al-

malısın. Şu
an FX5200
kullandığı-

na göre AGP olması gereki-
yor. 5 ay önceden bir şeyle
tavsiye edemem. Sonuçta her
ay modeller ve fiyatlar de-
ğişip duruyor. Ama ekran kartı
için hedef fiyatını 130-150\$
gibi bir seviyeye çıkarısan
düşük seviye yerine orta sevi-
ye bir ekran kartı alabilirsin.

64-bit Windows kullan-
abilmen için işlemcinin de 64-
bit olması gerekiyor.

Umarım yardımcı olabil-
mişimdir. Soruların hiç de
abes değil. Teknik Servis'de
sadece bilgisayarı yalayıp
yutmuş okurlara cevap vere-
ceğiz diye bir kural yok. Elbet-
te yolun başındakilere de yar-
dım edeceğiz =)

PGA VS LGA

Level'in görkemli kapısının
arasından kafamı söyle bir
uzatıp ufak bir soru sormak
istiyorum... Size PGA mı
yoksa LGA paketli işlemci mi
daha verimli?

Ozan

Selam Ozan,
Dikkat et yaz waktu pencereler
açık, cereyandan kapı çarp-
biliyor =) LGA 775 > PGA 478

OYUN BİLGİSAYARI BOZAR MI?

Selam Tuğbek, ailem yeni
bilgisayar alacak. 1 GB RAM,
3.2 GHz işlemci, AMD Ath-
lon (64-bit). 256 MB ekran
karti, 200 GB

sabit disk. Ama
oyun yükleme-
mi istemiyorlar. Niye? Çün-
kü oyun bilgisayarı bozur-
muş. Daha önce 6 yıldır hiç

upgrade olmadan kullandığımız 64 MB
RAM'lik bilgisayarın SADECE oyunlar yüzün-
den bozulduğunu zannediyorlar. Onlara böy-
le olmadığını, o bilgisayarda 3 tane oyunu
aynı anda açsam bile yavaşlamayacağını
söylesen çok sevinirim.

Murat Bıçakkaya

Selam Murat,

Bilgisayarı oyunlar değil bilinçsiz kullanıcılar
bozar. Eğer ebeveynlerin sırı seni oyunlardan
uzak tutmak için bir bahane üretmiyorsa,
"Oyun bilgisayarı bozar" demeleri bilgisayardan
anlamadıklarını gösterir. Bu durumda bu
yeni bilgisayarı bozma ihtimalleri yüksek. Ben-
ce onlara senin onayın olmadan bilgisayarda
bilmediğleri şeyler yapmamalarını tembihle-
melisin. Yok, bahane ise (ki büyük ihtimalle öyle)
bu durumda kendilerini eseyle kinamaktan
başa yapacak bir şey yok. Hangi çağda yaşıyo-
ruz artık. Bilgisayarlar ilk çıktığında oyunlara
ödü diye bakılırdı, bizimkiler Commodore'un
adaptörü isinmiş artık kapamak lazım falan
derdi. Ama artık bilgisayar oyunlarını yasakla-
mak ve bunun için donanım kurallarını yerle
bir eden bahaneler uydurmak hiç hoş değil. Bu
"seni leylekler getirdi yavrum" inanışını sür-
dürmek gibi bir şey.

DOSYA BAĞLANTISI DEĞİŞTİRMEK

Merhabalar, hepинize kolay gelsin. Benim
.BIG uzantılı dosyalarla ilgili bir sorunum var.
Ben efendi efendi Battle for the Midle Earth
oynarken kuvenim bu oyunun klasörünü ka-
rıştırmış. Müzikleri dinleyebilmek için klasörde
bulunan Music.BIG dosyasını Windows
Media Player ile açmış. Açılmış dinlemiş dinle-
mesine de yanlışlıkla bu dosyaları hep bu
programla açtıktı kalırmayı unutmuş. Dolayısıyla
BFME klasöründeki bütün .BIG uzantılı
dosyaları bilgisayar Windows Media Player
ile açmaya çalışıyor. Dolayısıyla oyunda
bazi sorunlar çıktı. Skirmish modu çalışmıyor,
ayrıca çok güzel bir mod buldum internetten;
sorunsuz bir şekilde indirip yükledi-
ğim halde oyun açılmıyor. Bu .BIG dosyaları
ni nasıl tekrar eski haline getirebilirim? Yar-
dımıcı olursanız çok sevinirim.(format çekin-
ce düzeltir biliyorum ama varsa bir yolu dü-
zeltmeyi tercih ederim çünkü hiç format çe-
kebilecek vaktim yok.)

Arda Yiğitoglu

Merhaba Arda,

Soruya bu kadar yazmışsun ama BfME'nün şu
çok güzel modu nedir söylememişsin. Ben oyu-
nu bitirdim ama tadi dama-
ğımda kaldı, güzel bir modu
hiç fena olmaz hani. Sen mo-
du ismini bizimle paylaşmadan önce her han-
gi bir Windows penceresi aç. Orda üst menü-
den Araçlar > Klasör Seçenekleri'ni seç. Açılan
pencerede Dosya Türleri sekmesine gel ve bu-
radaki listeden .big uzantısını bul ve seç. Sonra

sağ alttaki gelişmiş düğmesine bas. Eylemler
kutusundan "Open" seçeneğini seç ve sağdaki
kaldır düğmesine bas. Onayladıktan sonra ta-
mamlara tıklayarak bütün pencereleri kapa.
Eğer sorun giderilememişse bundan sonra
oyunu kaldırıp tekrar yükle.

WINDOWS 13 GB OLMUŞ!

Şu an Level dergisinde, her ay ki gibi bizim
için şahane bir dergi hazırlamak için ter dö-
ken bütün çalışanlara selamlar. Hemen şu C
sürücüsünü bir türlü boşaltamamla ilgili
sorunuma geçeyim. Tatil gir-
diğimden beri birçok online
oyun denedik arkadaşlarla ve
tabii ki bunların hepsini netten indire indire
C:’de biriktir ve Diye atmak akılma gelme-
di. D:’yi fazla da kullanmam zaten. Onlarca
oyunu silmeme rağmen C:’de birazcık yer
açıyorum birkaç gün sonra tekrar doluyor.
Windows klasörünün boyutuna bakıyorum
dedim 12.9 GB çıktı şok oldum. Bende 40
GB sabit disk var; bu 20 C: ve 20 D: olarak
ayırılmış. Haliyle Windows klasörü bu kadar
dolu olunca bir şey yapamaz oldum. Win-
dows içindeki bu gereksiz bütün dosyaları
silmem için ne yapmam, ne tür bir program
kullanmam gerekiyor?

Taci Öztürk

Selam Taci,

Şimdi kendi Windows klasörümé baktım 2GB
tutuyor. Demek ki sende 10GB’lık bir fazlalık
var. Bunu temizlemek için Windows’un Disk
Temizleme aracını (Donatılar > Sistem Araçla-
rı) veya Clean Center, Fast Cleaner gibi daha
gelişmiş bir disk temizleme programını kullan-
abilirisin. Hangisi daha iyidir gibi bir şey söy-
leyemem çünkü bugüne dek herhangi birini
kullanmış değilim. Bende Tree Size Pro yükü-
dür. Bu program büyük ebatlı dosyaları arat-
manı, klasör ebatlarını izleyebilmeni ve sabit
disklerde neyin ne kadar yük getirdiğini kolay-
ca göremeni sağlar. Böylece bir yerlere yiğilip
kalın çöp dosyaları kendin bulup imha edebi-
lirisin.

KASAYA EL DEĞMİYOR

İyi günler. Yaz geldi büyük bir istek ve arzu
ile bilgisayarıma kavuştu. Fakat çok yavaş
bir makineydi. Celeron 1.7 256MB DDR-
RAM 128MB FX-5200 vardı. Online oyun oy-
nadığımdan dolayı anti-virus programları
da yükledim. Tabii bilgisayar iyice yavaşladı.
Ben de bilgisayarcıya gidip makineye yeni
parçalar taktirdim. P4 2,8 512MB RAM oldu.
Oynadığım oyun işlemciyi %100 kullandı-
ğından dolayı işlemci çok ısınıyor ve makine
kilitleniyor. Kasaya el değil mi nerdeyse.
Ben de fan değiştirdim fakat hala kilitlen-
meye devam ediyor. Bilgisayacı sorunun
fonda olmadığını havalardan olduğunu söy-
lüyor. Antalya’da oturuyorum fakat eski iş-
leme imde bile böyle bir sorun olmuyordu
Çok garibime gitti. Sana danışmak istedim.



Cevabını sabırsızlıkla bekliyorum.

Mert Eren

Merhaba Mert,
Mektubundan ciddi bir işinma sorunun olduğu belli. Ama yine de "El değil mi?" kısmını anlayamadım. Bugüne dek işinan çok bilgisayar gördüm ama el değimeyecek kadar çok işinanı hayal bile edemiyorum. Bunda ciddi misin? Bu ancak yaz sağında güneşin altına koymuşsan olur. Ama bir Antalya'lı olarak bilgisayarın gölge bir noktada durması gerektiğini bildiğinden eminim. Gölgede durmasına rağmen bu kadar işinmiş ancak hiç kasa fani olmamasıyla falan olabilir. Bence sen kasayı daha serin bir noktaya çekip kasa fanlarını güçlendir.

AGP Mİ DEĞİL Mİ?

Tüm Level halkına ve Level çalışanlarına selamlar. Benim size çok küçük, küçük, mini minnacık bir sorum var.

Bende tümleşik ekran kartı olan markasını bilmediğim bir anakart var. Üzerinde AGP yazan bir yuva var. Bu yuva AGP yazıyor ama AGP gibi bölmelere ayrılmamış. Yani bir uzun ve bir de kısa parça şeklinde değil ama elimde de Radeon 9800SE var. Bunu taktığında (bilgisayar kapalıken) CUK! diye oturdu ama bir şey olur diye korkup bilgisayarı çalışmadım. Sizce bir sorun olmaz değil mi? Şimdiden bu mesajı okuduğunuz için bile teşekkürler cevaplarsanız binlerce teşekkür ve tabii ki LEVEL RULZ...)

Umut

Selam Umut,

Bazi AGP yuvalarında bahsettiğin ayırcı parçalar olmayıyor. Sebebini ben de bilmiyorum açıkçası. Bu ayırcılar aslında ekran kartının yerine daha sağlam oturmasını sağlıyor. Bence bu port AGP'dir ve senin Radeon'a bir sorun

karmayacaktır. AGP yuvasını uzunluğunun yanı sıra kahverengi olması yuvarın hemen sonunda yer alan "AGP kilidi" isimli küçük bir parçadan tanıyalırsın. Bu kilit ekran kartının kenarına geçerek kartın yerinden oynamasını engeller.

Çok alakasız olacak ama nedir bu kardeşim, her futbol kulübün bir kanal açıyzınu. FBTV, BJKTV, GSTV... Ne izleyecek bir şey var ne adam gibi bir yayın yapabiliyorsunuz. Eğer illa TV açacaksanız biraz ilim irfan kalanı açın. Boşuna kanal işgal ediyorsunuz.

_Tuğbek Ölek

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

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

DONANIM PAZARI

Bu ay ilginç şekilde birkaç kişi birden Pentium 4 640 (3.2GHz) yerine Athlon 64 3200+ kullanmamamızı eleştirmiştir. Tamam, iki işlemci arasında 100\$ gibi bir fark var. Ama 2MB cache'li bir işlemci ile 640KB cache'li bir işlemciyi karşılaştırırsınız. Kaldı ki Athlon 64 3200+'dan daha ucuza Intel'in 1 MB cache'li 3.2GHz'ini de tavsiye etmiyoruz. P4 6xx serisi özellikler olarak neredeyse Extreme Edition ile aynı seviyede.

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

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

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

	Ekonominik	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Sempron 2800+ (Socket 754) \$99	Pentium 4 640 (LGA 775)	\$312
Anakart	MSI K8T Neo FISR \$76	MSI 915P Neo2-FR (v1.0B)	\$108
Bellek	512MB DDR-400 Kingston \$54	1GB DDR2-533Kingston(Dual Pack)\$115	
Sabit-disk	Samsung SP0812C 80GB \$63	Samsung SP1213C 120GB	\$86
Ekran Kartı	Sapphire X550 256MB \$84	Asus Extreme N6600TD	\$143
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17" \$130	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	\$60
Hoparlör	Philips MMS 260 \$63	Philips MMS460	\$90
Floppy			\$7
Toplam	\$721	\$1,378	\$4,025

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

SANALDAN GERÇEĞE

Oyunlar mimarlarda çok iyi anlaşmaz



Sami Onur'u oyunculardan tanıyorız

Özellikle son on yıl içinde, yoğun bir paylaşımı giren mimari-oyun-sinema üçgeni, verdiği melez dünyelerle büyük adımlar atmaktır. Halen akademik anlamda bu üçgen üzerine kafa patlatmakta ve etkileşimleri araştırmaktayım. Tam ışıkmalarında yalnız kaldığını düşünürken, Sami Onur'a rastladım, hem de Los Angeles'ta (tabii ben İstanbul'daydım). Kendisi bu üçgeni aktiflesirebilmis bir mimar. Şu an Activision'da, Call of Duty 2 ekibinde mekan tasarımcısı (kültürcelerde 'environment artist' diye geçiyor) olarak çalışmaktadır. Şimdi ondan Amerika macerasını dinleyeceğiz (ve sonra da detayları işin www.sanimonur.com sitesini kurulayacağız).

Given Çatak: Selam. Hemen girelim konuya! İTÜ'de mimarlık okulum ve sonra master işin SCIArc. Nasıl başladın Amerika macerası? SCIArc, diğerlerine göre nasıl bir okul?

Sami Onur: Macera dolu Amerika! ? SCIArc'ı segmen biraz Los Angeles'ta okumak istemem, biraz da okulun mimarlığa deneyim yaklasmasından ötürü oldum. SCIArc bildigim diğer okullara

oranla çok sevdigim fazla olduğunu bir okul. Daha degrisu öyleydi. Şimdi imaj ağırlıkları yaklaşım, diğerlerine göre daha ağır basıyor. Okulda olan bazı tartışmaların içi boş olsa da okulun teknolojiye önem vermesi ve hala öncülik ruhu tasımasının önemlidir.

GC: Yanılmıyorum, yaptığın tez 'melez mekan' sana oyun dünyasının kapılarını açtı. Tezinden ve oyularla kurduğu ilişkiden biraz bahsedebil misin?

SO: Evet, haklısan, biraz bahsetmem gerekiyor, tezim fiziksel mekan (klasik mimarlık) ile sanal mekanı (digital mimarlık) birleştirilen bir proje. Yani mekansal olarak bir bilgisayar. Nasıl bilgisayar bize birçok konuda yardımcı olan programları sunan bir entübübüne, melez mekan projesi de insanın gesitli işlerini 3 boyutlu bir arayüze hale getirmek için tasarlanmış mimari bir okun. Kullanıcının mekanla etkileşimi, 3 boyutlu projeksiyonlar üzerinden, gesitli akıllar (sensor) ve resimler ile sağlanıyor. Bu yüzden prensip olarak bilgisayar oyularıyla aynı şekilde çalışır. Görüntülü monitorda sunmak yerine hologram olarak sunuyor. Kullanıcı mekan için özel olarak tasarlanmış programlardan (alışveriş merkezi, sanat galerisi, kişisel dekor, 3 boyutlu görüntüm gibi) bir tanesini seçip mekanı dileğinde gibi kullanıyor. Yani melez mekanın yazı-

lm kısmı windows gibi salısap kullanıcıya gesiti alt programları salıstırma olanağı sunarken, donanım kısmı mimari mekan ve gesitli elektronik/mekanik (projektör, sensor, silicon grafikos bilgisayar, ışık kontrol elemanı vb) arşları kullanarak yazılımlının işlemesini sağlıyor.

GC: İlk olarak 'Fight Club' filminin oyun versiyonunda çalıştin. Yapmayı işi biraz tarif edebilir misin? Sektoye adapte olmak zor

diði mu? Bu arada oyuncun filmle bir alakası yokmuş galiba?

SO: Evet maalesef oyuncun filmle pek bir alakası yok. Eminim filmden alıntıları hazırlayıp oyundan almayı planlayan arkadaşlar havalı kırkılgına uğramışlardır. Neyse, ben aslında oyuncun iyi olan kısmında (grafik) çalıştım ve oyuncun ortamlarını tasarlardım (oyuna uygun hale getirdim) ve modelledim, dokularını ve ışıkları dövmesini yaptım. Bunları zaten mimarlıkta da yaptığım işin zorluk çekmedi.



Sami ise Fight Club ile başlıyor.



Call of Duty 2 beta aşamasında

GC: Akşamdan Electronic Arts ve 'Golden Eye: Rogue Agent' ile 'Medal of Honor: European Assault' geldi. Orada da benzer bir pozisyonda mı görev aldin? Bu başarılı geçiş nasıl gerçekleşti? Yoksa Amerikan Rüyası gerçek mi?

SO: Evet EA'de de benzer bir pozisyondaydım. Fight Club'da yaptıklarım sanırım EA'dekilerin dikkatini çekti ve teklifte bulundular, ben de kabul ettim. Amerikan Rüyası gerçek mi? ? Bu sorunun Amerikan kışkırdan çok rüya ve gerçeklik kışkırları ilgimi çekti. Ama bunun cevabını başka bir zamana bırakıralım.

GC: Mekanları tasarıyorsun, modelleyorsun, kaplıyorsun, gerçek zamanlı ışıklarıyorsun, kameraları da sen mi kayuyorsun? Kurguda aktif rol alıyor musun? Hangi yazılımları kullanıyorsun?

SO: Sıradıye kadar oyundan kameralara pek bir alakam olmadığını. Oyun kurgusyla da benden daha çok oyuncun kademelerini tasarıyan arkadaşlar (level designer) ilgilendi. Kul-



Sami Onur, en son Call of Duty 2 ortamlarını tasarladı.

İmaları; modellemek için maya ve radiant (level editor), doku yapmak için adobe photoshop ve deep paint 3d, aydınlatma için yine radiant.

GÇ: Peki level tasarımcısı nasıl bir iş yapıyor senin tasarıtladığın mekanları birebirşirmek dışındaki? Kısaca birlikte salıstrımın bölümlerden ve aranızdaki işbölümünden bahsedebilir misin?

SO: Kademe tasarımcıları oyunun akışını ve olay sırasını tasarlıyor. Yani benim tasarıtladığım (astında ortak bir tasarım söz konusu) mekanlarda neyin ne zaman olması gerekligine karar veriyor. Senaryoyu oluşturmak da olabiliyor. Mekan sanatçılığı ve kademe tasarımcılarının başka oyunlarda konsept tasarımcıları, animatörler, programcılar, efektiler ve ses tasarımcıları var.

GÇ: Şu an hangi oyun üzerinde çalışıyorsun? Ne aşamada? Sırada hangileri bekliyor?

SO: Şu an Call of Duty 2 üzerinde çalışıyorum ve oyunun beta testimine 2 hafta kaldı, sonbahar da satışa sunulacak. Bundan sonra yeni bir proje düşünülmeye, bilim kurğu olması planlanıyor. Aksilik olmazsa büyük bir ihtimalle bu projenin içinde yer alacakım.

GÇ: Oyunlara aran hep iyi mi olmuştur? Kült oyunların ve son dönem favorilerinin?

SO: Evet, oyunları okumak olası sevmisimdir. Futbol basta olmak

üzerde? Serdivim oyuları Championship Manager, Civilization, Pirates, Defender of the Crown (eskilerden), Heroes, WarCraft, Red

yaklaşmamı kolaylaştırmıştır. Evet, mimarlık eğitimi bu tarz açıklımlara yer verecek zaten. Tabii eğer sağlam kalmak istiyorsa. Belki bu konuda ben de bazı girişimlerde bulunabilirim.

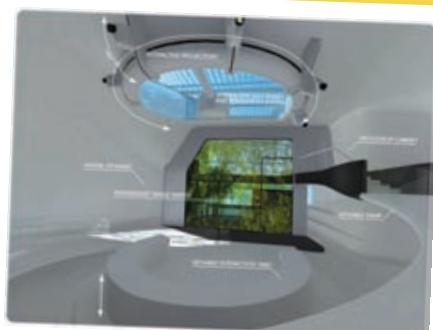
GÇ: Oyun yapımı hakkında Türkiye'deki gelişmeleri nasıl buluyorsun? Buraya dair projelerin var mı?

SO: Takip edebildiğim kadaryla umut verici. Türkiye'de bir çok yetenekli insan olduğunu biliyorum ve bunlardan bazılarının bir araya gelip bir seyler başlatması olmaları hoş. Ama bu tip çalışmaların sonuc alabilmesi için korsan kopya meselesinin büyük oranda çözülmesi gereklidir. Eğer bu konuda adım atacak olursa Türkiye'de oyun işi kurmak isterim.

GÇ: Soru bombardımanına tuttuk seni ama son olarak bu işe uğraşmaya hərəkəti arkadaşlara neler tavsiye edebiliyorsun?

SO: Çizim ve gözlem yapmak faydalı, 3d program (3ds Max, Maya vb) kullanırmak ya da level editor (unreal editor vb) öğrenmek bir yol olabilir. Ya da bir programlama dili öğrenmek (C programlama editörler) de bir başlangıç olabilir.

GÇ: Level adına teşekkürler, həyati başarılar dileriz.



Sami'nin tezinden bir bölüm

Alert, FIFA, ISS (Wining Eleven)...

GÇ: Biraz da sinemaya girelim. Bağımsız bir filmde set tasarımcısı (production designer) diyorlar galiba olarak görev alırın. Nasıl bir süreç?

SO: SCIarc'daki tez danışmanım yönetmenlige başladı ve benden yardım istedi. Kısa metragirl bir film için ona set tasarımları ve pre-visualization (Türkçesi öngörüntüleme olabilir) yaptırm. Film su an mali sorunlar yüzünden askıda. Ama tekrar ele alabileceğim bir iş.

GÇ: Film mi, oyun mu?

SO: Interaktif olması yani seyirci değil de katılımcı olluğun için oyun; derinliği olduğu için film.

GÇ: Ayrık herhalde oyuncuların başka gözleryn, filmleri başka gözle seyretiliyorsundur.

SO: İnsan kendini belli bir konuda eğittiği zaman bakış açısından ister istemez değişiyor.

GÇ: Mimar olmanın salımlarına ne gibi katkıları oluyor? Senin mimarlık eğitiminde bu tarz açıklımlara yer verilmeli mi?

SO: Mimarlık, sanat, mühendislik, sosyoloji, psikoloji gibi disiplinlerin işerdiği işin, yaptığım ise farklı yönlerden





Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Ne oyuncuvardı, ne de kamera... Sahte dekorlar kaybolmuştu siyah-beyaz setin içinde; devrik evler, kırık cam parçaları, ışık, metal güneş... Her şey saçılımçı çevreye, metal güneşin yaktığı kırık cam parçaları ve kesik filmler gibi. Kimse toplamak istemiyordu parçaları, keskin kenarının canını yakmasından korktuğu için. Ya da yalnızca; cam parçalarını, kesik filmleri birleştirdiğinde kameranın eskisi gibi çalışmasından, filmi yeniden izlemek zorunda kalmaktan korkuyordu herkes. Bu yüzden bozuk hayaller gibi dağınıktı setteki her şey. Oyuncuların uzun, siyah gölgeleri beyaz yoldaydı hâlâ; sahte gülümse-



ART

İşik, kamera, plastik göz yaşları...

meleri, yere düşen plastik göz yaşları yankılanıyordu; yaşlı yönetmenin sesi duyuluyordu boşlukta... Ortasında duruyordu setin Vosviddin, ama baş rolde degildi bu kez.

İllerideki yıkık dekorlara doğru yaklaştı, gölgeleme, plastik göz yaşlarına basmadan; uzun, kahverengi yoluñ içinden. Yerde kırık, eski bir kulübe vardı, birkaç tahta parçasıyla yapılmış. Yerden kaldırıldı kulübeyi ağır ağır, dengede tutmaya çalıştı... Yapamadı. Bir tahta parçası buldu uykusuzluğunun arasından, yeniden denedi; tahtayı koydu bu defa ardına. Dengede tutmayı başardı. Bir adım attı geriye doğru, ve bir adım daha... Kafasını kaldırıldı... Yerde, ağaçların arasında duran güneş gözünü aldı. Elini eski kapıya doğru uzattı; kulübe sallandı. Açıtı yavaşça, bir adım attı içeriye doğru... Hızla değişti her şey adımını attığında, geriye sarıldı bir kaset gibi... Arkasında bıraktığı iki taraflı kapı sallandı boşlukta. Herkes Vosviddin'e çevirdi gözlerini; yuvarlak masada içki içen kovboylar, barı silen barmen, tavanda dans eden kızlar... Tek hareket eden Vosviddin'di durgun karmaşanın içinde, tek kalbi atan oydu sanki; tavanda asılı du-

ran büyük, bakır avizeyle birlikte. Ne olduğunu anlamadı, dondu, kaldı. Köşede, dizlerini kendisine doğru çekmiş oturan küçük bir kız vardı, hiçbir yere ait olmayan, çevresindeki her şeyden farklı olan. Kız doğru yaklaştı; diğerleri gibi değildi, siyah-beyazdı. Elini uzattı kızı, kız da ona... Yelkovan ağırlaştı, akrep itti arkasından... Ve hızlandı bir anda, yeniden. Barmen barın arkasına saklandı, kovboylar birbirleriyle kavga etmeye başladı... Vosviddin kaçmaya çalıştı kızın elinden tutarak, kurşunların arasından geçti. Dışarıya attı kendisini kızla birlikte... Yerden kalktı; kız yoktu yanında... Arkasına baktı, bar kaybolmuştu. Eski,

kırık tahta parçalarından başka hiçbir şey yoktu barın yerinde. Elinde sıkça tuttuğu siyah-bez yaz, dikey çizgiler düştü yere. İlerledi sonu çizgiyle çizilmiş kahverengi yolda. Her şey haresetsizdi, bir daha hiç hareket etmeyecekmiş gibi... Yer sarsılmaya başladı bir anda, yoluñ renkleri dağıldı ve ikiye ayrıldı... Dev bir sarmaşık çıktı yoluñ ortasından, kahverengi siyaha boyadı gölgesiyle. Çakılı kaldı olduğu yere Vosviddin. Sarmaşık yükselmeye başladı ağır ağır, göğe doğru. Ve her yanı sardı sarماşıklar; metal güneş, dekorları, yolu. Kaçacak bir yeri yoktu, her şey kayboluyordu gökyüzünün içinde. Dev sarmaşığa tutundu, tırmanmaya başladı gökyüzüne doğru; kaçmayı denemek isted. Yükseldi gitgide sarmaşıkla birlikte, bulutları bıraktı gerisinde, mavi uzaylılara el salladı, savaşın ortasında... Aniden kayboldu sarmaşıklar, yere düştü Vosviddin hızla. Yüzünü kaldırıldı yerden, gökyüzüne baktı. Hiçbir şey yoktu, sarmaşıklar kaybolmuştu. Set eskisi gibiydi; çevreye saçılan cam parçaları, kesik, kopmuş filmler...

Yerinden kalktı... Yerdeki kesik filmleri toplama ya başladı, cam kırıklarının, canını yakan metal güneşin, havada asılı kalan sahte gülümsemelerin içinden geçerek. Ne kadar kesik film varsa topladı sette. Çizgiyle çizilen yoluñ sonuna doğru ilerledi, küçük adımlarla; arkasında kovboyları, mavi uzaylıları bıraktı. Cebine koydu elleinde taşıdığı kesik filmleri. Hepsi bir aradaydı artık... Yaşlı yönetmenin sesini duydu. Arkasından kovboyların, tavanda dans eden kızların, uzaylıların sesini... Çizgiye doğru yol aldı, ardından cebinden düşürdüğü kesik filmlerle... Film başladı yeniden: İllerideki yıkık dekorlara... Plastik... Uzun... Arkasına baktı, bar kaybolmuştu... Yerden kaldırıldı kulübeyi ağır ağır, dengede tutmaya çalıştı... Tek kalbi atan oydu sanki... Siyah-beyazdı... Çizgiye doğru yol aldı, ardında cebin... Kesik filmlerle...

Oyuncuların uzun, siyah gölgeleri beyaz yoldaydı hâlâ; sahte gülümsemeleri, yere düşen plastik göz yaşları yanıklandırıyordu.



Selçuk İslamoğlu | sislamoglu@level.com.tr

DİĞER EVR3N

Gâvuru böyle kazıklarız biz!

Aslında ülkemiz insanların gündelik hayatını online hayatı da taşımamasını sevmiyor değilim. Orta yaşı geçmiş üst komşumun bakkalda karşılaştığımızda "Ben de bağıtlardım" dediği ADSL hattını kullandığını duymak ilginçtir ki çok da garip gelmemiştir kulağıma.

Eskişehir nasıl da ilginç bir şeydi internet. Sa- dece kampüste gördüğümüz bir şeydi. Sınıf arkadaşımın "La internet gelmiş, hot-ma-il diye bir şey varmış" diyerek beni çektiştirdiği ilk günleri unutmak isterdim aslında. O zamanlar Netscape 2.0 ile gezinirken, web sayfalarında resim çıkışınca Alien görmüş gibi bir heyecana kapılırdık. Derken IRC denen illet girdi ülkenin başına, gencinden başlayıp herkesi bir sariverdi, o günden itibaren günlük hayatımızda tattım edemediğimiz bütün egolarımızı saldırdı internete.

"Geçen gün bir hekledim... O bı- çım"

Birden bire, "zarar verme" dürtüsü, "şaka yapma" isteği hortladı bizde. En ünlü IRC networklerinden biri olan Dal.Net'in IRC operatörleri için hazırladığı rehberde, her ülkeden bağlanan kişilerin genel olarak özelliklerinden bahsedildiğinde "Türkler, potansiyel hacker'dır" denmesi çok da yalan değil. CHIP'e gelen gelen e-postalarlardan önemli bir kısmı "başkalarının makineleme nasıl girerim?" sorularıydı bir ara.

Ülkemizin yeni yeni alışmaya başladığı bir diğer "community" olayı ise devasa online oyunlarda. Canımız orijinal oyunlara para vermek istemese de, her ay onar onbeşer dolar verir olduk online oyunlara. Ardından da her "gurbet"te yaptığımız gibi oluşturuverdik kolonilerimizi.

"Türkler Hakkaten Uzayda"

Online oyunlardaki bu kolonileşmenin bir iyi, bir kötü yanı var. İyi yanı oyun içinde öğrenme eğrisini bir hayli kısaltması. Kendi dilimizde anlaşmaktan daha güzeli yok. Oyuna yeni girdiği-

**Coronet kantını... Türk arkadaşlardan biri dansediyor.
Tanıdığı bir Türk kız geliyor.**

mizde kendi kanımızdan canımızdan birileri ile karşılaşlığımızda hemen birbirimize destek çekmamız bence Türk olmanın en güzel niteliklerinden biri. Ama iş rakip olmaya gelince birbirimizin ve başkalarının en azılı düşmanıyız.

Kötü yanı ise "Kurtlar Vadisi" ve "Acun Firarda" karışımı olmamız. Bu karışım, Star Wars evreninde pek iyi sonuçlara yol açmıyor. Şöyledi ki:

Yer: Lok, bir çöl kasabası. Günlük turlarım dan olan bu şehir, gideceğim noktaya yakınılığında dolayı sürekli kullandığım bir yer. Ben bir Bounty Hunter'ım, normalde işim Jedi avlamak, ama ben uğraşmıyorum. Kahramanlarımız ise bu şehrin sakinleri, bir çoğu yabancı. İki karakter shuttleport'un önünde bekliyor. Bir Türk Jedi (yani Orhan Gencseday) koşup İngilizce olarak "Benim için mi geldin?" dedi. "Hayır" dedim. "İşim var az ilerde" Arkadaşına döndü, Türkçe olarak "Yalan söyleyo o.. çocuğu" dedi.

Yer: Coronet Starport, meşhur Combat Upgrade'den önce. Doktor kuyruğu var bizim SSK'larda olduğu gibi. Sıra kavgası tahmin edin hangi dilde. Küfürler ardı ardına. Daha sonra başka ülkeden oynayan doktora giden küfürler var Türkçe olarak. Ekrandan bir derebeyliği kavgası izliyorum. Tartışan "bizden" iki kişi "Bana bak!", "Senin var ya...", "Sıkıysa adresime gel, lan! Al veriyorum adresimi" sözleri havalarda uçuşuyor. Neysse ki ölü ya da yaralı yok. En azından gazetelerin 3. sayfasında okumadım son zamanlarda söyle bir haber.

Yer: Mos Eisley, yeni oyuncuların başladığı yer. Türkçe bir isim dolanıyor ortada ama belli ki oyuna yeni girmiş. Isim, bizim meşhur her cümleinin sonuna eklenen küfür. Yanına gittim, İngilizce olarak "Yardım edebilir miyim?" dedim (kan çekiyor her ne kadar terbiyesiz de olsa isim). "Du yu now Turkish?" dedi. "No" dedim, "O zaman senin ta...." Türkçe olarak ve ismini ekledi cümleinin sonuna. Tabi bir daha görmedim bu şahsi, Customer Service'e "isminin manasını" söylediğimde.

Yer: "Abi, topa çevirmiş-

sin char'ı" diyor. "Sanane lam, o..." diye yanıt veriyor. Devam ediyorlar konuşmaya "Geçen gün bir kazıldım bizim guildeki adamı.. Kakaladım 3 katına aldığım fiyatın".

Bu sohbetleri yapanların sokaktan Japon turist kız geçerken "Koniçiva yavrum!" diye laf atanайлardan bir farkı yok. Vazgeçmemiyoruz gündelik sokak alışkanlıklarımızdan online hayatı ve çok uzak galaksilerden birinde de olsa. Cem Yılmaz'ın "Türkler uzada" parodilerini birebir yaşıyoruz. Bir yandan evimde gibi hissediyoruz bu tür olaylara rastladıkça, sıcak bir ortam ama bir yandan da utanıyoruz "online toplum" içindeki bazı davranışlarımızdan. Kısa vadeli kazançlar için milli değerlerimizi ve şanımızı sokağa atıyoruz. Ama ne demişler, önce iğneyi batırmak lazım kendimize, cuvaldız zaten geliyor ister istemez...



Enseye tokat, sırtal(!) şapık samimiş yemiyor her ortamda.



Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

Pazar akşamı... Tek kanallı televizyonda CSI: New York'u izliyorum. Katil yine bulunuyor. Bu sefer katil cinayet işlediğinden habersiz. Şaşırıyor, kizarıp bozayıyor. Dil döküyor kasıtsızlığı üzerine. Ama biz artık olayların çözümesine şaşırımayoruz. "Bu diziyi bırain, X-Files: NY çevirin" demek geliyor içimden (iki oldu bu ay hadi hayırlı). Yine de çok kızmıyorum. Tek kanallı bir medya dünyasında kızamıyor insan (anten kanallarına mahküm taşınalı beri). Katil ağlamaya başlayınca iyice canım sıkılıyor. Zira bitmekte dici ve ne zamandır ardından Six Feet Under gelmiyor. İnternet bağlanmış olsa Battlefield 2 oynayabilirdim. Bundan başka yazacak bir şeyler olsa çalışabilirdim. Ama CSI sona yaklaşırken ayakta kalaçığım önumüzdeki 4 saat için yapacak iyi bir şeyler gelmiyor aklıma. Dizi bitiyor ve jenerik. jenerik. jenerik. Takılıp kalyorum. Tanıdık bir müzik



BABA O'RILEY

Ruh bazen çok açıkır.

çalışıyor, neydi bu? jenerik. Duruyor öylece jenerik. Akılmıyor ve upuzun bir saniye boyunca beynimin kıvrımlarında elektrik dalgalarının doğru cevabı aramasını bekliyor. Bu lobda değil, bunda da yok... Neydi bu?! Mirıldanıyorum bu sefer "Neydi bu?", bir sa-

niye geçiyor jenerik azıcık akiyor. "Tarlaların ortasında ekmeğim için savaşıyorum, yaşamıma dayıyorum sırtımı". Mirıldanıyorum, sizlanyorum, saniyeler hafifçe akiyor. Elektrik dalgaları cevabı arıyor. Kimdi bu şarkıyı söyleyen? "Savaşmama gerek yok haklılığımı kanıtlamak için. Affedilmeye ihtiyacım yok". Kim, kim... kimdi? Zaman tamamen duruyor. Beynimde yankılanıyor mirıldanmam, "KİM!?!". Bir anda duruyor elektrik dalgaları, yanlış yönde olduklarını anlıyorlar. Cevabın yerini biliyorlar. Dudakları aralıyor, ben de biliyorum artık cevabı: "THE WHO".

İlk bölümünden beri izliyorum bu diziyi. İlk bölümünden beri dönüyor bu jenerik ve müziği: Baba O'Riley. Ve ben duymuyorum, fark etmiyorum. Eskiden çok sevdigim The Who'yu önemsemiyorum. Meher Baba'yı hatırlamıyorum. Farkındalık kelimesinin yerine koyduğum televizyona boş boş bakıyorum. "Ergen çöplüğü, bu sadece bir ergen çöplüğü". Bitiyor jenerik ve artık heyecanla yapacak bir şey var.

PANİK

Salonun köşesine gidiyorum. Eski bir sehpası var burada. Üç tarafından ikisine CD'ler dizili. Diğer tarafı arkada, duvara doğru. Hızla çeviriyorum. Sehanın arkasından bir ton kaset yığılıyor halının üzerine. Karıştırmaya başlıyorum. Bir sürü eski isim, bir dünya eski melodi. Buluyorum

Who'nun kasetini. Lanet olsun, bunu çalacak bir alet yok ki evde. CD'leri deviriyorum bu sefer. İçlerinde debelenip duruyorum ama burada da yok. Bilgisayara atılıyorum, işte MP3 klasörü, ara, bütün dosyalar, anahtar kelime "Baba". Tek bir isim çıkıyor Akbaba. Bu ne be?! Şarkı Akbaba, Albüm Nil FM. Kâbus mu bu? Beynimin kıvrımlarında klavyenin çığlığı

soloları dolanıyor. Gözlerim dönüyor. Yok, Baba O'Riley yok. Sakinleşmeliyim, sakınlaşır irectek bir şeyle lazmı bana. Ara, bütün dosyalar, anahtar kelime "Fireball". İşte buradasın... "Bana nereden geldiğini soruyorlar, gerçekten bilmek istiyorlar. Aşkım bu uzun bir yol, geldiğin yer çok uzak. Bir ateş topu gibi yarışıp, hayalet gibi dans ediyorsun. İkizlersin ve ben hangisini daha çok sevdigimi bilemiyorum."

Rahatlıyorum ama daha sert bir şeyle ihityacım var. Rahatlığa, rehavete evrilmeye şansı vermek istemiyorum. CD'leri yiğiyorum masanın üzerine. Tam bir çöplük şimdi burası, ergen çöplüğü. Geçmişimin nameleri. Bir CD'nin sırtı takılıyor gözüme karmaşanın içinde "How The West Was Won". Beynimde nöronlar canlanıyor, elektrik dalgaları derinleri deşiyor, isimleri, melodileri arıyor. CD yerine konuyor ve klavyeyi yerini gitara bırakıyor. "Buzun ve karın ülkesinden geldik. Sıcak pınarların patladığı gece gündeşinin ülkesinden. Tanrıların çekici gemilerimizi yeni topraklara götürecek, ordularla savaşmaya, şarkı söyleyip ağlamaya. Geliyorum Valhalla!".

CİNNET

Sakinliğim geçiyor, kanım hızlanıyor tekrar. Şarkılar birbirini kovalıyor. Bir ileri bir geri. Black Dog ve Hush, Whole Lotta Love ve Smoke on the Water. Bir şarkısı çalıyorum ve "bak işte ben" diyorum. "Kör adamin aç gözlüğünü besliyor ölüm. Şairler açlıktan kırılıyor, çocukların kanyonlar. Aldıklarının hiç birine ihtiyacı yok aslında, 21. yüzyılın şizoid adamı." Müzik mi beni takip ediyor ben mi müziği bilemiyorum. Ben mi çalıyorum onu yoksa o mu beni? Bir dağın kenarında duruyorum ve elimin kenarıyla ikiye ayıriyorum. Göğü öpüp özür diliyorum. Oturduğum yerde tepiniyorum. Elektrik dalgaları dolduruyor beynimin kıvrımlarını. Wild Thing, Gypsy, Iron Man, Inagaddadavida... Lynyrd, Judas, Doors... Hepsi birbirine karışıyor. Dalgalar yetmiyor artık daha fazlası olmalı. Beynim çarpacak bir şarkısı arıyorum.

Sound of the drums, Beatin' in my heart,
The thunder of guns, Tore me apart, You've been – Thunderstruck.

**Bir dağın kenarında duruyor ve
elimin kenarıyla ikiye ayıriyorum.**

INBOX & OUTBOX

Tilkinin dönüp dolaşıp geldiği yer inbox'dır derler. Demezler mi? Neyse, o zaman hoş bulduk diyelim. Berker motorunun terkisine atlayıp buralardan gittiği için Inbox & Outbox özüne, yani bana döndü. Ben kim miyim? Tabii ki anılsız şansız Blaxis. Kimse tanımaz, kimse sevmez beni. Ben de nefretimi bu sayfalara kusacağım bundan sonra! Şaka şaka :) Birlikte çok eğleneceğiz bu sayfalarda. Şimdi siz koltuk generallerinin sorularını cevaplayalım.

İS BANKASI KÜMBARASI

Size teşekkür etmek istiyorum, çünkü benim bilgisayarım antika ve çıkan yeni oyunların neredeyse hiçbirini çalıştırıyor. Ben de çıkan yeni oyunları net kafelerde oynayıp değerli paramı çöpe atmak istemiyorum. Neden? Çünkü benim haftalık net kafe masrafım 70 YTL'ye kadar çıkabilir. Allah'a şükürler olsun ki LEVEL var da en kötü ihtimalle ayda 20 YTL harcayıp yırtıyorum olaydan. Böyle LEVEL gibi bir dergi çıkarttığınız için teşekkür ederim :))

1) Geçen gün internet kafeye gittim. Şansıma boş yer de varmış, yanında San Andreas'ı açtım. Ama oyunda belli bir mesafeden sonra insanlar kayboluyordu. Sence bunun sebebi ne olabilir?

2) MMORPG oyunu olan İstanbul'dan, Kriz'den veya Kabus 22'den haber var mı?

3) Bütün arkadaşlarımı şu soruyu soruyorum: "Orijinal oyunların en pahalısı

30.00 YTL olsa korsan oyun almayı bırakır mıydınız?" diye ve hepsi olumlu cevap verdi. Oyunların Türkiye'ye giriş fiyatı çok mu pahalı ki oyunlar 60.00 YTL civarında satılıyor?

4) Bu LEVEL Dergisinde çalışmak için ne gerekiyor?

5) Yetişkin damgası yiyen oyunlar bana çok normal geliyor. Bunun çevremde gelişen olaylarla ilgisi var mıdır?

Benden herkese selam, Firt abiye de benim adıma bir kahve ismarlayiverisen sevinirim (Allah'ım! Nereye gitsem kahve! Her yerde! Buradan açıklıyorum: Kahve sev-

miyorum! - FA).

C_o_U_n_T_e_R Kunter Kurtulan

Biz de her ay 50 YTL'yi cebinde tutmana yardımçı olduğumuza sevindik. Mektubunun kirptığım kısmında bir yıldır LEVEL okuduğunu yazmışım. Fırat da okudu orayı ve "12 sayıdan, ayda 50 lira... Du bakiim..." diyerek size doğru yol almaya başladı. IP numarandan adresini nasıl bulacak ben de bilmiyorum, ama kaç!

1) Çizim uzaklığı ile bir ilgisi olsa gerek. San Andreas'in grafik menüsünde bunu ayarlayan bir seçenek var: Graphic Options/Advanced/Draw Distance. Eğer sizin net kafenin bilgisayarı kaldırıyorsa bu ayarı kökle.

2) Senin sorundan sonra oyunların yapımcılarıyla görüştüm. Ufukta direkleri gözükten en yakın gemi İstanbul. Oyunun ana programcısı Engin askere gitmek zorunda kaldığından 2-3 aylık bir duraklama yaşamışlar. Ama yeni programcı kodları ele almış ve çalışmaya başlamış. Yapım ekibinin başından Mevlüt Dinc'ten aldığı bilgiye göre bu yılbaşına yetişirmeye çalışıyorlar. Kabus 22 ekibinden hiç haber yok, 2 ay önce sitelerine bir teaser koydular sadece. Kriz ekibinden aldığı bilgiye göre maalesef oyun şimdilik duruyor. Yakın zamanda bir çıkış tarihi bile veremiyorlar, bu yüzden ben olsam beklerken nefesimi tutmadım.

3) Oyyy, yine mi kopya-orijinal konusu? Ben ki gayet sıkıcı bir adamım, ben bile sıkıldım bu konudan, siz sıkıldınız mı hala? Son kez anlatayım, bir daha da bu konuyu açmayalım kuzum:

Orijinal oyunlar birçok kıstasa göre fiyatlandırılırlar. Türkiye'deki dağıtıcılar, bu oyunları esas dağıticisinden satın alırlar. Mesela Aral İthalat, Electronic Arts'in oyunlarını dağıtır. Daha sonra oyunlar kalitesine göre, bizim firmanın yabancı dağıtıcıyla yaptığı anlaşmaya göre, kaç tane sipariş edildiğine göre (ne kadar çok sipariş edilirse, o kadar ucuzlar), yabancı firmanın nazına göre vs. vs. bir sürü etkene göre fiyatlandırılırlar. Orijinallerin hepsinin fiyatının birbirinden farklı olmasının sebebi budur. (PlayStation 2 oyunları hariç, Sony oyun fiyatları konusunda inanılmaz katıdır). Bunun üstüne devletin koyduğu vergi ve

Türkiye dağıticisinin kârı da eklendikten sonra oyun piyasaya sürürlür.

60 YTL bir orijinal oyun için pahalı mı? Yurtdışında "AAA" diye bir tabir vardır, en kaliteli oyunlar bu kategoriye girerler. Bu oyunların fiyatları 50 dolar civarındadır. Bu da yaklaşık 65 YTL eder. Bu şekilde bakarsan yurtdışıyla aynı fiyata geliyor. Ama ülkemizdeki insanların alım gücü (yani sen ve ben), oyunları üreten ülkelerden daha düşük olduğu için bize pahalı geliyor. Ayrıca, orijinal almaya alışık olmadığımız ve her yer 2.5 YTL'lik kop-yalarla dolu olduğu için de pahalı geliyor. Ama büyük marketlerde ve kitabevlerinde biraz bakınırsan çok iyi fiyata klasikleşmiş oyunları bulabilirsin. Mesela ben daha yeni Üsküdar Capitol'de 24 YTL'ye Unreal Tournament 2004, 35 YTL'ye Neverwinter Nights ve ek görev paketinin birlikte olduğu bir paketin satıldığını gördüm. Ayrıca, Pusu gibi ülkemizin insanının yaptığı oyunlar daima daha ucuz ve alınabilir olacaktır. Bu da böyle biline!

4) Bu LEVEL dergisinde çalışmak için manşal gibi yürek ve denyo gibi bir beyin... Neyse, oraya hiç girmeyelim. Ben sana esas olayı söyleyeyim, sevdim seni çok. Bu LEVEL dergisinde çalışmak için Kunter, şu sırrı bilmen gerekiyor: <http://www.level.com.tr/haber/?id=807> Şşş, dikkat et, kimse duymasın. Aramızda.

5) Şimdi ben anladım... "Yetişkin damgası yiyen oyunlar" nedir? Etrafta çocuk oyunlar, ergen oyunlar var da bir de yetişkin oyunlar mı çıktı? Ha bir de bunları damgalayanlar var demek? Tipki Veremle Savaşanlar Derneği üyelerinin, gördükleri yerde veremililere "Vurun pis veremliye! Komayın!" diye daldıkları gibi, bunlar da "Düzung tutun şu yetişkin oyunu, kırışmasın, Hamza sen de dammayı getir oğlum" gibi bir yaklaşım içindeler, öyle mi? Aklımı karıştırın Kunter!..

Ama eğer sen ESRB (Amerika) ve PEGI (Avrupa) gibi oyunların hangi yaşlar için uygun olduğunu gösteren ölçütlerden bahsediyorsan, bil ki bunlar sadece birer öneridir. Ebeveynler bizim gibi manyak değil, her dakika oyun dergilerine/sitelerine bakmıyorlar. O yüzden çocukların oyun alırken bu işaretler onlara yol gösteriyor. Tabii bir oyun ne kadar "adult" ise, hormonları at koştururan gençlere de o kadar çekici geliyor ve satışları artıyor. Bak mesela, kimse Singles'i beğenmedi, ama üstünde 17+

SORU

cevap

Şşş, dikkat et, kimse duymasın. Aramızda.

5) Şimdi ben anladım...

"Yetişkin damgası yiyen oyunlar" nedir? Etrafta çocuk oyunlar, ergen oyunlar var da bir de yetişkin oyunlar mı çıktı? Ha bir de bunları damgalayanlar var demek? Tipki Veremle Savaşanlar Derneği üyelerinin, gördükleri yerde veremililere "Vurun pis veremliye! Komayın!" diye daldıkları gibi, bunlar da "Düzung tutun şu yetişkin oyunu, kırışmasın, Hamza sen de dammayı getir oğlum" gibi bir yaklaşım içindeler, öyle mi? Aklımı karıştırın Kunter!..

Ama eğer sen ESRB (Amerika) ve PEGI (Avrupa) gibi oyunların hangi yaşlar için uygun olduğunu gösteren ölçütlerden bahsediyorsan, bil ki bunlar sadece birer öneridir. Ebeveynler bizim gibi manyak değil, her dakika oyun dergilerine/sitelerine bakmıyorlar. O yüzden çocukların oyun alırken bu işaretler onlara yol gösteriyor. Tabii bir oyun ne kadar "adult" ise, hormonları at koştururan gençlere de o kadar çekici geliyor ve satışları artıyor. Bak mesela, kimse Singles'i beğenmedi, ama üstünde 17+

ONU İSTİYORUM!

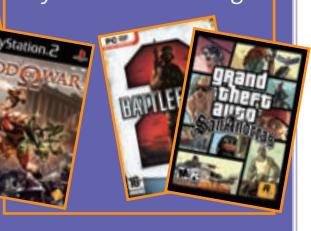
Şöyleden oluyor şimdiden; siz bana bir şey gönderiyorsunuz, ben de size karşılığında oyun gönderiyorum. Eğer aradığım şey sizde varsa inbox@level.com.tr adresine "AL BUNI! VER ONU! başlıklı bir posta gönderip beni aydınlatmanız yeter. Her türlü gönderi masrafı bana ait.

İSTİYORUM



VERİYORUM

GTA San Andreas + Battlefield 2 VEYA Tekken 5 + God of War. Üstüne de bir yıllık Level aboneliği.



yazdığı için o kadar sattı ki 6 ay sonra ikincisini çıkarttılar. Eee Kunter'ım, bu genel bir kaide dir, yasak meyve her zaman daha tatlı gelir.

Firt Firt ise adını kahveyle aynı cümlede kullandığın için esefle kınıyor seni. Çay insanıdır o.

AH ALİ AH!

Selamlar Level ahalisi. Lafı uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1) Fantastic 4 oyununda bonuslarda Ultimate Spider-Man adlı oyunun videosu vardı. Grafikleri çizgi roman havasında yapılmış çok sağlam bir oyun gibi duruyordu. Venom ya da Spider-Man olarak oynayabiliyoruz oyunu. Her neye sizin bu oyun hakkında bir bilginiz var mı?

Bu arada Fantastic Four'u nasıl buldun? Bence tam eğlenceli bir oyun olmuş. Uzun zamanız bilgisayarda bu tarz Coop oyun oynamamıştim. Gamepad'i satmaktan vazgeçtiğim iyi olmuş doğrusu.

2) LEVELCD'de fragmanı bulunan Nightwatch adlı film ülkemizde oynayacak mı?

3) Star Wars Battlefront 2 de Jedi da olabileceğiz gördüğüm kadaryla. Peki bu opsiyon multiplayer karşılaşmalarda da açık olacak mı? Olacaksız ortaklı Stormtrooper'dan çok Jedi dolasacaktır. Bu biraz saçma olmayacak mı? Her ne kadar zaafaları bulunsa da Jedi'lar Star Wars aleminin kralları sayılırlar. Gerçi son filmde Kit Fisto, Agen Kolar, Ki Adi Musti, Aayla Secura falan dakikasında ölünce şüphelerim arttı :) Üstelik videoda Maulvardı yanlış hatırlamıyorum. Maul gibi filmdeki karakterler de oynayabilecek miyiz? Yoksa yine ilk oyundaki gibi arada bir mi gözükecekler?

4) Prince of Persia 3'ün grafiklerinde pek bir ilerleme çarpmadı gözümé (gerci benim gibi eski bir grafik kartı sahibi için iyi bir haber bu). Ayrıca zaten çok fazla olan combolara birçok hareket eklendiğine eminim. Bu oyuncun basit olan kontrollerini zorlaştırmaz mı? Bir de sanırım Prince ata binmeye başlamış. Herhalde seride araç ekleme furyasına tutuldu. Neyse, bari atı modifiye etmeye kalkmasak :P

5) Rise of Legends yani muhterem Rise of Nations 2'nin ilk bakışında yapıların, ana binaya eklenerken yapıldığından bahsetmiştiniz. Bu oyuna daha kompleks şehirler getirmekle beraber oyunun strateji karma bölümünden bir şeyler götürmez mi? Yani mesela en basitinden iki tane tepenin arasına şehir kurduktan sonra tepelere kuleler inşa etmek gibi.

6) Resident Evil 4'ün incelemesinde oyunu Survival Horror tarzındaki Obscure, Cold Fear gibi oyunlarla karşılaştırmışınız. Fakat Silent Hill gibi bir devden bahsetmemiştiniz. Benim başından beri merakım acaba RE4'ün, Silent Hill'i korku oyunları tahtından indirebilecek bir oyun olup olmadığıydı. İşte size şimdiden soruyorum bence korku oyunlarının en iyileri olan Silent Hill 2 ve 3'ten daha iyi bi oyun diyebilir miyiz RE4 için? (Ahiret sorusu :))

7) Berker abi sana daha önce Half Life 2'nin MX kartlarda çalışıp çalışmayaacağını sorduğumda bana gülmüştün ama son gülen iyi gülermiş, ahahahaha (İçimde kalmış:)

Kendinize iyi bakın.

atitheripper

Vay, lafi uzatmayan okuyuculara bayılırım. Bir de bizi Level ahalisi, ulusu, tarikati, cult'i, medeniyeti, tek dişi kalmış canavarı diye sıfatlandırmıyor musunuz? Bayılıyorum!

1) Ooo, Ultimate Spider-Man'ı bilmem mi? Çok ümitliyim o oyundan, geçen yıl PC'ye çıkan rezil SpiderMan'ın kötü tadını silmesini bekliyorum. E3'te bayağı kurcaladım, gördüğüm çizgi roman havasına en sadık oyun diyebilirim. İyi olacak iyi.

Ama aynı şeyi Fantastic 4 için söylemem. Oyun benim zevkime göre çok yavan. Ama sen sevdiysem saygıyla karşılarım. Ben de saatlerce Snowblind oynamış ve bitirmiştüm,

vasat oyunlar da sarabilir yani. Ayrıca belirteyim, Fantastik Dörtülü'yü küçükken, süper kahraman manyağı olduğum zamanlarda da sevmezdim, şimdiden de pek değişmedi bu fikrim. Bir tek Bay Fantastik'i biraz tutarmış, o da Örümcek Adam'ı Venom'un parazitliğinden kurtardığı için.

2) Nasıl da merak uyandırıyor ama fragman değil mi? Neyse ki fazla beklemeyeceksin, 23 Eylül'de gösterime girecek Night Watch.

3) Hayır multiplayer'da Jedi olamayacağız. Eğer öyle olursa, senin de dediğin gibi oyun-daki tüm dengeler bozulur. (örnek görmek isteyenler, Star Wars Galaxies'e bakabilir). Tek kişilik modda bile "bazı özel anlarda" Jedi'ları kullanabileceğimiziz.

4) Comboların artacağı doğru. Hele ki mükemmel zamanlama gerektiren, öldürücü hareketler var ki izlemeye doyum olmuyor. Kontrollerdeki karmaşıklık konusunda ise Ubisoft'a güvenelim bence. Önceki iki oyunda çok iyi iş yaptırlar.

Prens begire binmiyor, at arabasına biniyor. Bu sürüş sahneleri çok çizgisel, doğru zamanda sol-sağ yapmak gereken Hugo ayarında bölümler. Ama muhteşem grafikleri olan bir Hugo düşünün. Bir de tek dişli saçma bir yaratık yerine karizmatik prensi yönetiyoruz. Bir de at var işin içinde. Hugo'da yok at.

5) Şimdi, RoN 2'de acaba istediğimiz yere şehir kurabiliyor muyuz bunu bilmiyoruz. Resimlerine bakarsan şehirler uçurum kenarı gibi eksantrik yerlerde duruyor. İkincisi de, zaten RoN'da tüm şehirlerde tüm binaları yapmaya kastığın için bir süre sonra harita kocaman bir şehir haline geliyor ve stratejik pek bir öğe kalmıyor. RoN 2'deki bu yeni şehir sistemi tam belli olunca daha detay veririz ama oyununu olumsuz yönde etkilemeyeceği ne neredeyse eminim.

6) Resident Evil 4 incelemesini ben yazdığım için sana çok net bir cevap verebilirim: RE4 ile Silent Hill serisini karşılaştırmadım çünkü RE4 bir korku oyunu değil, aksiyon oyunu. O kadar çok eşya, silah, cephe var ki, envanterde zaman geçirmekten korkmaya

zamanınız kalmıyor. Hayatta kalma konusunda bir derdiniz pek olmuyor. Dördüncü oyunlardan sonra Silent Hill ile Resident Evil'i artık çok ayrı kategorilerde görüyorum ben. Ama doğru yolda olan Resident Evil, onu da söyleyim.

7) Çok üzgünüm ama, içinde kalacak, çünkü Berker abin son gülen oldu bile.

BREAKING THE HABIT

Sevgili saygılı Level tarikatı. Ben Teknoloji Televizyonu Forumu'ndan en sevilmeyen user; Falanca nickli birey zatiyim. İçimden yazmak geldi, yazayı dedim bakalım nasıl bir şeymiş.

1) Bu güncel not sistemini HxC beğenmedim. Adamlar 98 puanla dereceye girsın, bir yıl sonra 94 olsunlar, 95 puan alan oyun onu geçsin. Oh ne ala! Klasik dediğin asla unutulmaz, mantığa ters bir sistem bu...

2) Bir 100. sayı yaptınız, yapmasadınız keşke. 6 YTL oldu dergi fiyatı. Para yetiştire-

mez oldum :D Ama yine de değer. Tatilde Düzce'de sadece Level için sahanak yağmurda sel şeklinde akan su birikintilerinin olduğu sokaklarla yürümeyi gözde aldığıma göre (sonra bulamadım, o başka) bi bildigim vardır...

3) Yılın oyununa HL2 demişsiniz, kınıyorum sizi. HL2 den üstün bir dolu oyun var. Fizik motoruna diyeceğim yok ama, esrarlı bir konuya gerek yoktu. Bence yılın oyunu; GTA SAN ANDREAS (PS2) idi. Böyle bir oyunu bırakıp, HL2 dersiniz ya... neys...

4) Eğer bu mektup yayınlanırsa, başlık One Step Closer olabilir mi? Linkin Park Rulz...

5) Uzattım mı?

Burak bey, Sinan bey, Fırat bey, siz ve geri kalan tüm Level bireylerine selamlar (Tuğbek bey de vardı ama bile yazmadım, o bana Rahatosapiens dedi, onu da kınıyorum...) Falan Filan

Eyyah eyyah! Kendimizi forumlarla özdeşleştirmeye de başladık ya, vay halimize diyorum. Yakında "Selam dostum. Ben TTF'den bölüm yöneticisi Falanca" (meali: bir forumda konu başlığı moderatörümüz) gibi hitaplarla karşılaşacağız demek ki.

1) Ben de beğenmedim! Kim çıkarıyor kardeşim bunları? Ne, ben mi çıkarıyorum? Öhm, aslında haklısun, ama aklımıza çok daha iyi bir fikir gelene kadar bekleyeceğiz.

2) Değer he mi?

3) Evet sevgili Falan Filan, belki San Andreas'ı en iyi oyun seçmedik. Ama bi dur, bi sor bakalım niye... Çünkü, yıllardır süregelen bir gelenek olarak PC ve PS2 oyunlarını ayrı ayrı değerlendirdiyoruz. Ağırlıklı olarak bir PC oyun dergisi olmamızdan kaynaklanıyor bu da. Mesela, şu anda Gamecube ve XBox oyunlarını da inceliyoruz, ama 2005'in en iyilerini seçenekten GC veya XBOX'a yer vermeyeceğiz.

Cünkü sağlıklı bir BEST OF seçimi için bir konsola o yıl çıkışlı bütün oyunları incelemiş ve değerlendirmeye almış olmamız gerekiyor. Umarım derdimizi anlatabilmişimdir.

4) Benim köşem, benim sevdigim şarkısı!

5) Yoo, daha buraya gelmedi.

Tuğbek mi sana Rahatosapiens dedi? O zaman sen de ona şu isimleri takabilirsın gönül rahatlığıyla: Yatarkalkmakbilmezoğlu. Mr. Yazımı Az Sonra Gönderiyorum. Kara Koala Benim! Captain Crais. Sen isimleri oraya bırak, Tuğbek üstüne yakışanı takar.

CAMELOT DİYE BİR OYUN VAR MIYDI YA?

Slm Level ahalisi (amanın! - Blx) Cerrahpaşa Tip'ta okuyorum. Level'ı okurken gösterdiğim ezberleme performansını ders kitaplarında gösterebilesem bütün dersler AA olurdu. Neyse lafı uzatmayım.

Yeni çıkan teknoloji şaheseri oyunların çoğunu takip ediyorum ama bir yandan da bilgisayarına emulatör yükleyip King of Fighters, Mark of the Wolves, Street Fighter gibi klasikler başında saatlerce vakit harciyorum. Arkadaşlarla, bazen babamla oynamak çok zevkli oluyor (klavye aynı fikirde değil).

1) Bir şeyi anlamıyorum. Bu bitmap olaylarını internetten de araştırdım eski oyunlara lafilm yok ama 2000'den sonra çıkan 2D dövüş oyunlarında neden hala 640x480 çözünürlükte çaklı kalıdır? Guilty Gear biraz daha temiz grafiklere sahip ama bu oyunları 1024x768 çözünürlükte tablo gibi tertezmiz grafikli yapsalar hoş olmaz mı? Başka oyun türlerinde gördüğüm 2D animasyonların çoğu pürüzsüz, çok hoş görünüyorlar. Ayn özelleş King of ya da Street Fighter Anniversary Edition'da da olsayı güzel olurdu bence.

2) Neo Geo Battle Colliseum Arcade'de çikıyor herhalde, konsollar için çıkar mı?

3) PC'de dövüş oyunları yapsalar keşke.

Ahmet Özgen Yıldırım

Valla Dr. Ahmet, benim de bir arkadaşım doktor çıktı sizin okuldandan, sizin kitapları görünce gözlerim pörtlemiştii. Level dedigin nedir ki, yılda 1500 sayfacık yazı çıkıyor bizden. Sizin bir kitabınız o kadar. Allah kolaylık versin!

Emulatör değil de, esas makinenin kendisyle oynamak çok zevkli oluyor. Mesela, daha yeni bir Commodore 64 aldık dergiye (ciddiyim). Oturduk Defender of the Crown, Raid Over Moscow falan oynadık. Herkes nasıl toplaştı C64'ü duyunca, görmeliydi. Teknoloji şaheseri oyunlar hayatımızın %90'ını kaplasa da, bazen eskiye dönmek candır.

1) Guilty Gear hatırladığım kadaryla, PC'ye çıkışmış son ciddi dövüş oyunuydu. Bu tarz 2D dövüş oyunlarında çok fazla detaya gerek olmadığından çözünürlüğü 640'da tutmanın sakıncası olmuyor. Tabii, bu oyunların PS1 ve PS2'dan PC'ye çevrildiğini de unutmak lazım. 3D oyunlardaki gibi "ölçeklendirebilir" grafikleri olmadığı için çevrim sırasında çözünürlüğü artırmak mümkün olmuyor.

2) Maalesef, ufukta öyle bir şans gözükmüyor. Ciddi arcade'ler pek kalmadı ülkemizde ama birisinin bunu getirmesini ummaktan başka çaren yok.

3) Keşke. Ama aynı zamanda keşke herkeste gamepad olsa, çünkü bu oyunları klavyeden oynamak karın ağrısı veriyor.

KÜTÜK GİBİ... DEVASA... İSTEMİYORUZ!

1) SWG / Anarchy Online / World of Warcraft / Ultima Online gibi birçok MMORPG'yi oynamış olmama rağmen belli bir yerden sonra oyun çok sıkıcı hale gelmeye başlıyor... Örneğin WOW'da 46. level Warlock'la öyle geziyorum flight pathler arasında. Ya yok mu söyle adam gibi senaryolu farklı özellikli bir MMORPG?

2) Sizce korsan yapımın bu memleketten gitmesi olanaklı mı? Olanaklı ise ne kadar sürer?

Sorularım bu kadar. Bir de Battlefield 2 oynamamızı tavsiye eden yazınızı okuyarak oyna daldım çıkmıyorum Allah ne muradınız varsa versin yani o derece =)

Sevgiler ve Saygılar.

Uğur Can Kanbal

Merhaba Uğur Can,

1) Kesinlikle katılıyorum! Ben de yıllarca SWG, WOW gibi oyunları bekledikten sonra bir süre oynayıp sıkıldım. Neden? Çünkü belli bir noktadan sonra ilerlemek için sosyalleşmen gerekiyor. Ema ben zaten insanlarla uğraşmaktan kaçmak için oynamıyorum oyunu. Yekten tıklamak da devasa online oyunların ruhuna aykırı. Ama ben daha WOW oynamak istiyorum? Ne olacak şimdii?

İyi olacak hastanın doktoraya gelmiş Uğur. Bize gibi adamlara yönelik "iceriği ve hikayesi" olan devasa online oyunlar türemeye başladı. En iyisi de Guild Wars. Hatta bazı yönlerden WOW'dan bile iyi. Mesela, aylık ücreti yok. Altı ayda bir ek paketleri çikıyor, isterSEN onları alıyorsun. Muhteşem sayılmasa da iyi bir hikâyesi var. İlk etapta GW'u tavsiye ediyorum, en azından cüzdanını daha az hafifletir.

Sonra Matrix Online var. GW kadar iyi bir oyun değil, ama oyun içi event'ler çok iyi. Oyuncuların yaptıklarına göre Matrix'in yapısı ve olaylar değişiyor. Onu da deneyebilirsin.

2) Bu maalesef mümkün değil. Ama gelişmiş ülkelerde bile asla mümkün olmamıştır. ABD ve İngiltere'de sokaklarda, dükkanlarda satılmıyor kopyalar ama internet o kadar hızlı ki çayır çayır oyun indiriyor adamlar. Yani oralarda da kopyacılığın önü alınabilecek değil. FBI baskın maskin düzenleniyor ama nafise. Tabii orada %70 orijinal, %30 kopya oranı varken bu oran bizde %95 kopya, %5 orijinal şeklinde. Yine de durum iki yıl öncesine göre hiç fena değil. İki yıl önce orijinal oyun bulmak neredeyse imkânsızken şimdi gir büyük müzik marketlere, hepsinde oyulara ayrılmış reyonlar görevliliksin. Ayrıca üç büyük şehirde olmasan da weblebi.com, hepsiburada.com gibi alışveriş siteleri sayesinde oyun sipariş edebiliyorsun. Yani durum o kadar da vahid değil, yavaş yavaş da ola ilerleme kaydediyoruz. Haydi mutlu olalım!

Evet, ama şimdii de BF2

oynamayı artık bırakmamız gerektiğini söyleyen bir yazı yazıp Tuğbek'e göndermek gerek. Bugün ayın 29'u ve adam hala donanımı vermedi... Efendim? Ayın 29'unda ben de mi hala yazı yazıyorum? Hadi canım, nerden çikartıyorsun bunları Uğur Can, aaaa! Hurafe bunlar!

BOĞAZİÇİ RAGDOLL BÖLÜMÜ

Size bir şey söylemek istiyorum. Derginizde en çok sevdigim bölümünüz Inbox. 100. sayınızda Inbox'ı okuduğumda gülmekten karnıma ağrılar girdi. Bir ara annem ne oluyor oğlum diye yanına geldi. Sizden bir isteği var arada bir de olsa 100. sayıda gibi birbirinize yazabilir misiniz?

Ayrıca soru sormadan da bırakmayacağım.

1) Benim ekran kartım "GeForce 4Ti 4200 With AGP8X" 3DMARK testlerindeki puanlarına baktığında baya değil de, yani güzel notlar almışlar. Ama ben oradaki puanı alamıyorum bunun nedeni nedir?

2) Prince of Persia ve Need for Speed'i daha önce oynadım ve bitirdim. O zaman oynadığında takılmıyordu ama şimdi takılıyor. Özellikle

de NFS'de etraftaki binaların filan parçaları uzuyor.

Sizin verdığınız en son NVIDIA sürücüsünü de yükledim. Neden oluyor bu?

3) Ben Philips'in bir DVD-RW'sini aldım CD yazarken en yüksek 16X hızı var ama yine de CD çekmesi en fazla 3 dakika sürüyor. Nedenini açıklayabilir misiniz?

4) Yeni bir ekran kartı almalı mıyım, eğer almalısam ne önerisiniz? (Ekran kartımı ilk sorumda yazdım)

5) Pusu almaya değer bir oyundur mu?

6) "BABA"nın ne zaman piyasaya sürüleceği hakkında bir bilginiz var mı?

Okuduğunuz için teşekkür ederek mektubuma bur-

da son veriyorum. Hoşçakalın
Gencosman Şahin

Tabii ki, hem zaten biz sık sık birbirimize yazmaktayız. Mesela daha geçen gün Jesus'a "Bu mesaj telefonunuzun desteklemediği öğeler içerdigi için görüntülenmemektedir" diye bir SMS yazdım. Aradı, "Abi ne gönderdin bana, benim telefon göstermiyormuş" dedi. Çok güldük...

1) Bak şimdi Gencosman. Öyle tembellikle, adam sendecilikle bu hayat geçmez. Çalışmalısın. Eğer sen de GeForce 4'ün kadar çalışısan, uğraşısan, sen de 3DMark'tan yüksek bir puan alırsın. Bunun için her gün transistörlere elektrik taşımalı, sürekli flop problemi çözmelişin ki 1 teraflop olasın. Bir de, eğer 3DMark sınavını birincilikle bitirip, istedigin GPU'ya girmeye hak kazanırsan seni televizyona çıkartacaklar. Senden ricam, lütfen, "başarını çok değil ama düzenli çalışmaya borçlu olduğunu" söyleme. Çok klise.

Sen muhtemelen 3DMark'ın sitesinden bakmışsun o puanlara. 3DMark sisteminin 3D performansını gösterir, ama sadece ekran kartına bağlı değil bu puan. İşlemci ve RAM'ınle de alakalı. Onlar çok düşükse alacağın puan da düşük olacaktır.

2) İşletim sistemin Windows XP değil mi? Windows XP işletim sistemi, güzel görünüşüne rağmen, tüm otorite ve profesyonellerin kabul ettiği üzere, biraz tırtır. Kullandıkça, bir şeyler kurup kaldırıdıkça şiser. İçi dolar, hantallaşır, ne kadar uzun süre aynı Windows'la birlikte olursan o kadar saçmalar. Hele ki Registry diye bir organı vardır ki, çok büyük bir gizemdir. Herkes kurcalamak ister ama yanlış bir şey yapmanın sonuçları korkunç olabilir. Sana Registry'den bahsetmek isterdim ama ola ki yaşın tutmaz, başım belaya girer sonra.

Velhasılı, senin şimdiki Windows'un, ilk tanıştığın (kurduğun) zamanki o naif, her deagine "evet" diyen, temiz Windows değil. O artık tam bir kaşar olmuş ve en iyisi yeni bir ilişki sistemi, pardon, işletim sistemi kurman.

3) CD yazmak için Nero mu kullanıyorsun? Eğer öyleyse bir hız testi yaparak max. CD yazma hızını programa tanıt. Zaten şu anda senin yazıcın 40X CD hızında yazıyor gözüküyor. Bir problem yok yani.

4) Evet, bence yeni bir ekran kartı almalısın. Bunun için X800 GT'nin çıkışmasını bekle. Daha sonra seçimi yap, çünkü GT çıkışına bu nesil ekran kartları ucuzlayacak (evet X800 XT'ler bile). Ama sisteminin genel performansı ekran kartının çok altında kalmamalı. Mesela işlemci 1800 Mhz, bellek 512 MB ise upgrade ettiğine değmez, komple yenile o makinayı. Senin için daha hayırlı olur.

5) Grafik ve teknik olarak dünya standartında olmasa da Pusu almaya değer bir oyun. AMAAA (oldukça büyük bir ama) oyun-daki koruma sistemi oyunu sadece İKİ KEZ kurmana izin veriyor. Bu saçma koruma sistemi yüzünden birçok kişi almaktan vazgeçebilir, haklılar da. Kararı sana bırakıyorum.

6) Babam piyasaya mı sürülüyormuş? !?

İNBAKSCIK

Berker abi, sana baba diyebilir miyim?

- İsimsız

De, ama babana Berker abi deme.

Level CD'sinde ayarlar/müzik bölümünde

"Burayı kimse okumuyo ki!" yazmışsını ben hep okuyorum orayı merak etmeyin. - Mad Duck

İçimize su serpildi.

Tamam, yayınlamayın mailimi. Çok meraklıydım sanki. Ama bu iş burada bitmedi.

Bütün Türkiye senin ne mal olduğunu öğrensin diye yapmayıağım şey kalmayacak. Bunu bil, arkani kolla.

- İsmi inatla yayınlıyorum

Berker, gittiğin yerde bir kişilik fazla yer var mı abi?

Şu sıralar depresif bir ruh seyri içerisindeyim. Çözümü de FreeSpace 2 oynamakta görüyorum :) - İsim var

Freespace 2'yi bitirince daha kötü olacaksın inan.

Pusu'nun orijinalini bulamadım ben de bir kopya oyun satan yere gittim sordum Pusu var mı diye "ben kopya Türk oyunu satmam!" dedi şaşırıldım. - Dream

Halal olsun valla!

Bi adam aklını aramış meşgul çıkmış. Nası espiri?? -Ata "Buffy"Yegin

Kötü.

Ühü, baba, babacığım!... (2006'nın ilk çeyreğinde çıkacak Godfather)

Neyse efendim, yıllar sonra ilk kez Inbox'ı hazırlamanın verdiği bir hamaklı sizlere kas spazmı, karın ağrısı, kardiovasküler enigma(!) yaşatmadığımı ümit ediyorum. Sıcaktan yarı eriyik halde klavyemden aşağıya akarken (bkz. kafasına çekic yienen Sylvester'in merdivenden aşağı kayışı) bir sonraki derginin çalışmalarına başladığımı bildiriyor, sizlere selam ediyorum... Hoşçakalın...

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanımla ilgili konular danışacaksınız, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

- Oh be, savdım inbakçı başımdan. Ne zor şeymiş, kaçmakta haklı Berker valla. Otobüs ne zaman kalkıyor? - Akşam dokuzda abicim. Bavullarını da hazırladım - Aferim, ne güzel Icarus'un sen öyle. Tut bakayım şu biletleri - Abi, gitmeden önce Eylül sayısının planını yapsaydın? - Eylül sayısını yerim, bünye Bodrum'a gidiyor, sen bana hala plan diye sun. Gelmeyin kardeşim bana böyle anomalı şeylerle! - A..abi, bu inbox'ın üstündeki yeşil ışık hala yanıyor?! - Ne ışığı yavrucuğum, şu LED'i mi diyorsun, kayıt o kay... Aaa, kayıtta lan bu sayfa hala! Bas şu düğmeye baaaassss!!!...

SORU

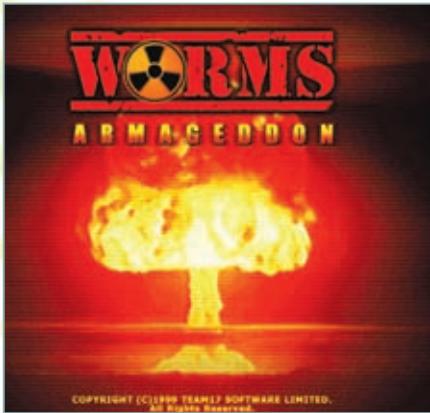
Cevap

derindekiler

WORMS SERİSİ

Solucanlar suda ölürl!

Yazar Ali Güngör



Bahçede solucan görmüştüm. "İyi" diye düşündüm eğer toprakta solucan varsa verimli demektir. Sonra hadi bakalım dedim küçük solucancık, suya dön. Ve onu küreğin ucuyla toprağın kenarındaki su birikintisine attım. Bunu gören komşu çocuk: "Ama Ali abi, solucanlar suda ölüür?" dediğinde "doğru ya!" dedim kendi kendime, "Worms'da suya düşen solucanlarım ölüyordu!". Böylece size böylesine eğitici, diskaviri çenil tadında bir oyun olan Worms'u anlatmaya karar verdim.

Worms oynamayan, bilmeyen var mıdır? Tabii ki vardır. Ama bilenler bilir, bu oyun tam arkadaşları oynanacak cinsinden, oynayanları gülmekten kırıp geçirecek cinsten bir aksiyon-stratejiydi. Hızlı düşünüp, hızlı ve maharetli hareket etmek, silahına göre yer çekimini ve rüzgârı hesaba katıp isabetli atışlar yapmak gerekiyordu. Heyhat, Worms da eskinin pek

cok oyunu gibi maharet isterdi! Şirin küçük pembe kurtçuklar ellerinde kocaman bazukalar, çifteler, el bombaları ve cins cins silah ile birbirleriyle savaşıyor! Patlamalarda takla atıyor, şirin ses efekleri ve espriler ile suya gömülüp can veriyorlardı! Patlamalar, silahlar haritayı oyup parçıyor, oluşan oyuklardan çıkmak için ninja ipiyle binbir türlü maymunluklar yapılıyordu.

KİMİL KİMİL

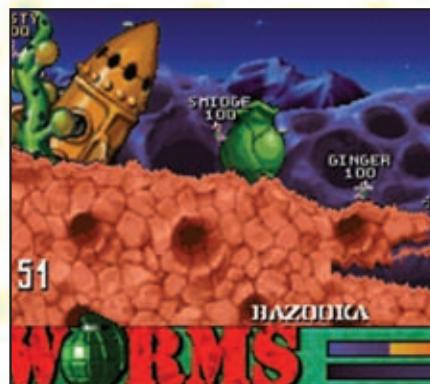
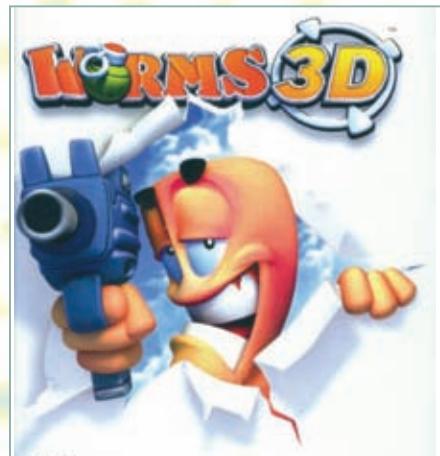
Dörder solucandan oluşan takımlar peynirden, oyuncaklardan, bahçenin bir köşesinden oluşan haritalarda ve çoğu zaman yakınında ölümcül bir su birikintisinin olduğu ortamlarda ölümüne çarpıyordu. Havadan yağan sandıklarla gelen çeşit çeşit silah. Serinin her oyunuyla birlikte büyüdü bu cephanelik. Ninja hareketlerinden beysbol sopasına, Uzi'den, çifteye, süper koyundan güdümlü güvercinlere son zamanlarda patlayan Ming vazoları ve yaşlı teyzeler katıldı! Parçacık tesirli muz bombaları ve gökten düşen dev beton eşekler vardı! Güzel oyundu Worms!

Sakarlığa çok müsait ve kısıtlı zamanında turlardan oluşan oyunda mutlaka komik, şapsal ve eğlenceli olaylar oluyordu. Hayatta akla gelmeyecek zincirleme reaksiyonları oyunun eğlencesi. Tam "aha nasıl da teptim, uç bakalım suya!" derken o düşen düşman solucan sizin suyun kenarındaki solucanınıza da çarpıp beraber yuvarlanınca, siz çaresiz izleyip bir 'hağıyı-

ır!' nidası salıyordunuz. Tabi biriyle oynuyorsanız ve yanınızda kıs kıs gülüyorsa olayın tadı bambaşka oluyordu.

OLTANIN UCUNDA

Amiga nasıl bir makinedir ve oyunları da nasıl oyunlardır ki, o oyunları oynamış olan kimse bugün o zamanların keyfini bir daha yakalayamaz? Worms'u yapan Team 17, Superfrog, Alien Breed, Assassin gibi klasiklere de imza atmış bir zamanların efsane grubudur. İşin ilginci 15 sene den bu yana ayakta olmaları. 1995'te Worms ile oyun dünyasına küçük pembe ve sinirli kurtçuklar ile neşe kattıktan 10 yıl sonra bu yılın 2. çeyreğinde de seride Worms 4: Mayhem'i katmak için canla başla çalışıyorlar. Bu oyun da X Box'a, PS2'ye, PC'ye, yani akınına gelecek her platforma çıkacak.



Canınız gerçekten sıkıldığında, tutup ta biraz oyalanmak, biraz da bir şeyler ile uğraşmak istediğiinde o eski tozlu raflara uzanıp tanıdık, bildik bir oyun çıkartın. Alışkanlığın dostluğunun ve sıcaklığının tadını çıkartın!...



Bundan iki sene önce çıkan Worms 3D pek çok oyuncunun çok hoşuna gittiği gibi serinin sevenlerinin bir bölümünü kızmıştı. İşin doğrusu Worms 3D kendi başına güzel, piyasada o esnada olan oyunlarla kıyaslandığında gayet ilginç ve eğlenceli bir oyundu. Ama 2D grafikler ve bomba espriler ile zamanında insanları kendine bağlayan Worms değildi artık. Efane bir serinin son oyunu olunca haliyle insanlar çok şey bekliyor ve hayal kırıklığına uğruyor. Ama ne olursa olsun, serinin bütün oyunları, ister kendi başınıza ister

► BİLGİ

Worms Oyunolojisi
1995: Worms, Worms: Reinforcements
1996: Worms United
1997: Worms: The Director's Cut
1998: The Full Wormage (önceki Worms'ların tümü tek pakette)
1998: Worms 2
1999: Worms: Armageddon
2001: Worms: World Party
2002: Worms Triple Pack (Worms 2, Armageddon ve World Party tek pakette)
2002: Worms Blast (farklı bir Puzzle oyunu, serinin geri kalanıyla alakasız)
2003: Worms 3D (ilk kez 3D)
2004: Worms Forts: Under Siege

arkadaşlarınızla oynayın sizi mutlaka eğlendiriyor. Ama tabii ki esas klasik oyunları, yani ilk Worms'ları hele ki arkadaşlarınızla oynamanın tadı bambaşka. İlle de

► BİLGİ

Oyun: Worms
Tür: Aksiyon-Strateji
Yapımcı: Team 17
Dağıtımci: Team 17
Çıkış tarihi: 1995
Platform/medya: Amiga\PC başta olmak üzere neredeyse bütün oyun platformları.

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.team17.com/>
 Amiga versiyonunu özleyenler için emülatör:
<http://www.winuae.net/>
<http://www.wormsmayhem.com/>
<http://www.wormsforts.com/>

Nasıl ve nereden edinebilirim?

www.chipsets.com, burada oyunlar hem tek hem de paketler halinde satılık, ama aldiğiniz oyunun hangi platform için olduğunu dikkat edin!

Amiga versiyonunu oynamak isteyen olursa aşağıdaki linklere göz atmayı unutmasın.

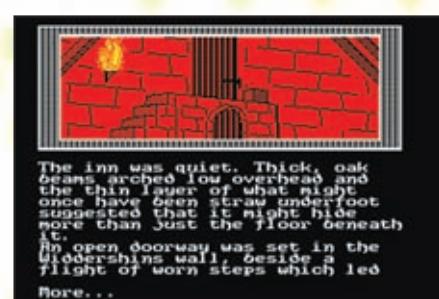
DISCWORLD: COLOUR OF MAGIC

Kaplumbağa astrofiziği!

Discworld, büyük kaplumbağa A'Tuin'in sırtındaki dört filin üzerinde duran düz bir dünyadır. Terry Pratchet da bu dünyadan üçuk yazarı ve Colour of Magic, yani Büyüünün Rengi de meşhur Discworld serisinin ilk kitabıdır. Serinin 30 kitap kadar südügüne ve 83'ten 90'lara en çok satanlar arasında olduğunu da arada belirtiyim. Okumamış olanlara Discworld'ün sapık mizah anlayışını herhalde en yakın

Otostopçunun Galaksi Rehberi gibi direk anlatabilirim. Ama bu bile Discworld'ün kendine has kopuk ve uçuk mizah anlayışını tanımlamaya yetmez, en iyisi siz bu seriyi okumaya başlayın. Ha yok, eğer ben zaten hastasıym okudum bitirdim derseniz buyurun size Nuh nebiden kalma, sizi o zamanlara götürecek bir text adventure!

1986 senesinde siz okuyucularımızın büyük bir kısmı doğmamıştı. Ama bu oyunu abilerinin, babalarının dolaba kaldırıldığı Spectrum'unda oynayan birileri mutlaka olmuştur. Spectrum İngiltere'de yaygın bir cihazdı, burada ise ne yazık ki pek yaygın değildi ama ister Amiga'da ister Comodore'da olsun eski oyuncular zamanında mutlaka bol bol text adventure oynamış ve çok da eğlenmiştir. Bu oyunların en güzel yanı oturup okumak ve hayal etmekti, haliyle Discworld gibi fantastik ve sıra dışı bir diyarda geçen bir macera çok



daha renkli, çok daha akılda kalıcı bir oyun oluyor.

Colour of Magic hem ilk Discworld romanı hem de ilk Discworld oyunu ve en büyük artısı kitabı son derece sadık olması. Oynarken hem kitabı okumuş hem de yaşamış gibi oluyorsunuz. Emülatör sayesinde PC'nizde oynayabilir, birkaç resim ve yüzlerce sayfa yazı ile nasıl eğlenceli saatler geçirdiğinize şaşırabilirsiniz. Tabi eğer İngilizce'niz ve mizah anlayışınız sağlaması...

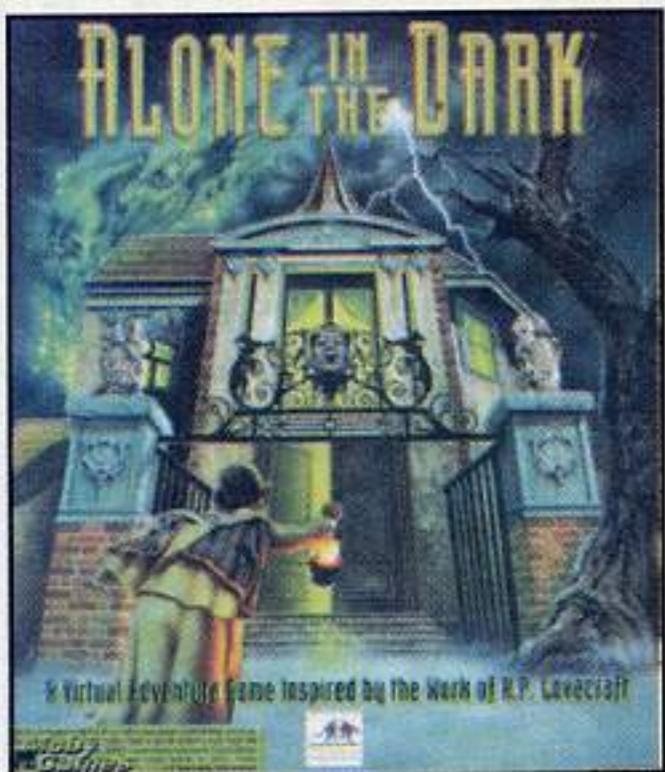
► BİLGİ

Oyun: Colour of Magic
Tür: Yazı bazlı macera
Yapımcı: Delta 4 Interactive
Dağıtımci: Piranha Games
Çıkış tarihi: 1986
Platform/medya: Sinclair Spectrum
Nasıl ve nereden edinebilirim?
<http://www.ie.ieospace.org/games/discworld/com.html>
 tam çözüm, emülatör ve oyunun kendisi.

NASIL YAPILDI?

Alone in the Dark

Yeni bir bakış açısıyla bir türün doğuşu



Alone in the Dark, çıkışıyla oyun dünyasını bir şekilde karanlıkta bıraktı. Ama bunu yaparken de sinematik kamera açıları ve doku sahibi poligonlarla üçüncü boyuta geçişe imkân tanıdı.

Bu büyük değişim süreci, 80'lerin sonuna doğru Infogrames'in, Frédéric Raynal adında inanılmaz yetenekli ve aynı zamanda tam bir oyun bağımlısı olan genç bir programcıyı keşfetmesiyle başlıdı. Raynal o güne dek kendi kendine oyunlar yazıp durmuş, hatta müziklerini ve kitaplıklarını bile hazırlamıştı; Infogrames'in dikkatini çeken de bu oyunlardan biri olan Popcorn olmuştu.

Raynal, büyük bir ekibe katılmıştı ama platformlar arasında oyun çevirmek ve grafik kütüphaneleri oluşturmaktan başka bir şey yapmıyordu ve açıkçası hayalleri bu rutin işlerden çok daha büyüktü. Onu sınırlayan sadece bilgisayarın kendisi olmaliydi.

ANLAYIŞLI PATRON

Neyse ki patronları anlayışlı olmasa bile şirketin insan kaynakları politikası, ona kendi

projeleri için zaman tanıyordu. Raynal, 1989 yılında Alpha Waves'in PC versiyonunu kodlarken, oyunun 3D teknolojisinden o kadar etkilendir ki kafasında yanın ampullerle "Tamam, budur!" der. Artık gerçekte bir şeye benzeyen mekanlarda, hareket eden karakterler görebilmektedir.

1990'da 3D karakter tasarımları ve animasyonları için bir program yazmaya başlar. Yine aynı dönemde Frank De Girolami'nin de yardımıyla sahneleme kamera koyabilen ve daha sonra wireframe halinde bitmap çıkış alabilen bir araç geliştirir. Artık iş bir grafik tasarımcının wireframe imajları renklendirmesine kalmıştır; böylece mekanlar 3D olarak simülle edilebilecektir. Bir yıl sonra Infogrames CEO'su Bruno Bonnell, karanlıkta kalan oyuncunun çevresini görebilmek için üç kibrit hakkının olduğu bir oyun fikriyle çıkıştır. Bu fikir Raynal'ın uzun süredir düşlediği korku oyunu için biçilmiş kaftandır. Geliştiridiği yazılımı da kullanarak, çok sevdiği zombi filmlerine benzeyen bir oyun yapacaktır; oyuncu, elindeki sınırlı sayıda kibritte karanlıktan ve karanlığın gizlediklerinden kurtulmaya çalışacaktır...

Raynal'ın (yönetmen ve programcı) kafasındaki görseli yakalamak için, Didier Charnay'ın (modelci ve animatör) konsept eskizleri üzerinden, Infogrames bünyesinde küçük bir yarışma düzenlenir. Set tasarımcısı olarak çalışan Ya'l Barroz'un modellediği sahne çok tutulur ve böylece ekip tamamlanır. Sıra, oyunun gece-

ceği evin inşa edilmesine gelmiştir. Bu konuda da Raynal ne istediğini çok iyi bilmektedir. 1920'ler tarzı bir malikâne kafasındaki lere cuk oturmaktadır. Oyuncu tavanarasından başlayacak, dönemin izin verdiği silahları kullanacak ve elektrik düğmeleri gibi atmosferi bozacak elemanlardan uzak duracaktır. 1991'de ilk oynanabilir demo bitmiş, Infogrames oyuna resmi yeşil ışığını yakmış ve bir efsanenin doğmakta olduğunun farkına varılmıştır.

MUHTEŞEM EKİP

Müzisyen Philippe Vachey, yazar Hubert Chardot ve De Girolamoni'nin de ekibe katılmasıyla produksiyon başlar. Canavarlar, objeler, olaylar, aksiyonlar ve metinlerle dolu 170 kamera açısı için 170 imaj hazırlanmalıdır ki bu da neredeyse altı aylık iş demektir. Raynal, özellikle aksiyon üzerinde durur çünkü korkunun bilinmeyeyle örülmüş aksiyonun içinde barındığını bilmektedir. Nitekim oyun başlar başlamaz ilk kapıyı açarız ve bir canavarla karşılaşıp ölüruz; ardından ilk koridorumuza girer ama döşeme çöktüğü için yine ölüruz. Raynal'ın da tam olarak istediği budur zaten; müziğin de gücünü kullanarak, oyuncuyu daima tetikte tutmak. Call of Cthulhu lisansının alınmasıyla Raynal'ın duygusal bağ kurduğu birkaç tanesinin dışında zombilerin

Yazan Güven Çatak



yerini H.P. Lovecraft'ın canavarları alır ama oyunun ismi aynı kalır.

TAM GAZ

Oyunun çeşitli fuarlardan başarılı izlenimlerle dönmesi tüm ekibi gaza getirmiştir. Artık geriye, eksikleri gidermek ve hataları bulmak kalmıştır. Bu stresli dönem Infogrames'den gelen bir müfettişin, künayedeki 'Game created by Frédéric Raynal' ibaresinin 'Infogrames' ile değiştirilmesi gibi saçma sapan olaylarla karşılaşılır. Raynal, hataları bulmak için bir yandan oyunu didik didik test ediyor, bir yandan da firmanın oyunun devam versiyonu için öngördüğü dayatmalarla uğraşıyor. Oyun en sonunda, 1992 Kasım'ında çıkmış ve dünya çapında inanılmaz bir başarı elde ederek Infogrames'in kasasını hiç olmadığı kadar doldurmuştur. Buna rağmen firma Alone in the Dark efsanesinin temelini kuran Raynal'a ne maddi, ne de manevi hak ettiği saygıyı göstermedi ve Raynal da ekibini toplayıp kendi firmasını (Adeline Software) kurdu. Neyse ki basın ve oyuncular Raynal'ın hep yanında oldu; hep de olacak...

Alone in the Dark Macera

386DX, 4MB RAM, 1X CD-ROM, 512K VGA, Ses Kartı, DOS 6.2

Dağıtım: Infogrames **Yapım:** Infogrames



DEMOLAR

Eets
Fate
Tradewinds 2
Live for Speed S2

HOTSHOTS

80 Days
Advent Rising
Age of Empires 3
Alan Wake
Auto Assault
Call of Cthulhu: Destiny's Child
Call of Duty 2
City of Dead
City of Villains
Civilization IV
Cold War
Commandos: Strike Force
Company of Heroes
Demonik
Dungeons & Dragons Online
Full Spectrum Warrior 2
Gauntlet
Gene Troopers
Godfather
Hellgate: London
Hitman: Blood Money
HOMAM 5
Imperator
Jaws Unleashed
Journey to the Center of the Moon
Just Cause
King Kong
Knights of the Temple 2
LOTR Online
NFS: Most Wanted
Night Watch
Operation Flashpoint 2
Outfront 2
Rome TW: Barbarian Invasion
Snow
Spellforce 2
S.T.A.L.K.E.R.
SW: Empire at War
Tabula Rasa
The Guild 2
Tomb Raider Legend
World Racing 2

EXTRA

Amiga Reklamları
WOW Çin
GTA San Andreas Türkçe

FREEGAMES

The White Chamber

SOFTWARE

MOV Converter
Chimera Virtual Desktop
ATNotes
WinUAE
nPOP
Power Video Converter
SIW
SpeedFAN
LookDisk
Fresh Download
Mirror

LEVEL CD/DVD İÇERİK**THE WHITE CHAMBER****FULL OYUN****Studio Trophis**

Bilim kurgu-korku adventure tarzındaki The White Chamber, anime tarzı grafikleri ve karanlık atmosferiyle çok iyi bir freeware oyun! Müzikleri ile oldukça hoş.

Yukarıda envanteriniz bulunuyor. Etkileşime girebileceğiniz bir şeyin üstüne gelince imleç el şeklini alıyor. Sağ tuşa basarak inceleme (göz) ve kullanma (el) işlerinden birini seçiyorsunuz. Bundan sonrası, sizin pratik zekaniza kalıyor... Gibi bir kaçış cümlesiyle sizi yalnız bırakmıyorum, oyuna başlamanıza yardımcı olacak kadar giriş kısmının çözümünü yazıyorum.

Tabuttan çıktınız. Tabutu inceleyin (göz). Sağ tarafta panel göreceksiniz. Panelin yanında kablolalar (wires) var. Kabloları kullanın. Paneli üç kere kullanın. İlk iki soruya istediğiniz cevabı verin, "Are you ready" sorusuna ise YES deyin. Açılan kapıdan çıkışın. Yeni mekanda sağdaki kapıdan girin. Lab Coat'u kullanıp cebinden Override Key ve ID Card'ı alın. Bir önceki odaya dönün. Karşındaki kapıdan girin. Burası karanlık, çünkü güç ünitesi kapalı. Backup Unit'e gidin ve kullanın. Override Key'i alttan ikinci (Station Rotation) delikte kullanın. Geriye, merkez odaya dönün. Konsolun ışıkları yeşile dönmüş olmalı. Konsolu kullanın. Sağ alttaki yeşil düğmeye basıp çalıştırın. Konsolun ortasında beliren sağ-sol tuşlarını kullanarak uzay istasyonunu çevirin. Doğru açıya gelince istasyona gürün geldiğini duyacaksınız. Şimdi konsoldan çıkışın. Soldaki Wall Panel'e gidin. Safety Lock'u ve Lower Cradle'seçin... Uzayın bilinmeyen bir köşesindeki maceranız esas şimdî başlıdı. Kolay gelsin (istek gelirse gelecek ay tam çözüme devam edebiliriz.)



Eets

Lemmings ve Incredible Machines gibi iki zeka oyunu klasisinin bir potada ermiş hali Eets. Hayattaki tek gâyesi yemek olan Eets'i, etraftaki nesneleri ve yiyecekleri kullanarak çıkış noktasına ulaştırmak amacınız. Bu arada Eets'in ruh halini de düşünmek zorundasınız.



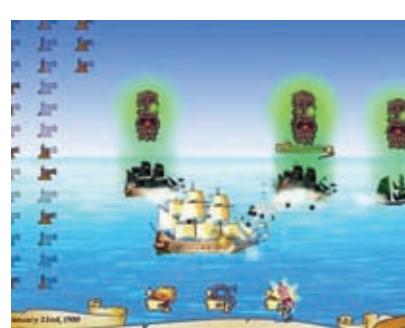
Fate

Fate, utanmaz arlanmaz bir Diablo taklısı olabilir. Ama bu hiç beklenmedik bir şekilde eğlenceli olmasını engellemiyor. Yarattığınız karakterin bir sürü özelliği, milyonlarca farklı eşya, evcil hayvanınız, ün sistemi, 47 katlı zindan derken Diablo açlığını dindirecek yegane oyun olabilir Fate. Gerçekten büyük bir sürpriz.



Live for Speed S2

Çok uzun bir süredir, daima geliştirilmekte olan bir oyun LfS. Gerçekçi sürtüş fizikleri ve Mouse kontrolü ile beğenilen oyun, en çok da online oynanışıyla begeni topluyor. Bu ikinci sürümünde detaylı sürüs eğitimleri de bulunuyor.



Tradewinds 2

Sid Meier's Pirates!'ı sevmiş miydiniz? Açık denizlerde hem ticaret, hem korsanlık yaparken bir yandan da kayıp ailenizin üyelerini aramayı? O zaman Tradewinds 2'yi de seveceksiniz demektir.

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 sorunlarınızı kurtulabileceğinizi.

- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kuruluma devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacağını.

- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.

- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesi ni aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.

- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorularınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

TRAILERS

Alan Wake
Fahrenheit
Godfather
PES 5
Quake Wars
Stubbs The Zombie
Titan Quest
You Are Empty

SAN ANDREAS ÇÖZÜMÜ NEREDE?

Geçen ay kapağa yazdığını GTA San Andreas tam çözümünü dergi içinde arayıp bulamadısanız, bir de geçen ayki LEVELCD'lerine bakmayı deneyin. EXTRA bölümünde PDF dokümanı olarak tam çözümü bulabilirsiniz.

CD'NİZDEN FAYDALANIN!

Full Oyunlar

Her ay CD'mizde verdigimiz "Full Oyunlar"ın "Tam Sürüm Oyunlar"dan önemli bir farkı var: Ticari bir gelir elde etmek amacıyla yapılmamış olmaları. Tam Sürüm oyunları verirken (100. sayımızda verdigimiz Blood Rayne mesela) yapımcı firmaya yükü miktarda telif öderiz. CD'mizde her ay verdigimiz Full Oyunlar ise tamamen bedavadır. Genellikle freeware (bu ay verdigimiz White Chamber gibi) olurlar veya yapımının üzerinden bir süre geçtikten sonra firmaları tarafından dağıtımları serbest bırakılır (geçen yıl verdigimiz Hidden & Dangerous gibi). Ama bazı oyunlar vardır ki, firma tarafından serbest bırakılsa da, yine de CD'nizde vermeniz yasaları çiğnemek olur. Çünkü sadece yapımcı firmanın sitesinden dağıtımına izin verilmiştir (Rockstar'ın GTA 2 ve Wild Metal Country'si gibi). Size vereceğimiz full oyunları seçerken, yaklaşık iki düzine oyun arasından en iyilerini seçmeye çalışıyoruz. Bu ayki White Chamber kadar iyi olanları çok seyrek bulunuyor. Ama çok ince şekilde eleđigimiz bu oyunların her biri eğlenceli bir saat geçirmek için ideal olacaktır.

Böyle işte, artık "Full Oyun" kavramı ile "Tam Sürüm Oyun" arasındaki farkı ayırt edebileceksiniz.



Ayrıca...



Dungeon Siege 2



Advent Rising



Codename Panzers Phase 2



ve

Tornavidalar hazır mı?
“Kafa Ayarı”na başlıyoruz

ISSN 1301-2134

T K Y E ' N N U M L I Y U N E G S

LEVEL.

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

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

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlu Selçuk İslamoğlu,
sislamoğlu@level.com.tr

Serbest Yazarlar

Ali Güngör gali@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@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 Bilməz, zeynep@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Pazarlama Müdürü Özlem Cenker
Halkla İlişkiler Müdürü Ayten Çar
İş Geliştirme Müdürü Gülcen Bayraktar
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ebru Cinek, Nihan Özkasap
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/Istanbul

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Güler Okumuş,
oguler@vogel.com.tr
Level Reklam Müdürü Yeliz Koyun,
kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Kına,
aynur@vogel.com.tr
Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Demirbaş Sokak. No:4 Oto Sanayi
4.Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38
Matbaa Sahibi Hasan Sarı
Dağıtım DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA

Yayıncılık ve Ticaret A.Ş
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/Istanbul
Telefon: (212) 217 93 71,
Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

Yayın Türü Yaygın, süreli, aylık.

V G E L U A
M M U N I A T I N S